

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

« AUX FRONTIÈRES DU DESTIN : DIALECTIQUE DU DÉTERMINISME ET DU LIBRE
ARBITRE, MENTORAT ET EXPLORATION DES LIEUX DES POSSIBLES DANS LA
FANTASY *YOUNG ADULT* DE PIERRE BOTTERO »

MÉMOIRE PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN ÉTUDES LITTÉRAIRES

PAR

PRISCILLIA MATEUS

FÉVRIER 2026

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.12-2023). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier ceux et celles qui m'ont dirigé, codirigé, épaulé, encouragé, écouté, consolé, recadré et même, parfois, bousculé.

En premier lieu, il s'agit de mon directeur de recherche, Sylvain Brehm, et de mon codirecteur, Gabriel Tremblay-Gaudette. Je les remercie d'avoir cru en mon projet, malgré mon handicap, en m'accompagnant avec patience et empathie tout au long de ce périple, qui fut parfois pour moi une porte vers mon *chemin sombre*. Tels des guides, leurs conseils judicieux, leurs écoutes ainsi que leurs connaissances respectives et complémentaires m'ont permis de franchir toutes les étapes de ce rite de passage universitaire, et ce, malgré ma tendance à me plonger trop profondément dans les œuvres de mon corpus.

Ensuite, mes remerciements vont à mon compagnon, Rémi. Merci d'être toi-même : un refuge pour mon cœur parfois exténué, un havre de sécurité où résonne l'écho de mes joies. Merci de cheminer à mes côtés dans ce temps qui n'a cure de nous, emportant nos rires, nos déceptions, nos sourires et nos doutes, pour ne laisser que les souvenirs de cette douce vie dans tes bras.

Je remercie également mes amies d'ici et d'outre-mer, ainsi que mes collègues du « Trou Littéraire » pour toutes ces discussions. Merci à toutes d'avoir supporté mes monologues à propos de mon sujet, mes sollicitations de relectures à l'improviste, les aléas de ma vie et mes plaintes.

Enfin, quelques remerciements pour les membres de ma famille grâce à qui j'ai pu éclaircir mes idées en expliquant mon sujet, alors qu'ils me disaient de ne pas lâcher. Une pensée pour mon père et son regard embrumé de fierté de me voir publier ma première nouvelle. Une pensée pour Ninie, gardienne de mes confessions, merci pour ta tendresse et ton soutien inébranlable. Une pensée pour Frédéric, pour tes mots, ta lucidité et ton soutien, merci pour toutes ces conversations passionnantes et de m'avoir soutenu dans l'écriture dès notre première rencontre. Une pensée pour ma mère, mon phare par-delà l'immensité qui nous sépare, dont l'amour, la persévérance et la bonté illuminent ma vie et m'encouragent à franchir le seuil des tempêtes.

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	ii
TABLE DES MATIÈRES	iii
LISTE DES ABRÉVIATIONS, DES SIGLES ET DES ACRONYMES	v
RÉSUMÉ.....	vi
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE 1 – LE DÉTERMINISME DANS LA LITTÉRATURE DE FANTASY POUR LA JEUNESSE.....	8
1.1 La fantasy.....	8
1.1.1 Une définition dense	9
1.1.2 Sources littéraires	11
1.1.2.1 Le mythe et le conte de fées	11
1.1.2.2 Le merveilleux et la Matière de Bretagne	14
1.1.3 High et Low fantasy	15
1.2 La littérature jeunesse et la fantasy jeunesse	19
1.2.1 Le sentiment de l'enfance, déclencheur de la littérature jeunesse	19
1.2.2 La fantasy « young adult » : la mise en scène d'une quête identitaire.....	22
1.2.2.1 Une littérature « destinée ».....	22
1.2.2.2 Le personnage adolescent, miroir du lecteur.....	24
1.2.2.3 Découverte de soi et ouverture sur le monde	25
1.3 Le déterminisme dans la fantasy jeunesse	28
1.3.1 La prophétie, un déterminisme discursif.....	29
1.3.1.1 Discours oraculaire.....	31
1.3.1.2 Polysémie, entre acceptation et refus d'une prédestination	32
1.3.2 Hérité et éducation, entre l'inné et l'acquis.....	35
1.3.2.1 La filiation du héros « orphelin »	35
1.3.2.2 L'école, point de départ de l'encadrement par le mentor.....	38
CHAPITRE 2 – LE MENTOR BOTTÉRIEN, FIGURE INITIATIQUE.....	43
2.1 Le mentor bottérien : encadrer le héros dans son cheminement.....	44
2.1.1 Le mentor comme l'incarnation de la sagesse	44
2.1.2 Le mentor comme guide : ouvrir les chemins	46
2.1.2.1 Lapin Blanc et guide	46
2.1.2.2 Les Guides : une des Sept Familles de <i>L'Autre</i>	48
2.1.2.3 Le mentor bottérien : un guide pour « éviter les chemins sombres ».....	50
2.2 Rafi et Anthor : entre professeurs et pères.....	53
2.2.1 L'approche du formateur chez Bottero	53

2.2.2	Entre père adoptif et père adopté : de la filiation à l'affiliation	55
2.2.3	Le mentor et l'encadrement du corps féminin	57
2.3	Anthor et Rafi : une présence pour s'affranchir du déterminisme.....	62
2.3.1	L'apprentissage informel : se mettre en retrait au profit de ses élèves	62
2.3.2	De père à pair : le protagoniste devenant l'égal du mentor.....	66
2.3.3	Poursuivre son destin hors de l'encadrement des mentors.....	69
CHAPITRE 3 - CHEMINEMENT IDENTITAIRE DANS LES « LIEUX DES POSSIBLES » ..		74
3.1	Le « voyage du héros » : au sein de la quête initiatique	74
3.1.1	Trope du voyage du héros et de la quête en fantasy YA.....	74
3.1.2	La quête initiatique et les rites de passage	77
3.1.3	Quête interne et quête externe, le voyage genré	81
3.2	L'environnement : espace rituel, élément structurel et entité symbolique	84
3.2.1	L'espace rituel : les lieux des possibles	85
3.2.1.1	Caractéristiques	85
3.2.1.2	Les lieux des possibles comme seuils dans les processus rituels	87
3.2.1.3	Se construire en tant que « gens du seuil »	89
3.2.1.4	Accueillir son « moi sauvage » pour devenir adulte	93
3.2.2	L'environnement comme entité symbolique de l'altérité	95
3.2.2.1	Rencontrer l'altérité pour se découvrir.....	95
3.2.2.2	L'Autre, entité naturelle	97
3.2.2.3	Alantha, l' <i>autre</i> comme âme sœur.	100
3.2.3	L'espace géographique comme élément narratif	102
3.3	Les espaces liminoïdaux : créer un nouvel ordre social à partir des <i>lieux des possibles</i>	105
3.3.1	De la liminalité à la liminoïdité : un espace de création et de revendication sociale....	105
3.3.2	Se construire dans la liminoïdité : quelle agrégation possible ?	107
CONCLUSION		110
BIBLIOGRAPHIE		118

LISTE DES ABRÉVIATIONS, DES SIGLES ET DES ACRONYMES

YA : *Young adult*

YAL : *Young adult literature*

Dans le but d'alléger le texte, nous ferons référence aux œuvres de notre corpus en utilisant des abréviations pour désigner les titres des œuvres. Ces dernières seront suivies du folio.

LAC : *Les âmes croisées*

LAU1 : *Le souffre de la hyène (L'Autre, tome 1)*

LAU2 : *Le maître des tempêtes (L'Autre, tome 2)*

LAU3 : *La huitième porte (L'Autre, tome 3)*

RÉSUMÉ

Ce mémoire est consacré à l'analyse de la tension entre le libre arbitre et le déterminisme chez les protagonistes adolescents dans *Les âmes croisées* et la trilogie *L'Autre* de Pierre Bottero. Ces romans relatent à la fois le voyage intérieur mené par quatre adolescents en quête d'eux-mêmes et le processus de formation de ces jeunes individus initialement voués à endosser un statut social prédéfini. Dans ces œuvres, l'auteur exacerbe les dissensions, qui se manifestent particulièrement à l'adolescence, entre le besoin d'exister par soi-même et les attentes familiales et sociales. Pour représenter l'importance et les formes que revêt ce conflit, Pierre Bottero puise dans les racines du genre de la fantasy *young adult* pour en extirper plusieurs archétypes de personnages adultes et les subvertir afin de proposer sa version de la figure du mentor. Celui-ci est traversé par une tension entre, d'une part, le besoin de mener les héros au bout de leur quête liée à leur statut de sauveur et, d'autre part, la volonté de les aider à se construire en dehors de ce rôle. Pour accentuer cette dernière fonction, l'auteur s'appuie sur le trope du voyage du héros, non pas comme occasion de démontrer les compétences du protagoniste, mais comme un moyen d'accéder à l'altérité formatrice et à des espaces liminaires permettant une construction identitaire en marge de la société. Pierre Bottero propose une nouvelle version des rites de passage en dotant les espaces liminaires d'un pouvoir créateur qui conduit ses protagonistes à se redéfinir comme des êtres libres. Au terme de notre analyse, il apparaîtra que l'auteur est lui-même aux prises avec un certain conformisme, que l'on peut assimiler à une forme de déterminisme, puisqu'il reconduit certaines normes sociales et littéraires malgré sa subversion des rites liminaires, tout en laissant entrevoir la possibilité, notamment pour les personnages féminins, d'un processus de construction identitaire libre et éclairé.

Mots-clés : fantasy, jeunesse, *young adult*, adolescence, Bottero, déterminisme, destin, rite de passage, voyage du héros, liminarité, construction identitaire, libre arbitre, mentor, norme sociale.

INTRODUCTION

Pierre Bottero (1964-2009) est un instituteur et écrivain français de fantasy jeunesse et *young adult*. Il est considéré comme « l'une des grandes figures de la fantasy française¹ ». Dès son premier roman *Amies à vie* (2001), l'auteur cherche à proposer des histoires dans lesquelles « le lecteur ou la lectrice pourra se contempler dans ses désirs et ses doutes, ses envies et ses angoisses, bref se retrouver par l'intermédiaire de personnages capables de proposer à la jeunesse ce qu'elle ne trouve nulle part ailleurs² ». La construction identitaire de personnages du même âge que son lectorat est au cœur de son écriture. Dans son œuvre, il met en avant le « besoin de se construire par détermination (ce que je décide) plutôt que par déterminisme (ce que je subis)³ ». Cette préoccupation, qui nous anime à chaque lecture d'une œuvre de fantasy *young adult*, est au cœur de la recherche effectuée dans ce mémoire. Malgré la diversité des univers que l'on retrouve dans la fantasy jeunesse, le héros semble toujours le fruit d'un destin plus fort que lui et dont il ne peut se défaire. Ainsi, malgré sa volonté de vivre sa vie de femme libre et sans mari, Ophélie, héroïne de la saga *La passe-miroir* (Christelle Dabos, 2013-2019) se retrouve au centre d'enjeux politiques, doit se marier et devient la clé pour la survie du monde. Cette redondance dans les œuvres du genre nous amène à nous questionner sur le sens d'un tel archétype aux yeux d'un public en pleine construction identitaire, cherchant potentiellement à se délester de son héritage familial et social pour se voir comme un être libre. Pourquoi alors mettre de l'avant des héros qui ne peuvent agir pour eux-mêmes et hors du cadre d'un destin prédéterminé ? Est-ce un élément immuable du genre, en lien avec les mythes dont il s'inspire, tel Œdipe qui rencontre son destin sur le chemin où il pensait l'éviter, ou, pour une comparaison plus moderne, ce qu'éprouve Rincevent dans *Discworld* (1983-2015) de Terry Pratchett ?

Laurent Bazin écrit que les œuvres de Bottero mettent l'individu au centre de l'intrigue, plaçant l'auteur dans la « continuité des penseurs de l'individuation, autrement dit de la recherche par chaque personne de sa spécificité⁴ ». Le chercheur développe également l'idée que l'imagination est la réponse de Bottero à la condition de l'adolescent vivant dans un entre-deux,

¹ Tom Lévêque, *Sur les traces d'Ewilan, l'héritage de Pierre Bottero*, Langres, Rageot, 2023, p. 15.

² *Ibid.*, p. 50.

³ *Ibid.*, p. 52.

⁴ Bazin Laurent, « Ewilan, modèle ou miroir de l'adolescence ? », dans Tom Lévêque (dir.), *Sur les traces d'Ewilan, l'héritage de Pierre Bottero*, Langres, Rageot, 2023, p. 51.

car c'est le « seul lieu qui nous est ouvert, seule temporalité où je puis faire exactement ce que je veux, à l'encontre de toutes les contraintes exercées par le principe de réalité⁵ ». Ainsi, malgré la présence de la notion de destinée dans chacun de ses romans, l'œuvre de Bottero serait une manière pour le lecteur de « dessiner mentalement sa vie pour mieux la contrôler⁶ ». D'ailleurs, au sein d'un des romans de notre corpus, *Les âmes croisées*, la protagoniste exprime ouvertement cette idée en expliquant à sa meilleure amie qu'elle « se dessine un avenir⁷ ».

Dans les œuvres de fantasy *young adult*, et dans celles de notre corpus en particulier, les protagonistes adolescents sont accompagnés par une figure de guide – personnage important dans la fantasy jeunesse, également désigné sous l'appellation « mentor » – qui apporte des conseils à ces derniers, en les aidant à révéler leur potentiel en leur dévoilant l'étendue des possibles qui s'offrent à eux. Dans les œuvres de notre corpus, les rôles assumés par les personnages de guide sont élargis. Ils amènent les protagonistes à sortir de l'enfance innocente, où tout semble possible, en les poussant à développer leur agentivité, c'est-à-dire leur capacité à agir consciemment selon leurs propres choix. Ce faisant, ils leur offrent la possibilité de remettre en cause leur prédestination tout en assumant les conséquences de leurs choix.

Afin d'y parvenir, les guides des romans de notre corpus conduisent les protagonistes à explorer les « lieux des possibles⁸ » situés dans la « marge⁹ ». Les héros accomplissent leurs quêtes et leurs destins au gré de leurs voyages dans ces lieux liminaires qui possèdent tous une dimension sauvage, qu'elle soit naturelle ou humaine. Ces derniers structurent la quête du héros en devenant à la fois des lieux de confrontation au déterminisme et au libre choix, et des zones d'exploration identitaire, car ils permettent l'apprentissage de la liberté et de l'autonomie. Chaque espace géographique est le site d'une épreuve permettant l'acquisition d'un savoir, d'une compétence, qui contribueront au succès de la quête identitaire des personnages, au terme de laquelle ces derniers se révèlent non pas des protagonistes « élus », mais des êtres ni pleinement libres, ni pleinement soumis à un destin.

Afin d'analyser l'expression de ce désir d'individualité dérogeant du destin tracé, parmi les nombreux romans publiés par l'auteur, nous avons choisi deux œuvres qui ont été moins étudiées

⁵ *Ibid.*, p. 53.

⁶ *Ibid.*, p. 55.

⁷ Pierre Bottero, *Les âmes croisées*, Évreux, Rageot, coll. « Poche », 2010, p. 381.

⁸ Nous reviendrons sur cette expression à plusieurs reprises au cours de notre recherche.

⁹ Arnold Van Gennep, *Les rites de passage*, Paris, Librairie Stock, coll. « La culture moderne », 1924, 226 p.

à ce jour. Ses autres œuvres, notamment *La quête d'Ewilan*, *Les mondes d'Ewilan* et *Le pacte des marchombres*, ont fait l'objet de plusieurs recherches, notamment des mémoires de maîtrise en littérature, à partir de plusieurs thématiques récurrentes soit : l'univers-monde de Gwendalavir, le traitement de l'espace géographique, le langage, et le renouvellement du genre¹⁰. La profusion des recherches sur ces trois trilogies – en plus d'un goût personnel pour les deux œuvres que nous avons plutôt sélectionnées – nous a encouragé à nous tourner vers des portions de son corpus moins étudiées jusqu'à présent. *L'Autre* (2006-2007) et *Les âmes croisées* (2010, œuvre posthume) appartiennent également au cycle de fantasy Gwendalavir¹¹.

La première œuvre, *L'Autre*, est composée de trois tomes : *Le souffle de la hyène*, *Le maître des tempêtes* et *La huitième porte*. La série s'articule autour du combat entre plusieurs groupes aux facultés hors du commun, les Sept Familles, et une force ancestrale antagoniste, désirant contrôler l'humanité : l'Autre.

Les deux premiers romans racontent l'histoire de deux adolescents : Natan Guerne et Shaé. Dans le premier tome de la trilogie, ces derniers découvrent qu'ils sont les héritiers respectifs de trois des Sept Familles et que leur rôle est essentiel dans la lutte contre l'Autre. Ils se rencontrent à Marseille par l'entremise de Rafi Hâdy Mamnoun Abdul-Salâm, leur mentor, et apprennent à se faire confiance mutuellement pour mener à bien leur combat contre la première partie de l'Autre, Jaalab, qui incarne la force brute. Dès le début du roman, les deux adolescents sont pourchassés par les sbires de l'Autre, les obligeant à une fuite perpétuelle. Natan tombe amoureux de Shaé et cherche son contact, tandis que celle-ci, malgré des sentiments évidents, n'est pas prête à effectuer un rapprochement physique et émotionnel avec son comparse. Au terme d'une période consacrée à développer les compétences physiques liées à leurs facultés hors-normes, Natan et Shaé sont en mesure de terrasser Jaalab.

¹⁰ Voici une liste non exhaustive des travaux recensés : Jonneke Gebraad (*La traduction des realia, noms et irrealia dans la littérature pour enfants à l'aide du roman Le Pacte des Marchombres – Ellana*, 2012); Émilie Boulé-Roy (*Renouveau du genre fantasy pour la jeunesse dans Ellana de Pierre Bottero*, 2014); Cloé Richard (*Le comique dans la littérature fantasy de jeunesse à partir de La Quête d'Ewilan*, 2017); Cynthia Balboa Billaux (*De Gwendalavir au Pays d'Ys*, 2017); Mélanie Maillard (*Les mondes de Bottero : un espace de fantasy entre tradition et inventivité*, 2020); Florie Maurin (*Les mondes de Pierre Bottero : réinventer les espaces de fantasy*, 2020); Emilie Lourtie (*Quand la figuration du végétal ouvre de nouvelles portes vers les mondes de Pierre Bottero. Étude de l'adaptation en bande dessinée de La Quête d'Ewilan*, 2022); Florie Maurin (*Itinéraires des figures féminines de la fantasy jeunesse chez Pierre Bottero : fées, sorcières et chasseresses*, 2022).

¹¹ Ce dernier comprend plusieurs romans et trilogies en plus des œuvres sélectionnées : *La quête d'Ewilan* (2003-2006), *Les mondes d'Ewilan* (2004-2005), *Le pacte des marchombres* (2006-2008), *Le Chant du troll* (2010, œuvre posthume), *Isayama* (2007).

Dans le second tome, les deux adolescents vont approfondir leurs dons, tout en continuant à subir les attaques de l'Autre. Ce dernier étend son emprise sur la population mondiale en jouant avec le cœur des humains. Natan et Shaé sont également traqués par la famille de Natan, que celui-ci a reniée. Les deux protagonistes croisent la route d'Emiliano, un homme qui prétend appartenir à la famille des Guides et désireux de les aider dans leur combat contre l'Autre. Toutefois, il s'avère qu'Emiliano est la seconde partie de l'entité malfaisante : Onjü, le cœur. Il arrive à séduire Shaé, surmontant la mise à distance physique qu'elle maintient envers les autres, et par la même crée une brisure dans la relation amoureuse entre elle et Natan. Puis, Shaé réalise qu'elle s'est fait manipuler et se porte au secours de Natan, tuant la cousine de ce dernier pour les sauver. De retour sous la protection de Rafi, elle se confesse à Natan, et les deux adolescents vont apprendre ensemble à se pardonner pour pouvoir laisser fleurir leur amour. Finalement, accompagnés par l'oncle et le grand-père de Natan, ils parviennent à tuer Onjü en ouvrant leurs cœurs les uns aux autres.

Le dernier tome raconte l'histoire d'Élio, l'enfant de Natan et de Shaé. Après l'attaque de leur village, les parents disparaissent, laissant l'enfant seul avec Rafi. La domination de l'Autre sur le monde, grâce à la mise en place de systèmes politiques totalitaires, est quasi absolue. Rafi prend soin d'Élio et lui explique qu'il est le fruit d'une prophétie visant à unir le sang des Sept Familles pour vaincre l'Autre, et que grâce à ses parents, il possède le sang de six d'entre elles. Rafi fait don de son pouvoir à Élio avant de disparaître, faisant du garçon le porteur du sang des Sept Familles. À partir de là, Élio, accompagné d'un ami de ses parents, Gino, accomplit un voyage pour rassembler des informations sur sa famille et la dernière partie de l'Autre, Eqkter, l'âme. Il va finir par trouver la prison dans laquelle l'entité était enfermée depuis des millénaires et s'y enferme de son plein gré pour plonger dans la psyché de la créature. Une fois sorti, il va parvenir à libérer la population mondiale de son asservissement. Furieux, Eqkter poursuit Elio qui parvient à le tuer grâce à sa maîtrise d'une prairie dévorante située dans une dimension parallèle, au-delà de la titulaire « Huitième Porte ».

Pour sa part, *Les âmes croisées* raconte l'histoire de Nawel Hélianthes, une adolescente de dix-sept ans vivant à AnkNor, une des douze cités du royaume de Jurilan. Nawel appartient à l'une des familles les plus riches et influentes de la cité. Prétentieuse, ses actes égoïstes conduisent à la mort d'une mère et de son bébé. Cela va bouleverser l'adolescente qui va remettre en question sa façon de penser le monde de manière binaire (sa société est divisée en deux castes : les Perles et les Cendres). Elle réalise qu'elle n'est pas libre de ses choix au sein de ce système. Lors de la

cérémonie survenant à la fin de l'adolescence au cours de laquelle les citoyens d'AnkNor doivent déclarer leur appartenance à la caste à laquelle ils appartiendront jusqu'à la fin de leurs jours. Nawel choisit de devenir une Armure, caste à l'opposé de celle à laquelle son éducation l'avait préparée. Nawel y rencontre Anthor, son mentor, et découvre le chemin de son épanouissement. Lors de ses voyages en tant qu'apprentie, elle s'enfonce dans une ancienne cité en ruine et lors d'un combat contre un monstre, elle ouvre une porte donnant sur une forêt d'où sortent des créatures malfaisantes. Au terme de sa formation, elle se sacrifie pour refermer cette porte et protéger son monde des habitants issus de la forêt.

Dans ces deux œuvres, les protagonistes sont des êtres inscrits dans une filiation hors-normes qui leur confère un statut social ou des compétences physiques particulières. Nawel est l'héritière de la famille la plus influente de la cité et promise à épouser son meilleur ami, héritier du trône. Natan est le fils d'un riche ambassadeur dont la famille contrôle secrètement la politique mondiale et possède des biens aux quatre coins du monde. Ses parents lui ont fourni une éducation particulière « tournée vers la performance scolaire et l'excellence intellectuelle » (LAU1, 22). Natan a également des capacités héréditaires : il est capable d'apprendre par mimétisme, ce qui lui permet de déployer des compétences physiques exceptionnelles qu'il doit initialement dissimuler pour ne pas attirer l'attention sur lui. Par ailleurs, sa mémoire infinie comporte les souvenirs et informations accumulés par ses ancêtres. Shaé, quant à elle, possède également des compétences héréditaires. Elle est métamorphe – elle peut se transformer sur commande en un animal de son choix – ainsi que guérisseuse. Elle peut pratiquer l'autoguérison rapidement, mais également soigner quasiment tous les types de blessures physiques d'autrui. De plus, elle est bâtisseuse, c'est-à-dire qu'elle peut concevoir des bâtiments et des objets aussi bien dans la réalité que dans un autre monde appelé « L'Ailleurs ». Grâce à ce pouvoir, elle peut ouvrir des portes entre les mondes. Pour finir, Élio hérite des pouvoirs de chacun de ses deux parents, auquel s'ajoute celui de Guide à la suite du sacrifice de son mentor. Avec ces capacités, il devient le descendant d'un clan rare, les Métis. Ainsi, nous retrouvons dans l'œuvre *L'Autre* tout un système de filiation et d'hérédité qui aboutit à l'apparition d'un élu, Élio, que tout destine à sauver le monde.

En raison de leurs caractéristiques particulières, ces quatre protagonistes avancent dans la voie tracée d'un discours prophétique qui les désigne comme des sauveurs. Leur lutte contre les forces du Mal les amène à être en déplacement et à accomplir un voyage initiatique qui révèle leur

statut d'élus. Ils sont accompagnés par des mentors qui les guident dans l'accomplissement de leur destin. Toutefois, ces derniers apparaissent comme bien plus que de simples agents prophétiques : ils incarnent la volonté implicite de l'auteur d'ouvrir à des jeunes lecteurs un chemin vers la construction d'une individualité affranchie des carcans imposés par les adultes. Dans ce sens, le voyage initiatique des protagonistes devient un dispositif mis en place par les mentors pour y parvenir. Ainsi, si nous déployons l'hypothèse que le mentorat et le voyage sont utilisés comme éléments de remise en question du déterminisme dans *Les âmes croisées* et *L'Autre*, cette analyse soulève en filigrane une interrogation plus large dans le cadre de ce mémoire : celle de la tension, voire du conflit, entre d'une part, le destin et le déterminisme et, d'autre part, le libre arbitre. C'est à cette question que nous tenterons de répondre une fois tous les éléments de notre démonstration déployés.

Nous débuterons notre réflexion par l'étude du déterminisme en fantasy jeunesse. L'objectif de notre premier chapitre sera ainsi de mettre en lumière les particularités du genre en lien avec le processus de construction identitaire que le jeune lectorat expérimente à travers les personnages adolescents. Pour cela, nous commencerons par un rapide panorama de la littérature jeunesse et de la fantasy jeunesse pour ancrer notre sujet dans un bref état des lieux de la place du déterminisme et du destin dans la fantasy *young adult*, afin d'établir un canevas de référence qui servira de base pour tisser les éléments de comparaison avec notre corpus. Ensuite, nous développerons la notion de déterminisme discursif, ainsi que l'importance de l'hérédité et de l'éducation dans l'élaboration d'un destin préétabli.

Le deuxième chapitre portera sur la figure du mentor comme guide initiatique et sur sa contribution dans la remise en question du déterminisme des protagonistes adolescents de notre corpus. À partir des éléments codifiés de ce personnage, nous soulignerons le caractère ambigu de cette figure en décomposant ses fonctions narratives et symboliques afin d'établir de quelles manières Bottero élargit leurs fonctions premières, qui est d'amener le héros à embrasser sa destinée, vers une ambivalence qui se place à la limite entre l'exécutant prophétique et le précepteur. Une fois cela effectué, nous montrerons comment cette figure hybride oscille entre deux postures – celle du père et celle du maître – et comment, au sein de cette dualité, se trouve une marge de manœuvre permettant d'orienter les protagonistes vers un libre arbitre, malgré la pression, en apparence inéluctable, de leur destin.

Enfin, le troisième chapitre sera consacré au voyage initiatique dans les *lieux des possibles*, à savoir des espaces situés au seuil des sociétés des protagonistes et accessibles par l'entremise des mentors. Nous soutiendrons que ce déplacement permet aux héros de se construire en dehors de leurs statuts d'élus et de s'affranchir du déterminisme. Afin de démontrer cela, nous commencerons par présenter les tropes du voyage du héros, de la quête en fantasy *young adult* et des rites de passage. Ensuite, nous analyserons le rôle de l'environnement au sein duquel se déroule cette quête initiatique. En effet, ces lieux des possibles s'ancrent dans des espaces liminaires en marge, c'est-à-dire des lieux de transition, où les protagonistes effectuent un parcours formateur qui passe par la confrontation – forcée ou non dans le cadre de notre corpus – à un monde inconnu, à la sauvagerie et à l'altérité. À partir de la notion de marge, nous verrons comment cet espace liminaire n'est plus un lieu de « dépouillement identitaire¹² », mais au contraire un *lieu des possibles* permettant au protagoniste adolescent de se construire non plus en suivant un chemin linéaire jalonné par une figure d'autorité, mais dans l'expérimentation. Dans ce sens, et pour conclure, nous redéfinirons ces *lieux des possibles* comme des espaces liminoïdaux, c'est-à-dire des espaces de créations identitaires permettant l'expérimentation et la transformation de soi, par soi, qui visent non pas à reproduire un état attendu, mais à créer un avenir possible remettant en cause l'ordre établi.

¹² Claire Saint Martin (de), « La liminoïdité de l'espace scénique : un espace politique pour penser l'inclusion », *REE - Recherches en éducation*, n° 54, Nantes Université, 2024, en ligne, <doi: 10.4000/ree.12284>, p. 98.

CHAPITRE 1 – LE DÉTERMINISME DANS LA LITTÉRATURE DE FANTASY POUR LA JEUNESSE

« J’ai l’impression que nous n’avons pas le choix » – Shaé (LAU1, 242)

1.1 La fantasy

Avant de commencer l'analyse de notre corpus, il est essentiel de définir en nos propres termes ce que nous entendons par le genre de « fantasy pour la jeunesse ». Nous développerons donc dans cette partie la formation du genre de la *fantasy*, en identifiant ses origines et ses principaux composants. Il existe plusieurs panoramas historiques du genre¹³ et l'intérêt ici n'est pas d'effectuer un énième résumé de celui-ci, mais de contextualiser notre corpus et de s'intéresser aux composants de la *fantasy* en lien avec notre recherche. Nous verrons la difficulté à élaborer une définition univoque de ce genre, avant de s'intéresser aux rapports qu'entretiennent la *fantasy* et la littérature jeunesse. Après un bref aperçu de l'évolution de la littérature jeunesse, nous aborderons plus en détail les particularités du lectorat cible de la littérature jeunesse de *fantasy* et le topos de la quête identitaire qui est une composante primordiale de cette dernière.

Il est également important de mentionner que nous nous concentrerons dans ce chapitre sur une histoire de la *fantasy* et de la littérature jeunesse française, anglaise et états-unienne, car le développement et le déploiement de la *fantasy* et de la littérature jeunesse diffèrent en fonction de l'histoire littéraire de chaque pays. Par exemple, la *fantasy* se développe dès l'ère victorienne (1837 à 1901) en Grande-Bretagne, tandis qu'en France, elle se développe à partir des années 1980¹⁴, mais ce ne sera que dans les années 2000 que le genre connaît un engouement significatif de la part du grand public et des auteurs¹⁵. C'est pourquoi, les dates et les œuvres citées seront donc issues de cette aire géographique (France, États-Unis, Grande-Bretagne).

¹³ Se référer par exemple aux œuvres *La fantasy* (2005) de Jacques Baudou ou *La Fantasy* (2023) de Anne Besson.

¹⁴ La *fantasy* française se développe progressivement grâce à des auteurs comme Michel Grimaud (*Malakansâr*, 1980), Jacques Abeille (*Cycle des contrées*, 1982), Francis Berthelot (*Khanaor*, 1983) ou encore Hugues Douriaux (*La Biche de la forêt d'Arcande*, 1988).

¹⁵ À la suite notamment de la sortie des adaptations cinématographiques de *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Peter Jackson, 2001) et de *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* (Chris Columbus, 2001).

1.1.1 Une définition dense

La *fantasy* est un genre littéraire appartenant aux littératures de l'imaginaire. Bien que la *fantasy* fasse l'objet de multiples études et publications scientifiques, il est difficile de trouver une définition consensuelle du genre. Cette difficulté réside, selon Guillaume Maniglier et Camille Mathieu, dans « les frontières de la fantasy [qui] sont parfois difficiles à cerner, tant ses formes sont nombreuses et ses inspirations variées¹⁶ ». Comme nous le verrons sous peu, la fantasy est un genre aux origines littéraires puisées à de nombreuses sources et qui, suivant les propos de Mats Lüdun, « possède la capacité d'intégrer d'autres genres, d'autres textes, de les passer par son spectre, et d'en produire de nouveaux, ce qui la conduit à s'incarner aujourd'hui dans un large panel de sous-genres¹⁷ ». Ses nombreuses sources d'inspirations en font un genre dense et aux caractéristiques variées en fonction des zones géographiques. L'étymologie même du terme fait l'objet de discussions.

Le terme « *fantasy* » est apparu pour la première fois lors de la parution du premier numéro de la revue américaine *The Magazine of Fantasy* en 1949¹⁸. L'équivalent francophone du terme « *fantasy* » fait l'objet d'un débat, mais plusieurs auteurs ont tendance à le traduire par « fantaisie¹⁹ » ou « merveilleux²⁰ ». Pourtant, selon Anne Besson, contrairement au fantastique ou à la fantaisie, la *fantasy* « inclut l'acceptation d'un surnaturel naturalisé qui est une rupture avec les lois naturelles [grâce à] des manifestations qui semblent les remettre en question²¹ ». Pour la chercheuse, le lien entre la *fantasy* et le merveilleux est propre à la France et permet de la relier à une histoire des genres. Selon la théoricienne, le genre littéraire de la *fantasy* en France « constitue le réinvestissement massif et récent d'une catégorie esthétique, le merveilleux, relativement délaissée par la théorie au profit d'un corpus fantastique du XIX^e siècle à la légitimité supérieure²² ». De plus, depuis le début du XXI^e siècle, il y a une démarche d'appropriation du genre par les auteurs français et donc une volonté d'établir une distinction entre la spécificité de la *fantasy* anglophone et celle de la fantasy francophone, ce qui complexifie davantage la production

¹⁶ Guillaume Maniglier et Camille Mathieu, « Ancêtres de la fantasy », dans Anne Besson (dir.), *Dictionnaire de la Fantasy*, Paris, Vendémiaire, coll. « Dictionnaire », 2018, p. 18.

¹⁷ Mats Lüdun, *La fantasy*, Paris, Éditions Ellipses, coll. « Réseau/genres registres », 2006, p. 30.

¹⁸ André-François Ruaud et Olivier Davenas, *Panorama illustré de la fantasy & du merveilleux*, Lyon, Les Moutons électriques, 2004, 431 p.

¹⁹ Jacques Baudou, *La fantasy*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Que sais-je? », 2005, p. 127.

²⁰ Anne Besson, *La fantasy*, Paris, Klincksieck, coll. « 50 questions », 2007, p. 17.

²¹ *Ibid.*, p. 16-17.

²² *Ibid.*, p. 17.

d'une définition univoque. Selon Margaux Jacques, dans son mémoire intitulé *Les difficultés dans la définition de la fantasy* :

la vision francophone de la fantasy est différente : plus restreinte et plus précise, elle distingue un genre littéraire bien particulier en France mais pas forcément bien défini. Pour les spécialistes américains et anglais, ce mot désigne ce que nous différencions en plusieurs genres : fantasy, merveilleux et fantastique. On comprend alors le brouillage que cela peut engendrer lorsque les spécialistes français veulent définir la fantasy. L'histoire littéraire est différente entre les pays et les conceptions des genres le sont également. Il est donc assez difficile pour les critiques français de trouver des définitions propres à la fantasy en France, d'autant plus que la majorité du corpus est anglophone. La réflexion théorique doit en effet prendre en compte le plan effectif des œuvres²³.

À cela s'ajoute l'ambiguïté du mot qui signifie « l'imagination créatrice » et qui correspond à un des sens français du terme « fantaisie ». Depuis décembre 2007, le terme « fantaisie » a été désigné comme la traduction officielle du terme anglais « *fantasy* » par la Commission générale de terminologie et de néologie, qui en propose la définition suivante : « genre situé à la croisée du merveilleux et du fantastique, qui prend ses sources dans l'histoire, les mythes, les contes et la science-fiction²⁴ ». Or, pour la théoricienne Anne Besson, la fantasy n'a pas de lien avec la science-fiction, excepté un amalgame établi par les maisons d'éditions et les libraires. Le terme *fantasy* est plurivoque, désignant à la fois « le territoire du merveilleux et du fantastique²⁵ » ; c'est pourquoi la théoricienne emploie, malgré la traduction officielle, le terme anglais pour désigner ce genre, évitant ainsi les ambiguïtés géographiques et celles liées aux genres voisins de la fantasy, tels que ceux rattachés à la littérature du merveilleux. De plus, si en France le terme « fantaisie » est déclaré comme la traduction officielle, au Québec, par exemple, c'est le terme « merveilleux » qui fut adopté en 2003 par l'Office québécois de la langue française. En fonction des zones géographiques, ce sont donc non seulement les traductions du terme qui diffèrent, mais aussi les caractéristiques du genre qu'il est censé désigner. C'est pourquoi, dans le cadre de notre recherche, nous utiliserons le terme anglais « *fantasy* », dénomination initiale du genre qui permet de surcroît une définition plus large de ce dernier. Nous l'emploierons désormais sans italiques afin d'indiquer que nous

²³ Margaux Jacques, « Les difficultés dans la définition de la fantasy », Mémoire de maîtrise en Lettres Modernes, Université de Bourgogne, 2017, f. 10.

²⁴ Définition provenant du site du ministère de la culture français : <<https://www.culture.fr/franceterme/terme/CULT537>>.

²⁵ Jacques Baudou, *La fantasy*, op. cit., p. 127.

identifions le genre littéraire.

1.1.2 Sources littéraires

1.1.2.1 Le mythe et le conte de fées

Selon Margaux Jacques, la fantasy « est l'héritière de toutes les traditions imaginaires de la littérature²⁶ ». Toutefois, pour Anne Besson et Myriam White-Le Goff, il faut éviter « la parenté trop systématiquement postulée entre la production contemporaine et ces ancêtres plus ou moins directs que seraient les œuvres médiévales, romans arthuriens mais aussi chansons de geste épiques ou encore poésie carnavalesque²⁷ » pour permettre au genre d'exister pour lui-même. Selon Mats Lützen, la fantasy a puisé dans une multitude de genres anciens des éléments « pour les amalgamer et se créer unique. Elle continue cette confusion avec ses sous-genres, pour vivre, se transformer, et évoluer ; cette évolution entraîne par ailleurs des problèmes de classement, les frontières génériques sont très fluctuantes²⁸ ». Parmi les ancêtres généralement admis de la fantasy figurent « les légendes et les mythologies du passé²⁹ », la tradition orale et le merveilleux, dont la fantasy « est une déclinaison moderne³⁰ ». Nous retrouvons, dans les contes populaires et les mythologies, la croyance en des « éléments surnaturels, des dieux et des créatures fabuleuses³¹ » et l'enchantement du quotidien. Les mythes permettent d'expliquer le monde environnant et de

s'interroger sur sa propre place en son sein et [d'assurer] la cohésion du groupe : il figure des croyances partagées tendant vers le sacré, permettent de se rassurer et d'expliquer l'inexplicable. Élaborés à partir d'une commémoration historique, les mythes se transforment et s'enrichissent au fur et à mesure que le récit se transmet de génération en génération³².

Le mythe est adapté aux besoins de l'époque où il est énoncé afin d'apparaître comme une ressource face aux possibles questionnements identitaires de la communauté qui l'élabore. S'inspirer de la mythologie dans une œuvre favorise également le développement du sentiment

²⁶ Margaux Jacques, « Les difficultés dans la définition de la fantasy », *op. cit.*, f. 30.

²⁷ Anne Besson et Myriam White-Le Goff, *Fantasy, le merveilleux médiéval aujourd'hui : actes du colloque du CRELID*, Paris, Bragelonne, coll. « Collection Essais », 2007, p. 10.

²⁸ Mats Lützen, *La fantasy*, *op. cit.*, p. 6.

²⁹ *Ibid.*, p. 8.

³⁰ *Ibid.*

³¹ Guillaume Maniglier et Camille Mathieu, « Ancêtres de la fantasy », *op. cit.*, p. 19.

³² *Ibid.*

d'appartenance identitaire, à des croyances et des cultures, ce qui apporte une dimension réconfortante pour le lectorat qui y retrouve des repères familiers. Pour Mats Lüdun, ce sentiment d'appartenance permet aux œuvres de fantasy d'être comme « un miroir à notre propre monde³³ » grâce auxquelles l'individu peut expérimenter sans crainte la pluralité de son être. Il s'incorpore à un « vertige des possibles [qui lui permet de] se faire multiple³⁴ » afin de mieux se définir dans sa réalité. Associée à la dimension identitaire des mythes dont elle est également l'héritière, la fantasy semble donc, du fait de ses racines, un genre favorable à la quête identitaire de jeunes protagonistes. Ainsi, de nombreux auteurs de fantasy moderne s'inspirent de la mythologie, notamment grecque, pour développer leur œuvre, tel Rick Riordan avec sa série *Percy Jackson* (2005-2024), ou produire des dystopies mythologiques comme la quadrilogie *Hadès et Perséphone* (2022-2024) de Scarlett St. Clair. Au côté du mythe, le conte de fées constitue l'autre source majeure d'influence de la fantasy. Selon John Ronald Reuel Tolkien, le conte de fées³⁵ « est un conte qui aborde la Faerie³⁶ ou y recourt, quel qu'en puisse être l'objet principal : satire, aventure, moralité ou imagination [fantasy]³⁷ ». Le conte de fées permet, selon l'auteur, une réflexion sur la mythologie et crée un lien entre cette dernière et les légendes populaires, tout en permettant le déploiement du statut de « sub-créateur³⁸ » de l'auteur puisque celui-ci crée un monde secondaire pour permettre à l'esprit du lecteur d'y pénétrer. L'attrait pour le conte « témoigne d'un désir d'évasion³⁹ » du lectorat et amène les auteurs à renouveler sans cesse les motifs des contes populaires permettant de « multiples interprétations en fonction des cultures et des générations⁴⁰ ». À la suite des nombreux recueils parus au XIX^e siècle⁴¹, le modèle du conte de fées contemporain va progressivement se former

³³ Mats Lüdun, *La fantasy*, op. cit., p. 3.

³⁴ Anne Besson, *Constellations : des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS, 2015, p. 541.

³⁵ Le conte de fées, ou conte merveilleux, est un modèle prolifique chez les lecteurs et auprès du public mondain européen dès le XVI^e siècle et émerge pleinement en France à la fin du XVII^e siècle.

³⁶ La Faerie correspond à l'entièreté des éléments du Périlleux Royaume. Elle « recèle bien d'autres choses, en dehors des fées et des elfes, mais aussi des nains, sorcières, trolls, géants ou dragons : elle recèle les mers, le soleil, la lune, le ciel, ainsi que la terre et toutes les choses qui s'y trouvent : arbres et oiseaux, eau et pierre, pain et vin, et nous-mêmes, mortels, lorsque nous sommes gagnés par l'enchantement » (John Ronald Reuel Tolkien et Christopher Tolkien, *Les monstres et les critiques et autres essais*, Paris, C. Bourgois, 2006, p. 144)

³⁷ John Ronald Reuel Tolkien et Christopher Tolkien, *Les monstres et les critiques et autres essais*, Paris, C. Bourgois, 2006, p. 145.

³⁸ *Ibid.*, p. 165. Ce terme renvoie au fait que, lorsque l'auteur crée un monde secondaire fictionnel comportant une multitude d'espèces vivantes et des lois naturelles qui lui sont propres, il se place dans la position de Dieu, c'est-à-dire d'un Créateur de monde.

³⁹ Guillaume Maniglier et Camille Mathieu, « Ancêtres de la fantasy », op. cit., p. 21.

⁴⁰ *Ibid.*

⁴¹ Des collectes de contes populaires ont lieu dans plusieurs pays, compilant les récits jusqu'alors principalement oraux. Ainsi, la première version de la *Belle et la Bête* apparaît dans la compilation *Les nuits facétieuses* (1550-1553) de

pour se figer au début du XX^e siècle.

C'est au XIX^e siècle que la « production à destination de la jeunesse suscite un large plébiscite et [que] les publications à visée moraliste tirées de contes populaires se multiplient⁴² ». Dès lors, les contes de fées et, plus largement, le domaine du merveilleux, vont être progressivement et durablement associés au monde de l'enfance, bien que cela constitue une erreur selon Tolkien⁴³. Pour Guillaume Maniglier et Camille Mathieu, « la fantasy moderne porte encore l'héritage de ce type de récit⁴⁴ », ce qui a aussi contribué à en faire, initialement, un genre destiné à un jeune lectorat. Mats Ludün précise également à propos de ce lien entre la fantasy, les contes et l'enfance, que « dans la fantasy, l'auteur viole les interdits à sa guise, libre de toute contrainte. Il invente ce qu'il veut. Le merveilleux et les croyances de son enfance peuvent s'exprimer par son écriture⁴⁵ ». De ce fait, c'est sa propre enfance que l'auteur modèle et invite à explorer. Il met en forme un imaginaire enfantin dépourvu de contraintes qui fait écho aux besoins du lectorat de vivre, même fictivement, libre, hors de toutes normes sociétales. Ainsi, la fantasy, en raison de son rattachement historique au conte, est propice au développement de récits liés à l'enfance.

Que ce soit dans les mythes ou les contes, le jeune héros quitte son foyer suivant l'appel de la féerie. Le voyage qu'il entreprend constitue l'une des étapes initiatiques de son développement. Pour accomplir son destin et faire triompher le Bien, le héros doit partir à l'aventure. Aussi, le voyage, qui est l'un des topoï communs aux récits mythologiques, aux contes ainsi que, comme nous le verrons dans la section suivante, à la Matière de Bretagne, a-t-il naturellement trouvé sa place au sein de la fantasy. Il permet au héros de découvrir de nouvelles contrées peuplées de dangereuses créatures qu'il doit affronter pour prouver sa valeur. Mais avant tout, c'est à lui-même qu'il se confronte. Chaque périple marque une étape dans la transcendance de son être. À cet égard, selon Anne Besson, la fantasy « renouvelle cette grande tradition populaire et lui redonne sens par un retour qui se veut plus direct et fidèle aux origines médiévales du romanesque et de la quête héroïque. [...] Sa construction affiche pour modèle le voyage initiatique d'épreuve en épreuve ou se révèle(nt) le / les héros⁴⁶ ». Les épreuves s'enchaînent au fur et à mesure que le héros explore

Giovanni Francesco Straparola. La traduction des *Mille et une nuits* par Antoine Galland (1704-1717) va alimenter l'intérêt du lectorat mondain pour les récits merveilleux et encourager les recueils dont celui des frères Jacob et Wilhelm Grimm (début du XIX^e siècle) et la production de contes originaux par Hans Christian Andersen entre 1835 et 1872.

⁴² Guillaume Maniglier et Camille Mathieu, « Ancêtres de la fantasy », *op. cit.*, p. 21.

⁴³ John Ronald Reuel Tolkien et Christopher Tolkien, *Les monstres et les critiques et autres essais*, *op. cit.*, p. 163.

⁴⁴ Guillaume Maniglier et Camille Mathieu, « Ancêtres de la fantasy », *op. cit.*, p. 21.

⁴⁵ Mats Ludün, *La fantasy*, *op. cit.*, p. 23-24.

⁴⁶ Anne Besson, *La fantasy*, *op. cit.*, p. 34.

les contrées et traverse des éléments architecturaux et naturels empreints d'une symbolique merveilleuse et chevaleresque (franchir un pont pour aller dans un autre monde, maîtriser une pièce d'armement, vagabonder en forêt, etc.). Le héros de fantasy est le sujet d'un voyage initiatique⁴⁷ autant que le garant de la survie du monde. En cela, il présente plusieurs similitudes avec les protagonistes de la quête du Graal.

1.1.2.2 Le merveilleux et la Matière de Bretagne

Selon Margaux Jacques, la première conscience critique du genre de la fantasy serait apparue en réaction au « cheminement des Lumières, avec l'idée que "l'on peut trouver de l'exaltation et de l'émerveillement en imaginant des choses impossibles"⁴⁸ ». C'est pourquoi la fantasy occupe une grande place dans la littérature anglaise où « la matière légendaire trouve un terreau fertile⁴⁹ ». D'une part, les œuvres *Le Songe d'une nuit d'été* (1600) et *La tempête* (1623) de William Shakespeare influencent les littératures de l'imaginaire anglaises, en popularisant le merveilleux. Le romantisme, qui connaît une résurgence au XIX^e siècle, réintroduit l'élan pour la nature, les grands espaces sauvages, le Moyen Âge et les âges passés. D'autre part, les croyances populaires anglaises en des mondes féériques perdurent malgré l'industrialisation du pays et connaissent un regain d'intérêt au début du XIX^e siècle. Selon Mats Ludün, « dans une fin de siècle dévorée par la révolution industrielle, dominée par la pensée positiviste et scientifique, le symbolisme apparaît en contrepoint, comme la recherche d'une âme dans un monde matérialiste ce qui explique ce retour à des âges anciens⁵⁰ ». Certains auteurs de l'époque vont donc puiser leur inspiration dans les légendes fantastiques, mais également dans les légendes celtes telles que les *Eddas* irlandais. Ces dernières vont participer à la mise en avant, notamment, de la Matière de Bretagne, dont les atmosphères médiévales et chevaleresques constituent l'une des sources de la fantasy.

La matière de Bretagne puise à même le merveilleux médiéval, ainsi que l'épopée (forme littéraire du XI^e siècle) et le roman courtois (XII^e siècle). La matière de Bretagne est « un ensemble de légendes et de chansons, diffusées à l'origine par des jongleurs gallois et armoricains, et qui alimentèrent, entre 1150 et 1250 environ, un certain nombre de romans⁵¹ » ainsi que des « récits

⁴⁷ Nous développerons davantage ce thème dans la suite de ce mémoire (partie 3.1).

⁴⁸ Margaux Jacques, « Les difficultés dans la définition de la fantasy », *op. cit.*, f. 8.

⁴⁹ Guillaume Maniglier et Camille Mathieu, « Ancêtres de la fantasy », *op. cit.*, p. 21.

⁵⁰ Mats Ludün, *La fantasy*, *op. cit.*, p. 32.

⁵¹ Définition du dictionnaire Larousse.

médiévaux écrits autour des légendes celtes de l'île de Bretagne et de la Petite Bretagne⁵² ». Nous retrouvons dans ces formes narratives la présence récurrente de personnages valeureux qui, au gré de leurs aventures, côtoient des éléments merveilleux prenant par exemple la forme de créatures fantastiques, de lieux et d'objets magiques. Les récits de cette littérature glorifient « l'idéal de chevalerie au 12^e siècle [où] le merveilleux occupe une place centrale : il est question de fées, de magiciens, de forêts enchantées et de créatures mythiques⁵³ ». L'influence de la Matière de Bretagne sur la fantasy est présente encore aujourd'hui ; en témoigne une sous-branche du genre spécialement dédiée à la réécriture de la légende arthurienne dont fait partie par exemple la trilogie *Graal noir* (2010-2011) de Christian de Montella. Nous retrouvons plusieurs aspects de cette littérature dans la fantasy, notamment l'appel de l'aventure, la guerre et la notion de justice qui est défendue par un preux chevalier.

À partir des années 2000, suivant le succès commercial grandissant de la fantasy, le merveilleux va servir de socle pour la légitimation de la fantasy en France. Selon Marie-Lucie Bougon, il y a alors une volonté de faire une « archéologie de la fantasy⁵⁴ » française qui conduit les éditions Callidor à faire remonter la naissance de la production française à l'œuvre *Les centaures* (1904) d'André Lichtenberger. Dès lors, la fantasy française est rapidement placée dans la « continuité du merveilleux pour l[a] faire gagner en légitimité⁵⁵ ».

1.1.3 High et Low fantasy

Le merveilleux est au cœur de la fantasy, bien que Robert H. Boyer et Kenneth J. Zahorski aient établi qu'il existait deux types de fantasy, la *high* et la *low* fantasy, qui fondent la base de l'arborescence des sous-genres de cette dernière. Cette division ne fait toutefois pas l'unanimité malgré son usage courant dans certains travaux de recherche ou par certaines maisons d'édition.

Dans la *high* fantasy, l'intrigue se déroule dans un monde différent du nôtre, désigné comme le « monde secondaire », qui possède sa propre rationalité et ses lois. L'œuvre la plus marquante de cette catégorie et qui participe au développement d'éléments canoniques du genre de la fantasy est *The Lord of the Rings* (1954) de Tolkien. Pour Anne Besson, c'est l'usage que l'auteur fait de

⁵² Guillaume Maniglier et Camille Mathieu, « Ancêtres de la fantasy », *op. cit.*, p. 20.

⁵³ *Ibid.*

⁵⁴ Marie-Lucie Bougon, « Cosmogonie de la fantasy française. Genèse et émancipation », *Revue de la BNF*, vol. 59, n° 2, Paris, Bibliothèque nationale de France, 2019, p. 40.

⁵⁵ *Ibid.*

certaines éléments provenant des mythologies et contes populaires qui sera repris comme base fondatrice des œuvres ultérieures⁵⁶. En s'inspirant de ses prédécesseurs, il conçoit tout un univers cohérent autour d'une société médiévale, peuplée de personnages folkloriques tels que les dragons et les elfes, qui s'affrontent dans une lutte manichéenne⁵⁷. En effet, l'intrigue principale repose sur la chute d'un puissant sorcier et le rétablissement de la paix dans le royaume. L'œuvre de Tolkien est l'une des premières à provoquer un large engouement des lecteurs pour ce genre, ce qui explique son influence massive et durable dans l'imaginaire littéraire des auteurs et lecteurs de fantasy. Selon Mats Ludün, son œuvre provoque un tel chamboulement qu'elle « scinde [la fantasy] en de nombreux sous-genres⁵⁸ » tels que la fantasy historique, la fantasy épique ou encore la fantasy burlesque de Terry Pratchett.

Le développement du monde secondaire, appelé « Périlleux Royaume⁵⁹ » par Tolkien, est un élément important des œuvres de *high fantasy*. Le « Périlleux Royaume » désigne des territoires empreints de magie, souvent isolés, regorgeant de dangers qui suscitent pourtant la fascination des aventuriers. Toute personne désireuse d'explorer ces contrées devra défendre sa vie face aux créatures y vivant, apportant une dimension épique à ses aventures. Selon Isabelle-Rachel Casta, le monde secondaire est

très développé, avec sa propre histoire et sa propre géographie, ses langages, la présence prégnante de la magie, et notamment de création magique, un cadre antio-médiéval, une organisation narrative en nombreux tomes, avec souvent une ou des prophéties comme embrayeur⁶⁰.

La *high fantasy* induit des « grands enjeux, [et narre] la quête d'un(e) jeune héros / héroïne ou d'un groupe de héros luttant contre un redoutable ennemi : un(e) méchant(e) sorcier(e), ou un Seigneur du Mal, jouant le rôle de la force antagoniste⁶¹ ». De plus, selon Mats Lüdun, « l'épique est une des caractéristiques les plus importantes de la *high fantasy*. Elle se plaît à dépeindre des mondes où pullulent monstres, sorciers et êtres diaboliques de toutes sortes. Le héros est celui qui

⁵⁶ Anne Besson, *La fantasy*, op. cit., p. 64.

⁵⁷ Jacques Baudou, *La fantasy*, op. cit., p. 45-46.

⁵⁸ Mats Lüdun, *La fantasy*, op. cit., p. 39.

⁵⁹ John Ronald Reuel Tolkien et Christopher Tolkien, *Les monstres et les critiques et autres essais*, op. cit., p. 145.

⁶⁰ Isabelle-Rachel Casta, « High and low fantasy », dans Anne Besson (dir.), *Dictionnaire de la Fantasy*, Paris, Vendémiaire, coll. « Dictionnaire », 2018, p. 173.

⁶¹ *Ibid.*

luttera contre ces maux⁶² ». La longueur des séries de *high fantasy*, comme *Les chevaliers d'Émeraude* (2003-2008, Anne Robillard) avec ses douze tomes, atteste de cette dimension épique, tout comme certains thèmes récurrents comme « la quête, la lutte entre le Bien et Mal⁶³ » que l'on retrouve dans de nombreux cycles tels *La Quête d'Ewilan* (2003) de Pierre Bottero ou encore les *Chronicles of Amber* (1970-2001) de Roger Zelazny. Il en découle, dans une partie de la production de fantasy, la présence de combats qui « sont souvent démesurés, [...] [qui] proposent toujours un enjeu cosmique car il convient de rétablir l'équilibre⁶⁴ » grâce au héros qui est guidé par « le destin, le *fatum*⁶⁵ ».

Le héros de *high fantasy* est inspiré de celui des *pulps*⁶⁶. Nombre de ces récits, en effet, se caractérisent par une profusion d'aventures et de combats mettant en avant des personnages invincibles. Le modèle du héros de *pulps*, « qui perdurera longtemps dans la fantasy souvent parodiée, était, sommairement, celui-ci : un barbare triomphant de tous les périls par sa force et son épée et enlevant la belle⁶⁷ ». Ces *pulps* vont donner naissance à une production d'œuvres qui seront par la suite classées dans un autre sous-genre de la *high fantasy*, la *heroic fantasy*, dont le héros canonique est Conan le barbare⁶⁸.

Comme le combat entre le héros et l'antagoniste est au centre de l'intrigue, l'avènement du héros est prophétisé. Dans la *high fantasy*, à laquelle on peut rattacher l'une des œuvres de notre corpus (*Les âmes croisées*), les prophéties et le destin ont une place importante, car ils guident l'Élu sur le chemin de sa destinée, qui est généralement de sauver le monde (ce que nul autre ne peut faire)⁶⁹. Le héros suit son chemin et finit toujours par embrasser la prophétie qui le désignait comme un être d'exception. Le héros de *high fantasy* est « souvent jeune et inexpérimenté, [et il] va [...] être guidé et assisté par un mentor plus âgé, souvent un magicien⁷⁰ ». Ce jeune héros, prédestiné et

⁶² Mats Lüdun, *La fantasy, op. cit.*, p. 17.

⁶³ *Ibid.*, p. 18.

⁶⁴ *Ibid.*, p. 19.

⁶⁵ *Ibid.*

⁶⁶ Il s'agit de magazines bon marché qui se développent à partir des années 1930 aux États-Unis. Ils sont construits autour de thématiques particulières, comme le *Weird Tales* et ses récits d'horreur, ou le *Amazing Stories* qui publie les œuvres pionnières de la science-fiction anglo-saxonne. Ce phénomène commercial va permettre à la fantasy de se populariser, car jusqu'alors elle se développait dans l'ombre de la science-fiction, même si un amalgame entre les deux genres reste encore courant à cette période.

⁶⁷ Mats Lüdun, *La fantasy, op. cit.*, p. 36.

⁶⁸ Sa première apparition fut dans *Weird Tales* en 1932 sous la plume de Robert E. Howard. Ses aventures se poursuivront pendant des décennies.

⁶⁹ Nous développerons les notions d'Élu et de prophétie dans la suite de ce chapitre.

⁷⁰ Isabelle-Rachel Casta, « High and low fantasy », *op. cit.*, p. 173.

prédéterminé⁷¹, va être façonné par son mentor⁷² pour accomplir ce qu'on attend de lui, malgré des périodes d'incertitude fréquemment insérées dans l'arc narratif du récit.

La *low fantasy*, pour sa part, implique une intrigue qui se déroule « en partie dans nos *realia* et qui, de ce fait, se rapproche davantage du genre fantastique mâtiné de merveilleux ; il en va ainsi des œuvres de Pierre Bottero (*La quête d'Ewilan*, 2003; *Les Mondes d'Ewilan*, 2004; *L'Autre*, 2006)⁷³ ». Dans la trilogie *Gormenghast* (1946-1959) de Mervyn Laurence Peake, considéré comme une figure importante dans l'histoire de la fantasy, l'auteur, en poussant son personnage à partir à l'aventure dans un monde à la limite du fantastique, qui s'entremêle avec la réalité, établit l'une des caractéristiques majeures de ce qui deviendra la *low fantasy*. Cette proximité entre « notre monde et [l]es mondes féeriques est une constante dans les premières œuvres de fantasy⁷⁴ ». Peake propose des œuvres majoritairement dépourvues de magie, dans la veine du roman d'apprentissage et à destination des adultes⁷⁵. De plus, son protagoniste, Titus Groan, rompt avec la figure du héros invincible développé dans les *pulps*. L'auteur s'inspirait également de la mythologie et des légendes folkloriques pour constituer son univers fictionnel.

La *low fantasy* implique une irruption inexplicée du surnaturel dans notre monde rationnel, mais également un lien entre notre *realia* et l'autre monde. Elle est une

catégorie protéiforme qui englobe à peu près tout ce qui ne relève pas de la *high fantasy* [et] dont les œuvres tournent gentiment en dérision les mythes fondateurs et le sérieux des *high*, *epic* et *heroic fantasy*, (...) : *Kaamelott* (Alexandre Astier, France, 2005-2009) en est un très bon exemple de série, de même que les récits de Terry Pratchett⁷⁶.

Bien que cette distinction primaire entre deux types de fantasy soit généralement admise et reconnue, il est important de souligner qu'il existe en réalité une circulation des thèmes, des figures et des intrigues entre ces deux formes de fantasy, ce qui rend difficile la classification des œuvres dans l'une ou l'autre de ces deux catégories rigides et étanches. À partir de ces deux distinctions, plusieurs sous-catégories, qui incluent chacune leurs propres caractéristiques, sont apparues, comme la fantasy arthurienne (*Avalon Series*, 1983-2007, Marion Zimmer Bradley), la fantasy

⁷¹ Nous reviendrons sur la notion de déterminisme à la fin de ce chapitre en proposant une définition de son application dans la fantasy jeunesse.

⁷² Nous développerons la figure du mentor et son rôle dans la littérature de fantasy jeunesse dans le chapitre 2.

⁷³ Isabelle-Rachel Casta, « High and low fantasy », *op. cit.*, p. 174.

⁷⁴ Mats Lüdun, *La fantasy*, *op. cit.*, p. 35.

⁷⁵ Jacques Baudou, *La fantasy*, *op. cit.*, chap. 3.

⁷⁶ Isabelle-Rachel Casta, « High and low fantasy », *op. cit.*, p. 174.

burlesque (*Xanth series*, 1991–2023, Anthony Piers), la fantasy historique (*Temeraire*, 2006-2016, Naomi Novik), ou la fantasy policière (*Ivy Wilde*, 2018-2020, Helen Harper). Selon Anne Besson, ces distinctions ne sont pas « neutre[s] axiologiquement⁷⁷ » et ajoutent à la difficulté de s’entendre sur la définition du genre. Toutefois, la théoricienne nuance son propos en expliquant que ces catégories sont une étape inévitable pour une approche du genre par le lectorat. Elle affirme que ces classifications sont mouvantes, se concurrencent et se confrontent. Par exemple, *L’Autre* s’inscrit dans la fantasy contemporaine, qui est caractérisée par une intrigue prenant place dans une réalité fictionnelle similaire à celle de l’auteur et du lectorat. Toutefois, cette trilogie peut également s’apparenter à la fantasy urbaine puisqu’une majeure partie de son intrigue se déroule dans des décors urbains contemporains, ou encore à la fantasy mythologique étant donné la présence de références mythologiques, notamment les puissantes familles possédant d’incroyables pouvoirs pour lutter contre des forces maléfiques anciennes et cosmiques. De plus, la trilogie comporte une importante dimension épique avec une lutte manichéenne qui dépasse le destin individuel des protagonistes, qui est plus le propre de la *high* fantasy. Ainsi, la trilogie *L’Autre*, qui contient à parts égales des éléments de la *high* et de la *low* fantasy, est de surcroît au croisement de plusieurs de ses sous-genres, illustrant la circulation des thèmes, des figures et des idées propres à la fantasy recensés dans cette section.

1.2 La littérature jeunesse et la fantasy jeunesse

1.2.1 Le sentiment de l’enfance, déclencheur de la littérature jeunesse

La littérature jeunesse, telle que nous la concevons présentement, est apparue récemment. Elle émerge

au moment où l’enfant devient un concept ou l’objet d’un sentiment et d’une considération particuliers. C’est pourquoi cette histoire littéraire coïncide précisément avec l’évolution du sentiment de l’enfance ou plus exactement avec l’évolution sociale, culturelle et historique de la perception qu’ont les adultes de l’enfant. [...] Il y a littérature de jeunesse quand l’enfant est destinataire de l’œuvre. Tout se joue donc quand l’enfant devient objet du désir d’écrire. Cela implique qu’il soit identifié comme

⁷⁷ Anne Besson, *La fantasy*, op. cit., p. 19.

un être singulier, à part et non adulte. Une telle considération destinale de la littérature de jeunesse oblige à situer tardivement sa date de naissance, à la fin du XVII^e siècle⁷⁸.

Le « sentiment de l'enfance⁷⁹ » se développe à la faveur d'un changement de paradigme dans la conception de l'enfant. Il n'est plus un « être en devenir, non achevé, inférieur, irrationnel, qu'il fallait éduquer. Dit autrement, un enfant qu'il fallait désenfanter⁸⁰ ». À partir de cette période, l'enfant devient l'objet d'analyses qui mènent à une littérature qui lui est spécifiquement adressée. Dans un premier temps, l'adulte, présidant à la lecture d'un enfant, souhaitait que les œuvres présentées à celui-ci aient une valeur éducative afin que l'enfant transcende son état et fasse partie intégrante de la société et quitte « la marge⁸¹ » de cette dernière. L'image de l'enfant va elle-même évoluer à la fin du XVII^e siècle pour s'orienter vers l'idée, proposée par John Locke, selon laquelle l'enfant est un « être vierge, une glaise ductile ou une cire molle sur laquelle peuvent venir s'imprimer tous les motifs possibles, tous les apprentissages souhaitables⁸² ». Puis, avec Jean-Jacques Rousseau, l'enfant « n'apparaît plus comme un être de devoir qui doit s'effacer derrière sa destinée d'adulte ; il devient un être spécifique avec des droits spécifiques, et notamment eu égard à sa sensibilité et à l'usage qu'il fait de sa raison⁸³ ».

À la même époque, l'idée d'une littérature éducative persiste, mais la nécessité d'avoir une littérature distincte de celle pour adulte commence à s'imposer. La portée éducative de la littérature jeunesse, comme nous l'avons évoqué précédemment, se manifeste par une « veine moralisatrice [qui] restera longtemps une des constantes de la littérature de jeunesse⁸⁴ ». Cette dimension morale est déployée au sein des contes, comptines et ouvrages éducatifs du Moyen Âge (La Tour Landry, Vincent Beauvais). La présence des contes dans le champ de la littérature jeunesse est décriée aux XVIII^e siècle, car, basés sur les contes oraux, ils sont considérés comme véhiculant des valeurs et des émotions subversives telles que la jalousie. Finalement, des contes principalement orientés vers le public enfantin apparaissent au XIX^e siècle. Cela coïncide avec un changement du sentiment de l'enfance où le jeune est enfin perçu comme ce qu'il est : un enfant. Ce changement découle entre autres de la nostalgie des auteurs romantiques envers leur propre jeunesse. À partir de

⁷⁸ Nathalie Prince, *La littérature jeunesse*, 3e éd., Paris, Armand Colin, coll. « Hors collection », 2021, p. 46.

⁷⁹ Expression inventée en 1973 par Philippe Ariès dans son ouvrage *L'enfant et la vie familiale sous l'ancien régime*.

⁸⁰ Nathalie Prince, *La littérature jeunesse*, *op. cit.*, p. 46.

⁸¹ La notion de marge fut développée par Van Gennep, dans ses travaux sur les rites de passage, au début du XX^e siècle et reprise par Philippe Ariès. Nous reviendrons plus en détail sur cette notion dans le chapitre 3.

⁸² Nathalie Prince, *La littérature jeunesse*, *op. cit.*, p. 52.

⁸³ *Ibid.*, p. 62.

⁸⁴ *Ibid.*, p. 57.

l'appropriation de contes pour adultes, le conte pour enfant se développe, entraînant un renouvellement du merveilleux. Le changement de paradigme du sentiment de l'enfance permet au conte de « cultiv[er] le merveilleux à la défaveur de la morale [et] donne à l'enfant un pouvoir et une autonomie, une fantaisie, qui le détache enfin de l'adulte⁸⁵ ». L'enfant n'étant plus perçu comme un être en devenir, la littérature qui lui est consacrée peut se détacher de sa portée éducative pour développer une dimension plus imaginaire.

Ce n'est, toutefois, que depuis les années 1980 que la fantasy a investi la littérature jeunesse et y prospère, bien qu'il existât déjà avant cette période des œuvres de fantasy pour la jeunesse telles que *Alice's Adventures in Wonderland* de Lewis Carroll (1865), *The Chronicles of Narnia* de C. S. Lewis (1950–1956) ou *The Wonderful Wizard of Oz* de L. F. Baum (1900). La fantasy

devient soudain à la fois le propre de l'enfance et le propre de la littérature de jeunesse. Sans intention morale évidente ou première, sans un dogmatisme forcené, et sans auteurs précis, le merveilleux – et le nonsense – permettent une manière de pensée sauvage littéraire, assez proche de la pensée non éduquée de l'enfant. Alors l'enfance rencontre en ces contes populaires une spontanéité de la fiction et une naïveté de l'aventure. En favorisant une telle littérature d'évasion, les écrivains enseignent en filigrane qu'il faut savoir se réfugier dans l'imagination et dans les rêves pour fuir la réalité⁸⁶.

Le développement du merveilleux en France tout au long du XX^e siècle participe à la vague d'intérêt du lectorat français pour les classiques anglophones du genre. Cependant ce n'est pleinement qu'avec le succès de *Harry Potter* et celui de *À la croisée des mondes* de Philip Pullman que la fantasy pour la jeunesse s'impose dans le milieu de la littérature jeunesse dans les années 1990. L'effet « Pullman-Potter⁸⁷ » va permettre la traduction de nombreuses œuvres anglophones dans le monde entier, avec en tête la série *Eragon* (Christopher Paolini, 2003), *Artemis Fowl* (Eoin Colfer, 2001) et *Magyk* (Ange Sage, 2005). Dès lors, de plus en plus de cycles francophones s'inspirent de ces œuvres majeures, comme *Tara Duncan* (2003-2015) de Sophie Audouin-Mamikonian, dont l'histoire peut s'apparenter à celle de *Harry Potter*, contribuant à la codification du genre. De plus, le succès commercial des œuvres de fantasy, à commencer par celle de J.K.

⁸⁵ *Ibid.*, p. 67.

⁸⁶ *Ibid.*

⁸⁷ Ofra Lévy, « À la recherche d'une typologie des best-sellers dans la littérature de l'imaginaire pour jeunes-adultes », dans Olivier Bessard Banquy, Sylvie Ducas et Alexandre Gefen (dir.), *Best-sellers*, Paris, Armand Colin, coll. « Hors collection », 2021, p. 264.

Rowling, constitue également une « grande opportunité pour les auteurs francophones⁸⁸ », en permettant la mise en lumière d'œuvres telles que la *Quête d'Ewilan*, de Pierre Bottero, paru en 2003.

1.2.2 La fantasy « young adult » : la mise en scène d'une quête identitaire

1.2.2.1 Une littérature « destinée »

La littérature jeunesse, comme le laisse entendre le qualificatif *jeunesse*, semble désigner un public bien circonscrit. Cependant, la notion de « jeunesse » est si large qu'elle regroupe les œuvres écrites pour les enfants allant de 0 à 18 ans. Ainsi, cette littérature est parfois désignée, en fonction de l'âge des lecteurs, comme la « littérature enfantine », la « littérature d'enfance et de jeunesse », ou encore, lorsque le lectorat est plus âgé – de 12 à 18 ans –, la « littérature *young adult*⁸⁹ ». C'est dans cette dernière catégorie que s'ancre notre corpus et c'est pourquoi nous nous intéresserons majoritairement à ses particularités. Contrairement à un genre, qui se définit notamment par des thèmes ou des éléments esthétiques, la spécificité de la littérature jeunesse est, d'abord et avant tout, son destinataire. En effet, selon Nathalie Prince, l'expression « littérature jeunesse » ne « désigne rien de ce qu'elle est, de ce qu'elle dit, ni même de la forme générique qu'elle adopte. Elle privilégie un élément extérieur, étranger et hétéronome : le lecteur⁹⁰ ».

Bien que le lecteur semble être au cœur de cette littérature, et que le contenu des œuvres soit pensé pour permettre une identification du lecteur cible, notamment par la mise en avant de protagonistes adolescents ou jeunes adultes, il demeure difficile de prévoir la réception qu'en feront les adolescents. Entre deux âges, ces lecteurs lisent à la fois ce que leurs parents achètent pour eux et ce qu'ils choisissent par eux-mêmes ou en fonction de ce que lisent leurs amis. De plus, la littérature « *young adult* » est également lue par un public adulte. Les œuvres sont destinées à des

⁸⁸ Silène Edgar, « Jeunesse », dans Anne Besson (dir.), *Dictionnaire de la Fantasy*, Paris, Vendémiaire, coll. « Dictionnaire », 2018, p. 208.

⁸⁹ La littérature dite « *young adult* » est délicate à circonscrire, car cette catégorie n'est pas perçue de la même façon selon que nous nous trouvons aux États-Unis, en France ou au Québec. La traduction de « *young adult* » par « jeune adulte » peut également induire une ambiguïté, car cette expression fait référence à un public âgé, selon le Centre d'observation de la société (<https://www.observationsociete.fr/definitions/jeunes/>), de 18 à 25 ans. Or, la littérature « *young adult* » (YAL) est initialement destinée à un public adolescent, mais peut être appréciée par un public adulte. Cette ambivalence du public ciblé – toujours situé entre deux âges – est au fondement des enjeux discursifs autour de cette catégorie littéraire. En somme, la définition de la littérature « *young adult* » nécessiterait en soi que nous y consacrons un chapitre, ce qui nous écarterait de notre présente recherche. C'est pourquoi nous invitons le lecteur en quête de plus amples précisions à se référer, par exemple, au livre de Laurent Bazin, *La littérature young adult*, paru en 2019 aux éditions des Presses Universitaires de Clermont.

⁹⁰ Nathalie Prince, *La littérature jeunesse*, op. cit., p. 25.

lecteurs ancrés dans « un univers d'adolescence, au sens vrai, c'est-à-dire d'irresponsabilité provisoire : ces "jeunes" [lecteurs] sont dans une sorte de *no man's land* social, ils sont adultes pour certaines choses, ils sont enfants pour d'autres, ils jouent sur les deux tableaux⁹¹ ». De fait, l'ambivalence des personnages reflète, partiellement du moins, celle du lectorat varié qui est attiré par cette catégorie de littérature. La littérature jeunesse, malgré les stéréotypes qui lui sont rattachés – pauvreté linguistique, dimension didactique évidente, intrigue simpliste⁹² – séduit donc un public plus large que celui préalablement défini et ciblé. Cette littérature est donc traversée par une contradiction, car le destinataire ciblé ne coïncide pas forcément avec le lecteur réel. Autrement dit, la littérature jeunesse doit être « comprise au sens large, ce qui ne signifie pas qu'elle est nécessairement écrite pour la jeunesse. La réception n'est pas la destination⁹³ ». De fait, les œuvres « *young adult* » peuvent parfois, comme c'est le cas de *Le Sorcelleur* (1986–2024) d'Andrzej Sapkowski, être classées à la fois dans la littérature jeunesse et la littérature adulte. De même, si nous nous attardons à la classification des œuvres de Pierre Bottero sur le site *Les Libraires*, l'œuvre *Le Pacte des Marchombres – Tome 1* de l'édition Rageot est répertoriée comme « Jeunesse / Romans 10-14 ans⁹⁴ », tandis que l'édition Rageot poche du même roman est répertoriée dans les catégories « Jeunesse / 14 ans et +⁹⁵ ». L'offre d'un même roman, dans deux éditions, pour deux lectorats différents – le *crossover*⁹⁶ – est un phénomène de plus en plus courant en littérature jeunesse depuis le succès d'*Harry Potter*, et particulièrement mis en œuvre dans la fantasy. Selon Anne Besson, en effet, il s'agit d'« une tendance consubstantielle de la fantasy, évidemment favorisée par une tradition de la littérature merveilleuse toujours à cheval entre deux publics⁹⁷ » comme nous avons pu le voir précédemment. Les choix éditoriaux s'orientent donc davantage en

⁹¹ Pierre Bourdieu, *Questions de sociologie*, Paris, Les Éditions de Minuit, 2009, p. 145.

⁹² Nathalie Prince, *La littérature jeunesse*, op. cit., chap. 4.

⁹³ *Ibid.*, p. 45.

⁹⁴ <https://www.leslibraires.ca/livres/le-pacte-des-marchombres-t-1-pierre-bottero-9782700250985.html>

⁹⁵ <https://www.leslibraires.ca/livres/le-pacte-des-marchombres-t-1-pierre-bottero-9782700256505.html>

⁹⁶ « Utilisé dans le vocabulaire des ensembles romanesques et télévisés pour désigner un croisement d'univers (tel héros rendant visite à tel autre héros...), le terme de *crossover* est également employé pour désigner le secteur culturel en plein développement des produits visant un lectorat mêlé, au carrefour des classes d'âge », définition fournie par Anne Besson, « À nouveau public, nouveau genre ? Le cas de la fantasy contemporaine », dans Laurent Bazin et Danièle Henky Philippe Clermont (dir.), *Esthétiques de la distinction : gender et mauvais genres en littérature de jeunesse*, Peter Lang, « Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien », 2013, en ligne, <<https://hal.science/hal-03028350>>, consulté le 12 septembre 2024.

⁹⁷ Anne Besson, « À nouveau public, nouveau genre ? Le cas de la fantasy contemporaine », dans Philippe Clermont, Laurent Bazin, et Danièle Henky (dir.), *Esthétiques de la distinction : gender et mauvais genres en littérature de jeunesse*, Peter Lang, 2013, p. 269-283, en ligne, <<https://hal.science/hal-03028350>>.

faveur d'un texte identique, mais proposer dans deux éditions différentes : une pour la jeunesse, une pour les adultes.

1.2.2.2 Le personnage adolescent, miroir du lecteur

Afin d'attirer le lecteur cible, les œuvres de fantasy « *young adult* » mettent en scène des protagonistes adolescents permettant au lecteur de vivre par procuration des expériences nouvelles qui peuvent s'avérer des sources d'apprentissage. Le héros est alors un individu tout d'abord « passif, qui subit les événements, qui s'étonne devant une situation, qui se trouve face à une aventure qu'il n'a pas provoquée. Il ne devient actif et acteur de son histoire que dans un second temps [en effectuant] d'emblée [...] des choses improbables⁹⁸ ». La confrontation à son environnement et l'incompréhension du monde, qui s'accompagnent d'un mal-être et de l'envie de changer les choses, sont souvent au fondement de cette aventure dans la fantasy pour adolescents. De même, le motif du héros orphelin, que nous développerons dans la prochaine partie, offre « une meilleure identification, permettant au jeune [lecteur] de construire son propre roman familial autour des questions d'identité⁹⁹ ». Le héros évolutif, qui apprend et grandit en même temps que son lecteur, constitue un autre élément important de cette littérature. Par exemple, dans la trilogie *L'Autre* de Pierre Bottero, nous suivons l'évolution des protagonistes Natan et Shaé, qui sont des adolescents dans le tome 1 et des adultes eux-mêmes parents d'un enfant de huit ans dans le dernier tome. Ainsi, les protagonistes des œuvres *young adult* illustrent le statut ambivalent du lecteur qui n'est plus un enfant, mais pas encore pleinement un adulte.

La mise en scène de l'évolution et du développement de personnages adolescents permet ainsi de créer un effet miroir qui, selon Nathalie Prince, facilite la reconnaissance par le lecteur de sa propre quête dans celle du personnage. D'après la chercheuse,

le personnage représente avant tout une permanence narrative dont la cohérence et la constance font sens à une personnalité, celle du jeune lecteur, qui se cherche et se constitue ; le personnage, fil directeur d'un monde qui le transcende souvent, permet à la personne-lectrice de se structurer : c'est tout le schéma aristotélicien qui est inversé. Le personnage n'est pas la réplique de la personne, de son épaisseur psychologique, de

⁹⁸ Nathalie Prince, *La littérature jeunesse*, op. cit., p. 134.

⁹⁹ Philippe Clermont, « Une fantasy française pour la jeunesse "à l'école des sorciers", ou les avatars d'Harry », dans Anne Besson (dir.), *Fantasy : le merveilleux médiéval aujourd'hui. Actes du colloque du CRELID*, Paris, Bragelonne, 2007, p. 187.

sa substance consciente ou inconsciente ; c'est la personne qui réplique le personnage, sa forme, sa force narrative¹⁰⁰.

Par l'intermédiaire de ce personnage et par *mimesis* ou *anti-mimesis*, le jeune lecteur s'interroge sur ce qui le constitue, lui permettant par cela de se développer comme individu.

Or, si la construction identitaire apparaît comme un phénomène intrinsèquement lié aux fondements de la littérature jeunesse, elle semble revêtir une importance particulière dans le genre de la fantasy, qui serait, si l'on en croit Elsa Pépin, « une métaphore de l'apprentissage de la vie et de la découverte de soi¹⁰¹ ». La fantasy met en avant, selon Pierre Bottero, le fait que « chaque individu existe en tant que tel, contrairement à notre réalité qui met souvent en avant la masse et la norme. D'où l'impact de ce genre sur des adolescents en train de se construire¹⁰² ».

1.2.2.3 Découverte de soi et ouverture sur le monde

La quête identitaire qui anime le héros est mise en avant dans les voyages, dans les littératures de l'imaginaire, lesquelles nous convient dans un monde « en marge du nôtre [où] le lecteur [est], semblable en cela aux héros, appelé à explorer les à-côtés de son environnement¹⁰³ ». Le lecteur adolescent, plus spécifiquement, expérimente son « autodétermination psychocognitive¹⁰⁴ » grâce aux fictions de l'imaginaire et notamment les œuvres mettant en scène les capacités de l'esprit à jouer sur la réalité, comme c'est le cas dans *La Quête d'Ewilan* de Pierre Bottero.

Dans les romans de fantasy, selon Anne Besson, le pacte de lecture permet également au lecteur de questionner sa propre société. Le jeune lecteur se plonge dans des univers imaginaires qui lui offrent une possibilité infinie d'expérimentations par rapport à son quotidien. Ainsi il peut, le temps d'une lecture, s'affranchir de son statut social. L'adolescent est dans l'âge des possibles, soit dans « ce moment d'exploration psychique où l'individu refuse de se laisser enfermer dans une case unique et entend au contraire explorer l'ensemble des réalités concevables, des plus crédibles

¹⁰⁰ Nathalie Prince, *La littérature jeunesse*, op. cit., p. 170.

¹⁰¹ Elsa Pépin, « Fantasy et littérature jeunesse : la fureur de la fantasy », *Entre les lignes : le magazine sur le plaisir de lire au Québec*, vol. 5, n° 1, Les éditions Entre les lignes, 2008, p. 32.

¹⁰² Seibel Bernadette (dir.), « Pierre Bottero », *Lecture jeune*, n° 131, 2009, p. 11.

¹⁰³ Laurent Bazin, « L'âge de tous les possibles ? Adolescence et fictions de mondes », *Revue de la BNF*, vol. 59, n° 2, Paris, Bibliothèque nationale de France, 2019, p. 60.

¹⁰⁴ *Ibid.*, p. 63.

aux plus fantasmatisques¹⁰⁵ ». La *fantasy young adult* lui permet d'échapper momentanément aux problèmes auxquels il fait face dans sa vie pour se nourrir de réalités alternatives où les sentiments contestataires qui l'habitent trouvent des échos. Ce processus illustre le « complexe du homard » que Françoise Dolto a associé à la transformation identitaire nécessaire effectuée par l'adolescent, qui le pousse à se délaïsser de son ancien soi pour se forger une nouvelle identité, tout en étant exposé aux dangers extérieurs durant le processus¹⁰⁶. La littérature jeunesse met donc en scène « un être à [son] image, dans cet entre-deux instable où [il doit] construire [son] identité soit en marquant [sa] différence par rapport aux adultes, soit en multipliant les éléments de reconnaissance réaliste¹⁰⁷ ». Cette pratique se retrouve au sein de certaines œuvres de *fantasy young adult* par l'intermédiaire d'un cercle d'amis, qui ensemble vont grandir et faire valoir leur perception du monde.

La littérature YA fait également écho à la construction par imitation des adolescents, qui ne cherchent plus à ressembler à un héros idéalisé, mais à un protagoniste qui leur ressemble par ses difficultés à trouver sa place dans le monde et à se faire comprendre tout en étant soi-même¹⁰⁸. Les héros de *fantasy* jeunesse sont des personnages « comme eux : des adolescents ordinaires. Sauf que soudain, il leur arrive des choses extraordinaires, de ces choses auxquelles rêvent [les] jeunes¹⁰⁹ ». C'est également pourquoi l'identification aux luttes sociales présentes dans les œuvres est plus aisée pour les lecteurs, car ils entretiennent un sentiment de communauté de « pairs » avec le protagoniste. Grâce à ce dernier, et à son activisme dans la formation d'un monde plus adéquat, les lecteurs peuvent développer leur propre conscience politique.

En effet, la *fantasy* est un genre « moral, qu'il s'agisse de promouvoir ou de questionner la nature éthique de l'être humain quand elle est confrontée aux épreuves. [...] Les œuvres explorent l'éventail des nuances possibles entre une nature bonne et une nature tendanciellement mauvaise¹¹⁰ ». Les œuvres de *fantasy* mettent en avant l'emprise d'un système sur

le destin des personnages qui servent de relais aux lecteurs et lectrices, dont on épouse le point de vue, les doutes et les résolutions, alors qu'ils ou elles sont mis en situation de ne plus pouvoir ignorer les failles profondes qui affectent le seul monde qu'ils ou

¹⁰⁵ *Ibid.*, p. 61.

¹⁰⁶ Nathalie Prince, *La littérature jeunesse*, op. cit., p. 137.

¹⁰⁷ *Ibid.*, p. 137-138.

¹⁰⁸ David Le Breton, « La scène adolescente : les signes d'identité », *Adolescence*, vol. 23, n° 3, 2005, p. 587-602.

¹⁰⁹ Elsa Pépin, « Fantasy et littérature jeunesse », loc. cit., p. 32.

¹¹⁰ Anne Besson, *Les pouvoirs de l'enchantement : usages politiques de la fantasy et de la science-fiction*, Paris, Vendémiaire, 2021, p. 84.

elles aient jamais connus, avant d'être ébranlées par la lutte qu'ils ou elles vont mener pour abattre ces régimes¹¹¹.

Par conséquent, la pluralité des systèmes politiques présentés dans les œuvres de fantasy plonge le lecteur dans un « laboratoire des possibles¹¹² » où il peut explorer toutes les nuances d'une norme, s'approprier la lutte sociale des personnages et développer sa propre pensée morale et politique.

En ce sens, les œuvres de fantasy sont des vecteurs politiques dont les symboles peuvent être utilisés par certaines communautés dans leurs revendications sociales¹¹³. Grâce à un acte individuel (lire), les lecteurs peuvent rejoindre une communauté formée autour d'une fiction partagée, et développer ensemble une vision commune d'une société idéalisée basée sur la fiction, qui révèle, en retour, les défauts de notre propre société. Le lecteur peut ainsi devenir un « fan-activiste¹¹⁴ » usant de formules et de symboles « empruntés aux fictions de l'imaginaire, dans une démarche qui doit elle-même tout entière être comprise comme contestation du réel actuel¹¹⁵ ».

Cette dimension politique des œuvres de fantasy est présente également dans les œuvres *young adult*. Le lecteur, traversant une période de construction identitaire, peut, grâce à son identification au protagoniste, prendre à cœur les tourments moraux et politiques du personnage et ainsi développer sa propre conscience politique en dehors de celle de ses parents. C'est pourquoi la liberté et l'individualité « apparaissent sans surprise comme des valeurs résolument centrales¹¹⁶ » dans les œuvres de fantasy jeunesse. Nous retrouvons cela dans les œuvres de notre corpus avec, par exemple, Nawel, héroïne des *Âmes croisées* qui, souhaitant s'affirmer en dehors des dictats de sa mère, développe sa propre conscience politique, ce qui l'amène à rechercher une liberté d'action et de cheminement qui lui est propre.

¹¹¹ *Ibid.*, p. 70.

¹¹² *Ibid.*, p. 56.

¹¹³ Par exemple, nous retrouvons à l'université de Rennes 2 (France) un syndicat étudiant intitulé « L'armée de Dumbledore », qui s'est formé pour contester les décisions politiques du conseil d'administration de l'université. L'armée de Dumbledore fut le syndicat majoritaire à Rennes 2 de 2015 à 2019 avec plusieurs sièges dans les conseils administratifs. Le syndicat étudiant concurrent, Élan Associatif, s'est inspiré, quant à lui, de la série *Game of Thrones* pour une de leur campagne avec pour slogan « Élan Associatif is coming ».

¹¹⁴ Anne Besson, *Les pouvoirs de l'enchantement*, op. cit., p. 103.

¹¹⁵ *Ibid.*, p. 113.

¹¹⁶ *Ibid.*, p. 80.

1.3 Le déterminisme dans la fantasy jeunesse

Comme nous l'avons établi, les romans de fantasy jeunesse peuvent s'apparenter à des romans d'apprentissage qui participent à la construction identitaire du lecteur par l'intermédiaire de l'identification aux protagonistes. Ces derniers sont soumis à des tourments et des aléas qui révèlent leur caractère et leurs aptitudes uniques à « une période charnière de la jeunesse du héros, celle qui détermine son destin¹¹⁷ ». Pour mener à bien leur formation, le développement des protagonistes s'effectue au gré de voyages et de rencontres, de confrontations à des périodes de doutes et d'épreuves, au terme desquels les personnages découvrent et apprivoisent leur nature exceptionnelle. En effet, « prédestiné à de grandes choses¹¹⁸ », le héros de fantasy jeunesse est soumis à un important déterminisme. Avant de nous attarder sur cette notion, il est important de préciser qu'il n'y a pas, tout du moins en sociologie, « de consensus ni sur le sens exact du déterminisme, ni sur ses implications¹¹⁹ ». En nous appuyant sur les éléments récurrents dans les œuvres du genre et sur la notion de déterminisme sociologique, nous proposons de définir notre propre perception du déterminisme en fantasy jeunesse¹²⁰.

De même et avant de poursuivre notre analyse, il nous semble essentiel d'établir une distinction entre les notions de déterminisme et de destin, car tout au long de notre recherche, ces deux termes forment la toile de fond de notre réflexion.

Le destin est, selon la première définition proposée par le dictionnaire Usito, une « puissance qui, selon certaines croyances, fixerait le cours des événements et gouvernerait la vie des hommes¹²¹ ». Cette conception implique une certaine fatalité dans le sens où un individu n'est pas maître de ses actions, car son histoire est tracée à l'avance. Selon Roger-Émile Lacombe, « il ne dépend pas de ma volonté de déclencher [mon] destin, je suis obligé de [le] subir¹²² ». Dans notre

¹¹⁷ Philippe Clermont, « Une fantasy française pour la jeunesse “à l'école des sorciers”, ou les avatars d'Harry », *op. cit.*, p. 186.

¹¹⁸ Mats Lüdun, *La fantasy*, *op. cit.*, p. 82.

¹¹⁹ Dominique Raynaud, « Déterminisme méthodologique », dans Dominique Raynaud (dir.), *Sociologie fondamentale*, Paris, Éditions Matériologiques, coll. « Sciences & philosophie », 2021, p. 255-256.

¹²⁰ La notion de déterminisme est prise en compte dans plusieurs disciplines (physique, mathématique, médecine, philosophie, sociologie, etc.). Du côté des sciences sociales, il est possible d'aborder le déterminisme par le prisme de la philosophie grâce aux travaux de Pierre-Simon de Laplace, Moritz Schlick ou encore en s'intéressant au courant de pensée des stoïciens. Cependant, nous avons fait le choix de nous appuyer uniquement sur la perspective sociologique, en écartant l'approche philosophique, car cette dernière, bien qu'intéressante, nous éloignerait de notre sujet en élargissant trop les axes possibles d'analyses.

¹²¹ <https://usito.usherbrooke.ca/d%C3%A9finitions/destin>.

¹²² Roger-Émile Lacombe, « Déterminisme, destin et sentiment de liberté », *Revue de Métaphysique et de Morale*, vol. 68, n° 3, Presses Universitaires de France, 1963, p. 270.

corpus, le destin des héros se manifeste par les prophéties qui les désignent comme les sauveurs du monde et n'admet, de ce fait, aucune marge de manœuvre au libre arbitre.

Pour sa part, la notion de déterminisme établit que chaque décision est le fruit d'un système de causalités et résulte à la fois des événements passés et d'un contexte extérieur au sujet, comme l'éducation familiale ou institutionnelle. Nous percevons le déterminisme comme une réalité susceptible d'affecter toute personne et de contraindre un individu à suivre un sillage que certains éléments de contexte ont tracé à l'avance pour lui. En ce sens, le déterminisme se rapproche du destin. D'ailleurs, en sociologie, l'expression « destin social¹²³ » peut être utilisée pour traduire ce système de causalité qui prédétermine l'avenir d'un individu en fonction notamment du contexte socio-familial. Toutefois, comme nous le verrons par la suite, il est possible de surmonter certains aspects du déterminisme.

En effet, le déterminisme accorde aux individus une marge de manœuvre, tandis que le destin se caractérise par une « sorte de déterminisme radical¹²⁴ » et immuable. En ce sens, le destin semble toujours avoir le dessus sur le déterminisme. Le fait que les deux notions comportent des caractéristiques communes accentuent leurs interconnexions et participent à une possible confusion des deux termes. L'un des objectifs de notre recherche vise donc à déceler les imbrications de ces deux notions – qui semblent même parfois se confondre au sein de l'œuvre de Pierre Bottero – et la manière dont, en exerçant leur libre arbitre, les personnages s'en affranchissent, à tout le moins partiellement.

1.3.1 La prophétie, un déterminisme discursif

Le héros de la fantasy jeunesse est souvent « prophétisé, élu¹²⁵ » par un discours textuel ou oral. Une prophétie est « censée être la clé d'événements d'ampleur mondiale¹²⁶ » dont la légitimité peut s'appuyer sur son origine : une parole divine. Tous les éléments divinatoires (rêves, visions, prédictions) « constituent autant de facettes de la fonction prophétique du langage en fantasy¹²⁷ ». Le héros de fantasy jeunesse est désigné comme « l'élu », car avant même sa naissance, il est

¹²³ Pascal Fugier, « Sociologies et déterminismes », *Interrogations ?*, vol. « Le corps performant », n° 7, 2008, en ligne, <doi: fhalshs-01651439ff>. Pour faciliter la compréhension et éviter les amalgames, cette expression sera mise en italique dans le texte.

¹²⁴ Miguel Benasayag, « Le déterminisme et la liberté », *Armillaire*, La Découverte, 2006, p. 127.

¹²⁵ Mats Lüdun, *La fantasy*, op. cit., p. 81.

¹²⁶ Thierry Soulard, *Les mystères du Trône de Fer : les mots sont du vent*, Roubaix, Pygmalion, 2019, p. 46.

¹²⁷ Kergeot Marie, « De la contrainte merveilleuse : poétique et déterminisme dans la fantasy contemporaine », Mémoire de maîtrise en Littérature générale et comparée, Université de Rennes 2, 2020, f. 188.

souvent promis, par l'entremise d'une prophétie, à un destin exceptionnel : rien de moins que sauver le monde. Selon Joseph Campbell, « rares sont ceux qui ont un destin ; seul y a droit le héros qui a plongé pour l'atteindre et qui a resurgi¹²⁸ ». À chaque tome d'une série de fantasy, le protagoniste se hisse un peu plus vers ce statut de héros prophétisé.

La prophétie en tant que telle puise ses racines dans les textes religieux et notamment apocalyptiques. Il s'agit d'un « véritable topos [...] aussi bien dans les romans qu'en littérature jeunesse¹²⁹ » comme l'illustrent de nombreux titres d'œuvres jeunesse tel qu'*Ellana la prophétie*, le troisième tome de la trilogie *Le pacte des marchombres* de Pierre Bottero. La prophétie sert soit à guider les actions du héros, soit à annoncer « l'avènement du héros, qui devient par conséquent un élu¹³⁰ ». Dans le premier cas, la prophétie est le socle de l'enseignement que prodigue le mentor au protagoniste. Elle permet d'orienter l'éducation de ce dernier pour valider l'existence de la prophétie en vue de l'accomplir. Dans le second cas, la prophétie est le cœur d'une croyance, partagée par les membres d'une communauté, en l'apparition d'un sauveur qui changera le monde connu. Elle est aussi au centre d'un conflit interne chez le héros qui lutte entre l'acceptation de son destin et la volonté d'écrire son propre avenir à travers l'affirmation de ses choix personnels, au détriment de la prophétie le concernant. Ainsi, dans les cycles de fantasy,

l'élu est poussé par un destin écrit à l'avance, contre lequel il ne peut lutter, ce qui permet aux auteurs qui choisissent ce ressort narratif de complexifier facilement le personnage en le faisant passer par des phases successives de refus puis d'acceptation de son statut. Plus profondément, l'élu est un avatar de l'homme providentiel, figure-clé de la mythologie politique contemporaine. [...] L'élu des cycles de fantaisie incarne un signe, figure messianique qui se sacrifie pour sauver les siens, allant jusqu'à mourir... pour mieux ressusciter¹³¹.

La prophétie apporte donc une profondeur narrative au protagoniste, tout en permettant la mise en place d'un questionnement sur l'existence ou non d'un chemin prédéterminé et de la marge de liberté individuelle dont dispose le personnage. Le fait que la destinée du héros soit liée à une parole passée, énoncée il y a des millénaires, crée un sentiment de continuité dans l'univers tissé par l'auteur, tout en apportant une densité et une profondeur particulières à l'intrigue, dont la

¹²⁸ Joseph Campbell, *Le héros aux mille et un visages*, Paris, Éditions Oxus, 2010, p. 201.

¹²⁹ Florian Besson, « Prophétie », dans Anne Besson (dir.), *Dictionnaire de la Fantasy*, Paris, Vendémiaire, coll. « Dictionnaire », 2018, p. 332.

¹³⁰ *Ibid.*

¹³¹ Florian Besson, « Élu », dans Anne Besson (dir.), *Dictionnaire de la Fantasy*, Paris, Vendémiaire, coll. « Dictionnaire », 2018, p. 112.

temporalité s'inscrit dans celle, beaucoup plus large, du récit prophétique. Ainsi, le protagoniste est le fruit d'un discours, parfois ancien, et des croyances partagées au fil des générations, incarnant une fiction collective en soi.

1.3.1.1 Discours oraculaire

La prophétie, au sein d'une fiction, est avant tout un artifice littéraire, une construction textuelle volontairement polysémique. Elle est vouée à être « évoqué[e], reformulé[e], recontextualisé[e] par un de ces émissaires¹³² ». En effet, l'élus est désigné comme tel par une tierce personne adulte, l'oracle étant bien souvent une personne plus âgée que le protagoniste. Les conséquences de cette prophétie sur l'avenir de l'élus, en pleine construction identitaire, contraignent ce dernier à défendre son droit au libre arbitre. Contrairement aux jeunes de son âge, il doit faire face à l'impuissance de sa parole face à celle d'autrui, de surcroît un adulte. Il ne semble pas pouvoir échapper à l'avenir qui lui a été donné, car, en tant qu'acte de langage performatif, la prophétie le désigne comme un être à part : l'élus. En d'autres mots, la parole prophétique conditionne sa perception de lui-même et celle des autres à son égard. En effet, ceux qui accueillent la prophétie vont conserver la mémoire de cette parole, la propager, et faire en sorte qu'elle s'insinue dans les esprits au fil des siècles, en préparant ainsi le monde à l'apparition de l'élus distinct du reste de la communauté par un *déterminisme discursif oraculaire*.

L'effet déterminant du discours oraculaire implique l'idée de croyance en un fait donné, parfois fictif, qui rend réelles ses conséquences (*si on a ceci, alors on aura cela*). Cela amène un individu à changer son comportement, peu importe que le fait donné soit avéré ou non, car les conséquences auront lieu tout de même. Il réalise sa propre « prophétie autoréalisatrice », thème très présent en la fantasy jeunesse, et qui accentue le pouvoir performatif d'une prophétie. Le sociologue R.K. Merton, à ce propos, explique que « la prophétie auto-réalisatrice est une définition d'abord fautive d'une situation, mais [que] cette définition erronée suscite un nouveau comportement, qui la rend vraie¹³³ ». Dans un récit fictionnel, le protagoniste, ou parfois l'antagoniste, va interpréter des signes qui vont l'amener à penser qu'il est le sujet de la prophétie, ou permettre la désignation de l'élus dans le cas de l'antagoniste, et la réaliser. Dans *Harry Potter*,

¹³² Kergeot Marie, « De la contrainte merveilleuse : poétique et déterminisme dans la fantasy contemporaine », *op. cit.*, f. 189.

¹³³ Robert K. Merton, « The Self-Fulfilling Prophecy », *The Antioch Review*, vol. 8, n° 2, 1948, p. 195.

par exemple, la prophétie ne désignait pas Harry comme l'ennemi de Voldemort, mais ce dernier en a décidé ainsi, à la suite de son interprétation personnelle de ladite prophétie. Il s'est convaincu que la prophétie ne pouvait concerner que Harry et cette « spécieuse véracité de la prédiction créatrice [qui] engendre une suite d'erreurs¹³⁴ » est, dans le cas de Voldemort, ce qui le conduira à sa mort. De plus, un discours oraculaire peut engendrer une suite causale déterminant non seulement la vie d'un élu, mais également celle de son entourage et de son opposant. Il s'agit, selon les termes employés par le sociologue C.C. Ragin, d'une « causalité conditionnée », c'est-à-dire qu'une variable ne produit un effet que si d'autres variables sont également présentes¹³⁵. En plus de reposer sur la croyance dans le discours oraculaire, la réalisation d'une prophétie nécessite qu'un certain nombre d'éléments s'entremêlent et se succèdent. Par exemple, dans le cycle *Magyk* (2005-2013, Angie Sage), afin qu'il puisse éclore, l'œuf de dragon « doit être soumis à un certain nombre de conditions précises dans un laps de temps donné¹³⁶ ». Ce n'est qu'avec cet enchaînement de très nombreuses variables, qui s'étendent sur pas moins d'une page, que le protagoniste, sans même le savoir, permet à l'œuf contenant le dragon Boutefeu d'éclore. Nous retrouvons le même principe dans notre corpus avec la trilogie *L'Autre* où Rafi, par exemple, œuvre pendant des années pour mettre en place une suite de rencontres et de prises de décision qui aboutissent à la naissance de l'élu.

1.3.1.2 Polysémie, entre acceptation et refus d'une prédestination

Une fois l'élu désigné, il lui faut se confronter au discours oraculaire le concernant. La découverte de la prophétie peut parfois être au cœur de l'intrigue et motiver les actions de certains personnages. Pour autant, la mise en lumière de la prophétie ne signifie pas la fin du périple pour le héros, qui doit maintenant la décrypter et se confronter à sa nature prédéterminée. En effet, les prédictions

permettent aux auteurs de jouer sur le thème du libre arbitre : les héros, confrontés à un destin littéralement écrit à l'avance, réagissent généralement en réaffirmant qu'ils sont maîtres de leurs actes, ce qui les pousse à des actions a priori imprévisibles – par lesquelles, bien souvent, ils accomplissent la prophétie initiale. C'est le motif de la

¹³⁴ Robert K. Merton, *Éléments de théorie et de méthode sociologique*, Paris, Armand Colin, 1997, p. 133.

¹³⁵ Pascal Fugier, « Sociologies et déterminismes », *loc. cit.*

¹³⁶ Angie Sage, *Magyk : Le grand vol*, vol. 2, Paris, Hajeuroman, coll. « Le livre de poche », 2009, p. 202.

« prophétie autoréalisatrice », que l'on retrouve au cœur de plusieurs cycles¹³⁷.

La compréhension de la prophétie peut s'avérer complexe pour les personnages adolescents dont les erreurs sont autant d'actes d'apprentissage. La mécompréhension de cette dernière fait partie intégrante de l'économie narrative du récit de fantasy jeunesse : cela s'explique puisque sur le plan littéraire, les prophéties « ont toujours été faites pour être mal interprétées par les lecteurs et les personnages, et permettre des retournements de situation inattendus¹³⁸ ». Une fois la prophétie recueillie dans son intégralité, ce qui peut constituer une quête en soi, l'attitude de l'écu oscille entre l'adhésion à l'interprétation de l'oracle et à sa propre compréhension. Cette dernière peut évoluer au fil des aventures survenues dans la vie du héros, qui alterne entre des phases de refus et d'acceptation de son statut prédéterminé. Cela est alimenté par la nature cryptique des discours oraculaires qui est « ouverte à des interprétations concurrentes ou contradictoires, ce qui peut servir de ressort narratif ou de rebondissement final¹³⁹ ».

L'écu est confronté à la fois aux attentes des communautés qui ont embrassé la prophétie, aux discours oraculaires qui le définissent et à sa propre volonté de choisir ce qu'il veut devenir. En acceptant que son avenir soit décidé par autrui, le protagoniste se conçoit comme l'objet d'un discours performatif et non comme l'acteur de son existence. En effet, les prophéties qui déterminent un élu, souvent un enfant à la filiation privilégiée dans le cas de la fantasy jeunesse, comme nous le verrons dans la section suivante, peuvent être perçues comme l'expression d'un « laisser-faire, c'est-à-dire l'acceptation inconsciente des conditions de réalisation des effets prévus¹⁴⁰ ». Cela implique également l'inaction par rapport à la possibilité de modifier l'origine possible d'une conséquence. Or, la dimension polysémique d'une prophétie permet justement à l'écu de s'affranchir de cette pression sociale et de contester les interprétations de la parole prophétique en proposant une compréhension personnelle de celle-ci. Bien que le décryptage de la prophétie soit effectué par ses émissaires, elle ne leur est pas exclusive et chacun peut en faire une interprétation. En s'appropriant ce discours oraculaire, l'écu crée une nouvelle dynamique, car il n'est plus seulement l'objet de ce discours performatif, mais en devient également l'acteur. Cela amène une division des chemins possibles pour accomplir la prophétie et semble offrir une certaine liberté au héros qui se réapproprie son destin en adhérant ou non au discours prophétique, selon le

¹³⁷ Florian Besson, « Prophétie », *op. cit.*, p. 333.

¹³⁸ Thierry Soulard, *Les mystères du Trône de Fer : les mots sont du vent*, *op. cit.*, p. 44.

¹³⁹ Florian Besson, « Prophétie », *op. cit.*, p. 333.

¹⁴⁰ Pierre Bourdieu, *Questions de sociologie*, *op. cit.*, p. 45.

sens qu'il lui donne. Par exemple, dans *L'Autre*, les protagonistes sont confrontés à différentes interprétations (les leurs, celles de leurs mentors et celles de leur opposant) de la réalisation de la prophétie et des moyens pour y parvenir. La pluralité de ces interprétations possibles est illustrée par la capacité de la famille des Guides à percevoir les chemins à prendre par le héros pour réussir à vaincre leur ennemi. Cette vision se confronte aux propres interprétations et décisions des protagonistes. Il existe donc une certaine liberté au sein même de l'énoncé prophétique pour ses interprètes, qui contredit la dimension déterminante de cette parole oraculaire. Le héros peut ainsi évoluer dans cette « marge » interprétative résultant de la dimension polysémique et parfois même cryptique de l'énoncé prophétique. Cependant, cette liberté s'actualise seulement si le héros, lors de ses phases d'acceptation et de refus, réalise qu'il peut agir sur son propre destin. Souvent, la parole d'autrui est plus forte que sa volonté personnelle, car au fil des années et de la répétition d'une interprétation unique de la prophétie, le héros va modifier sa perception de lui-même et penser différemment sa place dans le monde. Sa pensée ayant été façonnée dans un but précis, il peut plus aisément accepter de se délaissier de sa conviction de posséder un libre arbitre pour mieux accomplir ce que l'on attend de lui et en retirer la reconnaissance promise.

Comme nous l'avons vu précédemment, l'élú est défini par la parole d'autrui, une figure d'autorité dont la parole fait foi ; ainsi, par l'entremise des prophéties, c'est le pouvoir du langage qui est mis de l'avant en tant qu'outil déterminant dans la construction identitaire d'un personnage. L'élú possède donc une *identité poétique*, c'est-à-dire qu'une partie de lui n'existe que sous la coupe du discours oraculaire qui lui est associé et qui définit ses traits, ses caractéristiques et son avenir. Cette identité fait foi auprès de son entourage et surpasse celle qui pourrait se construire en dehors de toute croyance prophétique.

Le déterminisme discursif oraculaire dont il fait l'objet place l'élú en marge des autres personnages et le conduit à quitter son environnement social initial pour partir à l'aventure et accomplir une quête identitaire. Durant ce voyage, il va pouvoir se découvrir en complétant une série d'actions ancrées dans un déterminisme causal et langagier, qui vont participer à l'accomplissement de son élévation comme l'élú et donc de la prophétie. Son acceptation du destin le place dans un « laisser-faire » social et linguistique qui l'éloigne de toute dimension autonome et l'ancre davantage dans une prophétie sociale, c'est-à-dire qu'il se laisse convaincre, consciemment ou inconsciemment, que tel est son parcours, qu'il est l'élú.

En somme, les prophéties, artefacts littéraires symbolisant le pouvoir de la langue, créent un

personnage élu, préalablement déterminé par une parole performative puis socialement confirmé dans son rôle. Cet élu hérite d'une filiation prestigieuse (sang royal, magie, richesse) qui le prédestine socialement à devenir un être d'exception à même d'accomplir la prophétie. L'élu est donc un sauveur, attendu depuis des siècles ou une génération, puisqu'il est la clé qui permettra de rééquilibrer le monde. Qu'importe s'il désire ou non avoir une telle importance, son destin est hors de son contrôle. Il est le fruit de ce dernier et non le maître. Bien que le héros cherche à s'extirper du sort que d'autres ont décidé pour lui, il y revient toujours. Des auteurs contemporains subvertissent ce motif, en proposant un élu parmi les forces du mal (*The School for Good and Evil*, 2015, Soman Chainani), en représentant l'échec d'un élu (*The Chronicles of Thomas Covenant, the Unbeliever*, 1977-2013, Stephen Reeder Donaldson) ou encore en concentrant leur intrigue sur l'élection de l'élu (*Fire & Blood*, 2018, George R. R. Martin). Certaines œuvres, telles que *Dune* (1965, Frank Herbert) remettent en question la conception même de l'élu en dévoilant le processus de construction politique et social derrière cette notion. Malgré toutes ces subversions, que nous retrouvons davantage dans la production de fantasy adulte, l'archétype du héros élu reste dominant.

1.3.2 Hérité et éducation, entre l'inné et l'acquis

1.3.2.1 La filiation du héros « orphelin »

Dans les œuvres de fantasy jeunesse comme *Percy Jackson*, la filiation des héros est l'un des enjeux de la construction identitaire des protagonistes. Percy ne connaît pas son père et vit seul avec sa mère et son beau-père. Dès lors qu'il découvre sa nature de demi-dieu de l'Olympe, il va chercher à découvrir qui est son père et à renouer le contact avec lui. La reconnaissance de son fils par son père Poséidon n'advient qu'à la suite de plusieurs démonstrations de bravoure par Percy, qui le rend digne d'être reconnu et affilié au dieu des océans. Cet exemple illustre le fait que les œuvres de fantasy jeunesse sont marquées par un rapport complexe à la parentalité qui passe par la recherche, l'approbation ou la mise à distance de ces derniers. Bien souvent, le héros de fantasy jeunesse est orphelin¹⁴¹, à l'instar d'Ewilan, Ellana ou Shaé, trois protagonistes des romans de Pierre Bottero, qui vivent initialement dans des familles qui ne les comprennent pas ou ne les aime pas. Le héros orphelin va quitter son environnement familial d'adoption, contraint par la disparition

¹⁴¹ Le motif du héros orphelin n'est pas exclusif et propre à la fantasy jeunesse. Il s'agit d'un archétype mythique présent dans la mythologie (Remus et Romulus; Édipe; Priam), les textes sacrés (Moïse) ou folkloriques et les contes (Hansel et Gretel; Raiponce).

de ses parents, pour trouver un cercle social plus aimant, ou pour réaliser un rêve. Dans tous les cas, il est confronté à une prise de décision qui le pousse vers l'inconnu, souvent sur les traces de ses ancêtres.

Dans cette « quête des origines [qui] prend la forme d'un parcours initiatique¹⁴² » présente dans la majorité des romans de fantasy jeunesse, le protagoniste va, au fil des épreuves, en apprendre davantage sur son passé tout en acquérant des aptitudes utiles pour son avenir et se constituer en tant qu'être indépendant. Dépassant l'état de simple orphelin, le héros découvre qu'il appartient à une lignée prestigieuse qui le prédispose à accomplir ce qu'on attend de lui. Selon Terri Winding, en effet, nous rencontrons « rarement des héros dont l'origine est réellement modeste¹⁴³ » dans la fantasy jeunesse. Ces héros orphelins sont des « jeunes garçons et filles dont les parents sont morts, absents, ou inconnus et qui s'avèrent finalement être les héritiers du royaume, les clefs de l'énigme, les réponses aux prophéties, les porteurs de puissante magie, ceux qui étaient destinés à retirer l'épée de la pierre¹⁴⁴ ». Pensons par exemple à Tara Duncan (*Tara Duncan*, Sophie Audouin-Mamikonian) qui découvre qu'elle est l'héritière du trône d'Omois, ou Ewilan (*La Quête d'Ewilan*, Pierre Bottero) qui est la fille de puissantes Sentinelles, et qui possède des compétences magiques dépassant celles du commun des mortels. Leur héritage familial, bien que souvent méconnu ou non clarifié afin de garder plausible la possibilité d'une origine exceptionnelle, est un atout déterminant dans la réalisation d'un destin prédéterminé par une naissance privilégiée.

Il y a ainsi une prédisposition inconnue, mais incontournable, qui se joue à travers l'héritage familial pour l'enfant en construction qui est prédisposé à reproduire des choix en lien avec la condition de ses parents. Par exemple, Nawel, dans *Les âmes croisées*, va désirer ardemment devenir *Mage* comme sa mère, c'est à dire une haute dirigeante de la cité où elle vit, tout en pensant que ce choix est le sien alors qu'il résulte de son éducation et du statut social et économique de ses parents. Ainsi, Nawel découvre, lors d'une discussion avec sa mère (LAC, 166), qu'elle n'a jamais été pleinement libre de ses envies, ni de ses ambitions pour le futur. Le libre arbitre qu'elle pensait posséder est en réalité conditionné par l'éducation prodiguée par ses parents et renvoie à un pan du déterminisme social. Ce dernier est « l'explication et la compréhension scientifique des faits

¹⁴² Philippe Clermont, « Une fantasy française pour la jeunesse “à l'école des sorciers”, ou les avatars d'Harry », *op. cit.*, p. 193.

¹⁴³ Terri Winding, « Perdu et retrouvé : le héros orphelin dans le mythe, le folklore et le merveilleux », dans André-François Ruaud (dir.), *Panorama illustré de la fantasy & du merveilleux*, Lyon, Les Moutons électriques, 2004, p. 561.

¹⁴⁴ *Ibid.*, p. 559.

sociaux à travers la mise à jour de leurs conditions sociales de possibilité [...] : contextuelles, dispositionnelles et intentionnelles¹⁴⁵ ». Le milieu de naissance – condition contextuelle – définit, en grande partie, les chances et opportunités que l'on peut avoir dans la vie et comment un être va percevoir, consciemment ou non, son potentiel et son avenir. Selon Pierre Bourdieu et Jean-Claude Passeron, l'origine sociale étend « son influence à tous les domaines et à tous les niveaux de l'expérience¹⁴⁶ » de l'adulte en devenir. En ce sens, il n'est pas surprenant de constater l'importance de la filiation dans les romans de fantasy jeunesse, cette idée même étant justement plus importante que les figures parentales en tant que telles puisque les parents ne sont pas toujours présents dans la vie du protagoniste lors de son enfance. En effet, même si le protagoniste est orphelin et que, par conséquent, il n'a pas été élevé par ses propres parents, il va découvrir qu'il est l'héritier de compétences hors normes et/ou d'une richissime famille, comme Natan dans la série *L'Autre* qui cumule ces deux atouts majeurs, indispensables à la réalisation de sa quête. Selon Anne Besson, « les héros, enfants, adolescents, plus rarement jeunes adultes, s'avèrent donc invariablement "héritiers" d'un destin¹⁴⁷ » en raison de cette filiation prestigieuse.

Le fait que souvent, en fantasy jeunesse, le héros hérite de capacités, de connaissances ou d'un lignage prestigieux provient d'un certain « déterminisme entendu ¹⁴⁸ », c'est-à-dire l'acceptation que rien n'est sans raison d'être et qu'il existe une origine sociale à chaque élément, qui en implique lui-même un autre, constituant dès lors un monde ordonné par une cohérence où toute chose et toute personne a sa place assignée. Ainsi, la filiation du héros est primordiale dans la destinée qu'il va avoir. Une partie de ses aptitudes proviennent d'un héritage familial qui le place d'emblée au-dessus des autres. D'ailleurs, les auteurs de fantasy jeunesse ont « toujours tendance à doter les héros de pouvoirs extraordinaires dès le moment de leur naissance, ou même dès l'instant de leur conception¹⁴⁹ ». Par exemple, Cassandra dans *L'arpenteuse des rêves* (Estelle Faye, 2021) possède le pouvoir unique de ramener des objets du monde des rêves. Elle hérite de ce don directement de la Première Reine, la mère spirituelle de tous les arpenteurs de rêves. À ce titre, elle illustre bien le fait que le héros n'est plus un simple orphelin, mais l'héritier de compétences

¹⁴⁵ Pascal Fugier, « Sociologies et déterminismes », *loc. cit.*

¹⁴⁶ Pierre Bourdieu et Jean-Claude Passeron, *Les héritiers : les étudiants et la culture*, Paris, Les Éditions de Minuit, coll. « Le sens commun », 1964, p. 23.

¹⁴⁷ Anne Besson, « La fantasy pour la jeunesse, stagnation ou mutation ? », *Lecture Jeune*, vol. La Fantasy, tour d'un genre, n° 138, 2011, p. 17.

¹⁴⁸ Pierre Bourdieu, *Questions de sociologie*, *op. cit.*, p. 44.

¹⁴⁹ Joseph Campbell, *Le héros aux mille et un visages*, *op. cit.*, p. 274.

exceptionnelles qui légitiment son statut d'élève.

1.3.2.2 L'école, point de départ de l'encadrement par le mentor

En fantasy jeunesse, les institutions scolaires sont souvent un lieu dans lequel la question de la filiation, mais aussi et surtout de la transmission de compétences hors normes, prend une résonance particulière. En effet, ces dernières sont très présentes dans les romans de fantasy jeunesse, constituant souvent l'environnement de départ du protagoniste – ce qui est somme toute logique compte tenu de l'âge moyen de celui-ci. L'éducation par l'intermédiaire des institutions scolaires accentue la distinction entre les biens et le statut social héréditaire des enfants, et constitue souvent le point de départ de la formation du héros qui va quitter l'éducation collective pour celle, individuelle, prodiguée par un mentor.

Bien que les lieux d'enseignement soient censés offrir une même éducation à tous les élèves qui y sont inscrits, ils exacerbent en réalité les privilèges octroyés à la naissance, car ils ne prennent pas en compte le fait que les élèves sont inégaux du fait de leur environnement de naissance¹⁵⁰. Harry Potter, par exemple, peut devenir « attrapeur » dès sa première année d'école alors que l'inscription à une équipe de Quidditch se fait normalement à partir de la deuxième année parce qu'il a cette aptitude physique « dans le sang¹⁵¹ ». À contrario, certains enfants se sentent en marge de ce système ou en sont exclus, comme Shaé dans *L'Autre* ou Sonia dans *Amies à vie* (Pierre Bottero, 2001), deux adolescentes issues de familles plus défavorisées socialement¹⁵². L'enseignement, dont l'objectif est d'instruire équitablement les élèves pour leur donner les mêmes chances de réussite, ne remplit pas sa mission de neutralité et perpétue l'illusion qu'il permet une transition d'une classe sociale à une autre. Dans *Les âmes croisées*, par exemple, lors de la cérémonie de répartition entre les différentes castes de la société, qui marque la fin de l'école et l'entrée dans le monde des adultes, Nawel constate que l'intégration des élèves dans la caste demandée n'est pas libre et égalitaire, mais conditionnée par le niveau social auquel appartient la famille de l'élève. Le libre arbitre sur l'orientation professionnelle des élèves que la société présente

¹⁵⁰ Pierre Bourdieu et Jean-Claude Passeron, *Les héritiers : les étudiants et la culture*, op. cit., p. 30.

¹⁵¹ Propos tenu par Hermione Granger dans le premier volet de la série filmique (*Harry Potter et l'école des sorciers*; 2001), suite au commentaire de Ron Weasley sur le fait que jamais un élève de première année n'a accédé à une équipe.

¹⁵² Cela peut s'expliquer par « la prédisposition, socialement conditionnée, à s'adapter aux modèles, aux règles et aux valeurs qui régissent l'École, tout cet ensemble de facteurs qui font que l'on se sent "à sa place" ou "déplacé" à l'École et que l'on y est perçu comme tel, déterminent, toutes aptitudes égales d'ailleurs, un taux de réussite scolaire inégal selon les classes sociales » (Pierre Bourdieu et Jean-Claude Passeron, *Les héritiers : les étudiants et la culture*, op. cit., p. 25).

n'est qu'illusoire et la cérémonie où ces orientations sont déclarées est un artifice qui sert à mettre de l'avant certaines familles plutôt que d'autres. Cela renvoie au fait qu'un rapport entre le « si » et le « alors » (appelé loi), ignorée consciemment ou non, est un signe du

destin, une fatalité inscrite dans la nature sociale. [...] La loi sociale est une loi historique, qui se perpétue aussi longtemps qu'on la laisse jouer, c'est-à-dire aussi longtemps que ceux qu'elle sert (parfois à leur insu) sont en mesure de perpétuer les conditions de son efficacité¹⁵³.

Nawel, en effectuant un choix de caste libre et éclairé, remet en question le pouvoir de ceux qui jouissent de cette loi sociale et continuent de la perpétuer. Elle s'oppose aux propres avantages dont dispose sa famille. Ainsi, le héros qui se laisse porter par le discours oraculaire et des éléments sociaux (famille, environnement social et économique, culture) est alors soumis à un destin déterminé par une « prophétie sociale¹⁵⁴ ». Cette dernière correspond à l'idée qu'il existe un destin rattaché à chaque individu et une dimension fataliste à certaines situations de causalité¹⁵⁵. En conséquent, l'éducation que le jeune va recevoir en tant qu'être élu va différer de celle des autres enfants et modifier les interactions qu'il peut avoir avec ces derniers qui, eux-mêmes, ont été éduqués dans l'idée que le héros est différent d'eux. Ainsi, cette différenciation qui engendre une mise à distance de l'élu participe à la fois à la légitimation et à l'instauration de la prophétie. Cette dernière aura pris vie et le héros sera guidé vers celle-ci, par un mentor, en toute bonne foi, car sa naissance confirme la véracité de son statut. Il va être formé pour acquérir les attributs décrits dans cette parole prophétique et incarner la vision discursive de l'élu qui était attendue et décrite par les émissaires.

L'école peut également incarner le lieu où le héros prend connaissance de son héritage et commence à le développer. Par exemple, dans *L'Autre* de Bottero, Natan développe ses compétences physiques à chaque nouvelle école en apprenant et maîtrisant, sans difficulté, un nouveau sport en quelques mois, ce qui provoque l'incompréhension de ses camarades qui, pour l'imiter, redoublent d'efforts. C'est au fil de son parcours scolaire que Nathan constate qu'il

¹⁵³ Pierre Bourdieu, *Questions de sociologie*, op. cit., p. 45.

¹⁵⁴ *Ibid.*, p. 87.

¹⁵⁵ La liaison entre le déterminisme et le fatalisme sociologique est sujet à débat au sein des courants de pensées sociologiques. Le fatalisme implique que les causes déterminantes sont inconditionnelles et universelles, ce qui n'est pas la pensée des sociologues du multi-déterminisme par exemple. Pour plus de détails, se référer à l'article « Sociologies et déterminismes » de Pascal Fugier publié en ligne dans la revue *¿ Interrogations ?* (<http://www.revue-interrogations.org/Sociologies-et-determinismes>).

possède des compétences particulières et qu'il peut les expérimenter en toute sécurité, ce qui lui permettra de s'en servir avec confiance et efficacité par la suite. L'école devient alors « une protection dont le héros doit se défaire, généralement dans le ou les derniers tomes de la série, afin de confronter le savoir acquis au monde extérieur¹⁵⁶ ». C'est le cas, par exemple, dans le tome sept de la série *Harry Potter* où Harry, Hermione et Ron quittent le cadre sécuritaire de l'école, avant d'avoir accompli leur septième et dernière année d'étude, pour mener à bien les tâches qui leur permettront de vaincre Voldemort lors d'un ultime combat. Ils vont alors devoir affronter les sbires du Seigneur des Ténèbres, vaincre des sortilèges et surmonter des conflits personnels, en mettant leurs vies en danger. Ils triomphent de tous ces obstacles grâce aux apprentissages qu'ils ont effectués depuis leur entrée à l'école.

En somme, avant même qu'il ait à faire des choix, le héros est orienté par l'école et son éducation parentale vers un destin différent de celui des autres personnages du roman qui n'ont guère les mêmes « déterminations génétiques et spécifiques¹⁵⁷ ».

Cependant, l'école ne permet pas au héros de développer toutes ses compétences innées, et surtout, elle ne favorise pas l'acquisition des compétences annexes qui vont lui permettre de pleinement accomplir son destin. Ces dernières lui sont fournies autrement, au gré de ses aventures et sous la tutelle d'un mentor. L'encadrement par celui-ci est facilité par la caractéristique du héros orphelin qui contribue à « initier l'apprentissage en plaçant son manque affectif comme outil lui permettant une rencontre avec un "parent de substitution" (mentor)¹⁵⁸ ». Dans la fantasy jeunesse, le héros découvre avec son mentor que l'élection n'est pas uniquement une question d'ascendance. Le héros « [doit] se forger lui-même¹⁵⁹ ». Pour mener sa quête personnelle qui le pousse à accomplir ce qui lui a été annoncé, « l'enfant prédestiné doit affronter une longue période d'obscurité. [...] Il est précipité au-dedans de lui-même, vers ses propres profondeurs, ou bien en dehors de lui-même, vers l'inconnu¹⁶⁰ ». C'est au fil des épreuves que le héros prend conscience du destin qui l'attendait depuis sa naissance. Les obstacles surmontés l'amènent, en outre, à prendre conscience de ses compétences qui, bien qu'elles soient la plupart du temps un héritage de sa lignée

¹⁵⁶ Florian Besson, « Apprentissage », dans Anne Besson (dir.), *Dictionnaire de la Fantasy*, Paris, Vendémiaire, coll. « Dictionnaire », 2018, p. 28.

¹⁵⁷ Pierre Bourdieu, *Questions de sociologie*, op. cit., p. 72.

¹⁵⁸ Philippe Clermont, « Une fantasy française pour la jeunesse "à l'école des sorciers", ou les avatars d'Harry », op. cit., p. 187.

¹⁵⁹ Mats Lüdun, *La fantasy*, op. cit., p. 85.

¹⁶⁰ Joseph Campbell, *Le héros aux mille et un visages*, op. cit., p. 280.

parentale, lui demeurent souvent méconnues. C'est là qu'interviennent les mentors et les guides, qui sont, dans le cadre de notre corpus, Rafi puis Gino (*L'Autre*) et Anthor Pher (*Les âmes croisées*). Le mentor va être une source d'affection pour le protagoniste, mais aussi et surtout un professeur qui va lui inculquer toutes les compétences nécessaires à la réalisation de son destin, vers lequel le mentor va lui-même orienter le futur héros, convaincu de la véracité du discours oraculaire¹⁶¹. C'est grâce à cet apprentissage que le héros va découvrir qui il est au plus profond de lui, quel est son héritage et quelle est sa mission. L'équilibre entre ces éléments va amener le héros à accomplir ce qu'il ne se sentait pas d'emblée apte à réaliser par lui-même.

En conclusion, nous pouvons dire que le déterminisme s'applique à une grande partie des personnages des œuvres de fantasy jeunesse, mais revêt un sens particulier quand il concerne le protagoniste principal de celles-ci. Le déterminisme qui pèse sur le héros « entretient des relations étroites avec les concepts de causalité, de prévisibilité, de nécessité, de hasard et de libre arbitre¹⁶² ». Le héros élu ne peut s'en extirper, tant il est le fruit d'une construction sociale (famille, éducation), culturelle (croyances) et d'un discours oraculaire.

À la lumière des éléments vus précédemment, nous établissons que le déterminisme en fantasy jeunesse est la configuration contextuelle surdéterminant le protagoniste et qui le positionne dans le rôle du héros élu. En raison de sa prédisposition sociale, de son encadrement culturel, de son éducation orientée et de son identité poétique, le protagoniste configuré par le déterminisme se voit inscrit dans une trajectoire de vie où les possibilités de devenir autre chose que ce qui doit l'attendre lui est hors de portée. Ces éléments définissent l'élu de fantasy jeunesse comme un être « intra-langagier » qui évolue entre sa parole, ses croyances et celles d'autrui. Cette configuration implique également la présence d'acteurs essentiels pour l'élu, dont l'influence et les rôles fluctuent en fonction du champ auquel ils sont rattachés (social, culturel, éducatif, linguistique). Toutefois, il y a des rapports relationnels et langagiers fondateurs dans la configuration décrite précédemment, comme suit : la famille (rapport conflictuel, de perte, de reconnaissance et d'identification), les amis (rapport d'union et de soutien), le mentor (rapport de pair et d'affection). Pour finir, cette configuration enclenche une quête identitaire menée par l'élu qui a pour seule finalité admissible l'acceptation de son statut prédéterminé et le déploiement de ses aptitudes héréditaires, pour

¹⁶¹ Nous développerons plus en détail la figure du mentor et son importance dans la quête initiatique du protagoniste dans les prochains chapitres.

¹⁶² Dominique Raynaud, « Déterminisme méthodologique », *op. cit.*, p. 262.

l'accomplissement du rôle d' élu tel que désigné par la prophétie.

À l'aune de cette définition, nous allons maintenant examiner comment les protagonistes à l'existence prédestinée de *L'Autre*¹⁶³, Natan et Shaé, Élio et Nawel des *Âmes croisées*¹⁶⁴, évoluent dans leur cheminement personnel et vers l'accomplissement de leur destin. Nous supposons que l'encadrement reçu de la part des mentors de notre corpus est décisif à l'appropriation du rôle de sauveur chez leurs élèves.

¹⁶³ Pour rappel, toute référence à cette trilogie sera indiquée par le sigle LAU, suivi du numéro du tome, puis du folio.

¹⁶⁴ Pour rappel, toute référence à cet ouvrage sera indiquée par le sigle LAC, suivi du folio.

CHAPITRE 2 – LE MENTOR BOTTÉRIEN, FIGURE INITIATIQUE

« Le maître offre tout ce qu’il possède à son élève qui ne lui doit en retour qu’une seule chose : son envol¹⁶⁵ ».

Si les protagonistes des œuvres de fantasy *young adult* semblent soumis à un destin tracé d’avance, nous pouvons nous questionner sur le rôle de personnages secondaires adultes, tels que les mentors, dans leurs cheminements et la réalisation de leur destin.

Êtres changeants¹⁶⁶, les jeunes protagonistes grandissent initialement sous le regard paternaliste des adultes, comme c’est le cas des héros de notre corpus, et sont formés à devenir ce qu’on attend d’eux, peu importe leurs désirs personnels. Toutefois, les mentors de notre corpus font plutôt état d’une tension entre l’acceptation et le refus du discours oraculaire¹⁶⁷, en étant eux-mêmes pris entre le rôle d’agent reproductif d’un certain déterminisme social et celui d’initiateur à un avenir individuel. Leur soutien à la quête identitaire menée par les protagonistes peut donc par certains aspects ressembler à une duperie, puisqu’ils ne seraient finalement que les mains du destin visant la reproduction d’un statut social attendu. Cependant, nous pouvons nous demander si, dans les œuvres de notre corpus, cette position contradictoire des mentors bottériens ne permettrait pas justement d’offrir une ouverture pour les protagonistes vers un certain libre arbitre.

C’est dans ce sens que nous allons tout d’abord brosser les portraits des mentors bottériens, afin de comprendre les caractéristiques et les fonctions de leur nature hybride, empruntées aux personnages d’adultes classiques des romans de fantasy YA : le sage, le guide et le prophète. Par souci de clarté, le terme « mentor » sera toujours utilisé pour désigner les personnages occupant ce rôle dans notre corpus, bien que ces derniers possèdent aussi des attributs des autres figures d’adultes romanesques que nous expliciterons en première partie de ce chapitre.

À partir de ces portraits, nous questionnerons les liens relationnels des jeunes héros à leurs mentors : comment se construit le rapport d’autorité et d’affection entre ces derniers ? Et quelles sont les finalités de celui-ci ? Nous émettons l’hypothèse que la nature hybride des mentors bottériens permet la création d’une figure professorale et parentale sublime, facilitant à la fois

¹⁶⁵ Bottero Pierre, « Carte blanche à Pierre Bottero », *Le Pacte des Marchombres : Ellana, l’envol*, Paris, Rageot, 2008, p. XXI.

¹⁶⁶ Se référer à la partie 1.2.2.

¹⁶⁷ Se référer à la partie 1.3.1.2.

l'éducation conditionnée des jeunes héros et l'apprentissage de leur libre arbitre. Nous supposons qu'à l'inverse des mentors traditionnels, ceux de notre corpus participent à l'épanouissement des jeunes protagonistes, en les aidant à développer une autonomie intellectuelle amenant les héros à user de leur libre arbitre pour devenir ce qu'ils désirent être.

Cette double intention s'appuierait sur une approche éducative malléable de la part des mentors, nécessaire afin de satisfaire à la fois leur nature hybride et celle de leurs protégés. Nous supposons que cette malléabilité conduit les mentors à se placer temporairement en retrait de leurs élèves, conforme à leur posture de sage, afin de permettre aux protagonistes de devenir librement acteurs de leur vie, loin de toutes figures parentales ou professorales.

2.1 Le mentor bottérien : encadrer le héros dans son cheminement

2.1.1 Le mentor comme l'incarnation de la sagesse

Chacun à leur manière, Anthor et Rafi incarnent une figure d'autorité pour les protagonistes, c'est-à-dire que leur sagesse inspire le respect et l'écoute de la part des héros. En tant que maître d'armes¹⁶⁸, Anthor représente la voix du guerrier sage, forgée au terme des nombreux conflits auxquels il a participé. Doté d'un esprit logique, il mène ses troupes aux combats et y prend part. Anthor est un personnage d'action pour qui chaque geste a une signification; un homme de peu de mots, qui vise l'efficacité. Rafi, au contraire, ne participe pas aux combats. Il adopte la position en recul du sage, qui regarde les événements se dérouler de loin pour mieux les comprendre et apporter conseil aux protagonistes principaux. En ce sens, le sage est un personnage de soutien¹⁶⁹, ce que confirme Rafi en précisant à Natan et Shaé que, même s'il est non-violent, il ne les laissera pas tomber (LAU1, 240). Ainsi, « le sage peut ou non se présenter au moment où l'on a le plus besoin d'aide. En d'autres termes, le danger doit être affronté seul¹⁷⁰ ». Rafi apparaît effectivement à plusieurs reprises pour secourir ses protégés, mais choisit parfois de ne pas leur apporter son soutien

¹⁶⁸ En Europe, historiquement, le maître d'armes est une personne qui enseigne l'escrime et plus largement les arts martiaux. Cet enseignement était initialement réservé aux nobles familles et aux corps militaires. La figure du maître d'armes est omniprésente dans la *High* et *Heroic* fantasy à cause de la dimension épique de ces catégories et du fait que le héros doit être à même de prendre part aux combats et d'y survivre.

¹⁶⁹ Ian Parker Renga et Mark A. Lewis, « Wisdom, Mystery, and Dangerous Knowledge: Exploring Depictions of the Archetypal Sage in Young Adult Literature », *Study & Scrutiny: Research on Young Adult Literature*, vol. 3, n° 1, mai 2018, p. 30.

¹⁷⁰ *Ibid.*, p. 31. (Traduction à partir du logiciel *DeepL* : « the sage might or might not show up when assistance is most desired. The danger, in other words, must be confronted alone »).

immédiat, les laissant seuls face aux monstres envoyés par l'Autre, non pas par lâcheté, mais parce que la confrontation aux dangers fait partie inhérente de la formation des jeunes personnages.

En dépit de leurs différences physiques, Anthor et Rafi assument un rôle de sage. L'apparence physique d'Anthor coïncide avec sa fonction de maître d'armes, ce qui le distingue de la représentation de l'archétype du mentor de fantasy YA, comme nous le verrons ci-dessous. En effet, Anthor est décrit par Nawel comme un « petit homme sec et musclé, le cheveu ras, les traits burinés par le soleil et les intempéries, qui passait facilement inaperçu » (LAC, 203). En revanche, très différents de ceux d'Anthor, les traits physiques de Rafi illustrent parfaitement, au premier abord, cet archétype. Rafi est un « vieil Arabe [au] teint buriné » (LAU1, 49) de cent vingt-huit ans, possédant dans son regard « une sagesse infinie » (LAU1, 72), qui inspire le respect dans les yeux des protagonistes. Ce respect pour son savoir et sa parole, associés à sa physionomie, fixe les bases d'un abandon total de la part des protagonistes envers leur mentor, ainsi que l'adhésion au « *master plan*¹⁷¹ » qu'il a déployé pour eux.

En effet, dans la fantasy YA, le mentor « occupe le rôle de l'archétype du "sage" [...] Ces personnages semblent souvent mystérieux, dotés d'un grand pouvoir et d'une sagesse qui se révèlent au fur et à mesure qu'ils guident un protagoniste adolescent à travers le seuil de l'innocence présumée de l'enfance jusqu'aux périls de l'âge adulte¹⁷² ». Grâce à ses qualités spécifiques, Rafi aide justement les jeunes protagonistes dont il a la responsabilité à accomplir ce parcours en leur permettant de développer leur libre arbitre. Cela passe en premier lieu par le contrôle des savoirs qu'il leur dispense. Rafi leur révèle seulement « tout ce [qu'ils ont] besoin de savoir » (LAU1, 241) et rien de plus, même sous la pression de ces derniers. De plus, il choisit le moment opportun pour divulguer chaque leçon, car les protagonistes doivent être prêts à l'entendre pour mieux la recevoir. En communiquant ses connaissances de manière partielle, Rafi amène ses élèves à développer leur libre pensée en réfléchissant avant de prendre leurs décisions. Néanmoins, cela a comme conséquence que sa parole est fragmentaire et énigmatique. Cette manière de communiquer lui est d'ailleurs reprochée par Élio, qui dit à son mentor qu'il « jou[e] au grand sage » (LAU3, 129) et

¹⁷¹ *Ibid.*, p. 28.

¹⁷² *Ibid.*, p. 26. (Traduction à partir du logiciel *DeepL* : « the mentor fulfill[s] the role of the archetypal "sage". [...] These characters often seem mysterious, possessing great power and wisdom that reveals itself as they guide an adolescent protagonist across the threshold from the presumed innocence of childhood through the perils of adulthood »).

qu'il ne le comprend pas. Cela ne va toutefois pas empêcher Rafi d'agir comme un véritable guide auprès de ses protégés.

2.1.2 Le mentor comme guide : ouvrir les chemins

2.1.2.1 Lapin Blanc et guide

Il est nécessaire de distinguer le personnage (adulte) du guide de celui du mentor. Le guide, en littérature jeunesse, aide l'enfant à atteindre puis franchir un point donné, lui permettant d'accéder à un autre monde. Ce personnage transitoire permet au héros de passer le « seuil de l'aventure¹⁷³ ». Le fait que le protagoniste rejoigne un monde périlleux à la suite d'un guide, humain ou animal, rencontré de manière fortuite, correspond à ce que Christian Chelebourg appelle le « dispositif du Lapin Blanc¹⁷⁴ ». Toutefois, dans notre corpus, il y a une distinction à effectuer entre un personnage occupant le rôle de Lapin Blanc et un guide. Le protagoniste suit le premier pour poursuivre son chemin, comme c'est le cas d'Élio, qui, grâce à une multitude de Lapins Blancs¹⁷⁵, peut se rendre aux différents endroits nécessaires dans sa quête et qui lui seraient autrement inaccessibles. Ces personnages aident l'élus à atteindre des endroits précis à leur suite, avant de disparaître de l'intrigue. Pour sa part, le guide indique un chemin sans forcément s'y engager soi-même. Il n'aide pas uniquement le protagoniste à franchir un espace géographique et peut être présent de manière récurrente tout au long de l'histoire.

En effet, la principale fonction du guide est de baliser le chemin de l'enfant afin de le faire parvenir à un objectif précis. Pour Christian Chelebourg, « guider, c'est alors fixer un cap, indiquer le chemin, formuler des recommandations pour l'atteindre¹⁷⁶ ». C'est ce qu'accomplit Gino qui, en tant que guide touristique, fait découvrir aux touristes les endroits reculés de l'île de la Réunion¹⁷⁷.

¹⁷³ Joseph Campbell, *Le héros aux mille et un visages*, op. cit., p. 215. Le « seuil de l'aventure » désigne le passage du protagoniste entre son environnement initial (le lieu où il vivait jusqu'à l'appel de l'aventure) et le nouveau monde (un environnement inconnu, à découvrir). Ce seuil marque le début des aventures du héros. Il s'agit d'un trope dominant en fantasy jeunesse. Le héros va découvrir ce monde et y pénétrer grâce à un passage, souvent un élément naturel, comme c'est le cas par exemple dans *Les chroniques de Narnia* ou *Le Pont de Têrabithia* (Katherine Paterson, 1977).

¹⁷⁴ Christian Chelebourg, *Les fictions de jeunesse*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Les littéraires », 2013, p. 55. Avec cette expression, Chelebourg fait référence au lapin blanc dans *Alice's Adventures in Wonderland* (Lewis Carroll, 1865). C'est en le poursuivant qu'Alice arrive au Pays des merveilles. La jeune fille le poursuivra à plusieurs reprises dans le roman, lui permettant d'explorer le royaume et de rencontrer plusieurs personnages.

¹⁷⁵ Nous retrouvons les personnages suivants : Abel Ngako (guide de safari), N'Gouma (guide spirituel), Pablo (conducteur d'embarcation sur l'Amazonie, qui les guide en direction du parc d'Amacayacu), Cicerone (guide touristique), Eduardo (guide d'expédition).

¹⁷⁶ Christian Chelebourg, *Les fictions de jeunesse*, op. cit., p. 55.

¹⁷⁷ Comme nous le verrons plus tard, il incarne une double figure de guide, dans *L'Autre*, car il est aussi un héritier de la famille des Guides qui ont pour mission d'accompagner l'humanité vers une ère de paix.

Son rôle est de conduire Élio vers l'objectif déterminé par Rafi, en étant « celui qui ouvr[ira] les portes [...] Et parce [qu'il] les connaîtr[a] toutes, [il] saur[a] conduire Elio là où il doit aller » (LAU3, 134). Cependant, à la différence d'un mentor, Gino n'est pas impliqué directement dans la formation de l'élus, son rôle consistant principalement à l'accompagner dans un pan de son destin, ses gestes étant encadrés par Rafi. À ce titre, Gino ne possède pas l'autorité symbolique du mentor, ce qui est démontré par le fait qu'Élio rejette à quelques reprises ses indications. Ainsi, malgré les conseils que Gino prodigue à Élio, ce dernier décide de ne pas suivre ses recommandations et de prendre une autre direction pour accomplir sa quête (LAU3, 134-135).

Selon Chelebourg, malgré leur utilité, l'omniprésence de ces personnages ayant pour fonction de guider des jeunes protagonistes dans les romans destinés à un jeune public a de quoi surprendre :

on voit des Lapins Blancs partout dans les fictions de jeunesse. La récurrence de cette entrée en matière ne laisse toutefois pas d'être curieuse, dans la mesure où elle contrevient à l'un des préceptes les plus martelés au cours de l'éducation sociale des enfants, à savoir que l'on ne doit pas suivre les inconnus ni leur parler d'ailleurs¹⁷⁸.

De fait, comme le souligne Chelebourg, le guide est souvent un étranger que le héros suit, à l'encontre des règles de sécurité inculquées par les figures d'autorité familiales : l'appel de l'aventure prévaut sur l'éducation reçue jusque-là. À ce titre, il est le premier élément de remise en question de l'autorité parentale et des normes sociales inculquées par ces derniers. Dans *L'Autre*, par exemple, à l'aéroport de Marseille, Natan monte dans la voiture de Rafi sans qu'il le connaisse (LAU1, 69). Shaé va faire de même après sa panne de scooter (LAU1, 65). Même après que Rafi les abandonne dans un hangar, Natan et Shaé le suivront à plusieurs reprises, malgré leur méfiance, avant de découvrir son identité (LAU1, 190). Ils décident de faire confiance au vieil homme, bien qu'ils ne le connaissent que depuis à peine quelques jours. Cette confiance aveugle est peut-être due à l'aura bienveillante de Rafi – dont le nom complet, Rafi Hâdy Mamnoun Abdul-Salâm, signifie « guide digne de confiance, serviteur de la paix » (LAU2, 33-34) – mais également à la nécessité inconsciente pour Natan et Shaé, et plus largement, pour les protagonistes YA, de

¹⁷⁸ Christian Chelebourg, *Les fictions de jeunesse*, op. cit., p. 56.

répondre à l'appel de l'aventure et de franchir les étapes dans leurs parcours qui ne sont réalisables que par l'entremise d'un guide.

2.1.2.2 Les Guides : une des Sept Familles de *L'Autre*

Dans sa trilogie *L'Autre*, Pierre Bottero confère une dimension polysémique à la notion de guide, en s'en servant pour désigner l'une des Sept Familles à laquelle appartiennent Rafi et Gino. En effet, selon l'annexe sur ces Sept Familles présente à la fin du tome 3 de *L'Autre*, les Guides sont des

devins, aptes à dénouer l'écheveau complexe des sentiments comme celui du futur, [ils] se fixèrent dès les temps antiques un double objectif : conduire les hommes vers des lendemains plus beaux tout en les aidant à grandir. Un double objectif qui aurait été d'une prétention inacceptable si les Guides n'avaient été dénués de vanité et d'ambition propre (LAU3, 372).

Bottero confère aux Guides un pouvoir oraculaire fondé sur la capacité à identifier toutes les issues possibles d'une situation. Ce pouvoir leur permet de remplir leur rôle dans l'avènement de la prophétie, puisqu'ils peuvent anticiper toutes les éventualités. Aux yeux des Guide, le présent porte en lui un ensemble de possibilités qu'une décision ou une action individuelle peut actualiser, comme le mentionne Rafi :

il existe des pans du futur que les Guides devinent, d'autres qu'ils soupçonnent et d'autres enfin, peu nombreux, qu'ils voient [...] Ces derniers sont des pans si prégnants qu'ils semblent attirer à eux l'infinité de routes partant du présent. Un peu comme si l'univers, trop étroit pour contenir l'ensemble des possibles, les contractait et les obligeait à emprunter des carrefours déterminés. Ces carrefours, ces nœuds puisque nous les appelons ainsi, échappent aux fluctuations des probabilités pour prendre la densité de quasi-certitudes (LAU2, 344).

Les Guides ont donc la capacité de percevoir ces pans de l'avenir, de sentir les nœuds immuables du futur, sans pour autant les prédire, comme peut l'expliquer Rafi. Comme sa vision du futur est floue, Rafi veille en permanence à ouvrir tous les chemins possibles et ne néglige aucune option (LAU2, 47). C'est pourquoi, dès qu'il rencontre Gino, Rafi lui demande de découvrir

toutes les portes de la Maison dans l'Ailleurs¹⁷⁹ pour guider Élio dans un potentiel futur, et ce bien avant même la naissance de ce dernier.

Si nous revenons à la citation précédente, extraite de l'annexe sur les Sept Familles, c'est grâce à leur pouvoir de devins que les Guides mettent en place « des routes spirituelles pour des portes transcendant la réalité [ouvrant] des routes pour les hommes » (LAU3, 373) afin de les orienter vers leur destin et leur épanouissement. Ce double objectif est accentué par leur caractère qui témoigne d'une vie tournée vers l'autre, inscrite dans le don de soi, car dénuée d'intérêts personnels. En ce sens, les Guides peuvent aider leurs protégés à trouver leur propre chemin sans chercher à les contraindre à une place prédéfinie, si cette dernière ne mène pas à leur épanouissement. Toutefois, cet objectif d'aider les hommes à grandir s'inscrit dans une volonté de mener l'humanité « vers des lendemains plus beaux » (LAU3, 372), impliquant implicitement qu'il peut y avoir un contrôle plus large des trajectoires individuelles de certains. En effet, pour guider l'ensemble des hommes vers une paix généralisée, il faut en orienter certains vers le bien commun et donc, en tant que Guide, devenir le vecteur d'une forme de destin immuable.

Cet objectif de guider individuellement et collectivement les humains rejoint leur croyance en un avenir commun aux Sept Familles, dont seule l'union permettra de vaincre l'Autre¹⁸⁰. En se délestant de leurs intérêts personnels, et dans un sens de leur libre arbitre, les Sept Familles auraient œuvré pour le bien commun. Le refus de ces dernières à s'unir va enclencher un autre objectif pour la famille des Guides : créer une huitième Famille, les Métis. C'est porté par cet objectif et le travail de ses ancêtres que Rafi œuvre dans l'ombre pour la mixité des familles, jouant sur la prédestination de certains individus comme des parents de Natan, et se sacrifie pour faire d'Élio un membre de la huitième famille, accomplissant, quatre siècles plus tard, cet objectif des Guides.

Ainsi, en concevant cette famille, l'auteur combine plusieurs éléments tirés des fonctions et des rôles de guides (qui sont généralement remplis par des personnages d'âge adulte). En plus de leur aptitude à ouvrir des accès vers un ailleurs inconnu, Bottero ajoute à cette fonction première du guide la volonté d'œuvrer pour le bien commun. Ainsi, Gino n'est plus un simple Lapin Blanc,

¹⁷⁹ La Maison dans l'Ailleurs est une bâtisse construite par la famille des Bâtisseurs au sein d'un monde parallèle à celui de Natan et Shaé : l'Ailleurs. Elle est située au milieu de la *Pratum Vorax*, une plaine s'étendant à perte de vue qui dévore tout ce qui y est posé.

¹⁸⁰ L'Autre est divisé en trois parties : la force (Jaalab), le cœur (Onjü) et l'âme (Eqkter). Chacune de ses parties a pris possession du corps d'un humain présent dans la pyramide Maya lors de l'ouverture de la Huitième Porte : le professeur Ernesto Sappati (Eqkter) ; son assistant Emiliano (Onjü) ; leur guide d'expédition João Bousca (Jaalab). Le niveau hiérarchique de chaque personne reflète la puissance de la partie de l'Autre qui la possède.

mais bien un Guide, dans sa forme la plus complexe. La dimension oraculaire du pouvoir des Guides accentue la nature prophétique présente dans « l'archétype du vieux sage¹⁸¹ », dont Rafi est une illustration. Le Guide bottérien peut alors revêtir plusieurs fonctions : celui de guide traditionnel, d'agent prophétique et, parfois, comme Rafi, de mentor à la fois pour le héros, mais aussi pour Gino, qui devient à son tour un autre Guide (LAU3, 128).

2.1.2.3 Le mentor bottérien : un guide pour « éviter les chemins sombres »

Comme nous l'avons indiqué au début de ce chapitre, Anthor et Rafi, en plus d'incarner, par certains aspects, des particularités spécifiques aux guides et aux Lapins Blancs, sont des mentors. Leurs fonctions visent à la fois à fournir à leur élève les compétences requises pour accomplir leur mission d'élue, et donc de l'orienter vers un destin déterminé sans nuire à son épanouissement personnel, ainsi qu'à le protéger des « chemins sombres¹⁸² ». Nous reviendrons sur les deux premiers points dans les parties suivantes, pour mieux nous intéresser ici à la troisième fonction du mentor bottérien, qui correspond également à une des fonctions de la famille des Guides.

L'expression « chemins sombres » renvoie métaphoriquement à la chute du héros dans le Mal, qui surviendrait si un personnage s'engageait dans une voie qui l'éloigne d'un avenir individuel épanouissant. Il s'agit pour le protagoniste de « ne pas accepter cette graine sombre qui a germé en [lui] et [l']envahit jusqu'à éteindre [s]on futur » (LAC, 286). Les protagonistes peuvent osciller à la frontière de ce chemin, et ne guérissent jamais complètement des blessures infligées en s'engageant sur ce dernier, même une fois sortis de celui-ci. Rafi conseille d'ailleurs à Natan et Shaé de justement se « garde[r] des chemins sombres » (LAU1, 241). Ce chemin peut être pris à la suite d'un acte irréfléchi qui conduit à un malheur (comme pour Nawel qui provoque la mort de la Cendre et de son bébé), à une aversion de soi (Shaé avec le rejet de son don de métamorphe) ou encore à céder à une tentation, comme cela se produit avec Shaé et Natan. Dans le cadre de notre corpus, les protagonistes empruntent ce chemin à la suite des agissements de deux faux guides : Don Zayo, dans le cas de Nawel, et Emiliano¹⁸³, dans celui de Shaé et Natan.

¹⁸¹ Christian Chelebourg, *Les fictions de jeunesse, op. cit.*, p. 159.

¹⁸² Expression récurrente dans l'œuvre de Pierre Bottero, qui apparaît pour la première fois dans *Zouck* (2004) pour désigner le chemin que prend la protagoniste Anouck.

¹⁸³ Pour rappel Emiliano est la seconde partie de l'Autre, Onjü (le cœur).

Au premier abord, Emiliano a toutes les caractéristiques de Rafi : il est là au bon moment pour aider les héros à se sortir d'une situation précaire; il se présente comme un Guide (LAU2, 54); il propose son aide et un cadre rassurant pour que Natan et Shaé se reposent et continuent leur périple dans la bonne direction; sa parole atteint l'âme des protagonistes; il possède un pouvoir de clairvoyance; et il peut avoir un contact physique avec Shaé sans éveiller *la Chose*¹⁸⁴. Emiliano présente les mêmes attributs qu'un *vrai* mentor, mais en détourne l'usage : tandis que Rafi met son pouvoir au service de ses protégés, Emiliano cherche à plonger les héros dans le désespoir afin de les mettre en échec. Son pouvoir agit comme un poison, qui ronge un être afin que ce dernier lui « sacrifi[e] son cœur et son âme [et soit] avili » (LAU2, 170). Emiliano va ainsi amener les deux héros vers des chemins sombres, en conduisant Shaé sur celui de la haine et de la vengeance, tandis qu'il dirige Natan sur celui de la rancœur après avoir séduit Shaé puis passé la nuit avec elle. Emiliano tente d'orienter Natan et Shaé vers un chemin sombre pour les détourner de leur destin : celui de mettre au monde Élio. En ce sens, Emiliano peut être perçu comme celui qui, malgré lui, permet aux deux jeunes gens d'échapper au destin qui semble régir leur existence. En effet, en leur faisant emprunter un chemin sombre, il les place, littéralement, à *la croisée des chemins*, et leur offre la possibilité de choisir lequel ils souhaitent vraiment suivre. S'il est écrit qu'ils doivent s'unir pour donner naissance à Elio, grâce à Emiliano, ils peuvent tout aussi bien céder à la tentation et se détourner de leur destin. En revanche, en se détournant de cet agent du Mal, ils exercent leur libre arbitre et choisissent, en toute conscience, d'accomplir la prophétie.

Pour s'affranchir de l'emprise d'Emiliano, Natan et Shaé vont tout d'abord s'enfuir de chez lui pour se réfugier auprès de Rafi, auquel ils se confient avant de faire preuve d'honnêteté l'un envers l'autre en confessant, respectivement, ses torts pour Shaé, et sa rancœur pour Natan. Rafi sort de son rôle de soutien – qui est plus souvent caractérisé par une non-intervention directe auprès des personnages – le temps de soigner « toutes les blessures » (LAU2, 158) de Natan et Shaé, sans toutefois interférer dans le processus de pardon que doivent accomplir ses protégés, les laissant maîtres de ce qu'ils souhaitent faire et partager avec l'autre. C'est en se remémorant un vieux conseil prodigué par Rafi que Natan arrive à ne pas se détourner de Shaé, et que ces derniers peuvent continuer leur processus de guérison, leur permettant de combattre ensemble le poison

¹⁸⁴ Shaé désigne par « la Chose » les pulsions qui résident en elle et qui la poussent à se transformer en hyène dès qu'elle ressent une émotion vive ou qu'elle se sent enfermée. En réalité, il s'agit de l'appel de son pouvoir de métamorphose, mais qui est dissimulé sous la peur qu'elle a de perdre le contrôle de son être et qui est donc imprévisible jusqu'à ce qu'elle s'accepte.

d'Onjü. Ainsi, Rafi aide Natan et Shaé dans leur combat contre les deux premières parties de l'Autre, mais il va également les aider individuellement à s'accepter, pour mieux développer leur relation amoureuse. En favorisant la poursuite de leur romance, Rafi prend le rôle du soigneur, tout en œuvrant implicitement pour la réussite de la mission de la famille des Guides, c'est-à-dire concevoir la huitième famille. Ce faisant, Rafi se retrouve dans une posture paradoxale, en semblant chercher davantage l'accomplissement de la prophétie que l'émancipation de ses protégés.

On retrouve également des versions négatives de mentors dans *Les âmes croisées* par l'intermédiaire des maîtres d'armes qui parsèment le chemin de Nawel. Celle-ci suit initialement l'enseignement de plusieurs maîtres d'armes avant d'être encadrée par Anthor¹⁸⁵. Ces maîtres d'armes vont la diriger inconsciemment vers son chemin sombre, celui de la vanité, de la prétention et de l'orgueil, et c'est Anthor qui va lui permettre de s'en détourner. Anthor « supervis[e] [l']entraînement [de Nawel]. Lorsqu'il ne lui dispens[e] pas de cours, il se débrouill[e] pour assister à ceux qu'elle suivait, au moins en partie, et n'hésit[e] pas à donner son avis, rarement positif » (LAC, 288). En ceci, s'il encadre l'apprentissage physique de Nawel, ainsi que sa maîtrise des armes, il se préoccupe également du développement psychologique de la jeune femme. Un soir, tandis que Nawel se questionne à propos des raisons pour lesquelles Anthor ne lui dit pas qu'elle est prête, elle le voit passer sur le balcon devant sa fenêtre. Elle profite de cette occasion pour l'interroger. Il lui explique alors que son « rôle est de chercher ce qui [l']empêche de vraiment progresser » (LAC, 290) et ajoute qu'

un progrès dans un apprentissage, quel qu'il soit, s'accompagne toujours d'un progrès intérieur. Avancer dans sa vie n'a de sens que si l'on avance dans sa tête. Or je sens en t'observant manier l'épée, en te regardant bouger, respirer, je sens que ta progression intérieure bute contre un obstacle niché en toi. J'ignore sa nature, j'ignore si tu as conscience de sa présence, mais je sais qu'il est là parce que tu l'as laissé s'installer, se déployer en toi. Tant que tu ne l'auras pas découvert et franchi, ta progression sera freinée (LAC, 291).

Comprenant le sens de ces propos, Nawel s'effondre émotionnellement. Elle lui confesse son crime de jeunesse, c'est-à-dire la mort d'une Cendre et de son nourrisson. Sans la prévenir de ses intentions, Anthor va, dès le lendemain matin, conduire son élève dans un camp militaire pour offrir la chance à Nawel de se confronter au mari de la femme dont elle a causé la mort. Anthor a

¹⁸⁵ Elle est initialement formée par le chef de la milice de sa famille, Ruilp, puis par Don Zayo, le maître d'armes de l'académie.

enquêté toute la nuit sur l'évènement pour retrouver le mari de la victime et a effectué un aller-retour jusqu'au camp pour vérifier que l'homme y était. En effectuant ce travail de recherche et en décelant rapidement le blocage présent au sein de Nawel, Anthor décide d'agir afin qu'elle puisse supprimer cet obstacle avant que cela ne la détourne profondément du chemin lumineux qu'il entraperçoit pour elle. À l'instar de leur première rencontre lors de la cérémonie de choix des castes, Anthor semble avoir sondé l'âme de Nawel, comme s'il possédait le pouvoir de lire en elle. Il décèle la culpabilité, non verbalisée, de la jeune femme, ainsi que son incapacité à lâcher prise sur ce qui est maintenant immuable. Elle ne peut revenir en arrière, ni changer ses actes, même si elle en éprouve de la culpabilité. Cette vanité qui l'a poussée à se rendre responsable de la mort de deux personnes fait partie d'elle, et ne peut être refoulée au fond de son esprit. En offrant à Nawel la possibilité de se confronter à cette version d'elle, Anthor l'oriente sur le bon chemin et lui aménage un passage pour franchir l'obstacle qu'il a décelé en elle, tout en laissant à l'adolescente le choix d'agir ou non.

Comme Natan et Shaé, Nawel reste au cœur de sa propre guérison. Sur le chemin du retour vers le Donjon, Anthor dira à Nawel qu'elle est guérie, même si elle ne le perçoit pas encore. Sa sagesse et son sens de l'observation lui permettent de lire Nawel, sa « façon de bouger. [S]a façon de respirer aussi. De [s]e tenir. Et [s]on regard » (LAC, 312). Peu de temps après, Nawel termine sa formation et Anthor lui remet son armure, Venia. Cette cérémonie correspond au franchissement d'une étape pour Nawel, qui, par la remise de son armure, devient officiellement membre de la caste portant ce nom. Le don de l'armure à Nawel par Anthor acquiert un double sens symbolique, celui de la reconnaissance de l'élève par son mentor, mais également celui du cheminement psychologique et émotionnel accompli par Nawel.

2.2 Rafi et Anthor : entre professeurs et pères

2.2.1 L'approche du formateur chez Bottero

Le rôle de formateur est central dans l'attitude de nos mentors et témoigne de la prépondérance de cette fonction parmi celles occupées par les personnages adultes dans les romans de fantasy *young adult* (YA). En effet, dans ces œuvres, conformément à ce que nous avons écrit plus haut au sujet du rôle des Lapins blancs, « l'éducation du héros n'est pas faite par ses parents biologiques ou adoptifs, mais est conduite par une double figure du mentor [: un] adulte avancé en

âge [et] un ou plusieurs amis¹⁸⁶ » afin de parfaire ce qui était présent à l'état brut, dès la naissance, tout en valorisant une construction identitaire individuelle hors du carcan filial, comme l'illustre la relation entre Dumbledore et Harry dans *Harry Potter*, par exemple.

Plus largement, la relation mentor-élève s'inscrit dans une tradition sociale et littéraire¹⁸⁷. Dans le domaine de l'éducation, un mentor est un adulte qui initie les « étudiants à des idées, des théories, des outils, des activités ou des carrières¹⁸⁸ ». En d'autres termes, il est un passeur de connaissances qui soutient l'élévation personnelle de l'étudiant. De même, dans les œuvres de fantasy YA, le mentor occupe la fonction « d'aide à l'apprentissage, puis au minimum, de conseil, quand l'apprenti s'affranchit de [sa] tutelle, ce qui est souvent le cas¹⁸⁹ ». Le mentor participe au « *coming-of-age*¹⁹⁰ » du jeune protagoniste, c'est-à-dire à sa maturation émotionnelle, comme nous l'avons vu précédemment avec Rafi et Anthor. Selon Ian Parker Renga et Mark A. Lewis, cette relation mentor-élève amène l'adolescent à développer un sentiment d'indépendance envers la parole sacrée et sage de l'adulte, qui saurait ce qui est préférable pour le développement de son élève¹⁹¹. Les théoriciens nuancent leur propos en précisant que le mentor encourage chez son élève le développement d'une pensée critique qui l'amène à ne pas accepter d'emblée la parole des autres adultes qui ne possèdent pas sa sagesse. Toutefois, ce rapport d'autorité peut amener l'adolescent à intérioriser l'idée que le mentor est le mieux placé pour l'aider à devenir lui-même adulte, et donc à le rendre passif, attendant d'être aiguillé par l'adulte dans un *master plan* conçu spécialement pour lui, ce qui s'inscrirait dans une perspective déterministe.

Enfin, si nous transposons cette relation dans le cadre d'une littérature pédagogique, comme stipulé dans le précédent chapitre, le personnage du mentor peut alors être considéré comme un alter ego de l'auteur. Le rapprochement semble d'autant plus plausible si nous appliquons cette réflexion à notre corpus. Pierre Bottero est instituteur de carrière et a dénoncé à plusieurs reprises l'éducation de masse ayant cours dans les institutions scolaires, qui ne tient pas suffisamment

¹⁸⁶ Philippe Clermont, « Une fantasy française pour la jeunesse “à l'école des sorciers”, ou les avatars d'Harry », *op. cit.*, p. 188.

¹⁸⁷ Mary K. Pleiss et John F. Feldhusen, « Mentors, role models, and heroes in the lives of gifted children », *Educational Psychologist*, vol. 30, n° 3, Routledge, juin 1995, en ligne, <doi: 10.1207/s15326985ep3003_6>, p. 160.

¹⁸⁸ *Ibid.*, p. 149.

¹⁸⁹ Philippe Clermont, « Une fantasy française pour la jeunesse “à l'école des sorciers”, ou les avatars d'Harry », *op. cit.*, p. 188.

¹⁹⁰ Florian Besson, « Apprentissage », *op. cit.*, p. 28.

¹⁹¹ Ian Parker Renga et Mark A. Lewis, « Wisdom, Mystery, and Dangerous Knowledge: Exploring Depictions of the Archetypal Sage in Young Adult Literature », *loc. cit.*, p. 28.

compte de l'individualité des élèves. Par exemple, dans une entrevue, l'auteur exprime l'importance d'un rapport plus personnel à l'enseignement :

J'aime l'idée de la relation maître-élève, bien qu'elle soit souvent dévoyée, car elle se confond dans les esprits avec un rapport maître-esclave. J'aime l'idée du maître au service de l'élève, qui prend l'élève et le met au-dessus de lui, et qui transmet un savoir, une compétence. J'essayais de suivre au plus près ce principe lorsque j'étais instituteur, ce qui n'est pas toujours facile¹⁹².

Pour Bottero, l'adulte est au service de l'élève et vise son élévation. L'idéal, pour atteindre cela, est la relation privilégiée individuelle entre un maître et un élève, un rapport d'apprentissage compliqué à mettre en place dans un contexte scolaire, mais qui est largement mis en scène au sein de son œuvre. Précisons, toutefois, que dans les romans de Bottero, cette relation privilégiée n'est pas à la portée de tous, mais est réservée à l'adolescent prédestiné dont il est nécessaire d'accentuer le statut d'élite, ce qui contraste avec la portée progressiste de l'enseignement prôné par Pierre Bottero. Le parcours de chacun de ses héros est encadré par un mentor, qui leur prodigue une éducation particulière et unique, ce qui nous ramène à l'idée que le mentor bottérien est un agent prophétique. Cette relation éducative avec un membre extrafamilial facilite le développement d'une proximité qui peut être la base d'un attachement quasiment filial entre l'apprenant et son mentor.

2.2.2 Entre père adoptif et père adopté : de la filiation à l'affiliation

En prenant en considération dans son enseignement le développement émotionnel et la personnalité de son élève, le mentor peut se placer en compétition avec les parents du protagoniste, quand ils sont encore présents¹⁹³. Cela tient notamment au fait que le mentor, en plaçant le protagoniste au rang d'être unique méritant une relation privilégiée avec lui, se voit, en retour, acquérir les faveurs de l'enfant qui peut dès lors le préférer à sa famille de sang. L'élection du mentor est, d'ailleurs, un thème récurrent dans l'œuvre de Pierre Bottero¹⁹⁴. Dans *L'Autre*, par exemple, Natan préfère suivre Rafi, un inconnu, plutôt que son oncle, Barthélémy. Le jeune héros

¹⁹² Seibel Bernadette (dir.), « Pierre Bottero », *loc. cit.*, p. 10.

¹⁹³ Pour plus d'informations sur ce point, se référer à la section 1.3.2.1.

¹⁹⁴ Par exemple, dans *Le pacte des marchombres*, Ellana va être choisie par un mentor qui va parcourir tout l'empire pour venir la chercher, pourtant elle n'hésitera pas à le rejeter dès qu'il lui manquera de respect (*Ellana : Le pacte des Marchombres*, Rageot, 2016, p. 154).

choisit la figure paternelle, à laquelle il octroie une position d'autorité parce qu'il perçoit en elle de la sagesse, qui coïncide le plus avec ses propres valeurs, ses aspirations et ses convictions. C'est pourquoi, dans *L'Autre*, bien que Barthélémy soit initialement présenté comme bienveillant et désireux de protéger Natan, sa vision des sept Familles et son comportement agressif envers Shaé lui fait perdre les potentielles faveurs de son neveu. En somme, le mentor et l'élève s'élisent l'un et l'autre, sur la base d'affinités électives, ce qui permet au premier de façonner et d'éduquer le second, avec sa pleine adhésion, afin qu'il devienne l'élui.

Le mentor, en étant élu au détriment des liens de sang, acquiert une « paternité symbolique [qui] l'emporte sur la filiation réelle¹⁹⁵ ». Ce lien d'affiliation au personnage adulte extrafamilial est rendu possible grâce à l'affection mais aussi au respect que ce dernier inspire aux jeunes protagonistes. En effet, le mentor est un être qui s'inscrit dans la lignée « [d'] hommes vénérables, dont l'expérience est une leçon de vie. [...] Ces Maîtres, en fait, ont tout de pères sublimes ; ils figurent un idéal de la paternité dans ce qu'elle peut apporter à la formation de la personnalité¹⁹⁶ ». Dans la trilogie *L'autre*, Rafi occupe aussi bien le rôle de « djadd » (LAU3, 26) pour Élio, c'est-à-dire de grand-père, que celui de mentor pour Shaé, Natan et Gino. La relation que Rafi entretient avec Élio est plus paternelle que celle qu'il possède avec Shaé et Natan, car, d'une part, le héros est à peine âgé de huit ans quand le guide le prend sous son aile, et d'autre part, la naissance d'Élio est le dénouement de tous les efforts qu'il a accomplis tout au long de sa vie afin que la prophétie se réalise¹⁹⁷.

Ces pères sublimes s'inscrivent dans une conception de la famille parfaite sur laquelle le lecteur peut fabuler, comme nous l'avons montré dans le précédent chapitre. Rafi et Anthor, tels des pères, cherchent le bonheur de leurs élèves. Ils s'effacent derrière l'avenir ouvert qu'ils ont aidé leurs protégés à ouvrir, Rafi en offrant sa vie à Élio, et Anthor, en laissant partir Nawel dans un autre monde malgré son envie de la garder avec lui. Par ces gestes et ces postures paternelles, les deux hommes tendent non plus à orienter leurs protégés vers un destin précis, mais à les soutenir dans leurs décisions personnelles.

¹⁹⁵ Christian Chelebourg, *Les fictions de jeunesse*, op. cit., p. 161-162.

¹⁹⁶ *Ibid.*, p. 160.

¹⁹⁷ Lors de la disparition des parents d'Élio, Rafi va veiller sur le jeune garçon durant trois nuits où il l'a « bercé en lui murmurant des paroles réconfortantes à l'oreille, si totalement présent qu'Élio avait compris qu'il ne dormait pas afin de veiller sur son sommeil » (LAU3, 66). Pour Natan et Shaé, Rafi était déjà prêt à donner « ses yeux, sa vie, son âme pour que ces deux-là continuent à arpenter dans la paix le chemin qu'ils ont choisi » (LAU2, 350). L'affection qu'il leur portait s'est transposée sur leur fils à qui il n'hésite pas à dire « je t'aime » (LAU3, 132) et à lui donner son nom de famille pour le protéger (LAU3, 64).

Cette attitude témoigne d'un rapport égalitaire entre les élèves et leurs mentors, qui découle de leur élection mutuelle. Toutefois, comme nous allons le voir, le fait que Rafi et Anthor aient sous leur responsabilité des jeunes femmes n'est pas sans conséquence sur leurs relations respectives avec elles.

2.2.3 Le mentor et l'encadrement du corps féminin

Il est important de souligner que le mentor est un homme dans la majorité des œuvres de fantasy YA. Les chercheurs Ian Parker Renga et Mark A. Lewis relèvent que

cela s'inscrit dans une tradition archétypale de discernement entre le sage (masculin) et la bique [...] souvent dépeinte comme utilisant sa sagesse pour le mal ou au moins à des fins égoïstes [...]. Il alimente également un récit paternaliste qui suppose que, pour entrer dans la vie publique, les enfants doivent s'éloigner de la mère nourricière pour recevoir les conseils du père sage (Mishra Tarc, 2015). En affirmant ces stéréotypes de genre, la littérature jeunesse peut transmettre un faux message aux jeunes lecteurs, à savoir que seuls les hommes peuvent offrir des conseils avisés lorsqu'il s'agit de connaissances dangereuses¹⁹⁸.

Cette idée que la position de mentor ne peut être légitimée que si elle est occupée par un homme est en corrélation avec la perception sociale et l'imaginaire collectif de la place de la femme, notamment dans les rapports d'autorité¹⁹⁹. La femme serait en effet inapte à remplir cette fonction de mentor, bien que, pour Marianne Legault, le mentorat féminin existe, mais est représenté davantage dans le genre des contes de fées, à travers des ruses littéraires²⁰⁰ et par l'intermédiaire de protagonistes féminins transgressifs, qui vont à l'encontre des attentes sociales de leur époque²⁰¹.

¹⁹⁸ Ian Parker Renga et Mark A. Lewis, « Wisdom, Mystery, and Dangerous Knowledge: Exploring Depictions of the Archetypal Sage in Young Adult Literature », *loc. cit.*, p. 44. (Traduction à partir du logiciel *DeepL* : « this follows an archetypal tradition of discerning the sage (male) from the crone [...] often portrayed as using her wisdom for evil or at least for self-serving purposes [...]. It also furthers a paternalistic narrative that assumes that, to enter public life, children must break from the nurturing mother to receive guidance from the world-wise father (Mishra Tarc, 2015). By affirming these gender stereotypes, YA may convey a false message to young readers that only men can offer wise guidance when it comes to dangerous knowledge »).

¹⁹⁹ Amélie Thomas, « L'évolution des stéréotypes de genre dans les séries télévisées des années 1990 aux années 2010 », mémoire de maîtrise, Faculté de Philosophie et Lettres, Université de Liège, Liège, Belgique, 2021, f. 58.

²⁰⁰ Une ruse littéraire est une façon d'écrire se basant sur une connaissance approfondie de la stylistique permettant à l'auteur de transmettre une intention, une idée, une situation de manière détournée et implicite.

²⁰¹ Marianne Legault, « Le mentorat féminin dans les contes de fées : de ruses en ruses », *Topiques, Études satoriennes*, vol. 4, « Maître-disciple : une relation topique », 2018, en ligne, <<https://journals.uvic.ca/index.php/sator/article/view/18682>>. La chercheuse démontre à partir d'une sélection de contes de fées écrits par des femmes, comment ces dernières développent un mentorat dissimulé derrière des ruses littéraires, des personnages et des morales, qui promeut la liberté féminine et une transgressions de la place sociale des femmes.

De plus, Geneviève Fraisse soutient que la « destination des femmes », c'est-à-dire la raison d'être vers laquelle tend un individu, est une construction sociale, car « la société faire dire à la nature ce qu'elle veut²⁰² ». La chercheuse ajoute que « quelle que soit au départ la raison d'une femme, [pour la société] son usage est néfaste hors du champ, conjugal ou maternel, où évolue toute femme, et dans ce champ [elle] est évidemment soumis[e] à de rigides impératifs²⁰³ ». De ce fait, quand la femme est représentée hors du champ auquel elle est socialement assujettie, elle se dénature et tend vers la reproduction de ce qui semble être l'autorité masculine, c'est-à-dire rigide et froide. Bien que la femme soit rattachée socialement à un rôle reproductif et à l'éducation des enfants, elle en devient exclue à mesure que son enfant grandit et que l'enseignement qui lui est prodigué se spécialise, comme peut l'attester la répartition des postes d'enseignement entre le primaire et le niveau universitaire²⁰⁴.

Ces représentations de la place des femmes et du caractère genré du rôle de mentor, ancrées dans l'imaginaire collectif, expliquent sans doute, du moins en partie, la rareté de mentors féminins dans les œuvres YA, qui, en retour, contribue à la perpétuation de ces représentations sociales. Certes, nombre d'œuvres YA contiennent des personnages féminins en position d'autorité, mais ils sont dépourvus d'émotions, stricts et manipulateurs, délaissant l'éducation de leurs propres enfants, telle l'archiduchesse Népentès dans *L'Arpenteuse des rêves* d'Estelle Faye. De fait, dans notre corpus, les protagonistes sont tous et toutes encadrés par des mentors masculins.

Il existe tout de même une figure féminine d'institutrice dans l'entourage de Nawel, Louha, qui, sous la direction d'Anthon, s'occupe de la formation physique de Nawel. Louha représente une figure maternelle sublime pour Nawel et s'oppose à celle, décevante, incarnée par sa mère biologique, que l'adolescente a décidé de rejeter en entrant au Donjo. Louha est caractérisée par sa maîtrise de la force guerrière, et non par son recours à la ruse, comme les mentores et les personnages décrits par Marianne Legault, ou par un rôle domestique (mère, épouse). Cela peut expliquer qu'elle endosse inconsciemment un discours viriliste à propos de Nawel, car elle est dénaturée et « hors de [son] champ²⁰⁵ » pour le dire à la manière de Geneviève Fraisse. Louha estime que l'adolescente possède « le physique d'une autruche et la musculature d'un lombric, [et]

²⁰² Geneviève Fraisse, *La raison des femmes*, Paris, Plon, coll. « Hors collection », 1992, p. 65.

²⁰³ *Ibid.*, p. 65-66.

²⁰⁴ Ian Parker Renga et Mark A. Lewis, « Wisdom, Mystery, and Dangerous Knowledge: Exploring Depictions of the Archetypal Sage in Young Adult Literature », *loc. cit.*, p. 44.

²⁰⁵ Geneviève Fraisse, *La raison des femmes*, *op. cit.*, p. 165.

s'est jurée de faire de [Nawel] une guerrière culturiste » (LAC, 272) en lui prodiguant des exercices de musculation, de souplesse, d'adresse et de coordination. Louha s'occupe de transformer le corps de l'adolescente pour qu'il ressemble à celui d'un guerrier, et se rapproche de celui d'Anthon. À cet égard, il est intéressant de noter que les seules remarques à propos du corps de l'adolescente émanent de Louha.

L'introduction d'un personnage formateur féminin qui évalue le corps de Nawel et s'applique à le transformer suggère peut-être l'idée que seule une femme peut encadrer l'évolution du corps naissant d'une autre femme, lors du passage de l'enfance à l'adolescence. À preuve, même une fois l'armure remise à Nawel par Anthon, c'est encore Louha qui s'occupe du corps de la jeune femme en la mettant en garde sur le fait de ne jamais oublier « où sont les limites de [s]on corps » (LAC, 337). Ce rapport féminin au corps, partagé entre les deux femmes, est souligné par une entrée de Nawel dans son journal : « Louha qui, en constatant les transformations de mon corps, a déclaré que j'étais enfin devenue baisable. Si on m'avait dit que je considérerais un jour cela comme la plus gratifiante des félicitations ! » (LAC, 289). La portée de cette remarque met en lumière que le corps idéal, selon le commentaire sexiste de Louha, est celui d'une femme *bodybuildée*, à l'opposé de celui que possédait initialement Nawel. Or, dans les sociétés occidentales, et dans celle où évolue Nawel, ce n'est pas ce type de morphologie qui est associé au désir et aux critères de beauté, mais celui que Nawel possédait à son arrivée au Donjo.

Son nouveau corps est devenu désirable, car il renvoie à son nouveau statut social, mais aussi à l'apparence d'Anthon. De même, si Nawel raccourcit drastiquement sa coupe de cheveux afin de ne plus présenter un point faible dans le combat au corps-à-corps, cela a également comme effet d'accentuer le rapprochement de l'apparence physique entre son mentor et elle. Ainsi, même s'il ne s'occupe pas personnellement de sa formation physique, c'est bien Anthon qui accompagne et guide Nawel dans son éveil en tant que femme et Armure. À ce propos, il est intéressant de noter que même si l'apparence physique de Louha, qui incarne une certaine hybridité entre celui des personnages féminins et masculins de l'œuvre, coïncide avec celui de l'archétype du vieux sage, cela ne permet pas pour autant à cette instructrice d'être élue comme mentore par Nawel. Cette dernière, en effet, cherche exclusivement l'approbation de son principal maître d'armes, figure paternelle sublime parmi les Armures. Tout au long du roman, ce n'est pas à Louha que Nawel se confie, mais à Anthon, même une fois devenue une Armure ou seule en compagnie de la vieille femme. Si Nawel décide de se confier à Anthon, c'est parce qu'elle considère qu'il dispose de toutes

les qualités requises par la figure paternelle idéale : il est respecté, mais se montre à l'écoute de son élève; il possède un savoir particulier qui fait de lui une ressource précieuse pour autrui; enfin, il s'intéresse au bien-être de Nawel²⁰⁶.

Dans le cas de Shaé, c'est un homme, en la personne de Rafi, qui est initialement le seul à pouvoir avoir un contact physique avec l'adolescente sans éveiller *la Chose*, et qui pousse son élève à comprendre la particularité de son corps ainsi qu'à contrôler son pouvoir de métamorphe. Le fait que Shaé soit une métamorphe, et donc que son corps se transforme au gré de son évolution psychologique et émotionnelle, renvoie, comme pour Nawel, à l'idée du corps féminin en constante évolution notamment à la puberté. L'appropriation de leur corps marque un tournant dans la vie des deux protagonistes et semble s'établir dans l'ombre d'une question fondamentale qui n'est posée explicitement qu'aux protagonistes féminins de notre corpus : « Qui es-tu ? » (LAU1, 252) et « Qui veux-tu être ? » (LAC, 167). La première question est posée à Shaé par un tigre et la seconde est posée à Nawel par sa mère. Les deux adolescentes vont tenter, tout au long des œuvres, de répondre à ces questions; cela va passer notamment par l'appropriation et la transformation de leur corps.

Ainsi, *la Chose* passe d'une hyène, quand Shaé en a peur et ne contrôle pas son pouvoir, à une panthère, quand elle cherche à protéger Natan et devient maîtresse de sa capacité de métamorphe. Ce sera alors sa forme de prédilection (LAU1, 208) symbolisant une étape dans son cheminement personnel, car elle s'affranchit de son don en étant capable à présent de le contrôler à sa guise, en reprenant sa liberté sur le pouvoir du sang des Métamorphes, qui jusqu'alors la rendait instable et sujette à des pertes de contrôle. La quête de la forme originelle de *la Chose* fait écho à l'acceptation de sa propre nature. Quand Shaé déambule dans un zoo pour observer différentes espèces animales, elle les juge en fonction de la nature de *la Chose*, c'est-à-dire, libre : « Il n'y a pas de hyènes ici. Shaé en est secrètement satisfaite. On n'enferme pas *la Chose* derrière des barreaux. Elle sait, pour s'être renseignée à l'entrée, qu'elle ne trouvera pas non plus de panthère, encore moins de panthère noire. C'est un clin d'œil du destin, les limites du zoo : on n'enferme que ce qui est enfermable » (LAU1, 251). Le fait qu'elle choisisse une panthère, un animal qui ne peut

²⁰⁶ Malgré les attributs de Louha (apparence, sagesse, autorité), celle-ci n'est jamais considérée comme une possible mentore pour Nawel. Cela nous questionne sur le fait que potentiellement et, en dépit de la volonté de l'auteur d'être progressif, nous rencontrons peut-être ici une incohérence dans le discours de l'auteur avec une conception genrée des rôles qui n'est justement pas progressive. Ce décalage fait écho à celui sur l'élection d'un élève trié sur le volet qui va à l'encontre d'une volonté de promouvoir une démocratisation de l'éducation comme vu précédemment.

pas vivre entre des barreaux, renvoie symboliquement au fait que Shaé est une femme libre de ses choix (notamment dans sa manière d'assumer son héritage familial). Tout au long de la trilogie, elle choisit de protéger Natan et de combattre les sbires de l'Autre sous sa forme de panthère, se révélant comme un personnage qui accepte aussi bien sa nature sauvage et combative que protectrice, et plus tard, maternelle.

Si nous revenons aux deux questions (« Qui es-tu ? » et « Qui veux-tu être ? ») citées précédemment et formulées explicitement dans des passages de notre corpus, il est important de rappeler que seules les jeunes femmes doivent répondre à celles-ci. La première présuppose que Shaé doit découvrir qui elle est et que c'est cette identité établie qu'il lui faut trouver; tandis que la seconde implique l'idée que Nawel peut choisir celle qu'elle veut être. Ainsi, les deux protagonistes n'auraient pas les mêmes possibilités initiales concernant leurs identités et leurs avenir, trahissant un rapport différent vis-à-vis au *destin social*.

Le fait qu'un tigre demande à une humaine métamorphe qui elle est renvoie à la fois à une reconnaissance d'une singularité qui lui est habituelle et à la dissonance entre sa forme physique et son essence animale. Il s'agit d'un rite de passage qui vise à évaluer si Shaé a conscience d'elle-même, de l'entière de son être, de l'acceptation et de l'existence ou non d'un équilibre entre ses parts humaines et animales. La tension présente derrière cette question est celle de l'identité intime et profonde de Shaé qui oscille entre deux instincts, animal et humain. Dans le même sens, la question posée à Nawel par sa mère, personnalité garante de l'ordre établi et du destin prédéterminé, trahit également l'idée d'une posture tiraillée entre deux états : le contrôle ou l'obéissance²⁰⁷. Nawel peut choisir ce qu'elle veut être, ce qui n'est pas le cas de Shaé qui est un être défini par sa binarité intrinsèque. L'identité de la première, selon la question posée, est appelée à se construire, tandis que celle de la seconde semble fixée et déterminée. Le fait que ce soit la mère de Nawel qui lui pose cette question provoque une rupture dans l'ordre dont elle est garante, en plaçant pour la première fois sa fille au centre de sa propre vie. Cette rupture désoriente Nawel, qui va se

²⁰⁷ La mère de Nawel, lorsqu'elle lui pose pour la première fois la fatidique question, va lui expliquer que le monde se divise en deux : « Le seul choix qui t'appartient, Nawel, est celui du camp que tu veux rejoindre. Le camp des innombrables qui suivent, obéissent, acceptent ou celui des rares élus qui mènent, commandent et choisissent ? Prends de la hauteur, ne te laisse pas aveugler par les mesquines préoccupations des médiocres. Qu'importe la robe que tu porteras ou la façon dont tu l'auras obtenue. Qui veux-tu être, Nawel ? C'est la seule question qui mérite d'être posée ! » (LAC, 166-167). Ce à quoi Nawel répondra : « - Très bien, mère. Considérez que je ne suis plus blessée et que je vais maintenant m'employer à réfléchir à votre question. / - Ma question ? / - Oui. Ne m'avez-vous pas demandé qui je souhaitais être ? [...] Lorsque j'aurai découvert qui je veux être, je le deviendrai, mère, et, qu'elle vous plaise ou non, il faudra vous satisfaire de cette décision parce que, voyez-vous, plus jamais je ne vous laisserai choisir à ma place ! » (LAC, 167-168).

questionner sur qui elle souhaite être. En posant cette question, qui se voulait rhétorique, sa mère est elle-même l'instigatrice d'un désordre social, en provoquant l'abolition du destin prévu pour sa fille. Elle lui fournit accidentellement une autorisation parentale à sortir du statut d'héritière au profit de celui d'individu qui peut écrire librement son histoire personnelle.

Ces quêtes de sens, initiées par d'autres, se déploient sous le regard des mentors, qui encadrent les réflexions des deux jeunes femmes sans pour autant leur imposer une réponse ou une direction. Rafi semble pourtant être le seul à pouvoir influencer Shaé qui, tout au long de la trilogie, se laisse atteindre par les mots et les gestes de son mentor. Toutefois, il s'abstient d'intervenir, maintenant sa position de recul et de soutien, sauf lorsqu'il soigne le corps de la jeune femme. Anthor reste également dans une position de soutien. Il n'impose pas à Nawel de se confier à lui, ni d'agir face au mari de sa victime, il la laisse s'approcher de lui et s'ouvrir à son aide.

Cela peut traduire une certaine ouverture dans l'acquisition d'un libre arbitre qui serait l'affaire des femmes dans notre corpus, les personnages masculins semblant exempts de toutes réflexions sur leurs identités profondes et leurs places dans l'ordre social. Toutefois, ce point est à nuancer, car si les femmes sont les seules à devoir se questionner sur elles-mêmes, nous pouvons nous demander pourquoi l'encadrement de ces réflexions est effectué par des mentors masculins. Ce choix trahirait le fait que la femme resterait sous le joug d'un homme, même lorsqu'elle essaie de se définir librement. Même si les deux mentors de notre corpus gardent une posture en retrait, il n'en reste pas moins que ce sont eux qui posent le cadre pour cette construction identitaire : Rafi en apaisant la soif de la Chose, Anthor en accompagnant Nawel sur le chemin de sa rédemption.

Cette ambivalence dans la place du mentor vis-à-vis des jeunes femmes de notre corpus reconduit l'idée développée jusqu'à présent que le mentor bottérien est une figure hybride, tiraillée entre une vision traditionnelle et subversive de l'ordre et du *destin social*.

2.3 Anthor et Rafi : une présence pour s'affranchir du déterminisme

2.3.1 L'apprentissage informel : se mettre en retrait au profit de ses élèves

Dans les deux œuvres de notre corpus, bien que les protagonistes possèdent des aptitudes exceptionnelles qui s'expliquent en bonne partie par une prédisposition sociale et une éducation familiale leur ayant permis de nourrir celles-ci, les protagonistes bénéficient tous d'une formation physique et d'un accompagnement psychologique qui leur permettent de développer leurs

compétences héréditaires. En cela, l'enseignement dispensé par Anthon et Rafi semble œuvrer à former des élus capables de prendre pleine possession de leur héritage. Selon Aurélie L. Palama,

Que ce soit Ewilan ou les descendants des sept Familles dans la trilogie de *L'Autre*, Bottero ne fait pas l'impasse sur les vieux schémas aristocratiques qui voient dans le sang une vertu. Mais il les tempère par un idéal républicain, probablement façonné par son métier d'instituteur, qui le conduit à privilégier la formation plutôt que la filiation. La formation, chez Bottero, c'est en fait ce qui permet de réaliser ce que la filiation favorise. En termes de générations, le maître fait advenir ce que les parents ont légué. Tel est le sens de l'aventure²⁰⁸.

Le mentor, en tant que père idéal, poursuit le processus éducatif de son élève amorcé par les parents biologiques de ce dernier, allant jusqu'à les supplanter. Toutefois, cette éducation aux visées plus spécifiques n'a pas pour but de s'appuyer uniquement sur l'héritage filial, mais bien, d'une part, d'amener l'élève à s'en montrer digne en développant davantage ses compétences personnelles acquises, et d'autre part, de s'en détacher pour se constituer en tant qu'individu libre. Pour mener à bien cela, et dans le maintien de leur posture de recul, Anthon et Rafi se placent du côté de l'apprentissage informel²⁰⁹. Cette méthode d'enseignement, utilisée dans un cadre fictionnel au sein de notre corpus et employée par les mentors, se distingue de l'enseignement scolaire reçu par les protagonistes au début de chacune des deux œuvres. C'est une démarche dans laquelle « l'enseignant ou le formateur amène l'apprenant par une série de questions orientées à découvrir un principe, une procédure ou un concept²¹⁰ ». L'enseignement évolue donc au gré des journées, sans prendre forcément la forme d'une leçon, et fluctue en fonction des besoins et des expériences des protagonistes. Cette approche vise à « transmettre une façon d'observer le monde et d'en tirer des conclusions afin de faire de son élève un être autonome, capable de s'adapter à toutes les situations que pourra impliquer sa vie d'adulte²¹¹ ». Quand Anthon planifie la rencontre avec le mari de la Cendre tuée par Nawel, il le fait à la suite des confidences de son élève, en tenant

²⁰⁸ Aurélie Lila Palama, « "Les traditions sont coriaces" : liens du sang et liens de l'encre chez Pierre Bottero », *Travaux & documents*, n° 42, « La question des générations dans les lettres et arts », 2012, p. 144.

²⁰⁹ Karim Boumazguida, Gaëtan Temperman et Bruno De Lièvre expliquent qu'il existe trois types d'apprentissage : formel (qui s'effectue dans un cadre ferme, avec des étapes clés dans la progression de l'apprenant, et, où chaque élément a pour objectif d'apprendre) ; informel (enseignement au quotidien, adapté à l'apprenant) ; non formel (l'apprenant regroupe lui-même les apprentissages qu'il désire avoir).

²¹⁰ Karim Boumazguida, Gaëtan Temperman et Bruno De Lièvre, « Game of Thrones : une histoire d'éducation, d'apprentissages... », dans Antoine Derobertmasure, Marc Demeuse et Marie Bocquillon Particiens (dir.), *L'école à travers l'art et la (pop)culture*, Mardaga, 2022, p. 428.

²¹¹ Justine Breton, « Pour une fantasy pédagogique : la magie au service de l'apprentissage chez T.H. White », *Cahiers Robinson*, vol. Fantasy et enfance, n° 49, 2021, p. 101.

compte de ses besoins et de ce qu'elle doit comprendre à ce moment précis pour pouvoir continuer sa formation d'Armures et grandir émotionnellement. Anthor la place dans une situation où elle doit prendre ses propres décisions pour assimiler comment sortir de sa culpabilité, plutôt que de simplement lui expliquer ce qu'elle doit faire en s'attendant à ce qu'elle l'effectue. D'ailleurs, lors de la discussion entre Anthor et Nawel sur le chemin retour vers le Donjo, Anthor précise qu'il ne savait pas comment Nawel allait réagir, ni ce qu'elle allait dire au Cendre, mais qu'il était nécessaire de lui parler pour guérir (LAC, 311-312).

En optant pour une approche informelle, Anthor et Rafi font en sorte que les apprentissages de leurs élèves sont acquis en fonction des situations qu'ils traversent, et de leurs besoins. Par exemple, pour combattre l'Autre, Natan et Shaé ont besoin de maîtriser leurs pouvoirs familiaux et de savoir se battre. Rafi étant non-violent, Natan et Shaé partent développer les compétences liées à leurs affiliations familiales auprès des « personnes plus avancées et au moyen de l'apprentissage par la découverte²¹² » dans un cadre structuré sous l'œil approbateur de Rafi, qui ne peut leur apprendre l'art de la guerre ou encore la capacité de se métamorphoser. Natan se forme au combat auprès d'un *sensei*²¹³ qu'il a choisi, pendant que Shaé va se former auprès d'un animal. Les apprentissages des deux héros résultent d'une démarche où la « transmission s'efface devant l'imitation²¹⁴ ». En témoigne la façon dont Natan étudie les cheminements de son *sensei* grâce à son pouvoir de Scholiaste (LAU1, 256), comment Shaé imite les différentes espèces animales qu'elle croise et la reproduction par Nawel des cheminements d'Anthor qui, « une longue épée à la main, décomposait à l'intention d'un groupe d'élèves attentifs une passe complexe » (LAC, 209). En adoptant cette approche, Anthor et Rafi cultivent leur posture de recul et s'effacent progressivement au profit de l'autonomisation de leurs élèves. Ce cheminement de retrait est d'ailleurs mis en scène dès le début de *L'Autre*, où Rafi conduit Natan et Shaé vers un *nœud* de leur avenir, avant de disparaître, les laissant en apparence seuls. Toutefois, il n'en est rien puisque le mentor est en fait dissimulé dans l'ombre afin d'observer comment se débrouillent ses protégés (LAU1, 84). Cela participe de la démarche d'acquisition de libre arbitre qu'il leur inculque. Il en

²¹² Karim Boumazguida, Gaëtan Temperman et Bruno De Lièvre, « Game of Thrones : une histoire d'éducation, d'apprentissages... », *op. cit.*, p. 431.

²¹³ Mot japonais qui se traduit par « celui qui est né avant ». Titre honorifique, il désigne une personne qui possède une connaissance approfondie ou une expertise dans un domaine particulier. Il est souvent utilisé dans les arts martiaux par les élèves pour nommer leur professeur.

²¹⁴ David Le Breton, « La scène adolescente : les signes d'identité », *loc. cit.*, p. 589.

est de même pour Anthor qui, dès le début de l'apprentissage de Nawel, mentionne explicitement un objectif individuel qui ne fera pas partie des enseignements formels qu'il lui fournira :

comme tous les chemins, celui qui te conduira vers ton armure est constitué de choix. Certains sont en apparence anodins, d'autres évidents, d'autres, enfin, déchirants [...]. Croire qu'une existence n'est balisée que de choix serait toutefois une erreur. Le hasard y tient, lui aussi, une place essentielle. C'est cette place qu'il t'appartient de découvrir avant de débiter ton apprentissage.

– Trouver la place que tient le hasard dans ma vie ?

– Non, juste te forger un avis sur lui, de façon à ce que tes choix, tes choix véritables, s'en trouvent épurés (LAC, 211-212).

Anthor expose implicitement l'un des objectifs de la formation de Nawel : faire d'elle un être autonome. De plus, cette introduction de la place du hasard et des décisions individuelles est un élément central dans le développement psychologique de Nawel, qui se questionnera tout au long du roman sur la place qu'occupent ces éléments dans sa vie. Ce discours vise à préparer l'esprit de Nawel à l'enseignement de son mentor en la plaçant en retrait par rapport aux acquis familiaux et scolaires de celle-ci, grâce à une approche autoréflexive et expérimentale. Elle permet de créer une rupture symbolique dans la vie de Nawel.

Ce recul progressif des mentors dans leurs enseignements s'accompagne d'une diminution de la parole sacrée du sage qu'ils incarnent. À son retour de voyage pré-initiatique, Nawel expose à Anthor ses conclusions sur ces éléments, mais ce dernier ne lui répond pas, la laissant développer sa réflexion jusqu'à lui confirmer, quand elle lui demande, que son apprentissage « a déjà commencé » (LAC, 258). Anthor ne cherche pas à obtenir une réponse toute faite, ni parfaite, de la part de son élève. Il souhaite avant tout la faire réfléchir par elle-même. C'est pourquoi il reste hermétique aux questions de son élève et garde, tout au long du roman, une attitude en retrait. À de nombreuses reprises, Rafi fait également le choix de « rest[er] muet » (LAU2, 160) face aux questions des protagonistes pour laisser toute la place aux réflexions individuelles de ses élèves. Quand les protagonistes insistent pour que Rafi leur explique les tenants et les aboutissants d'une situation ou d'un dilemme, le Berbère leur répond qu'il est un « Guide et non un professeur », ajoutant de manière beaucoup plus directe : « ne comptez pas sur moi pour détailler ce que vous êtes capables de découvrir en réfléchissant un tant soit peu » (LAU1, 239). Par ces propos, Rafi expose tout le fondement de sa démarche de mentor qui vise, via une approche informelle, à l'autonomisation de ses élèves et à les accompagner dans l'élaboration de leur propre avenir,

acceptant implicitement l'idée que Shaé et Natan puissent commettre des erreurs de parcours. En cela, il ne cherche pas uniquement la réalisation de la prophétie, car il prend le risque de ne pas leur enseigner directement, sous couvert de l'autorité symbolique de l'enseignant, ce qu'ils doivent savoir ou faire afin de permettre l'accomplissement de celle-ci.

Cette approche éducative trahirait donc une démarche des mentors non plus orientée uniquement vers une reconduction d'un prédéterminisme, mais bien plutôt vers l'acquisition d'un libre arbitre permettant aux héros d'être les auteurs de leurs propres histoires, qui s'inscrivent à rebours de celles écrites pour eux. Les mentors de notre corpus leur proposent un futur *après* la réalisation de la prophétie et la perte symbolique de leur statut d'élus, dans la mesure où leur objectif initial de vie aura été accompli. Anthor, en cherchant ce qui freine Nawel dans sa progression – tout en affirmant qu'il y a « nul doute [qu'elle] soi[t] destinée à porter l'armure » (LAC, 290) – souhaite l'aider à être épanouie en tant qu'individu et pas uniquement à être une Armure. La malléabilité que manifestent Rafi et Anthor dans leur enseignement permet une élévation mutuelle du mentor et de l'élève au gré des interactions, reprenant l'idée de Mary K. Pleiss et John F. Feldhusen, selon laquelle « ce que le mentor modèle, c'est lui-même²¹⁵ ». Ainsi, le *mentor bottérien* s'adapte, se transforme à travers l'enseignement informel qu'il prodigue à son élève, car il doit sans cesse analyser les besoins de ce dernier et s'ouvrir à des connaissances qui peuvent lui être inconnues. C'est cette malléabilité qui le distingue, en partie, de la représentation traditionnelle du mentor comme figure d'autorité et qui pose les bases pour un accompagnement progressif de l'élève vers un statut de pair.

2.3.2 De père à pair : le protagoniste devenant l'égal du mentor

Au terme de leur apprentissage, les protagonistes atteignent un statut qui les élève au rang de leurs mentor, abolissant l'écart hiérarchique séparant l'adulte et l'adolescent en formation. Cette élévation illustre le fait, selon Christian Chelebourg, que l'auteur dans la YA possède deux postures : « celle du père et [...] celle du pair²¹⁶ ». La première se « caractérise par l'affichage d'une forme d'autorité, que ce soit celle de l'éducateur ou celle du moraliste. [...] La seconde consiste, [à travers] le narrateur, à se mettre de plain-pied avec son destinataire²¹⁷ ». Dans le cadre de notre corpus, et

²¹⁵ Mary K. Pleiss et John F. Feldhusen, « Mentors, role models, and heroes in the lives of gifted children », *loc. cit.*, p. 160.

²¹⁶ Christian Chelebourg, *Les fictions de jeunesse*, *op. cit.*, p. 156.

²¹⁷ *Ibid.*

comme nous l'avons vu précédemment, Anthor et Rafi peuvent être perçus comme une représentation de l'auteur, et donc illustrer cette double posture.

C'est par la confrontation à son maître que l'élève parvient à se hisser à son niveau de manière très progressive dans le cas de Nawel. Ainsi, quand Natan ressort de son échange avec le *sensei* Kamata, qui lui a appris « la voie du Sabre » (LAU1, 246), ce dernier va lui faire don d'un katana façonné par Masamune²¹⁸, en lui expliquant que « ce sabre [...] ouvrira ta Voie » (LAU1, 257). Offrir une arme est un geste symbolique, empreint d'une portée honorifique, dans le milieu de la guerre. Il témoigne du respect que l'on accorde à la personne à qui l'on donne ladite arme. À la fin des *Âmes croisées*, Anthor donne sa propre lame à Nawel pour l'accompagner dans son périple, au-delà de la porte de la cité des Fleurs, en spécifiant que « c'est une fidèle amie, [et qu'il] serai[t] fier qu'elle [l]'accompagne » (LAC, 433). Ces mots, associés à ceux de Kamata, peuvent contribuer à l'idée que le mentor indique la voie, le guide aide à la trouver et le maître d'armes, jugeant son élève prêt, lui fournit l'instrument requis pour s'y engager et la parcourir. Ces trois rôles se retrouvent dans la figure d'Anthor. Si nous associons le don d'une lame par celui-ci à l'idée développée par David Le Breton selon laquelle un adolescent ne cherche plus la reconnaissance « dans le miroir des aînés ou des ancêtres mais dans celui des pairs²¹⁹ », nous comprenons pourquoi Nawel, devenue Armure, est touchée et accueillie avec respect l'épée que lui offre Anthor, qui la reconnaît de la sorte comme une égale digne de manœuvrer sa propre lame (LAC, 433). Le fait qu'Anthor se dise fier d'accompagner symboliquement Nawel dans cet autre monde peut être perçu comme l'expression d'un sentiment de fierté parentale devant l'aboutissement de l'éducation de Nawel, tout comme celle ressentie devant la réussite d'un frère d'arme, qui témoignent des deux statuts qu'il occupe dorénavant dans la vie de l'héroïne.

Nawel et Natan vont, au terme de leur formation, atteindre le niveau de leurs maîtres d'armes. Cela amène même Nawel à contester ouvertement l'autorité de celui qui a été son mentor. Lors d'une discussion où elle se fait réprimander par celui-ci, Nawel va répliquer en lui disant que « cela fait deux fois [qu'il la] trait[e] comme une gamine [et que s'il s']avise de [lui] parler sur ce ton une troisième fois, [elle le] rédui[t] en miettes » (LAC, 392). Cela provoque le rire chez Anthor, qui la prend tout de même au sérieux. L'égalité de statut entre ces deux personnages est symbolisée par le fait que Nawel est désormais membre à part entière d'un groupe, d'une communauté, celle

²¹⁸ Masamune Okazaki est un forgeron japonais de la fin du XII^e siècle. Il est réputé comme l'un des plus prestigieux artisans de sabres japonais.

²¹⁹ David Le Breton, « La scène adolescente : les signes d'identité », *loc. cit.*, p. 590.

des « Armures » : « dès le lendemain matin, cinquante-quatre Armures repartiraient au galop vers l'est. Cinquante-quatre Armures liées, unies, soudées. Comme cinquante-quatre pièces d'une seule et même armure » (LAC, 393).

Anthor détient également une forme d'autorité en tant que supérieur hiérarchique au sein du système militaire des Armures. Or, à la lumière de cette citation, il semble que les Armures évoluent dans une forme d'organisation horizontale, mais que, malgré cette volonté d'égalitarisme, Anthor a tout de même un ascendant sur les autres Armures pendant leur période de formation. Malgré l'interdiction directe lancée par Anthor de ne pas franchir seule la porte de la cité des Fleurs (LAC, 430), Nawel n'a pas va pas lui obéir et prend la décision de se sacrifier pour le bien de tous en tant qu'Armure, allant même jusqu'à convaincre Anthor du bienfondé de cette décision en s'appuyant sur le principe d'équité qu'il lui a enseigné (LAC, 430-431). En cela, elle semble dépasser son maître en faisant preuve d'un recul stratégique.

C'est parce qu'ils sont devenus des pairs que la parole de Nawel peut avoir autant de poids que celle d'Anthor. D'ailleurs, comme le constate son amie Philla, à la suite de sa formation, Nawel s'exprime moins clairement qu'avant son entrée au Donjo (LAC, 341). Elle parle de manière plus énigmatique, imitant son mentor; ceci est un autre signe qu'elle se hisse au niveau de ce dernier, en adoptant l'une de ses caractéristiques, en plus d'avoir transformé son apparence physique pour se conformer à celle du maître d'armes. Ce changement dans le discours de Nawel signale l'acquisition par la jeune femme d'une sagesse nouvelle illustrant une vision plus philosophique du monde, qui révèle le développement d'une façon de questionner sa place dans ce dernier.

Les mentors perdent progressivement leur statut pour revêtir celui de pairs et ne continuent que sporadiquement à être des modèles pour leurs élèves qui tracent maintenant leur propre voie. Cette diminution de leur importance s'explique par l'approche de l'apprentissage informel déployée par Rafi et Anthor et par le retrait progressif de ces derniers au sein de la vie des protagonistes. Plus les élèves se hissent au niveau de leurs mentors, plus ces derniers deviennent des « modèles ambiants et provisoires²²⁰ », qui tendent à disparaître de la vie de leurs élèves, à partir du moment où ces derniers n'ont plus la nécessité de suivre une figure parentale idéalisée et protectrice. L'effacement de Rafi au profit de ses élèves est poussé à son paroxysme lorsqu'il disparaît littéralement pour offrir son don à Élio. Il effectue alors le don de soi ultime, son être entier se transforme en fumée pour permettre à Élio de devenir, certes l'élue, mais également son

²²⁰ *Ibid.*

pair en devenant Guide, et marque la mort symbolique de la figure du mentor qui, une fois sa tâche accomplie, peut disparaître. Dans les quêtes de fantasy, il y a souvent un passage de relais avec le sacrifice d'un ancien sage et la « passation de pouvoir au profit²²¹ » du héros. Cela marque le fait que « l'ancienne génération doit laisser place à la nouvelle, désormais porteuse des prémices de la sagesse par sa connaissance de l'imbrication de la vie et de la mort, et de l'individu et du cosmos²²² ». Sans mentor, l'élus est obligé de prendre ses propres décisions, mais l'enseignement prodigué par Rafi permet à Élio de trouver seul la manière de vaincre Eqkter. Cette victoire passe par une posture en retrait des combats, pour observer et comprendre l'ennemi (LAU3, 215), ce qui correspond par ailleurs à la position de recul du sage qu'adopte le mentor de fantasy YA.

Élio est l'élus qui, dans notre corpus, incarne plus que quiconque la fusion entre l'élève élu, le mentor-guide et le pair, symbolisant la progression de l'être prédestiné vers un stade d'autonomie et de réflexivité propre à un adulte. Il symbolise l'idéalisation de « l'être en devenir », qui oscille entre la pureté enfantine du don de soi et de l'émerveillement, l'aboutissement de l'éducation privilégiée auprès d'un adulte et le déploiement du libre arbitre. Sa voix, qui « brille » (LAU3, 326) et *guide* la population tel un phare, extirpera les habitants de leur torpeur et de leur asservissement. Il s'adresse à l'esprit des gens, cherchant à insuffler l'envie de vivre libre et heureux, suivant le chemin d'épanouissement que Rafi avait déployé pour son protégé, devenant ainsi un père symbolique pour la population, ancrant davantage son statut de pair des mentors.

2.3.3 Poursuivre son destin hors de l'encadrement des mentors

Bien que les mentors de notre corpus apprennent à leurs élèves la place que ceux-ci sont prédestinés à occuper dans leur monde, ils leur enseignent à se construire en dehors de ces carcans en favorisant chez eux l'autonomie intellectuelle, mais aussi en leur permettant de s'affranchir de leur soutien afin de poursuivre seuls leur route. Cette attitude mène à une possible inversion des rôles et des rapports de force, comme lorsque Élio devient un Guide pour Gino, illustrant le fait que « la vie apparaît comme une longue chaîne où chacun apprend de son aîné et devient à son tour le professeur²²³ ».

²²¹ Viviane Bergue, *La Fantasy: mythopoétique de la quête*, CreateSpace, 2015, p. 286.

²²² *Ibid.*

²²³ *Ibid.*

Dans la série *L'Autre*, Natan, Shaé et Élio sont informés, au cours de leur quête, du discours oraculaire qui les concerne : ils ont pour mission de combattre les trois pans de « l'Autre », car ils sont les « seuls en mesure de l'arrêter » (LAU2, 36) en raison de leur héritage et de leur lignée. Quant à Nawel, elle ne fait l'objet d'aucune prophétie explicite, mais semble être promise à un « long et beau destin » (LAC, 433) selon la *Glauque*²²⁴ Alantha, dont le discours fait implicitement écho à la théorie bourdieusienne de la reproduction sociale que nous avons évoquée dans le chapitre précédent. Cependant, tout au long de sa formation, Anthor va lui dire qu'elle est « destinée à porter l'armure » (LAC, 290). Ce point sera souligné par l'atteinte d'une « synergie à 100 % » (LAC, 329) lorsqu'elle revêt son armure Venia pour la première fois²²⁵. Pour autant, la méthode d'apprentissage développée par les mentors permet d'aménager, au sein du discours oraculaire, un « lieu des possibles²²⁶ » pour l'expression des pensées, des désirs et des choix personnels des protagonistes, qui s'appuie, précisément, sur une compréhension du déterminisme auquel semblent assujettis les protagonistes. Cela rejoint l'idée développée par Bourdieu, selon laquelle si nous connaissons les lois qui régissent le monde social et les éléments culturels et éducatifs qui nous forgent, alors nous pouvons en partie nous extraire de notre déterminisme pour user de notre libre arbitre²²⁷. Par exemple, la découverte par Natan de la prophétie qui annonce son destin peut lui permettre de s'approprier ce dernier, en le poussant à accomplir des choix lui permettant d'échapper à cette prédiction²²⁸. Toutefois, l'atteinte de son libre arbitre par un élu est difficile à effectuer, car elle impliquerait que le protagoniste ait à la fois une perception absolue de tous les liens qui le déterminent et le pouvoir de s'affranchir de ceux-ci.

Les mentors de notre corpus, en dévoilant ces liens, établissent les bases d'un affranchissement vis-à-vis d'un *destin social* préétabli. Les mentors éduquent leurs élèves à devenir plus que des sujets prophétiques : ils souhaitent en faire « les artisans de leur existence²²⁹ ». Dans notre corpus, même les personnages secondaires ne sont pas libres de devenir ce qu'ils désirent,

²²⁴ Les Glauques sont des êtres vivants dans les bois et qui s'apparentent aux peuples humains.

²²⁵ Au terme de sa formation, chaque guerrier reçoit une armure unique, dotée d'une intelligence, avec laquelle il va tisser une relation qui sera plus ou moins forte en fonction d'un pourcentage de compatibilité. Les capacités de l'armure dépendent également de ce pourcentage.

²²⁶ Cette notion sera abordée dans le troisième chapitre.

²²⁷ Pierre Bourdieu, *Questions de sociologie*, op. cit., p. 44-45. Se référer à la partie 1.3.2.2. Selon l'auteur, il faut prendre connaissance du « alors » découlant du « si » pour être dans un rapport plus libre face à nos décisions. Ainsi, selon ce théoricien, c'est en connaissant les facteurs qui nous poussent à agir et leurs possibles conséquences que l'on peut s'approcher du libre arbitre.

²²⁸ Jean-François Dortier, « Entre théorie et empirisme, la sociologie de R. K. Merton », *La sociologie*, Éditions Sciences Humaines, 2009, p. 73.

²²⁹ David Le Breton, « La scène adolescente : les signes d'identité », loc. cit., p. 588.

sans pour autant en avoir conscience. C'est ce que souligne Ergaïl, l'héritier du trône, à Nawel et à leur amie commune, Phila, lorsqu'il leur signale que, contrairement à elles, il connaît le cadre qui lui est imposé et la limite que sa famille impose à ses désirs (LAC, 77). Ce faisant, Ergaïl signale qu'il faut déjà avoir conscience de sa prédestination pour pouvoir y échapper. Toutefois, il est important de préciser que les désirs individuels des protagonistes semblent toujours se conformer à ce qui rend possible l'accomplissement de leur destin. Natan choisit de continuer à développer sa relation avec Shaé après la trahison de cette dernière avec Emiliano, permettant ainsi la naissance d'Élio et la réalisation de la prophétie des Guides.

De ce fait, connaître les entraves qui prédisposent l'avenir d'un personnage ne suffit pas pour que ce dernier s'approprie son destin. Même si les protagonistes sont accompagnés par leur mentors pour devenir leurs égaux et des êtres libres, ils sont les seuls à pouvoir changer leur destin. Pour cela, ils doivent se placer dans l'action et celle-ci peut passer par une confrontation à des dilemmes moraux liés aux tiraillements des jeunes héros entre l'acceptation du destin et sa remise en question. Cette lutte interne est nourrie par l'enseignement de leurs mentors qui les poussent à réfléchir par eux-mêmes afin d'être conscients de leurs actes et des conséquences de ces derniers. Par exemple, Rafi n'hésite pas à présenter à Shaé les conséquences sur l'avenir si elle suit son envie de tuer Barthélémy, tout en lui spécifiant qu'il ne compte pas l'en empêcher si c'est ce qu'elle désire, car « chacun suit sa route » (LAU2, 167). Shaé, sous sa forme de panthère, va attaquer Barthélémy pendant qu'il est chez Gino, enclenchant un combat contre ce dernier durant lequel elle blesse Natan, ce qui va arrêter sa rage meurtrière. C'est Gino qui va désamorcer la situation, pointant une arme sur les différents personnages présents, sans avoir la moindre idée de ce qui se joue devant lui. À partir de là, Shaé va entrer en conflit avec elle-même, et être tiraillée entre le désir d'écouter son envie de vengeance et la décision d'y renoncer afin de faire ce qui est le mieux à la fois pour le bien commun et pour protéger la vie de Natan. Elle fait le choix de s'exiler temporairement parmi les dauphins pour se purger de sa colère et supporter la présence de Barthélémy dans leurs plans contre l'Autre. Elle ne se laisse pas entraîner sur son chemin sombre et prend en main sa guérison en se donnant les moyens d'y parvenir et de devenir ce qu'elle veut être. Shaé fait le choix du bien et du pardon en ne devenant pas une meurtrière, sans connaître les conséquences positives de son renoncement à son chemin sombre. Cela engendre en retour un changement positif dans l'attitude de Barthélémy à son égard, qui va lui permettre, ainsi qu'à Natan, d'avancer plus sereinement dans leur chemin individuel.

Pour sa part, Nawel ne semble pas, dans un premier temps, accepter la conception d'un destin prédéterminé pour elle. Le premier geste qu'elle pose contre celui-ci est sa décision, prise lors de la cérémonie des choix de caste, de rejoindre celle des Armures au lieu de celle des Mages. Ceci semble la conduire vers son vrai destin qui est d'embrasser la voix des armes. Sa prise de décision, qui semble de prime abord la manifestation de son libre arbitre, serait plutôt le premier signe d'une prise de conscience d'un déterminisme social qui l'aurait vue s'engager dans la voie des Mages façonnée pour elle par son éducation et sa famille, suivie immédiatement par une volonté de s'en extraire, mais il s'agit également, et au final, de l'accomplissement de son destin d'élue. C'est d'ailleurs cet acte de revendication d'un destin personnel qui lui ouvre l'accès, très restreint, à la caste des Armures.

Plus tard, elle parvient à cibler le principal élément s'opposant à la destinée qu'elle cherche à se donner : son éducation élitiste et son narcissisme. Les deux se manifestant symboliquement par sa chevelure et le soin qu'elle y porte en toutes circonstances. Durant son premier combat au Donjo à son retour de voyage²³⁰, Nawel prend la décision de couper « ses cheveux[, sa] crinière[, s]on orgueil » (LAC, 262) afin de s'engager dans la voie des Armures. En faisant cela, elle agit sur son destin en rompant symboliquement avec son éducation passée. La perte de sa crinière est révélatrice du changement de statut de Nawel, qui passe de la fille de bonne famille destinée à un mariage prometteur à un rôle de guerrière. De fait, pour la chercheuse Fanie Demeule, le rasage des cheveux par une guerrière « symbolise le sacrifice de sa féminité²³¹ ». Dans le cas de Nawel, comme nous l'avons vu précédemment, cela va de pair avec la transformation de son corps, dont la constitution ne vise plus une finalité esthétique, mais guerrière.

D'ailleurs, en choisissant un chemin différent de celui prévu initialement pour elle, Nawel se confronte directement à la volonté de sa mère, marquant un geste d'appropriation de son destin sur celui imposé par cette dernière, qui traduit, selon Isabelle Smadja, l'obligation pour les

²³⁰ Durant ce combat, Lyam, un camarade Armure, l'attrape par les cheveux pour la mettre au sol durant leur entraînement. Lyam n'a de cesse de répéter ce cheminement, ce qui fait comprendre à Nawel que son orgueil et sa vanité n'ont pas leur place dans la vie d'une Armure. Ce combat, orchestré par Anthor, ouvre la voie à Nawel vers une réflexion sur ce qu'implique la formation pour être une Armure, c'est-à-dire être prête à se défaire de son passé et de toute superficialité.

²³¹ Fanie Demeule, « Représentations des Néo-Amazones : Katniss (The Hunger Games), Brienne (Game of Thrones) et Lagertha (Vikings) », Thèse en Études Littéraires, Université du Québec à Montréal, 2020, f. 188.

protagonistes féminines, à l'inverse des héros masculins, de faire face à l'antagonisme des mères contre l'« élévation au-dessus d'une condition féminine ordinaire²³² ».

Dans notre corpus, la remise en cause de son *destin social* et prophétique est davantage l'apanage des femmes. Par leurs actes, celles-ci se détachent de la place et des fonctions qui leurs sont initialement prédestinées. C'est en s'inscrivant dans l'action que les protagonistes quittent leur statut d'élue, être passif, pour celui d'individu pouvant influencer son *destin social*. Grâce aux mentors, les héros de notre corpus ont pu développer des capacités réflexives leur permettant d'exercer leur libre arbitre, tout en accomplissant la prophétie pour certains. Les mentors s'effacent progressivement de la vie de leurs protégés tandis que ces derniers deviennent leurs pairs et réalisent par eux-mêmes ceux et celles qu'ils souhaitent devenir. C'est en partie cette réalisation et la mise en place de leur propre *destin social* qui leur permet d'abord d'accomplir la réalisation prophétique puis de s'en affranchir par leurs propres moyens. C'est grâce à ces gestes agentifs qu'ils peuvent réussir leur mission d'élus, et non par la seule pression d'une fatalité. Nawel poursuit sa voie loin de son mentor dans un autre monde, seule. Natan, Shaé et leur fils font de même et rejoignent le monde d'une amie d'Élio. Les quatre protagonistes terminent leurs aventures, du moins celles déployées dans notre corpus, sans leur mentor, en décidant de quitter définitivement leurs mondes initiaux et donc la place qu'ils étaient censés y occuper.

²³² Isabelle Smadja, « Harry Potter et Lyra-Parle-d'Or : figure masculine, figure féminine de l'enfant sauveur », dans *Le temps des filles*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Hors collection », 2004, p. 92.

CHAPITRE 3 - CHEMINEMENT IDENTITAIRE DANS LES « LIEUX DES POSSIBLES »

« Partir à l'aventure. T'exposer au hasard et le confronter à tes choix. Partir le temps qu'il faudra.
Et revenir » (LAC, 212).

Encadrés par les mentors, les protagonistes de notre corpus entreprennent tous un voyage qui leur permet de se confronter au danger, au hasard, à l'altérité et à eux-mêmes. Ces déplacements prennent place au sein d'espaces précis, favorisant l'exécution de rites de passage vers l'endossement de leur rôle préétabli et l'apprentissage de leur libre arbitre. De plus, nous formulons l'hypothèse que l'environnement²³³ traversé au cours de cette quête possède un rôle central dans la construction identitaire des protagonistes en jouant un rôle symbolique et narratif. Pour développer ces points, nous allons commencer ce chapitre en abordant les notions de voyage, de quête et de rites de passage afin de comprendre les imbrications de ces derniers dans la construction des héros soumis à la tension entre déterminisme et libre arbitre. Nous enchaînerons avec l'analyse de l'environnement au sein de notre corpus. Nous le considérerons sous trois aspects : un espace rituel, une entité symbolique et un élément structural. Enfin, nous évoquerons une catégorie particulière d'espaces : les espaces liminoïdaux. Ces derniers sont des lieux liminaux favorisant la création par l'individu d'une trajectoire de vie qui lui est propre, plutôt que déterminée par agrégation sociale.

3.1 Le « voyage du héros » : au sein de la quête initiatique

3.1.1 Trope du voyage du héros et de la quête en fantasy YA

Le voyage est un trope très présent dans les œuvres de fantasy YA du XXI^e siècle²³⁴, et l'un des « traits essentiels du roman d'apprentissage²³⁵ », car il occasionne une évolution psychologique

²³³ Dans le cadre de ce chapitre et dans un contexte de paysage fictif littéraire, ce terme sert à désigner les espaces aussi bien naturels qu'urbains, construits, aménagés ou non, ainsi que toutes les formes de vies qui s'y trouvent en dehors de l'espèce humaine. Il inclut également l'idée qu'il existe une interaction entre ces espaces et les êtres vivants qui y évoluent.

²³⁴ Annick Lorant-Jolly, « Les romans pour la jeunesse : paysage éditorial et repères littéraires », *Bibliothèques, enfance et jeunesse*, Paris, Éditions du Cercle de la Librairie, 2015, p. 73.

²³⁵ Philippe Clermont, « Une fantasy française pour la jeunesse "à l'école des sorciers", ou les avatars d'Harry », *op. cit.*, p. 189.

du héros au fil de péripéties dans un « monde ouvert, se prêtant à l'exploration, à l'indexation, à la complétion, balisé de repères culturels à la fois familiers et imprécis²³⁶ ». Le voyage débute par la réponse du héros à « l'appel de l'aventure [c'est-à-dire] que le destin a sommé le héros et que son centre de gravité spirituel a été transféré de son milieu habituel à une zone inconnue²³⁷ ». Dans notre corpus, ce sont des épisodes de violence, de décès et de « drame de la famille [qui agissent comme des] point[s] de départ²³⁸ » pour la mise en place de l'appel de l'aventure de ses personnages²³⁹. Par exemple, le premier voyage de Natan fait immédiatement suite à un discours post-mortem de son père, décédé dans une explosion qu'il anticipait, dans lequel il impose à son fils de rejoindre leur famille à Marseille.

Le voyage correspond à un « chemin des épreuves²⁴⁰ » où le héros doit prendre garde à ne pas se perdre au sein de lui-même, dans ce que Campbell appelle les « dédales tortueux de son propre labyrinthe spirituel²⁴¹ », ce qui correspond au *chemin sombre* dans l'œuvre de Pierre Bottero. En ce sens, le voyage du héros est intimement lié au motif de la quête, qui peut être identitaire, comme dans notre corpus. La quête peut être définie comme « 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 et externes au sujet qui les recherche²⁴² ». L'objet de la quête peut fluctuer et être redéfini au gré des circonstances ainsi qu'au fil des pérégrinations internes du quêteur et de la quête elle-même. Si nous lions le trope du voyage à celui de la quête en fantasy, nous pouvons dire que ces deux motifs sont entremêlés dans le sens où ils « ont en commun leur caractère formateur, au point que l'on pourrait presque dire que la quête est un voyage particulier, une pérégrination incertaine à l'image de la vie²⁴³ ». C'est dans ce sens que la « recherche questuelle [...] se fait parcours initiatique²⁴⁴ ». Selon Viviane Bergue, le « cœur des récits de Fantasy est la

²³⁶ Anne Besson, *La fantasy*, op. cit., p. 139.

²³⁷ Joseph Campbell, *Le héros aux mille et un visages*, op. cit., p. 59.

²³⁸ Aurélie Lila Palama, « "Les traditions sont coriaces" : liens du sang et liens de l'encre chez Pierre Bottero », loc. cit., p. 141.

²³⁹ Les parents de Natan meurent assassinés lors de l'explosion de leur maison. Shaé devient orpheline à la suite de l'assassinat de ses parents par l'oncle de Natan. Elle sera la cible d'une attaque par un groupe de voyous dans un entrepôt abandonné qui la pousse à la fuite en compagnie avec Natan. Élio grandit à Ouirzat entouré de ses parents, Natan et Shaé, mais une attaque organisée par l'Autre va le rendre orphelin et l'obliger à fuir avec Rafi. Pour Nawel, il s'agit de la mort d'une femme et de son bébé, dont elle est toutefois la principale responsable.

²⁴⁰ Joseph Campbell, *Le héros aux mille et un visages*, op. cit., p. 91.

²⁴¹ *Ibid.*, p. 94.

²⁴² Viviane Bergue, *La Fantasy: mythopoétique de la quête*, op. cit., p. 13.

²⁴³ *Ibid.*, p. 163.

²⁴⁴ *Ibid.*, p. 13.

quête elle-même, dont l'aboutissement peut impliquer "la venue à soi du personnage central". Mais celle-ci ne constitue pas nécessairement l'essence de la trame du récit²⁴⁵ ». Dans la trilogie *L'Autre*, sur le plan diégétique, le combat contre l'entité éponyme est le point central des romans, mais il possède également une valeur symbolique, car c'est par ce combat que les protagonistes s'accomplissent.

La quête s'articule comme un parcours individuel avant d'avoir un possible rayonnement collectif²⁴⁶. Pour mener à bien ce à quoi un élu est destiné, il faut d'abord qu'il accomplisse sa propre quête personnelle. À cet égard, la plupart du temps, deux types de quêtes s'entremêlent : celle, interne, du protagoniste, en tant qu'être unique, et celle, externe, qu'il accomplit en tant que sauveur de son monde²⁴⁷. Lors de la remise de son armure à Nawel, dans *Les âmes croisées*, la présence d'une historienne censée tout consigner pour la postérité montre bien que la quête de la jeune fille n'a pas qu'une dimension individuelle. Cela inscrit la destination personnelle de Nawel dans une trame plus large, commune au sort du reste de la société.

En raison de son aspect dynamique, la quête, en fantasy, « lie l'individuel au collectif en interrogeant la place de l'individu dans le monde. [...] Elle pose aussi la question de ce que peut et doit faire l'individu²⁴⁸ ». Autrement dit, elle offre l'occasion aux protagonistes d'expérimenter, « dans un monde où tout est lié²⁴⁹ », leur place en tant qu'élus et de déterminer la marge d'action dont ils disposent face à un destin que d'autres ont défini pour eux. La quête implique, pour l'élue, de déterminer quand il doit agir pour lui, pour le bien commun ou, au contraire, quand il doit plutôt s'abstenir d'intervenir dans une situation donnée. En cela, elle fait émerger la question du niveau d'intervention possible de l'individu dans une trame qui le dépasse. Elle met donc en jeu le libre arbitre des personnages, car elle les conduit à trouver et tracer un chemin individuel. En ce sens, comme l'affirme Viviane Bergue, la quête est « personnalisée, elle ne se réitère jamais exactement à l'identique », ce que confirme le cas d'Elio, qui reproduit le voyage de son père Natan, mais ne vit pourtant pas la même expérience que ce dernier car son état d'esprit est différent. De plus, selon la chercheuse, les auteurs de fantasy

²⁴⁵ *Ibid.*, p. 114.

²⁴⁶ *Ibid.*, p. 116.

²⁴⁷ Nous reviendrons plus en détails sur cette distinction dans la suite du chapitre.

²⁴⁸ Viviane Bergue, *La Fantasy: mythopoétique de la quête*, op. cit., p. 10.

²⁴⁹ *Ibid.*, p. 8.

choisissent délibérément d'inscrire les quêtes qu'ils narrent dans ce moule initiatique traditionnel [qu'est le monomythe du Héros et de la Quête de Joseph Campbell], tout en s'en démarquant pour mieux déployer leurs idées et leurs interrogations. [...] En outre, en tant que trajet initiatique plus ou moins individuel, la quête apparaît comme une métaphore de la vie ne prenant sens que dans le contexte idéologique propre à chaque auteur²⁵⁰.

Comme nous l'avons vu précédemment, le contexte idéologique associé à la conception de la vie de Pierre Bottero s'articule autour de la notion de libre arbitre : un individu est-il libre de choisir son avenir et la vie qu'il souhaite mener ou bien est-il soumis à une partition qui se joue malgré lui et contre laquelle il ne peut rien ? Quelle est la place des décisions individuelles et du hasard dans un avenir qui semble prédestiné ? Le parcours initiatique emprunté par les protagonistes de notre corpus reflète ces questions de liberté et de destin qui s'imposent à eux dès l'appel de l'aventure. La consigne donnée par Anthor à Nawel de trouver l'importance des choix et du hasard dans la vie témoigne de ce contexte idéologique propre à Pierre Bottero et ancre davantage la posture pivot des mentors à accompagner leurs protégés dans ce voyage engrangeant une quête identitaire, et à les conduire à faire l'épreuve de rites initiatiques.

3.1.2 La quête initiatique et les rites de passage

La quête en fantasy YA suppose « un déplacement dans l'espace et dans le temps, mais également un trajet (trans)formateur de l'individu. En tant que tel, le mouvement initiatique, ponctué d'épreuves, partage des traits communs avec l'ensemble des processus et rites initiatiques²⁵¹ ». En cela, et du fait des caractéristiques exposées précédemment, on peut considérer que la quête revêt une dimension initiatique. Elle « opère un changement de l'individu, ce changement qui inscrit la quête dans un trajet initiatique fait de lieux de passages, d'acceptation ou de refus de rôle prescrit à chacun par la société²⁵² ». Cette maturation s'effectue durant la quête effectuée par un protagoniste, ponctuée par des rites de passage, correspondant aux actions symboliques accompagnant chaque changement de lieu, d'état, de position sociale et d'âge. Ces rites permettent de neutraliser les tensions potentielles inhérentes au changement d'état d'un individu (âge, statut, période, etc.). Ils ont donc un « rôle de franchissement d'un seuil entre deux stades de la vie d'un individu marqué par des statuts sociaux différents. [C]e franchissement

²⁵⁰ *Ibid.*, p. 117.

²⁵¹ *Ibid.*, p. 115.

²⁵² *Ibid.*, p. 155.

s'effectue dans le rite à la fois sous un mode matériel (franchissement effectif d'une porte ou d'un portique) et symbolique²⁵³ ». Dans notre corpus, les protagonistes, à l'exception d'Élio, passent tous de l'adolescence à l'âge adulte au cours du récit. Par exemple, la cérémonie de choix de caste pour Nawel permet d'encadrer le changement de statut des jeunes Perles qui deviennent des citoyens à part entière. La jeune fille doit s'avancer sur une estrade pour énoncer, en employant une formule protocolaire, son choix de carrière (mode matériel du franchissement) avant de rejoindre sa future caste, quittant symboliquement sa famille et l'insouciance de l'enfance.

Cette transformation survenant chez le héros au cours de sa quête s'effectue donc au fil du voyage, qui en fantasy YA se caractérise par un « enchaînement linéaire d'images mythiques constantes qui [...] est rythmé par une alternance naissance-mort-rennaissance, littérale ou symbolique²⁵⁴ ». Cette alternance permet de représenter métaphoriquement la progression psychologique du héros aboutissant à l'avènement et à la réalisation de son destin²⁵⁵. C'est par ce cheminement narratif que le sujet revient chez lui changé pour mieux accomplir la phase d'agrégation, c'est-à-dire réintégrer sa communauté, fort d'une maturité et d'un savoir nouveaux lui permettant d'accomplir pleinement son rôle d' élu. Cette mobilisation narrative du motif du voyage du héros reprend la structure des rites initiatiques tels que théorisés par Arnold Van Gennep. Pour ce dernier, le « schéma complet des rites de passage comporte en théorie des rites préliminaires (séparation), liminaires (marge) et post-liminaires (agrégation)²⁵⁶ ». La période de séparation implique « le détachement de l'individu ou du groupe par rapport soit à un point fixe antérieur dans la structure sociale, soit à un ensemble de conditions culturelles (un état), soit aux deux à la fois²⁵⁷ ». L'individu se retrouve alors dans une période intermédiaire où « les caractéristiques du sujet rituel (le passager) sont ambiguës; il passe à travers un domaine culturel qui a peu ou aucun des attributs de l'état passé ou à venir²⁵⁸ ». Il quitte cette phase pour un retour à un « état relativement stable et, en vertu de cela, a des droits et des obligations vis-à-vis des autres de type clairement défini ou structural; il est censé se comporter conformément à certaines normes

²⁵³ *Ibid.*, p. 118.

²⁵⁴ Isabelle Périer, « Héros », dans Anne Besson (dir.), *Dictionnaire de la Fantasy*, Paris, Vendémiaire, coll. « Dictionnaire », 2018, p. 168.

²⁵⁵ La dimension symbolique de l'alternance naissance-mort-rennaissance est dense, et bien qu'intéressante, son développement nous éloignerait de notre propos actuel. Pour plus d'informations sur celle-ci, se référer, par exemple, à Joseph Campbell (*Le héros aux mille et un visages*, Paris, Éditions Oxus, 2010, 410 p.) ou à Isabelle Périer (« Héros », dans Anne Besson (dir.), *Dictionnaire de la Fantasy*, Paris, Vendémiaire, coll. « Dictionnaire », 2018, p. 167-173).

²⁵⁶ Arnold Van Gennep, *Les rites de passage*, *op. cit.*, p. 20.

²⁵⁷ *Ibid.*, p. 95.

²⁵⁸ *Ibid.*

coutumières et à certaines références éthiques qui s'imposent à ceux qui possèdent une position sociale dans un système de pareille position²⁵⁹ ». Cela signifie qu'un individu, lorsqu'il accomplit l'intégralité d'un rite de passage, passe par une phase de rupture avec ce qu'il était et avec le monde qu'il a connu, avant de redevenir un membre à part entière du groupe, de la communauté, investi d'un statut et d'un rôle définis. Ce schéma met en valeur la fonction métaphorique du voyage du héros dans le récit de fantasy YA : accompagner le lecteur adolescent dans sa propre quête identitaire en lui proposant « une lecture symbolique et psychologique de l'aventure romanesque²⁶⁰ ».

Du fait des caractéristiques vues précédemment, la quête peut être considérée comme un rite liminaire qui, « par le voyage, [...] se fait période de marge et de passage²⁶¹ ». Elle est un espace-temps situé entre ce qu'était l'individu et ce qu'il sera. Ainsi, « la quête elle-même est un passage et la marge est valorisée dans le processus initiatique presque pour elle-même²⁶² ». C'est en raison de ces particularités relatives aux lieux d'exécution de la quête identitaire que, dans le cadre de notre recherche, nous nous intéressons principalement à l'étape liminaire, c'est-à-dire à la mise en marge des protagonistes dans des lieux qui les isolent. Le rite liminaire est « un passage provisoire²⁶³ » ponctuant l'existence de tout individu; celui-ci vit « diverses expériences liminales qui le modèlent et le forment [...] Il existe donc différents degrés de la liminalité et chacun dépend de la façon dont l'expérience liminale s'écarte de la structure pérenne²⁶⁴ ». Pendant le passage dans les espaces liminaires, l'individu subit un « dépouillement identitaire²⁶⁵ » avant de réintégrer une place sociale définie, et parfois même préassignée par la société ou la collectivité. Selon Pierre Vidal-Naquet, la marge en tant que telle est un lieu sauvage, où l'humain n'a pas à agir comme un adulte²⁶⁶, ce qui permet aux protagonistes de nos œuvres d'être libres de leurs actes, en dehors de tout jugement social. Si l'individu ne parvient pas à sortir de cette phase, alors il y a une « condamnation définitive de la personne²⁶⁷ », précisément parce que son identité sociale demeure flottante, indéterminée. À contrario, quand l'individu sort de cet espace pour réintégrer le monde

²⁵⁹ *Ibid.*, p. 96.

²⁶⁰ Viviane Bergue, *La Fantasy: mythopoétique de la quête*, op. cit., p. 115.

²⁶¹ *Ibid.*, p. 163.

²⁶² *Ibid.*, p. 129.

²⁶³ Claire Saint Martin (de), « La liminoïdité de l'espace scénique », loc. cit., p. 98.

²⁶⁴ *Ibid.*, p. 99.

²⁶⁵ *Ibid.*, p. 98.

²⁶⁶ Pierre Vidal-Naquet, « Du sauvage au cultivé : le passage de l'adolescence en Grèce ancienne. Les travaux de Pierre Vidal-Naquet », *Raison présente*, vol. 59, n° 1, 1981, p. 10.

²⁶⁷ Claire Saint Martin (de), « La liminoïdité de l'espace scénique », loc. cit., p. 98.

en « se conformant [au] rôle [attribué et attendu], [il] participe à l'équilibre de la société²⁶⁸ ». Dans le cadre de notre corpus, les protagonistes prennent part à l'équilibre de leur monde en triomphant du Mal et en accomplissant leur destin d'élus.

Dans notre corpus, le rite liminaire et la quête identitaire prennent place dans des lieux géographiques qui opèrent comme des seuils initiatiques. Ces lieux se caractérisent par leur position en marge des villes ou des sociétés. En pénétrant dans ces espaces, les héros quittent la sécurité du monde connu pour s'aventurer dans l'inconnu transformateur. Cette caractéristique des lieux liminaires symbolise le détachement physique des protagonistes d'avec le reste de la communauté, accentuant la mise en marge de la société propice à l'accomplissement des rites de passage. De plus, ces lieux s'inscrivent dans « un moment dans le temps et hors du temps²⁶⁹ ». La temporalité de ces endroits n'est pas la même que celle courante dans la société. La durée des séjours dans ces lieux semble revêtir une temporalité quantitativement correspondante à la valeur des apprentissages qui y sont effectués. À titre d'exemple, l'enfermement d'Élio dans le cube de l'Autre n'a duré qu'une nuit tandis qu'il a pu parcourir les « trois milles ans » (LAU3, 284) d'enfermement de l'entité dans cette même prison.

Nos protagonistes sont sommés, dans le cadre de la prophétie, de se rendre dans certains lieux liminaires (La Huitième Porte, le Cube, la Cité des Fleurs, la Maison dans l'Ailleurs) pour y acquérir les compétences nécessaires à la réalisation de leur statut préétabli avant de revenir au sein de la société afin d'accomplir leurs destins. Pour autant, si certains espaces liminaires ponctuant la quête des héros sont, pour certains, parcourus par obligation, afin d'accomplir les rites de passage inhérents au statut d'élus, d'autres espaces liminaires sont investis volontairement par les héros. La Cité des Fleurs est un lieu de passage imposé à Nawel pour son intégration dans la caste des Armures. La forêt camerounaise est un lieu liminaire choisi par Élio dans sa quête interne, bien qu'il y effectue un rite d'intégration, non pas avec la société à laquelle il appartient, mais en lien avec le peuple des métamorphes qui y vit. Même si certains espaces sont imposés aux protagonistes, ces derniers peuvent y effectuer des rites différents de ceux prescrits initialement, comme nous le verrons par la suite.

²⁶⁸ Viviane Bergue, *La Fantasy: mythopoétique de la quête*, op. cit., p. 112.

²⁶⁹ Arnold Van Gennep, *Les rites de passage*, op. cit., p. 97.

3.1.3 Quête interne et quête externe, le voyage genré

Comme vu précédemment, la quête implique un cheminement personnel (interne) et collectif (externe). Selon Campbell, « l'enfant prédestiné doit affronter une longue période d'obscurité. [...] Il est précipité au-dedans de lui-même, vers ses propres profondeurs²⁷⁰ ». La quête intérieure est donc nécessaire pour que le héros puisse prendre de la maturité, et ce cheminement doit être complété avant que le héros puisse accomplir sa prophétie, soit la réalisation de sa quête externe. L'une des particularités de notre corpus réside dans le fait que la quête interne mène non seulement à l'acquisition d'une maturité pour les héros, notamment Shaé et Nawel, ou à l'obtention de nouveaux pouvoirs, mais aussi à la conscience de leur libre arbitre.

Cependant, le cheminement interne, et donc l'apprentissage de la liberté individuelle, ne semble pas être le même pour les personnages masculins et féminins. Selon Viviane Bergue, les rites sociaux survenant pendant la puberté

ont pour but d'aider l'individu à se conformer à son rôle sexuel, soit masculin ou féminin. Ceci suppose une initiation différenciée des garçons et des filles. Or la quête, généralement liée à des impératifs de conquête (obtenir et posséder un objet, conquérir un territoire), oriente de prime abord vers un imaginaire et des parcours masculins²⁷¹.

Dans les romans de notre corpus, on observe effectivement que la quête de soi et du libre arbitre n'est pas initialement l'objectif des personnages masculins qui, à l'instar de Natan, se soucient davantage de faire valoir leurs compétences physiques. En revanche, si l'on suit l'idée de Bergue compte tenu de leurs besoins distincts, les quatre protagonistes devraient être encadrés différemment, ce qui n'est pas le cas comme nous l'avons vu dans le précédent chapitre : tous les héros sont formés de la même façon et par les mêmes mentors.

En plus d'être davantage orientées vers l'affirmation de leur libre arbitre, les quêtes entreprises par les personnages féminins semblent se concentrer vers leur intériorité, faisant écho au fait que les « représentations traditionnelles vo[ient] dans le monde féminin un monde tourné vers la sphère intérieure²⁷² ». Ainsi, Nawel est prise dans des questionnements autour de sa place en tant que femme à marier, potentielle amante et mère, tandis que Shaé est en proie à une lutte avec son propre corps et à la difficulté qu'elle éprouve à établir un contact physique avec autrui.

²⁷⁰ Joseph Campbell, *Le héros aux mille et un visages*, op. cit., p. 280.

²⁷¹ Viviane Bergue, *La Fantasy: mythopoétique de la quête*, op. cit., p. 133.

²⁷² *Ibid.*, p. 139.

Les femmes de notre corpus seraient donc engagées dans des quêtes internes tournées vers l'intimité alors que les hommes seraient dans des quêtes internes axées sur leurs rôles de piliers pour autrui et leurs forces guerrières.

La quête identitaire entreprise par les protagonistes féminins implique donc leur mise à l'écart volontaire pour mieux se défaire du rôle social qui leur est attribué et « gagner [par] elle[s]-même le droit de choisir [leurs] vie[s]²⁷³ ». Nawel décide de se détourner de la voie tracée pour elle afin de se confronter à elle-même et d'acquérir, par ses propres moyens²⁷⁴, la vie qu'elle veut mener. C'est grâce à ce cheminement interne qu'elle pourra ensuite accomplir un objectif plus large, sa quête externe : sauver le monde. Ainsi,

pour la femme, le passage à l'âge adulte passe par la révolte contre le rôle qui lui a été prescrit par la société. Nul besoin dès lors de parcourir de longues distances pour forger son identité en affrontant des adversaires monstrueux et en accomplissant une quête héroïque : l'adversité est déjà présente dans le quotidien et, pour construire son identité, la femme doit prendre conscience du poids de la domination masculine et de la nécessité de s'émanciper du rôle que l'on attend d'elle²⁷⁵.

Les déplacements géographiques requis pour l'accomplissement de la quête interne chez les femmes seraient donc plus restreints que ceux des hommes, ce qui est « l'une des différences majeures entre les romans centrés sur un personnage masculin et ceux centrés sur un personnage féminin²⁷⁶ ». Pour autant, Nawel, une fois intégrée dans la caste des Armures, circule régulièrement et librement à travers le royaume. Il en est de même pour Shaé, qui est davantage dans la circulation que Natan grâce à ses multiples transformations animalières et son exil dans l'océan sous forme de dauphin. En ce sens, Pierre Bottero subvertit la quête interne féminine avec des personnages plus libres de leurs cheminements et qui accomplissent également des exploits guerriers, voire héroïques dans le cas de Nawel, puisqu'elle se sacrifie pour le bien commun. Pour autant, il existe bien une corrélation entre l'exploration géographique et la quête interne dans notre corpus, mais il n'est pas l'apanage des personnages féminins, comme nous le verrons par la suite.

²⁷³ *Ibid.*, p. 145.

²⁷⁴ Nawel reste épaulée par Anthon comme nous l'avons vu dans le point 2.3. Anthon est le pilier de l'ordre social du monde de Nawel, qui en aidant cette dernière dans sa quête interne, apparaît comme un personnage hybride, à la fois au sein et hors du système social.

²⁷⁵ Viviane Bergue, *La Fantasy: mythopoétique de la quête*, op. cit., p. 145-146.

²⁷⁶ *Ibid.*, p. 140.

Si nous nous référons aux questions identitaires posées uniquement aux femmes des romans de notre corpus²⁷⁷, nous pouvons nous interroger sur le sens de la quête des divers protagonistes masculins. En effet, Natan et Élio ne semblent pas souhaiter aussi ardemment revendiquer leur libre arbitre que Shaé, sans doute parce qu'en tant qu'hommes évoluant dans une société patriarcale, ils sont affranchis d'un certain nombre de contraintes, bien qu'ils restent soumis à un certain déterminisme en tant qu'élus.

Les quêtes internes masculines dans la fantasy YA sont

davantage articulées entre le personnel et le collectif. [...] Les héros masculins s'opposent ainsi au chaos et participent au maintien de l'ordre cosmique, qui apparaît à certains égards comme le reflet de l'ordre social patriarcal. Bien plus, le parcours des personnages masculins est celui de l'apprentissage de l'exercice mesuré du pouvoir et du renoncement progressif à celui-ci²⁷⁸.

C'est le cas pour Natan, qui est moult fois représenté en train de lutter contre des hordes d'ennemis et qui souhaite apprendre à se battre pour protéger Shaé, et par là même, le monde. Néanmoins, le renoncement à son pouvoir guerrier est symbolisé, pour Natan, par l'abandon de son sabre et par sa position de recul vis-à-vis d'une potentielle implication dans la reconstruction du monde après la chute de l'Autre. Élio, quant à lui, acquiert le pouvoir de diriger la terre entière grâce aux mots, tout comme l'Autre l'avait exercé afin de prendre contrôle de la planète; toutefois, le garçon choisit de s'en abstenir. Les deux protagonistes décident de renoncer aux pouvoirs qu'ils ont obtenu pour suivre une autre voie, celle de l'amour. En ce sens, Natan et Élio sont donc portés par des préoccupations différentes de celles typiquement rattachés aux héros masculins de la fantasy YA.

En somme, le cheminement requis pour l'accomplissement de leur quête est différent pour les protagonistes masculins et féminins de notre corpus. Il implique « l'adéquation à un rôle lié au pouvoir dans les quêtes masculines, [et la] révolte face au rôle prescrit par la société et recherche de liberté dans les quêtes féminines²⁷⁹ ». Toutefois, selon Viviane Bergue, bien qu'il existe un traitement différent des rapports à la quête chez les personnages masculins et féminins, la quête initiatique reste en premier lieu « un trajet personnel où l'individu doit se découvrir soi, se battre

²⁷⁷ Se référer à la section 2.2.3.

²⁷⁸ Viviane Bergue, *La Fantasy: mythopoétique de la quête*, op. cit., p. 146.

²⁷⁹ *Ibid.*, p. 147.

contre ses propres démons et choisir librement de mener ou non la quête à son terme²⁸⁰ ». C'est le cas pour nos protagonistes qui doivent affronter leurs turpitudes internes, notamment leur ensauvagement et leurs statuts en marge de la société. C'est pour mener à bien cela, que les protagonistes de notre corpus, épaulés par Anthor et Rafi, effectuent leur voyage dans des espaces en marge, les *lieux des possibles*.

3.2 L'environnement : espace rituel, élément structurel et entité symbolique

Dans les œuvres de fantasy YA, l'exploration de l'environnement est intimement liée au voyage du héros, puisque, durant celui-ci, le personnage principal découvre toute la richesse et la diversité du monde qui l'entoure. Cette expérience mène à un élargissement et une réévaluation de ce qu'il considère être son environnement, ce qui crée symboliquement une distance avec l'individu qu'il était avant de commencer ledit voyage. C'est le cas pour Nawel qui, lors de son premier périple en dehors de la cité, comprend que sa ville natale n'est qu'une « débauche architecturale [avec ses] tours orgueilleuses » (LAC, 219) en comparaison avec la nature qui s'étend devant elle. Selon Philippe Clermont, en général, les fictions de fantasy YA ne « confèrent [pas] un rôle particulier à la nature et à la description de celle-ci²⁸¹ ». Les lieux et les créatures qui peuplent ce monde semblent faire partie d'un décor que la narration dévoile de manière désintéressée au fur et à mesure que son aventure se déploie. Le théoricien développe l'idée qu'il existe deux tendances dans les représentations de l'environnement dans les œuvres de fantasy YA : soit « l'expression d'un exotisme et d'une altérité [...] soit l'emploi de figures stéréotypées, empruntées à des mythes familiers du lecteur²⁸² ». L'environnement constituerait donc soit un lieu permettant aux protagonistes d'y rencontrer l'altérité, soit une toile de fond aux aventures des personnages permettant d'ancrer l'histoire dans des repères communs, tout en créant un dépaysement, sans empiéter sur l'intrigue principale. Dans la seconde tendance, les affrontements avec les créatures monstrueuses mettent en évidence la progression des capacités et des aptitudes des héros. Par exemple, lors de son premier voyage à la Cité des Fleurs, Nawel, incapable de se défendre, fuit devant des *Fangs* (LAC, 222). Cependant, lors de sa seconde expédition, cette fois-ci accompagnée de son amie Philla, elle s'arrête pour les combattre (LAC, 349), car elle est depuis devenue une

²⁸⁰ *Ibid.*, p. 153.

²⁸¹ Philippe Clermont, « Une fantasy française pour la jeunesse "à l'école des sorciers", ou les avatars d'Harry », *op. cit.*, p. 191.

²⁸² *Ibid.*

apprentie Armure. Lors de son dernier voyage, Nawel combat des hordes de monstres aux côtés des Armures et se sacrifie pour sauver son royaume. Nawel fait donc à trois reprises le même itinéraire, mais réagit différemment à chaque fois, ce qui permet de mesurer sa progression dans l'acquisition des capacités requises pour mener à bien sa quête.

Dans notre corpus, la quête identitaire des protagonistes s'effectue au gré de l'exploration de leur environnement. Dans la perspective que les protagonistes mènent une quête identitaire en lien avec la tension entre déterminisme et libre arbitre, nous pouvons nous demander quel est l'intérêt pour ces derniers d'accomplir leur cheminement identitaire dans différents milieux naturels ou urbains, si l'environnement n'est qu'une toile de fond ou un *checkpoint* permettant une mise à niveau de leurs compétences physiques. Nous considérons que l'environnement, dans *L'Autre* et *Les âmes croisées*, ne se limite pas à un simple décor pour l'intrigue, mais qu'il est une part entière de celle-ci, en tant qu'espace rituel, élément structural et entité symbolique.

3.2.1 L'espace rituel : les lieux des possibles

3.2.1.1 Caractéristiques

Comme évoqué précédemment, les cheminements des protagonistes les conduisent à se retrouver dans des lieux liminaires caractérisés par leurs positions spatiotemporelles, telle que la Huitième Porte qui est à la fois hors du temps et de l'espace (LAU3, 272) ou Ouirzat, qui est décrite comme « à l'écart du monde » (LAU2, 44) et « à l'abri de la folie qui s'est emparée du monde » (LAU2, 32). Ces caractéristiques conviennent au dépouillement identitaire momentané vécu lors des rites liminaires, car les personnages se retrouvent dans des lieux eux-mêmes marginalisés. La période passée hors des carcans sociétaux favorise une période d'interrogation personnelle et d'expérimentation de leur individualité chez les héros.

Dans le cadre de notre recherche, nous nommons *lieux des possibles*²⁸³ ces endroits liminaires, naturels ou urbains, inscrits dans un espace-temps précis, et visités lors d'une quête initiatique. Avant tout, il est important de rappeler que tous les lieux franchis par des personnages ne sont pas forcément empreints d'une valeur initiatique, comme le pont que traverse Nawel pour échapper aux bêtes sauvages la poursuivant, qui reste un simple passage d'un point à

²⁸³ Les principaux lieux des possibles en marge de notre corpus sont : la Maison dans l'Ailleurs, la Huitième Porte, la forêt / jungle (d'Amérique latine, du Cameroun, de la Réunion) ; Ouirzat, la Cité des Anciens (ou des Fleurs) et le Donjo.

un autre. Toutefois, les protagonistes sont particulièrement exposés à ces espaces liminaires, aussi nous semble-t-il important d'examiner ce qu'implique pour eux d'évoluer dans ces lieux en marge de leur société. En effet, les *lieux des possibles* sont indispensables à l'accomplissement des quêtes internes des protagonistes. À titre d'exemple, c'est en se rendant volontairement dans un espace en marge de la société (l'océan) que Shaé concilie ses quêtes externe et interne en terminant son processus d'acceptation de soi, atteignant un point d'équilibre entre ces deux quêtes.

De même, dans *Les âmes croisées*, le Donjo est un espace situé à l'écart de la société. Il n'est « pas un lieu qui se visit[e] et rares [sont] les Perles, même illustres, à y avoir pénétré » (LAC, 204). La vie s'y déroule en autarcie et seules les Armures y sont admises. Le Donjo ne repose pas sur une hiérarchie sociale (Perle et Cendre), contrairement au reste de la cité. Ce cadre particulier offre à Nawel « une perspective [lui] permettant de découvrir celle [qu'elle] avai[t] envie d'être, l'envie de le devenir et la possibilité d'y parvenir » (LAC, 341). Toutefois, ce n'est que lors de ses aventures vécues hors de l'enceinte de ce lieu de formation qu'elle développera les outils nécessaires pour devenir ce qu'elle souhaite être. Son premier voyage la conduit à la Cité des Fleurs, un lieu en marge de la société en raison de sa distance géographique et de l'interdiction royale d'y pénétrer (LAC, 229).

En pénétrant dans cette cité, en marge du royaume et au seuil d'un autre monde, Nawel se questionne sur la part du hasard et des choix effectués au cours de son voyage, se demandant si elle peut « considérer qu'[elle a] rencontré le hasard en arrivant jusqu'ici [et peut] repartir et raconter sans rougir ce qu'[elle a] vécu et les choix qu'[elle a] effectués » (LAC, 236). La jeune femme décide d'elle-même qu'il n'en est rien et s'enfonce dans les dédales de la Cité pour justement « approche[r] le cœur du hasard [et] aller le cueillir » (LAC, 240). Dans cette cité, Nawel veut décider de la direction qu'elle souhaite prendre, sans laisser le hasard choisir pour elle. Toutefois, le destin intervient et la conduit dans un recoin de la cité, où elle va rencontrer Alantha. Dans ce lieu en marge, Nawel souhaite prendre possession d'un certain libre arbitre – en décidant du chemin qu'elle veut parcourir - mais devra faire face à un événement qu'elle aurait souhaité éviter. On peut ainsi dire que cet épisode la présente comme *victime du destin*. Cette dissonance entre le choix de Nawel d'éviter une « direction obscure [pour] une autre lumineuse » (LAC, 238) et les événements qui la conduisent à emprunter la première, reflète que la « liberté de l'individu peut à tout moment être remise en question²⁸⁴ ». De manière récurrente, Nawel doit donc, lors de son cheminement,

²⁸⁴ Viviane Bergue, *La Fantasy: mythopoétique de la quête*, op. cit., p. 328.

réaffirmer son libre arbitre. C'est pourquoi elle visite régulièrement la Cité des Fleurs, qui devient un point de repère dans son cheminement vers la liberté et dans ses réflexions sur le destin. En se rendant à ce lieu à plusieurs reprises, c'est sa propre intériorité que Nawel explore en s'interrogeant, à chaque visite, sur celle qu'elle est en train de devenir. En revenant de son premier voyage, Nawel déclare que le « hasard n'existe pas, [que] notre vie dépend de nos choix et uniquement d'eux » (LAC, 258); pourtant, tout au long de ses voyages, elle ne cesse de remettre en question cette affirmation initiale. À chaque rencontre avec Alanthia, elle reconsidère ce postulat, se demandant pourquoi leurs chemins se croisent alors que rien ne semblait pouvoir le prédire. Toutes ces réflexions se retrouvent dans une section²⁸⁵ du roman intitulée « Les Étoiles et la Roue » (LAC, 315), c'est-à-dire « la vie et ses deux composantes, [respectivement] le destin et le hasard » (LAC, 425). Chaque décision prise par Nawel à partir de ses rencontres avec Alanthia procède d'une réflexion sur la part à accorder au hasard et à ses choix personnels selon la manière dont elle souhaite que sa vie évolue.

3.2.1.2 Les lieux des possibles comme seuils dans les processus rituels

Sachant que les *lieux des possibles* sont des espaces liminaires permettant de passer d'un stade à un autre, nous pouvons dire qu'ils sont, en un sens, des seuils. Le seuil est « une zone de départ, il est comme une plate-forme d'où l'on peut se projeter vers le monde extérieur²⁸⁶ » et le lieu « d'une sociabilité particulière [...], une zone de transition²⁸⁷ » où peuvent s'effectuer plusieurs rites sociaux. Par exemple, Elio effectue un rite initiatique pour comprendre son pouvoir de Métamorphe dans la jungle camerounaise, la partie du pays qui est « sans doute la seule à ne pas être équipée des maudits écrans géants qui pullulent ailleurs » (LAU3, 168). Son épreuve se déroule au milieu de la jungle, où il est laissé seul (LAU3, 176). Mais cette épreuve l'aide à progresser dans ses quêtes interne et externe, en lui permettant d'en savoir plus sur son pouvoir et en obtenant des indications sur la localisation de la Huitième Porte (LAU, 206). C'est grâce à la rencontre avec ce peuple qu'Élio peut avancer, validant l'idée, formulée par Besse, que le seuil « est l'une des premières conditions spatiales concrètes et symboliques de la rencontre²⁸⁸ »,

²⁸⁵ Le roman est divisé en plusieurs sections, qui elles-mêmes sont divisées en chapitres. La numérotation des chapitres recommence au chiffre un à chaque section.

²⁸⁶ Jean-Marc Besse, *Habiter, un monde à mon image*, Paris, Flammarion, coll. « Sens propre », 2013, p. 35.

²⁸⁷ *Ibid.*, p. 34.

²⁸⁸ *Ibid.*

essentielle dans l'expérimentation de soi. C'est grâce à toute cette préparation, au fil de ces rencontres dans les seuils, qu'Élio est prêt à se confronter à l'Autre en se glissant dans le cube de la Huitième Porte. Ce cube est le néant, un espace de vide, en marge du temps et de l'espace. Toutefois, c'est dans ce non-lieu qu'Élio acquiert les connaissances ultimes pour terrasser l'Autre²⁸⁹.

De plus, le seuil est à la fois « une sélection et une interdiction, un obstacle et une ouverture, une protection et l'appel vers un ailleurs²⁹⁰ ». La Maison dans l'Ailleurs est un exemple parfait de ces *lieux des possibles* comportant des seuils. Elle est située dans un autre monde et est décrite comme une « Maison inouïe, née de l'imagination débridée d'architectes puisant leur inspiration dans les créations des bâtisseurs les plus fous » (LAU2, 9). Pour Natan et Shaé, elle est à la fois une prison²⁹¹ et un lieu sécuritaire où ils demeurent le temps qu'ils décident comment ils souhaitent poursuivre leur quête (LAU2, 10). En revanche, pour Élio, la Maison marque symboliquement le franchissement du seuil de l'aventure (LAU3, 26) lorsqu'il s'y réfugie après la destruction de Ouirzat (LAU3, 24), qui le pousse à quitter son environnement initial pour amorcer son propre voyage. Par ailleurs, l'une des parties de *La huitième porte*, « Leticia », débute par le séjour d'Élio et Gino dans l'Ailleurs où nous apprenons que le temps s'y écoule différemment et que les portes de la Maison ont peut-être la possibilité de déplacer les hommes « dans le temps comme elles [les] déplacent dans l'espace » (LAU3, 208). Ainsi, la Maison dans l'Ailleurs est à la fois un lieu en marge aussi bien du temps que de l'espace, et un point d'accès à une multitude d'endroits. La Maison dans l'Ailleurs est donc un *lieu des possibles*, ouvert et clos à la fois, et un seuil entre le connu et l'inconnu.

Dans les contes, et plus largement en littérature, la représentation symbolique du seuil est la porte, qui est l'ouverture permettant de passer d'un espace à l'autre. Selon Jean-Marc Besse, les portes « sont des points d'ancrage et de fixation pour la communication non seulement avec le monde environnant, mais avec les autres²⁹² ». Dans notre corpus, le trope de la porte comme ouverture sur un ailleurs est omniprésent. Il symbolise l'adhésion à une famille, que ce soit pour

²⁸⁹ Plus de détails seront donnés dans la section 3.2.2.2.

²⁹⁰ Claire Saint Martin (de), « La liminoïdité de l'espace scénique », *loc. cit.*, p. 101.

²⁹¹ Les protagonistes sont enfermés dans la Maison, car les portes qu'ils connaissent sont gardées par des soldats de la famille des Cogistes qui les pourchassent. Malgré les nombreuses portes menant à différents endroits du monde, un règle stipule que pour emprunter une porte de la Maison dans l'Ailleurs, il faut avoir déjà franchi celle présente dans le monde extérieur pour pouvoir passer à travers son double présent dans la Maison.

²⁹² Jean-Marc Besse, *Habiter, un monde à mon image*, *op. cit.*, p. 34.

Shaé qui découvre ses pouvoirs de bâtisseuse en apercevant des portes (LAU1, 161), ou pour Natan qui, pour être pleinement accepté dans sa famille, doit littéralement « passe[r] une porte » (LAU1, 152), c'est-à-dire ouvrir la porte de la famille des Cogistes menant à la Maison dans l'Ailleurs. Les capacités de bâtisseuse de Shaé sont le premier pouvoir familial avec lequel elle entre en communion, la Maison lui donnant le « sentiment de revenir chez elle » (LAU, 195). En contrôlant les portes de la Maison²⁹³, Shaé peut s'ouvrir sur le monde et l'Ailleurs, décider de la direction qu'elle veut prendre, des personnes qu'elle souhaite rencontrer. Élio, pour sa part, découvre toutes les portes de la Maison grâce à Gino, que Rafi a mandaté afin de lui permettre d'aller où il le désire de manière à pouvoir exercer son libre arbitre et son rôle d'élus. Nawel franchit également une porte dans la Cité des Anciens²⁹⁴ qui l'emmène dans un nouveau monde, à la quête d'inconnus, qui sont en réalité Élio et Eryn. Ainsi, *les lieux des possibles* sont des espaces cruciaux pour les protagonistes de notre corpus qui y subissent un dépouillement identitaire leur permettant de remettre en question le rôle de la prédestination sur leurs vies.

3.2.1.3 Se construire en tant que « gens du seuil »

Durant leur exploration des *lieux des possibles*, les protagonistes ne sont temporairement plus les êtres à la trajectoire sociale prédestinée, mais deviennent des individus libres de toute contrainte sociale. Ils peuvent expérimenter leur libre arbitre à leur aise.

Les personnes en « situation liminaire ("les gens du seuil") sont nécessairement ambiguës [...]. Les entités liminaires ne sont ni ici ni là; elles sont dans l'entre-deux, entre les positions assignées et ordonnées par la loi, la coutume, la convention et le cérémonial²⁹⁵ ». Dans les romans de notre corpus, ce statut ambigu est déjà présent en germe chez les élus, dont le groupe d'âge, l'adolescence, correspond souvent à un « entre-deux-âges ». L'une des particularités des « figures de l'entre-deux [...] c'est la mobilité comme trait fondamental du rapport à l'espace, [...] un trajet qui s'oriente vers le dehors plutôt que vers l'espace du dedans, de la maison²⁹⁶ ». Lorsqu'ils se trouvent dans des *lieux des possibles*, les protagonistes de notre corpus deviennent des êtres de l'entre-deux à part entière, puisqu'ils entrent en résonance avec l'espace liminaire, ce qui leur

²⁹³ La maison comporte mille-sept-cents portes de bois menant à divers endroits sur Terre ainsi que sept portes de fer menant à d'autres mondes. Trois des sept portes de fer mènent aux bulles-prisons de l'Autre.

²⁹⁴ Il est intéressant de relever que les contrebas présents dans cette cité racontent l'histoire lointaine des Sept Familles et de l'Autre par-delà la Porte de la Cité des Fleurs, créant un lien avec la trilogie *L'autre*.

²⁹⁵ Arnold Van Gennep, *Les rites de passage*, op. cit., p. 96.

²⁹⁶ Rachel Bouvet, *Pages de sable*, Montréal, XYZ éditeur, coll. « Documents », 2006, p. 96.

permet d'explorer leur environnement. La position d'élève des protagonistes coïncide avec le fait que l'on peut, selon Van Gennep,

représenter les personnes liminaires, telles que des néophytes dans les rites d'initiation ou de puberté, comme ne possédant rien. Elles n'ont pas de statut [...]. Elles se comportent normalement de façon passive et humble : il leur faut obéir aveuglément à leur instructeur [...] comme si elles étaient réduites ou abaissées à une condition uniforme pour être refaçonnées à nouveau et dotées de pouvoir supplémentaire qui les rendent capables de faire face à leur nouvelle position sociale²⁹⁷.

Précisons toutefois que, dans les œuvres de notre corpus, les personnages en posture liminaire ne sont pas dans l'obéissance aveugle²⁹⁸. Ceci signifie que le dépouillement identitaire vécu par les protagonistes en évoluant dans les *lieux des possibles* n'est pas le même que celui décrit par le chercheur, en raison du tempérament des protagonistes qui détermine, en partie, leurs manières d'agir et de penser, et grâce à la relation pédagogique que leurs mentors nouent avec eux. Ainsi, le processus initiatique n'est pas mené à son terme attendu au sens où l'agrégation à leurs sociétés respectives n'a pas lieu.

En franchissant les seuils permettant d'entrer dans les *lieux des possibles*, les protagonistes peuvent amorcer leur dépouillement identitaire, car ils accèdent à un espace au sein duquel ils ne sont plus de simples adolescents, mais deviennent des « entité[s] puissante[s] [en prenant] le pouvoir d'une façon qui [leur] serait impossible dans la réalité, triomphant ainsi de l'impuissance réelle [d'enfants]²⁹⁹ ». À preuve, Shaé, qui était victimisée par son entourage, devient une redoutable guerrière qui peut se transformer à sa guise et contrôler des passages spatiotemporels à partir du moment où elle accepte ses dons familiaux. C'est dans ces lieux liminaires qu'elle parvient à poser des gestes d'affirmation de soi. En effet, le parcours de la quête, qui passe par des lieux des possibles, permet aux protagonistes de ne pas seulement subir un dépouillement identitaire, puisque c'est après avoir effectué ce dépouillement que s'offre la possibilité de devenir leurs propres maîtres en agissant pour devenir ce qu'ils souhaitent être. Ainsi, selon Viviane Bergue :

²⁹⁷ Arnold Van Gennep, *Les rites de passage*, op. cit., p. 96.

²⁹⁸ Se référer à la section 2.2. Pour rappel, par l'apprentissage informel notamment, les mentors de notre corpus n'imposent pas la toute puissance de la parole de l'adulte, pour encourager l'autonomie intellectuelle de leurs élèves.

²⁹⁹ Abigail Fine, « Girlhoods subversives dans *Coraline* et *Alice au pays des merveilles* », dans Marie-Luce Bougon, Justine Breton et Amelha Timoner (dir.), *Fantasy et enfance*, Arras, Artois Presses Université, coll. « Cahiers robinson », 2021, p. 60.

Les quêteurs sont des incarnations des forces de vie et de renouveau qui s'opposent aux forces mortifères d'un ordre contraignant où l'individu ne peut être libre [...] La quête, en amorçant le processus du changement, brise cet ordre. Elle vient rappeler de manière salubre que l'univers doit être un espace de changement où chacun doit prendre part à l'écriture des événements. Il est nécessaire de s'engager car s'engager, c'est aussi réinvestir du sens dans ce qu'on fait et refuser que tout se délite dans le néant. Finalement, il ne peut y avoir de sens que parce que ce dernier est construit par le sujet³⁰⁰.

De même, les jeunes héros bottériens sont les forces vives de leur changement de statut et, conséquemment, de l'ordre social. C'est pourquoi d'ailleurs, Anthor et Rafi ne gardent pas leurs élèves dans des lieux sécurisés, comme le Donjo et Ouirzat, et les encouragent à en sortir. À titre d'exemple, malgré l'inquiétude que cela suscite chez lui, Rafi laisse Élio se rendre à une réunion illégale organisée par des membres de la résistance contre le gouvernement totalitaire d'Eqkter parce qu'il « doi[t] aller à ce rendez-vous » (LAU3, 76) afin de se forger un avis sur l'état du monde qui l'entoure et y prendre activement place.

Les nombreux voyages de Nawel, effectués dans les lieux de marges, sont l'occasion d'autant de morts symboliques suivies de renaissances, car ses réflexions sur le destin et l'affirmation de son libre arbitre se développent progressivement et en écho les unes par rapport aux autres. Chaque passage dans la Cité des Fleurs est associé à une mort symbolique : la version vaniteuse de Nawel qui doit abandonner ses privilèges hérités, celle persuadée d'être maîtresse de son avenir, et celle qui fait don de soi pour autrui. Ces morts successives équivalent à autant de seuils franchis, permettant des renaissances intérieures. En confrontant Nawel à un environnement où elle n'est plus protégée par son statut, Bottero déploie le lent, et parfois douloureux, processus du questionnement identitaire qui souligne l'importance du libre arbitre. L'association symbolique entre la mort et la Cité des Fleurs est accentuée par un rapprochement métaphorique entre l'apparence de la cité³⁰¹ et la personnalité de Nawel. La beauté apparente de la cité dissimule la

³⁰⁰ Viviane Bergue, *La Fantasy: mythopoétique de la quête*, op. cit., p. 325.

³⁰¹ « La cité des Anciens était une seule et unique gerbe de fleurs démesurées. Pétales d'émeraudes sur tiges de verre, feuilles d'acier, corolles de saphirs, cœurs d'améthystes, sépales d'or et bourgeons d'argent, elles jaillissaient vers le ciel, fines et élancées, avant de courber gracieusement leurs têtes comme autant de ballerines saluant d'invisibles spectateurs. Le soleil jouait avec elles, glissant ses rayons entre leurs pétales, rebondissant sur le métal poli, faisant ressortir l'éclat d'une incrustation de diamant, se diffractant sur les facettes cinabres d'un rubis géant, flirtant avec l'éclat citrin d'une topaze ou s'engloutissant dans les profondeurs céruléennes d'une prodigieuse aigue-marine. [...] Le sol était jonché d'ossements. Des ossements dissimulés sous les herbes, à moitié enfouis, qu'elle n'avait d'abord pas remarqués. Elle découvrait maintenant qu'il y en avait partout. [...] Le crâne qu'elle venait de saisir était indubitablement humain. Fendu sur la moitié de sa hauteur, comme par un violent coup d'épée ou de hache, il semblait

mort, renvoyant à la vanité de l'adolescente et au crime qu'elle a commis. De plus, ce processus de mort symbolique et de renaissance est perceptible dans l'opposition que la jeune fille établit entre la nature et la ville. Nawel se détourne des architectures pompeuses de la cité d'AnkNor pour mieux laisser « cette tranquille beauté entrer en elle, étonnée d'avoir vécu dix-sept années en se confinant dans une cité qui, pour magnifique qu'elle fût, se contentait d'éblouir les yeux sans nourrir les âmes, loin, très loin de la magie naturelle et rassasiante qui se déployait autour d'elle » (LAC, 229). En revanche, la Cité des Fleurs est un lieu abandonné par les humains, où la nature a repris ses droits. En s'y rendant à plusieurs reprises, Nawel accomplit un retour à la nature toute-puissante en se défaisant de ce qu'elle croyait acquis, comme on l'a vu précédemment, pour mieux devenir elle-même. Ce retour à la nature constitue une étape fondamentale de la transformation identitaire de l'adolescente en la dépouillant symboliquement de ses certitudes, pour lui permettre de se reconstruire.

L'environnement exerce une force, une fascination pour l'adolescente qui l'enjoint de s'oublier, de dépasser les limites de son ego et de se fondre dans une réalité plus vaste qu'elle. Dans le cas de Nawel, l'oubli de soi devient une ouverture : elle élargit sa conscience pour découvrir une nouvelle façon d'être soi-même. En se laissant ravir par ce qui l'entoure, l'adolescente est portée ailleurs, renonce à ses repères et à l'illusion du contrôle pour accéder à une vraie liberté individuelle. En ce sens, le voyage requis par la quête entraîne un abandon de soi, car le

cheminement d'exploration centripète - puisque les dépouillements impliquent une plongée dans les profondeurs de l'être, une remise en cause de ce qui nous constitue - est conjugué à un autre cheminement, porté vers l'extérieur cette fois, qui nous engage à prendre une posture d'abandon, à se laisser aller à la contemplation de l'environnement³⁰².

Ces phases de construction identitaire lui permettent d'affiner sa vision personnelle de son avenir, indépendamment du destin, mais en acceptant toutefois qu'il puisse exister une place pour ce dernier dans sa vie. Ses expériences en tant qu'apprentie Armure lui ont permis de définir ce qu'elle désire comme avenir, comme en témoigne cet échange avec son amie d'enfance : « Tu te dessines un avenir ? Belle image. Et il est de quelle couleur ton avenir ? / – La couleur de l'aventure

vouloir lui raconter une terrible histoire. La mettre en garde. Elle frissonna. La cité des fleurs lui parut moins paisible, moins jolie, moins éblouissante, plus... inquiétante » (LAC, 233-236).

³⁰² Rachel Bouvet, *Pages de sable*, op. cit., p. 189.

mélangée à celle de la découverte, sur un fond d'amitiés et de voyages » (LAC, 381). C'est ce qu'elle obtiendra en franchissant la porte pour l'Ailleurs, geste par lequel elle parachève l'appropriation de son destin³⁰³.

3.2.1.4 Accueillir son « moi sauvage » pour devenir adulte

Se mouvoir dans les *lieux des possibles*, c'est donc s'expérimenter en tant qu'individu dans un lieu sauvage, pour reprendre les termes de Pierre Vidal-Naquet. Cependant, la sauvagerie n'est pas uniquement présente dans les espaces liminaires. Elle se manifeste également dans les gestes des protagonistes. Ainsi, Natan et Shaé n'hésitent pas à massacrer des hordes de créatures et à combattre des membres de la famille de Natan jusqu'à les tuer, sans pour autant éprouver de remords. Les deux héros peuvent exercer leur sauvagerie, dans l'optique de l'appriivoiser, renvoyant aussi à l'idée qu'elle est l'« indice d'un état transitoire, celui même de l'adolescence³⁰⁴ ». L'expérimentation du caractère sauvage peut donc s'effectuer dans deux espaces : l'un interne, l'autre externe au héros. Le premier correspond à l'espace psychologique du protagoniste, à son for intérieur, là où se produit la transformation symbolique de l'individu et la mort de son ancienne identité. Parallèlement, cette transformation interne s'accompagne de lieux physiques sauvages où évolue le héros. Ces lieux liminaires sont des prolongements du cheminement intérieur et des espaces d'interactions avec autrui.

Tout d'abord, l'environnement extérieur peut être un espace sauvage. Les gardiens qui travaillent pour Eqkter, en contrôlant la population grâce à la peur et la violence, participent à l'ensauvagement des espaces urbains. Au fil de la trilogie, la nature sauvage, sous l'emprise de l'Autre, étend son contrôle jusqu'au territoire autrement civilisé des villes, allant jusqu'à, par exemple, « ensevelir Paris sous la neige » (LAU2, 156) et finir par l'ensauvager complètement comme en témoigne la présence de la « barbarie » (LAU3, 300) en ville. Les environnements urbains sont davantage présentés comme contaminés par les miasmes de l'Autre dans *La huitième*

³⁰³ Dans l'idée d'une tension entre destin et libre arbitre, nous pourrions également voir dans ce geste la marque de la fatalité du destin qui, dès le début du roman, plane sur l'adolescente à travers des allusions sur l'évidence pour elle de porter l'Armure, sa rencontre avec la Glauque, l'ouverture d'une porte ancienne et les prédictions d'Alantha sur son avenir. Dans ce sens, la Glauque Alantha lui fournit une preuve de l'existence de son destin, en prenant le rôle de Lapin Blanc, car c'est ensemble qu'elles ouvrent et condamnent la porte vers l'Ailleurs. Les derniers mots qu'elle lui murmure sont : « Bonne route, ma sœur d'âme [...]. Les Étoiles m'ont soufflé qu'un long et beau destin t'attendait » (LAC, 433). Toute l'œuvre ne serait donc qu'un apprentissage pour l'amener et la préparer afin d'aller « à la rencontre de son avenir » (LAC, 438).

³⁰⁴ Pierre Vidal-Naquet, « Du sauvage au cultivé », *loc. cit.*, p. 10.

porte, avec, en particulier, l'immeuble marseillais où vivent Élio et Rafi, qui possède « une odeur âcre et nauséuse, mélange de crasse, d'urine et de produits insecticides » (LAU3, 58). L'ensauvagement de l'espace urbain par l'Autre révèle le fait que ce ne sont pas seulement dans les éléments naturels que l'entité malveillante s'incarne, mais bien dans le monde au complet.

Dans *L'Autre*, la rencontre avec la sauvagerie s'effectue également au contact de l'entité éponyme. Le conflit avec cette dernière, qui prend place dans des lieux liminaires, peut également symboliser le passage à l'âge adulte, dans le sens où, si l'Autre incarne la nature sauvage, remporter le combat contre lui se traduit par un gain de maturité. Selon Vidal-Naquet, la sauvagerie est une « épreuve et [un] passage ; il faut affronter le presque-autre, l'exceptionnel, le "non-humain" parce que cette expérience-limite joue à la manière d'un apprentissage, paradoxal, mais indispensable, et initie, en négatif ou en creux et selon des modèles contraignants, à la vie sociale adulte³⁰⁵ ». En ce sens, Natan et Shaé débutent leur lutte contre l'Autre en tant qu'adolescents et terminent le combat contre lui en tant qu'adultes et parents. Bien qu'ils soient encore présents dans le tome 3, il ne leur appartient pas de terrasser la dernière partie de l'Autre car, ayant acquis leur pleine maturité, ils sont allés jusqu'au bout de leur apprentissage. En nous fondant sur l'idée selon laquelle l'autre est un miroir de soi, nous pouvons considérer que, dans les romans de notre corpus, le « passage de l'enfance à l'âge adulte apparaît ainsi comme une révolution et l'aboutissement d'une lente maturation qui, partie de la nature (de la sauvagerie) primitive, aboutit à la sociabilité³⁰⁶ ». Cette lente maturation qui mène à la sociabilité n'est toutefois possible que si l'individu accepte de se transformer, non pas parce qu'il y est contraint, mais parce qu'il choisit de le faire. La tension entre déterminisme et libre arbitre est ainsi nourrie par l'acceptation du changement, par le renoncement à un état donné pour se dépasser. Dans le cas de Natan et de Shaé, le passage à l'âge adulte est marqué par leur statut de parents qu'ils embrassent volontairement. De même, ils ont dompté leur part de sauvagerie, en devenant à la fois des adultes – l'enfance étant « comme la part sauvage de la vie³⁰⁷ » selon Pierre Vidal-Naquet – et, en ce qui concerne Shaé, en apprivoisant *la Chose*.

La part sauvage d'Élio se manifeste différemment de celle de ses parents. Il a d'abord un « statut de proie » (LAU3, 50) au début de *La huitième porte*, puis évolue jusqu'à tenir le rôle de gardien de la nature, obtenu grâce à la maturité acquise durant sa quête et les voyages que celle-ci

³⁰⁵ *Ibid.*

³⁰⁶ *Ibid.*

³⁰⁷ *Ibid.*, p. 9.

a requis. Ce changement de statut s'illustre par sa maîtrise de la *Pratum Vorax*³⁰⁸, la nature ennemie, qu'il parvient à apprivoiser. Élio comprend, en effet, que la *Partum Vorax* n'est pas en mesure de manger quand elle est humide et il se sert de cette découverte pour tuer l'Autre.

Cependant, l'adversaire final d'Élio ne symbolise pas seulement une cible dont il doit triompher pour achever sa quête. En effet, l'Autre tient lieu, dans la trilogie qui porte son nom, d'une forme ultime d'altérité, comme nous l'aborderons dans la prochaine section.

3.2.2 L'environnement comme entité symbolique de l'altérité

3.2.2.1 Rencontrer l'altérité pour se découvrir

Selon Justine Breton, dans les œuvres de fantasy YA, l'environnement peut être l'expression de l'altérité³⁰⁹ permettant de rendre l'apprentissage de soi plus efficace, car il permet

une communion avec les mondes animal et végétal. C'est la raison pour laquelle [l]es œuvres s'appuient ainsi sur l'aventure libre des jeunes personnages, menée en grande autonomie dans un espace naturel, et simplement guidée de façon ponctuelle par quelques adjuvants qui leur offrent leur savoir, [les mentors]³¹⁰.

Ce n'est pas un hasard si le dernier tome de *L'Autre* s'ouvre sur une scène représentant Élio en pleine séance d'exploration naturelle ; par la suite, lorsqu'il est mandaté pour sauver le monde, il décide de commencer sa quête par un voyage initiatique dans un lieu reculé du monde, afin d'en apprendre plus sur lui-même et sur l'ennemi (LAU3, 134-135). L'altérité suppose « l'existence d'une frontière, une limite réelle ou imaginaire entre le sujet et l'objet, ou entre deux sujets, une frontière qui à la fois sépare et unit³¹¹ ». Ce monde extérieur offre au sujet qui mène une quête la possibilité de se confronter à l'altérité, ce qui permet d'amorcer un voyage initiatique. En effectuant un cheminement dans cet espace, le quêteur explore le « bord de l'être³¹² », c'est-à-dire qu'il est

³⁰⁸ Littéralement « Prairie Vorace », également nommée la Grande Dévoreuse dans les autres trilogies de Pierre Bottero, cette étendue de terre est une immense prairie capable de tout dévorer, que ce soient des matériels ou éléments liés à l'âme et à l'esprit.

³⁰⁹ La définition de l'altérité est difficile à établir tant les approches scientifiques et théoriques divergent. Nous choisissons dans le cadre de cette recherche, de définir l'altérité à la suite des travaux de Rachel Bouvet, comme tout ce qui n'est pas soi, sans émettre de distinction entre les éléments anthropomorphiques et naturels. De plus, par souci de clarté et pour le différencier du personnage « l'Autre », le terme « Autre », pour désigner l'altérité, sera à partir de maintenant en italique, sans majuscule.

³¹⁰ Justine Breton, « Pour une fantasy pédagogique : la magie au service de l'apprentissage chez T.H. White », *loc. cit.*, p. 101.

³¹¹ Rachel Bouvet, *Pages de sable*, *op. cit.*, p. 163.

³¹² *Ibid.*, p. 166.

situé sur une limite poreuse lui permettant de s'éprouver au contact du monde extérieur. Lorsqu'Élio explore son environnement avant le début de sa quête, il effectue un franchissement symbolique de ce bord, durant lequel il s'expose à l'inconnu pour mieux se définir. Par la notion d'altérité, l'idée mise en avant est que « l'autre peut être aussi bien un homme qu'une chose ou un être-là³¹³ » comme c'est le cas dans notre corpus où il passe par une personnification de l'environnement (naturel et urbain).

Les protagonistes se confrontent à cet *autre* au fil de leurs voyages, ce qui correspond à l'idée, selon Charlotte Bousquet, que la quête sert à partir à « la découverte de soi-même, non plus seulement par une série d'expériences douloureuses et héroïques, mais à travers la relation à l'autre, altérité absolue ou double monstrueux³¹⁴ ». Ainsi, lors de la nuit qu'elle passe avec Emiliano (le cœur de l'Autre), Shaé est confrontée au monstre qui vit en elle, qu'elle surnomme *la Chose* et qu'elle tente de contenir depuis le premier tome de la série (LAU1, 27-28). En voulant amener Shaé à s'abandonner à *la Chose*, Emiliano ne fait que refléter dans une forme extérieure le conflit interne avec lequel elle compose tant bien que mal, de sorte que, lorsqu'elle se laisse aller aux caresses de ce fallacieux prétendant, ce n'est pas réellement à lui qu'elle cède, mais à *la Chose*. Cependant, toujours selon Bousquet,

l'autre monstrueux, s'il révèle le héros à lui-même et à sa destinée, lui dévoile également sa propre monstruosité. Ombre masquant un double obscur, il laisse, lorsqu'il s'écarte, une énigme terrifiante, dont la résolution doit s'effectuer non plus dans la réalité extérieure du sujet, mais bien au cœur de son propre monde³¹⁵.

De même, Shaé trouve le remède aux blessures issues de sa rencontre avec Emiliano dans *la Chose* elle-même : le contrôle de son pouvoir de Métamorphe repose sur l'acceptation de sa nature animale qui lui permettra d'atteindre l'équilibre entre celle-ci et sa part humaine, et, à terme, de guérir. Cela, elle le comprend en vivant dans l'océan, au sein d'un groupe de dauphins (LAC, 229-230). C'est à la suite de ces deux événements – sa confrontation avec l'Autre et son exil temporaire sous forme de mammifère marin – qu'elle parvient enfin à avoir un contact physique avec Natan. En un sens, c'est grâce à son interaction avec l'Autre et à son séjour sous l'eau qu'elle a pu franchir

³¹³ *Ibid.*, p. 165.

³¹⁴ Charlotte Bousquet, « Monstres et métamorphoses : la quête de soi dans la Fantasy française contemporaine », dans Anne Besson et Myriam White-Le Goff (dir.), *Fantasy, le merveilleux médiéval aujourd'hui : actes du colloque du CRELID*, Paris, Bragelonne, coll. « Collection Essais », 2007, p. 200.

³¹⁵ *Ibid.*, p. 204.

cette étape de sa vie et, par là même, avancer vers l'avènement de la prophétie. L'Autre n'est donc pas complètement un *faux* guide, puisqu'il permet à Shaé de se confronter à la part d'ombre qui vit en elle en l'entraînant dans son *chemin sombre*³¹⁶. Ce dernier ne serait alors plus un détournement, mais un « *hidden path*³¹⁷ » nécessaire, pour reprendre les termes de Viviane Bergue, où « l'ombre est [un] guide [...], le guide du voyage de la connaissance de soi, vers l'âge adulte, vers la lumière³¹⁸ ». En somme, grâce à sa rencontre avec Emiliano, Shaé a pu comprendre que *la Chose* n'est pas l'expression d'un autre, mais bien une partie d'elle qu'elle cesse de vouloir rejeter.

3.2.2.2 L'Autre, entité naturelle

L'Autre³¹⁹ est une personnification de l'altérité ultime. Malgré sa capacité à penser, il n'est pas désigné par les protagonistes comme un « homme [mais] un monstre » (LAU3, 203), une « entité malfaisante » (LAU3, 159), une « créature » (LAU3, 114). L'Autre contrôle des hordes d'animaux sauvages qui, eux non plus, n'ont « rien d'humain [car] il [est] logique que les sbires d'Eqkter soient des monstres » (LAU3, 318). En tant que personnification de l'altérité, l'Autre peut contrôler des éléments de l'environnement à des fins de dévastation, rendre malade la nature (LAU3, 11-12), ou investir la ville. De plus, même une fois le Maître des Tempêtes vaincu³²⁰, la météo continue à être détraquée et instable, comme à l'Île de la Réunion (LAU3, 140). Ces manifestations de l'Autre se déploient conjointement à la montée des systèmes politiques totalitaires.

La rencontre avec l'Autre, pour Elio, s'effectue en pénétrant dans le cube où l'entité fut enfermée pendant trois mille ans (LAU3, 276). Dans le but de mieux le comprendre, c'est lui-même qu'Élio découvre. Après en être sorti, il explique à Gino qu'à l'intérieur du cube « tu deviens ton origine et ta fin, ton propre univers. Tes pensées s'atrophient, la folie te guette puis déferle sans que

³¹⁶ Se référer à la section 2.1.2.3.

³¹⁷ Viviane Bergue, *La Fantasy: mythopoétique de la quête*, op. cit., p. 160. Cette expression correspond à des chemins dissimulés et détournés que les personnages peuvent emprunter durant leurs quêtes et qui risquent de leur faire perdre quelque chose.

³¹⁸ *Ibid.*, p. 123.

³¹⁹ Pour rappel, l'Autre est scindé en trois parties (Jaalab, la Force ; Onjü, le cœur ; Eqkter, l'Âme) par les anciennes Familles, chacune possédant un rôle défini en fonction du principe qu'elle incarne : Jaalab doit éliminer Natan et Shaé ; Onjü doit « déstabiliser le monde par les tempêtes et les épidémies » (LAU2, 342); Eqkter provoque des guerres pour diviser les populations afin d'en prendre le contrôle.

³²⁰ Le combat contre Onjü a lieu à la fin du tome 2, dans l'appartement d'Emiliano. Natan et Shaé, entourés de Barthélemy et d'Anton (le grand-père de Natan) engagent un combat au corps à corps avec Onjü, avant de réaliser que la seule chose qui peut vaincre le cœur de l'Autre est de libérer leur propre cœur en s'ouvrant à autrui.

tu puisses la contrer parce que, dans le cube, il n'existe rien d'autre que toi. De l'autre côté de la Huitième Porte, tu es seul » (LAU3, 284). Paradoxalement, l'autre où l'Autre a résidé pendant des millénaires est un espace où toute forme d'altérité devrait être absente puisque vide, mais il n'en est rien car l'essence de l'entité a imprégné les murs de cette prison. C'est en se mettant à la place de l'entité, au sens propre et figuré, qu'Élio peut la comprendre et, par cela, se comprendre lui-même, après avoir été face à l'intégralité de son être. Aller à la rencontre de l'autre, « c'est-à-dire s'approcher d'autrui et le laisser s'approcher de nous, suppose une sorte d'empathie, cette capacité à se mettre par l'imagination à la place de l'autre et de comprendre ce qu'il ressent³²¹ ». Cette compréhension de l'autre, Élio la pousse à son paroxysme en pénétrant dans le cube et en y observant les restes de l'essence de l'entité. Cette quête de l'Autre est essentielle selon Élio « avant d'entreprendre quoi que ce soit, [et de comprendre comment] les monstres d'Eqkter se transforment et [comment] Eqkter transforme les hommes en monstres » (LAU3, 135). Il s'avère, en effet, qu'Eqkter ne transforme pas les hommes, mais pousse leur double monstrueux, interne, à s'exprimer. L'Autre possède un pouvoir qui augmente graduellement tout au long de la trilogie et se nourrit des « sentiments négatifs des hommes, [en jouant] avec leur part de médiocrité » (LAU3, 215). Combattre cette entité repose donc sur un combat envers soi-même, à comprendre la part d'ombre qui vit au fond de chacun. En allant à la rencontre de l'entité, les protagonistes entrent en écho avec leur propre part d'ombre que l'Autre révèle, sans jamais la matérialiser. Le monstre ne vivrait pas dans un monde sauvage, externe à nous, mais dans notre intériorité. Cela nous ramène au constat établi à la section 3.2.1.4., et au fait que la quête passe nécessairement par un voyage intérieur.

En fonction de la partie de l'Autre à combattre, le cheminement des personnages et les lieux liminaires où ils séjournent ne sont pas les mêmes. Pour vaincre Jaalab, Natan et Shaé franchissent la Huitième Porte, depuis la Maison dans l'Ailleurs, qui s'ouvre sur « une bulle-monde » (LAU1, 290) construite à partir de leur propre réalité. Confiants en leurs apprentissages, ils se rendent volontairement dans ce lieu liminaire pour affronter leur ennemi, une fois leur premier rite initiatique accompli. Durant celui-ci, ils ont acquis la maîtrise de leurs héritages familiaux. Shaé, grâce à sa visite au zoo, a compris qu'elle n'est pas prisonnière de *la Chose*, mais qu'elle peut être en accord avec elle, tandis que Natan exploite le plein potentiel de ses aptitudes, sans la restriction parentale que ses parents lui imposaient. D'ailleurs, avant de franchir cette porte, les deux

³²¹ Jean-Marc Besse, *Habiter, un monde à mon image*, op. cit., p. 33.

adolescents constatent mutuellement qu'ils ne sont plus les mêmes à la suite de leurs formations individuelles (LAU1, 282). Ils ont pris acte de la part de destin que leur bagage génétique rend possible, tout en reconnaissant que leurs rencontres constituent « un sacré beau virage » (LAU1, 259) dans ce qui devait être leurs vies initiales. Pour terrasser Onjü, le Maître des Tempêtes aussi bien naturelles qu'émotionnelles et qui contrôle les mots « pour pervertir les cœurs [et] pour corrompre » (LAU2, 325), les deux héros vont effectuer plusieurs retraites, notamment à Ouirzat pour apaiser leurs maux et apprendre à communiquer leurs émotions, leurs envies et leurs attentes. Le « cœur » (LAU2, 336) est d'ailleurs le titre de la dernière section du *Maître des tempêtes*, et se présente à la fois comme une entité et un lieu de combat interne à chacun. Seuls les mots peuvent permettre aux protagonistes de guérir d'Onjü, tout comme l'écriture est encouragée par Anthor et permet à Nawel de s'épancher de ses réflexions. L'écriture l'accompagne dans son processus de guérison et devient un besoin « pour vivre » (LAC, 270). Cela résonne avec les propos de Besse, pour quoi les mots en tant que tel sont une « demeure [et], comme toute demeure, [ils] nous habite[nt] autant que nous l[es] habitons. Mais cette maison, ce sol, nous précède. Les mots que nous utilisons, les phrases que nous prononçons, ils viennent d'eux-mêmes au-devant de nous³²² ». Le territoire de l'espace intérieur au sein duquel se meuvent les protagonistes est fait de langage, et c'est à travers ce dernier que les héros accomplissent une démarche réflexive qui leur permet d'acquérir la maturité pour les faire accéder à l'âge adulte. C'est grâce aux mots que l'Autre s'est battu contre les protagonistes ou que Nawel se soigne et quitte son monde. Le langage est ainsi un lieu d'expérimentation de soi. Enfin, pour triompher d'Eqkter, Élio va effectuer une quête des origines dans la jungle camerounaise, au terme de laquelle l'expérience qu'il y a acquise se manifeste grâce au langage. C'est en effectuant une démarche personnelle, dans un lieu extérieur en marge, grâce au langage qui prend forme dans son espace interne, qu'il affirme que les hommes sont nés pour être libres de leurs actes.

Eqkter, quant à lui, possède le pouvoir d'influencer l'esprit. Le roman présente en ces termes son impact sur ses victimes : « [le] libre arbitre et [les] facultés de réflexion s'atrophiaient et, en quelques mois, un individu normalement constitué et sensé perdait son autonomie intellectuelle pour devenir un suiveur » (LAU3, 141). Grâce à cela, Eqkter réussit à contrôler la grande majorité de la population mondiale, en instaurant des systèmes politiques autoritaires basés sur la surveillance, le contrôle et la violence. La France fictive de la trilogie est comparée à un

³²² *Ibid.*, p. 133.

« parc à moules » (LAU3, 116) ayant besoin d'un gardien. C'est d'ailleurs ainsi que sont appelés les agents et les créatures chargés du maintien de l'ordre dans le pays. Lors de leur affrontement final, Eqkter va expliquer à Élio que « les hommes ne sont pas destinés à être libres, car ils sont lâches et faibles. Ils ont besoin d'être guidés » (LAU3, 340). Ainsi, en combattant l'Autre, les protagonistes luttent contre un monstre incarnant l'idée d'un avenir prédestiné et combattent pour affirmer leur propre libre arbitre – obtenu au terme de leur voyage intérieur - de manière à pouvoir rendre le leur à toute la population. Pour réussir cela, les protagonistes de *L'Autre*, et notamment Élio, doivent être capables de trouver un équilibre entre les trois principes fondateurs de l'Autre, en plus de posséder des éléments cités dans la prophétie, c'est-à-dire le sang des Sept Familles. Pour Élio, il ne s'agit pas uniquement de rassembler des éléments de réussite, tel que le pouvoir des Sept Familles, mais il doit aussi se confronter à l'altérité, qui est incarnée par Eqker. Ce dernier symbolise un *autre*, dont la sensibilité est similaire à celle de l'espèce humaine malgré sa nature monstrueuse, car il agit directement sur les esprits humains, réduisant leur libre arbitre en soumission. Élio combat donc une altérité menaçant sa propre autonomie en tant qu'être humain. Eqker annihile le *bord de l'être*, qui n'est plus un espace de dialogue mais devient dans ce contexte un lieu de domination et d'effacement de l'individu au profit d'un tout commun. Pour Élio, l'enjeu est de rétablir cet espace de dialogue, et d'affirmer, au terme de son voyage intérieur, un soi capable de reconnaître l'altérité sans s'y perdre.

3.2.2.3 Alantha, l'*autre* comme âme sœur.

Dans *Les âmes croisées*, le double monstrueux – « *Unheimlichkeit*³²³ » – s'incarne dans la figure d'Alantha que Nawel rencontre à la Cité des Fleurs, donc en marge de sa société. Les Glauques vivent de l'autre côté de la Forêt Maudite dont le nom est le premier indicateur péjoratif établissant cette espèce comme malfaisante et sont décrits comme des êtres cruels, « mi-hommes, mi-bêtes » (LAC, 232). Or, c'est bien avec un membre de ce peuple, selon les dires d'Alantha à Nawel, que « les Étoiles et la Roue ont décidé [que leurs] vies étaient liées » (LAC, 421). Nawel rencontre la Glauque à plusieurs occasions lors de ses voyages ; elle la perçoit initialement comme un monstre avant de réaliser que celle-ci possède une sensibilité similaire à la sienne. Tout au long du roman *Les âmes croisées*, Nawel dialogue avec autrui et ce sont ces échanges verbaux qui

³²³ Charlotte Bousquet, « Monstres et métamorphoses : la quête de soi dans la Fantasy française contemporaine », *op. cit.*, p. 202.

l'aident à se défaire de ses préjugés, inculqués par sa famille et sa société, pour progresser en tant qu'individu doté d'un libre arbitre. C'est grâce à sa rencontre avec la Glauque que Nawel questionne la place de son agentivité dans le déroulement de la vie, comme elle l'écrit dans son journal :

« Tu n'avais pas le choix », m'a dit Philla. Je ne suis pas d'accord. On a toujours le choix et si, au moment où ma lame et celle du Glauque se sont croisées, nos destins étaient scellés, ils ne l'étaient pas quand j'ai choisi l'Armure ou accepté d'accompagner Philla. J'avais le choix même si j'ignorais ce que mon choix impliquait. C'est sans doute normal. La difficulté d'un choix provient de notre incapacité à discerner ses répercussions au-delà du futur proche. Piètres esprits dépourvus de clairvoyance ! Alors même que j'écris, je saisis un élément fondamental qui m'avait échappé jusqu'à aujourd'hui. Choisir n'est pas ma prérogative ! Le Glauque a choisi de gagner la cité des Anciens, il a choisi de tirer son poignard, choisi de m'affronter. Cela ne me dédouane pas de mes responsabilités, mais les inscrit dans une trame complexe qui me dépasse. À la fois libre de choisir et simple maillon d'une chaîne incompréhensible. (LAC, 377-378)

Dans ce passage introspectif, Nawel exprime sa vision du déterminisme, en affirmant que l'on a toujours le choix, même si nous sommes ignorants des conséquences de nos décisions, ce qui exprime bien la tension entre la liberté individuelle et le destin.

En tant qu'humains dépourvus de don oraculaire, la plupart des personnages des *Âmes croisées* agissent en aveugles, conscients seulement de leurs choix présents et non de la portée future de ceux-ci. En cela, nous pourrions penser que l'encadrement des mentors éclaire le processus de prise de décisions, mais il n'en est rien, car Anthor s'abstient de dévoiler plus d'informations que nécessaire à leurs élèves, les laissant pleinement en proie à cette tension. Toutefois, il faut préciser que les autres aussi font des choix et que ces derniers interfèrent avec ceux de Nawel. Un parallèle est établi entre les réflexions de Nawel et celles d'Alantha, dans la mesure où le discours de cette dernière sur la place des choix dans la vie entre en résonance avec les interrogations existentielles de Nawel³²⁴. Cela accentue le fait que les deux femmes sont en réalité des « âmes croisées » (LAC, 426) depuis le jour où elles ont ouvert la porte de la Cité des Fleurs. Cette expression, qui donne son titre au roman, suggère symboliquement une union

³²⁴ « Traquer sa propre responsabilité, dédouaner les autres de la leur, n'est-ce pas avant tout un moyen égoïste de s'accorder de l'importance, de se placer au centre d'un univers tournant autour de sa personne ? Déresponsabiliser ses proches, pour quelque raison que ce soit, ne revient-il pas à leur dénier une légitimité que nous cherchons désespérément à nous approprier ? Une légitimité que nous craignons de partager tant elle est fuyante, versatile, impalpable ? Je me suis posé mille fois ces questions. Aujourd'hui, je tente d'accepter et d'assumer mes responsabilités tout en me sachant simple élément d'un tout. Difficile tâche. Et gratifiante » (LAC, 424).

bienveillante permettant à l'expérience de l'une de nourrir celle de l'autre. Leurs vies et leurs destins individuels se révèlent interdépendants, ce qui apporte une réponse concrète aux questionnements de Nawel sur l'imbrication de ses décisions dans celles d'autrui : l'*autre* fait partie de soi. Dans le cas des deux jeunes femmes, cela implique que leurs « différences se sont tuées » (LAC, 426), cessant d'être les marqueurs d'une séparation pour laisser la place à une complémentarité. Cette dernière les unit et les pousse à être « attirées l'une vers l'autre comme des aimants » (LAC, 426). L'altérité n'est plus vécue comme une menace, mais comme une source de soutien, ainsi qu'en témoignent les paroles prononcées par Alantha : « [C'est] pour cette raison que tes mots me guérissent » (LAC, 426).

L'*autre* devient un facteur actif dans une trajectoire personnelle. Dès lors, Nawel comprend qu'elle est face à deux alternatives : suivre une voie tracée, ou se frayer un chemin et *flirter* avec l'inconnu et l'interdépendance des destins. Cette rencontre avec la Glauque, incarnation de l'altérité dans cette œuvre, un être plus près de l'humain que Nawel ne le concevait au départ, lui permet donc de développer des réflexions sur la place de ses choix, de leurs imbrications dans un cadre plus grand qu'elle, et de l'espace disponible pour agir selon sa propre volonté. Ces réflexions font écho à la consigne qu'Anthon lui avait donnée avant qu'elle effectue son voyage préinitiatique, c'est-à-dire de trouver le rôle du hasard et des choix dans sa vie (LAC, 211-21). Ainsi, le cheminement accompli pour sa quête par Nawel ne se réduit pas « à l'affirmation de la liberté humaine et l'affirmation d'un sens, elle implique aussi de distinguer ce que le sujet veut faire de ce qu'il lui est possible de faire sans porter atteinte à la dignité de l'autre et à son biotope³²⁵ ». En choisissant l'Armure, Nawel apprend à tracer son propre chemin, dont le fondement est la notion d'agir juste, c'est-à-dire de choisir avec conscience de l'impact de ses actes sur le fragile équilibre naturel et social, sans domination. Cet apprentissage se matérialise aussi bien par l'évolution des réflexions de Nawel au contact d'Alantha, que par l'environnement dans lequel l'adolescente évolue.

3.2.3 L'espace géographique comme élément narratif

Les interactions avec l'environnement illustrent la progression des héros dans leur appropriation du libre arbitre, mais elles jouent aussi le rôle de segment narratif au sens où les romans sont divisés en sections intitulées en fonction des éléments environnementaux déployés

³²⁵ Viviane Bergue, *La Fantasy: mythopoétique de la quête*, op. cit., p. 330-331.

respectivement en leur sein. De plus, chaque section marque une progression dans l'évolution mentale des personnages.

C'est en raison des vagues d'assauts des créatures dirigées par l'Autre³²⁶ que Natan, Shaé et Élio doivent souvent quitter les endroits où ils se trouvent. Ces attaques de l'Autre interviennent une fois que les héros ont épuisé les potentialités d'un espace donné ou que leur réflexion a connu une évolution significative. Par exemple, dès qu'Élio prend la décision de partir se former au contrôle de son pouvoir de Métamorphe au Cameroun, Gino et lui se font immédiatement attaquer par des créatures de l'Autre (LAU3, 136). Ils sont alors forcés de se mettre rapidement en mouvement, ce qui enclenche une progression dans la séquence narrative et coïncide avec l'ouverture d'une nouvelle section du roman.

Les œuvres de notre corpus sont agencées de sorte que les intrigues y sont découpées en section ayant pour titres soit le nom d'un espace géographique, soit une référence à des éléments naturels³²⁷. Cette organisation fait de l'environnement un marqueur narratif structurant la composition même des œuvres en distinguant les pans d'intrigue les uns des autres, tout en illustrant une progression dans les étapes de vie des protagonistes.

Les espaces dans lesquels évoluent les protagonistes reflètent leurs conflits internes et leurs réflexions personnelles. Plus les protagonistes progressent dans leur quête interne vers leur épanouissement personnel, plus ils sont représentés dans des espaces ouverts. Ainsi, la première section des *Âmes croisées* s'intitule « L'ombre de la lune chaude », expression qui désigne toute la période avant le début de la formation chez les Armures. Lors de cette période, Nawel circule principalement dans des espaces clos³²⁸. Quand elle va chercher la vérité sur la mort de la Cendre, elle serpente dans la cité des Perles comme si elle était dans un « labyrinthe » (LAC, 90), métaphore du cheminement de sa pensée. Elle est perdue dans les méandres de ses convictions, de ce qu'elle croyait être en vertu de son statut social et de son éducation. Dans cette partie, les seuls passages

³²⁶ Nous retrouvons certains des monstres contrôlés par l'Autre dans *Les âmes croisées*, ces derniers passant à travers la porte de la Cité des Fleurs pour attaquer le royaume : des Ims (petit singe possédant la capacité de se téléporter), des Grœns (chiens rouges), des Lycanthropes (loups-garous), des Insectes géants et épineux, des Lézards géants, des Helbrumes (hommes dépourvus de visage et armés d'épées redoutables). Toutefois, ces créatures ne semblent plus contrôlées par l'Autre, car du point de vue de la chronologie intradiégétique, *Les âmes croisées* semble se dérouler juste après la chute de l'Autre.

³²⁷ Pour *Les âmes croisées* : L'ombre de la lune chaude, Hautes Plaines, Les étoiles et la roue. Pour *Le souffle de la hyène* (L'autre, T1) : Le souffle de la hyène, La maison dans l'Ailleurs, Sept Familles, Une porte. Pour *Le maître des tempêtes* (L'autre, T2) : Neige, Le chant du dauphin, Le cœur. Pour *La huitième porte* (L'autre, T3) : Ouirzat, Marseille, Yaoundé, Leticia, Paris.

³²⁸ Respectivement : le palais (prologue) ; l'académie (1^{er} chapitre) ; la tour des aspirants (2^e chapitre) ; la ville Cendre (3^e, 4^e chapitre), sa maison (5^e – 10^e chapitre), l'académie (10^e chapitre).

où elle quitte la ville pour faire une chevauchée dans des espaces naturels ouverts sont marqués par une forte insécurité qui se manifeste, en particulier, lors d'une attaque par des brigands, dont elle sera sauvée par une Armure.

Dès que Nawel fait le choix de rejoindre la caste des Armures, une nouvelle partie débute. Son titre, « Hautes Plaines » (LAC, 195), dénote la nature et des espaces ouverts, car Nawel accède à une nouvelle étape dans sa construction identitaire qui mène à son épanouissement. Cette section du livre est celle où elle suit son apprentissage auprès de Anthor et déconstruit sa vision du monde afin de pouvoir trouver qui elle est et ce qu'elle veut être. La section s'ouvre d'ailleurs sur une chevauchée en solitaire qui marque le début de sa phase d'exploration de l'environnement et d'elle-même. Nawel effectue seule son voyage préinitiatique. Ce changement marque l'importance de se former et d'explorer indépendamment d'autrui, encore une fois dans une perspective d'accroître son libre arbitre. Dans le même ordre d'idée, nous pouvons également penser à Natan, qui prend la décision ne pas suivre le chemin tracé par son père et son oncle lorsqu'il secourt Shaé des griffes de ce dernier, reniant de ce fait sa famille. Après avoir fait ce choix crucial, Natan se retrouve dans des espaces ouverts (LAU1, 187-189), libre de ses cheminements.

Cette corrélation entre les espaces ouverts et l'évolution mentale des protagonistes est accentuée par un autre rapprochement, cette fois effectué entre la capacité à circuler librement dans un espace et la condition mentale des protagonistes. Comme nous l'avons vu précédemment, la capacité de se mouvoir dans l'espace est différente pour les personnages masculins et féminins, ce qui a un impact non seulement sur l'accomplissement de leur quête interne, mais aussi sur leur progression mentale. Dans *La huitième porte*, pour toute la première partie de son voyage, la capacité de circulation d'Élio est restreinte, puisqu'il est tout d'abord contraint de demeurer dans la Maison dans l'Ailleurs jusqu'à l'arrivée de Rafi. Puis, une fois à Marseille, il se déplace dans les ombres de celle-ci, ne devant surtout pas se faire remarquer, pour mieux « observe[r], écoute[r], apprend[re] mais [en restant] invisible, muet et inodore » (LAU3, 68). Durant ce séjour, Élio, en deuil de ses parents, observe la société s'autarciser sous l'effet de la peur et du totalitarisme. Son environnement est le reflet de son esprit : captif de l'Autre. À partir du moment où il en sait un peu plus sur son destin et le voyage qui l'attend, il quitte les espaces clos pour partir à l'aventure aux quatre coins du monde. Son esprit est maintenant ouvert à un éventail de possibilités, ce qui se matérialise par l'appropriation de sa capacité de déplacement, via les portes de la Maison dans l'Ailleurs.

Dans notre corpus, la pleine possession de sa capacité à se déplacer et la création de son havre de paix ne sont atteignables qu'à partir du moment où les protagonistes se sont défaits des « forces du chaos³²⁹ », qu'elles soient externes ou internes. Les protagonistes de *L'Autre* ne connaissent pas de répit dans des lieux qu'ils peuvent désigner comme une « maison », tels que la Maison dans l'Ailleurs ou Ouirzat, village natal de Rafi où il invite Natan et Shaé, pour leur expliquer la prophétie et les choix qui s'offrent à eux, avant de les renvoyer à l'aventure. Ce n'est qu'une fois leur tâche terminée et le chaos en eux maîtrisé qu'ils vont pouvoir y demeurer plusieurs années et y vivre paisiblement en compagnie de Rafi.

3.3 Les espaces liminoïdaux : créer un nouvel ordre social à partir des *lieux des possibles*

3.3.1 De la liminalité à la liminoïdité : un espace de création et de revendication sociale

Si nous revenons à la question que nous nous sommes posée au début de ce chapitre, nous pouvons dire que les protagonistes sont particulièrement sensibles au potentiel transformatif des espaces liminaires, car ces derniers leur permettent momentanément de se départir de leurs statuts d'élus afin de se définir autrement. Cela met en avant l'idée développée par Pierre Bottero que nous ne nous définissons pas uniquement par notre héritage, mais bien par nos actes. De plus, ces espaces sont non seulement géographiques, mais aussi métaphoriques puisqu'ils contribuent à la réussite de la quête identitaire et au développement de l'agentivité des héros. C'est grâce à cela que les protagonistes de notre corpus peuvent acquérir un statut social divergeant de celui qui leur était préattribué en vertu d'une forme de déterminisme social.

Ainsi, les *lieux des possibles*, en étant des terreaux idéaux pour l'expérimentation de soi, ne coïncident plus avec des espaces liminaires où s'effectue un dépouillement identitaire, mais glissent vers la « liminoïdité³³⁰ » qui se caractérise « par son potentiel subversif en dénigrant l'ordre établi ; elle est un temps de protestation par la création³³¹ ». L'expression « *lieux des possibles* » prend alors tout son sens, en renvoyant à des « espace[s] de création qui vise[nt], non la pérennité, mais la transformation de la structure [...] les phénomènes liminoïdaux se développent à l'écart des processus économiques et politiques centraux, le long des marges, dans les interfaces et les

³²⁹ Jean-Marc Besse, *Habiter, un monde à mon image*, op. cit., p. 91.

³³⁰ Claire Saint Martin (de), « La liminoïdité de l'espace scénique », loc. cit., p. 97.

³³¹ Ibid., p. 103.

interstices des institutions centrales³³² ». En effectuant une exploration au sein de et à travers ces espaces, les protagonistes y opèrent une transformation de soi, par soi, qui vise non pas à reproduire un état attendu, mais plutôt à créer un avenir possible ne coïncidant pas avec ce dernier, précisément par la remise en cause de l'ordre établi.

Au premier abord, profiter de son passage dans un espace liminoïdal pour se déconstruire et se reconstruire afin d'occuper un statut qui n'est pas celui initialement attribué et attendu semble pouvoir engendrer un échec dans la phase d'agrégation des rites de passage car la transformation vécue par l'individu ne mène plus à la place attendue par la communauté, mais à une identité alternative. L'agrégation ne peut survenir parce que la communauté n'accepte pas ce nouveau statut. Le rite initial a été modifié, rompant le contact implicite qui avait lieu avec la communauté. Toutefois, dans le cadre de notre corpus, cette construction au sein d'espaces liminoïdaux s'apparente davantage à emprunter un chemin détourné permettant de trouver l'équilibre entre son statut prédéterminé et son avenir individuel. En effet, bien que les quatre héros finissent bel et bien par accomplir la tâche que la société – et la prophétie – attendaient de leur part, à savoir, sauver le monde, ils le font non pas parce que leur mentor le leur a demandé, mais bien parce qu'ils le souhaitent ardemment et que cela leur donne accès à une vie après ce rôle où ils seront libres de leurs choix.

En évoluant dans les *lieux des possibles* liminoïdaux, les protagonistes peuvent expérimenter, sans autre restriction que leur propre code d'éthique, et envisager les adultes qu'ils désirent être. Par exemple, cela peut justifier la violence de certains actes effectués par Natan et Shaé, comme lorsque que sous sa forme de panthère, les « mâchoires terribles [de Shaé] se refermèrent sur [l]a gorge [d'Enola] » (LAU2, 137), la cousine de Natan qui les menaçait, la tuant. Se trouvant dans des lieux hors du temps et de l'espace réglementés par les normes sociales, les protagonistes peuvent exercer un déploiement physique de leurs capacités hors-normes, reflétant voire exacerbant leur statut d'adolescents où il arrive que ce ne soit « plus l'interdit qui régit les relations sociales, mais le possible³³³ », ce à quoi le voyage initiatique est propice. C'est pourquoi, dans notre corpus, « les [protagonistes] sont tous invités [par leur mentor] à observer par eux-mêmes, à écouter, à tester et à vivre les choses, pour mieux former leur propre opinion sur le monde

³³² *Ibid.*, p. 104.

³³³ David Le Breton, « La scène adolescente : les signes d'identité », *loc. cit.*, p. 588.

qui les entoure. [...] Ce n'est qu'en faisant lui-même l'expérience du savoir, au risque de se tromper ou de s'y perdre, que [le jeune] pourra devenir pleinement maître de ses connaissances³³⁴ ».

Lors de son premier voyage dans un espace liminoïdal, Nawel expérimente les aléas de la vie quotidienne, rompant avec ses habitudes privilégiées. Cela lui permet de développer son autonomie, et « en devenant autonome, [elle] devien[t] enfin [elle] » (LAC, 215). Son second voyage en compagnie d'Anthon (LAC, 295) la pousse davantage dans ses retranchements, puisqu'elle s'aventure plus loin dans la marge, en la plaçant devant un choix : se délester de sa culpabilité en prenant la part de responsabilité qui lui est due, ou poursuivre son chemin sans moyen de rédemption et de guérison. Lors de ce voyage, elle fait le premier don de soi, en offrant au veuf de la femme dont elle a causé la mort de prendre sa vie en dédommagement de celle qu'elle a prise (LAC, 305). Rien n'exige d'elle qu'elle formule cette offre, pourtant, elle fait le choix, seule, de s'engager dans une situation périlleuse afin de favoriser sa propre maturation émotionnelle. En effectuant cela, Nawel émet l'idée que « vivre c'est se mettre en danger, de la même façon qu'apprendre à marcher c'est d'abord accepter l'idée de tomber » (LAC, 254). Il y a donc des apprentissages que seule la confrontation aux dangers et l'expérimentation par l'échec potentiel permettent d'accomplir, car ces derniers poussent les héros à prendre des décisions personnelles et à en subir les conséquences sans la protection d'un adulte. Les espaces liminoïdaux sont les endroits idéaux afin de passer par ces étapes cruciales pour le développement de la personnalité.

3.3.2 Se construire dans la liminoïdité : quelle agrégation possible ?

Nous pouvons nous demander quel est le retour possible au sein de la société pour des personnages qui effectuent leur construction identitaire dans des espaces liminoïdaux. L'accomplissement de rôle d'élite est crucial pour la survie de l'humanité. Les enjeux ne peuvent pas être plus élevés puisque si les jeunes héros ne remplissent pas la fonction qui leur est assignée, le monde n'est plus. Comme nous l'avons déjà mentionné, les quatre protagonistes accomplissent, après leurs phases liminales respectives, la mission à laquelle ils sont réellement destinés. Ils ont chacun choisi, parmi toutes les possibilités que leur permettent leurs passages dans les *lieux des possibles*, de se faire des agents du bien. Ayant apprivoisé le libre arbitre afin de pouvoir s'en saisir, ils sont « libre[s] de choisir d'agir pour le bien ou pour le mal, mais s'[ils] agi[ssent] pour le mal,

³³⁴ Justine Breton, « Pour une fantasy pédagogique : la magie au service de l'apprentissage chez T.H. White », *loc. cit.*, p. 101.

[leurs] action[s] ser[ont] compensée[s] par celle de la Providence, [...] à l'inverse, [s'ils] agissent pour le bien [ils] peuvent devenir les instruments de la Providence³³⁵ ». Les protagonistes deviennent donc, de leur propre chef, ce qu'ils étaient prédestinés à être : des sauveurs.

Toutefois, dans les deux œuvres, les personnages s'affranchissent de ce rôle attribué en refusant pleinement de réintégrer leur société respective. Ils accomplissent ce rôle d'élus, sans pour autant quitter entièrement les lieux liminoïdaux, se servant des seuils présents dans ces derniers pour effectuer des *pas sur le côté*³³⁶ – littéral pour Natan, Shaé et Élio, et par l'intermédiaire d'une porte pour Nawel – qui les emmènent dans un autre monde, Gwendalavir. Le cheminement des protagonistes qui devrait aboutir à l'acquisition d'un statut en vue, théoriquement, d'intégrer la société en tant qu'adultes n'aboutit pas donc à une forme d'agrégation, telle que la conceptualise Van Gennep. En fait, dans *Les Âmes croisées* et *L'Autre*, ce qui s'apparente à la phase d'agrégation dans le modèle de Van Gennep n'implique pas un retour dans un ordre social déjà existant, mais suppose plutôt l'existence d'un nouvel ordre auquel les jeunes héros souhaitent adhérer. Nawel, par exemple, clôt sa quête initiatique dans la Cité des Fleurs, mais ne termine pas pour autant le voyage au cœur de sa quête générale, car c'est de l'autre côté de la porte de cette cité qu'elle obtient une vision de son destin et de ce qu'elle doit faire.

Ce déplacement vers Gwendalavir n'est pas une fuite, mais l'expression pour nos protagonistes de leur nature profonde : des figures marginales, essentielles à la survie du monde, mais inappropriées au système social normatif ou institutionnalisé. Cela reflète un décalage profond entre le reste de la société et eux : les protagonistes sont des êtres hors-normes. La société est structurée de sorte qu'il existe une hiérarchisation et un certain conformisme attendu de la part des citoyens, attitude que les héros n'ont pas grâce aux processus de transformation qu'ils ont effectués dans leurs voyages initiatiques. Leur fonction de sauveurs ne débouche pas sur une reconnaissance héroïque de leurs actes par leur communauté, ce qui les laisse dans un néant social où il n'y a plus de place attitrée pour eux. Ils sont en quelque sorte condamnés à demeurer des figures de l'ombre, des *gens du seuil*, soumis dans un sens à une liminarité permanente, en ceci que leur marge d'action est surdéterminée par leur posture dans l'entre-deux. Cette force créatrice des

³³⁵ Viviane Bergue, *La Fantasy: mythopoétique de la quête*, op. cit., p. 305-306.

³³⁶ Le « pas sur le côté » est une capacité développée par une caste de personnage des *Mondes d'Ewilan* et de *La quête d'Ewilan* : les Dessinateurs. Il permet de se déplacer d'un lieu à un autre, au sein du même monde, grâce à l'Imagination. Le « grand pas » permet de passer d'un monde à un autre, comme c'est le cas pour Nathan, Shaé et Élio. Ces derniers l'effectuent en compagnie de la fille d'Ewilan.

possibles qui leur a permis de vaincre le Mal est celle qui les empêche d'assumer un rôle plus conforme aux attentes de la société. Ils ne peuvent agir librement que dans les *lieux des possibles*, justifiant ainsi davantage le cheminement vers un autre ordre social, qui semble pouvoir les accueillir.

En ce sens, Pierre Bottero propose un modèle subversif des rites de passage, car il ne place pas l'individu sur le chemin d'une agrégation classique, mais le maintient dans un statut flottant au sein de leur société initiale, mais qui ne l'est plus dans la société à laquelle ils adhèrent. L'expérience liminaire représentée par Bottero permet l'affirmation d'une identité propre, indépendante de celle imposée par la société, tandis que dans les rites de passage tels que décrit par Van Gennep, la phase liminaire est un moment éphémère de dépouillement identitaire qui prépare l'individu à être de nouveau agrégé dans sa société avec un statut approuvé. Bottero met en scène des personnages qui dépassent leurs assignations initiales, en évoluant non pas dans un espace aménagé par la société, mais en marge de celle-ci, donc qui échappent partiellement à son contrôle.

CONCLUSION

« Le livre est une porte, mais aucun livre-porte s'ouvrant sur un livre-monde ne vaut une vraie porte qui s'ouvre sur un vrai avenir³³⁷ ».

Avant de formuler les résultats que nous tirons de cette recherche, il nous semble important de tempérer notre propos en précisant que notre réflexion demeure assez circonscrite puisqu'elle ne fait pas état de l'œuvre entière de Pierre Bottero. De même, le roman *Les âmes croisées* fait partie d'une trilogie inachevée, limitant, au tiers d'un parcours interrompu, notre analyse du cheminement identitaire de Nawel, la remise en cause de son destin de sauveuse et l'appropriation de son libre arbitre. De plus, notre analyse est orientée par notre expérience personnelle de ces deux œuvres et notre attachement sentimental à celles-ci, notamment aux *Âmes croisées*, qui est un miroir de réflexions personnelles sur la possibilité de se construire une place sociale en adéquation avec l'image de celle que nous désirons être. Bien que le corpus soit restreint et composé en partie d'une trilogie inachevée, il reflète le processus d'identification de l'adolescent au jeune héros qui grandit en même temps que le protagoniste. L'œuvre devient ainsi un repère dans la construction identitaire qu'effectue l'adolescent, et ce, au-delà de l'âge adulte, justifiant selon nous, dans le contexte des études littéraires, un tel choix de corpus. D'ailleurs, Pierre Bottero a affirmé que « l'émotion est le vaisseau sur lequel voyage le lecteur³³⁸ » illustrant le fait que bien que nous ayons quitté l'adolescence, *Les âmes croisées* continue de nous inspirer et de nous questionner à chaque relecture annuelle. Le lien qui nous unit à cette œuvre est la source de ce mémoire, et la recherche qui y est menée, un hommage, tout comme une tentative de dénouer les mécanismes narratifs et symboliques qui tissent l'attachement à cette fiction, afin de comprendre comment elle contribue à la construction intime de notre identité de lectrice et à la persistance de l'émerveillement dans le temps.

La question du libre arbitre est un trope dominant de la fantasy *young adult* et l'essence des œuvres *L'Autre* et *Les âmes croisées*. Nous avons formulé l'hypothèse que dans ces romans, Pierre Bottero propose de nouveaux usages de la figure du mentor et du cheminement initiatique permettant la confrontation des protagonistes adolescents à leur libre arbitre.

³³⁷ Bottero Pierre, « Carte blanche à Pierre Bottero », *Le Pacte des Marchombres : Ellana, l'envol*, op. cit., p. XXII.

³³⁸ *Ibid.*, p. IX.

Dans notre premier chapitre, nous avons observé que la fantasy *young adult* offre un espace propice à l'exploration des processus de construction identitaire. Puisant dans un héritage culturel commun – les contes, la Matière de Bretagne et les mythes – les œuvres de fantasy YA permettent un enchantement possible du quotidien en agissant comme un miroir sociétal ouvrant sur un espace des possibles. Par un processus de *mimesis* ou d'*anti-mimesis*, le lecteur est amené à questionner son identité, ses repères et les normes sociales au gré du parcours initiatique du héros. C'est pourquoi, selon Pierre Bottero, ce genre littéraire est important dans la construction identitaire des adolescents. Pour mener à bien ce parcours initiatique, les héros de fantasy YA sont forcés de cheminer, ce qui place le motif du voyage au centre du genre. Ce trope s'accompagne souvent d'une rupture d'avec le noyau familial grâce à la présence d'un mentor qui va soutenir le jeune héros dans sa formation. Ce dernier est placé dans un rôle de sauveur prophétique, qui scelle son destin. À la frontière entre l'enfance et l'âge adulte, le héros porte une responsabilité sociale qui détonne avec les attentes classiques placées envers un jeune du même âge. L'étude de la fantasy *young adult* révèle que le héros est assujéti à des formes de déterminisme complexes – familiales, sociales, langagières, éducatives – qui l'empêchent d'être pleinement maître de son avenir. Si le voyage entrepris pour le bien de sa quête lui permet de se découvrir, il sert notamment à le faire adhérer à son destin tel que balisé par sa société.

Dans notre second chapitre, nous sommes partie du postulat que les mentors aménagent une ouverture pour leurs élèves afin de leur rendre possible l'acquisition d'un libre arbitre. Nous avons vu qu'Anthon et Rafi incarnent une construction hybride fondée sur les archétypes des personnages adultes présents dans les œuvres de fantasy *young adult* – le sage, le guide, le Lapin Blanc, le mentor – auquel l'auteur rajoute, chez Rafi, la figure du prophète. Cette position ambivalente du mentor permet de conjuguer la formation de l'élus et son épanouissement personnel, dans une tension entre libre arbitre et déterminisme social, où le mentor alterne entre transmission active et retrait bienveillant. Par leurs méthodes d'éducation et l'incitation au voyage, les mentors bottériens placent leurs protégés au cœur d'une dynamique d'apprentissage basée sur leurs besoins et leurs choix, tout en les préparant à leurs rôles d'élus. À travers cette idée, Pierre Bottero met de l'avant une posture à l'effet que chez l'adolescent, l'appropriation de son destin passe par l'action. De plus, en guidant les jeunes protagonistes hors des *chemins sombres*, les mentors embrassent pleinement leur rôle de pères sublimes, notamment auprès des héroïnes qui sont confrontées à un double enjeu : endosser leurs statuts de sauveuses et se construire socialement en tant que femmes. Enfin,

l'effacement progressif des mentors, en plus d'être un marqueur narratif rituel et classique dans le genre, marque le passage du statut d'élève à celui d'un individu possédant sa pleine autonomie, conscient de son statut prédéterminé et de la possibilité de s'en affranchir.

Dans notre troisième chapitre, nous avons démontré que l'environnement, dans notre corpus, occupe une place importante dans l'intrigue, étant aussi bien un élément narratif que le reflet de l'état psychologique des héros en plus d'être personnifié par l'antagoniste nommé Autre. Parcouru lors des voyages initiatiques, l'environnement devient un espace rituel où s'entremêlent quête identitaire (interne) et quête externe. Les rites de passage sont réalisés dans des *lieux des possibles*, des espaces liminaires, c'est-à-dire en marge de la société. Se trouver hors des normes régissant celle-ci facilite, pour les héros, l'expérimentation de leurs choix, l'appriovisoement de leur part sauvage et la rencontre avec l'altérité. Le cheminement identitaire des protagonistes, plus introspectif pour les femmes, leur permet d'expérimenter leur rapport au monde. Il permet également d'effectuer les rites de passages conduisant à la fois à accepter leur statut de sauveurs et de s'y soustraire une fois le Mal terrassé. En faisant mûrir ses protagonistes dans des *lieux des possibles*, Pierre Bottero subvertit les rites de passage, car il met en scène des personnages qui, plutôt que de réintégrer pleinement l'ordre social, prennent librement la décision de le quitter une fois accompli leur rôle dans la prophétie.

À la suite de ces chapitres, nous en venons à affirmer que Pierre Bottero propose une vision différente du rôle et statut du mentor, dans le cadre précis de la fantasy YA mais aussi dans une perspective plus large : ce mentor n'a pas pour finalité la simple formation de l'élus, mais aussi son épanouissement en tant qu'être pensant. C'est pourquoi l'auteur s'est inspiré de plusieurs archétypes de personnages adultes pour construire Anthor et Rafi. Les mentors bottériens transmettent un savoir qui libère leurs élèves plutôt que de les asservir. Pour cela, ils confrontent les héros à leurs responsabilités et à leurs désirs individuels pour susciter une réflexion personnelle. Les mentors révèlent le potentiel des héros, non pas en leur indiquant un chemin à suivre, mais bien en les mettant face à l'étendue des possibles qui s'offrent à eux. Ils incarnent donc la possibilité d'une subversion lucide de l'ordre social et du prédéterminisme en permettant aux héros de se situer face à leurs héritages. En leur révélant l'emprise du destin sur eux mais en leur indiquant un espace de choix, les mentors ne dictent pas un chemin ferme, mais permettent qu'un choix existe, la liberté n'étant possible qu'à partir de la connaissance de ce qui nous détermine, comme l'explique

également Bourdieu dans ses travaux³³⁹. Anthon et Rafi incarnent la figure du mentor au « sens noble du terme [...] qui veille à l'épanouissement de son élève [et à] son envol³⁴⁰ ». Toutefois, cette figure garde une fonction narrative et l'auteur ne fait pas fi de la nécessité qu'un adjuvant forme les héros à devenir les sauveurs désignés par le discours oraculaire. Dans ce sens, les mentors bottériens s'inscrivent également dans la continuité d'un destin et d'un déterminisme inhérent au héros de fantasy YA tel que défini dans le chapitre un. De plus, l'auteur reconduit l'archétype du mentor en choisissant des personnages masculins. Ainsi, à travers ses personnages de mentors, Pierre Bottero propose certes une confrontation des protagonistes à leur libre arbitre qui permet *in fine* aux héros de se construire, mais ces derniers accomplissent tout de même ce qui est prévu par leurs rôles sociaux prédéfinis.

Par ailleurs, Pierre Bottero propose un nouveau paradigme dans les rapports entre rites liminaires et construction identitaire en établissant que les lieux en marge de la société permettent aux protagonistes à la fois d'accepter leur destinée d'élus et de s'extraire, une fois leur destin accompli, de leur statut social prédéterminé. Pour cela, l'auteur fait revêtir à ses figures de mentors la cape de l'initiateur de rite. Sous couvert de cette nouvelle fonction, les mentors incitent leurs élèves à partir à l'aventure pour se former et se découvrir. Par l'intermédiaire de la quête initiatique, l'environnement occupe une place centrale dans ses romans en étant une entité symbolique, un espace rituel et un élément narratif. En amenant ses protagonistes dans ces espaces, l'auteur leur fait éprouver des lieux d'expérimentation de soi et de son libre arbitre, permettant aux élus de questionner leur statut prédéterminé grâce à la confrontation à l'altérité. Cela démontre une prise de position de la part de l'auteur : même si nous sommes prédéterminés par une multitude de facteurs, nous pouvons nous placer comme maître de notre vie et « apprendre à *agir* et non pas à *subir*³⁴¹ ». Toutefois, cela ne peut s'effectuer qu'en se marginalisant dans des lieux qui ne sont accessibles que par l'intermédiaire d'un mentor qui rend possible ce que Bottero avait coutume d'appeler un *pas sur le côté*.

Finalement, nous pouvons dire, au terme de cette recherche, que la tension entre le déterminisme et le libre arbitre présent dans notre corpus révèle que ce paradoxe n'en est pas un si nous considérons que le destin d'élus des protagonistes est, comme nous l'avons vu,

³³⁹ Pierre Bourdieu, *Questions de sociologie*, op. cit., p. 44-45. Se référer à la partie 1.3.2.2.

³⁴⁰ Bottero Pierre, « Carte blanche à Pierre Bottero », *Le Pacte des Marchombres : Ellana, l'envol*, op. cit., p. XXI.

³⁴¹ Charlotte Bousquet, « Monstres et métamorphoses : la quête de soi dans la Fantasy française contemporaine », op. cit., p. 203.

incontournable³⁴². Cependant, la manière d'accomplir ce destin laisse une place à un libre arbitre dans la mesure où les décisions prises entrent en concordance avec l'accomplissement dudit destin. Les protagonistes utilisent l'exploration des *lieux des possibles* afin de remettre en question le déterminisme pour acquérir leur libre arbitre, mais cela s'inscrit tout de même au sein de leur destin prophétique. Les quêtes intérieures et extérieures s'entrecroisent, voire se superposent. Toutefois, ce n'est que lorsque la prophétie est accomplie que les protagonistes peuvent exercer le libre arbitre, qu'ils ont découvert plus tôt dans leur existence et au sein des espaces liminoïdaux, et refuser de prendre la voie d'agrégation qui était pourtant celle tracée pour eux. Bottero aborde la question du libre arbitre, qui se manifeste de manière plus aigüe chez une personne adolescente en cours de construction identitaire, mais il commet peut-être un certain impair en présentant le libre arbitre comme quelque chose qui participerait à l'accomplissement du destin prophétique, alors que la conception du destin ne laisse pas exactement la place à une telle liberté. Cette tension se délie dès lors que l'on perçoit que le destin et le libre arbitre ne s'opposent pas, mais s'exercent à des moments différents (et successifs) de la trajectoire existentielle des protagonistes. En ce sens, Pierre Bottero semble reconduire une certaine vision conformiste de l'ordre social, puisque l'individu doit toujours occuper la place qui lui est assignée avant de pouvoir en créer une plus conforme à ses aspirations. Cela est accentué par la divergence entre la conception démocratique de l'enseignement défendue par Bottero, auteur anciennement instituteur, et la représentation de relation de mentorat entre un adulte sage et respecté de tous, et des enfants élus, issus d'une lignée exceptionnelle. Dans les deux œuvres, nous constatons la présence de cette ambivalence entre un discours prônant la possibilité de faire valoir sa liberté individuelle et le conformisme à un ordre social, car même si les protagonistes n'adhèrent pas à leur société d'origine, ils en rejoignent une autre. L'idée développée précédemment que les œuvres de fantasy seraient un « laboratoire des possibles³⁴³ », est nuancée dans le cadre de notre corpus, car si les œuvres permettent de s'expérimenter en tant que lecteurs et de concevoir autrement notre propre société, elles n'en restent pas moins des

³⁴² La réalisation de la prophétie est incontournable en raison de l'inscription des œuvres dans un contexte éditorial de fantasy YA où nous verrons difficilement comme conclusion d'un récit l'échec du héros et la fin du monde. Cela agit comme une contrainte externe au récit qui ne laisse planer aucun doute à propos de l'accomplissement du destin du héros. Cela peut être perçu comme une attitude conservatrice de Pierre Bottero face à la question du déterminisme, aux contraintes éditoriales du genre littéraire dans lequel il inscrit ses œuvres, et aux attentes de son public. Toutefois, l'auteur trouve le moyen de « respecter cette condition » du récit tout en développant des opinions et ses postures qui vont dans le sens d'un certain progressisme ou d'un renversement des codes.

³⁴³ Anne Besson, *Les pouvoirs de l'enchantement*, op. cit., p. 56.

vectrices de normes littéraires et sociales, notamment en ce qui a trait à une distinction entre le masculin et le féminin.

Ces œuvres laissent en effet entendre qu'il existe un traitement différent des processus de construction identitaire en fonction du genre des protagonistes, ce qui trahit l'adhésion peut-être inconsciente à une tradition littéraire de l'archétype de l'élus masculin et de « l'égalité sociale de l'homme et de la femme³⁴⁴ » au sein des sociétés européennes contemporaines. Natan approuve consciemment son héritage et choisit de l'assumer; il agit donc librement dans un cadre accepté. Nawel, en revanche, doit rompre avec son héritage pour se forger une nouvelle identité choisie; elle agit donc librement *contre un cadre imposé*. Si la nuance est fine, elle révèle cependant une perception différente de la manière d'acquiescer sa liberté en fonction du genre des protagonistes. Les femmes doivent, en plus de mener une quête identitaire interne, se forger une place, au sein de la société, qui entre en confrontation avec le rôle qui leur est imposé à leur naissance. Bottero ne rompt pas avec le stéréotype de « la guerrière vierge³⁴⁵ » de la tradition littéraire, et Nawel n'y fait pas exception puisqu'elle réprime son attirance envers son partenaire d'entraînement Lyam pour se concentrer sur la maîtrise des armes. Cependant, Bottero subvertit l'archétype inverse, celui du protagoniste guerrier,³⁴⁶ en dotant deux de ses protagonistes féminines de capacités guerrières et d'attributs rattachés à l'identité masculine tels que la maîtrise des armes et des arts du combat³⁴⁷. En choisissant de faire de Nawel une guerrière, Bottero opère également une forme de subversion, puisque la jeune fille était initialement destinée aux travaux d'aiguille, tâches accomplies par les femmes de bonne famille. Ces derniers ont été conçus comme « un moyen d'édification³⁴⁸ » de la femme, un rite initiatique symbolique de sa puberté. Les jeunes filles devaient réaliser des maquettes en coton rouge, dont la couleur était comme « annonciateur du sang de la défloration et de futures naissances; [la couture] particip[ait] donc d'une éducation au destin féminin d'épouse et de mère³⁴⁹ ». Dans *Les âmes croisées*, Nawel passe à travers sa puberté en remplaçant le sang

³⁴⁴ Isabelle Smadja, « Harry Potter et Lyra-Parle-d'Or : figure masculine, figure féminine de l'enfant sauveur », *op. cit.*, p. 89.

³⁴⁵ Isabelle Périer, « Héros », *op. cit.*, p. 171.

³⁴⁶ Dans la société moyenâgeuse, dont s'inspire la fantasy, l'apprentissage des armes est réservé aux hommes et notamment aux nobles, avant de se démocratiser aux différentes sphères sociales. Historiquement, nous trouvons les traces d'une noble bretteuse, Julie Maupin, mais elle fait figure d'exception. Elle était considérée comme une sorcière ou un homme, tant son comportement ne coïncidait pas avec les attentes comportementales rattachées aux femmes de son temps.

³⁴⁷ Scarlett Beauvalet-Boutouyrie et Emmanuelle Berthiaud, « Jeux de rôles, enjeux de pouvoir », *Le Rose et le Bleu, la fabrique du féminin et du masculin, cinq siècles d'histoire*, Paris, Berlin, coll. « Collection Histoire », 2016, p. 261.

³⁴⁸ *Ibid.*, p. 265.

³⁴⁹ *Ibid.*, p. 268.

symbolique du fil à briser par le sang de la guerre. Cela est symbolisé par le changement de lame employé par le personnage au cours du roman, l'adolescente passant en effet d'une lame « efficace et sans prétention » (LAC, 217), caractéristiques renvoyant au *chemin sombre* qu'elle doit éviter, c'est-à-dire son narcissisme, à la lame que lui remet le maître d'armes des Armures à la fin de sa formation. Elle s'écarte de son avenir de femme à marier, dont elle réfute l'idée même à sa mère, pour celui de la guerrière, transposant l'aiguille et le sang dans un nouveau paradigme ainsi que de nouveaux rites de passages. Nawel se détourne de son *destin social* de femme à marier tout en subvertissant d'un point de vue littéraire le destin de l'archétype héroïque féminin³⁵⁰.

De surcroît, il existe une autre distinction entre les protagonistes féminins et masculins dans l'œuvre de Pierre Bottero. À l'instar de Nawel, plusieurs de ses protagonistes féminins, comme Anouck (Zouck, 2004), écrivent dans un journal intime à propos de leurs intériorités et de leurs doutes, tandis que ce n'est pas le cas pour les protagonistes masculins. Il y a un rapprochement qui est fait dans son œuvre entre l'écriture et les femmes. Nous pouvons nous questionner sur l'intention d'une telle distinction dans l'œuvre de Pierre Bottero, qui tantôt reconduit une norme sociale, tantôt la transgresse, surtout sachant que la majorité de ses écrits ont pour héros des femmes, mais que les rôles de mentors sont occupés par des hommes. L'auteur écrit que « c'est avec un vrai grand plaisir qu'[il] offre aux femmes la place centrale dans [s]es romans³⁵¹ ». Il précise qu'il ne fait pas l'apologie des femmes, mais des « qualités qui leur sont attribuées [et] auxquelles [il est] particulièrement sensible³⁵² ». De ce fait, est-ce que l'auteur cherche à créer, à travers ces romans, un espace des possibles pour une mise en valeur des femmes et une remise en question des rôles sociaux qui leurs sont attribués ? Il y aurait deux réponses à cette question : celle du savant et celle du poète³⁵³. Nous commençons par celle du savant. Nous dirions qu'une étude complète de l'œuvre de l'auteur – aussi bien de ses cycles de fantasy que de ses romans réalistes – serait une piste de réponse, à la manière de la chercheuse Florie Maurin qui s'est intéressée dans sa thèse aux figures féminines dans le cycle de Gwendalavir³⁵⁴. Enfin, la réponse du poète serait que si Nawel a pu se

³⁵⁰ Un parallèle peut être fait avec Arya (*Games of Thrones*) qui nomme son épée « aiguille » et agit contre les attentes de son statut social pour privilégier les jeux d'armes plutôt que la broderie.

³⁵¹ Bottero Pierre, « Carte blanche à Pierre Bottero », *Le Pacte des Marchombres : Ellana, l'envol*, op. cit., p. XXVIII.

³⁵² *Ibid.*, p. XVII-XVIII.

³⁵³ La formulation utilisée renvoie à celle présente dans le cycle Ellana : « Il y a deux réponses à cette question, comme à toutes les questions : celle du poète et celle du savant » (Pierre Bottero, *Ellana : Le pacte des Marchombres*, Rageot, 2016, p. 9.). Ces deux façons de répondre à une question traduisent deux visions complémentaires du monde selon l'auteur.

³⁵⁴ Florie Maurin, « Itinéraires des figures féminines de la fantasy jeunesse chez Pierre Bottero : fées, sorcières et chasseresses », Thèse de doctorat en Langues et Littérature française, Université Clermont Auvergne, 2022, 623 f.

niche dans le cœur d'une jeune lectrice pour l'aider à surmonter son passage à l'âge adulte et remettre en cause son propre déterminisme, alors la réponse est aussi limpide que de dire que les « choix infimes et essentiels qui jalonnent les vies font que chacune est unique » (LAC, 202).

BIBLIOGRAPHIE

1) Corpus étudié

Bottero, Pierre, *Le souffle de la hyène*, Paris, Rageot, coll. « L'Autre », 2006, 320 p.

———, *Le maître des tempêtes*, Paris, Rageot, coll. « L'Autre », 2009, 288 p.

———, *La huitième porte*, Paris, Rageot, coll. « L'Autre », 2009, 308 p.

———, *Les âmes croisées*, Évreux, Rageot, coll. « Poche », 2010, 450 p.

2) Corpus théorique – La fantasy

Baudou, Jacques, *La fantasy*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Que sais-je? », 2005, 127 p.

Besson, Anne, *La fantasy*, Paris, Klincksieck, coll. « 50 questions », 2007, 205 p.

———, *Constellations : des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS, 2015, 558 p.

———, *Les pouvoirs de l'enchantement : usages politiques de la fantasy et de la science-fiction*, Paris, Vendémiaire, 2021, 224 p.

Besson, Anne et Myriam White-Le Goff, *Fantasy, le merveilleux médiéval aujourd'hui : actes du colloque du CRELID*, Paris, Bragelonne, coll. « Collection Essais », 2007, 256 p.

Besson, Florian, « Élu », dans Anne Besson (dir.), *Dictionnaire de la Fantasy*, Paris, Vendémiaire, coll. « Dictionnaire », 2018, p. 111-112.

———, « Prophétie », dans Anne Besson (dir.), *Dictionnaire de la Fantasy*, Paris, Vendémiaire, coll. « Dictionnaire », 2018, p. 332-334.

Bougon, Marie-Lucie, « Cosmogonie de la fantasy française. Genèse et émancipation », *Revue de la BNF*, vol. 59, n° 2, Paris, Bibliothèque nationale de France, 2019, p. 38-47.

Campbell, Joseph, *Le héros aux mille et un visages*, Paris, Éditions Oxus, 2010, 410 p.

Casta, Isabelle-Rachel, « High and low fantasy », dans Anne Besson (dir.), *Dictionnaire de la Fantasy*, Paris, Vendémiaire, coll. « Dictionnaire », 2018, p. 173-174.

Jacques, Margaux, « Les difficultés dans la définition de la fantasy », *Mémoire de maîtrise en Lettres Modernes*, Université de Bourgogne, 2017, 88 f.

Kergeot, Marie, « De la contrainte merveilleuse : poétique et déterminisme dans la fantasy contemporaine », Mémoire de maîtrise en Littérature générale et comparée, Université de Rennes 2, 2020, 247 f.

Lüdun, Mats, *La fantasy*, Paris, Éllipses, coll. « Réseau/genres registres », 2006, 160 p.

Maniglier, Guillaume et Camille Mathieu, « Ancêtres de la fantasy », dans Anne Besson (dir.), *Dictionnaire de la Fantasy*, Paris, Vendémiaire, coll. « Dictionnaire », 2018, p. 18-22.

Périer, Isabelle, « Héros », dans Anne Besson (dir.), *Dictionnaire de la Fantasy*, Paris, Vendémiaire, coll. « Dictionnaire », 2018, p. 167-173.

Ruaud, André-François et Olivier Davenas, *Panorama illustré de la fantasy & du merveilleux*, Lyon, Les Moutons électriques, 2004, 431 p.

Tolkien, John Ronald Reuel et Christopher Tolkien, *Les monstres et les critiques et autres essais*, trad. Christine Laferrière, Paris, C. Bourgois, 2006, 294 p.

3) Corpus théorique – La littérature jeunesse

Bazin, Laurent, « L'âge de tous les possibles ? Adolescence et fictions de mondes », *Revue de la BNF*, vol. 59, n° 2, Paris, Bibliothèque nationale de France, 2019, p. 56-65.

Besson, Anne, « La fantasy pour la jeunesse, stagnation ou mutation ? », *Lecture Jeune*, vol. La Fantasy, tour d'un genre, n° 138, 2011, p. 15-20.

Besson, Anne, « À nouveau public, nouveau genre ? Le cas de la fantasy contemporaine », dans Philippe Clermont, Laurent Bazin, et Danièle Henky (dir.), *Esthétiques de la distinction : gender et mauvais genres en littérature de jeunesse*, Peter Lang, 2013, p. 269-283, en ligne, <<https://hal.science/hal-03028350>>.

Chelebourg, Christian, *Les fictions de jeunesse*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Les littéraires », 2013, 236 p.

Clermont, Philippe, « Une fantasy française pour la jeunesse "à l'école des sorciers", ou les avatars d'Harry », dans Anne Besson (dir.), *Fantasy : le merveilleux médiéval aujourd'hui. Actes du colloque du CRELID*, Paris, Bragelonne, 2007, p. 185-198.

Edgar, Silène, « Jeunesse », dans Anne Besson (dir.), *Dictionnaire de la Fantasy*, Paris, Vendémiaire, coll. « Dictionnaire », 2018, p. 205-211.

Lévy, Ofra, « À la recherche d'une typologie des best-sellers dans la littérature de l'imaginaire pour jeunes-adultes », dans Olivier Bessard Banquy, Sylvie Ducas et Alexandre Gefen (dir.), *Best-sellers*, Paris, Armand Colin, coll. « Hors collection », 2021, p. 263-289.

Lorant-Jolly, Annick, « Les romans pour la jeunesse : paysage éditorial et repères littéraires », *Bibliothèques, enfance et jeunesse*, Paris, Éditions du Cercle de la Librairie, 2015, p. 66-80.

Pépin, Elsa, « Fantasy et littérature jeunesse : la fureur de la fantasy », *Entre les lignes : le magazine sur le plaisir de lire au Québec*, vol. 5, n° 1, Les éditions Entre les lignes, 2008, p. 32-33.

Prince, Nathalie, *La littérature jeunesse*, 3e éd., Paris, Armand Colin, coll. « Hors collection », 2021, 316 p.

Windling, Terri, « Perdu et retrouvé : le héros orphelin dans le mythe, le folklore et le merveilleux », dans André-François Ruaud (dir.), *Panorama illustré de la fantasy & du merveilleux*, Lyon, Les Moutons électriques, 2004, p. 559-567.

4) Corpus théorique – Le mentorat

Besson, Florian, « Apprentissage », dans Anne Besson (dir.), *Dictionnaire de la Fantasy*, Paris, Vendémiaire, coll. « Dictionnaire », 2018, p. 28.

Boumazguida, Karim, Gaëtan Temperman et Bruno De Lièvre, « Game of Thrones : une histoire d'éducation, d'apprentissages... », dans Antoine Derobertmasure, Marc Demeuse et Marie Bocquillon Particiens (dir.), *L'école à travers l'art et la (pop)culture*, Mardaga, 2022, p. 419-435.

Breton, Justine, « Pour une fantasy pédagogique : la magie au service de l'apprentissage chez T.H. White », *Cahiers Robinson*, vol. Fantasy et enfance, n° 49, 2021, p. 91-102.

Legault, Marianne, « Le mentorat féminin dans les contes de fées : de ruses en ruses », *Topiques, Études satoriennes*, vol. 4, « Maître-disciple : une relation topique », 2018, en ligne, <<https://journals.uvic.ca/index.php/sator/article/view/18682>>.

Pleiss, Mary K. et John F. Feldhusen, « Mentors, role models, and heroes in the lives of gifted children », *Educational Psychologist*, vol. 30, n° 3, Routledge, juin 1995, p. 159-169, en ligne, <doi: 10.1207/s15326985ep3003_6>.

Renga, Ian Parker et Mark A. Lewis, « Wisdom, Mystery, and Dangerous Knowledge: Exploring Depictions of the Archetypal Sage in Young Adult Literature », *Study & Scrutiny: Research on Young Adult Literature*, vol. 3, n° 1, mai 2018, p. 25-50.

5) Corpus théorique – Les rites initiatique et la construction identitaire

Bousquet, Charlotte, « Monstres et métamorphoses : la quête de soi dans la Fantasy française contemporaine », dans Anne Besson et Myriam White-Le Goff (dir.), *Fantasy, le merveilleux médiéval aujourd'hui : actes du colloque du CRELID*, Paris, Bragelonne, coll. « Collection Essais », 2007, p. 199-208.

Le Breton, David, « La scène adolescente : les signes d'identité », *Adolescence*, vol. 23, n° 3, 2005, p. 587-602.

Soulard, Thierry, *Les mystères du Trône de Fer : les mots sont du vent*, Roubaix, Pygmalion, 2019, 234 p.

Van Gennep, Arnold, *Les rites de passage*, Paris, Librairie Stock, coll. « La culture moderne », 1924, 226 p.

Vidal-Naquet, Pierre, « Du sauvage au cultivé : le passage de l'adolescence en Grèce ancienne. Les travaux de Pierre Vidal-Naquet », *Raison présente*, vol. 59, n° 1, 1981, p. 9-26.

6) Corpus théorique – L'espace, l'environnement et le voyage

Bergue, Viviane, *La Fantasy: mythopoétique de la quête*, CreateSpace, 2015, 463 p.

Besse, Jean-Marc, *Habiter, un monde à mon image*, Paris, Flammarion, coll. « Sens propre », 2013, 257 p.

Bouvet, Rachel, *Pages de sable*, Montréal, XYZ éditeur, coll. « Documents », 2006, 208 p.

Saint Martin (de), Claire, « La liminoïdité de l'espace scénique : un espace politique pour penser l'inclusion », *REE - Recherches en éducation*, n° 54, Nantes Université, 2024, p. 97-114, en ligne, <doi: 10.4000/rec.12284>.

7) Corpus théorique – L'étude du genre

Beauvalet-Boutouyrie, Scarlett et Emmanuelle Berthiaud, « Jeux de rôles, enjeux de pouvoir », *Le Rose et le Bleu, la fabrique du féminin et du masculin, cinq siècles d'histoire*, Paris, Berlin, coll. « Collection Histoire », 2016, p. 255-338.

Demeule, Fanie, « Représentations des Néo-Amazones : Katniss (*The Hunger Games*), Brienne (*Game of Thrones*) et Lagertha (*Vikings*) », Thèse en Études Littéraires, Université du Québec à Montréal, 2020, 373 f.

Fine, Abigail, « Girlhoods subversives dans Coraline et Alice au pays des merveilles », dans Marie-Luce Bougon, Justine Breton et Amelha Timoner (dir.), *Fantasy et enfance*, Arras, Artois Presses Université, coll. « Cahiers robinson », 2021, p. 51-66.

Fraisse, Geneviève, *La raison des femmes*, Paris, Plon, coll. « Hors collection », 1992, 296 p.

Smadja, Isabelle, « Harry Potter et Lyra-Parle-d'Or : figure masculine, figure féminine de l'enfant sauveur », dans *Le temps des filles*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Hors collection », 2004, p. 85-99.

Thomas, Amélie, « L'évolution des stéréotypes de genre dans les séries télévisées des années 1990 aux années 2010 », mémoire de maîtrise, Faculté de Philosophie et Lettres, Université de Liège, 2021, 112 f.

8) Corpus théorique – Pierre Bottero

- Bernadette, Seibel (dir.), « Pierre Bottero », *Lecture jeune*, n° 131, 2009, p. 7-32.
- Laurent, Bazin, « Ewilan, modèle ou miroir de l'adolescence ? », dans Tom Lévêque (dir.), *Sur les traces d'Ewilan, l'héritage de Pierre Bottero*, Langres, Rageot, 2023, p. 49-55.
- Lévêque, Tom, *Sur les traces d'Ewilan, l'héritage de Pierre Bottero*, Langres, Rageot, 2023, 192 p.
- Maurin, Florie, « Itinéraires des figures féminines de la fantasy jeunesse chez Pierre Bottero : fées, sorcières et chasseresses », Thèse de doctorat en Langues et Littérature française, Université Clermont Auvergne, 2022, 623 f.
- Palama, Aurélie Lila, « “Les traditions sont coriaces” : liens du sang et liens de l'encre chez Pierre Bottero », *Travaux & documents*, n° 42, « La question des générations dans les lettres et arts », 2012, p. 141-151.
- Pierre, Bottero, « Carte blanche à Pierre Bottero », *Le Pacte des Marchombres : Ellana, l'envol*, Paris, Rageot, 2008, p. I-XLI.

9) Corpus théorique – La sociologie

- Benasayag, Miguel, « Le déterminisme et la liberté », *Armillaire*, La Découverte, 2006, p. 125-182.
- Bourdieu, Pierre, *Questions de sociologie*, Paris, Les Éditions de Minuit, 2009, 288 p.
- Bourdieu, Pierre et Jean-Claude Passeron, *Les héritiers : les étudiants et la culture*, Paris, Les Éditions de Minuit, coll. « Le sens commun », 1964, 190 p.
- Dortier, Jean-François, « Entre théorie et empirisme, la sociologie de R. K. Merton », *La sociologie*, Éditions Sciences Humaines, 2009, p. 71-75.
- Fugier, Pascal, « Sociologies et déterminismes », *Interrogations ?*, vol. « Le corps performant », n° 7, 2008, en ligne, <doi: fffhalshs-01651439ff>.
- Lacombe, Roger-Émile, « Déterminisme, destin et sentiment de liberté », *Revue de Métaphysique et de Morale*, vol. 68, n° 3, Presses Universitaires de France, 1963, p. 268-280.
- Merton, Robert K., « The Self-Fulfilling Prophecy », *The Antioch Review*, vol. 8, n° 2, 1948, p. 193-210.
- , *Éléments de théorie et de méthode sociologique*, Paris, Armand Colin, 1997, 384 p.

Raynaud, Dominique, « Déterminisme méthodologique », dans Dominique Raynaud (dir.), *Sociologie fondamentale*, Paris, Éditions Matériologiques, coll. « Sciences & philosophie », 2021, p. 255-290.

10) Références fictionnelles (séries, cycles et romans)

Audouin-Mamikonian, Sophie, *Tara Duncan*, Flammarion, 2003-2015.

Bottero, Pierre, *Amies à vie*, Flammarion, coll. « Castor poche », 2001, 134 p.

———, *La quête d'Ewilan*, Rageot, 2003-2004.

———, *Le pacte des marchombres*, Rageot, 2006-2008.

Carroll, Lewis, *Alice's Adventures in Wonderland*, Londres, Macmillan and Co., 1865, 196 p.

Chainani, Soman, *The School for Good and Evil*, Pocket, 2015-2021.

Dabos, Christelle, *La Passe-miroir*, Gallimard jeunesse, 2013-2019.

Donaldson, Stephen R., *The Chronicles of Thomas Covenant, the Unbeliever*, Ballantine Books, 1977-2013.

Faye, Estelle, *L'Arpenteuse de rêves*, Rageot, 2021, 352 p.

Harper, Helen, *Ivy Wilde*, Moonlight, 2017-2019.

Herbert, Franck, *Dune*, Chilton Books, 1965, 412 p.

J.K., Rowling, *Harry Potter*, Bloomsbury Publishing, 1997-2007.

Martin, George R. R., *Fire & Blood*, Bantam Books, 2018, 432 p.

Novik, Naomi, *Temeraire*, Del Rey Books, 2006-2016.

Peake, Mervyn, *Gormenghast*, Eyre & Spottiswoode, 1946-1959.

Piers, Anthony, *Xanth series*, Ballantine Books, 1977-2023.

Pratchett, Terry, *Discworld*, Colin Smythe, 1983-2015.

Riordan, Rick, *Percy Jackson*, Hachette, coll. « Le livre de poche », 2005-2024.

Robillard, Anne, *Les chevaliers d'Émeraude*, Mortagne, 2003-2008.

Sage, Angie, *Magyk*, Harper Collins Children's Books, 2005-2013.

Saint Clair, Scarlett, *Hadès et Perséphone*, Hugo roman, 2022-2024.

Sapkowski, Andrzej, *Le sorcelleur*, SuperNowa, 1986-2024.

Tolkien, John Ronald Reuel, *Lord of the rings*, Allen & Unwin, 1954-1955.

Zelazny, Roger, *The Chronicles of Amber*, Gallimard, 1970-2001.

Zimmer Bradley, Marion, *Avalon Series*, Pygmalion, 1983-2007.