

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LE MYTHE RÉACTUALISÉ DANS *LA CITADELLE DES OMBRES, TOME 1*
DE ROBIN HOBB.
POUR UNE SYMBOLIQUE DE L'IMMORTALITÉ.

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN ÉTUDES LITTÉRAIRES

PAR

STEPHANIE-KIM JACKSON-CORBEIL

JANVIER 2010

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.01-2006). 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 désire remercier les nombreuses personnes qui ont contribué à l'élaboration de ce mémoire. Je tiens sincèrement à souligner l'aide si précieuse de Rachel Bouvet, professeure au département d'études littéraires à l'UQAM et directrice de mémoire. Je profite de cet espace pour la remercier de sa contribution, de ses suggestions, du temps qu'elle m'a consacré et de la patience qu'elle a su démontrer. Je remercie également Normand Jackson pour son aide et son soutien assidu. J'offre également ce mémoire à Carole et Normand, mes inspirations. Sans eux, ce projet n'aurait jamais pu voir le jour. Enfin, je remercie mes amis, qui m'ont toujours réconfortée et stimulée au cours de l'élaboration de ce mémoire.

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|---|----|
| RÉSUMÉ | vi |
| INTRODUCTION | 1 |
| CHAPITRE I | |
| LES ZONES COMMUNES : TRAJECTOIRES DE LA FANTASY ET DE LA MYTHOCRITIQUE | 7 |
| 1.1. La fantasy..... | 7 |
| 1.1.1. Qu'est-ce que la fantasy?..... | 7 |
| 1.1.2. La fantasy antérieure au <i>Seigneur des anneaux</i> de J.R.R. Tolkien..... | 11 |
| 1.1.3. Production et réception critique à la suite de J.R.R Tolkien et de ses contemporains | 14 |
| 1.1.4. Les éléments constitutifs du genre..... | 16 |
| 1.1.5. Quelques sous-genres | 22 |
| 1.2. La mythocritique..... | 24 |
| 1.2.1. La critique thématique de Gaston Bachelard et les constantes thématiques dans l'œuvre littéraire..... | 24 |
| 1.2.2. La mythanalyse de Denis de Rougemont, du sacré à la littérature | 25 |
| 1.2.3. La mythocritique de Gilbert Durand, plus près de l'anthropologie | 26 |
| 1.2.4. La mythocritique de Pierre Brunel..... | 27 |
| 1.2.5. Problèmes de terminologies du terme mythe..... | 28 |
| 1.2.6. Aux origines du mythe littéraire | 30 |
| 1.2.7. La méthode mythocritique selon Pierre Brunel | 31 |
| CHAPITRE II | |
| LA STRUCTURE DE L'IMAGINAIRE | 33 |
| 2.1. Contours du mythe et des symboles en littérature | 33 |
| 2.1.1. Approche polysémique du mythe littéraire et du mythe littérisé..... | 33 |
| 2.1.2. À la base de l'héritage imaginaire de l'homme : les mythes comme système de symboles | 35 |
| 2.1.3. Dualité des temps..... | 37 |
| 2.1.4. L'Éternel Retour de Mircea Eliade..... | 39 |

| | |
|--|-----|
| 2.1.5. Le langage et la pensée symboliques : l'archétype chez Jung | 41 |
| 2.1.6. Les structures anthropologiques de l'imaginaire de Gilbert Durand | 43 |
| 2.2. Symbolique archétypale de l'immortalité | 45 |
| 2.2.1. L'immortalité engendrée | 45 |
| 2.2.2. L'Archétype du cycle naissance/mort/renaissance : microcosme de l'Éternel Retour | 45 |
| 2.2.3. Constellations particulières de symboles contenues dans l'œuvre – Le loup psychopompe et initiateur dévorant | 49 |
| 2.2.4. Dualité des temps à travers l'homme et l'animal : une nouvelle temporalité à la jonction des deux | 52 |
| 2.2.5. Retour au centre et fusion des contraires; temps et espace sacrés | 55 |
| CHAPITRE III | |
| LES LIEUX DE RENCONTRE AVEC L'ANIMAL | 58 |
| 3.1. Tensions dans l'œuvre | 58 |
| 3.1.1. Structure d'une imagination symbolique contemporaine | 58 |
| 3.1.2. L'animal vu sous l'angle occidental chrétien | 60 |
| 3.1.3. La perspective autochtone de l'animal | 67 |
| 3.2. Interdépendance et équilibre du monde : principe d'immortalité | 80 |
| 3.2.1. Hybridation de l'être | 80 |
| 3.2.2. L'homme et l'animal en quête l'un de l'autre | 80 |
| 3.2.3. Le multiple et l'un : immortalité mythique dans un retour à l'unité | 82 |
| CONCLUSION | |
| | 87 |
| APPENDICES A | |
| LA FEMME MÉTAMORPHOSÉE EN LOUP | 94 |
| APPENDICE B | |
| LA CHASSE AU CARIBOU | 101 |
| BIBLIOGRAPHIE | |
| | 109 |

LISTE DES TABLEAUX

| | |
|---|-----|
| Tableau 1. Récapitulatif éditorial..... | 108 |
|---|-----|

RÉSUMÉ

Ce mémoire propose une étude du mythe réactualisé à l'intérieur du premier tome de *La Citadelle des Ombres* de Robin Hobb, publié en 2000. Il révèle des personnages qui, par leurs interactions, mettent en œuvre et confirment, sur un arrière-plan mythologique modernisé, un désir ancestral et perpétuel d'immortalité chez l'homme, né de l'angoisse générée par la mort à venir. En plus de se nourrir des ouvrages sur la fantasy et sur la survivance des mythes dans les récits contemporains, ce mémoire s'appuie sur des notions anthropologiques du symbole et du mythe de même que sur les mythes autochtones d'Amérique du Nord. Le premier chapitre est consacré à l'approche mythocritique ainsi qu'aux réflexions sur la fantasy. Ce chapitre permet de démontrer le rapport entre la fantasy et le merveilleux, issu de l'exploitation massive d'un héritage mythique. En outre, il expose la méthodologie qui permet de déceler les indices mythiques présents dans l'œuvre. Le second chapitre propose l'analyse des contours du mythe et du symbole sous un angle anthropologique, par le biais de l'imaginaire. Il permet de découvrir les constellations particulières et les indices mythiques contenus dans l'œuvre. L'imagination, structurée sur l'antithèse, fait ressurgir dans *La Citadelle des Ombres, tome 1*, une dualité des temps entre temps en progression et temps mythique sacré ainsi qu'entre la vie et la mort par un retour éternel du cycle de naissance/mort/renaissance. Tissés en constellations, les symboles investissent les mythes et permettent de découvrir une symbolique archétypale de l'immortalité. Le troisième chapitre est consacré aux lieux de rencontre avec l'animal, sous différents angles et points de vue. Ce chapitre permet entre autres de découvrir une constante dans la mythologie autochtone d'Amérique du Nord où les animaux sont omniprésents. Par une vision holistique de l'osmose homme/nature, en regard des personnages du corpus et des indices mythiques qu'il contient, ce chapitre démontre que la nature humaine qui ne fait qu'un avec la nature animale, ne peut souffrir de cette dualité puisque la fusion des contraires permet le retour à l'unité. En s'unissant, l'homme et l'animal permettent à l'homme d'accéder à l'immortalité. Le mémoire se conclut sur le fonctionnement global du mythe réactualisé dans *La Citadelle des Ombres, tome 1* et de la symbolique archétypale d'immortalité qui en découle.

Mots clés : Mythocritique; imaginaire; fantasy; symbole; immortalité; mythe autochtone d'Amérique du Nord; temps; hybridité homme/animal.

INTRODUCTION

L'auteure Megan Lindholm, de son vrai nom Margaret Astrid Lindholm Ogden, mais plus connue sous le pseudonyme de Robin Hobb, exerce la profession d'écrivaine dans le large territoire du genre littéraire de la fantasy. Cette auteure productive fait d'autant plus partie des écrivain(e)s de fantasy les plus vendus dans le monde qu'elle publie sous deux noms de plume distincts. Elle débute d'abord sa carrière sous le pseudonyme de Megan Lindholm. À cette époque, ses œuvres sont méconnues du grand public, mais déjà réputées pour les amateurs et les critiques du genre. Nous retrouvons dans le répertoire de Megan Lindholm, le roman de fantasy urbaine *Le Dernier Magicien*, pour lequel elle gagne le prix *Imaginal* du meilleur roman de fantasy en 2003. Cependant, c'est la trilogie *La Citadelle des Ombres*, signée Robin Hobb, qui demeure jusqu'à ce jour son plus grand succès et qui est l'origine de sa popularité grandissante. Elle publie également depuis 2004, sous le pseudonyme Robin Hobb, le cycle du *Soldat Chamane*. Dans ce récit, deux peuples autochtones insolites affrontent le peuple impérialiste gernien. Dans ce contexte postcolonial, nous découvrons un fils de soldat aux prises avec le doute, une obscure magie autochtone, et déchiré entre deux mondes, entre deux existences.

Les diverses approches du genre fantasy dans l'ensemble du travail de l'écrivaine entraînent des divergences entre les ouvrages sous son nom de plume Robin Hobb et ceux sous celui de Megan Lindholm. Alors que Robin Hobb écrit des œuvres à plusieurs volumes se conformant davantage aux exigences d'une consommation de masse et qui se retrouvent pour la plupart dans le répertoire de l'heroic fantasy, Megan Lindholm se concentre davantage sur les courts récits de fantasy urbaine. L'auteure explique d'ailleurs à cet effet que le

[...] style de Robin Hobb peut être plutôt développé. On voit plus de précisions dans les émotions, plus de descriptions, et plus de détails. Cela rend le style bien adapté à un livre long et complexe. Le style de Megan Lindholm est plus partiel et sec. C'est un style efficace pour de courtes histoires, en particulier celles qui se passent dans le monde

moderne, où je n'ai pas besoin d'expliquer ce qu'est un café crème, et qu'une Chevrolet est une voiture.¹

Toutefois, l'auteure démontre une constante dans ses écrits, indépendamment de son nom de plume, à savoir une magie subtile, atypique et souvent dérangement. Aussi, l'auteure prend plaisir à travailler avec l'intériorité de ses personnages. Elle dévoile dans plus d'une œuvre les inquiétudes, la solitude et aborde les raisons qui poussent l'homme à renoncer à ses désirs.

Megan Lindholm Ogden est née en Californie dans les années 50, mais elle quitte très tôt cet état des États-Unis, avec sa famille, pour l'Alaska, où elle passe la majorité de sa jeunesse. L'univers de plusieurs de ses récits reflète cette extrapolation très forte d'une enfance adossée aux territoires, illimités dans l'imaginaire, de l'Alaska. Le paysage alaskien représente l'un des panoramas les plus étonnants et diversifiés des régions occupées par l'homme. Ce lieu exotique déplace les paradigmes du monde connu, au même titre par exemple que le Canada d'avant la colonisation ou, plus près de notre époque, le Sud glacial du Chili, la forêt amazonienne, bassin de nombreux mystères, et le désert aride du Sahara. L'Alaska, contrée éloignée, isolée et singulière, génère facilement chez l'homme des images collectives tout autant que personnelles, d'espaces sauvages encore vierges, de liberté et de nature préservée.

Le rivage alaskien, bordé de zones littorales propices à l'aménagement de ports et d'appontements, longe la rive arctique, l'océan Pacifique et le détroit de Béring. L'Alaska comprend aussi plusieurs milliers de kilomètres de champs de glace éternelle et d'icebergs flottants à la surface de la mer. Le paysage de ce territoire, lieu inexploré par excellence dans l'imaginaire, recèle pourtant d'innombrables variations : calotte glacière et volcans, dépressions séléniques et massifs montagneux se côtoient, alors que l'intérieur des terres abrite la forêt boréale. Nous pouvons inventorier dans le foisonnant bestiaire de l'Alaska les

¹ Ma traduction. Citation tirée d'une entrevue que l'auteure accorde à AstuSF en octobre 2007 : « Robin Hobb can be rather verbose. There is more emotional depth, a lot more description, and more exploration of detail. All those things make the style very suited to long and complicated books. Megan Lindholm's style is more sparse and brisk. It's a good style for a short story, especially one set in the modern world where I do not have to pause and explain what a latte is or that a Chevrolet is a car. »

« Big Five », soit les animaux représentatifs et symboliques de la région : le grizzly, le caribou, l'élan, le mouflon et le loup. La pêche de même que la sylviculture, à savoir l'entretien et l'exploitation des forêts, constituent les richesses et ressources naturelles du secteur. Les autochtones de l'Alaska comprennent plus d'un groupe amérindien de la famille linguistique des Athapascans. Quant aux nations autochtones inuits, par exemple les Yupik, elles peuplent surtout les rivages de la Mer de Béring hyperboréenne, exception faite des Aléoutes qui habitent plutôt l'archipel des Aléoutiennes.

Si la dernière frontière du Nord exerce parfois une influence notoire sur sa créativité, sur la construction de ses espaces et de ses personnages, l'auteur considère toutefois « [...] que les peuples, les tribus ou les contrées d'un endroit imaginaire sont le produit de cet endroit, tout comme les individus eux-mêmes »². En d'autres mots, selon l'auteure, l'espace fictionnel se base d'abord sur l'imaginaire pour se construire. Il n'en reste pas moins que le paysage alaskien et des mythes propres à un territoire culturel, en dehors du texte, mais également organisés par l'auteur à l'intérieur du texte, sous-tendent l'œuvre. L'univers fictif est le lieu, le carrefour où se croisent le réel et l'imaginaire. L'imagination prend ainsi fondamentalement la réalité d'assaut chez l'homme lorsqu'il est question de l'Alaska. L'imaginaire de cette partie du monde devient multiple alors que l'homme produit des images et des représentations à la fois de la réalité et de tous les autres *possibles*.

Le cycle de Robin Hobb, *La Citadelle des Ombres*, compilée dans sa version française en 4 tomes³, dont le premier a été publié en 2000 et sur lequel portera ce mémoire, se veut quant à lui un hommage à la fantasy épique de J. R. R. Tolkien. Robin Hobb nous raconte qu'elle voulait « [...] écrire un roman de fantasy qui utiliserait tous les clichés du genre, comme le modeste garçon d'écuries qui est en fait un prince, la magie héréditaire, des

² Ma traduction. Citation tirée d'une entrevue, faite en juillet 2006, de l'auteure Robin Hobb, retrouvée sur le site entièrement consacré aux œuvres de Robin Hobb, *Rivage Maudit*, publié le 19 septembre 2007 : « I think that the peoples or tribes or countries of an imaginary place have to be products of that place, just as the individuals are. »

³ La collection omnibus réalisée par la maison d'édition Pygmalion regroupe les 13 volumes consacrés à FitzChevalerie Loinvoyant en deux trilogies sous le titre *La Citadelle des Ombres*. Le lecteur se référera à un tableau récapitulatif éditorial à la fin de ce mémoire afin de mieux s'orienter entre les titres originaux et les versions en français.

héros antiques qui se relèvent pour combattre à nouveau... tant d'idées fantastiques à réutiliser. »⁴ Ce mémoire révélera dans le premier tome de *La Citadelle des Ombres* des personnages qui, par leur rencontre et l'intimité particulière qui en résulte, confirment une quête d'immortalité immémoriale chez l'homme.

Le premier tome de *La Citadelle des Ombres* se construit autour d'un personnage, FitzChevalerie Loinvoyant, et d'un lieu principal, le royaume des Six-Duchés. À partir de l'âge de 6 ans, Fitz, abandonné par sa mère, amorce sa vie à la cour du roi Subtil, son grand-père, à l'intérieur d'une forteresse en bordure de mer. Bâtard né d'un prince et d'une inconnue native de la contrée des Montagnes, le personnage possède deux magies, soit la magie du Vif et la magie de l'Art. Avec la magie du Vif, surnommée par le peuple la magie des bêtes, Fitz possède la capacité de se mettre au diapason de tous les êtres vivants qui l'environnent, plus spécifiquement des animaux. Cette magie est toutefois honnie par le peuple des Six-Duchés, qui condamne ses pratiquants à la pendaison et au démembrement. Leurs restes sont ensuite réduits en cendres et dispersés dans un cours d'eau. Fitz doit ainsi conserver le secret de cette magie chez lui. Dès lors, il devient un étranger dans son propre univers qui proclame sa marginalité. En revanche, la magie de l'Art est une magie royale, respectée par tous et principalement pratiquée par la lignée monarchique. Plus loin dans le récit entre en scène un deuxième personnage central, à savoir un loup sauvage baptisé Œil-de-Nuit. Dès leur première rencontre s'organise un lien intime entre les deux protagonistes. Ils partagent un espace et un langage commun ni animal ni humain, mais davantage vécu comme la réunion des deux principes.

La relation entre ces deux personnages dévoilera chez le personnage de Fitz une dualité : une part animale, une part humaine. Cependant, la rencontre avec le loup représente davantage que la trajectoire de Fitz vers l'acceptation de son animalité, elle sous-tend également une quête de l'immortalité. Le mémoire expliquera comment l'aspect passager et éphémère du temps fait réagir l'homme, notamment dans l'écriture. Aussi, pour contrer la

⁴ *Ibid.*, « I wanted to write a fantasy that used many of fantasy's clichés, such as the humble stableboy who is actually a prince, hereditary magic, ancient heroes rising to fight again . . . so many wonderful ideas to use again. »

peur de la mort à venir qui en découle, l'imaginaire se renouvelle constamment. Les symboles archétypaux, articulés par les mythes intégrés dans l'imaginaire, sont des moyens d'atténuer cette appréhension du temps mortel. Cette étude vise ainsi à découvrir la manière dont le symbole et le mythe viennent répondre depuis des temps immémoriaux à l'angoisse de la mort par l'entremise de l'imaginaire dans une résonance symbolique archétypale du refus de mourir et d'immortalité. En d'autres termes, ce mémoire tentera de découvrir comment *La Citadelle des Ombres*, comme produit de l'imaginaire contemporain, est structuré par des mythes réactualisés et vient répondre à l'angoisse collective de la mort. Par le biais du discours symbolique dans l'œuvre de même que par l'imaginaire, renouvelable à l'infini, la peur provoquée par la fatalité de la mort est apaisée.

Le premier chapitre de ce mémoire s'appliquera à cerner les contours de l'approche mythocritique principalement à partir des idées de Pierre Brunel dans son ouvrage *Mythocritique*. Nous nous appliquerons également à définir la fantasy, plus particulièrement en ce qui concerne la relation entre la fantasy et le merveilleux, en prenant appui sur les idées de Gaston Bachelard et sur les définitions du genre amenées essentiellement par Anne Besson, Jacques Baudou, Jacques Goimard et André-François Ruaud. En outre, ce chapitre retracera l'ensemble des méthodes essentielles en littérature à la détection des indices mythiques modernisés présents dans l'œuvre. Le second chapitre proposera l'analyse des contours du mythe et du symbole en littérature en tenant compte des théories de Gilbert Durand dans son ouvrage *Les structures anthropologiques de l'imaginaire* ainsi que des idées proposées par Myriam Philibert, Mircea Eliade et Carl Gustav Jung. Ce chapitre permettra de découvrir les constellations particulières et les indices mythiques compris dans l'œuvre. Articulé par des antithèses, l'imaginaire construit, dans le premier tome de *La Citadelle des Ombres*, un clivage entre le temps mortel de l'homme et le temps mythique sacré des mythes ainsi qu'un retour éternel du cycle de naissance/mort/renaissance. Nous prendrons appui sur l'ouvrage *L'Éternel Retour* de Mircea Eliade pour étayer nos idées. Les constellations de symboles investissent le récit : en les sondant, nous découvrirons une symbolique archétypale de l'immortalité. Le troisième chapitre traitera des divers lieux de rencontre avec l'animal, selon le point de vue occidental chrétien et selon le point de vue des autochtones d'Amérique du nord. Nous utiliserons les ouvrages de Pauloise Sivuak, Richard Erdoz, Alfonso Ortiz et

Joseph Epes Brown pour cerner les mythes et la spiritualité des autochtones d'Amérique du nord. Nous découvrirons notamment, en consultant l'ouvrage collectif dirigé par Hélène Dionne *L'œil Amérindien. Regard sur l'animal*, un point fixe dans les différentes versions des mythologies autochtones d'Amérique du nord : l'omniprésence des animaux comme éléments essentiels à l'homme et à sa spiritualité. Ensuite, par l'entremise de l'osmose homme/animal, en regard des personnages du corpus et des indices mythiques qu'il contient, ce chapitre validera l'idée qu'en fusionnant, l'homme et l'animal permettent à Fitz d'atteindre l'immortalité. Nous examinerons cette quête initiatique dont le défi est l'expérience d'un équilibre, d'une complémentarité avec la part animale de l'homme. En définitive, ce mémoire révélera des personnages qui viennent réinvestir, dans une symbolique de l'immortalité, cette éternelle et étroite interdépendance entre l'homme et l'animal.

CHAPITRE I

LES ZONES COMMUNES : TRAJECTOIRES DE LA FANTASY ET DE LA MYTHOCRITIQUE

« Notre ambition, les tâches que nous nous donnons, le cadre que nous nous efforçons d'imposer au monde, tout cela n'est que l'ombre d'un arbre projeté sur la neige. Elle change avec le soleil, disparaît la nuit, danse avec le vent et, quand la neige fond, elle gît déformée sur la terre inégale. Mais l'arbre continue d'exister. »⁵

1.1. La fantasy

1.1.1. Qu'est-ce que la fantasy?

Dans l'univers anglophone, le mot *fantasy* évoque le *récit d'imagination*. Par conséquent, le genre inclut autant la fantasy, la science-fiction, le fantastique que l'horreur. Les critiques anglophones intègrent par exemple *Le procès* (1925) de Kafka, *Le Horla* (1887) de Maupassant, *La morte amoureuse* (1836) de Théophile Gautier et plusieurs nouvelles d'Edgar Allan Poe dans le champ de la fantasy. Il existe toutefois une divergence entre les termes, selon qu'ils dérivent de l'univers anglo-saxon ou du monde francophone, ce qui entraîne des problèmes de définition, particulièrement lorsqu'il s'agit du classement générique du genre. Les universitaires américains Marshall B. Tymm, Kenneth J. Zahorski et Robert H. Boyer⁶ considèrent que la fantasy se scinde en deux noyaux. Ils distinguent en premier lieu la *low fantasy*, dans laquelle les actions font irruption à l'intérieur de notre

⁵ Robin Hobb, *La Citadelle des Ombres, tome I*, traduit de l'anglais par A. Mousnier-Lompré, Paris, Pygmalion, 2000, p. 628. Puisqu'un grand nombre de citations sont issues du corpus principal et du corpus secondaire, à savoir le premier et le deuxième tome de *La Citadelle des Ombres*, les citations de ces ouvrages seront identifiées directement dans le texte par le tome et la page [exemple : (I, p. 628)]. Ce procédé facilitera la lecture et limitera l'espace, tout en rendant le texte plus fluide.

⁶ Marshall B. Tymm., Kenneth J. Zhorski et Robert H. Boyer, *Fantasy Literature: a Core Collection and Reference Guide*, New York, édition first, 1979, 273 p.

univers positif et connu. Les manifestations magiques ou surnaturelles surviennent subitement, privées de lien causal et dépourvues de logique. Cette définition s'apparente davantage à celles du fantastique et du roman d'horreur chez les critiques francophones. Elle entérine notamment l'optique de Pierre-Georges Castex (1915-1995) pour qui le fantastique se définit par « l'intrusion brutale du mystère dans le cadre de la vie réelle »⁷, ainsi que celle de Roger Caillois⁸ pour qui le fantastique produit une rupture avec le monde reconnu. Malgré l'aspect pluriel du genre fantastique dans l'univers francophone, les essayistes et théoriciens Louis Vax⁹ et Rachel Bouvet¹⁰ privilégient quant à eux l'effet à produire. En effet, ils soutiennent que l'indétermination, pour reprendre le terme de Rachel Bouvet, déclenche un sentiment d'étrangeté qui concerne à la fois l'auteur et le lecteur. Appariées à celle de l'essayiste Tzvetan Todorov qui soutient que « l'hésitation éprouvée par un être qui ne connaît que les lois naturelles face à un événement en apparence surnaturel »¹¹ relève du fantastique, ces définitions issues du monde francophone suppriment donc la fantasy du corpus fantastique. De ce point de vue, la fantasy implante plutôt l'univers surnaturel comme une réalité manifeste. Il ne peut donc y avoir d'hésitation de la part du lecteur ni même de sentiment d'étrangeté. Du reste, Todorov, entre autres, restreint les récits fantaisistes, validés d'emblés par le lecteur, au domaine du merveilleux.

Les universitaires Marshall B. Tymm, Kenneth J. Zahorski et Robert H. Boyer distinguent en deuxième lieu la *high fantasy*, plus assimilable à la définition francophone de la fantasy, dans laquelle les péripéties possèdent, en guise de décor, un univers « autre », un monde secondaire maîtrisant ses codes distincts et acceptés d'emblée par le lecteur. Soulignons que pour les critiques francophones, la fantasy est un réinvestissement du merveilleux et demeure soudée à une histoire dont elle revendique les droits. Le merveilleux s'intègre au domaine de l'enchantement perpétuel, de la découverte et de l'infini des

⁷ Pierre-Georges Castex, *Le conte fantastique en France de Nodier à Maupassant*, Paris, Édition José Corti, 1967 (1951), p. 8.

⁸ Roger Caillois, *Obliques; précédé de Images, images*, Paris, Stock, 1975, 256 p.

⁹ Louis Vax, *La séduction de l'étrange : étude sur la littérature fantastique*, Paris, PUF, collection Quadrige, 1965, 313 p.

¹⁰ Rachel Bouvet, *Étranges récits, étranges lectures. Essai sur le fantastique dans la littérature*, Montréal, Balzac-Le Griot, collection : L'Univers des discours, 1998, 306 p.

¹¹ Tzvetan Todorov, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Le Seuil, 1970, p. 29.

nombreux possibles de l'imaginaire. Jacques Goimard, dans sa *Critique du merveilleux et de la Fantasy*¹² rappelle que le mot *fantasy* signifie au premier abord *l'imagination créatrice*, ce qui demeure l'un des sens premiers du mot français « fantaisie ». Quoi qu'il en soit, la signification exacte du mot importe peu dans la mesure où, au sein des deux univers, francophone et anglophone, la *fantasy* demeure une résurgence moderne du merveilleux et relève du territoire des littératures de l'imaginaire.

Sonder la *fantasy* revient à s'interroger sur l'imaginaire et le merveilleux. Les genres de l'imaginaire résultent, sans équivoque, d'un appétit d'images fantasmées. « Dans un système comme le nôtre, qui n'attache de valeur qu'à ce qui peut être compté, pesé ou mesuré, il ne reste plus qu'un ennui mortel »¹³, raconte l'auteur allemand Michael Ende. L'histoire nous démontre qu'au fil du temps, les collectivités n'ont jamais arrêté de réclamer et de produire du merveilleux. Pour l'épistémologue et philosophe littéraire Gaston Bachelard (1884-1962), l'imagination équivaut à la capacité de déborder des images initiales générées et alimentées par les sens, en d'autres mots de les déformer : « Imaginer, c'est hausser le réel d'un ton »¹⁴. Bien que Gaston Bachelard effectue un clivage entre le réel et le non réel, il insiste sur l'aspect producteur et créatif de l'imaginaire comme une énergie fondamentale de la psyché humaine, tout autant que le réel. À ce titre, le merveilleux apparaît, d'une part, comme une voie d'accès qui mène à la périphérie du monde connu et il s'applique, d'autre part, à se déplacer au-delà de la perception vers un imaginaire toujours renouvelé et renouvelable, puisque, « grâce à l'imaginaire, l'imagination est essentiellement *ouverte, évasive*. Elle est dans le psychisme humain l'expérience même de *l'ouverture*, l'expérience même de la *nouveauté*.¹⁵ » Par conséquent, la réception du merveilleux en littérature nécessite une prédisposition naïve, préalable à la lecture, afin de valider une vérité nouvelle, différente du monde positif. Lorsque le lecteur s'immerge de son plein gré dans l'immensité d'un

¹² Jacques Goimard, *Critique du merveilleux et de la Fantasy*, Paris, Pocket, collection « Agora » (no. 251), 2003, 766 p.

¹³ Citation recueillie lors d'un entretien que l'auteur Michael Ende a accordé à Jean Luis de Rambures dans le magazine *Le Monde des Livres*, le 16 mars 1984, et reprise par Jacques Baudou dans son ouvrage *La fantasy* (Paris, PUF, collection « Que-sais-je ? », 2005, p. 77).

¹⁴ Gaston Bachelard, *L'Air et les Songes*, Paris, Édition José Corti, 1950, p. 98.

¹⁵ *Ibid.*, p. 7.

univers imaginaire, il « exige cohérence, vraisemblance, et peut même prétendre au sérieux d'une existence parallèle magnifiée par l'imaginaire ».¹⁶ En ce qui a trait à la fantasy, il ne s'agit pas d'avoir foi en la magie avant de commencer la lecture, nous dit Anne Besson, mais plutôt de consentir à y croire au moment de la lecture. Le genre sous-entend ainsi un monde en marge de la réalité qui s'extirpe sous tous les rapports de la vie tangible. Elle « propose aux lecteurs rêves et évasions, offre une alternative au pragmatisme de nos sociétés. »¹⁷

L'une des premières interprétations authentifiées du genre fut rédigée en 1976 par Lyon Sprague de Camp, écrivain américain de science-fiction, de fiction historique et de fantasy :

J'ai nommé *héroïque fantasy* un sous-genre de la science-fiction appelé par ailleurs *Sword and Sorcery*. Il s'agit d'une histoire d'action et d'aventure qui se déroule dans un monde plus ou moins imaginaire, où la magie a cours et où la science et la technologie modernes n'ont pas encore été découvertes. Le décor peut être (comme pour les aventures de Conan) la Terre, tel qu'on peut imaginer qu'elle a été il y a des millénaires, ou qu'elle sera dans un lointain futur, ou bien dans une autre dimension.¹⁸

L'anthologiste Jacques Goimard dépeint aussi la fantasy comme un glissement de la science-fiction. Les critiques et théoriciens des littératures de l'imaginaire plus récents, comme Jacques Baudou et Anne Besson, considèrent plutôt que « le roman de fantasy remplace aujourd'hui en cumulant plusieurs de ses formes le roman d'aventures, auquel il ajoute un ingrédient majeur, la magie, donc l'irrationnel. »¹⁹ Pour Anne Besson, la fantasy regroupe, plus spécifiquement,

Les traits communs qui se dégagent d'un ensemble d'œuvres textuelles, mais aussi iconographiques et interactives qui exaltent (ou parodient) une noblesse passée marquée

¹⁶ Anne Besson, *La fantasy*, Paris, collection « 50 questions », 2007, p. 145.

¹⁷ Ludün Mats, *La Fantasy*, Paris, Ellipse, collection « Réseau », 2006, p. 94.

¹⁸ *Ibid.*, p. 6.

¹⁹ Jacques Baudou, *La fantasy*, Paris, PUF, collection « Que-sais-je ? », 2005, p. 67.

par l'héroïsme, les splendeurs de la nature préservée et l'omniprésence du sacré, en ayant recours à un surnaturel magique qui s'appuie sur les mythes et le folklore.²⁰

L'écrivain, essayiste et anthologiste André François Ruaud, dans *Panorama illustré de la fantasy et du merveilleux*, conçoit quant à lui la fantasy comme « une littérature fantastique qui se trouve dotée d'une dimension mythique et qui incorpore dans son récit un élément d'irrationnel au traitement non purement horrifique, notamment incarné par l'utilisation de la magie ».²¹ Alors que tous s'efforcent de localiser les pourtours de la fantasy, l'écrivain Brian Atteberry suggère quant à lui de cibler le genre par son centre plutôt que par ses frontières, comme le souligne Anne Besson. En d'autres mots, il ne s'agit plus de s'attarder à ce qui distingue le genre, ni aux innombrables avatars et ramifications de ce dernier. Il s'agit plutôt d'accorder une plus grande place à ce qui rattache le genre de la fantasy à l'imaginaire, à ce qui le caractérise comme potentiel d'accès au merveilleux inépuisable. Certes, aujourd'hui plus que jamais, l'hybridation du genre et la mutabilité de ses qualités entravent l'élaboration d'une définition générique. Autrement dit, les codes de la fantasy sont subvertis et de plus en plus détrônés par les œuvres audacieuses qui paraissent et qui la réinventent continuellement, ce que Jacques Baudou nomme le caractère protéiforme du genre.

1.1.2. La fantasy antérieure au *Seigneur des anneaux* de J. R. R. Tolkien (ou les initiateurs du genre)

En fait, les théoriciens du genre ne semblent pas tous s'accorder sur les prémices de la fantasy. Plusieurs influences notables ont agi sur le déploiement de la fantasy et l'éventail, selon l'angle d'approche, inclut ou exclut certaines œuvres dans son histoire. Il n'en demeure pas moins que la première moitié du XIXe siècle en France, avec le mouvement intellectuel et artistique des romantiques, suscite un nouvel appétit, une nouvelle curiosité pour l'époque moyenâgeuse et son réinvestissement de la nature et des vastes étendues inexplorées. Dans son ouvrage sur la fantasy, l'auteur et critique Jacques Baudou cite entre autres *Notre-Dame*

²⁰ Anne Besson, *La fantasy*, op. cit. p. 14.

²¹ André François Ruaud, *Panorama illustré de la fantasy et du merveilleux*, Lyon, Les moutons électriques, 2004, p. 13.

de Paris (1831) de Victor Hugo, l'un des romans initiateurs du courant en France, de même qu'*Ivanhoé* (1819) de l'écrivain écossais Walter Scott, entièrement consacré à la période médiévale. Le symbolisme, à maintes reprises, s'applique lui aussi à utiliser un passé éternisé à l'intérieur de ses récits. Pour plusieurs spécialistes, ces deux courants constituent les préludes à la naissance du genre de la fantasy. Alors que plus d'une production littéraire participe au déploiement du genre, beaucoup s'accordent pour désigner l'œuvre de Lewis Carroll, *Alice au pays des merveilles* (1865), comme une influence notable sur les littératures de l'imaginaire. Pour ces motifs, Jacques Baudou annexe l'œuvre de Lewis Carroll au répertoire historique du genre de la fantasy, notamment par l'existence d'un espace secondaire dans lequel le personnage d'Alice s'engage à la suite du Lapin blanc. Plus tard, la pièce de théâtre de James Matthew Barrie, intitulée *Peter Pan ou l'enfant qui ne voulait pas grandir* (1904), suivie du roman *Peter et Wendy* (1911), ont formellement joué un rôle dans le développement de la fantasy. Le personnage de Peter Pan, devenu une représentation symbolique incontournable de la littérature jeunesse, ne peut sans doute pas légitimer à lui seul le fait que les premières œuvres, qui laissent présager le genre, soient « adossées de façon essentielle à l'enfance »²², mais il occupe néanmoins une position d'importance. Par ailleurs, William Morris, considéré comme l'un des initiateurs de la fantasy épique avec *The Wood beyond the World* (1894) et *The Well at the World's End* (1896), s'est inspiré pour ses œuvres des *Eddas* islandaises (recueils de poèmes). L'espace de ces deux romans se localise dans un pseudo Moyen Âge qui rappelle celui des romans arthuriens. Quoique ses récits se situent dans un registre plutôt apparenté aux contes, Lord Dunsany avec son *Livre des merveilles* (1912) et *La fille du roi des elfes* (1924) est également considéré comme l'un des précurseurs de la fantasy moderne.

Plus spécifiquement, entre 1900 et 1960, deux subdivisions de la production de fantasy se font concurrence. Nous retrouvons en premier lieu les *Pulps*, une variété de revues américaines à prix modique fabriquées à partir de papier en pâte de bois, d'où l'origine du nom. La publication de ces cahiers culmine dans les années 1930. Ils regroupent des nouvelles ainsi que des critiques sur la fantasy, le fantastique, l'horreur et la science-fiction. D'ailleurs, les auteurs H.P. Lovecraft et Robert E. Howard y rédigent des nouvelles. Les

²² Jacques Baudou, *La fantasy*, op. cit., p. 3.

canevas de fantasy employés dans cette catégorie de publication, par ailleurs très américanisée et manichéiste, mettent en scène à de rares exceptions près, un féroce barbare victorieux de la magie noire grâce à sa virilité primitive et sa lame acérée. Cette conceptualisation canonique a d'ailleurs conspiré à discréditer le genre. En première place, *The Shadow Kingdom* (1929), nouvelle rédigée par Robert Edwin Howard, raconte les aventures du barbare Kull, prédécesseur du mémorable *Conan le Cimmérien* (1932). Dix-sept épisodes de Conan seront ensuite imprimés, à la suite de quoi le culturiste autrichien Arnold Schwarzenegger campera pour la première fois le géant cimmérien au grand écran dans les années 1981-1982. Combinée au petit écran et à la bande dessinée, l'ascension de la saga du Cimmérien rentabilisera les productions multimédiatiques et stimulera l'émergence du genre au cinéma dans le début des années 1980. Robert E. Howard promouvait une conception du monde discutable et sexiste, fondée sur une hiérarchie des races dans laquelle la prééminence de la race aryenne occupait une place prépondérante. Cette vision du monde transpire d'ailleurs dans ses épopées, de telle sorte qu'elle met en relief la banalité des sujets récurrents de ses nouvelles. L'univers de la fantasy moderne s'applique du reste à caricaturer son schéma.

En deuxième lieu, nous retrouvons les œuvres qui se conforment davantage au travail de William Morris et, plus largement, à l'inspiration anglo-saxonne. Nous retrouvons de multiples échos du travail de cet auteur polyvalent dans les grandes œuvres qui ont gravé le genre dans les mémoires, notamment chez J. R. R. Tolkien (*Le Seigneur des anneaux*) et chez C.S. Lewis (*Les chroniques de Narnia*). À cette période, *Le magicien d'Oz* (1900) de Frank Lyman Baum apparaît. Dans ce second secteur de production, un peu moins commercial, nous retrouvons des écrivains qui ont rehaussé le genre favorablement, tels Lord Dunsany, C.S. Lewis, et T.H. White, auteur du cycle romanesque *La quête du roi Arthur* (1938-1977). Les personnages de ces auteurs sont beaucoup plus complexes et les thèmes davantage diversifiés, engagés ou philosophiques. Ces hommes de lettres confirment d'ailleurs la promiscuité qui existe dès les premières œuvres de fantasy, entre notre univers et celui des mondes merveilleux.

1.1.3. Production et réception critique à la suite de J.R.R Tolkien et de ses contemporains

Tous les critiques du genre s'accordent pour désigner l'œuvre de J. R. R. Tolkien (John Ronald Reuel Tolkien), soit *Le Seigneur des anneaux*, comme le récit fictif qui révolutionne la fantasy et qui s'impose sans conteste comme canon. Paru en 1954, ce n'est qu'à la suite de sa mise en marché en format poche en 1963 — la traduction française n'apparaît qu'en 1972 — que le triomphe du roman se manifeste dans les pays anglo-saxons. L'auteur de l'un des romans les plus lus dans les pays anglophones s'inspire, pour rédiger son œuvre magistrale, tout comme William Morris avant lui, de poèmes épiques en vieil anglais dans la même variété que *Beowulf*, l'une des plus anciennes manifestations de la littérature anglo-saxonne. Douze longues années seront nécessaires afin d'achever cet ouvrage. Les paradigmes du *Seigneur des anneaux* s'articulent autour d'une quête ou d'une mission centrale qui organise en son axe le combat entre le Bien et le Mal. Fervent croyant, Tolkien fait explicitement passer son œuvre à travers le filtre de la Bible, cependant qu'il agrmente son roman d'influences tirées des traditions nordiques. *Le Seigneur des anneaux* semble donc sans précédent dans la littérature de fantasy. Il tient lieu de phénomène instigateur de l'envergure médiatique du genre. Selon André François Ruaud, l'héritage de Tolkien, conjugué à la contrainte du grand public et de l'industrie nord-américaine, a forcé la production à s'orienter vers les sagas à plusieurs volumes gravitant à l'intérieur d'univers moyenâgeux. C. S. Lewis, auteur des *Chroniques de Narnia* (1950-1956), contemporain et parfois collaborateur de J. R. R. Tolkien, influe vraiment, quant à lui, sur la fantasy jeunesse. Exactement comme Tolkien, son référent principal avec *Narnia* demeure théologique. Les aventures d'*Harry Potter*, dont la première publication date de 1997, constituent un descendant de cette fantasy axée sur le jeune lectorat. À peu près à la même époque que Tolkien et Lewis, Fritz Leiber avec son œuvre *Le cycle des épées* (1970-1988), s'établit aux États-Unis en tant qu'auteur déterminant des littératures de l'imaginaire. Finalement, l'Allemagne s'impose dans la production avec des œuvres comme celle de Michael Ende intitulée *L'histoire sans fin* (1979).

Plus tard, le sous-genre de la saga épique découvre, à travers la prospérité du *Seigneur des anneaux* de Tolkien, une nouvelle voie d'accès, plus moderne, au public. En outre, l'avènement du jeu de rôle dans les années 1980 favorise l'extension de la fantasy. À une époque plus rapprochée, les romans de Philip Pullman sous le titre *À la croisée des mondes* (1995-2000) et, avant tout, l'œuvre de J. K. Rowling, *Harry Potter*, qui acquiert du reste une envergure jamais observée précédemment en littérature comme le fait remarquer André François Ruaud, redémarrent l'explosion médiatique et commerciale de la fantasy. Leurs adaptations au grand écran, de même qu'auparavant celle du *Seigneur des anneaux* de J.R.R. Tolkien par le réalisateur Peter Jackson, redoublent les exigences du public et, par le fait même, des productions. Le passage de la littérature de fantasy vers une consommation de masse s'accomplit tout naturellement. Concrètement, ces événements coopèrent à la visibilité croissante des corpus de l'imaginaire, « au point que l'on peut affirmer aujourd'hui, sans exagération, que le merveilleux constitue la figure de proue de l'imaginaire²³ ». Souvenons-nous que les littératures du merveilleux présentent entre autres un espace dynamique tourné vers la nouveauté et la découverte où le surnaturel, tout comme dans la fantasy, est bien entendu exigé, mais surtout accepté par le lecteur au moment de la lecture. Aussi, la flambée commerciale du genre de la fantasy favorise dans plus d'une maison d'édition, la création de collections, notamment *Wiz* chez Albin Michel. Dans un même élan, de récentes maisons d'édition spécialisées dans la fantasy, telles *Bragelonne* et *Mnémos*, déboulent sur le marché. Appariés aux revues consacrées au genre comme *Faërie*, de même qu'à l'apparition des *World Fantasy Award* en 1975, ces phénomènes confirment l'évidence d'une culture de la fantasy.

De nos jours, dans la foulée de l'histoire dont elle prétend découler, la fantasy peut compter les adultes aussi bien que la jeunesse au nombre de ses publics. Les créations en demeurent l'écho inéluctable. En raison de la progression grandissante des exigences du lectorat, la fantasy ne peut que continuer à diversifier ses productions, à se synchroniser à la

²³ André François Ruaud, « La fantasy, nouvelle figure de proue de l'imaginaire » [p. 149 à 161] dans (dir.) Léa Silhol et Estelle Valls de Gomis, *Fantastique, fantasy, science-fiction. Mondes imaginaires, étranges réalités*, Paris, Éditions Autrement, collection « Mutations », no. 239, Paris, p. 152.

demande. Aujourd'hui, la vague contemporaine court peu à peu vers la fusion des genres. *La Citadelle des Ombres* de Robin Hobb (2000-2007), dans le déferlement des deux œuvres à grand déploiement que représentent le *Seigneur des Anneaux* et *Harry Potter*, peut aujourd'hui se satisfaire d'une grande visibilité. Puisque la fantasy demeure une littérature contemporaine pleinement populaire comme le souligne Anne Besson, ce statut provoque la réserve des institutions universitaires envers le genre. De la même manière, les romans policiers, fantastiques et de science-fiction, pour ne nommer que ces derniers, ont dû respectivement gagner l'estime des universitaires, à l'image de la majeure partie de la paralittérature d'ailleurs. En contrepartie, le fait que la fantasy demeure aux premiers abords un objet si populaire multiplie l'intérêt accordé au genre de même que les réflexions critiques qui en découlent. Si la fantasy demeure malgré tout de la paralittérature, de la littérature à grande diffusion, la production contemporaine reste cependant marquée par l'éclatement du genre. En fait, l'aptitude de la fantasy à varier à l'intérieur de ses codes semble justement rejoindre l'une des attentes du lectorat. Bref, le lecteur exprime « une double attente contradictoire de surprise et de reconnaissance »²⁴. En outre, plusieurs auteurs contemporains approchent la fantasy dans un style marginal et atypique, ce qui participe à déranger le genre de même qu'à le réinventer. John Crowley par exemple, avec son *Parlement des fées* (1981), qui évoque une sorte de fantasy romantique et philosophique, contribue pleinement à désaxer le genre et s'engage à ouvrir le domaine de la fantasy à d'autres perspectives.

1.1.4. Les éléments constitutifs du genre

Tandis que la fantasy constitue un genre à part entière et autonome, il n'en reste pas moins qu'elle se construit à partir d'un fructueux métissage de merveilleux, de contes de fées, d'épopées antiques, de mythes d'origines diverses, de littératures médiévales, de romans d'aventures ainsi que, soulignons-le, d'intertextualité entre les œuvres ainsi qu'entre les auteurs. Il ne s'agit plus de considérer ces éléments en tant qu'influences, mais comme l'amalgame de plusieurs composants formels du genre. La fantasy demeure de cette manière l'aboutissement de multiples sources, aussi inépuisables qu'hétérogènes. Amorcer notre

²⁴ Anne Besson, *La fantasy, op. cit.*, p.37.

approche de la fantasy par cette hybridation aux multiples embranchements reste probablement la meilleure méthode pour comprendre le genre. Robin Hobb explique d'ailleurs que « le genre ira où il veut aller, comme il l'a toujours fait. C'est pour cela que je l'aime tant. Il est adaptable à l'infini. La SF et la fantasy se mêlent à tous les autres genres, romans policiers, romans d'amour, westerns, etc. »²⁵

C'est ainsi que les récits de fantasy récupèrent par moments l'essence des contes où s'accumule aisément le merveilleux. Les auteurs de fantasy puisent alors dans ces derniers, sans recréer pour autant leur configuration, telle que décrite par Propp dans son ouvrage *Morphologie du conte*²⁶. « Le lien fort existant entre le conte et la fantasy est aussi un lien avec l'enfance, avec l'écriture du rêve²⁷ », nous dit l'auteur Ludün Mats, bien qu'à l'origine, le conte de fées était destiné aux adultes. Tout d'abord, Charles Perrault déclenche en 1667 un engouement pour les contes de fées littéraires avec son ouvrage *Les Contes de ma mère l'Oye*. Pour Jacques Baudou, l'arrivée de l'œuvre de Charles Perrault représente l'instant précis « où la tradition orale appelle l'écriture pour se perpétuer²⁸ ». Par la suite, les célèbres frères Grimm (Jacob et Wilhelm) font paraître en 1812 un premier recueil de contes issus d'Allemagne. Wilhelm Grimm écrit à propos des contes que « leur existence seule suffit à les défendre. Une chose qui a, d'une façon si diverse et toujours renouvelée, charmé, instruit, ému les hommes, porte en soi sa raison d'être nécessaire »²⁹. Réputé depuis longtemps comme l'apanage des illettrés en raison de son affiliation avec la tradition orale, le conte se trouve néanmoins modifié à l'époque victorienne, pour devenir le *nursery tale*, variante policée pour enfants. Les auteurs contemporains de fantasy réinvestissent plutôt quant à eux la formule traditionnelle réservée aux adultes, conforme au lectorat dominant actuel. Les adversaires magiques, les corvées surhumaines, l'appui surnaturel, les pouvoirs magiques et autres apparaissent comme les qualités du merveilleux qui composent le conte et, plus tard,

²⁵ Citation de Robin Hobb tirée d'une entrevue publiée sur le site *Fantasy Book Critic*, lundi le 7 janvier 2008: « This genre will go wherever it wants to go, just as it always has! It's why I love it so. It's infinitely adaptable. SF and fantasy intermingle with all the other genres, mystery, romance, western, etc. » (Je traduit)

²⁶ Voir Vladimir Propp, *Morphologie du conte*, Paris, Seuil, collection « Points essais », 1970, 254 p.

²⁷ Ludün Mats, *La Fantasy*, op. cit., p. 24.

²⁸ Jacques Baudou, *La fantasy*, op. cit., p. 16.

²⁹ Citation recueillie par Armel Guerne dans sa préface aux *Contes de Grimm* de 1990 édité chez Flammarion et reprise par Jacques Baudou dans son ouvrage *La fantasy* (op.cit., p. 14).

mais différemment, la fantasy. D'une manière générale, le conte traditionnel merveilleux et le conte de fées littéraire constituent l'une des racines déterminantes de la fantasy.

En outre, les motifs de la fantasy s'intègrent aisément au répertoire de l'épopée. La fantasy s'engage à maintes reprises dans ce profil épique de la quête, de la lutte entre le Bien et le Mal, et surtout du destin inexorable qui enchaîne le héros; ce profil constitue l'héritage des grandes épopées antiques, des chansons de geste, des romans arthuriens et des romans d'aventures. La désobéissance du héros dans ce genre de récits sous-tend parfois une lutte contre les structures politiques et sociales. De cette rupture de l'ordre naît la quête du héros. Prenons pour exemples le Titan Prométhée qui défia Zeus au profit des hommes dans la mythologie grecque ou, plus simplement, Aragorn qui réhabilite le peuple des hommes, combat le mal et se marie avec la fille du roi des elfes dans *Le Seigneur des Anneaux*. À partir du deuxième tome de *La Citadelle des Ombres*, Fitz part à la recherche de son oncle Vérité, perdu dans le pays des Montagnes, afin de lui restituer son trône légitime, dérobé perfidement par son frère Royal. De même, le sentiment du merveilleux en fantasy, proposé par le thème du voyage avec son exotisme et ses mondes pittoresques, est également traité comme une qualité de l'épique. L'univers de *La Citadelle des Ombres* propose à cet effet tout un arsenal de paysages étranges et inexplorés; les grands voyages initiatiques à travers différentes contrées viennent structurer la trame du récit. Le Royaume des Montagnes avec ses grandes régions glaciales et mystérieuses, image fantasmée du bout du monde, en constitue un bon exemple. En ce qui concerne le héros, les Grecs le concevaient d'ordinaire comme un demi-dieu, puisque l'un des parents seulement était une divinité. Pensons à ce titre au plus célèbre de ces héros qu'incarne Hercule, fils du roi des dieux Zeus et d'une mortelle. Il existe une très forte correspondance entre la notion de dieu et celle de roi. Les deux concepts s'imbriquent parfois l'un dans l'autre dans l'imaginaire. Par exemple, le roi de France Louis XIV, né au XVII^e siècle, est surnommé le Roi Soleil, ce qui signifie symboliquement « couronné de dieu ». Dans plusieurs croyances, le roi est la personnification de Dieu ou du moins son représentant sur terre. Jésus est quant à lui appelé fils de Dieu et Roi des Juifs. Le personnage central de *La Citadelle des Ombres* de Robin Hobb présente quelques-unes des particularités du héros demi-dieu. Il se nomme Fitz, un nom traduit dans l'histoire par le vocable *bâtard* : « Et c'est ainsi que j'entrai à Castelcerf, enfant

unique et bâtard d'un homme que je ne devais jamais connaître » (I, p. 27). En effet, Fitz est le fils illégitime d'un prince, Chevalerie Loinvoyant, et d'une Montagnarde anonyme. En fait, le nom en fantasy demeure l'un des thèmes itératifs et signifiants les plus répandus. Autrefois, dans la tradition germanique, le mot « fitz » signifiait « fils de ». Il s'ajoutait ensuite au prénom du père utilisé comme suffixe. Par conséquent, le nom FitzChevalerie Loinvoyant, *FitzChivalry Farseer* dans sa version anglaise — nom dont Fitz se verra affublée plus tard dans le récit — se traduit par « Fils illégitime de Chevalerie Loinvoyant ». Tout au long du récit, Fitz possédera différents noms ou sobriquets, qui viendront définir les diverses facettes du personnage, tels le nouveau, le changeur, le bâtard, le catalyseur, Fitz, Fitz Chevalerie Loinvoyant, Keppet, etc.

Dans l'imaginaire collectif, le héros se manifeste en règle générale comme un être solitaire. Fitz semble rejeté en raison de son ascendance, mais il s'exclut aussi lui-même; il provoque en somme sa propre solitude. Or, il apparaît également comme le sauveur. L'exil, l'isolement du héros et son indépendance, voire son anticonformisme, font de lui, la plupart du temps, un élément perturbateur dans la trame narrative. Le héros mythologique ou le héros des grandes épopées fait en règle générale figure d' élu, prédit par une quelconque légende lointaine, par un personnage particulier ou par un devin. À l'intérieur du récit de *La Citadelle des Ombres*, le personnage très coloré et singulier du Fou, surnommé plus tard le Prophète Blanc, désigne Fitz comme le Catalyseur, celui qui, en multipliant les possibilités, guidera le monde vers un avenir plus paisible : « Tu crées des possibilités. Tant que tu existes, on peut manœuvrer l'avenir. [...] Je suis venu et qu'ai-je découvert? Un Loinvoyant qui n'avait pas de nom! Aucun nom dans aucune histoire, passée ou à venir. Mais je t'ai vu en prendre un, FitzChevalerie Loinvoyant » (I, p. 720-722). Réflexion faite, Fitz — celui qui ne devait pas naître — évoque dans le roman le catalyseur, le *changeur* par lequel la toile du destin ou la roue du temps peut fluctuer.

La littérature médiévale participe également à la formation du genre de la fantasy. Un vaste pourcentage du corpus médiéval fait intervenir le merveilleux dans ses récits. Notons à ce propos le merveilleux chrétien, le merveilleux des chansons de geste, le merveilleux des récits de chevalerie ou celui des histoires traversées par l'esprit des poèmes propres aux peuples celtiques ou scandinaves. Nous pouvons penser notamment au poème *Beowulf*. Les récits de fantasy exploitent sans conteste cette matrice du merveilleux. Relevons au passage les multiples variantes de la légendaire saga arthurienne, issues en premier lieu de Bretagne. Les codes spatiotemporels de l'époque moyenâgeuse, avec ses batailles à l'épée et à la hache, son système féodal, sa technologie encore à l'état d'ébauche et l'archétype d'une nature sauvegardée, constituent l'une des pistes les plus pressurées en fantasy, sans en être toutefois l'unique voie arpentée. Anne Besson nous rappelle cependant que le Moyen Âge historique couvre une très longue phase de l'histoire, s'échelonnant sur environ 1000 ans. L'influence médiévale dans les récits de fantasy est par conséquent extrapolée à travers un imaginaire collectif très général de ce qu'évoque l'idée du Moyen âge. Aux dires d'Anne Besson, la fantasy, par ses péripéties, ses logiques structurelles et les vertus véhiculées, représente, dans les fictions contemporaines, la plus moderne et imposante réactualisation de l'aventure, issue quant à elle des récits de chevalerie de l'époque médiévale. Dans ces conditions, les racines moyenâgeuses de la quête héroïque délimiteraient les modalités de la fantasy. Les vocables *saga*, *chronique* et *cycle*, à maintes reprises employés en fantasy, sont d'ailleurs directement issus de la littérature médiévale. Anne Besson souligne ainsi fortement la filiation, par ses échos formels, avec des modes narratifs intentionnellement archaïques, entre la littérature médiévale et la fantasy.

Pourtant, du point de vue de Ludün Mats, la fantasy se construit avant tout par l'utilisation massive de l'héritage mythique. La fantasy tirerait son souffle créateur des légendes et mythologies antiques, en une résurgence contemporaine du merveilleux. Plus encore, la fantasy reproduirait les cosmogonies des récits sacrés, d'un univers idyllique et équilibré, en somme d'un monde utopique dans lequel le vice se faufile. Grâce à la récupération des mythes du péché originel et de l'Âge d'Or corrompu, la fantasy reproduirait les mythes du commencement et de sa perte, ainsi que la quête de la vie éternelle qui en découle. Ludün Mats soutient même que « l'auteur de fantasy est à la fois écrivain, historien

et prophète [...] il écrit donc une sorte de livre sacré qui apporte sa vérité apodictique³⁰ ». Si la théorie de Lundün Mats semble légèrement dépasser la mesure, elle confirme du moins la quête de légitimité qui caractérise parfois les théoriciens du genre. Lundün Mats, à l'égal d'Anne Besson, a pourtant raison lorsqu'il affirme que la fantasy apparaît comme une réitération contemporaine et plus ou moins éprouvée de mythologies diverses (grecques, celtiques, nordiques, arabes, indiennes, asiatiques, autochtones, etc.). Fait intéressant à relever, le cycle de *La Citadelle des Ombres* est constamment traversé par des personnages énigmatiques représentés par *les Anciens*, vestiges d'un passé immémorial, aux origines du mythe : « De pierre étaient leurs os, de la pierre aux veines scintillantes des Montagnes; leur chair était faite des sels étincelants de la terre; mais leur cœur était fait du cœur d'hommes sages » (I, p. 770). De manière générale, selon Anne Besson, « le mythe s'impose, comme modèle même du "Grand Récit" au merveilleux sacré, adossé sur une croyance collective qui fait figure d'idéal perdu et trouve son modèle historique fantasmé au Moyen Âge ».³¹ Les auteurs contemporains de fantasy mélangent ainsi archaïsmes et modernisme, en actualisant les sujets classiques du merveilleux : « Le genre se plaît à jouer avec les symboles, à les détourner et à les cultiver du même coup ».³² En d'autres mots, la fantasy tire une thématique et un exemple du merveilleux contenu dans les mythes qu'elle adapte ensuite aux récits contemporains.

Il existe également une intertextualité confirmée entre les auteurs ainsi qu'entre les œuvres de fantasy. Ils se font écho « conformément au fonctionnement du récit de genre³³ », sans nécessairement connaître, en vérité, l'origine première de la matière avec laquelle ils composent. La fantasy s'appuie facilement sur le jeu de l'intertextualité, surtout par une adaptation des contes populaires, des contes de fées, de la littérature médiévale, des mythes et par le déplacement des thèmes et des figures du merveilleux vers la fantasy.

³⁰ Ludün Mats, *La Fantasy*, op. cit., p. 61.

³¹ Anne Besson, *La fantasy*, op. cit., p. 122, 123.

³² Ludün Mats, *La Fantasy*, op. cit., p. 20.

³³ *Ibid.*, p. 80.

1.1.5. Quelques sous-genres, en regard de *La Citadelle des Ombres* et de son auteur

À l'heure actuelle, deux sous-genres de la fantasy sont particulièrement populaires. En premier lieu, nous retrouvons *l'Héroïc fantasy* qui résulte sans équivoque du *Seigneur des anneaux* et des nombreuses aventures du Cimmérien Conan le barbare. Les récits de *l'Héroïc fantasy* retracent en règle générale les aventures d'un personnage central — au détriment parfois des personnages secondaires — qui gravite à l'intérieur d'univers imaginaires apparentés au contexte moyenâgeux. Ce sous-genre regroupe un bon nombre d'imitations dénuées de charmes, bien qu'une partie des productions contemporaines parvienne à réinventer les lieux communs. Le cycle de *La Citadelle des Ombres* de Robin Hobb, par exemple, se détache des redites classiques qui déterminent *l'Héroïc fantasy* par la complexité de l'intériorité des personnages, autant principaux que secondaires, et des liens intimes qu'ils cultivent entre eux. Ce cycle recèle entre autres, à l'intérieur de son récit, plusieurs quêtes initiatiques dont certaines sont plus recherchées que le simple combat contre le mal. Par exemple, Fitz traverse diverses épreuves qui à terme lui permettent de faire la découverte de son identité. Ce corpus est encensé par la critique en raison de la cohésion de son espace fictionnel dans lequel le passé mythique se construit par l'entremise des *Anciens*, sortes de personnages absents issus d'un temps ancien et dont personne ne connaît réellement la morphologie. Ces derniers hantent l'imaginaire des personnages du cycle et symbolisent un temps primitif parfait et idéalisé : en préservant l'équilibre entre l'homme et la nature, il s'agit entre autres dans ce récit d'appréhender la mort à venir à l'intérieur d'un cycle de naissance/mort/renaissance, lui-même consigné dans une pluralité (Fitz et le loup, l'homme et l'animal) destinée à converger dans l'Unité divine. La fantasy de *La Citadelle des Ombres* propose donc un retour éternel vers les satisfactions, les merveilles des commencements proposées par *l'Héroïc fantasy*.

En deuxième lieu, nous retrouvons la *fantasy urbaine*, la plus moderne résurgence de la fantasy. Elle demeure jusqu'à ce jour la plus répandue actuellement sur le marché. Son action survient dans les contours de la ville telle que l'expérimente le lecteur dans son univers empirique, à ceci près qu'un phénomène magique surgit dans cette atmosphère urbaine. À

l'inverse du fantastique, le merveilleux s'y trouve une fois de plus naturalisé. Un amalgame entre réalité et imaginaire s'y construit. Le récit de Megan Lindholm (alias Robin Hobb), *Le dernier magicien*, dont le personnage central s'oppose à une puissance maléfisante introduite dans la ville de Seattle, est un excellent exemple de fantasy urbaine.

Plus déterminant encore, le lectorat se féminise, ce qui incite la production à diversifier ses approches de la fantasy, afin justement de plaire à une demande particulière. La formule féminine de la fantasy ne fixe aucune limite en soi. Elle représente plutôt, depuis les années 1970, une tendance manifeste en fantasy. En plein essor, la fantasy féminine se concentre en effet sur un point de vue féminin. Marion Zimmer Bradley et ses *Dames du Lac* (1982), dans une réécriture excentrique de la légende du Roi Arthur, sous le regard particulier des femmes qui fondent la trame du récit, réforme de ce fait la fonction même des figures féminines qui jalonnent le genre. Dans certains cas, l'espace habité par les femmes y est plus imposant et l'écriture plus lyrique, en particulier dans les extraits romantiques. Nous retrouvons dans cette catégorie la populaire saga *Twilight* de Stephenie Meyer qui prend pour cible première une jeunesse féminine en quête d'absolu, bien que la saga réussisse tout de même à intéresser le lectorat adulte, à l'image de la série des *Harry Potter*. Cependant, cette saga peut aussi trouver son modèle dans la structure des romans Harlequin, ce qui confirme l'hybridation fréquente entre les genres. Quoique certains romans possèdent distinctement une éloquence féminine, d'autres se révèlent plus neutres au niveau de l'écriture. Il devient néanmoins que l'éventail des auteurs féminins s'intensifie et instille à la production un imaginaire davantage à leur image. L'écriture de l'auteure du cycle de *La Citadelle des Ombres* révèle une subtile influence féminine, bien que dans l'ensemble, l'originalité de son œuvre ne se subordonne pas à cette unique caractéristique. Il n'en reste pas moins que Robin Hobb, jouant aujourd'hui un rôle magistral dans l'univers de la fantasy, ouvre tout un espace de ressources au lectorat et aux écrivains féminins.

Tout bien considéré, *La Citadelle des Ombres* de Robin Hobb semble s'éloigner quelque peu des caractéristiques attribuées à l'*Heroic fantasy*. Déjà, les personnages débordent des frontières restreintes propres au sous-genre. Certaines caractéristiques du

héros, qui plus est, différent des canons. Ni particulièrement fort ou intelligent, loin d'être herculéen en somme, ce dernier permet tout de même d'approcher une symbolique du temps. Malgré le fait que cette œuvre soit une pure œuvre de fiction, elle aborde des thèmes résonnant en écho dans l'imaginaire du lecteur, proches des questions universelles qui se sont toujours posées à l'être humain. D'autant plus que la fantasy circonscrit l'invisible et les rêves. Du surréalisme aux récits contemporains de fantasy, une dépendance complexe entre littérature et imaginaire s'installe, dans un glissement du réel, provoqué à la fois par l'auteur et par le lecteur. Le merveilleux présenté dans la fantasy, dans son exploration de l'imaginaire et de la fantaisie toujours renouvelée, refuse en quelque sorte la réalité empirique. La fantasy se conçoit alors comme une porte qui conduit à l'extérieur de l'expérience. La référence aux mythes s'impose plus spécifiquement dans ce genre qui aspire à rétablir la relation osmotique et harmonieuse de l'homme avec la nature. Le temps cyclique du mythe rappelle l'image de l'éternité circulaire, surtout par les thématiques d'un passé éternisé et par un mouvement éternel des morts et des renaissances. Le recours au mythe ouvre un potentiel infini au merveilleux dans la mesure où les mythes et les symboles constituent la mémoire de l'homme. *La Citadelle des Ombres* démontre le rapport naturalisé de la fantasy au merveilleux, issu de l'exploitation massive d'un héritage mythique lui-même signifiant. Par conséquent, l'approche mythocritique, présentée par Pierre Brunel, semble particulièrement adaptée pour l'étude de *La Citadelle des Ombres* de Robin Hobb.

1.2. La mythocritique

1.2.1. La critique thématique de Gaston Bachelard et les constantes thématiques dans l'œuvre littéraire

La mythocritique est née dans les années 70, dans le sillage de la mythanalyse de Denis de Rougemont ainsi que de la critique thématique de Gaston Bachelard. Ce dernier, à travers son approche de l'imagination, découvre dans la psyché humaine l'objet fondamental

de son analyse critique de la littérature. Il récupère pour ce faire la théorie des symboles des archétypes du psychanalyste Carl Gustav Jung. Gaston Bachelard en arrive à comprendre et à identifier l'imaginaire en tant que matrice de la vie psychique de l'homme. Il travaille ainsi avec la psychanalyse qui lui permet de grouper les images conformément aux quatre éléments alchimiques, soit le feu, l'eau, l'air et la terre, chacun des éléments s'associant à un réseau analogique d'images : « Le rêve chemine linéairement, oubliant son chemin en courant. La rêverie travaille en étoile. Elle revient à son centre pour lancer de nouveaux rayons. »³⁴ Pour Gaston Bachelard, l'eau fait par exemple référence à l'unité féminine, socialement associée à la maternité, au charme sensuel et à l'intimité. Le feu concerne davantage le mouvement, l'unification et la sexualité. L'air réfère à l'infini et à l'ascension tandis que la terre évoque entre autres la gravité. Gaston Bachelard est d'avis que les thèmes se développent, sous la forme de symboles, dans des images affectives particulières, à l'intérieur des œuvres littéraires. La critique thématique permet alors d'en extraire un thème principal. Bref, Gaston Bachelard s'efforce de trouver la logique et la signification d'une œuvre, qu'il considère comme un ensemble, par une étude thématique afin d'y révéler des constantes.

1.2.2. La mythanalyse de Denis de Rougemont, du sacré à la littérature

Aux origines de la mythocritique se rencontre également la mythanalyse. Cette méthode incombe en premier lieu à Denis de Rougemont, essayiste suisse révolutionnaire né au début du XXe siècle. La mythanalyse est une approche détaillée et analytique des mythes ayant pour dessein d'extraire la valeur psychique, le contenu herméneutique et le lien sociologique possible. Cette méthode heuristique de la pensée collective par les mythes inclus dans les œuvres littéraires évoque davantage la perception exposée dans la psychologie jungienne. Denis de Rougemont emploie le néologisme pour la première fois dans son œuvre *Les mythes de l'amour*, publié en 1961 : « Il s'agit d'une part d'une investigation de la littérature, d'autre part d'une étude de la société contemporaine ».³⁵ Pour Denis de

³⁴ Gaston Bachelard, *La Psychanalyse du feu*, Paris, Gallimard, collection « NRF idée », 1949, p. 32.

³⁵ Pierre Brunel, *Mythocritique, Théorie et parcours*, Paris, PUF, collection « Écriture », 1992, p. 40.

Rougemont, rappelle le critique Pierre Brunel, la littérature altère et trahit d'une certaine manière le mythe. Elle s'empare du mythe et l'exploite au moment où ce dernier a souffert d'une subversion et a, dans ces conditions, abandonné sa valeur sacrée d'origine : « Lorsque les mythes perdent leur caractère ésotérique et leur fonction sacrée, ils se résolvent en littérature »³⁶. L'entrée du mythe dans l'univers littéraire de même que, pour certains, son appauvrissement dans la littérature de genre déclencherait par conséquent une réaction critique par rapport à celui-ci. Pierre Brunel, pour qui la paralittérature ne dévalorise pas nécessairement le mythe, semble quelque peu désappointé par cette étude de Denis de Rougemont.

1.2.3. La mythocritique de Gilbert Durand, plus près de l'anthropologie

La mythocritique, quant à elle, est issue des principes de Gilbert Durand, directeur du *Centre de recherche sur l'imaginaire* (CRI) qui réunit quant à lui une équipe interdisciplinaire de chercheurs pour œuvrer autour de la question des représentations et des images en littérature de même que dans l'histoire, à partir d'un corpus textuel et iconique évoluant de l'Antiquité à aujourd'hui. Ce dernier s'inspire tout autant des travaux de Denis de Rougemont sur la mythanalyse pour les reformuler, leur octroyer un objet et un but que de la critique thématique de Gaston Bachelard. Gilbert Durand tente ainsi de découvrir une structure autonome qui articule l'imaginaire. Le vocable mythocritique se manifeste pour la première fois, de l'avis de Pierre Brunel, dans le no 4 de la Revue *Romantisme*, périodique fondé en 1971 qui, à travers diverses approches telles la littérature, l'art, la science ou l'histoire, explore les aspects du XIXe siècle. En effet, en 1972, Gilbert Durand y fait paraître une étude sous-titrée « contribution à la mythocritique » et intitulée « Le voyage et la chambre dans l'œuvre de Xavier de Maistre ». Gilbert Durand travaille sur l'œuvre la plus connue de cet écrivain aristocrate né en 1763, intitulée *Voyage autour de ma chambre* et publiée en 1794. Ce récit satirique de forme autobiographique relate les errances statiques, d'une certaine manière, d'un jeune officier mis en état d'arrestation dans une chambre durant quarante-deux jours. Gilbert Durand s'engage dans l'analyse des symboles existants dans

³⁶*Ibid.*, p. 41. Citation de Denis de Rougemont tirée de son œuvre *Les mythes de l'amour*, p. 203.

l'œuvre et qui configurent une antithèse. Il conçoit d'ailleurs à la littérature comme une division, un dérivé du mythe, le mythe dominant l'individualité. En effet, le mythe s'implante, selon lui, dans un inconscient collectif anthropologique qui supplante le drame individuel. Puisque ce qui constitue la trame individuelle de même que l'homme social demeure son patrimoine acquis d'archétypes et d'images, « qu'il trouve linguistiquement et ethnologiquement déposés dans son berceau »³⁷, la mythocritique se concentrerait ainsi, « en dernière analyse sur le mythe primordial, tout imprégné d'héritage culturel, qui vient intégrer les obsessions et le mythe personnel. »³⁸

1.2.4. La mythocritique de Pierre Brunel

Pierre Brunel en revanche critique quelque peu l'analyse de Gilbert Durand : « La structure que tente de faire apparaître le critique est moins constituée de résurgences mythiques que de thèmes ou d'archétypes »³⁹. L'auteur de l'ouvrage *Mythocritique, théorie et parcours*, est séduit par l'étude des mythes en littérature et en littérature comparée : « J'ai eu le sentiment, en étudiant certains textes, qu'un autre regard pouvait être porté sur eux si on considérait avec une attention plus soutenue les éléments mythiques qu'ils contiennent ».⁴⁰ Pierre Brunel aspire à éviter avant tout l'intransigeance et la rigidité qu'imposent parfois les idées doctrinaires. Il préfère se figurer la mythocritique comme un mode de lecture nouveau et souple. Le critique récupère ainsi la dialectique de Gilbert Durand, mais il accorde moins de mérite à la portée anthropologique de la mythocritique. Pour Pierre Brunel, le mythe est « un signifiant des plus flottants ».⁴¹ Les mythes, à travers la littérature, demeurent toutefois dans l'obligation de conserver leur portée sacrée d'origine, contrairement à l'idée que s'en faisait Denis de Rougemont. Ils ne peuvent s'aliéner puisqu'au départ, « le mythe raconte une histoire sacrée; il relate un événement qui a eu lieu dans le temps primordial, le temps

³⁷ Pierre Brunel, *Mythocritique, Théorie et parcours*, op. cit., p. 48.

³⁸ *Ibid.* Citation provenant de Gilbert Durand, *Le voyage et la chambre dans l'œuvre de Xavier de Maistre*, Romantisme no.4, Flammarion, 1972, p. 84.

³⁹ *Ibid.*, p. 85.

⁴⁰ *Ibid.*, p. 11.

⁴¹ *Ibid.*, p. 57.

fabuleux des “commencements” ». ⁴² Par la condition même d’ancienneté qui les détermine, nous rappelle Pierre Brunel, les mythes existent à l’extérieur du texte. En effet, avant même d’être littéraire, le mythe entretient un lien privilégié avec l’existence des individus qui les relatent : « Dans un même texte, plusieurs textes fonctionnent. Provisoirement, je peux donc poser en principe que le mythe, langage préexistant au texte, mais diffus dans le texte, est l’un de ces textes qui fonctionnent en lui » ⁴³. Le mythe peut se laisser travailler par un texte. Un rapport, une interrelation en découle nécessairement, l’un et l’autre s’enrichissant. En somme, la mythocritique de Pierre Brunel cherchera principalement à établir un lien entre la structure d’un texte et celle du mythe. Il s’agit d’observer comment la littérature récupère les qualités du mythe, souligne Pierre Brunel, et comment un texte les réactualise.

1.2.5. Problèmes de terminologie du terme mythe

Plusieurs problèmes surgissent lorsqu’il est question du *mythe*, tributaires des nombreuses distorsions de l’acception et de l’appréhension que le terme déclenche au fil du temps ou de l’angle d’approche et du champ d’expertise. Cette réflexion sur la terminologie se complexifie et prend une envergure déterminante lorsqu’il s’agit de littérature comparée et de mythocritique. Pierre Brunel nous rappelle d’ailleurs que Raymond Trousson, spécialiste en littératures comparées modernes, subrogera les idées de *thèmes* et de *motifs* à celle de *mythe littéraire* afin de dissiper une certaine aporie quant à la valeur du terme. Plus spécifiquement, la notion de *thème* inclurait la détermination du *motif*. Par exemple, le *thème* de Don Juan comprend le *motif* du séducteur, de la même manière que les *thèmes* de *Roméo et Juliette* ainsi que de *Tristan et Iseult* incluent le *motif* des passions insatisfaites, pour reprendre les exemples de Pierre Brunel. Et le *thème* d’*Edward aux mains d’argent* comporte quant à lui le *motif* du créateur prométhéen ou de la créature monstrueuse *frankensteinienne* qui aspire à l’humanité. Le *motif* se situe de façon conceptuelle et théorique, cependant que le *thème* dérive directement de la réalisation artistique par laquelle les contours et les composants du *thème* sont délimités. En prenant appui sur ce concept, Raymond Trousson

⁴² Mircea Eliade, *Aspect du mythe*, Paris, Gallimard, 1988, p. 15.

⁴³ Pierre Brunel, *Mythocritique, Théorie et parcours*, op. cit., p. 61.

précise et apporte une ambition nouvelle au vocable mythe. Cependant, contrairement à Raymond Trousson, Pierre Brunel considère que le mythe participe à un tout qui n'est pas susceptible de se résumer à cette conception thématique. Pierre Albouy, dans son ouvrage *Mythes et mythologies dans la littérature française* (2005), établit quant à lui une distinction entre le mythe et le mythe littéraire, soit entre le mythe de l'espace liturgique et le mythe littéraire confiné dans un temps et un espace limité par l'œuvre. À l'inverse, Lévi-Strauss, dans son *Anthropologie structurale* (1958), raconte que toutes les variantes d'un mythe, littéraires ou non, apparaissent comme authentiques, « comme une vie multiple d'un ensemble imaginaire »⁴⁴.

Pierre Brunel s'appuie sur les travaux d'André Jolles, universitaire d'origine néerlandaise né en 1874, pour approfondir son explication de la mythocritique et dissiper les problèmes reliés à l'utilisation du terme mythe. Ainsi, André Jolles écartait la compréhension transcendantaliste du mythe, soit l'idée que le discours demeure subordonné au mythe. Le transcendant constitue ce qui est *au-delà*. De ce point de vue, l'esprit transcende la matière, et l'idée semble avant tout employée pour débattre du rapport et de l'interaction de Dieu avec le monde. Bref, André Jolles déclinait l'idée que le mythe transcende le discours. Pourtant, il excluait également l'optique immanentiste du mythe, soit l'idée que le mythe s'incorpore au discours pour former un tout homogène. À l'inverse du transcendantalisme, les principes de l'immanence réitèrent l'idée que Dieu se dévoile à l'intérieur du monde, s'y confond de manière homogène et sa présence demeure palpable dans les choses qui le constituent. De cette manière, la théorie médiane sur le mythe littéraire d'André Jolles suggère plutôt une solution aux deux idéologies incomplètes en plaidant que le mythe érige une forme simple préexistante à l'écriture, cependant qu'il se laisse renouveler par cette dernière dans le texte littéraire. Pour Pierre Brunel, cette idée s'apparente à sa propre conception du mot et de la fonction du mythe à partir d'un texte.

⁴⁴ Claude Lévi-Strauss, *Anthropologie structurale*, Paris, Pocket, collection « Agora », 1985, p. 240.

1.2.6. Aux origines du mythe littéraire

Le mythe s'articule avant tout autour du mystère, nous explique André Jolles, il cible ses pourtours devant l'inconnu, l'inexpliqué, l'indéterminé et l'incompréhensibilité hermétique qu'aucune conjecture ne peut résoudre. Le mythe élabore, devant cette interrogation que l'univers pose, une réponse. En utilisant le mythe, l'homme détermine une cause à l'effet. Pierre Brunel soutient également que ce principe universel de l'interrogation produit le mythe. La fonction même de tous les récits démiurgiques demeure le besoin d'expliquer, par l'occurrence de textes sacrés et surtout de mythes, ce que la logique ne déchiffre pas. Il existe d'ailleurs une abondance de ces récits cosmogoniques issue d'une variété d'origines : l'Égypte ancienne, la Chine ancienne, la Turquie, l'Islam, l'Inde, l'Iran préislamique, etc. « Quand l'univers se crée ainsi à l'homme par *questions* et par *réponses*, une forme prend place, que nous appelons *mythe* ». ⁴⁵ Par conséquent, l'interdépendance qui existe entre, d'une part, les interrogations que l'homme se pose relativement à un événement et, d'autre part, les explications qu'il énonce en réponse, génère le mythe. André Jolles nomme la réponse à ces interrogations, *le geste verbal*. Cette solution propose nécessairement, par une création conceptuelle, une représentation dans le texte, soit ce que Pierre Brunel nommera, nous le verrons, l'indice mythique. Le mot et la compréhension du mythe semblent de nos jours galvaudés, pour reprendre le terme du critique, et cette confusion demeure son cheval de bataille dans plusieurs de ses travaux. Avec le temps, le mythe se serait alourdi d'un sens dépréciatif superflu et l'auteur de *Mythocritique* s'active à en circonscrire les contours en regard de la littérature comparée afin de rétablir la noblesse du mythe.

⁴⁵ André Jolles, *Formes simples*, Paris, Seuil, 1972 (1930), p. 81.

1.2.7. La méthode mythocritique selon Pierre Brunel

Nous en arrivons ainsi à la méthode mythocritique de Pierre Brunel. Cette dernière comprend trois aspects particuliers. Il importe dans un premier temps de considérer dans le texte l'**émergence** du mythe. La démarche consiste en somme à déterminer et à découvrir l'existence de traits mythiques dans un texte. Cependant, il ne s'agit pas nécessairement de rechercher une présence mythique formelle puisque « à s'en tenir à l'explicite pur, la mythocritique risque de commettre l'erreur inverse, soit qu'elle se réduise à une description paraphrastique, soit que par prudence elle se dérobe devant des textes qui ne la sollicitent pas immédiatement ».⁴⁶ Il n'apparaît donc pas indispensable de dévoiler la retranscription intégrale ou partielle d'un mythe en particulier. Il ne faut pas espérer découvrir l'exhaustif mais plutôt chercher les vestiges, la réminiscence, les résonances, en fait, ce qu'André Jolles nommait le *geste verbal* et ce que Pierre Brunel appelle l'indice mythique. Dans un deuxième temps, le mythe suggère à la fois une adaptabilité et une résistance dans le texte littéraire. Pierre Brunel nomme cette caractéristique du mythe littéraire la **flexibilité**. En effet, le mythe demeure susceptible de modifications à travers le temps et les textes. Il reste tout de même résistant au texte. Par exemple, le mythe d'Ulysse reste un mythe marin et le mythe de Perséphone celui de la renaissance. Malgré tout, le mythe n'apparaît pas immobile; l'éventail de ses variantes confirme qu'il ne peut y avoir de modèle mythique statique, invariant. Il s'agit une fois de plus d'éviter le dogmatisme des institutions et peut-être même de l'imaginaire lui-même. En dernier lieu, Pierre Brunel explique que l'indice mythique dans un texte, même s'il demeure latent ou s'il n'est pas apparent, sera examiné comme signifiant. Par conséquent, ce dernier posséderait une capacité d'**irradiation** :

La présence d'éléments mythiques dans un texte est souvent traitée avec condescendance. On les réduit souvent à des traces mythologiques, on les admet, mais comme fioritures, comme survivances nostalgiques ou encore comme objet de dérision. L'hypothèse fondamentale de la mythocritique, son principe même, s'oppose radicalement à ce scepticisme dédaigneux.⁴⁷

⁴⁶ Pierre Brunel, *Mythocritique, Théorie et parcours*, op. cit., p. 75.

⁴⁷ *Ibid.*, p. 82.

L'élément mythique peut se présenter dans un titre, aussi bien que dans un nom, une citation, une phrase, un thème ou tout simplement dans un motif. Il peut également se rencontrer à l'intérieur d'une irradiation sous-textuelle, telle que la nomme Pierre Brunel. Il existerait ainsi deux origines à l'irradiation sous-textuelle. Nous retrouvons la première dans l'intégralité des créations littéraires d'un auteur. En effet, une représentation mythique exposée dans une œuvre peut rayonner dans un autre texte du même auteur où elle n'apparaît pas nécessairement formelle et transparente. La deuxième origine de cette irradiation sous-textuelle du mythe se découvre par le mythe lui-même et son inévitable rayonnement dans la mémoire collective, individuelle et dans l'imagination d'un auteur. Il faudra toutefois faire attention à l'irradiation destructrice, nous rappelle Pierre Brunel, dans la mesure où trop exposer un mythe, trop jouer avec ses éléments, consciemment ou non, vient noyer le texte : « L'irradiation trop violente a été destructrice, même si le lecteur et l'auteur ont encore le droit de jouer avec les ruines... »⁴⁸

La mythocritique constitue donc une récente tendance critique, encore peu explorée, pour sonder les productions littéraires. Certains estiment en outre qu'il ne s'agirait en fait que d'une simple ramification de la critique thématique de Gaston Bachelard, dans laquelle la constitution de l'œuvre repose sur des thèmes. Quoi qu'il en soit, la mythocritique s'appuie sur la notion de mutabilité du sacré dans les œuvres contemporaines. Ce nouvel angle d'approche concentre sa démarche sur l'analyse des symboles et des mythes contenus dans les œuvres comme ingrédients prééminents et constitutifs de la production littéraire et de la création artistique, au sens large.

⁴⁸ *Ibid.*, p. 86.

CHAPITRE 2

LA STRUCTURE DE L'IMAGINAIRE

« Pourquoi découper ton existence en petits bouts et donner des noms aux petits bouts? Heures, jours... C'est comme un lapin [...] Toi, quand tu as un lapin, tu le découpes en morceaux et tu l'appelles os, viande, fourrure et entrailles; et alors tu n'en as jamais assez. » (II, p.83)

2.1. Contours du mythe et des symboles en littérature

2.1.1. Approches polysémiques du mythe littéraire et du mythe littérisé

À première vue, l'œuvre littéraire ne sollicite pas d'emblée le sacré alors que le mythe ou l'indice mythique qu'elle accueille peuvent y prétendre. Il existe effectivement, comme nous l'avons déjà entraperçu, une confusion lorsqu'il s'agit de mettre en relation le récit symbolique du mythe et la production littéraire. Dans ces conditions, quel résultat surgit de l'articulation de l'œuvre littéraire et du sacré, de la convergence de ces deux instances différentes? Marie-Catherine Huet-Brichard nous dit, dans son ouvrage *Littérature et Mythe*, publié en 2001, que « le sacré s'incarne dans le profane et que le profane recherche la caution du sacré. »⁴⁹ Peut-être avons-nous là les prémices d'une réponse. Le mythe deviendrait alors inhérent au texte. En fait, il restituerait au texte littéraire un fragment du sacré compris dans le mythe, tout comme le soutient d'ailleurs Pierre Brunel. Pourtant, le mythe réinvente ses fonctions selon les diverses approches et les différents regards posés sur lui. C'est ainsi qu'au départ les mythes, dans leur genèse, apparaissent comme des récits anciens, primordiaux, sur lesquels repose la relation entre les groupes et les êtres vivants, notamment avec les animaux, le monde, la nature et l'inconnu. Le mythe se conçoit comme le pivot des acquis de l'humanité et de la structure sociale d'un peuple. Il importe également pour ses qualités

⁴⁹ Marie-Catherine Huet-Brichard, *Littérature et mythe*, Paris, Hachette supérieur, collection « Contours littéraires », 2001, p.7.

symboliques qui enseignent et légitiment la relation de l'humanité à son sacré, à ce qui le transcende. Le psychanalyste Carl Gustav Jung soutient dans ce sens que,

Tous les phénomènes "mythisés" de la nature, comme l'été et l'hiver, les phases de la lune, les saisons des pluies, etc. ne sont rien moins que des allégories représentant ces expériences objectives; ce sont bien plutôt des expressions symboliques de ce drame intérieur et inconscient de l'âme, qui devient connaissable à la conscience humaine par la voie de la projection, c'est-à-dire en se reflétant dans les phénomènes naturels.⁵⁰

De cette manière, le mythe fait le récit d'une réalité, d'une expérience sacrée. Il propose un paradigme aux comportements de l'homme dans son environnement et répond à une fonction, soit celle de maîtriser le mystère qui l'entoure, tout comme le soutenaient, par exemple, Raymond Trousson et André Jolles.

Il n'en demeure pas moins que le mythe glisse, à travers la littérature, de l'expérience collective du récit de la cosmogonie, tel que le concevait l'homme dans ses balbutiements, vers une trajectoire individuelle. L'essayiste Marie-Catherine Huet-Brichard considère ainsi que les deux champs culturels que sont l'anthropologie et la littérature sont en interrelation à travers le concept de mythe littéraire. Toutefois, il existe en littérature des mythes littéraires qui ne possèdent aucune filiation avec les récits d'origine et les mythes cosmogoniques. De nouveau, nous en revenons à la complexité de la définition du mythe. Or, il semble qu'effectivement d'autres interprétations du terme « mythe » viennent se greffer à la première définition. En effet, nous pouvons récupérer un éventail de mythes obtenus, sans intermédiaire, par la littérature; des mythes inédits, indépendants des récits d'origines, non plus assimilés par la littérature mais dérivant d'elle. Ces mythes proviennent d'images ou de représentations idéalisées de personnages ou de figures comme, notamment, ceux de Don Juan, de Roméo et Juliette, de Merlin, de Frankenstein, de Dracula et de Don Quichotte, pour ne nommer que ces derniers. Quantité de ces mythes, nous apprend Pierre Brunel, sont façonnés par la littérature et, avant tout, s'affranchissent de l'écrivain et de l'œuvre initiale. Seulement, ces mythes ne nous intéressent pas vraiment ici, bien qu'ils prennent une

⁵⁰ Carl-Gustav Jung [Sous la direction du Dr Roland Cahen], *Les racines de la conscience, Études sur l'Archétype*, Traduit par Yves Le Lay, Paris, Édition Buchet/Chastel, 1971, p.16-17.

importance manifeste dans l'idée de mythe littéraire. De cette manière, si nous poursuivons avec Marie-Catherine Huet-Brichard, l'écho littéraire d'un mythe arrivé par la littérature demeure un mythe littéraire, tandis que la récupération d'un mythe primitif reconnaissable constituerait un mythe littérisé, ce qui correspond en quelque sorte au postulat de Pierre Brunel quant à la portée du mythe récupéré comme objet de fiction. Il s'agit, dans ce cas, d'admettre la polysémie d'accès au mythe en littérature. Que ce soit par le thème, le motif, la figure, de manière formelle ou tacite, par une redite complète ou partielle ou par l'actualisation d'un mythe, l'indice mythique réclame une variété de méthodes. Les correspondances entre l'œuvre et le mythe résulteront ainsi, directement, des acquis du lecteur et de l'auteur, de leur encyclopédie de connaissances respectives. C'est donc le lecteur, avec ses savoirs, qui réactive ou non le mythe et les résonances mythiques dans une œuvre; processus qui se réalise dans l'acte de lecture et dans une mise en relation de différents textes ou de différentes connaissances. Le mythe en littérature « constitue entre l'auteur et le lecteur un espace de dialogue et de partage; il introduit dans le texte une dimension polyphonique, un lieu de rencontre de savoirs et de discours hétérogènes »⁵¹.

2.1.2. À la base de l'héritage imaginaire de l'homme : les mythes comme système de symboles

Dans tous les cas, les mythes qui nous intéressent se conçoivent comme des ensembles organisés de symboles qui se transforment en récits et dans lesquels « tout fait signe, chaque élément renvoie à un autre élément dans une chaîne d'associations significatives »⁵². Ces récits s'ajustent ensuite aux échanges entre l'homme et la collectivité. Plus encore, l'homme est soudé à la conscience qu'il possède du temps, ce qui autorise l'émergence du mythe, lui-même constitutif du patrimoine imaginaire de l'humanité pour paraphraser Mircea Eliade. « Le mythe ne relève pas d'une logique abstraite, mais de la pensée symbolique, laquelle interprète ou lit le monde comme un réseau de signes et d'analogies qui relient l'univers au sujet »⁵³, nous dit Marie-Catherine Huet-Brichard. Aussi,

⁵¹ Marie-Catherine Huet-Brichard, *Littérature et mythe*, op. cit., p. 107.

⁵² *Ibid.*, p. 49.

⁵³ *Ibid.*

outre l'intertextualité, outre les correspondances entre le mythe et le récit qui le contient, ou le mythe littérisé qui inscrit dans le présent l'événement passé, il possède une portée centrale, soit celle de dévoiler l'homme dans ce qu'il dissimule de plus intime. Bien entendu, un passé mythologique qui s'entasse dans l'imaginaire collectif suppose une mutabilité du mythe, une abondance de versions à travers le temps, d'où l'absence de canons mythiques positifs. Selon Mircea Eliade, il existe une « survivance subconsciente chez l'homme moderne, d'une mythologie foisonnante [...] d'un aloi spirituel supérieur à sa vie consciente ».⁵⁴ Pour lui, les symboles « ne disparaissent jamais de l'actualité psychique : ils peuvent changer d'aspect; leur fonction reste la même. Ce trésor mythique gît là laïcisé et modernisé ».⁵⁵ Par conséquent, le récit dévoilant l'indice mythique utilise pour se construire les archétypes tels que se les figure le psychanalyste Carl Gustav Jung, soit comme des processus psychiques innés chez l'homme. Les archétypes puisent dans les pratiques et les rites liminaires, à l'état latent dans les mythes et les récits plus contemporains. Jung soutient ainsi que le mythe tient lieu de pierre angulaire, de pivot à la pensée et à la conscience de l'homme, à sa créativité, « de la sorte que celui qui croit vivre sans mythe ou en dehors de lui est une exception. Bien plus, il est déraciné sans relation véritable avec le passé, avec la vie des ancêtres (qui continue en lui), ni avec la société humaine contemporaine ».⁵⁶ En outre, Mircea Eliade nous explique que les mythes et les symboles relèvent de l'activité spirituelle de l'homme — du mouvement de l'âme aux yeux de Jung —, et ce, depuis des temps immémoriaux. Il devient par conséquent inconcevable de les éliminer de son imaginaire. La fonction mythique, aux dires d'Eliade, possède cette propriété dynamique et inaliénable d'actualisation et de création de mythes contemporains, dérivant de symboles ancestraux, puisqu'au final, « nous exhumons la sagesse de tous les temps et de tous les peuples et découvrons que ce qu'il y a de plus cher et de plus précieux est dit depuis longtemps dans le plus beau des langages⁵⁷ ».

⁵⁴ Mircea Eliade, *Aspects du mythe*, op. cit., p. 49.

⁵⁵ *Ibid.*

⁵⁶ Carl-Gustav Jung, *Métamorphose de l'âme et ses symboles*, traduit par Yves Le Lay, Paris, Éditions LQF, Collection « LDP Références », 1996 [1953], p. 53.

⁵⁷ Carl-Gustav Jung, *Les racines de la conscience, Études sur l'Archétype*, op. cit., p.28.

Quoi qu'il en soit, il semble nécessaire de reconnaître que la logique symbolique ne constitue pas une expérience précise. En effet, la qualité du symbole comporte notamment la capacité de condenser en une seule image des signifiants pluriels et souvent contradictoires. Or, la systématisation des analyses potentielles ne peut qu'étioler et limiter l'amplitude d'un symbole et de la constellation qui le contient. En contrepartie, l'utilisation des symboles constitue une « vérité directe » de la « conscience totale », affirme Mircea Eliade, du sentiment et de la perception que l'homme détient de lui-même, de sa propre essence et de l'espace qu'il habite dans le monde qui l'entoure. Ces introspections et ces observations fondamentales demeurent inhérentes à son drame, à sa vie. Bref, l'interprétation de même que l'appréhension du symbole, dans une œuvre, nécessitent l'investissement du lecteur et elles demeurent éminemment subjectives puisqu'elles fluctuent suivant l'actualité singulière de chacun. Comme se plaît à le penser Mircea Eliade, tous les symboles existent en tant que microcosme. Ils détiennent une valeur collective et universelle héritée des temps les plus reculés de l'homme ; une signification selon le milieu socioculturel, géographique et temporel de même qu'une signification individuelle. Tout reste interdépendant et s'applique à former le symbole. De sorte qu'il existe un fond collectif à tous les symboles. Ces derniers, « quels que soient le lieu ou le temps où ils sont en honneur, ont une origine commune [...]. Ils sont la mémoire de l'homme »⁵⁸, tout en s'actualisant, en devenant contemporains, constamment, dans un mouvement vers l'homme qui les réinvente pour mieux se les approprier.

2.1.3. Dualité des temps (entre progression linéaire du temps mortel et éternité du temps mythique)

Aujourd'hui, pour reprendre les propos de l'historien des religions Mircea Eliade, les mythes nous permettent en outre de nous instruire sur l'homme qui n'a pas encore composé avec les conditions historiques. En effet, selon la manière de penser transmise par les générations antérieures, ce que beaucoup nomment la Tradition, deux représentations du temps se jouxtent : d'une part, nous retrouvons le temps linéaire, soit le temps profane dans

⁵⁸ Myriam Philibert, *La naissance du symbole. Les racines du sacré et les origines du symbolisme à partir de la préhistoire*, France, Édition Dangles, Collection « Horizons ésotériques », 1991, p.10.

lequel se meuvent naturellement les hommes en progressant vers leur mort, et d'autre part l'éternel présent de la cosmogonie, le vrai « maintenant ». Anciennement, l'homme devenait contemporain de l'acte démiurgique, nous dit Mircea Eliade, en assistant à la narration imaginaire de la naissance du monde, renouvelant ainsi les événements qui ont eu lieu à ce moment, éjecté du temps profane et intégré dans le temps primordial. À l'intérieur du mythe, le temps ne se figure pas de la même façon que de nos jours. Il cohabite plutôt dans une juxtaposition des temps passés, présents et futurs au sein d'une même construction, d'un même espace, dans une même instance que constitue le « maintenant ». En fait, l'intégralité des temps survient dans le présent éternel. Le langage symbolique est saturé d'images archétypales pour aborder les questions que l'homme se pose; il ouvre « un univers de découverte qui, même s'il a l'avantage de nous dépayser, ne le fait que pour mieux nous ramener à nous-mêmes ».⁵⁹ Ces richesses symboliques constituent les capacités jamais épuisées de l'imaginaire.

J. R. R. Tolkien, dans une entrevue qu'il accorde en 1968, explique que « lorsqu'on analyse les histoires qui passionnent les hommes, on s'aperçoit qu'il s'agit toujours d'histoires traitant de la mort. [...] la mort est la clé du *Seigneur des Anneaux* »⁶⁰. La mort est l'un des remparts les plus solides de l'inconnu, le plus grand des voyages initiatiques, une variable de la vie humaine fatale et inévitable et, pour l'auteur de *La Citadelle des Ombres* Robin Hobb, le lieu encore inexploré par excellence: « La mort n'avait pas encore obscurci son regard et les yeux braqués sur les miens semblaient contempler une énigme au-delà de toute compréhension » (I, p. 687). Plus encore, pour Lovecraft, la peur se conçoit comme l'émotion la plus puissante et la plus archaïque chez l'homme, une émotion issue d'une mémoire collective selon le psychanalyste Jung. Dans son ouvrage *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, Gilbert Durand soutient que l'imaginaire se construit en réponse à cette angoisse, à cette peur archaïque du temps et de la mort à venir. Il semble que l'art et la littérature nourrissent le symbole et soient des supports tout disposés pour accueillir

⁵⁹ Léa Silhol, « Fées et fantasy, un mariage heureux » [p.30 à 43] dans Léa Silhol et Estelle Valls de Gomis [dir.], *Fantastique, fantasy, science-fiction. Mondes imaginaires, étranges réalités*, Paris, Éditions Autrement, collection « Mutations », no. 239, 2005, p. 43.

⁶⁰ Jacques Baudou, *La Fantasy, op. cit.*, p.45. Citation tirée de l'entrevue de J. R. R. Tolkien accordée à la BBC en 1968.

l'imaginaire, ce qui permet à l'homme de domestiquer le temps, de contrer la mort, d'être immortel et, dans une certaine mesure, d'être à l'extérieur du devenir. « Le récit imaginaire nous permet d'affronter le mystère de la mort, de l'au-delà⁶¹ », pense d'ailleurs l'auteur à succès Stephen King.

Les récits mythiques tiendraient donc lieu de réponse, voire de médiateur quant à l'expérience du temps et surtout de la mort à venir. Mircea Eliade nous explique, dans son ouvrage *L'Éternel Retour*, que la vie dans le temps profane demeure déchirante et pénible. L'homme primitif est contraint de se reconforter dans les temps mythiques en ayant recours à la ritualisation des mythes. Ces rituels reproduisent la cosmogonie — soit physiquement, par des gestes symboliques, soit par l'entremise du récit — et deviennent en fait une nouvelle genèse qui donne accès au temps primordial : « Par le paradoxe du rite, tout espace consacré coïncide avec le Centre du Monde, tout comme le temps d'un rituel quelconque coïncide avec le temps mythique du "commencement" ». ⁶² Le temps mythique associé aux débuts de la création, à l'origine des temps, est un temps anhistorique, le seul temps réel et le seul temps vrai, à l'encontre du temps profane et historique de l'homme. Bref, les divers rituels sont une manière pour l'homme de toucher cet éternel présent sacré. Bien des rituels prennent leur origine dans cette conception du temps, notamment le jour de l'An qui marque la fin d'un cycle, la présence momentanée d'un présent éternel et le renouveau. Ils autorisent de la sorte l'annulation du temps sous l'idée d'un renouvellement périodique.

2.1.4. L'Éternel Retour de Mircea Eliade

Nos sociétés modernes conçoivent plutôt le temps comme un axe linéaire qui chemine fatalement vers la mort, une conception du temps récupérée de la religion catholique. En effet, il n'existe qu'une seule Illumination, qu'une seule Apocalypse, qu'un

⁶¹ Roland Sernould, « Stephen King, de l'horreur à la fantasy », dans Léa Silhol et Estelle Valls de Gomis [dir.], *Fantastique, fantasy, science-fiction. Mondes imaginaires, étranges réalités, op. cit.*, p. 121.

⁶² Mircea Eliade, *Le mythe de l'Éternel Retour, archétypes et répétition*, Paris, Gallimard, collection « Folio Essai », 1989, p. 33.

seul Jugement de Dieu et donc le temps ne peut être cyclique. À l'inverse, les mythes démiurgiques présentent un passé perpétué par l'alternance de la naissance, de la mort et de la renaissance. Le temps s'imaginait comme un cycle, à l'instar de la nature qui obéit aux saisons, de manière à ce que tout achèvement se renouvelle. Invariablement, les récits mythiques expriment une origine traversée et submergée par le sacré. Il s'agit ensuite, par une résurgence rituelle du présent éternel, de récupérer, de se réapproprier cette naissance symbolique. Nous pouvons y déceler en filigrane une négation de l'histoire, de la mort et du vieillissement. Par ailleurs, les sociétés plus primitives côtoyaient la nature intimement dans un lien immédiat entre l'homme et le monde, entre l'homme et le sacré. Ainsi pouvons-nous formuler que la mort apparaît davantage comme l'idée d'une transformation, d'une progression plutôt que celle d'un aboutissement : « Si tout recommence toujours, rien ne finit jamais. La crainte de la mort est ainsi atténuée ». ⁶³ Cette composante périodique du temps associe l'homme à la nature. En effet, comme se plaît à le dire Mircea Eliade, les cycles lunaires, de même que les cycles menstruels chez la femme, se retrouvaient anciennement mêlés à l'existence humaine puisqu'« il existe partout une conception de la fin et du début d'une période temporelle, fondée sur l'observation des rythmes biocosmiques ». ⁶⁴ À l'exemple du cycle de la lune, dans ce que l'auteur nomme *L'Éternel Retour*, l'homme meurt afin de renaître par la suite, suivant l'idée de la naissance, de la mort et de la renaissance. Il réintègre ainsi ses origines, transformé et renouvelé. En somme, quelle que soit l'attitude relativement à la mort, celle-ci prend part au sacré chez l'homme, indépendamment de l'époque dans laquelle il évolue. Le récit fait notamment partie d'une manière moderne de ritualiser ce rapport de l'homme au sacré dans le but de conjurer la peur de la mort. En effet, l'homme d'aujourd'hui est contraint d'exister et de traverser l'histoire, tandis que les pratiques archétypales primitives font référence à une période à l'extérieur du temps, au-delà de l'expérience et en marge de l'histoire. Mircea Eliade prend à tâche, dans son ouvrage *L'Éternel Retour*, de dévoiler de quelle manière, par quel mécanisme, l'homme contemporain parvient à survivre justement à ce temps profane. Il réfléchit pour ce faire sur la présence et la rencontre de ces deux instances que représentent le temps linéaire, profane, et le temps mythique, au milieu des collectivités contemporaines. Il estime que les croyances archaïques

⁶³ Ludün Mats, *La Fantasy*, op. cit., p. 98.

⁶⁴ Mircea Eliade, *Le mythe de l'Éternel Retour, archétypes et répétition*, op. cit., p. 67.

de répétitions archétypales ressurgissent, réinventées, afin de faire sens à nouveau. En effet, la disparition du sacré chez l'homme contemporain, tel que Jung l'affirme, trouverait en dernière analyse son expédient dans l'art et la littérature, se réactualiserait pour combler des besoins plus modernes.

2.1.5. Le langage et la pensée symboliques : l'archétype chez Jung

Carl Gustav Jung présente deux manières d'appréhender le monde. Nous retrouvons en premier lieu la *pensée dirigée*, soit la conceptualisation du monde par le discours en tant que moteur de la civilisation, de la culture et de la communication. La *pensée dirigée* demeure aux dires de Jung un apprivoisement psychique de l'univers positif. Néanmoins, il devient possible de la substituer par l'imagination, le rêve, la fiction ou le fantasme qui participent davantage de la *pensée spontanée*. Cette deuxième forme de conception du monde se structure quant à elle « par des motifs de l'inconscient ».⁶⁵ Ainsi, la *pensée dirigée* est une manifestation consciente, à l'inverse de la *pensée imaginative* ou *spontanée*. La *pensée spontanée* archaïque, révélée notamment chez l'homme « primitif » et chez l'enfant, occupe tout de même un espace déterminant pour l'homme contemporain dès l'instant où s'interrompt la *pensée dirigée*, bref, dès lors que « nous compensons nos manques par l'imagination ».⁶⁶

La théorie d'un inconscient collectif inné, immanent, à l'opposé de l'inconscient subjectif, provient également de Jung. Ce dernier nous dit d'ailleurs que « cet inconscient n'est pas de nature individuelle, mais universelle : par opposition à la Psyché personnelle, il a des contenus et des modes de comportement qui sont [...] les mêmes partout et chez tous les individus [...] ».⁶⁷ L'inconscient collectif se compose de symboles universels qui se révèlent de toute éternité chez l'homme. Jung réfère à ces images primordiales en tant qu'archétypes. Le mythe apparaîtrait de cette manière comme le mode d'expression de l'archétype, le

⁶⁵ Carl-Gustav Jung, *Métamorphose de l'âme et ses symboles*, op. cit., p. 67.

⁶⁶ *Ibid.*, p. 77.

⁶⁷ Carl-Gustav Jung, *Les racines de la conscience, Études sur l'Archétype*, op. cit., p.14.

prototype et le modèle de tout récit, organisé par les symboles archétypaux constitutifs de la psyché, de la conscience et, pour Jung, de l'âme. En définitive, l'inconscient collectif accueille tous les symboles dont les mythes surgissent. Dans ces conditions, « l'archétype s'inscrit dans une trame de représentations apparentées entre elles, conduisant toujours à d'autres images archétypiques et se chevauchant constamment les unes les autres, et dont l'ensemble forme le singulier tapis de la vie. »⁶⁸

En somme, les archétypes, notion d'ailleurs reprise par Gilbert Durand, se conçoivent comme des prototypes symboliques inscrits dans l'inconscient de manière à édifier une structure psychique naturelle. L'homme posséderait, en regard de l'imaginaire, une expérience collective construite à partir de symboles typiques, dans un ensemble de rapports plus ou moins invariables : « C'est le monde qui parle par le symbole [...]. Plus le symbole est archaïque et profond, plus il devient collectif et universel »⁶⁹. En ce qui concerne Gilbert Durand et Mircea Eliade, les grandes articulations mythologiques constituent aussi le noyau, en littérature, dont elles structurent la valeur, le signifié, dans la réactualisation d'archétypes premiers : « Les symbolismes archaïques réapparaissent spontanément même dans les œuvres des auteurs "réalistes" qui ignorent tout de tels symboles ».⁷⁰ Apparaît alors le paradoxe du symbole qui est à la fois un archétype, mais également formé d'antithèses. La formule se transforme, mais les rapports symboliques entre le signifiant et le signifié se maintiennent. En effet, que ce soit la coupe renversée, la tente, l'image de la sphère céleste, la voûte ou le microcosme de la grotte qui reproduit l'univers, la filiation entre coupe et ciel se conserve. Elle évoque, de manière assez générale et peu exhaustive, la protection, l'union du ciel et de la terre, le mystère du monde cosmique, etc. Bref, il ne s'agit pas d'images universelles, qui d'ailleurs diffèrent selon l'époque, l'environnement, la nation, l'individu, etc., mais de structures et d'ensembles de relations.

⁶⁸ Carl-Gustav Jung, *Sur l'interprétation des rêves*, Paris, Albin Michel, 1998, p.220.

⁶⁹ Carl-Gustav Jung et Charles Kerényi, *Introduction à l'essence de la mythologie*, Paris, Édition Payot, collection « Petite bibliothèque Payot », p. 129.

⁷⁰ Mircea Eliade, *Images et symboles*, Paris, Gallimard, 1979, p.30.

2.1.6. *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire* de Gilbert Durand

Les travaux de Gilbert Durand sont marqués par l’empreinte des idées de Jung et de l’idée d’un imaginaire transcendantal appliquée aux œuvres de la littérature. Son ouvrage, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, présente une approche systématique des mythes dans une synthèse de symboles et de ressemblances selon les dominantes comportementales (posturales, digestives, sexuelles). L’imaginaire, loin d’être intarissable, se répéterait selon des axes sémiotiques, des ensembles logiques et isomorphiques. Durand répartit ainsi les symboles d’après trois grands régimes de l’imaginaire : le régime diurne, le régime nocturne et le régime médian ou intermédiaire. Le régime diurne comporte la dominante naturelle de posture, selon un concept de réflexologie, où l’enfant tend à vouloir se placer en position verticale, ce qui comporte une notion d’élévation, d’ascension et de luminosité dans le symbole. Le régime nocturne contient quant à lui les dominantes digestives ainsi que les dominantes sexuelles dans une dialectique cyclique (initiation et métamorphose). Nous y retrouvons notamment le symbole de l’animal qui mord, avale et dévore de même que les temps cycliques reliés par exemple aux cycles menstruels chez la femme ou au cycle de croissance/décroissance de la lune. Ensuite, certains symboles sont classés dans le régime intermédiaire où ont préséance les dualités antithétiques. Chaque régime de l’imaginaire détient ses règles d’association et de groupement des symboles, mais nous pouvons noter dans tous les cas une correspondance entre les symboles, ce que Gilbert Durand nomme une *affinité essentielle*. Toutefois, par définition, les symboles possèdent davantage une particularité bipolaire, chacun comportant une part diurne positive et une part nocturne négative. La structure du mythe demeure probablement « un système de forces antagonistes »⁷¹, tel que le conçoit Gilbert Durand, organisée de couples bipolaires et de schèmes opposés (chute/ascension, vie/mort, homme/animal, destruction/création). En somme, le symbole est bipolaire et possède une face diurne et une face nocturne. Par conséquent, Gilbert Durand, tout comme Carl Gustav Jung et Pierre Brunel, s’accordent à l’idée que les antithèses articulent l’imaginaire. Il semblerait qu’indépendamment de tous les travaux réalisés sur le symbole, il s’agisse de retenir essentiellement le caractère bipolaire de

⁷¹ Gilbert Durand, *Le Décor mythique de la Chartreuse de Parme*, Paris, José Corti, 1971, p. 5.

tous les symboles, chacun comportant une part positive et une part négative dans un réseau d'associations, une constellation de symboles.

Comme nous l'avons déjà vu, la théorie des structures anthropologiques de l'imaginaire de Gilbert Durand, celle de l'inconscient collectif de Jung de même que celle d'un retour réactualisé des symboles archaïques de Mircea Eliade, s'efforcent toutes de suggérer une origine à l'imaginaire et à l'élaboration de son contenu. Tout particulièrement en ce qui concerne Gilbert Durand, nous comprenons que l'une des origines de l'imaginaire participerait donc à l'idée de répondre à l'angoisse existentielle associée à l'expérience du temps, la vocation de l'imaginaire étant au final de conjurer la mort : « Jamais l'humanité n'a manqué d'images puissantes offrant une protection magique contre la vie angoissante des profondeurs de l'âme »⁷². Auquel cas le symbole se présente comme l'instrument de l'homme qui lui permet de former un lien direct avec le monde qui l'environne, afin de dissiper un tant soit peu cette insécurité, cette peur devant l'inconnu : « primitive ou non, l'humanité se tient toujours aux frontières des choses qu'elle est elle-même et que cependant elle ne domine pas ».⁷³ Bref, le symbole, et par voie de conséquence le mythe se rapportent tous deux à l'essence même de la vie spirituelle et psychique de l'homme, autant du point de vue de Jung que de celui de Mircea Eliade. Pour ces deux grands penseurs, entre autres, les symboles et les mythes restent des éléments constitutifs et intégrants de l'être humain. Il demeure absurde de vouloir les extraire de l'imaginaire et de ne pas les récupérer dans toutes les situations existentielles de l'homme. Tandis que certaines activités humaines ont souffert de ce qu'Eliade nomme *un long processus de désacralisation*, nous pouvons citer à cet effet la danse, la musique ou la guerre, nous rencontrons un prototype mythique pour chacune d'entre elles, encore qu'elles aient aujourd'hui abandonné leur qualité sacrée d'antan. En somme, recourir à un discours mythique ou simplement à un indice mythique et l'assimiler dans son panorama culturel, collectif et individuel, par l'entremise notamment de l'art et de la littérature, lui attribuer une valeur inédite et l'actualiser afin de le rendre signifiant de nos jours, tient lieu de support à une contemporanéité, à une mythologie du moderne qui récupère et actualise les symboles archaïques. Il s'agit donc de reconnaître le ou les réseaux d'images

⁷² Carl-Gustav Jung, *Les racines de la conscience, Études sur l'Archétype*, op. cit., p. 24.

⁷³ *Ibid.*, p.36.

symboliques qui régissent le fonctionnement de l'œuvre, avec la participation du lecteur, et de les rattacher aux modèles de l'imaginaire, au moyen notamment d'archétypes.

2.2. Symbolique archétypale de l'immortalité dans *La Citadelle des Ombres*

2.2.1. L'immortalité engendrée

Cette charge symbolique et cette fonction mythique se rencontrent bien entendu dans le cycle *La Citadelle des Ombres* de Robin Hobb. La rencontre entre le personnage humain, Fitz, et la figure animale qu'évoque le loup Œil-de-Nuit, dévoile une dynamique de l'immortalité. Cette filiation évolue en une manifestation qui retrace le récit de l'homme devant sa soif et sa quête d'immortalité, archétype réactualisé au sein d'un récit contemporain, et permet d'approcher une symbolique du temps. Il s'agit en fait, à l'intérieur de la structure imaginaire de *La Citadelle des Ombres*, d'appréhender cet instant fatal et inévitable que représente l'action de mourir, au sein d'un processus naissance/mort/renaissance, lui-même inscrit dans une multiplicité (le loup et Fitz) vouée à se joindre dans l'Unité divine, par la mort, à l'intérieur d'une temporalité primordiale. Ainsi, la recherche d'immortalité chez l'homme demeure un archétype mythique puisqu'en premier lieu, « ce ne sont pas les récits d'événements anciens quelconques qui se perpétuent, mais uniquement ceux qui traduisent une idée générale humaine et qui se rajeunissent éternellement et continuellement ». ⁷⁴

2.2.2. L'Archétype du cycle naissance/mort/renaissance : microcosme de l'Éternel Retour

Le récit de *La Citadelle des Ombres* comporte une approche initiatique basée sur l'alternance de la naissance, de la mort et de la renaissance tout comme le concevaient les hommes primitifs. Ainsi, la première partie débute avec l'arrivée du personnage de Fitz dans

⁷⁴ Carl-Gustav Jung, *Métamorphose de l'âme et ses symboles*, op. cit., p.84.

la citadelle des Six-Duchés, l'espace principal du récit. En fait, au départ, avant d'atteindre officiellement la citadelle, Fitz atterrit plus spécifiquement à Œil de Lune, sorte de forteresse provisoire qui héberge des militaires en faction en périphérie de l'exotique région des Montagnes. Cette séquence, où nous découvrons les premières traces d'une mémoire tronquée, constitue une première naissance, celle du personnage dans son processus d'apprentissage. Cette absence de mémoire qui perdure tout le long du récit, amplifie d'ailleurs l'impression que Fitz naît à Œil de Lune ou du moins pénètre un monde nouveau et différent :

Mes souvenirs remontent à l'époque de mes six ans. Avant cela, il n'y a rien, rien que le vide d'un gouffre qu'aucun effort de mémoire n'a pu combler. Avant ce jour à Œil de Lune, il n'y a rien. Mais à cette date, les images apparaissent soudain, avec une richesse de couleurs et de détails qui me laisse pantois. (I, p. 12).

L'apprentissage du personnage se développe ensuite en rituels divers qui lui permettront, à terme, d'accéder à l'âge adulte et de faire la découverte de son Vif, magie considérée comme abjecte et répréhensible dans l'univers des Six-Duchés. La magie du Vif, ou la magie des Bêtes comme le peuple la nomme péjorativement, permet au personnage principal de communiquer avec les bêtes et de percevoir les émotions intimes des êtres vivants et plus spécifiquement des animaux. Dans un deuxième temps, la rencontre entre Fitz et le personnage du loup, Œil-de-Nuit, modifie singulièrement le récit. Par l'entremise du Vif, ces deux personnages partagent un langage et, en quelque sorte, un espace télépathique commun qu'Œil-de-Nuit nomme *l'esprit de la meute*. Leur rapport d'altérité homme-animal de départ se mue, se transforme à mesure que le récit avance, pour devenir, à l'intérieur de cet espace singulier, quelque chose de nouveau qui diminue ce rapport d'altérité et qui comble le fossé entre le comportement des personnages. Par exemple, Fitz devient un peu plus animal alors qu'Œil-de-Nuit devient un peu plus humain. La troisième partie se clôt avec la mort physique de Fitz et la fuite de son esprit dans le corps du loup sauvage. Patience, Burrich et Umbré soigneront ensuite le corps de Fitz après sa mort, préparant sa sépulture et pansant ses nombreuses plaies. Ils conserveront et protégeront la dépouille de Fitz, tout comme le corps du Christ fut soigné et déposé dans son linceul. Après un bref séjour où il est fusionné au loup, s'ensuit la résurrection de Fitz, le retour de son esprit dans son corps préservé par les

gens qui le chérissent.⁷⁵ De cette transmigration, Fitz débouche sur une nouvelle existence, une seconde destinée. Ironie du sort, la magie du Vif est à la fois ce qui condamne indirectement Fitz à sa tombe et ce qui le préserve de la mort.

Pour illustrer une fois de plus le temps cyclique qui est celui du récit, prenons à titre d'exemple la disparition chaque année des végétaux et de la récolte. Le mouvement de l'été vers l'automne puis vers l'hiver escorte le passage obligatoire vers la régénérescence et la floraison des moissons à venir au printemps. Dans la mythologie grecque, Perséphone, fille de Déméter déesse des moissons, retourne aux Enfers chaque automne rejoindre son époux Hadès, dieu de la mort, et revient sur terre avec sa mère chaque printemps : « Est-il dans la nature du monde que toute chose aspire à un rythme, et dans ce rythme à une sorte de paix? » (I, p. 51). La symbolique générale du premier tome de *La Citadelle des Ombres* se présente donc comme une conquête de l'immortalité, l'ultime initiation qui s'achève sur la résurrection du personnage central, sur une renaissance. Le récit est rythmé par l'archétype de l'éternel retour, par l'alternance naissance/mort/renaissance du personnage de Fitz. En d'autres termes, le premier tome du cycle de *La Citadelle des Ombres* est marqué par l'arrivée du personnage à Œil de Lune (naissance), son voyage dans le corps du loup (mort) et son retour dans son propre corps (renaissance). Le loup de *La Citadelle des Ombres* est dans ce cas traité en tant que symbole d'immortalité, en association avec l'approche périodique du temps, dont le soleil et la lune désignent le pivot. Souvenons-nous que l'univers pour les peuples primitifs, à l'instar du cycle de la lune, est construit une première

⁷⁵ Nous désirons attirer l'attention sur la pluralité des mythes qui contiennent également la préparation du corps et la résurrection comme trame de fond, tel que le récit d'Osiris, la première momie. Dieu des morts en Égypte, Osiris est l'instigateur des pratiques funéraires très complexes où la préparation du corps et la résurrection revêtent une importance capitale. Nous retrouvons ce principe également dans le récit de Lazare, ressuscité par le Christ. En considérant la situation de façon plus attentive, à travers les âges et les diverses communautés, Jésus se retrouve au sein d'une série de divinités et de personnages mythiques mourants/renaissants inscrits au cœur de l'inconscient collectif : Osiris (Égypte), Apollon, Dionysos et Perséphone (Grèce et Rome), Tammouz (Mésopotamie), Baldr le fils d'Odin (Scandinavie), Widjingara (Worora, Australie), Bouddha (Tibet, Chine, Japon, etc.), Izanagi et Izanami (Japon), etc. Cependant, le mythe du Christ demeure jusqu'à ce jour le plus célèbre d'entre eux dans la civilisation occidentale. Quant aux rites funéraires, leur émergence, en parallèle avec la naissance de la pensée abstraite chez l'homme, reflète la présence de répétition dans les rites, les questionnements et corollairement dans l'écriture des images universelles présentes depuis toujours chez l'homme.

fois, puis détruit et reconstruit dans l'ombre de la symbolique archétypale naissance/mort/renaissance, ce que Mircea Eliade nomme *l'Éternel Retour* : « La lune connaît une histoire pathétique, de même que celle de l'homme. Mais sa mort n'est jamais définitive. Cet éternel retour à ses formes initiales, cette périodicité sans fin font que la lune est par excellence l'astre des rythmes de la vie »⁷⁶. Dans l'imaginaire collectif, la symbolique du loup reste très fortement attachée à celle de la lune et, inévitablement, à son temps cyclique. En outre, le nom du loup, Œil-de-Nuit, « NightEyes » dans sa version anglaise, évoque symboliquement la lune. En effet, d'une part, la lune est l'unique source de lumière qui perce l'obscurité et nous permet de voir dans la nuit. D'autre part, lorsqu'elle est pleine, la lune ressemble à un œil circulaire qui nous observe du ciel.

Par conséquent, en séjournant dans le corps du loup pour renaître ensuite, Fitz reproduit le temps cyclique de la lune. Il naît une première fois à Œil de Lune (demi-lune), atteint le zénith de sa première vie, spécifiquement lorsqu'il rencontre le loup Œil-de-Nuit (pleine lune), meurt (nuit sans lune) et renaît de ses cendres (nouvelle lune). Sa rencontre avec le loup correspond à la pleine lune, ronde et lumineuse dans le ciel. La lune symbolise la clairvoyance, initiant l'homme à la sagesse. Œil-de-Nuit permet au personnage de Fitz de percevoir le monde différemment : là où les autres personnages sont aveugles, Fitz voit. Le loup figure un phare, un œil dans la nuit tourmentée du personnage. En effet, Fitz fait la connaissance du loup alors que sa vie n'est qu'une longue succession d'obstacles désagréables. Le jeune homme, à sa mort, touche alors l'immortalité, l'éternité des recommencements et l'éternel retour de la vie après la mort. Le premier tome de *La Citadelle des Ombres* comporte donc des résonances mythiques autant à travers les thèmes que représentent l'homme et l'animal ou le temps et la mort, à travers les figures de Fitz et du loup Œil-de-Nuit, qu'à travers la structure du récit qui s'articule sur l'idée de naissance/mort/renaissance.

⁷⁶ Mircea Eliade, *Le mythe de l'Éternel Retour, archétypes et répétition*, op. cit., p.139.

2.2.3. Constellations particulières de symboles contenues dans l'œuvre – Le loup psychopompe et initiateur dévorant

Les symboles psychopompes sont de ceux qui escortent les âmes vers d'autres mondes, qui guident les morts vers leur dernière destination. Plusieurs animaux, tels le cheval, l'aigle ou le vautour, divers objets, comme le masque, ainsi que plus d'un personnage, notamment Epona dans la mythologie gallo-romaine ou saint Michel pour les chrétiens, font office de symboles psychopompes, soit d'accompagnateurs dans la mort. La majorité des théoriciens qui abordent le sujet considèrent le loup en tant que symbole psychopompe, de la même manière que son équivalent le chien⁷⁷. Ces deux animaux font d'ailleurs l'objet d'une correspondance dans l'imaginaire collectif. Avant de s'unir irrémédiablement avec le loup Œil-de-Nuit à l'âge adulte, le personnage de Fitz s'attache plusieurs fois, lors de son enfance et de son adolescence, à divers chiens. Plus d'une fois, ces derniers le tireront d'un danger ou bien lui sauveront la vie par leur sacrifice. Les chiens accompagnent donc Fitz alors qu'il ne maîtrise pas tout à fait l'usage du Vif. Ce n'est qu'à l'âge adulte, ayant atteint une maturité certaine dans sa magie que Fitz rencontrera le loup Œil-de-Nuit. D'une certaine façon, les chiens consolident son apprentissage du Vif, mais aussi de l'immortalité en lui sauvant notamment la vie à quelques reprises, alors que le loup représente l'achèvement de ces apprentissages. Le loup Œil-de-Nuit est le seul qui accompagne Fitz dans la mort alors qu'il le recueille en lui et le guide vers un univers différent, celui de l'animal, qui finalement lui permet d'atteindre l'immortalité.

Si Gilbert Durand situe lui aussi le loup dans la famille des symboles psychopompes, il le place également dans la famille des symboles initiateurs. Dans *La Citadelle des Ombres*, le loup Œil-de-Nuit incarne également les deux. Rappelons-nous qu'un symbole, par exemple le loup, est à la fois positif et négatif. Dans ce cas-ci, il est à la fois psychopompe et initiateur. En outre, les symboles ne se développent jamais isolément mais s'accompagnent en permanence d'une constellation, d'un réseau entrelacé et signifiant de symboles. Dans *La*

⁷⁷ Voir à titre d'exemple les ouvrages *La naissance du symbole, Les racines du sacré et les origines du symbolisme à partir de la préhistoire* de Myriam Philibert, le *Dictionnaire des symboles, Mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres* de Jean Chevalier et Alain Gheerbrant, *Le mythe de la métamorphose* et *Le dictionnaire des mythes littéraires* de Pierre Brunel.

Citadelle des Ombres, le loup Œil-de-Nuit est un contenant ; celui dans lequel se transverse l'esprit de Fitz après sa mort, à l'équivalence de la coupe, telle que le Graal et le calice, du vase ou du chaudron chez les Scandinaves, pour ne nommer que ces derniers. Ils représentent autant de symboles liés à l'immortalité dans les mythes et dans l'imaginaire collectif. Le loup Œil-de-Nuit signifie également le centre, représenté anciennement par le symbole du coquillage en creux, mais surtout et corollairement l'immortalité, soit celui qui recueille. Il figure le refuge, comme la grotte ou la tanière, dans lequel le temps et l'espace se trouvent sacrés :

- Soudain tout devint facile, le choix limpide : abandonner ce corps-là pour celui-ci; il n'était plus très efficace, de toute façon, et il était enfermé dans une cage. Inutile de le conserver. Inutile de demeurer un homme.
- *Je suis là.*
- *Je sais. Allons chasser.*
- Et nous allâmes chasser. [...] Nous courrions seuls, nous le loup, et rien ne nous manquait. (I, p. 1101-1102)

Nous remarquons que le texte est toujours présenté en caractère italique dans les instants où Fitz et le loup Œil-de-Nuit s'expriment par l'intermédiaire de la magie du Vif, ce qui illustre dans le texte l'espace secondaire singulier qui unit les personnages. Aussi, notons que le Je-humain évolue vers le Nous-animal fusionné.

Les dominantes digestives du régime nocturne⁷⁸ constituent, entre autres, la structure de *La Citadelle des Ombres* avec ses images fusionnelles, le loup qui avale l'homme et le recrache ou, comme nous l'avons vu, le temps cyclique de naissance/mort/renaissance présent chez le personnage de Fitz et d'Œil-de-Nuit. Dans le récit, le loup fait donc office de symbole initiateur dévorant : « Je recomposais mon expression et refoulai impitoyablement mes émotions; mais, dans la cage, le louveteau [Œil-de-Nuit] à la robe grise et crasseuse me regarda et ouvrit sa gueule aux lèvres noires pour découvrir ses crocs. » (I, p. 512). En effet, en raison de son versant carnassier, par sa gueule acérée, le loup apparaît comme un redoutable symbole initiatique, ingurgitant la mort, et Fitz par le fait même, puis les

⁷⁸ Voir Gilbert Durand dans son ouvrage *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*.

régurgitant, métamorphosés, en une nouvelle naissance : « Je ne repris pas le cours de mon existence : ma vie sous le nom de FitzChevalerie gisait en décombres fumants derrière moi » (I, p. 1111). Ce voyage à l'intérieur de la gueule du loup évoque la noirceur, la traversée des Enfers, lieu souterrain par excellence où séjournent les morts dans la mythologie grecque et romaine, dans le judaïsme et dans le christianisme pour ne nommer que ces derniers. Quant à l'échappée de la gueule, la délivrance, elle signifie la renaissance, la lumière et le refleurissement de la vie : « Lâche-le Œil-de-Nuit. Il n'est pas à toi [...] Un instant de vacillement, d'équilibre entre deux mondes, deux réalités, deux chairs. Puis un loup pivote d'un coup et s'enfuit, la queue entre les jambes, se sauve tout seul sur la neige » (I, p. 1106).

Dans le même ordre d'idées, mais à plus grande échelle, le loup apparaît aussi comme symbole de destruction du monde, afin qu'il puisse renaître. Dans la mythologie nordique notamment, lors du *Ragnarök* (le Crépuscule), sorte de fin du monde avant le renouveau, le loup Fenrir supprimera plusieurs dieux, dont Odin, dieu de la guerre, de la mort et divinité principale du panthéon. Fenrir engloutit ensuite le *Midgardr*, le monde du milieu ou, en d'autres termes, le monde des hommes, tout comme le loup Œil-de-Nuit avale Fitz l'humain et détruit par le fait même le monde tel que ce dernier l'a connu, avant de le recracher dans sa nouvelle vie. La mythologie nordique représente également le loup Fenrir comme un dévoreur d'astres, notion reprise par Gilbert Durand dans son ouvrage *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, puisqu'il dévore tous les soirs avec ses fils, les étoiles, mais aussi le soleil pour le restituer à l'aube. Anciennement, l'observation du ciel permettait de mesurer le temps. Les hommes s'appuient donc sur l'étude des planètes, des étoiles, de la lune et du soleil pour articuler le temps en années, mois, semaines, jours et heures. Les cycles de la Lune, du Soleil et des étoiles administrent les heures et permettent notamment d'instaurer les calendriers. Par exemple, les jours de la semaine sont nommés d'après les noms des planètes, tels lundi (Lune), mardi (Mars), mercredi (Mercure), jeudi (Jupiter), vendredi (Vénus) et samedi (Saturne). Par conséquent, la symbolique du loup présente ce dernier comme un dévoreur d'astres mesureurs de temps, tels la lune ou le soleil. En séjournant dans le contenant Œil-de-Nuit, nous le verrons, Fitz échappe à la mort et s'émancipe du temps historique. Le loup avale donc le temps de l'humanité, mais aussi la mort liée au temps.

Bref, se faire dévorer par le loup et descendre dans son estomac, dans la matrice pour se soumettre à une mort transitoire, s'apparente à la gestation qui prépare à une nouvelle naissance. De cette manière, « un symbole est nocturne dans la mesure où il avale et dévore, mais comporte sa part diurne à ce qu'il transforme et recrache un être nouveau ».⁷⁹ Le loup possède donc une part initiatrice qui modifie le personnage de Fitz. En renaissant de la gueule du loup, Fitz réintègre sa vie, une nouvelle vie en fait, une vie dans laquelle il devrait être mort : « “Reste avec moi, reste avec moi. Allez petit, tu n'es pas mort! Tu n'es pas mort!” Et soudain [Burrich] me serra contre lui et je sentis sur mon visage sa rude barbe et ses larmes. Il me berça, assis dans la neige près de ma tombe. “Tu n'es pas mort, fils. Tu n'es pas mort” » (I, p. 1107). Fitz se transforme alors en « changeur », celui qui devient immortel, qui a accès à une nouvelle naissance : « La délivrance de la gueule du loup, c'est l'aurore, la lumière initiatique faisant suite à la descente aux Enfers »⁸⁰. En fait, l'ensemble des initiations sont contraintes de subir une transition de mort au préalable, afin d'accéder à une destinée transformée, métamorphosée, avant de domestiquer et de libérer les forces verticales d'ascension, pour paraphraser Gilbert Durand, en direction d'un renouvellement total. Nous sommes forcés de venir au monde pour mourir et de mourir pour reprendre vie. Il s'agit d'une répétition dépourvue de frontière, d'un cercle, d'un serpent qui se mord la queue, d'un mandala.

2.2.4. La dualité des temps à travers l'homme et l'animal : une nouvelle temporalité à la jonction des deux

Comme nous l'avons déjà vu avec Mircea Eliade, en ritualisant le mythe, l'homme s'éloigne du temps profane et réintègre le temps sacré, l'éternel présent des commencements. *La Citadelle des Ombres* expose et articule justement cette dualité temporelle entre, d'une part, l'éternel présent sacré et, d'autre part, le temps en progression. Ce contraste sous-tend

⁷⁹ Jean Chevalier et Alain Gheerbrant, *Dictionnaire des symboles, Mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*, Paris, Editions Robert Laffont/ Jupiter, 1982 [1969], p. 808.

⁸⁰ *Ibid.*, p.583. Notons que les auteurs se sont largement inspirés de la pensée de Gilbert Durand (voir son ouvrage *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*) lorsqu'il s'agit du double aspect antithétique, initiatique et chthonien (ou infernal), dans l'article sur la symbolique du loup et de la louve.

l'antithèse présente dans l'idée de la vie et de la mort de même que celle de l'opposition entre l'homme et l'animal. *La Citadelle des Ombres*, et tout particulièrement les personnages principaux qui structurent l'histoire, se présentent donc comme une manière contemporaine de ritualiser le mythe en l'actualisant par exemple à l'intérieur d'un récit, et de toucher symboliquement le présent sacré. À dire vrai, l'éternel présent de *La Citadelle des Ombres* traverse le récit à travers le loup, l'animal, qui du reste demeure une façon de subordonner la mort. En contrepartie, le temps linéaire s'écoule par l'homme : « Les choses changent parce que le temps passe » (I, p. 467). L'ensemble des personnages vieillit, décline et se fane. Certains meurent, d'autres tombent malades. Dans le premier tome, la mort et la vieillesse s'incarnent principalement dans le personnage moribond du vieux roi Subtil, le grand-père de Fitz, alors que « sa peau était translucide et parcheminée, ses doigts décharnés s'étaient avachis, plissés, là où naguère la chair les tendait » (I, p. 771). En somme, le temps linéaire se met en travers de tous les personnages sans exception et les ravage : « J'ignorais que la chair pouvait se faire si lourde » (I, p. 453). Il y a manifestement emprise, dans le récit, d'une progression dans le temps. La cité même traverse le temps : « Quand, enfant, j'étais arrivé à Bourg-de-Castelcerf, c'était une petite ville active et sale; au cours de la dernière décennie, elle avait grandi et acquis un vernis de raffinement. » (I, p. 509) Le récit de *La Citadelle des Ombres* raconte d'ailleurs la progression du personnage de Fitz, de l'enfance à l'adolescence puis à la vie d'adulte. En d'autres termes, le récit retrace le passage du temps puisque Fitz fait le récit autobiographique de son cheminement jusqu'à sa mort et sa résurrection alors que le temps l'a déjà traversé. Son corps demeure mal en point, empoisonné dans le passé et meurtri par les diverses blessures reçues, alors que l'espace qu'il partage avec le loup Œil-de-Nuit reste sain. En effet, comme nous l'avons vu, la rencontre en milieu de récit entre Fitz et le personnage du loup, Œil-de-Nuit, transforme considérablement le récit. Plus qu'une simple amitié, ils partagent un espace et un langage communs qui ne sont ni *animal* ni *humain*, mais davantage un amalgame des deux : « Ça n'a aucun sens. Dois-je respirer que lorsque tu n'aspirez pas d'air? Ton esprit, le mien, tout ça, c'est l'esprit de la meute. Où dois-je penser, sinon là? » (I, p. 558). Les personnages n'ont nul besoin de se voir ni d'être proches pour partager leurs pensées. Ils communiquent plutôt par l'entremise d'une magie, nommée le Vif, voisine de la télépathie. Toutefois, cette magie est plus vaste et plus intense qu'une simple transmission de pensée puisque les esprits de Fitz et du loup peuvent se déplacer et rejoindre

le corps de l'autre, à l'image d'un double qui les accueille. Le loup, ou l'animal, représente la part saine de Fitz, sa part naturelle inaltérée par les sévices subis dans son corps humain. Bref, le temps linéaire qui mène inexorablement à la mort devient le temps humain.

En contrepartie, le personnage du loup Œil-de-Nuit supprime l'irrévocabilité du temps dans la mesure où l'animal existe dans la contemporanéité, dans l'instant présent : « *Alors, on trouve le Maintenant, le temps qui s'étend sur l'éternité et qui est le seul temps qui existe réellement* » (I, p. 1102). Chez ce dernier, tous les temps restent présents et il n'existe aucun passé ni aucun futur : « Je m'ouvrais tout grand aux pensées nocturnes du loup. [...] Mon loup vivait dans le présent. Son esprit était vide des accumulations de détails des souvenirs » (I, p. 615). *La Citadelle des Ombres* montre le personnage du loup, l'animal, dans un présent anhistorique tel que se le figure Mircea Eliade, à l'inverse des hommes pris dans leur condition historique et leur rapport au temps. Le loup n'existe que dans un présent sans aucune relation avec le passé ou le futur, non plus projeté vers la mort à venir, mais symboliquement immortel dans un présent sans limites. L'éternel présent de l'animal représente chez l'homme l'incapacité d'appréhender la mort puisqu'il se déroule en fait hors du temps : « Le temps n'est pas avare quand on vit toujours dans l'instant » (I, p. 1103). En fait, l'*Autre* animal, son double à la fois semblable et différent, ramène Fitz à lui-même, à sa mortalité provoquée par le temps qui le traverse, mais reflète également son propre désir d'immortalité justement accessible à travers Œil-de-Nuit.

Alors que chaque personnage du récit se confine à l'intérieur des limites de son propre temps, l'homme dans le temps linéaire et l'animal dans le temps anhistorique, la relation entre Fitz et le loup, et plus particulièrement l'espace qu'ils partagent en raison de cette relation, déplace les paradigmes. En effet, à l'intérieur du récit de *La Citadelle des Ombres* émerge une troisième temporalité, différente, symbolisée par la jonction entre l'éternel présent sacré de l'animal et le temps linéaire déchirant de l'homme. Cette temporalité nouvelle altère et réinvente la destinée des personnages. En fait, le personnage de Fitz hésite entre le temps linéaire éphémère qui est le sien et le temps mythique éternel du loup Œil-de-Nuit : « Être un loup, sans passé, sans avenir, avec le seul présent, ou redevenir

un homme, gauchi par son passé, dont les veines charriaient autant de peur que de sang » (II, p. 50). Fitz doit faire un choix entre son animalité et son humanité. Pourtant, contre toute attente, il choisit une troisième option qu'il crée lui-même, une option nouvelle. En effet, le personnage de Fitz converge vers les deux temps, en position paradoxale d'acceptation et de refus du temps, l'objectif étant à terme d'apprendre comment être mortel et de l'assumer : « Méprisais-je la mort ou bien la désirais-je? » (I, p. 1049). Il se positionne tout le long de l'histoire à la jonction des deux temps : à la fois avec le loup dans son animalité, son présent éternel et à la fois dans sa condition humaine et le temps linéaire. Le lieu de cette convergence se matérialise à l'intérieur de cet espace particulier et intime qui se construit entre Fitz et le loup, l'homme et l'animal. Toutefois, le personnage de Fitz n'a pas encore complètement atteint l'immortalité de l'animal, se contentant d'effleurer le *Maintenant* perpétuel du loup dans l'espace commun qu'ils partagent.

À sa mort pourtant, en fin de récit, Fitz se soustrait complètement au temps historique humain pour se réfugier momentanément dans le corps du loup et donc dans le présent éternel de l'animal : « Il n'est pas temps. Le temps est toujours, il est partout » (I, p. 1105). À ce moment du récit, le corps humain de Fitz est totalement pulvérisé et sa mort imminente. Alors que Fitz s'apprête à mourir, son esprit quitte son corps non plus pour se réfugier dans cet espace commun qu'il partageait d'ordinaire avec le loup Œil-de-Nuit, mais pour s'exiler dans le loup, complètement, sans aucune attache avec son corps humain laissé à l'abandon. Fitz, acculé devant sa propre mort immédiate, fait son choix et il opte pour l'immortalité, du moins transitoirement. À ce stade, il ne peut plus y avoir d'hésitation, de refus ou d'acceptation du temps pour Fitz puisqu'il se confine entièrement à l'intérieur du temps animal, fusionné avec le loup Œil-de-Nuit.

2.2.5. Retour au centre et fusion des contraires; temps et espace sacrés

En fait, nous constatons qu'il existe, dans *La Citadelle des Ombres*, une dépendance trigone entre l'homme (Fitz), l'animal (Œil-de-Nuit) et l'union des deux (l'un). Cette relation conduit à l'immortalité ainsi qu'à un temps mythique. En rendant l'âme pour ensuite émigrer

dans le corps du loup, Fitz cesse de vivre dans l'histoire pour s'émanciper du temps. Se révèle alors un retour à l'unité absolue, idéale, par la réunion des polarités, des complémentaires qui mènent en définitive à l'immortalité. Le récit littéraire permet d'intégrer le récit mythique formé d'archétypes et de retrouver symboliquement l'Unité perdue. Bref, en mourant, l'esprit de Fitz se fait avaler par le loup et s'approprie par conséquent le temps mythique qui est le sien. Fitz devient immortel à son tour, survit à sa propre mort et partage l'espace et le temps primordial de l'animal, dans un retour vers l'un, dans une réconciliation des contraires à travers l'hybridation. Ainsi, l'altération de l'être représente un archétype tel que se l'imaginent notamment Carl Gustav Jung, Mircea Eliade et Gilbert Durand. Le personnage du loup Œil-de-Nuit se présente en opposition au temps mortel, au temps profane linéaire, en tant que symbole de renaissance, de l'immortalité et du présent mythique éternel. Par sa dimension symbolique, l'univers du cycle de Robin Hobb échappe au temps historique. Les mythes qui « constituent le matériau [du récit] s'organisent dans une dynamique fondée sur un système complexe de renvois et d'échos qui tissent des liens analogiques entre les personnages, les événements et l'univers du récit ».⁸¹

Toute une mythologie et un univers culturel organisent les fondations de l'œuvre. D'un côté la mort, le Vif, le corps, la division et le temps linéaire qui renvoient à plusieurs séquences du récit et de l'autre la renaissance, l'âme, l'Unité et le temps sacré. Ces oppositions répondent à l'angoisse de la mort. Le mythe ou le discours mythique dans l'œuvre structure la filiation du récit au temps, à l'espace et aux personnages. Cependant, « tout phénomène intertextuel exige une lecture ouverte, mais l'intertextualité mythique entraîne, plus spécifiquement, une autre façon de lire et donc une autre réception »⁸², une seconde lecture. En somme, le lecteur fait renaître un mythe dans une œuvre, procédure qui entraîne dans l'acte de lecture une interaction entre les récits dans une résonance mythique. La métamorphose et la transformation de l'être sont un archétype de premier plan dans les productions de fantasy. La fantasy s'engage souvent vers cette conjecture où la mort crée la naissance, de sorte que le temps périodique qui reste celui des mythes, « et que la fantasy

⁸¹Marie-Catherine Huet-Brichard, *Littérature et mythe*, op. cit., p.115.

⁸²*Ibid.*, p.99.

ambitionne de retrouver »⁸³, organise la relation des personnages au temps, à l'espace et au monde, mais aussi, nous le verrons, entre l'homme et l'animal.

⁸³ Anne Besson, *La fantasy, op. cit.*, p.154.

CHAPITRE III

LES LIEUX DE RENCONTRE AVEC L'ANIMAL

« Je suis un homme, pas un loup. *Quelquefois.*
Acquiescement. *Mais tu n'es pas obligé d'être tout le*
temps un homme » (I, p. 612)

3.1. Tensions dans l'oeuvre

3.1.1 Structure d'une imagination symbolique contemporaine

L'homme et l'animal, de même que les rapports entre eux, ont de tout temps généré un grand nombre de mythes, autant littéraires que littérisés, et de symboles présentés sous divers aspects. Ils ont nourri l'imaginaire collectif, mais différemment selon le cadre sociologique. Nous avons déjà vu que le premier tome de *La Citadelle des Ombres* récupère la spiritualité et le sacré des mythes primitifs, qui existent d'abord à l'extérieur du texte, soit des mythes littérisés, afin de les intégrer dans sa fiction. De nombreux indices mythiques en découlent. Ces derniers trouvent leurs échos dans la spiritualité autochtone de même que dans l'univers occidental chrétien et s'intègrent dans un récit contemporain séculaire. Les mythes autochtones et les mythes occidentaux chrétiens sont des récits anciens, liminaires, sur lesquels l'interaction entre les êtres vivants, par exemple avec les animaux, prend appui. C'est ainsi qu'à travers le récit de *La Citadelle des Ombres*, une tension entre l'optique occidentale chrétienne et la position autochtone envers l'animal se construit à travers les lieux, les personnages et leur perception de la magie. Cependant, nous le verrons, le personnage de Fitz conjugue les deux visions de l'animal présentées dans le récit et atteint par conséquent l'équilibre du monde ainsi que l'immortalité.

Fitz naît dans un environnement particulier qui lui enseigne à déprécier la magie du Vif, et par conséquent la part animale qui est en lui. À l'inverse, il apprend à respecter la magie de

l'Art qu'il possède en raison de son affiliation avec la famille royale, détentrice principale de cette forme de magie. De sorte qu'au départ le récit retrace, par l'entremise de la magie du Vif, la manière dont la part animale chez l'homme demeure susceptible de créer de l'appréhension, de faire peur. Elle semble dès lors être dédaignée, en dépit de sa réalité. Pourtant, à mesure que le récit avance, Fitz apprend à considérer le Vif autrement. Il en vient à préférer le Vif à l'Art et sa rencontre avec le loup, plus que tout le reste, lui enseigne à comprendre, à accepter, voire à certaines occasions, à préférer son animalité : « *On peut considérer le Vif comme l'acceptation par la personne de sa propre nature animale, d'où la conscience de l'élément d'humanité que chaque animal porte en lui aussi* » (II, p. 113, en italique dans le texte). D'autres personnages, tels Burch et la Reine-Servante Kettrichen, apprendront également au fil du récit à estimer sinon à tolérer cette magie. Ainsi, nous retrouvons deux motivations distinctes pour une même composante, soit la part animale de l'homme, dans la structure du récit. Cette tension se manifeste entre autres à travers le regard des personnages sur les magies exposées dans l'œuvre, à savoir la magie de l'Art et la magie du Vif, en d'autres termes, la magie divine et la magie des bêtes. Fait assez révélateur, l'Art, la magie divine, au départ extrêmement puissante chez Fitz, apparaît de plus en plus erratique chez le personnage, alors que le Vif, la magie des bêtes, se manifeste de manière redoutable. Nous comprenons alors que chez le personnage de Fitz, la conception du rapport entre l'homme et la nature investit l'animal sous un angle différent. L'attention accordée à l'animal apparaît davantage sacrée et estimée et se rapproche de la spiritualité des autochtones d'Amérique du Nord.

La mise en relation de deux discours, le discours mythique des autochtones d'Amérique du Nord et le discours littéraire de *La Citadelle des Ombres*, permet donc l'interférence et l'émergence d'indices mythiques, tout comme le conçoit Pierre Brunel dans son ouvrage sur la mythocritique. En fait, ce parallèle entre deux récits pose l'une des questions fondamentales de ce mémoire, à savoir comment l'imaginaire contemporain, contenu dans le récit de *La Citadelle des Ombres*, réactualise les symboles contenus dans les discours mythiques sacrés, notamment ceux des autochtones d'Amérique du Nord. En somme, comment ces derniers sont-ils utilisés comme structure d'une imagination symbolique contemporaine qui mène à une symbolique de l'immortalité?

3.1.2. L'animal vu sous l'angle occidental chrétien

Dès l'avènement du christianisme, la part animale de l'homme rencontre des résistances. De manière générale, la nouvelle religion ascendante dénigre et dévalorise dans l'imaginaire collectif la part animale chez l'homme, tout comme le judaïsme. Pour contrer les croyances d'anciens cultes païens et pour effectuer la transition entre les deux plus aisément, les religions monothéistes intègrent à leur bestiaire et à leurs services religieux, tout en les modifiant formellement, les pratiques et les convictions des peuples dits plus primitifs. Cette récupération des religions polythéistes et de leurs cultes altère progressivement les croyances et transforme alors le regard que les hommes posent sur l'animal. Elle plonge la part animale de l'homme, jusqu'alors sacrée et respectée, dans les ténèbres et la rend démoniaque. Pourtant, au départ, l'animal possédait une dimension et une fonction symboliques positives. Cette part animale en est venue à évoquer l'animalité élémentaire et imparfaite, voire la bestialité ennemie de la civilisation humaine. En outre, elle a longtemps incarné les instincts sauvages bridés chez l'homme, la libido et le chaos : « [...] puisque tout ce qui est dans le monde — la convoitise de la chair, la convoitise des yeux et la confiance orgueilleuse dans les biens, — ne provient pas du Père, mais provient du monde. »⁸⁴ Bien entendu, le loup n'y échappe aucunement, d'autant plus que sa symbolique demeure associée à la nuit, à la gueule infernale acérée et nauséabonde, aux hurlements à la lune de même qu'aux bêtes meurtrières.

L'homme contemporain tente de repousser cette part animale qui le constitue, cette part mortelle d'une certaine manière. En effet, dans l'imaginaire moderne occidental, issu des religions monothéistes, l'homme existe avant tout par l'esprit et la chair, par l'âme et le corps :

Il y a un seul Corps et un seul Esprit, de même que votre vocation vous a appelés à une seule espérance au terme de l'appel que vous avez reçu; un seul Seigneur, une seule foi, un seul baptême; un seul Dieu et Père de tous, qui règne sur tous, agit par

⁸⁴ Nouveau Testament et Psaumes, *Première épître de Jean, 1 Jn 2.16*, Montréal, SOCABI (Société catholique de la Bible), 1988, p. 605.

tous et demeure en tous. À chacun de nous cependant la grâce a été donnée selon la mesure du don du Christ. D'où cette parole : *Monté dans les hauteurs [...]*.⁸⁵

En outre, l'homme alimente depuis longtemps une curiosité pour la vie éternelle, symbole récurrent dans les récits et les mythologies de toutes sortes. C'est par l'esprit, ou par son âme, que l'homme découvre sa part divine en lui, sa part céleste puisque « Dieu créa l'homme à son image, à l'image de Dieu il le créa, homme et femme il les créa. »⁸⁶ Pour atteindre cette vie éternelle convoitée, l'homme doit renier sa part animale. Il tente de l'abolir avec la culture, notamment, et aujourd'hui avec la technologie. L'animalité de l'homme figure la chair, le corps obstacle qui symbolise tout ce qui est terrestre : les os représentent la terre, le sang s'apparente à l'eau, les poumons évoquent l'air et la tête matérialise le feu par exemple. Cette part terrestre ancre l'homme dans sa vulnérabilité et sa dimension mortelle. Les religions monothéistes promeuvent cette conception dualiste de l'homme. En fait, l'animal est représenté comme le négatif ontologique de l'homme dans la tradition occidentale. Comme nous l'avons déjà souligné, l'animal représente le reflet des pulsions profondes de l'homme, de ses instincts non domestiqués, indomptés, comme une censure décochée contre la nature divine de l'homme. Ce dernier risque d'être dépossédé de son immortalité et, bien évidemment, de mourir.

Dès les premières pages du cycle, les allusions fréquentes à l'animalité du personnage humain Fitz prennent une ampleur importante. Cependant, les indices mythiques ayant pour objet la part animale du personnage diffèrent selon l'angle d'approche. En début de récit, par exemple, elle tend davantage vers la vision occidentale chrétienne. Fait intéressant, l'une des définitions qui désignent le mot « bâtard », traduction du mot Fitz dans le récit, évoque ce « qui n'est pas de race pure en parlant d'un animal »⁸⁷. Déjà, son premier nom le soude irrémédiablement à sa part animale. Tant que Fitz conservera ce simple nom, sans suffixe ni nom de famille, son animalité s'accordera au regard occidental chrétien. Pour

⁸⁵ Nouveau Testament et Psaumes, *Épître aux Éphésiens, Éphésiens 4; 4 à 8*, Montréal, SOCABI (Société catholique de la Bible), 1988, p.464

⁸⁶ Citation tirée de l'Ancien Testament, *Genèse, Chapitre 1, verset 27*

⁸⁷ Josette Rey Debove et Alain Rey [dir.], *Le Petit Robert, dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*, Paris, édition dictionnaires le Robert, éd. revue et augmentée 2003, Sous « Bâtard », p. 232.

évoquer sa condition de bâtard, Fitz a recours à une analogie très forte : « Si. Réfléchis, Burrich : si tu fais saillir une jument de race inférieure par un étalon de pure race, le poulain aura autant de chances d'hériter des faiblesses de la mère que des qualités du père » (I, p. 251). La jument de basse extraction renvoie bien entendu à la mère montagnarde, mais surtout inconnue, de Fitz, alors que l'étalon de pure race représente son père le Prince-Servant Chevalerie Loinvoyant.

Cette part animale qui compose le personnage de Fitz se transmet notamment au lecteur par l'entremise du choix des verbes, d'un champ sémantique très prononcé, où les particularités à première vue associées à l'animal seront attribuées à Fitz : « Je m'empiffrai de pain jusqu'à la gueule » (I, p. 19) ou, plus subtilement, « La solitude me rongeait de l'intérieur et de l'extérieur » (I, p. 527). Ainsi, il n'apparaît pas inhabituel d'observer Fitz affublé de qualités animales ou de noter que le texte est parsemé de mots et de verbes qui se rapportent aux animaux tels que gueule, dévorer, glapissement, mâchoires, ronger, rugir, engloutir, gémir, hurler, griffer, flairer, gronder, etc. De même, nous retrouvons des analogies et métaphores animales se rapportant à la météorologie, à l'atmosphère et aux saisons, dans lesquels le choix des verbes demeure déterminant : « Et puis les tempêtes et le froid noir qui grondaient comme des loups à la porte étaient les molosses qui empêchaient les pirates rouges d'approcher de nos côtes » (I, p. 520-521) ou, plus loin dans le récit, « Nous avancions laborieusement toujours dans les crocs du vent, semblait-il » (I, p. 556).

En outre, dans les premiers chapitres du récit, lors du passage de l'enfance à la vie de jeune adulte, Fitz adopte des comportements et des manières qui évoquent également ceux d'un animal sauvage, particulièrement ceux d'un chiot à l'intérieur d'une meute : « Mais le plus souvent il n'y avait personne et je récupérais les restes sur les tables, restes que je partageais généreusement avec le chiot qui devint rapidement un compagnon inséparable » (I, p. 22) ou « Je chassais, je tuais, je rapportais. J'obéissais. Davantage chien qu'humain » (I, p. 659). Ce dernier exemple se rapporte plutôt au statut d'assassin diplomate du personnage de Fitz, plus tard dans le récit, alors qu'il y a dissonance cognitive entre ce que son roi lui ordonne d'accomplir et ce que son affect personnel lui dicte de faire. Quoi qu'il en soit, des

premiers pas effectués à l'intérieur des murs de la Citadelle, avant de devenir assassin royal, à la rencontre initiatique avec le loup Œil-de-Nuit, Fitz vit et communique comme un animal inapprivoisé. À ce moment du récit, il séjourne dans les écuries, au même titre que la myriade d'animaux de la Citadelle : « Je pénétrai alors dans un autre monde, un univers nocturne peuplé de bruits d'animaux, déplacements, respirations. Un monde où des molosses levaient la tête de sur leurs pattes croisées pour m'observer avec des yeux où la lanterne mettait des éclats de verts et dorés » (I, p. 21). Son lit est constitué de pailles à même le sol et d'une couverture rêche à la forte odeur animale. Il dort près du flanc chaud et réconfortant de Renarde, la chienne de Burrich, accompagnée de ses nouveau-nés, comme si lui-même représentait un petit de cette nichée. Son espace n'est pas celui d'un homme, mais celui d'un animal; ses compagnons ne sont pas humains, ce sont des chiots et sa protection est dispensée par Renarde, un animal certes, mais aussi la première mère adoptive de Fitz⁸⁸.

Ce dernier se présente en début de récit comme un jeune garçon abandonné par ses parents, nouvellement débarqué dans une énorme Citadelle étrange et confronté aux nombreux visages hostiles qui l'entourent, dont la plupart lui sont inconnus. Il ne communique avec aucun humain, si ce n'est avec Burrich, quelques garçons d'écurie et les enfants de la rue avec qui il joue. En effet, Fitz découvre dans les quartiers pauvres de la ville, en bordure des quais, toute une meute ou une horde d'enfants chapeardeurs avec qui il se lie d'amitié. La relation qu'il entretient avec ces enfants ressemble à celle qui existe entre les membres d'une meute, basée entre autres sur la survie. Son compagnon le plus intime est un chiot nommé Fouinot, avec lequel il s'unit sans le savoir au moyen du Vif, ignorant encore ce que cette magie représente. Fitz ne sait pas que son comportement est anormal. Cloîtré dans

⁸⁸ Soulignons ici que le parcours héroïque de Fitz, jusqu'à sa vie adulte du moins, suit plus ou moins le même parcours initiatique que le mythe fondateur romain de Romulus et Remus. Il est raconté que les jumeaux Romulus et Remus, fils du dieu de la guerre Mars, furent abandonnés par leur mère mortelle sur le fleuve du Tibre. Échoués sur une berge, ils sont ensuite successivement allaités par une louve et adoptés par des bergers. De naissance divine, purgés du passé par les eaux du Tibre, les frères accèdent à une nouvelle existence. La louve sauvage, mère mythique des jumeaux, tout comme Renarde pour Fitz, se teinte d'humanité alors que les parents adoptifs issus du milieu rural se teintent de marginalité animale, à l'image de Burrich. Fitz tout autant que Romulus et Remus chevauchent les frontières entre la sauvagerie animale, la liberté, l'immédiat, l'instinct et l'espace des hommes régi par les normes sociales.

un mutisme inhabituel, apeuré par les innombrables changements qui s'opèrent autour et en lui, catapulté dans une nouvelle ville, le jeune Fitz est laissé à lui-même. Au début, Burrich ne s'occupe que partiellement de son éducation et l'ensemble des personnages le laisse vaquer à ses occupations sans se préoccuper de lui. À ce moment du récit, Fitz n'est encadré par personne, livré à lui-même dans un nouveau monde. Bref, son comportement général se rapproche de celui d'un membre d'une meute de chiens, comportement accentué notamment par ses contacts avec les jeunes enfants du bourg. Il ne s'exprime pas beaucoup par le code linguistique, préférant communiquer autrement, par le langage corporel par exemple, par l'entremise de la magie du Vif avec le jeune chien Fouinot ou par des sons inarticulés s'apparentant davantage à ceux d'un animal qu'aux sons humains. Tout dans son comportement indique qu'il fonctionne à l'instinct animal, élémentaire et sauvage, à l'inverse du comportement préconisé par la civilisation humaine. Dans cette période de sa vie, encore incertain quant à sa prise de position vis-à-vis de la magie du Vif, Fitz se lie à des chiens, relations imparfaites et instinctives qui précèdent sa rencontre avec le loup.

Sans compter qu'au départ, Fitz semble aussi traité par les autres personnages à la manière d'un animal. Nous retrouvons ce comportement par exemple chez le personnage de Burrich, le tuteur et père adoptif de Fitz : « Burrich était constamment présent à cette époque et il me prodiguait les mêmes soins qu'aux bêtes de Chevalerie : nourriture, boisson, toilette et exercices, lesquels exercices consistaient en général à trotter sur ses talons pendant qu'il accomplissait ses autres besognes » (I, p. 23). Cette manière d'agir rappelle le comportement d'un chien qui talonne son propriétaire. Maître des écuries et maître-chien, Burrich incarne à l'intérieur du récit le protecteur et le dresseur des animaux de la Citadelle ainsi que celui de Fitz : « Et, comme un jeune chien, je m'approchais de lui, le seul maître que j'avais, et il me tapota le dos et me passa la main sur la tête comme il l'aurait fait à un chien » (I, p.61). En effet, la garde de Fitz incombe à Burrich. Il l'éduquera et par conséquent représentera le père mythique :

- T'es un homme à Chevalerie, non? Tu t'occupes de son cheval, de ses chiens et de ses faucons?
- Et alors?

— Alors, tu t’occupes de son bâtard jusqu’à ce que Chevalerie revienne et le prenne en main (I, p. 18).

Cependant, Burrich n’est pas l’unique personnage à considérer le jeune Fitz au même titre qu’un animal. Jusqu’à ce que le roi Subtil, le grand-père de Fitz, prenne en charge l’éducation de l’enfant, moment déterminant dans le récit qui coïncide plus ou moins avec la rencontre du loup, l’ensemble des personnages, à tour de rôle, agissent de cette manière. C’est le cas notamment de Cob, personnage travaillant dans les écuries pour le compte de Burrich :

“Alors, on a faim, Fitz? Tu veux qu’on te dégote quelque chose à grignoter?” demanda-t-il en guise d’invitation, exactement du même ton cajoleur qu’il employait pour appeler les chiots afin de les montrer à Burrich [...] L’évidente affection que me portait le chien me fit monter dans l’estime de Cob et il continua de s’adresser à nous deux par phrases brèves et encourageantes, c’est par là pour manger, allons, venez, non, t’en va pas renifler ce chat, toi, allez, avancez, c’est bien, vous êtes braves (I, p. 30).

Dans cette citation, nous remarquons que le Je-humain glisse vers le vous-animal sans transition. Cet emploi unificateur du vous préfigure le « JE-deux en un » caractéristique, pour paraphraser Pierre Brunel, qui intégrera le récit avec l’arrivée du loup Œil-de-Nuit. Quoiqu’il en soit, nous retrouvons des analogies semblables plusieurs fois à l’intérieur du récit : « Sur quoi il m’examina d’un œil critique comme si j’étais un cheval ou un chien qui fait soudain preuve d’un potentiel inattendu » (I, p. 200). Ainsi, dame Patience, femme de Chevalerie Loinvoyant et plus tard deuxième mère mythique de Fitz, n’échappe pas à ce comportement particulier : « Je me retrouvais donc chez ma dame, qui tournait autour de moi à distance respectueuse et parlait sans s’adresser à moi, comme si j’étais un animal susceptible à tout instant de l’attaquer ou de souiller son tapis » (I, p. 212).

Aussi, de la même façon que le clivage entre les personnages et leur rapport à l’animalité de l’homme sont supportés par les magies de l’Art et du Vif, les lieux de l’œuvre s’organisent selon cette division. Les Six-Duchés, à l’intérieur desquels se dresse la Citadelle, représentent le bassin des indices mythiques nés du regard occidental chrétien sur l’animal. Les territoires des Six-Duchés bordent la mer et s’étendent jusque dans le centre du continent.

Les communautés sédentaires s'attachent à une région déterminée. Les terres, non plus soumises à une nature sauvage, y sont toutes cartographiées, habitées, exploitées et cultivées. Dans ces lieux, à l'image de l'idéologie chrétienne, la magie du Vif est perçue de manière négative par la majorité des habitants; elle est reconnue comme une pratique qui éloigne l'homme de son humanité et par le fait même de sa part divine immortelle : « Fitz, ce n'est pas bien. C'est mal, très mal, ce que tu fais avec ce chien. C'est contre nature. C'est pire que voler ou mendier. Ça rabaisse un homme en dessous de son rang d'homme. Tu comprends? » (I, p. 47). Cette magie est vécue comme une réminiscence de la peur de mourir, de la nature par opposition à la culture et du divin à l'opposé du terrestre :

Le Vif d'autrefois [...], c'est le pouvoir du sang animal, comme l'Art provient de la lignée des rois. Ça se présente comme un don, au début, qui permet de comprendre le langage des bêtes. Mais d'un seul coup, ça t'attrape et ça t'attire vers le bas, ça te transforme en bête, et finalement il ne reste plus une parcelle d'humanité en toi; tu cours, tu donnes de la voix et tu goûtes le sang, comme si tu n'avais jamais rien connu d'autre que la meute. À la fin, quand on te voit, on ne peut même plus imaginer que tu aies été un homme [...] Il y en a qui disent qu'on prend une forme animale, à ce moment, mais qu'on tue avec la passion d'un homme et non avec la simple faim d'une bête. On tue pour tuer... (I, p. 48.)

Alors, cette magie des bêtes est en quelque sorte *mise à l'index* : elle doit demeurer cachée et secrète chez ceux qui la maîtrisent, au risque d'être harcelés, condamnés à mort, démembrés, brûlés ou pendus au-dessus de l'eau : « On va te pendre, petit. Royal est en train de faire construire le gibet, au-dessus de l'eau comme le veut la tradition. On va te pendre, puis te couper en morceaux et te brûler; il ne restera rien à déterrer. » (I, p. 1087) La persécution des usagers du Vif à l'intérieur des frontières des Six-Duchés n'est pas sans rappeler l'immense chasse aux sorcières qui eut lieu dans l'histoire de l'humanité à partir du XVe siècle.

En fin de récit, juste avant sa mort provisoire, Fitz est séquestré dans les geôles de la Citadelle, suspecté d'utiliser la magie du Vif. Cet épisode évoque quant à lui les tribunaux d'Inquisition. Souvenons-nous que cette juridiction ecclésiastique avait pour projet l'expiation et le châtement des délits d'hérésie, de l'apostasie, soit l'abandon de la Foi

chrétienne, et des crimes de sorcellerie. C'est ainsi qu'étalée sur plusieurs jours, une enquête acharnée — avec témoins douteux et rumeurs insensées, mais surtout par des moyens arbitraires et abusifs — est menée pour inculper Fitz et le condamner à la mort. Ironiquement assailli par l'Art, la magie divine, et au moyen de la torture physique afin de lui faire avouer son crime, Fitz doit supporter l'insoutenable ; il doit maintenir cachée sa magie ignoble et répugnante qui l'associe aux animaux :

“Puisque tu es doué pour le Vif, à ce qu'il paraît, pourquoi tu ne te changes pas en rat pour te tirer d'ici? Hein? [...] Mieux vaut ça que finir pendu, mon chiot : change-toi en bête et sauve-toi la queue entre les jambes. Si tu peux... je [Burrich] l'ai entendu dire... on raconte que tu peux te transformer en loup... Eh bien, si tu n'en es pas capable, la corde est pour toi. La corde qui t'étrangle pendant que tu donnes des coups de pied dans le vide...” (I, p. 1087).

Jusqu'à ce qu'il rencontre le loup Œil-de-Nuit, Fitz éprouve de la honte quant à sa magie du Vif qu'il considère comme un péché : « “Je ne sais pas.” J'hésitai, mais, même à Uambre, je n'osai dévoiler mes craintes. Ni ma tare. » (I, p. 205). Il s'applique à la cacher, mais tente également d'y renoncer, sans succès. Si au départ les sous-entendus, les allusions au personnage de Fitz enfant et les indices mythiques se rapportent davantage à la vision négative occidentale de l'animal, à sa version bestiale affublée d'instincts indomptés, le personnage adulte accepte et apprend à aimer quant à lui son animalité. Les allégories et les indices mythiques deviennent alors positifs au fil du récit, axés davantage sur le loup, et naturalisés selon la version autochtone de l'animalité de l'homme, basée davantage sur l'idée de complémentarité et de symbiose.

3.1.3. La perspective autochtone de l'animal

La relation osmotique entre Fitz et le loup Œil-de-Nuit prend modèle, dans sa structure, sur les récits des mythes autochtones d'Amérique du Nord et leurs symbolismes particuliers. Le renvoi n'apparaît sans doute pas de manière explicite et formelle. L'imaginaire des mythes autochtones d'Amérique du Nord à travers ses références initialement en marge du récit sous-tend néanmoins les interférences mythologiques. Grâce

aux indices mythiques, aux métaphores animales, aux analogies et aux comparaisons, tout particulièrement à celles qui ont trait au loup et au chien, nous pouvons démontrer comment se réinvestissent dans l'écriture du récit les traits constitutifs des mythes et de la spiritualité des autochtones d'Amérique du Nord. Nous découvrirons comment l'imaginaire autochtone organise l'altérité homme/animal, dans une fusion des contraires qui permet, nous le verrons plus loin, un retour vers le *Un* initial et qui pose ensuite la question de l'immortalité.

3.1.3.1. L'imaginaire autochtone d'Amérique du Nord

Dans l'univers des autochtones d'Amérique du Nord, l'animal fait office de pont entre l'homme et la nature de même qu'entre l'homme et lui-même. Souvenons-nous que la nature, la religion, la spiritualité et le sacré imprègnent toutes les facettes de la vie de l'homme primitif, tout autant que de l'homme moderne. Dans le passé, les mythes, considérés comme sacrés, permettaient de mettre en œuvre l'organisation sociale, de même que la relation harmonique entre les dieux et les humains. Or, les animaux occupent une position de premier plan dans la mythologie des autochtones d'Amérique du Nord étant donné qu'ils sont intimement unis ou apparentés aux humains :

Vous savez sans doute que les Indiens se représentent la terre et l'ensemble sous la forme d'un cercle continu, dans lequel l'homme est sur le même plan que les autres animaux. Le bison et le coyote sont nos frères [...] Nous finissons toujours nos prières par les mots "mitakuye oyasin", ce qui signifie : "tous nos parents".⁸⁹

Les communautés autochtones ne perçoivent pas les animaux des mythes comme de modestes personnages d'histoires fabuleuses et fantastiques, choisis en raison de leur apparence ou de leurs comportements, pour égayer les veillées et amuser les enfants. Le

⁸⁹ Richard Erdoes et Alfonso Ortiz, *L'oiseau-Tonnerre et autres histoires, mythes et légendes des Indiens d'Amérique du Nord*, traduit de l'américain par Simone Pellerin, Paris, Albin Michel, collection « Terre Indienne », 1995, p. 20. L'auteur de cette citation est Jenny Leading Cloud, une conteuse Sioux renommée, originaire des *White River*. Beaucoup de ses légendes et de ses contes s'adressent en premier lieu à la jeunesse amérindienne qu'elle désire reconquérir à la culture autochtone.

rapport des animaux à la cosmogonie, leur fonction d'initiateurs culturels, leur position d'ancêtres et de protecteurs, leurs relations à l'homme dans le concept de totem de même que leur hybridation avec les humains leur décernent une dimension symbolique essentielle à l'existence spirituelle de l'homme⁹⁰. Il se rencontre une grande richesse et une pluralité dans les rapports entre l'autochtone d'Amérique du Nord et l'animal. L'agente de recherche au Musée de la civilisation et auteure Hélène Dionne nous raconte que

La relation s'établit parce qu'ils partagent un même territoire et qu'ils savent communiquer. Cette relation se divise en trois temps : l'Amérindien observe d'abord l'animal, ensuite il le capture et s'en sert à des fins matérielles et, enfin, il le sacralise en lui attribuant un rôle de premier plan dans ses mythes et dans ses rituels.⁹¹

Certes, les mythes d'un groupe diffèrent suivant l'habitat, le milieu naturel, les pratiques culturelles, les conditions climatiques, les éléments géographiques, l'alimentation et la faune. Par exemple, « les peuples du Nord-Ouest, qui vivent des produits de la mer, ont des récits qui regorgent de monstres marins, d'hommes habiles au harpon et de puissants constructeurs de bateaux ».⁹² Pourtant, outre leurs différences, leurs particularités écosystémiques et les nuances qui en découlent, tous les mythes et récits autochtones d'Amérique du Nord présentent un élément commun, à savoir une curiosité pour les origines du macrocosme dans lequel progressent les hommes. En tous lieux, l'autochtone d'Amérique du Nord rencontre et s'allie à l'animal. Il en tire un modèle spirituel, culturel et organisationnel. Hélène Dionne soutient à cet effet que l'animal devient l'idéal du chasseur ou du guerrier et trace les paradigmes socioculturels des interactions au sein des clans et dans l'éducation des enfants : « Ainsi est-ce par l'intermédiaire des animaux que la nature transmet ses lois aux humains ».⁹³

⁹⁰ Les annexes A et B de ce mémoire exposent, à titre d'exemples, deux légendes inuktitutes qui mentionnent explicitement l'idée de métamorphose, d'hybridation et de modèle culturel animal chez les autochtones. Ces deux légendes se rapportent aux loups bien que l'éventail du bestiaire autochtone soit beaucoup plus large.

⁹¹ Hélène Dionne [dir.], *L'œil Amérindien, Regard sur l'animal, Musée de la civilisation*, Québec, Éditions du Septentrion, 1991, p. 107.

⁹² Richard Erdoes et Alfonso Ortiz, *L'oiseau-Tonnerre et autres histoires, mythes et légendes des Indiens d'Amérique du Nord, op. cit.*, p. 11.

⁹³ Hélène Dionne, « À la croisée des chemins » dans *L'œil Amérindien, Regard sur l'animal, Musée de la civilisation, op. cit.*, p. 109.

La plupart des récits cosmogoniques des peuples autochtones du nord de l'Amérique font participer les animaux à leur théogonie. Chez toutes les tribus amérindiennes et inuktitutes, une association essentielle existe entre les hommes et les animaux. Rien ne différenciait ou ne particularisait ces derniers dans les Temps primordiaux. Les mythes racontent que les hommes, tout autant que les animaux, possédaient la capacité de modifier leur aspect et leur physionomie librement. Certains peuples de la côte Nord-Ouest de l'Amérique estimaient par ailleurs que leurs prédécesseurs étaient des animaux qui débarquèrent sur leurs rivages. Puis ces animaux se dépouillèrent et renoncèrent à leur forme animale pour se transformer en humains.

Dès lors, l'animal possède un espace privilégié en regard des mythes pour évoquer la naissance du monde connu et la circulation des acquis. Par exemple, pour certains peuples amérindiens, Lapin-Blanc, nommé Monobozho, incarne l'acteur déterminant dans le mythe de la formation de la contrée des Grands Lacs. Monobozho possède « aussi un frère jumeau, Loup, et tous deux combinent des traits d'êtres humains et d'animaux ».⁹⁴ Nous sommes à même d'inventorier un très grand nombre d'animaux dépeints comme les artisans du monde et de l'humanité à travers les peuples autochtones d'Amérique du Nord. Le héros des mythes autochtones d'Amérique du Nord demeure à maintes reprises un animal. Cependant, la plupart du temps, il se présente dans une forme qui amalgame homme et animal, à l'exemple de Vieil-Homme Coyote, Homme-Ôurs, Femme-Araignée ou Aigle-Homme. Qui plus est, de nombreux noms de guerriers trouvent leur inspiration dans ces hybridations symboliques telles que, chez les Sioux *White River*, Aigle-moucheté ou Corbeau-Noir.

Tantôt sournois, inventifs et rusés, ces animaux jouent également le rôle d'initiateurs culturels, pour reprendre les mots d'Hélène Dionne. Prenons pour exemple Femme-Bison Blanc,

[...] un esprit qui se transforma en une très belle jeune fille vêtue de peau de daim blanc. Elle fit don aux hommes de grands troupeaux de bisons, et leur apporta les pratiques

⁹⁴ Richard Erdoes et Alfonso Ortiz, *L'oiseau-Tonnerre et autres histoires, mythes et légendes des Indiens d'Amérique du Nord*, op. cit., p. 94.

religieuses, le mariage, la cuisine. Une fois sa tâche accomplie, elle s'éloigna un peu, s'arrêta, puis elle roula sur elle-même et se métamorphosa en bison noir, puis un [sic] brun, puis un [sic] rouge, et finalement elle devint le jeune bison blanc sacré.⁹⁵

Dans un même ordre d'idées, il existe une pratique appliquée par l'ensemble des collectivités amérindiennes du Québec, quoiqu'il se rencontre des variations et des spécificités dans chacune d'entre elles. Ce rituel, célébré dans une tente de sudation, fait office de cérémonial purificateur et cathartique de l'organisme et de l'esprit. Une légende autochtone issue des Grands Lacs raconte par exemple que « Quand Frère-Loup est noyé par de mauvais esprits en traversant un lac gelé, il est ramené à la vie par les lamentations de Manobozho, Lapin-Blanc, et celles-ci deviennent les fondations de la loge à sudation »⁹⁶. Chez les Micmacs, au moment de la période de la chasse, se prépare un rituel symbolique particulier de tente à sudation. Cette pratique vise à faire l'acquisition de l'adresse et de la puissance indispensables pour poursuivre le gibier. Or, cette cérémonie permet aussi aux chasseurs d'entrer en communion spirituelle absolue et d'établir une alliance harmonique avec la Terre-Mère. Aussi pouvons-nous soutenir que l'animal fait office d'initiateur culturel au sein des communautés autochtones d'Amérique du Nord et engendre bien des rituels et pratiques spirituelles.

Par ailleurs, de nombreux mythes font le récit d'unions matrimoniales entre humains et animaux. Nous rencontrons régulièrement des femmes qui ont pris pour époux des animaux. Notamment, plusieurs mythes racontent l'hymen entre des femmes et des ours ou des bisons dans le Sud-ouest et les Grandes plaines, de même qu'avec des baleines dans le nord-ouest. Une légende inuite raconte par exemple qu'à l'origine de tous les temps, il n'y avait aucune distinction entre les hommes et les animaux. Les hommes possédaient la capacité de se transformer en animal selon leurs désirs et l'animal de se métamorphoser en humain. Les êtres naissaient tantôt animaux, tantôt hommes et tous communiquaient avec une même langue. De pareilles unions, transformations, métamorphoses ou hybridations

⁹⁵ *Ibid.*, p.18.

⁹⁶ Richard Erdoes et Alfonso Ortiz, *L'oiseau-Tonnerre et autres histoires, mythes et légendes des Indiens d'Amérique du Nord*, op. cit., p. 97

demeurent unanimes, usuelles et normalisées dans les mythes autochtones d'Amérique du Nord.

Aussi, l'animal peut parfois jouer le rôle de protecteur de l'homme. En effet, les autochtones d'Amérique du Nord attribuent aux animaux une charge symbolique particulière en tant qu'esprit protecteur. Éventuellement, l'animal protecteur se dévoile à compter de la naissance. Néanmoins, il demeure plus fréquent et plus habituel de voir se profiler l'animal protecteur au moment de la progression vers la vie d'adulte, lors de rituels particuliers. Bien que les pratiques diffèrent d'une communauté à l'autre, dans certaines occasions le non-initié en passe de devenir adulte s'isole dans la forêt et jeûne durant plusieurs jours. Cette abstinence provoque un état entre le songe et l'hallucination, un lieu où s'installe l'intersigne. Ce moment inéluctable où la réalité confond le rêve lui permet à terme de connaître son esprit protecteur ou, en d'autres mots, son guide spirituel. L'animal protecteur et le jeune adulte développent par cette rencontre symbolique primordiale une étroite relation intime. Par la suite, l'animal attribue au jeune initié un nouveau nom, qui lui est exclusif et, souvent, divers objets qui constitueront ses talismans attitrés. En outre, l'apparition d'un esprit protecteur implique pour celui qui le rencontre l'acquisition de capacités similaires à ceux de l'animal en question.

À travers les rapports caractéristiques que peuvent entretenir les autochtones d'Amérique du Nord et l'animal, nous rencontrons inévitablement le concept de totem. Celui-ci évoque en quelque sorte un guide spirituel et une manière de concrétiser la filiation corporelle et incorporelle qui existe entre l'homme et l'animal, ce dernier correspondant à la notion d'âme sœur. De manière générale donc, le totémisme représente une articulation sacrée et interindividuelle complexe qui connecte l'homme aux animaux. Cette conceptualisation octroie aux animaux, suivant les convictions de chaque communauté, une fonction intermédiaire fondamentale de protecteur et surtout un moyen de délimiter les contours d'une identité individuelle ou collective. Vivianne Gray, auteure appartenant à la communauté autochtone des Micmacs, nous raconte notamment que « les Algonquins (Ojibwa) du Témiscamingue vivaient en clans, ou groupes, identifiés par un emblème précis,

ou totem. L'emblème du clan était un animal, appelé nto'te'm ou "ma famille" ». ⁹⁷ En fait, nous dit-elle, l'intégralité de l'hémisphère nord de l'Amérique héberge des cellules familiales, avec leur chef respectif, qui construisent les rapports interpersonnels et les hiérarchies sociales selon le principe des totems. En outre, tout individu singulier fait l'acquisition au cours de sa vie de plus d'un animal totémique, au rythme de l'évolution de sa personnalité, de ses motivations et de l'apprentissage de nouvelles habiletés.

Il n'existe aucune délimitation entre l'univers animal ou la nature et celui des hommes dans l'imaginaire autochtone d'Amérique du Nord, si ce n'est celle d'une interdépendance dans la vie sociale et personnelle. Le chaman provoquait, lors de rituels singuliers, une filiation sacrée en endossant une livrée issue de la peau ou de la fourrure d'un animal. Il en recueillait une source d'énergie puissante, ouvrait un canal vers les qualités de l'animal et se les appropriait. Ainsi, les chamans des communautés autochtones d'Amérique du Nord endossent à maintes reprises la dépouille de l'animal qui les protège, en corrélation avec l'animal totémique d'une famille, d'un clan ou tout simplement d'un individu. Par l'entremise de cette peau animale, les chamans entrent en possession d'une énergie puissante et essentielle à leurs voyages sacrés, dans lesquels d'ailleurs ils unifient les opposés dans l'espace et le temps. Les lieux de rencontre avec l'animal dans la mythologie restent dans ces conditions un point fixe dans les pratiques autochtones d'Amérique du Nord. Notons au passage que les péripéties de l'initiateur culturel *Coyote* sont retracées à partir de l'Alaska jusqu'au Mexique et de l'est à l'ouest.

Les affects de l'homme en regard de la figure animale que représente spécifiquement le loup se divisent, suivant l'angle d'approche, le peuple et l'histoire, entre l'admiration et l'horreur, le respect et la répugnance, voire dans certain cas la phobie. Dès lors, le loup profilé sur les parois de la Caverne de Lascaux ne peut symboliser le même objet dans l'imaginaire que la Louve romaine de l'Antiquité par exemple. De même, ni l'une ni l'autre

⁹⁷Viviane Gray, « Si vous pouviez voir le monde à travers nos yeux » dans *L'œil Amérindien, Regard sur l'animal, Musée de la civilisation, op. cit.*, p. 25. Viviane Gray est membre des *Mi'kmaq Listuguj* (groupe linguistique des Micmac) du Québec. Elle reçoit, en 1998, un Prix d'excellence du sous-ministre du ministère des Affaires indiennes et du Nord canadien pour son travail dans le domaine de l'art autochtone. Elle travaille activement à promouvoir l'art et la culture autochtone d'Amérique.

de ces représentations ne peut s'associer aux histoires de loups mortifères telles que la Bête du Gévaudan qui a terrorisé toute une population dans les années 1700 en France. Or, dans l'imaginaire autochtone, le loup occupe une position de premier plan dans l'organisation tribale, dans les pratiques cérémonielles et chez les individus. Il incarne notamment un symbole de clan pour quelque trente phratries autochtones du nord de l'Amérique, dont les Hurons, les Iroquois de la région des Grands Lacs et les Amérindiens de la côte ouest du Pacifique, comme le raconte Henri Dorion dans le collectif *L'œil amérindien, regard sur l'animal*. Sans compter que les Inuits aussi vénéraient le loup et lui allouaient une portée sacrée particulière. Les Abénaquis du Canada, de la famille des Algonquins, le nommaient Malssum. Ces derniers estimaient que le loup incarnait un ancêtre tribal, un animal totémique traditionnel et il existe par conséquent plusieurs tribus de loups. Chez les Algonquins toujours, de même que chez les Sioux, le loup participe à la symbolique d'animal psychopompe. En effet, il s'impose dans le monde des morts, en personnifie le gardien, comme nous l'avons vu dans le deuxième chapitre. Nous retrouvons cette association entre le loup et la mort dans les mythologies grecque et romaine, où Hadès le dieu des Enfers porte un manteau en peau de loup. Les Amérindiens de la rive inférieure de la *Columbia*, fleuve d'Amérique du Nord qui s'écoule au sud-ouest du Canada et au nord-ouest des États-Unis, honoraient le loup en qualité de bienfaiteur et de libérateur. La légende raconte qu'à l'heure où l'homme revêtait une figure zoomorphique, comme l'homme-castor ou l'homme-cerf pour ne nommer que ces derniers, il se trouvait alors traqué par des créatures abominables. À ce moment-là, le loup se manifestait sur terre afin d'éliminer les bêtes immondes et d'apprendre à l'homme polymorphe de quelle manière lutter contre les diverses agressions. Les dépouilles des créatures servirent ensuite au loup à façonner l'Amérindien tel que nous le connaissons de nos jours. En outre, la reconnaissance et l'identification au loup apparaissent primordiales chez les Pawnee. À vrai dire, les mots « loup » et « homme » demeurent indiscernables dans leur langue, qui se disent tous les deux *Pawnee*. Bref, toutes ces populations autochtones de l'Amérique du Nord considéraient le loup comme une créature exceptionnelle qui prodiguait notamment protection et identité.

3.1.3.2. Actualisation d'un imaginaire

Dans le récit de *La Citadelle des Ombres*, le Royaume des Montagnes, le berceau initial de la magie du Vif d'où sont issues la mère biologique de Fitz et la Reine-Servante Kettricken, représente la perspective positive des autochtones d'Amérique du Nord. L'ensemble du territoire borde les glaciers, plus au nord. Cette contrée étrange et inexplorée ressemble aux paysages alaskiens qui ont bercé l'enfance de Robin Hobb. L'auteure s'en inspire sans équivoque, bien qu'elle s'appuie avant tout sur l'imaginaire. Tout le versant supérieur du Royaume des Montagnes reste encore inexploré, mystérieux et sauvage. Les contrées occupées du Royaume ne sont pas fixes, mais toujours en circulation, à l'image des peuples nomades qui y vivent. Seule Jhaampe, sorte de capitale du Royaume des Montagnes, est plus ou moins stable. Cette cité en mouvement continu illustre bien les anciens campements autochtones avec leurs ensembles de tentes colorées et facilement démontables :

Jhaampe est une cité de toile en perpétuelle transformation, peuplée par le vigoureux peuple des Montagnes, habitué à vivre à l'air libre [...] Dans chaque édifice, dans chaque jardin, à chaque angle de rue, le visiteur découvre l'austère beauté et la simplicité de couleurs et de formes qui constituent l'idéal montagnard, et l'impression générale qu'on en retire est celle d'un monde naturel baigné de joie et de sincérité (II, p. 454-455, en italique dans le texte)

Tout le rapport à la nature de ce peuple fictif des Montagnes découle d'ailleurs de l'imaginaire des autochtones d'Amérique du Nord, plus spécifiquement de ceux vivant en Alaska. Les traits culturels des Montagnards correspondant à ceux des autochtones de l'Alaska inspirent une partie de l'imaginaire de l'animal de l'œuvre.

L'atmosphère du récit s'installe notamment par les sens, qualités davantage aiguës chez l'animal que chez l'homme. Cette manière d'aborder le récit permet au lecteur d'appréhender l'environnement selon un angle particulier. L'odorat semble spécialement utilisé pour ancrer l'environnement : « La salle sentait la nourriture, la bière et la sueur, les vêtements de laine humide, le bois et la graisse brûlée » (I, p. 18). Dès les premiers chapitres, alors que le personnage enfant de Fitz se lie par le Vif avec des chiens, ce dernier partage les

sens de l'animal : « Ses perceptions nourrissaient les miennes; je sentis ma propre odeur, mille fois plus fort qu'il ne me plaisait : chevaux, chiens, fumée, bière et une trace du parfum de Patience. Je m'efforçai de séparer ma conscience de ses perceptions » (I, p. 518). Fitz nous raconte par exemple que Fouinot, son *chien de Vif* de l'époque comme il le nomme, « partageait toutes mes expériences, si lié à moi désormais que je séparais rarement tout à fait mon esprit du sien. Je me servais de son nez, de ses yeux et de ses mâchoires aussi spontanément que des miens et jamais je n'y vis la moindre étrangeté. » (I, p. 44). Puis, plus loin au cours du récit, plus exactement au moment où Fitz rencontre son compagnon, son *alter ego* animal comme nous le verrons, il partage les sens du loup Œil-de-Nuit, à savoir son odorat, son ouïe et sa vue nocturne, tout comme dans l'imaginaire autochtone l'homme partage certaines des qualités de son animal protecteur ou de son animal totemique : « L'espace d'un instant, j'eus doublement conscience du monde alors que les perceptions d'Œil-de-Nuit se superposaient aux miennes [...] Puis cette dualité disparut, ses sens devinrent les miens, les miens les siens. Nous étions liés. » (I, p. 640)

Plus nous nous aventurons vers la fin du récit et plus ce dernier apparaît truffé d'analogies et de proverbes se rapportant aux loups : « Les loups les plus maigres sont les plus acharnés » (I, p. 1025), « à pas de loup » (I, p. 1012) ou « Un désespoir aussi poignant qu'un long hurlement de loup » (I, p. 1094). Les renvois en début de récit demeurent davantage affiliés aux chiens, corollairement au jeune âge du personnage et à son immaturité dans l'utilisation de la magie du Vif. Eu égard à ce qui précède, Fitz s'unit à trois chiens différents au cours des premiers chapitres alors qu'il traverse l'enfance et la puberté. En revanche, à mesure que le personnage se développe, s'épanouit et acquiert une certaine sagesse relative, les métaphores et les indices mythiques se tournent vers le loup et deviennent plus nobles, moins axés sur l'aspect instinctif, mais plutôt sur l'aspect complémentaire du principe animal de l'homme. À l'heure où le personnage parvient finalement à l'âge adulte, non seulement en temps, mais également dans ses actes, il fait définitivement la rencontre du loup Œil-de-Nuit. Bien entendu, les comparaisons, d'ailleurs plus fortes et importantes que toutes les autres réunies, se conforment à cette rencontre : « Plus glaçant que la voix des loups » (I, p. 174) ou « alors que tu irradies tes plus secrets désirs comme un loup qui hurle en pleine nuit » (I, p. 573).

Tout ceci évoque bien entendu les relations caractéristiques que les autochtones d'Amérique du Nord entretenaient avec leurs esprits protecteurs et l'animal de clan. La symbolique du loup Œil-de-Nuit se rattache fortement à cette idée d'esprit protecteur : « Je lâchai quelque chose, quelque chose à quoi je m'agrippais depuis toujours sans m'en rendre compte. Je m'enfonçai dans une obscurité chaude, moelleuse et protectrice, tandis qu'un loup montait la garde par mes propres yeux » (I, p. 875). Nous pouvons citer un autre extrait afin d'étayer cette affirmation : « il vint se mettre à cheval sur moi pour me protéger; [...] Sans force pour m'étonner de ce qui s'était produit, je me roulai en boule comme un chiot et m'abritai sous lui : je savais que nul ne pourrait franchir son rempart » (I, p. 873). D'autant plus que la rencontre entre Fitz et le loup se déroule au moment charnière du passage à l'âge adulte, tout comme dans les rituels initiatiques des jeunes autochtones en passe de devenir adultes. L'animal protecteur (le loup Œil-de-Nuit) et le jeune adulte (Fitz) développent par cette rencontre symbolique primordiale une étroite relation intime modelée sur l'imaginaire autochtone. Comme nous l'avons vu un peu plus tôt, chez les autochtones d'Amérique du Nord, l'animal attribué au jeune initié qui rencontre son protecteur exclusif un nouveau nom. Œil-de-Nuit ne fait jamais référence à Fitz par son nom humain : il le baptise plutôt *frère de meute*. Leur rencontre, non plus soumise au hasard, mais au destin, est inévitable comme s'ils s'étaient mutuellement choisis. L'ensemble de leur relation représente l'indice mythique autochtone le plus puissant et le plus symbolique de l'œuvre.

Parallèlement, plusieurs personnages de *La Citadelle des Ombres* maîtrisent également les particularités de leur animal de compagnie ou, du moins, les qualités d'un animal distinct. Notamment, le personnage de Burch, dont le nom joue avec la consonance française « Bourrique ». Ce terme se définit par « âne, ânesse ou personne têtue »⁹⁸. Malheureusement, cette analogie ne se retrouve pas dans la version anglaise, bien que le nom du personnage reste le même dans l'original et la traduction. Ensuite, Burch possède une chienne, nommée Renarde, et s'occupe personnellement des chevaux de la forteresse :

⁹⁸ Josette Rey Debove et Alain Rey [dir.], *Le Petit Robert, dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française, op. cit.*, Sous « Bourrique », p. 292.

Seule Renarde ne le rejetait pas; la vieille chienne le suivait partout furtivement, jamais récompensée par le plus petit coup d'œil ni la plus légère caresse, mais toujours près de lui. Une fois, je la serrai contre moi par compassion et me risquais même à tendre mon esprit vers elle, mais je ne rencontrais qu'une torpeur effrayante. Elle pleurait avec son maître. (I, p. 120)

Certes, Burrich détient lui aussi quelque chose de l'animal et, même s'il n'y a pas recours tout en conservant une grande aversion pour elle, il maîtrise lui aussi la magie du Vif. Toutefois, en fin de récit, Burrich accepte cette « tare » chez Fitz et s'en sert pour le sauver de la mort. À l'intérieur des trois tomes, le regard que le personnage porte sur cette magie évolue : sans jamais l'accepter complètement, il arrive à la tolérer chez Fitz. Bref, les particularités qui caractérisent le personnage de Burrich peuvent se résumer partiellement par les termes bourru, têtu, courageux, fidèle et solide, autant de traits qui s'apparentent à ceux du chien, de la bourrique et des chevaux. Il en va de même pour le personnage d'Umbre (ou Chade dans la version anglaise), avec qui Fitz apprend l'assassinat diplomatique dans sa jeunesse. Ce dernier cohabite avec une belette. Dans l'imaginaire collectif, la belette demeure un animal furtif et sournois. Puisque le personnage d'Umbre pratique une diplomatie clandestine, peu de protagonistes connaissent son existence. Il opère discrètement pour le compte du roi, exécutant subtilement des corvées insidieuses, comme une ombre. De plus, il est informé de tous les arcanes et mystères du château. Or, à plus d'une occasion dans le récit, l'auteure lui octroie les caractéristiques du chat : « Il me dévisagea et, malgré la piètre lumière de la lampe, je vis qu'il avait les yeux verts, les plus perçants que j'eusse jamais observés. On eût dit ceux d'un chat lorsqu'il chasse et son regard exprimait le même mélange de plaisir et de férocité » (I, p. 76). En somme, ces attributs composent la nature particulière du personnage. Umbre se plaît à manipuler discrètement son entourage, à user de ruse pour arriver à ses fins, à conserver des secrets et il apparaît par instants hypocrite à l'exemple du chat et de la belette. Par ailleurs, le Fou, personnage mystérieux sans nom, d'origine et de sexe inconnus, qui communique par métaphores, qui manipule la roue du temps et qui aime bien se moquer de son entourage, possède une tête de rat juchée au bout de son bâton. En fait, tous les personnages, sans exception, apparaissent délimités à un moment ou à un autre au moyen de qualificatifs animaux. Galen, le maître d'Art qui tente d'assassiner Fitz et, plus tard, le Prince-Servant Vérité, « respirait par le nez — un nez de faucon — » (I, p. 230). Dame Patience se penche « tel le faucon qui fond sur sa proie » (I, p.212). Kettricken, femme

du Prince-Servant Vérité, originaire des Montagnes et Reine-Servante dans les Six-Duchés, représente le courage, la force de caractère et la combativité : « On dirait un cheval de combat parmi des montures de chasse » (I, p. 505). Bien entendu, les champs sémantiques qui environnent Fitz se focalisent sur le chien et le loup, deux symboles très proches quant à leur symbolique générale. Le lecteur sait déjà que beaucoup de métaphores connues et relatives au loup jalonnent le récit lorsqu'il s'agit de Fitz : « Un appétit de loup », « hurler comme un loup », « une soif de loup », « Une faim de loup », etc.

Rappelons que, à l'époque du Moyen Âge — période grandement pressurée par la fantasy — dans toute l'Europe, l'héraldique, qui concerne les armoiries et les ornements symboliques, fait fonction de code signifiant d'identification des personnes, mais également des filiations, des alliances et des différentes collectivités sociales. De la même façon, le totémisme est un moyen de déterminer l'identité individuelle ou collective chez les autochtones. Les représentations héraldiques du Moyen Âge se rapportent aux premiers abords à la succession et évoquent notamment des cellules familiales ainsi que, à partir du XIV^e, les liens sociaux. Les autochtones d'Amérique du Nord, qui fonctionnent selon une organisation de groupe, articulent quant à eux les rapports interpersonnels et les hiérarchies sociales suivant le principe des totems. Jusqu'au XVI^e siècle, les images mises en œuvre dans l'héraldique sont essentiellement des représentations animales, comme la louve, le lion et le cerf. Le rapport identitaire permanent et stable construisant une personnification symbolique, indépendamment de l'époque et de la collectivité, nous permet ici d'effectuer un parallèle assez fort entre le totémisme amérindien et les représentations héraldiques européennes de même que leur rapport à l'animal. Dans *La Citadelle des Ombres*, l'emblème héraldique de la royauté représente un cerf, un cerf bondissant pour Fitz en particulier. Kettricken possède quant à elle l'emblème d'une renarde blanche, les crocs à découvert. Ainsi, les indices mythiques se rapportant à la communauté des Montagnes et ce qui l'entoure se conforment au regard autochtone. C'est ainsi que dans cette version de l'animalité de l'homme, la magie du Vif est acceptée, approuvée par les personnages.

3.2. Interdépendance et équilibre du monde – principe de l’immortalité

3.2.1. Hybridation de l’être

Comme nous l’avons déjà vu, Fitz est originaire par sa mère biologique du Royaume des Montagnes, mais grandit dans la Citadelle des Six-Duchés. Cette filiation se matérialise dans la tension chez le personnage à travers les deux magies, la magie de l’Art et la magie du Vif ou la magie divine et la magie des bêtes; à travers la situation de bâtard de Fitz, tiraillé entre le Royaume des Montagnes et celui des Six-Duchés; à travers sa nature animale et sa nature humaine, ses origines montagnardes et ses origines royales, bref, à travers l’imaginaire autochtone et le regard occidental chrétien. Ce qui nous ramène à la portée du nom en fantasy et dans le cycle de *La Citadelle des Ombres*. Le personnage se fait en effet baptiser en milieu de récit, plus ou moins au moment où il fait la connaissance du loup Œil-de-Nuit, Fitz-Chevalerie Loinvoyant, abandonnant définitivement l’élémentaire prénom Fitz. Son nom, à travers sa condition de bâtard (Fitz) d’où découle toute la trame du récit, lui octroie en conséquence à la fois les qualités de son père Chevalerie Loinvoyant, le prince, et celles de sa mère, une Montagnarde. Le nom sacré chez les autochtones d’Amérique du Nord, tel qu’Homme-Aigle ou Femme-Bison, fait régulièrement référence à l’animal. Le nom de Fitz renvoie à cette même hybridation de l’être : une part noble, une part de basse extraction, mais aussi une part humaine et une part animale. En fin de récit, Fitz unit finalement tous les principes : le père, la magie de l’Art, les six Duchés et son humanité avec la mère, la magie du Vif, le Royaume des Montagnes et son animalité.

3.2.2. L’homme et l’animal en quête l’un de l’autre

La première rencontre entre Fitz et le loup Œil-de-Nuit préfigure l’idée du double, de l’*alter ego*, de l’animal protecteur qui éprouve la même solitude, le même état d’abandon, le même désarroi, la même peur, mais aussi le même courage, la même témérité et la même opiniâtreté que lui. Comme nous l’avons déjà vu, Fitz ne correspond pas à l’archétype du

héros invincible. Le personnage recèle une intériorité chargée de doutes et d'hésitations : le récit est parsemé d'échecs qui mènent le héros là où, finalement, il doit être et non là où il voulait être. Ce sont ces particularités qui justifient sa rencontre avec le loup. Alors que Fitz se sent brisé par son échec de l'apprentissage de la magie de l'Art, meurtri dans son corps et son âme ainsi que floué par son ancien professeur Galen, il découvre son double dans le personnage du loup. Nul doute qu'au départ, Œil-de-Nuit est un jeune loupiot agressif, chargé de haine, arraché à son foyer, orphelin, engagé et maltraité, autant de circonstances que nous retrouvons dans l'historique de la vie de Fitz. Les deux personnages sont également subjugués par leur solitude et par leur peur réciproque de l'homme envers qui ils nourrissent une rancœur profonde. Au moment de cette première rencontre, leurs esprits fusionnent d'emblée, sans effort et surtout contre toute volonté. Cette prompte et incoercible immersion dans l'univers du loupiot déconcerte d'ailleurs Fitz qui tente sans succès de l'éjecter de son esprit :

J'arrivai devant l'échoppe en plein vent du négociant d'animaux et me trouvais face à moi-même. Il était décharné, avec des yeux sombres et éteints; il m'adressa un regard de pure méchanceté et les vagues de haine qui irradiaient de lui me submergèrent. Nos cœurs battaient au même rythme; je sentis un tic agiter ma lèvre supérieure, comme si j'allais la retrousser pour montrer mes pitoyables dents d'humain. [...] Il poussa la cage du bout du pied et je me jetai dessus; mes crocs claquèrent sur les barreaux de bois et je me fis encore mal au museau, mais ça m'était égal : si j'arrivais à croquer dans sa chair, je la lui arracherais ou je ne lâcherais jamais prise. *Non. Va-t-en, sors de ma tête* (I, p. 512-513)

Précisons que le texte est systématiquement mis en italique lorsque Fitz et le loup Œil-de-Nuit communiquent par l'entremise de la magie du Vif. Cette manière de présenter le discours vient renforcer l'idée d'un espace télépathique secondaire particulier et intime installé entre les personnages. Dès lors, sa filiation avec le loup devient une fatalité : Fitz n'a pas le choix, son attachement demeure viscéral, instinctif, un besoin davantage qu'un choix ou un désir. Fitz et le loup, l'homme et l'animal, se complètent, l'un en tant qu'élément constitutif de l'autre : « Je n'avais pas besoin de lumière pour voir le loup. Je n'avais même pas besoin de le voir. A-t-on besoin de voir son oreille pour savoir qu'elle fait partie de soi? Nier qu'Œil-de-Nuit faisait partie de moi était aussi vain que nier que ma chair m'appartenait ». (I, p. 639). En fait, Fitz et le loup, sans le savoir, sont en quête l'un de

l'autre, à la recherche de l'envers d'eux-mêmes, mais aussi de l'*Autre* homogène et semblable.

Seulement, les deux personnages ont besoin de s'appivoiser mutuellement. Le processus, bien que fulgurant et fatal, se heurte aux indéterminations de Fitz. Ce dernier refuse d'abord cette part animale qui s'immisce imperceptiblement en lui par l'entremise du loupiot; il ne l'accepte pas immédiatement, alors qu'Œil-de-Nuit s'efforce de lui faire comprendre qu'il n'a pas le choix, que cette part animale en lui est inévitable, déjà fortement ancrée dans son principe humain. À l'intérieur de Fitz, la tension entre le point de vue occidental négatif de l'animal, dicté par la majorité des personnages dans l'œuvre, et le regard autochtone positif, présenté quant à lui par le personnage d'Œil-de-Nuit, prend tout son sens. Le loup, en tant que symbole initiateur, représente « celui qui enseigne », le professeur de Fitz; il le guide constamment à travers ses choix, biaisant ces derniers, diluant ses raisonnements humains pour y apporter un support animal plus sage. Comme nous l'avons vu, pour l'autochtone, l'animal apporte à l'homme un soutien à travers ses épreuves et ses initiations. Le loup Œil-de-Nuit apprend donc à Fitz à s'accepter tel qu'il est. Il lui apprend à admettre sa condition de bâtard, dans tous les sens du terme : à la fois bâtard dans sa situation humaine, du fait qu'il soit né d'une Montagnarde et d'un prince, bâtard dans sa magie hybride (Art et Vif) et dans son intériorité particulière. L'instance suprême de cet apprentissage sera l'immortalité, mais aussi et corollairement l'harmonie entre la part humaine et la part animale de l'homme.

3.2.3. Le multiple et le Un : immortalité mythique dans un retour à l'unité

Nous avons déjà déterminé la nature de la solitude du personnage de Fitz dès les premiers chapitres du récit. Cependant, le loup vient combler cette solitude : « — *Je crois que je suis seul depuis trop longtemps. J'avais oublié ce que c'était que d'avoir un ami. [...] — Un ami? C'est un mot trop petit mon frère. Et qui va dans le mauvais sens. [...] Je suis à toi ce que tu es à moi : un frère de lien et de meute.* » (I, p. 658). La rencontre entre Fitz et le

personnage du loup, Œil-de-Nuit, transforme largement le récit. Plus qu'une simple amitié, ils partagent un espace commun : « *Oui, c'est ça, l'esprit de la meute : appeler quand on a besoin d'aide et être toujours prêt à recevoir un appel. Nous sommes de la même meute [...] Ton esprit, le mien, tout ça, c'est l'esprit de la meute. Où dois-je penser, sinon là? Si tu ne veux pas m'entendre, n'écoute pas* » (I, p. 558). Leur rapport d'altérité homme-animal se transforme, se mue pour devenir une totalité, une quête initiatique dont l'enjeu demeure l'apprentissage d'un équilibre, d'une complémentarité avec la nature, avec l'*Autre-animal* et l'*Autre-humain* : « Aucune autre bête n'avait perçu mes pensées si complètement, ni imprimé les siennes en moi avec tant de clarté » (I, p. 519).

Dès les premiers chapitres, lorsqu'il est question du Vif, le récit coule naturellement du JE au NOUS, bien que le phénomène prenne une ampleur beaucoup plus prononcée en fin de récit, avec la présence du loup Œil-de-Nuit : « Sur notre passage, la neige tombait des buissons. Nous avons tué, nous avons mangé; tous nos appétits étaient rassasiés. [...] Nulle cage ne nous retenait, nul homme ne nous battait; ensemble, nous connaissions la complétude de notre liberté [...] Œil-de-Nuit nous ébroua, puis renifla longuement » (I, p. 1092). À l'intérieur du premier tome de *La Citadelle des Ombres*, la rencontre entre l'homme et l'animal (l'humain Fitz et le loup Œil-de-Nuit), devient le point d'union des contraires, dans l'espace et le temps, selon la même approche que celle des autochtones d'Amérique du Nord : « Issu de la terre mère, l'homme et l'animal tiennent conjointement, par leurs relations d'interdépendance, l'équilibre du monde »⁹⁹, nous dit d'ailleurs Henri Dorion. Cette fusion se concrétise en premier lieu par l'entremise d'un espace télépathique secondaire particulier installé entre Fitz et Œil-de-Nuit. Au départ, les personnages principaux de l'œuvre existent dans leur corps respectif mortel. Ils subissent individuellement les aléas désagréables, les menaces et les pièges de la vie. Tout bien considéré, le récit débute avec cette conception du multiple, autant dans la temporalité du récit que chez les personnages. L'animal et l'homme se croisent ensuite pour, à terme, se réunir dans le *Un* divin immortel, dans le Centre Premier cosmique, image archétypale de la coïncidence des opposés (homme/animal, vie/mort, temps linéaire/temps mythique, éternel/temporel).

⁹⁹ Henri Dorion dans *L'œil Amérindien, Regard sur l'animal, Musée de la civilisation*, op.cit., p. 12.

Le *Un*, sur quoi tout repose, le pivot dont tout dépend, englobe le multiple et devient le lieu qui condense ce qui est pluriel : « Ce qui coulait là, c'était l'unicité du monde, telle une note douce et pure. Ce n'était pas le chant de l'humanité, mais un chant plus ancien, plus grand, qui parlait d'équilibres immenses et d'essence inaltérée » (II, p. 508). Carl Gustav Jung parle à ce titre de *symboles unificateurs* qui tendent à unifier les contraires dans une synthèse des opposés. La cohabitation du principe humain et du principe animal trouve ainsi son équilibre dans les contraires réconciliés. L'opposition de l'homme et de l'animal à l'intérieur d'un même sujet, Fitz et réciproquement Œil-de-Nuit, de même que l'acceptation « de l'âme animale [sont les] condition [s] de l'unification de l'individu, et de la plénitude de son épanouissement »¹⁰⁰. Cette fusion des contraires évoque une époque, dans l'imaginaire des autochtones d'Amérique du Nord, où l'homme existait en équilibre avec les animaux dont il connaissait le langage; une époque où les hybridations et métamorphoses étaient usuelles et fréquentes, voire une époque où les hommes et les animaux ne pouvaient être différenciés. Bref, nous retrouvons dans *La Citadelle des Ombres* une quête dont l'enjeu est l'apprentissage d'une harmonie, d'une complémentarité avec la nature. Les personnages de ce corpus viennent réinvestir, dans une symbolique de l'immortalité, cette étroite relation spirituelle et physique entre l'homme et l'animal.

Dans l'ensemble, le loup Œil-de-Nuit et Fitz apparaissent dans le récit comme figures de l'homogène, du « JE-deux en un » pour reprendre les termes de Pierre Brunel dans son encyclopédie des mythes, en d'autres mots d'une fusion du principe humain et du principe animal : « *Je suis toujours avec toi, frère. Tu ne t'en rends pas compte, mais je suis avec toi. Nous ne sommes qu'un. [...] Nous ne partageons pas : nous sommes un. Je ne suis plus un loup, tu n'es plus un homme. Ce que nous sommes ensemble, je ne sais pas le nommer* » (II, p. 371). À la fin du premier tome, l'âme de Fitz voyage, quitte son corps malade et prend l'aspect de l'animal, ultime incarnation de la fusion des contraires dans un retour vers le *Un* originel où la symbiose entre l'homme et l'animal atteint son paroxysme puisqu'ils partagent alors un même corps. L'organisation de la filiation entre l'homme et la nature à travers les personnages, et plus particulièrement en ce qui a trait au personnage de Fitz, de même que la

¹⁰⁰Carl Gustav Jung, *L'Homme et ses symboles*, op. cit., p. 238-239.

structure et le contenu du récit contribuent activement à modifier le regard du lecteur sur l'animal :

En ce qui concerne le Vif et l'Art, je soupçonne que tout le monde en possède au moins quelque don [...] D'autres se sentent une affinité pour certains animaux et l'expriment dans leurs armoiries ou dans les noms qu'ils donnent à leurs enfants. Le Vif rend sensible à cette affinité et ouvre la conscience à l'esprit de tous les animaux, mais la tradition affirme que la plupart des pratiquants du Vif contractent un lien avec un animal en particulier; on raconte qu'ils prennent au bout d'un certain temps les habitudes de la bête à laquelle ils sont attachés, puis pour finir, son apparence (I, p. 495).

En dernière analyse, à l'intérieur du récit de *La Citadelle des Ombres* existent une survivance et une actualisation des mythes et des cosmogonies autochtones d'Amérique du Nord. Chaque aspect de la vie culturelle et spirituelle des autochtones d'Amérique du Nord est imprégné par cette relation avec l'animal, à travers les concepts de totem, d'animaux protecteurs, d'animaux créateurs de l'univers dans les cosmogonies, d'ancêtres, d'initiateurs culturels, etc. À plus d'une occasion, cette osmose homme/nature ou homme/animal introduit l'idée d'hybridation. Quantité de rituels impliquent l'animal, soit dans leur structure, tel que la rencontre avec l'animal protecteur ou la peau revêtue par le chaman, soit dans leur origine, telle que la tente à sudation. *La Citadelle des Ombres* récupère cette mythologie autochtone d'Amérique du Nord foisonnante, se l'approprie pour ensuite l'actualiser, au profit du lecteur contemporain. Les légendes et les mythes « sont des symboles d'une religion vivante et donnent une forme concrète à un ensemble de croyances et de traditions qui constituent depuis des siècles et des millénaires un lien entre les hommes d'aujourd'hui et leurs ancêtres ». ¹⁰¹

Plus que tout autre, le personnage de Fitz conjugue les deux opposés que sont l'homme et l'animal, autant à travers les magies qu'ils fusionnent en un tout homogène que par son rapport au loup : « Il avait été plus que repoussé : je ne trouvais pas de mot pour décrire ce qu'Œil-de-Nuit avait fait à Justin à l'intérieur de son esprit; c'était une magie hybride : Œil-de-Nuit se servait du Vif en passant par le pont qu'avait créé l'Art [...] » (I,

¹⁰¹ Richard Erdoes et Alfonso Ortiz, *L'oiseau-Tonnerre et autres histoires, mythes et légendes des Indiens d'Amérique du Nord*, op. cit., p. 13.

p. 873). En effet, les deux magies du récit, la magie de l'Art et la magie du Vif, se conjuguent pour former, créer quelque chose de complètement nouveau, d'inédit, non plus vécu comme une réminiscence de la part mortelle de l'homme, mais davantage comme un équilibre du monde qui, à terme, mène à l'immortalité, afin de justement répondre à cette angoisse existentielle de la mort à venir : « Il est difficile d'exprimer la sensation de complétude de deux êtres qui agissent comme une créature unique, avec un but unique; en ces occasions, notre lien trouvait son véritable accomplissement » (I, p. 742). Fitz et le loup n'apparaissent pas sous l'idée d'une rivalité, mais plutôt complémentaires, comme une seule chose, un tout distinct.

La Citadelle des Ombres exploite ces mondes fantastiques et merveilleux qui sont l'apanage des mythes, des symboles et de l'imaginaire. La réutilisation de cette mythologie singulière traverse l'idée d'osmose homme/nature dans une vision holistique de la symbiose, de l'équilibre du monde. La nature humaine qui ne fait qu'un avec la nature animale ne peut souffrir de cette dualité puisque la fusion des contraires permet le retour à l'unité. En s'unissant, l'homme (Fitz) et l'animal (Œil-de-Nuit) engendrent l'immortalité. À l'intérieur du récit de *La Citadelle des Ombres, tome I*, le loup Œil-de-Nuit est une personnification allégorique de l'âme immortelle qui protège de la mort, toutefois sous l'idée de deux profils complémentaires d'un même être. Nous avons vu plus haut, dans les chapitres précédents, qu'ils se structurent comme un compromis, une médiation entre la vie et la mort ainsi qu'entre un temps en progression, où l'homme est soumis au temps mortel, et un temps mythique, où seul un présent originel existe. Bien entendu, cette relation exprime dans un même personnage deux temps opposés, mais également une altérité de l'identité vécue sous l'angle du multiple voué à se réunir dans le *Un*.

CONCLUSION

Cette analyse mythocritique du premier tome de *La Citadelle des Ombres* de Robin Hobb a permis de constater que certains mythes réactualisés contenus dans l'œuvre s'orientent vers une symbolique de l'immortalité. L'imaginaire réagit entre autres au temps mortel. Il met à la disposition de l'homme moderne des moyens de se prémunir contre la peur de la mort à venir, résultat de la durée éphémère de la vie humaine. Les symboles archétypaux inclus dans l'imaginaire et organisés par les mythes permettent à l'homme d'établir une connexion avec son monde, afin d'estomper cette angoisse du temps qui s'écoule. Aussi, ces charges et ces indices mythiques constitués de symboles archétypaux et assimilés dans le récit s'ancrent profondément dans le cycle *La Citadelle des Ombres* de Robin Hobb. Moderniser un discours mythique ancestral, par la médiation de la littérature, pour l'intégrer dans sa sphère sociale et privée, implique une actualité qui récupère les symboles archaïques. En fait, une accumulation de mythes ritualisés et spécifiques à un territoire culturel, parallèles au texte, mais également structurés par l'auteur à l'intérieur du texte, supporte l'œuvre.

Les archétypes réactualisés donnent lieu dans *La Citadelle des Ombres* à une dépendance triangulaire entre l'homme (Fitz), l'animal (Œil-de-Nuit) et l'union des deux (le *Un*) qui, à terme, mène à l'immortalité ainsi qu'à un temps mythique. De manière générale, les personnages principaux articulent le rapport réciproque entre la vie et la mort ainsi qu'entre un temps en progression et un temps mythique. Ces deux versions du temps de même que la vie et la mort, à l'intérieur de l'œuvre de Robin Hobb, fluctuent synchroniquement en fonction les uns des autres. La symbolique du loup Œil-de-Nuit, en regard de l'imaginaire et du récit de *La Citadelle des Ombres*, maîtrise alors son versant initiatique qui altère le personnage de Fitz. À travers sa valeur symbolique, l'univers du cycle de Robin Hobb évite le temps diachronique de l'homme. Dans ces conditions, par l'entremise du discours mythique dans l'œuvre, l'angoisse générée par la mort à venir s'estompe. Finalement, cette étude du mythe réactualisé dans *La Citadelle des Ombres, tome I* dévoile des figures qui, par leurs interdépendances, mettent en lumière, par l'entremise d'une

mythologie modernisée issue d'un imaginaire collectif, un rêve ancestral d'immortalité qui vient combler l'angoisse générée par la mort.

Le premier chapitre de cette étude démontre que *La Citadelle des Ombres* s'inscrit dans la fantasy. Bien que plus d'une influence permette au genre fantasy de se déployer, tant les courants littéraires que les œuvres en elles-mêmes, Tolkien demeure l'écrivain qui installe les paradigmes du genre. *Le Seigneur des anneaux* fait ainsi office de moteur quant à l'importance médiatique du genre et de son expansion populaire qui établissent et consolident l'authenticité d'une culture de la fantasy. Le lecteur sait déjà que la fantasy supplée un monde encyclopédique nouveau pour construire sa fiction, même lorsqu'il est question de fantasy urbaine, entraînant ainsi un clivage entre la réalité du lecteur et celle de la fiction. En ce sens, la fantasy met au point un espace fictionnel complet, idéalisé par l'imaginaire, qui devient autonome et qui existe à l'intérieur du récit. Dès lors, le lecteur n'a plus besoin de prendre le réel en considération pour s'ajuster au texte et pour le comprendre. Il lui suffit d'imaginer, au moment de l'acte de lecture, un cadre différent qu'il accepte de croire et dans lequel il évolue indépendamment du monde positif.

Sous l'angle de l'étude empirique de la fantasy en littérature, le genre possède de manière manifeste des caractéristiques précises qui le distinguent. Pourtant se pose le problème évident de la pluralité des définitions, suivant les divers auteur(e)s qui abordent le sujet. En restreignant le genre à ce seul point de vue, dans ses essences thématiques et formelles, tout un éventail d'ouvrages nous échappe. De nos jours, la perception des genres converge vers une littérature où les frontières et les délimitations circulent en permanence. Nous pouvons en outre entrevoir qu'à partir du XXe siècle, par exemple, un amalgame entre la fantasy, le fantastique, l'horreur et la science-fiction se développe. La fantasy comme genre littéraire varie au cours de l'histoire et demeure contrainte de se réajuster à la réalité contemporaine. L'évolution de la fantasy s'explique alors tout autant par son actualité que par sa conjoncture historique. Anne Besson avance l'idée que le genre fantasy joue, dans ces conditions, une fonction dans ses propres balises interprétatives pour se déchiffrer; il devient en soi un processus. La théorisation sur le genre devient ainsi un modèle de lecture, d'écriture

et d'interprétation, tout autant qu'un moyen d'échapper au modèle canonique. En somme, la fantasy est tributaire de son histoire, mais le genre demeure également lui-même producteur d'histoire.

Sans doute pouvons-nous du moins soutenir que les récits de fantasy occupent souvent un espace immémorial pérennisé. Ils se réapproprient maintes fois les qualités des contes, où l'omniprésence du merveilleux pose les balises des récits, et tend vers les légendes et mythologies antiques ou médiévales pour construire sa fiction. En fait, la fantasy dégage de ce terreau de symboles ancestraux, une méthode appuyée sur le merveilleux, et les thèmes fréquents qui s'ensuivent, qu'elle adapte ensuite aux récits contemporains. *La Citadelle des Ombres* confirme le rapport naturalisé de la fantasy au merveilleux. Le conte populaire, le conte de fées, la littérature médiévale et l'héritage mythique représentent autant de ramifications de la fantasy qui ont influé sur les frontières actuelles du genre. En définitive, le genre s'intéresse aux valeurs ancestrales d'héroïsme et de nature passée idéalisée. Il met en œuvre pour ce faire des espaces merveilleux qui prennent appui sur des paradigmes traditionnels, des mythes et des récits moyenâgeux.

De telle sorte que la mythocritique — dès lors qu'elle concentre son approche sur l'étude des symboles et des mythes inclus dans les œuvres comme composants inhérents à la production littéraire, appuyée par le concept de mutabilité du sacré dans les œuvres modernes — semble prédisposée pour interroger la fantasy. Issus de l'itinéraire de l'homme à travers son histoire et emmagasinés dans son imaginaire, les mythes se situent avant tout en périphérie du texte et entretiennent leur fonction sacrée d'origine. La mythocritique explore les démarches qui articulent potentiellement la construction d'un texte et celle du mythe. Elle s'efforce de trouver les impacts d'une telle collision. En d'autres termes, la mythocritique surveille de quelle manière la littérature recycle les attributs du mythe et comment les acquis collectifs sacrés du récit mythique s'orientent vers une expérience privée et laïcisée, en quelque sorte. À l'intérieur du texte apparaissent alors ce que Pierre Brunel nomme les indices mythiques.

Nous comprenons dans le deuxième chapitre de cette étude que la littérature n'a pas besoin du sacré, contrairement aux mythes ou aux indices mythiques que les œuvres assimilent. Suivant une telle hypothèse, les œuvres articulent un ensemble de symboles et d'indices mythiques pourvus d'une dimension sacrée. Du point de vue de Carl Gustav Jung, les symboles archétypaux constituent une logique et des paradigmes symboliques enregistrés dans l'inconscient collectif de manière plus ou moins invariable. Gilbert Durand, influencé par Jung, adhère quant à lui à la théorie d'un imaginaire transcendantal dans les productions littéraires contemporaines. L'imaginaire selon lui reproduirait, en accord avec les dominantes comportementales de posture, de digestion et de sexualité, les mêmes symboles suivant des pôles logiques et des paramètres semblables, sans modifier sa structure intrinsèque. Gilbert Durand, au même titre que Carl Gustav Jung, Pierre Brunel et bien d'autres théoriciens du symbole, propose également la théorie selon laquelle l'imaginaire se structure au moyen d'antithèses. Quant au symbole, il possède lui aussi une propriété bipolaire. Il dispose à la fois d'un profil diurne positif et d'un versant nocturne négatif.

Cette étude du mythe réactualisé dans *La Citadelle des Ombres* montre que le loup Œil-de-Nuit figure la part animale chez le personnage de Fitz. Il fait également office de contenant et de protecteur. La fusion des deux principes, homme et animal, à l'intérieur du corps du loup ouvre momentanément le personnage Fitz à l'immortalité. Par conséquent, le cycle de *La Citadelle des Ombres* de Robin Hobb, si nous nous appuyons sur l'approche de Pierre Brunel dans son ouvrage *Mythocritique*, circule notamment à l'intérieur d'un espace mythique. Cet archétype réactualisé dans le cadre d'un récit contemporain, provoque dans *La Citadelle des Ombres, tome 1* une dépendance triangulaire entre l'homme (Fitz), l'animal (Œil-de-Nuit) et l'union des deux (le *Un*) qui, à terme, mène à l'immortalité. À l'agonie, Fitz se libère des entraves du temps humain et renonce à l'existence sous la tutelle de l'histoire, du moment où il se réfugie dans le corps sain du loup Œil-de-Nuit. Par conséquent, la fusion des opposés homme/animal, conceptualisation que nous retrouvons d'ailleurs à son apogée dans l'imaginaire autochtone, engage les personnages vers un retour au centre primordial, à l'unité absolue. À la suite de la mort de Fitz, le loup Œil-de-Nuit dévore son âme, lui autorisant par conséquent un accès immédiat au temps mythique, au présent éternel et à la possibilité d'une résurrection. Fitz partage d'abord l'espace privilégié et le temps primordial

de l'animal, dans un voyage vers le *Un* initial, alors qu'ensuite il survit à sa propre mort et se réincarne sous la symbolique archétypale de renaissance cyclique.

La périodicité naissance/mort/renaissance marque le récit de *La Citadelle des Ombres* par l'intermédiaire des figures homme/animal tout autant que par l'articulation et la mise en parallèle du temps et de la mort. Tout le long de la gestation de Fitz dans le ventre du loup Œil-de-Nuit, regardé à titre de symbole de renaissance, d'immortalité et du présent mythique éternel, les personnages résistent au temps mortel. Le temps cyclique révélé dans une quantité de mythes, et que nous retrouvons à l'intérieur du récit de *La Citadelle des Ombres*, évoque les symboles archétypaux de l'immortalité circulaire, de l'éternel retour analysé par Mircea Eliade. Nous découvrons plus particulièrement comment le récit scénarise la mort à venir, mais également la renaissance qui s'ensuit, à l'intérieur d'un cycle de naissance/mort/renaissance. Le récit est ponctué par un ensemble organisé de symboles et par une circulation perpétuelle des morts et des renaissances. Par ce cycle des renaissances, *La Citadelle des Ombres* de Robin Hobb dévoile une multiplicité, à l'intérieur du récit, vouée à se rencontrer dans le *Un* divin afin de préserver l'équilibre entre l'homme et l'animal, entre l'homme et la nature. Sans conteste, la synchronicité entre l'animal et l'homme à l'intérieur du récit de *La Citadelle des Ombres tome I* devient le siège de la fusion des opposés, dans l'espace et le temps, selon la même logique que celle retrouvée dans les mythes autochtones du nord de l'Amérique.

Dans le troisième chapitre de cette étude, nous avons découvert qu'il existe un clivage entre les indices mythiques résultant du regard chrétien occidental et ceux issus de la spiritualité autochtone. Chez Fitz, l'animalité de l'homme affronte les deux visions par l'entremise de l'Art et du Vif, mais aussi par son affiliation à son père et à sa mère. D'abord instinctive, sauvage, cachée, inavouable et condamnée, sa part animale subit des métamorphoses, alors que le personnage fait la rencontre initiatique du loup Œil-de-Nuit. L'animalité de Fitz glisse alors tranquillement vers l'idée d'une complémentarité, ajustée à l'univers des autochtones d'Amérique du Nord. Fitz en vient à considérer l'animalité qui est en lui comme une part essentielle à son existence. Se crée alors un équilibre osmotique entre

le principe animal et le principe humain. À l'intérieur du récit, le loup Œil-de-Nuit est l'actualisation symbolique de l'âme immortelle qui préserve de la mort, toutefois à partir de deux figures d'un même être. Les personnages de Fitz et du loup expriment alors l'identité et la simultanéité. En fin de récit plus particulièrement, le personnage de Fitz combine les deux antagonistes que sont l'homme et l'animal, notamment par l'entremise des magies et des lieux présentés dans l'œuvre. Au fil du récit, Fitz passe du Je-humain au Nous-animal pour terminer par un Nous-hybride. Il engendre par cette hybridation de l'être un équilibre du monde et un retour vers le *Un* initial.

En dernière analyse, les personnages principaux structurent, ensemble, une médiation entre la vie et la mort ainsi qu'entre un temps en progression, où l'homme est soumis au temps mortel, et un temps mythique, où seul un présent originel existe. Cette relation exprime dans un même personnage deux temps opposés, mais également une altérité de l'identité vécue sous l'angle du multiple voué à se réunir dans le *Un*. En somme, cette étude du mythe réactualisé dans *La Citadelle des Ombres, tome 1* dévoile des personnages qui, par leurs interactions, explorent un désir ancestral et perpétuel d'éternité. L'immortalité de même que l'animal ont, de tout temps et à travers toutes les cultures, attisé la curiosité de l'homme et les symboles archaïques qui s'y rattachent sont innombrables : l'imaginaire s'applique à les renouveler constamment.

C'est ainsi que le récit oppose la mort, le corps, le multiple, les Six-Duchés, le regard chrétien occidental et le temps linéaire à la renaissance, l'âme, l'Unité, le Royaume des Montagnes, le regard autochtone et le temps sacré. Le mythe, l'indice mythique ou le discours mythique dans l'œuvre organisent ainsi la dépendance du récit au temps, à l'espace et aux personnages. En d'autres termes, ces archétypes ou ces symboles archaïques et les indices mythiques structurent une imagination symbolique contemporaine qui oriente le récit vers une symbolique de l'immortalité, trahissant ainsi la quête de l'homme devant la mort, soit son désir d'immortalité.

Finalement, cette étude s'est avant tout concentrée aux temps passé et présent de même qu'à l'éternité. Tout le rapport au futur n'a pu être qu'effleuré : le temps futur de même que le destin des personnages mériteraient sans équivoque d'être exploités. L'ensemble du cycle se conçoit de manière linéaire, en progression dans le temps, appuyé sur des notions de passé, de présent et d'avenir. Le passé est primordial, comme un guide et une explication du temps présent. Quant au loup, il évoque un temps mythique présent de même qu'une manière de subordonner la mort et d'abolir le passé et futur en quelque sorte. Qu'en est-il du futur, concept d'ailleurs si instable, à l'inverse du passé et du présent? Quels personnages, lieux ou indices mythiques le représentent? Comme nous l'avons brièvement entrevu, Fitz tient le rôle du catalyseur, de celui qui modifie le cours de l'avenir. Tout ce rapport au futur est toutefois provoqué par la présence du Fou qui lui-même manipule la roue du temps. Ce personnage et son association avec Fitz sont peut-être un point de départ intéressant? Certaines évidences ne peuvent être prononcées que par l'entremise d'un fou. Son adresse est de nous faire espérer sa sagesse, proclamée en énigmes. Il resterait donc à voir quelle est cette sagesse et comment elle s'articule avec le temps futur.

APPENDICE A

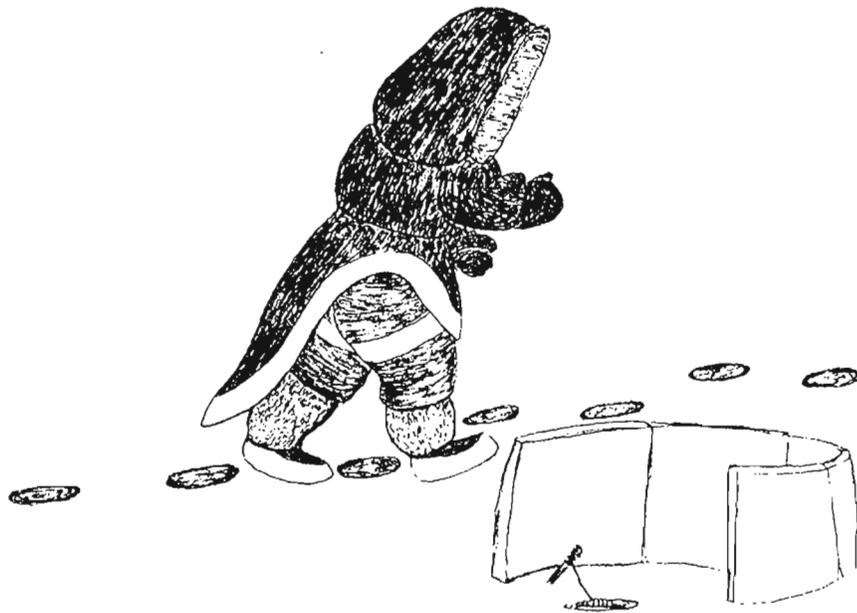
APPENDICE A

LA FEMME MÉTAMORPHOSÉE EN LOUP



ᑕᓇᑯ ᑭᑯᑯ ᑕᑯᑯ ᑕᑯᑯ ᑕᑯᑯ ᑕᑯᑯ ᑕᑯᑯ ᑕᑯᑯ
 ᑕᑯᑯ ᑕᑯᑯ ᑕᑯᑯ ᑕᑯᑯ ᑕᑯᑯ ᑕᑯᑯ ᑕᑯᑯ ᑕᑯᑯ
 ᑕᑯᑯ ᑕᑯᑯ ᑕᑯᑯ ᑕᑯᑯ ᑕᑯᑯ ᑕᑯᑯ ᑕᑯᑯ ᑕᑯᑯ

p. 58 : Cette vieille pêchait à la ligne,
 sur un lac. Ils étaient habitants de hugaluk non
 loin de Povungnituk. Elle retourna vite chez elle
 avec un petit poisson pour manger.



CAL ce de AS'DABT' (S'ABDIBT) AS-ABDABT.
 AS-ABDABT AS-ABDABT AS-ABDABT AS-ABDABT.
 AS-ABDABT AS-ABDABT AS-ABDABT AS-ABDABT.
 CAL AS-ABDABT AS-ABDABT AS-ABDABT AS-ABDABT.

p.60 : Une femme s'inquiéta car elle ne revenait pas,
 partie depuis longtemps; elle partit à sa recherche. Mais
 sans même prendre sa ligne elle était partie dans la
 direction des terres en marchant. La femme suivit donc les
 traces de celle qu'elle cherchait.



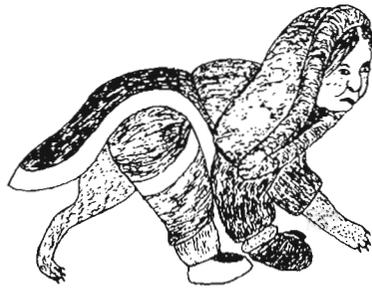
Les traces de loup
étaient bizarres car la moitié
des traces étaient des traces de
loup.

p.61 : Mais les traces
devenaient bizarres car la moitié
des traces étaient des traces de
loup.



ԵՂԼ ԵՂ ԳՆԵ ԴՐԵԳԴ ԿՈՐԾՈՒԵԹ
 ԾՐԵԳԴ ԳԼՐՐԵՆԴ ԵՂԵ ՍԵՆ ԿՈՐԾ
 ԵՂԾՈՒ ՄՈՒԵՆԼ ԳՂԾԻՅՈՒ ԵՂ ԿՆԵ ԿՆԵ ԿՈՐԾԿԼ
 ԵՂԾ ԴՈՒԵ ԵՂԴ ԳԼՐՐ ԵՂԵԵՆԼԻ ԵՂ
 ԴՐԵԳԴԾ ԿՈՐԾ ԵՂԾԿՈՐԾԵՆԼԻ

p.62 : La femme eut peur et s'en retourna, comprenant que la vieille se métamorphosait en loup. Celle qu'elle suivait s'arrêtait de temps en temps pour manger sa botte et sa mitaine et continuait à marcher après un temps d'arrêt. Les traces des pieds étaient des traces de loup. Prise de peur, la femme s'en retourna bien vite.



ᐃᓴᓴᓴ ᐃᓴ ᐃᓴᓴ ᐃᓴᓴᓴ ᐃᓴᓴᓴ
 ᐃᓴᓴᓴᓴᓴᓴ ᐃᓴᓴᓴᓴᓴᓴ
 ᐃᓴᓴᓴᓴᓴᓴᓴ ᐃᓴᓴᓴᓴᓴᓴᓴᓴ
 ᐃᓴᓴᓴᓴᓴ ᐃᓴᓴᓴᓴᓴᓴᓴ.

p.63 : Or autrefois la vieille femme avait dit qu'elle
 voulait se métamorphoser en loup et c'est ce qui arriva.
 Elle avait dit: « J'aimerais devenir loup ». Devenue

SIVUAK, Pauloise [Auteure], DURAND, Jean [Administrateur général],
Les Contes et Légendes Inuits I, Traduction libre de l'Inuktitut, Povungnituk
 (Baie d'Hudson), Commission scolaire du Nouveau Québec, 1973.

APPENDICE B

APPENDICE B
PREMIÈRE CHASSE AU CARIBOU



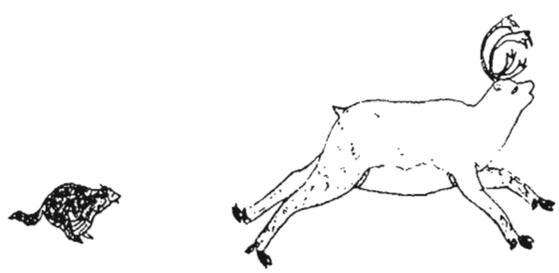
112 1234 56789 1011 12131415 16
 17 18 19 20 21 22 23 24
 "25 26 27 28 29 30 31 32"
 33 34 35 36 37 38 39 40

p. 42 : Le loup était à moitié
 humain. Il disait à son petit comment
 attraper le caribou. Il disait:
 "Quand nous attrapons le caribou, nous
 le tuons en le mordant à la gorge"•



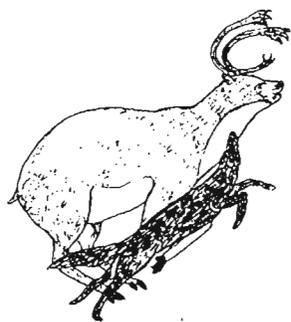
סדל. וּלְךָ פִּינֵטָה אֲרִיבְּאֵלֶיךָ עַל פִּינֵט
 דָּבָר דְּכִינֵי אֲרִיבְּאֵלֶיךָ אֲרִיבְּאֵלֶיךָ
 עַל אֲרִיבְּאֵלֶיךָ דָּבָר דְּכִינֵי דְּכִינֵי פִּלְאָרֵי.

p. 43 : Le jeune loup partit
 chasser le caribou, sa mère lui ayant
 dit comment l'attraper. Il enleva sa
 peau de fourrure dans sa course.



(a dlp de nuchtd d'lt d)Γ
 d'ndced deΓ nuchtd d'ndced d)Γ
 (AL dlp d'ndced d'ndced d'ndced
 d)Γ d'ndced d'ndced d'ndced),

p. 44 : Puis il approcha de plus en plus
 le caribou, car sa mère lui avait dit
 comment courir.



ཏཏ འུལཏཏ རྩེལ རྩེལ རྩེལ
 ཏཏ རྩེལ རྩེལ རྩེལ
 རྩེལ རྩེལ རྩེལ རྩེལ རྩེལ རྩེལ རྩེལ རྩེལ
 རྩེལ.

p. 45 : Il mordit le caribou à la gorge
jusqu'à ce qu'il soit mort.

Il tuait un caribou pour la première fois.



1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100.

p. 46 : La mère loup vint après que le
 jeune loup eut tué le caribou. Elle
 apportait la fourrure du jeune loup et
 un couteau.



יתן לך ה' אלהיך חסד ורחמים
 ורחמים רבים וחסד רב ורחמים רבים
 ורחמים רבים וחסד רב ורחמים רבים
 ורחמים רבים וחסד רב ורחמים רבים

p. 47 : Ils découpèrent le caribou avec le
 couteau. Ils étaient moitié loup moitié
 homme. Le jeune loup était très très heureux
 car il avait attrapé un caribou pour la
 première fois.

SIVUAK, Pauloise [Auteure], DURAND, Jean [Administrateur
 général], *Les Contes et Légendes Inuits 1*, Traduction libre de
 l'Inuktitut, Povungnituk (Baie d'Hudson), Commission scolaire du
 Nouveau Québec, 1973.

Tableau 1. Récapitulatif éditorial

| Titre original | Titre français | Cycle de <i>La Citadelle des Ombres</i> ¹⁰² |
|----------------------------------|--------------------------------------|--|
| CYCLE DE L'ASSASSIN ROYAL | | |
| <i>Assassin Apprentice</i> | Volume 1 : L'Apprenti Assassin | TOME 1 |
| <i>Royal Assassin</i> | Volume 2 : L'Assassin du roi | |
| | Volume 3 : La Nef du crépuscule | |
| <i>Assassin's Quest</i> | Volume 4 : Le Poison de la vengeance | TOME 2 |
| | Volume 5 : La Voie magique | |
| | Volume 6 : La Reine solitaire | |
| CYCLE DU PROPHÈTE BLANC | | |
| <i>Fool's Errand</i> | Volume 7 : Le Prophète blanc | TOME 3 |
| | Volume 8 : La Secte maudite | |
| <i>Golden Fool</i> | Volume 9 : Les Secrets de Castelcerf | |
| | Volume 10 : Serments et Deuils | TOME 4 |
| <i>Fool's Fate</i> | Volume 11 : Le Dragon des glaces | |
| | Volume 12 : L'Homme noir | |
| | Volume 13 : Adieux et Retrouvailles | |

Source : Les Rivages maudits. © 2004-2008. [En ligne] <http://www.rivages-maudits.com/rivages.php> (Site consulté pour la première fois le 12 Janvier 2009).

¹⁰² La collection omnibus réalisée par la maison d'édition Pygmalion regroupe les 13 volumes consacrés à FitzChevalerie Loinvoyant en deux trilogies sous le titre *La Citadelle des Ombres*. Le cycle de l'Assassin royal se retrouve également chez les éditions J'ai lu depuis 2001, dans la collection Fantasy, en format poche de 13 volumes.

BIBLIOGRAPHIE

CORPUS PRIMAIRE

HOBB, Robin, *La Citadelle des Ombres, Tome 1*, traduit de l'anglais par A. Mousnier-Lompré, Paris, Pygmalion, 2000, 1116 p.

CORPUS SECONDAIRE

HOBB, Robin, *La Citadelle des Ombres, Tome 2*, traduit de l'anglais par A. Mousnier-Lompré, Paris, Pygmalion, 2001, 898 p.

_____, *La Citadelle des Ombres, Tome 3*, traduit de l'anglais par A. Mousnier-Lompré, Paris, Pygmalion, 2005, 1035 p.

_____, *La Citadelle des Ombres, Tome 4*, traduit de l'anglais par A. Mousnier-Lompré, Paris, Pygmalion, 2007, 1144 p.

CORPUS THÉORIQUE

Les études sur la fantasy et le fantastique

ATTEBERRY, Brian, *The fantasy tradition in American literature, from Irving to Le Guin*, Blomington, Indiana University Press (IUP), 1980, 212 p.

BAUDOU, Jacques, *La Fantasy*, Paris, PUF, collection « Que sais-je? », 2005, 127 p.

BESSION, Anne, *La Fantasy*, Paris, Klincksieck, collection « 50 questions », 2007, 250 p.

_____, *D'Asimov à Tolkien, cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, Éditions CNRS, collection « Littérature », novembre 2004, 250 p.

BESSON, Anne et WHITE-LE GOFF, Myriam [dir.], *Actes du colloque du CRELID. Fantasy, le merveilleux médiéval aujourd'hui*, Paris, Bragelonne, collection « Essais », 2007, 256 p.

BOUVET, Rachel, *Étranges récits, étranges lectures. Essai sur l'effet fantastique*, Montréal, Balzac-Le Griot, collection « L'Univers des discours », 1998, 306 p.

CALLOIS, Roger, *Obliques; précédé de Images, images*, Paris, Stock, 1975, 256 p.

CASTEX, Pierre-Georges, *Le conte fantastique en France de Nodier à Maupassant*, Paris, José Corti, 1967 (1951), 466 p.

GOIMARD, Jacques, *Critique du merveilleux et de la fantasy, Univers sans limites*, Paris, Pocket, Collection « Pocket Agora », 2003, 766 p.

JOURDE, Pierre, *Géographie de l'imaginaire*, Paris, José Corti, 1991, 204 p.

MATS, Ludün, *La fantasy*, Paris, Ellipses, collection « Réseau », 2006, 160 p.

RUAUD, André-François, *Panorama illustré de la fantasy et du merveilleux*, Lyon, Les moutons électriques, 2004, 431 p.

_____, *Le Dictionnaire féérique, Petite encyclopédie des peuples et créatures surnaturels et magiques du folklore et de la mythologie mondiale (essai)*, Paris, L'Oxymore, 2004 (2002), 288 p.

_____, *Cartographie du merveilleux (guide)*, Paris, Gallimard, collection « Folio SF », 2008 (2001), 287 p.

SILHOL, Léa et VALLS DE GOMIS, Estelle [dir.], *Fantastique, fantasy, science-fiction. Mondes imaginaires, étranges réalités*, Paris, Éditions Autrement, collection « Mutations », no. 239, 2005, 167 p.

ST-GELAIS, Richard, *Empire du Pseudo : Modernités de la science-fiction*, Québec, Éditions Nota Bene, Collection « Littérature (s) », 1999, 399 p.

TODOROV, Tzevan, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Le Seuil, 1970, p.

VAX, Louis, *La séduction de l'étrange : étude sur la littérature fantastique*, Paris, PUF, collection « Quadrige », 1965, 313 p.

Ouvrages sur les symboles, les mythes et les théories de l'imaginaire

ALBOURY, Pierre, *Mythes et mythologies dans la littérature française*, Paris, Colin, 1998, 175 p.

BACHELARD, Gaston, *La Psychanalyse du feu*, Paris, Gallimard, collection « NRF idées », 1949, 184 p.

_____, *L'Air et les Songes*, Paris, Édition José Corti, 1950, 306 p.

BRUNEL, Pierre, *Le mythe de la métamorphose*, Paris, Armand colin, collection « Uprisme », 1974, 300 p.

_____, *Mythocritique, Théorie et parcours*, Paris, Presses universitaires de France, 1992, 294 p.

BRUNEL, Pierre [dir.], *Dictionnaire des mythes littéraires*, Paris, Éditions Du Rocher, Nouvelle édition augmentée 1994 [1988], 1504 p.

DAGOGNET, François, *Gaston Bachelard. Sa vie, son œuvre avec un exposé de sa philosophie*, Paris, Presses universitaires de France, Collection « Philosophes », 1972, 120 p.

DURAND, Gilbert, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris, Édition Dunod/
11e éd, collection « Psycho Sup », 1993, 535 p.

ELIADE, Mircea, *Le mythe de l'Éternel Retour, archétypes et répétition*, Paris, Gallimard,
collection « Folio Essai », 1989, 182 p.

_____, *Le Sacré et le Profane*, Paris, Gallimard, collection « Folio », 1987, 185 p.

_____, *Aspects du mythe*, Paris, Gallimard, 1988, 250 p.

_____, *Images et symboles*, Paris, Gallimard, 1979, 283 p.

JOLLES, André, *Formes simples*, Paris, Seuil, 1972, 213 p.

JUNG, Carl Gustav et KÉRÉNYI, Charles, *Introduction à l'essence de la mythologie*, Paris,
Édition Payot, collection « Petite Bibliothèque Payot », 2001, 304 p.

JUNG, Carl Gustav, *L'Homme et ses symboles*, Paris, Robert Laffont, 2002 (1992), 320 p.

_____, *Essai d'exploration de l'inconscient*, Paris, Gallimard, collection « Folio »,
1988, 181 p.

_____, *Métamorphose de l'âme et ses symboles*, traduit par Yves Le Lay, Paris,
Éditions LQF, Collection « LDP Références », 1996 [1953], 768 p.

JUNG, Carl Gustav et Kerényi, *Introduction à l'essence de la mythologie*, Paris, Édition
Payot, collection « Petite bibliothèque Payot », 2001, 285 p.

LENOIR, Frédéric et DE TONNAC, Jean-Philippe [dir.], *La mort et l'Immortalité,
encyclopédie des savoirs et des croyances*, Paris, Bayard, 2004, 1668 p.

LÉVI-STRAUSS, Claude, *Anthropologie structurale*, Paris, Pocket, collection « Agora »,
1985, 480 p.

PHILIBERT, Myriam, *La naissance du symbole. Les racines du sacré et les origines du symbolisme à partir de la préhistoire*, Paris, Édition Dangles, Collection « Horizons ésotériques », 1991, 389 p.

Ouvrages sur les mythes autochtones et l'animal

BARRIAULT, Y, *Mythes et rites chez les Indiens Montagnais*, Baie-Comeau, Éditions La société historique de la Côte-Nord, 1971, 165 p.

BROWN, Joseph Epes, *L'Héritage spirituel des Indiens d'Amérique*, Paris, Édition Le mail, 1990, 170 p.

CHARTIER, Daniel [dir.], *Le(s) Nord(s) imaginaire(s)*, Montréal, Presses de l'Université du Québec, Collection « Droit au Pôle », 2008, 335 p.

DIONNE, Hélène [dir.], *L'œil Amérindien, Regard sur l'animal, Musée de la civilisation*, Québec, Éditions du Septentrion, Québec, 1991, 118 p.

ERDOES, Richard et ORTIZ, Alfonso, *L'oiseau-Tonnerre et autres histoires, mythes et légendes des Indiens d'Amérique du Nord*, traduit de l'américain par Simone Pellerin, Paris, Albin Michel, collection « Terre Indienne », 1995, 487 p.

FONTAINE, Jean-Louis, *Croyances et rituels chez les Innus, 1603-1650*, Québec, Les éditions GID, 2006, 149 p.

HOWARD, Norman [dir.], *Contes du Grand Nord : récits traditionnels des peuples inuits et indiens*, traduit de l'anglais par Josianne Deschamps, Paris, Albin Michel, collection « Terre indienne », 2003, 370 p.

HULPACH, Vladimir, *Légendes et contes des Indiens d'Amérique*, traduit par Yvette Joye, Paris, Gründ, 1966, 208 p.

SIVUAK, Pauloise [Auteure], DURAND, Jean [Administrateur général], *Les Contes et Légendes Inuits 1*, traduction libre de l'Inuktitut, Povungnituk (Baie d'Hudson), Commission scolaire du Nouveau Québec, 1973.

_____, DURAND, Jean [Administrateur général], *Les Contes et Légendes Inuits 2*, traduction libre de l'Inuktitut, Povungnituk (Baie d'Hudson), Commission scolaire du Nouveau Québec, 1973.

WOUTERS, Herman, *L'Amérique du Nord*, Paris, Gründ, 153 p.

Ouvrages consultés et cités

DE MAISTRE, Xavier, *Voyage autour de ma chambre*, Paris, Flammarion, 2003 (1794), 153 p.

Le Petit Robert, dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française, 2003 (nouvelle édition du Petit Robert de Paul Robert) sous la direction de Josette Rey Debove et Alain Rey, édition dictionnaires le Robert, Paris, 2950 p.

Nouveau Testament et Psaumes, Montréal, SOCABI (Société catholique de la Bible), 1988, Nouveau Testament : 668 p., Psaumes : 251 p.

PASTOUREAU, Michel, *Les animaux célèbres*, Paris, Arléa, collection « Arléa poche », no. 131, 2008, 331 p.

PROPP, Vladimir, *Morphologie du conte*, Paris, Seuil, collection « Point », 1967, 254 p.

RÉFÉRENCES INTERNET

Sites sur la fantasy et le fantastique

ActuSF. [En ligne] <http://www.actusf.com/spip/> (Site consulté pour la première fois le 12 Janvier 2009).

Clamssy, Enuald. « La littérature de Fantasy, Étude sur la Fantasy, Les origines d'un genre ». mercredi 7 février 2007. *La Taverne des Trois Petits Trolls* [En ligne] <http://trois.petits.trolls.over-blog.net/categorie-1115041.html> (Page consultée le 21 Janvier 2009).

La Taverne des Trois Petits Trolls. [En ligne] <http://trois.petits.trolls.over-blog.net/categorie-1115041.html> (Site consulté pour la première fois le 21 Janvier 2009).

PocheSF.com. « La fantasy ». ©2008 *PocheSF*, [En ligne] <http://www.pochesf.com/index.php?page=fantasy> (Page consultée le 24 décembre 2008).

Sur Robin Hobb

Bellancan, Wesley. ©2008. « Robin Hobb, ». *Robin Hobb's Home*, [En ligne] <http://www.robinhobb.com/>, (Site consulté pour la première fois le 12 Janvier 2009).

Collot, Emmanuel. « Le Dieu dans l'ombre de (Robin Hobb) Megan Lindholm ». *Science Fiction Magazine, Toutes les dimensions de l'imaginaire, Édition Télémaque*, [En ligne] http://www.sfmag.net/article.php3?id_article=1273 (Page consultée le 24 décembre 2008).

Fantasy Book Critic. « Hobb ». Lundi 7 janvier 2008. *Fantasy Book Critic*, [En ligne] [Http: //fantasybookcritic.blogspot.com/2008/01/interview-with-robin-hbb.html](http://fantasybookcritic.blogspot.com/2008/01/interview-with-robin-hbb.html), (page consultée le 13 décembre 2009)

Les Rivages maudits. © 2004-2008. [En ligne] <http://www.rivages-maudits.com/rivages.php>
(Site consulté pour la première fois le 12 Janvier 2009).

Sites sur les autochtones d'Amérique du Nord

Davila Gomez, Antonio. « Les Amérindiens et les animaux ». *Les peuples amérindiens*,
[En ligne] <http://amerindien.e-monsite.com/rubrique,-les-animaux,1015851.html>, (site
consulté le 14 avril 2009).

Historica dominion. « Inuits, L'encyclopédie canadienne ». © 2009 *Historica-Dominion*,
[En,ligne][http://www.thecanadianencyclopedia.com/index.cfm?PgNm=AboutThisSite
&Params=F1](http://www.thecanadianencyclopedia.com/index.cfm?PgNm=AboutThisSite&Params=F1), (Page consultée le 19 janvier 2009).

Jolicoeur, Jean. Traduction par : phpBB-fr.com. « La Nation Autochtone du Québec ».
Powered by phpBB © 2001, 2005 phpBB Group, [En ligne]
<http://www.autochtones.ca/portal/fr/Default.php>, (Page consultée le 10 avril 2009).

La piste amérindienne. « Les autochtones ». *La piste amérindienne*, [En ligne]
<http://www.rtsq.qc.ca/multi/projets/sch3/amerindiens.html>, (Page consultée le 7 mars
2009).

Musée virtuel Canada. « Histoire des Inuits, Art et autres traditions inuites ». *Centre des
enseignants*, © *RCIP 2006*, [En ligne]
http://www.virtualmuseum.ca/Francais/Teacher/inuit_history.html (page consultée le
26 avril 2009)

Secrétariat aux affaires autochtones du Québec. « Inuits ». © *Gouvernement du Québec*,
2009, [En ligne]
http://www.autochtones.gouv.qc.ca/relations_autochtones/profils_nations/inuits.htm
(Page consulté le 27 avril 2009).