

DÉPARTEMENT DES LETTRES ET COMMUNICATIONS  
Faculté des lettres et sciences humaines  
Université de Sherbrooke

**ÉTUDE DES CARACTÉRISTIQUES DU GENRE  
FANTASTIQUE PRÉSENTÉ DANS LA LITTÉRATURE  
QUÉBÉCOISE CONTEMPORAINE POUR ADOLESCENTS**

par

RACHEL MAYRAND

Bachelière ès arts  
(Études littéraires et culturelles)  
de l'Université de Sherbrooke

MÉMOIRE PRÉSENTÉ  
pour obtenir  
LA MAÎTRISE ÈS ARTS (LITTÉRATURE)

Sherbrooke

Avril 2007

I-0221



Library and  
Archives Canada

Bibliothèque et  
Archives Canada

Published Heritage  
Branch

Direction du  
Patrimoine de l'édition

395 Wellington Street  
Ottawa ON K1A 0N4  
Canada

395, rue Wellington  
Ottawa ON K1A 0N4  
Canada

*Your file* *Votre référence*  
*ISBN: 978-0-494-26020-3*  
*Our file* *Notre référence*  
*ISBN: 978-0-494-26020-3*

**NOTICE:**

The author has granted a non-exclusive license allowing Library and Archives Canada to reproduce, publish, archive, preserve, conserve, communicate to the public by telecommunication or on the Internet, loan, distribute and sell theses worldwide, for commercial or non-commercial purposes, in microform, paper, electronic and/or any other formats.

The author retains copyright ownership and moral rights in this thesis. Neither the thesis nor substantial extracts from it may be printed or otherwise reproduced without the author's permission.

**AVIS:**

L'auteur a accordé une licence non exclusive permettant à la Bibliothèque et Archives Canada de reproduire, publier, archiver, sauvegarder, conserver, transmettre au public par télécommunication ou par l'Internet, prêter, distribuer et vendre des thèses partout dans le monde, à des fins commerciales ou autres, sur support microforme, papier, électronique et/ou autres formats.

L'auteur conserve la propriété du droit d'auteur et des droits moraux qui protègent cette thèse. Ni la thèse ni des extraits substantiels de celle-ci ne doivent être imprimés ou autrement reproduits sans son autorisation.

---

In compliance with the Canadian Privacy Act some supporting forms may have been removed from this thesis.

Conformément à la loi canadienne sur la protection de la vie privée, quelques formulaires secondaires ont été enlevés de cette thèse.

While these forms may be included in the document page count, their removal does not represent any loss of content from the thesis.

Bien que ces formulaires aient inclus dans la pagination, il n'y aura aucun contenu manquant.

  
**Canada**

---

## Résumé

---

L'objectif principal de cette étude est de cerner quelques caractéristiques générales du genre fantastique qui est publié dans les collections québécoises destinées aux adolescents.

Le premier chapitre effectue une synthèse des caractéristiques et des définitions, d'une part du genre fantastique et, d'autre part, du roman québécois pour adolescents. En ce qui concerne le roman fantastique destiné aux adolescents, on constate dans ce chapitre qu'il s'agit d'un roman hybride, où le caractère fantastique se trouve entre autres assujéti aux exigences du lectorat adolescent et aux stratégies éditoriales.

Le deuxième chapitre constitue une étude thématique de trois romans qui présentent chacun, selon des spécificités différentes, le thème récurrent du voyage. Il est démontré que la principale fonction du voyage est de créer une ouverture sur le monde et sur l'altérité, et ce, sans perdre de vue la dimension didactique particulière aux romans pour adolescents.

Le troisième chapitre se divise en deux temps. Tout d'abord, il fait place à une analyse narrative des romans du corpus, en utilisant, d'une part, le concept de chronotope, élaboré par Bakhtine et repris par Nikolajeva et, d'autre part, en observant le traitement réservé aux personnages et à la narration. Ensuite, une synthèse des différentes caractéristiques narratives et thématiques est élaborée afin d'introduire une définition provisoire du fantastique présenté dans les romans pour adolescents.

Au final, alors que le fantastique est un genre à part entière, on ne peut en dire autant du roman fantastique destiné aux adolescents et c'est pourquoi on se limitera à parler de romans « à caractère » fantastique.

Composition du jury

**ÉTUDE DES CARACTÉRISTIQUES DU GENRE  
FANTASTIQUE PRÉSENTÉ DANS LA LITTÉRATURE  
QUÉBÉCOISE CONTEMPORAINE POUR ADOLESCENTS**

par

**RACHEL MAYRAND**

Ce mémoire a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

**POULIOT, Suzanne, Ph. D., directrice de recherche**  
(Département d'enseignement au préscolaire et au primaire, Faculté d'éducation)

**LAHAIE, Christiane, Ph. D., codirectrice de recherche**  
(Département des lettres et communications, Faculté des lettres et sciences humaines)

**LE BRUN, Claire, Ph. D., membre du jury**  
(Département d'études françaises, Faculté des arts et des sciences, Université Concordia)

**VINCENT, Josée, Ph. D., membre du jury**  
(Département des lettres et communications, Faculté des lettres et sciences humaines,  
Université de Sherbrooke)

---

Cigale Cécile,  
trinquons en l'honneur  
de la fourmilière!

---

---

## Remerciements

---

Il s'agit ici de la version définitive de mon mémoire. Tout en ne réalisant pas encore pleinement que cela signifie la fin d'un temps, d'un travail, je me rends tout de même bien compte que je ne me serais pas rendue jusqu'ici sans la participation et l'appui de plusieurs personnes\*.

Au départ, je voudrais souligner l'appui de mes parents et de ma famille tout au long de mes études. Sans eux, la fameuse étape de la maîtrise n'aurait pu être franchie.

Je voudrais aussi remercier toutes celles et tous ceux qui ont, un jour, pris quelques instants pour m'encourager lors de la solitaire et parfois frustrante période de rédaction en me souhaitant « Bonne chance! » ou encore « Courage! ». Chaque souhait représentait un pas de plus vers le fil d'arrivée.

Je lance maintenant, en fin de course, un grand merci tout spécial à mes fidèles lectrices et lecteur. Merci Cécile. Merci Simon. Merci également à Suzanne et Christiane, pour leurs judicieux commentaires et conseils qui se complétaient toujours très bien. Je suis particulièrement reconnaissante de l'ample marge de manœuvre qui m'a été accordée tout au long de mon cheminement personnel.

À l'arrivée, il me reste à saluer Vincent, la lumière qui a guidé ma dernière année ensoleillée. Je t'en remercie!

---

\* Je dois aussi avouer que la fidélité de mon ordinateur s'avère une source d'éternelle reconnaissance!

# Table des matières

---

<b>LISTE DES FIGURES ET TABLEAUX</b>	<b>1</b>
<b>INTRODUCTION</b>	<b>2</b>
<b>CHAPITRE 1</b>	
<b>Des adolescents qui s'ouvrent sur le monde</b>	<b>8</b>
<b>1.1 Vers une définition du fantastique</b>	<b>8</b>
1.1.1 Caractéristiques générales du fantastique	9
1.1.2 S'évader de la religion pour aller vers le fantastique	10
1.1.3 Bilan	12
<b>1.2 Le roman pour adolescents</b>	<b>13</b>
1.2.1 Caractéristiques du roman pour adolescents	16
1.2.2 Les stratégies éditoriales	19
1.2.3 L'intertextualité	22
<b>1.3 Les œuvres à l'étude</b>	<b>23</b>
1.3.1 Les éditeurs	24
1.3.2 Denis Côté et <i>L'empire couleur sang</i>	24
1.3.3 Daniel Sernine et <i>L'arc-en-cercle</i>	26
1.3.4 Jacques Lazure et <i>Llddz</i>	27
<b>1.4 Bilan</b>	<b>28</b>
<b>CHAPITRE 2</b>	
<b>Un fantastique qui fait voyager</b>	<b>30</b>
<b>2.1 Le voyage d'apprentissage - <i>L'arc-en-cercle</i></b>	<b>32</b>
2.1.1 La quête identitaire du personnage	32
2.1.2 Le surnaturel s'immisce dans le réel	35
2.1.3 Allons voir ailleurs	38
<b>2.2 Le voyage littéraire - <i>Llddz</i></b>	<b>40</b>
2.2.1 L'intertextualité	40
2.2.2 Allons voir ailleurs	47
<b>2.3 Le voyage historique - <i>L'empire couleur sang</i></b>	<b>50</b>
2.3.1 Un apprentissage humaniste	50
2.3.2 Allons voir ailleurs	54
<b>2.4 Bilan : Les thématiques du fantastique pour adolescents</b>	<b>55</b>

<b>CHAPITRE 3</b>	
<b>Le cadre narratif</b>	<b>58</b>
<b>3.1 Le chronotope : Traitement de l'espace et du temps</b>	<b>58</b>
3.1.1 Le chronotope fantastique - <i>Llddz</i>	61
3.1.2 Le chronotope « classique » - <i>L'arc-en-cercle</i>	67
3.1.3 L'uchronie - <i>L'empire couleur sang</i>	70
<b>3.2 Des personnages caractériels</b>	<b>74</b>
3.2.1 Le traitement des personnages	75
3.2.2 La narration	82
<b>3.3 Les particularités du fantastique destiné aux adolescents</b>	<b>86</b>
3.3.1 Bilan des caractéristiques	86
3.3.2 Vers une définition du fantastique pour adolescents	89
<b>CONCLUSION</b>	<b>91</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE</b>	<b>97</b>



## Liste des figures et tableaux

---

1. Tableau I - L'intertextualité explicite dans les trois œuvres à l'étude p. 48
2. Figure A - Le chronotope fantastique p. 63
3. Figure B - Le chronotope fantastique de *Llddz* p. 65
4. Figure C - Le chronotope masculin de « l'aventure » p. 69
5. Tableau II - Les chronotopes dans les trois œuvres à l'étude p. 73
6. Tableau III - Les personnages des trois œuvres à l'étude p. 81

# Introduction

---

« Croyez-vous aux fantômes? Non, mais j'en ai peur. »

- Madame du Deffand

Au Québec, les romans fantastiques pour adolescents publiés dans la dernière décennie mettent en scène des personnages, généralement eux-mêmes adolescents, qui sont souvent égarés, (é)perdus, « en voyage ». En effet, le fantastique représente pour cette génération (en quête identitaire et en quête de réponses) une manière de se perdre, de voyager hors des frontières du réel, voire de se retrouver et de se questionner, et ce, à défaut de trouver toutes les réponses à leurs interrogations existentielles dans une religion qu'ils ne pratiquent plus ou si peu.

Les lecteurs adolescents possèdent une littérature qui leur est spécifiquement destinée, à l'instar de la littérature produite pour les plus jeunes enfants. En fait, la littérature pour la jeunesse se définit par son public. On peut ainsi parler de littérature pour adolescents lorsque le lectorat ciblé est âgé approximativement de douze à dix-sept ans<sup>1</sup>. Elle n'est donc pas un genre en soi. La seule comparaison avec la littérature pour adultes, dans laquelle les genres (autofiction, science-fiction, fantastique, policier, etc.) se définissent en eux-mêmes et non par rapport à leur lectorat, signifierait oublier le caractère hybride compris dans l'appellation « fantastique pour adolescents ». Ainsi, la littérature fantastique pour adolescents présente, certes, des caractéristiques propres au genre fantastique, mais elle emprunte aussi beaucoup à la littérature pour adolescents.

Il m'apparaît nécessaire de constater le regain d'intérêt qu'elle a connu récemment chez les jeunes grâce, entre autres, au phénomène international de la série des Harry Potter. L'essor récent de cette littérature (dans les années 1990, c'est surtout le roman socioréaliste qui prédomine) permet l'émergence de nouveaux auteurs québécois ainsi que la redécouverte d'auteurs connus. Dans cette étude, j'entends envisager les œuvres rattachées au fantastique pour adolescents comme des œuvres littéraires à part entière. De ce fait, il semble pertinent de

---

<sup>1</sup> Selon *Le Robert électronique*, l'adolescence représente « l'âge qui suit la puberté et précède l'âge adulte ». Cet âge est spécifique à chaque individu, puisque chacun évolue à son propre rythme. Au Québec, on s'entend généralement pour le situer entre douze et dix-sept ans, soit l'âge correspondant au passage à l'école secondaire.

centrer ce mémoire autour d'un objectif principal, c'est-à-dire celui de déterminer quelles sont les caractéristiques générales du fantastique pour adolescents que l'on publie au Québec depuis la dernière décennie. Afin d'atteindre cet objectif, il importe de mettre en place quelques notions de base.

Comme on le verra dans le premier chapitre, la notion de fantastique est difficile à définir de manière satisfaisante. Une première étape consiste à cerner et à établir ses limites à partir des caractéristiques propres aux autres genres liés à l'imaginaire. D'abord, dans le fantastique canonique ou folklorique, l'action se déroule souvent dans des endroits « traditionnels » tels les cimetières, la maison hantée, le lieu abandonné, etc., ainsi qu'à des moments particuliers, notamment la nuit, par temps de brouillard ou de pleine lune. La réaction engendrée chez le personnage par l'insertion du surnaturel dans un récit marque la différence entre le fantastique traditionnel et le merveilleux. En effet, le merveilleux se définit par la présence acceptée du surnaturel (féerie, magie, miracle religieux, etc.) « par le héros lui-même, et dans un contrat de lecture tacite, par le lecteur qui signe, mentalement, un pacte d'adhésion <sup>2</sup> ». Contrairement au fantastique, où l'irruption du surnaturel suscite un questionnement (sur la « réalité ») ou un malaise, voire une forte émotion, les personnages du récit merveilleux ne sont nullement déstabilisés par la présence du surnaturel ou de phénomènes insolites.

Parallèlement au merveilleux, Nicole Guilbault définit la légende « comme un récit fondé sur le réel mais amplifié par l'imaginaire (la Corriveau a tué un mari alors que la légende lui en attribue jusqu'à sept) et objet de croyance <sup>3</sup> ». Le conte, quant à lui, « met en scène des personnages et des situations purement inventés <sup>4</sup> ». De son côté, l'*heroic fantasy* <sup>5</sup> met en scène un héros énergique, portant le poids du destin du monde sur ses épaules. Il vit souvent à l'époque où se forment les légendes et qui comportait toute une panoplie de sorcières, de sortilèges, d'apparitions, de monstres, etc. Dans l'univers fictif de la *fantasy*, les personnages sont souvent dotés de dons innés ou de pouvoirs surnaturels qui les aident, la plupart du temps, à affronter des représentations maléfiques. Finalement, la science-fiction se distingue des

<sup>2</sup> TRITTER, Valérie. *Le fantastique*, coll. « Thèmes et études », Paris, Éditions Ellipses, 2001, p. 20.

<sup>3</sup> GUILBAULT, Nicole. « Le cours de contes et légendes ou les chercheurs de trésor », *Québec français*, n° 116, hiver 2000, p. 77.

<sup>4</sup> N. GUILBAULT. « Le cours de contes et légendes [...] », p. 77.

<sup>5</sup> En français, la traduction la plus courante pour désigner l'*heroic fantasy* est le fantastique épique.

autres littératures de l'imaginaire en ce sens qu'elle « cherche à faire intervenir le "scientifiquement" possible dans le récit <sup>6</sup>», au contraire du fantastique qui demeure souvent inexplicé, le surnaturel faisant partie de ces phénomènes inexplicables. Bref, dans la science-fiction, qui fait appel à la logique et à la rationalité de la science, les phénomènes insolites s'expliquent ou se justifient entièrement par la science ou la technologie. De plus, les histoires de science-fiction se déroulent généralement dans un monde futuriste, sur d'autres planètes, ou encore dans un monde actuel utilisant une technologie ultra-développée.

En ce qui concerne les genres reliés à l'imaginaire, comme le fantastique, la science-fiction et la *fantasy*, ils proposent un traitement des thèmes et des personnages qui suscite une interrogation sur le monde. Celui-ci peut alors devenir le lieu d'une connaissance universelle, notamment par le biais du voyage ou d'un quelconque déplacement, réel ou fictif. Au contraire, en règle générale, la littérature contemporaine québécoise pour adolescents offre la vision d'un monde à l'échelle d'un seul personnage adolescent, replié sur son intimité, sur son « moi ». Toutefois, le fantastique pour adolescents présente souvent le thème – voire la problématique – du voyage afin d'accentuer un contact avec l'ailleurs et l'altérité, une quête existentielle ou un « moi » voyageur, ouvert sur le monde et ses possibles.

Du côté de la littérature destinée aux adolescents, il faut d'emblée rappeler que le terme « adolescence » existe dans la langue française depuis le XIII<sup>e</sup> siècle :

Il vient du latin *adulescere*, qui désigne celui qui est en train de grandir, tandis que *adultus* désigne celui qui a achevé sa croissance. L'adolescent est tout entier dans ce « devenir », dans cette transformation, dans cette mutation. L'individu devient, à ce moment de sa vie, étranger à ce qui lui était familier <sup>7</sup>.

Historiquement, les théoriciens ont eu du mal à clarifier et à baliser la littérature pour la jeunesse. On a utilisé une vaste quantité d'étiquettes afin de la qualifier, passant de la littérature enfantine aux livres destinés à la jeunesse. En fait, la littérature pour la jeunesse est, selon Dominique Demers dans sa thèse *Du Petit Poucet au Dernier des raisins : Introduction à la littérature jeunesse*, un champ littéraire défini par l'âge des lecteurs et, de ce fait, les collections québécoises destinées spécifiquement aux adolescents se sont développées à l'intérieur de ce secteur précis,

<sup>6</sup> COULOMBE, Daniel. *Le fantastique religieux et l'adolescence*, Saint-Laurent, Éditions Fides, 2003, p. 22-23.

<sup>7</sup> LARTET-GEFFARD, Josée. *Le roman pour ados : une question d'existence*, coll. « La littérature jeunesse, pour qui, pour quoi? », Paris, Éditions du Sorbier, 2005, p. 30.

surtout à partir des années 1940. On parle donc de littérature « pour » adolescents ou « pour » enfants lorsque l'intention est, dès le départ, de rejoindre ce public cible<sup>8</sup>. Cette étude, afin de restreindre le corpus, cible uniquement la « littérature pour adolescents », qui s'insère dans la catégorie de la « littérature pour la jeunesse », c'est-à-dire les œuvres destinées aux enfants de même qu'aux adolescents.

Demers soutient que « l'âge du lecteur cible est vraiment le seul dénominateur commun à l'ensemble de ces livres<sup>9</sup> ». De fait, les différentes collections des maisons d'édition reflètent ce phénomène par des divisions selon les tranches d'âge. Au Québec, au début des années 1960, on recense deux collections proposant des ouvrages pour adolescents, soit « Plein Feu » (quatorze ans et plus) aux Éditions Jeunesse et « Les Quatre-Vents » chez Fides. Les années 1970 enrichissent grandement le domaine de la littérature pour la jeunesse, notamment avec le lancement de la collection « Jeunesse-pop » (1971) aux éditions Paulines (Médiaspaul depuis 1995) et la création des éditions Le Tamanoir en 1974, qui changent de nom pour La courte échelle en 1978. Cette maison devient pour plusieurs le modèle à suivre : « En plus de l'illustration, la nouveauté du Tamanoir se trouvait du côté de la conception même d'un livre de jeunesse. La façon de s'adresser à l'enfant prenait une nouvelle direction.<sup>10</sup> » Il faut attendre la fin des années 1980 pour voir apparaître de multiples collections pour les adolescents, généralement adressées aux douze ans et plus. Par exemple, on crée la collection « Jeunesse/Roman plus » (1986) chez Québec Amérique<sup>11</sup>, « Boréal Inter » (1989) aux éditions du Boréal, « Roman Plus » (1989) à La courte échelle, « Échos » (1991) chez Héritage, « Titan » (1992) chez Québec Amérique et « Atout » (1993) chez Hurtubise HMH<sup>12</sup>.

De nos jours, la littérature pour la jeunesse est encore souvent considérée comme de la paralittérature : « Actuellement, la littérature pour la jeunesse revêt les caractéristiques d'une littérature populaire, [...] de divertissement, créée expressément pour répondre aux besoins et

<sup>8</sup> Dans ce mémoire, j'utiliserai l'expression « littérature pour adolescents » dans le sens de « littérature destinée aux adolescents » afin de toujours inclure implicitement une caractéristique importante concernant les œuvres à l'étude, qui ont toutes été publiées dès le départ (et intentionnellement) dans des collections destinées à ce lectorat.

<sup>9</sup> DEMERS, Dominique. *Du Petit Poucet au Dernier des raisins : Introduction à la littérature jeunesse*, Montréal, Québec/Amérique Jeunesse, 1994, p. 21.

<sup>10</sup> POULIN, Manon. *Éditer pour la jeunesse - Étude des maisons d'édition québécoises La Courte Échelle et Ovale : 1974-1988*, mémoire, Université de Sherbrooke, avril 1990, p. 33.

<sup>11</sup> Depuis l'an 2000, Québec/Amérique s'écrit plutôt Québec Amérique.

<sup>12</sup> MADORE, Édith. *La littérature pour la jeunesse au Québec*, Montréal, Éditions du Boréal, 1994, p. 113-117.

aux goûts d'une catégorie de personnes à une époque donnée<sup>13</sup>.» Au Québec, on écrit des œuvres pour la jeunesse depuis les années 1920, mais, par le passé, elle demeurait toujours assez méconnue de l'institution littéraire : « L'étude de la littérature pour la jeunesse reste encore cantonnée dans une sphère essentiellement pédagogique<sup>14</sup>.» Cependant, l'on n'y retrouve pas seulement une littérature dite « commerciale » puisque la littérature pour la jeunesse regroupe tous les genres (romans, poésie, nouvelles, etc.) et toutes les formes romanesques (fantastique, science-fiction, aventure, policier, vécu, roman-miroir, etc.). Aujourd'hui, le « livre d'enfance et de jeunesse relève directement du secteur de production de l'imprimé, et possède ses circuits spécifiques d'édition et de diffusion<sup>15</sup>. En effet, c'est dans les années 1990 que la littérature pour la jeunesse s'institutionnalise : on en fait la promotion dans les écoles, les médias (journaux, revues) s'y intéressent, elle occupe une place de plus en plus importante dans les divers Salons du livre des régions du Québec et elle s'affiche aussi dans des rencontres littéraires et différents colloques (nationaux et internationaux), et ce, au même titre que la littérature destinée aux adultes. Il ne faut finalement pas oublier de mentionner la création de nombreux prix littéraires importants qui récompensent une œuvre écrite pour la jeunesse, notamment celui du Gouverneur général du Canada (1987), le prix du livre M. Christie (1989), remplacé en 2004 par le Prix TD de littérature canadienne pour l'enfance et la jeunesse, ainsi que le prix Brive-Montréal 12-17 (1991). Selon Noëlle Sorin dans son article « Historique des prix littéraires du Québec attribués à la littérature de jeunesse », l'attribution d'un prix littéraire est liée à une fonction de légitimation :

[S]'inscrivant dans un champ relativement autonome, la littérature de jeunesse, malgré le fort soutien des institutions telles que l'école ou les bibliothèques, n'en demeure pas moins souvent rattachée à une sous-littérature. Les prix littéraires viennent donc la conforter dans sa quête de reconnaissance par l'institution littéraire et leur poids va de paire avec cette recherche de légitimation<sup>16</sup>.

Bref, le secteur de la littérature pour la jeunesse s'inscrit dans un espace de production, de même que dans des espaces économique et pédagogique en pleine croissance.

<sup>13</sup> LEPAGE, Françoise. *Histoire de la littérature pour la jeunesse : Québec et francophonies du Canada suivie d'un Dictionnaire des auteurs et des illustrateurs*, Orléans, Les Éditions David, 2000, p. 335.

<sup>14</sup> É. MADORE. *La littérature pour la jeunesse au Québec*, p. 13.

<sup>15</sup> ESCARPIT, Denise et Mireille VAGNÉ-LEBAS. *La littérature d'enfance et de jeunesse : état des lieux*, Paris, Hachette, 1988, p. 12.

<sup>16</sup> SORIN, Noëlle. « Historique des prix littéraires du Québec attribués à la littérature de jeunesse », *Canadian Children's Literature / Littérature canadienne pour la jeunesse*, n° 100/101, vol. 26 :4/27 :1, hiver 2000/printemps 2001, p. 91.

Dans ce contexte précis de la littérature destinée aux adolescents, j'étudierai des romans québécois, identifiés comme fantastiques, dont je tenterai de circonscrire les thèmes et les stratégies narratives. Ces œuvres ciblent un lectorat de quatorze ans et plus et leur appartenance au fantastique se voit signalée par la jaquette de couverture. De plus, j'ai choisi trois œuvres primées, d'auteurs de renom et reconnues pour leur valeur esthétique. Il s'agit de *L'arc-en-cercle* (1995) de Daniel Sernine, *Lldz* (2001) de Jacques Lazure et de *L'empire couleur sang* (2002) de Denis Côté<sup>17</sup>.

Globalement, le premier chapitre consistera en un tour d'horizon théorique, préalable à la compréhension de la problématique de ce mémoire. Il s'agit de bien définir les caractéristiques génériques, au-delà de la simple mise en contexte, de la littérature fantastique et de la littérature destinée aux adolescents québécois. Ainsi, après une analyse thématique du corpus qui s'effectuera dans le deuxième chapitre (selon une grille abordant principalement le thème du voyage), il sera possible, dans le troisième chapitre, d'étudier quelques caractéristiques textuelles concernant le temps, l'espace, le traitement des personnages et la narration. À la fin du dernier chapitre, ces diverses observations génériques, thématiques et narratives me permettront de cerner les différentes caractéristiques propres au fantastique pour adolescents présenté dans la littérature québécoise contemporaine.

---

<sup>17</sup> À l'avenir, lors d'une citation, je me référerai à ces trois œuvres à l'aide d'une parenthèse mentionnant le nom de l'auteur et la page à laquelle elle se rattache au lieu d'utiliser les références en note de bas de page.

## chapitre 1

---

### Des adolescents qui s'ouvrent sur le monde

« N'est-il pas ironique que, dans le néo-fantastique, l'éventuelle réconciliation entre l'humain et le monde reçoive un traitement absurde? »

- Lise Morin, *La nouvelle fantastique québécoise* [...] <sup>18</sup>

Ce chapitre a pour but de clarifier et de baliser les concepts génériques, d'une part, du genre fantastique et, d'autre part, du roman québécois destiné aux adolescents. Pour ce faire, chacune des parties énumérera les différentes caractéristiques qui leur sont propres. Ces distinctions entre les deux genres seront essentielles dans les chapitres subséquents qui tenteront de répondre à la problématique du mémoire, et ce, en arrivant à une définition du fantastique présenté aux adolescents dans les collections québécoises.

#### 1.1 Vers une définition du fantastique

Le fantastique est un genre littéraire littéraire qui se refuse à toute définition absolue. Mais « de l'avis quasi unanime des critiques, il se reconnaît à la présence déconcertante de faits improbables au sein d'un univers vraisemblable <sup>19</sup> ». Dans son ouvrage *Le fantastique*, publié en 2001, Valérie Tritter cite une définition de Joël Malrieu :

Le récit fantastique repose [...] sur la confrontation d'un personnage isolé avec un phénomène, extérieur à lui ou non, surnaturel ou non, mais dont la présence ou l'intervention représente une contradiction profonde avec les cadres de pensée et de vie du personnage, au point de les bouleverser complètement et durablement <sup>20</sup>.

Cette définition de Malrieu est sans doute assez près de la réalité contemporaine québécoise où les écrivains laissent libre cours à leur créativité et à leur liberté stylistique et figurative, puisque le « fantastique est avant tout affaire d'écriture et de jeu formel avant que d'être affaire de

<sup>18</sup> MORIN, Lise. *La nouvelle fantastique québécoise de 1960 à 1985 : Entre le hasard et la fatalité*, coll. « Études », Québec, Les cahiers du CRELIQ, Nuit blanche éditeur, 1996, p. 76.

<sup>19</sup> MORIN, Lise. « Du paranormal en paralittérature », *Québec français*, n° 118, été 2000, p. 79.

<sup>20</sup> J. MALRIEU, cité dans V. TRITTER. *Le fantastique*, p. 19.



racontage d'histoires <sup>21</sup>». En conséquence, il sera ici pertinent de cibler certains éléments de définition spécifiques à ce genre.

### 1.1.1 Caractéristiques générales du fantastique

Un premier élément de définition du fantastique serait « qu'une œuvre doit faire apparaître un **phénomène insolite** <sup>22</sup>», notamment un phénomène surnaturel, c'est-à-dire qui se situe au-delà des lois de la nature. Il faut préciser que la présence de la « surnature » n'est pas suffisante pour engendrer un traitement fantastique, qui se définit surtout par « le regard et non par la présence des choses elles-mêmes <sup>23</sup>». C'est donc le traitement que l'on fait d'un thème, d'un personnage, d'une situation, d'un événement ou d'un objet qui entraîne un effet fantastique et non pas, par exemple, le personnage en lui-même.

Un second élément conditionnel à une œuvre fantastique serait le **cadre spatio-temporel et social** dans lequel intervient le surnaturel ou l'événement insolite, puisque « le phénomène doit avoir lieu dans un univers réel, familier pour le personnage qui en est témoin <sup>24</sup>». Steve Laflamme affirme qu'« il n'y a pas de fantastique sans personnage, sans celui ou celle qui dans la diégèse porte un regard sur le phénomène. Le surnaturel, survenant dans un cadre réel, doit entraîner chez le personnage-témoin un **malaise** <sup>25</sup>, un doute ou une hésitation, que ce sentiment soit relié à de la peur ou à de la stupéfaction <sup>26</sup>.

Une importante nuance doit ici être apportée. En effet, selon Lise Morin, le sentiment provoqué chez le héros par le phénomène insolite diffère selon le type de fantastique en cause. Elle définit ainsi deux registres de fantastique : le fantastique canonique et le néo-fantastique. D'une part, le

<sup>21</sup> LORD, Michel. « Fantômes étranges et figures épiques dans le récit fantastique bref », *Recherches sociologiques*, vol. XXXIII, n° 2, 1992, p. 306.

<sup>22</sup> LAFLAMME, Steve. « Initiation au fantastique - Éléments de définition », *Québec français*, n° 139, aut. 2005, p. 36.

<sup>23</sup> BOZZETTO, Roger. « Les domaines des fantastiques », *Québec français*, n° 139, automne 2005, p. 41.

<sup>24</sup> S. LAFLAMME. « Initiation au fantastique [...] », p. 36.

<sup>25</sup> S. LAFLAMME. « Initiation au fantastique [...] », p. 36.

<sup>26</sup> Aujourd'hui, l'attention des théoriciens se porte sur la réaction engendrée chez le personnage par l'événement insolite. Or, à la base, dans la définition originale apportée par le théoricien russe Tzvetan Todorov, dans son *Introduction à la littérature fantastique* publiée en 1970, « [l]e fantastique est fondé essentiellement sur une hésitation du lecteur - un lecteur qui s'identifie au personnage principal - quant à la nature d'un événement étrange » (TODOROV 1970, p. 165). Selon Todorov, l'hésitation provoquée autour de l'explication rationnelle ou surnaturelle du phénomène étrange est ressentie par le lecteur implicite et ne se retrouve pas nécessairement dans le récit, chez le personnage.

fantastique canonique engendre un sentiment de peur chez le personnage-témoin. Ce personnage est souvent passif, les récits du fantastique canonique se déroulant surtout sous le signe de la fatalité. Morin note aussi que ces récits donnent majoritairement lieu à une finale dysphorique : « Une mort d'une parfaite gratuité, une folie imméritée : tel est le triste sort qui échoit aux infortunés qui ont provoqué – fût-ce de façon inconsciente – le destin <sup>27</sup>. » Par ailleurs, dans son article intitulé « Du paranormal en paralittérature », Morin mentionne que c'est dans ce type de récit canonique qu'on retrouve le plus de personnages folkloriques comme les sorcières, les monstres sanguinaires, les fantômes et autres créatures maléfiques. D'autre part, à propos du néo-fantastique, Morin note :

Ces textes marqués au coin d'un humanisme nouveau genre prennent le contre-pied des œuvres de fantastique canonique en remplaçant la puissance surnaturelle par l'humain, la fatalité par le hasard [ou l'absurde], et la peur par la satisfaction ou un simple étonnement [voire de l'indifférence ou de la curiosité] <sup>28</sup>.

En plus d'y retrouver davantage de finales de types euphoriques ou neutres, le personnage principal de ce type de récit « prend une part plus active dans le déroulement de l'action <sup>29</sup> ». L'humanisme nouveau genre qui se dégage du néo-fantastique passerait par une certaine tentative de réconcilier l'humain avec le monde – inconnu et plein de surprises – qui l'entoure. Dans la partie qui suit, il sera possible de constater en quoi ce propos humaniste n'est pas étranger à la littérature écrite pour un public adolescent.

### 1.1.2 S'évader de la religion pour aller vers le fantastique

Dans sa thèse intitulée *La portée didactique de la littérature pour la jeunesse au Québec*, Jean-Denis Côté relate que, dans la littérature destinée aux adolescents québécois, les valeurs sur lesquelles misent les auteurs ne sont désormais plus celles de la chrétienté et du patriotisme, comme ce fut le cas de 1923 à 1980, mais celles d'une nouvelle pédagogie <sup>30</sup>, liée à un cheminement personnel

<sup>27</sup> L. MORIN. *La nouvelle fantastique québécoise [...]*, p. 74.

<sup>28</sup> L. MORIN. « Du paranormal en paralittérature », p. 80.

<sup>29</sup> L. MORIN. *La nouvelle fantastique québécoise [...]*, p. 76.

<sup>30</sup> Selon *Le grand dictionnaire terminologique*, la notion de didactisme comporte une valeur négative, en ce sens qu'elle sous-entend généralement une « [t]endance à pousser à l'excès l'attitude magistrale par un comportement frisant le complexe de supériorité ou par l'exagération des explications au-delà des besoins des élèves » (OQLF, *Le grand dictionnaire terminologique*, [http://w3.granddictionnaire.com/BTML/FRA/r\\_MotClef/index1024\\_1.asp](http://w3.granddictionnaire.com/BTML/FRA/r_MotClef/index1024_1.asp)). C'est pourquoi j'utiliserai le terme « pédagogie » qui se réfère à l'art ou à la manière d'initier une personne à une activité ou à une discipline. La didactique, quant à elle, « concerne les méthodes et les pratiques de l'enseignement, ou l'enseignement à proprement parler » (OQLF, *Le grand dictionnaire terminologique*). D'ailleurs, l'adjectif

du héros. Il constate effectivement la venue, dans les années 1980, d'un apprentissage humaniste vécu par le héros et qui découle d'une nouvelle connaissance laïcisée de soi et du monde. Ainsi désacralisé, le monde peut alors devenir le lieu d'une connaissance universelle, en ce sens que la part d'inconnu dont il était garant est maintenant propice à une « explication fantastique », comme l'expliquent Serena Gentilhomme et Claude Bolduc :

En donnant un visage, une forme à l'inconnu qui nous terrifie, le fantastique n'est-il pas en somme un moyen d'élargir notre vision du monde, de nous en révéler, de façon symbolique, métaphorique, des portions inaccessibles à nos sens? Nous savons que l'univers est plus que ce que nous voyons. Et de le savoir nous diminue, nous rapetisse, nous révèle notre propre insignifiance, parce que nous ne savons pas ce que nous manquons. Le fantastique, en donnant un visage à cet inconnu, vient rassurer d'une certaine façon nos angoisses existentielles, ou à tout le moins les baliser, ce qui n'est pas négligeable <sup>31</sup>.

En effet, on constate que le fantastique, de tous temps associé au surnaturel, à l'étrange, à l' inexplicable et à l' inexplicé, présente une certaine désacralisation (ou laïcisation) du sacré, du mystère divin et religieux.

La littérature fantastique s'appuie généralement sur la genèse d'un sentiment d'étrangeté, de malaise, faisant appel à l'imaginaire et à son côté obscur. La mort, par exemple, suscite un grand questionnement. Qu'arrive-t-il après elle? Où les morts vont-ils? Selon Daniel Coulombe, dans son ouvrage *Le fantastique religieux et l'adolescence*,

[l]e fantastique répond au besoin religieux des adolescents dans la mesure où il s'intéresse au surnaturel, se greffe sur l'univers religieux des institutions traditionnelles, et apporte avec perspicacité et clarté des réponses aux questions portant sur l'au-delà, sur la mort, sur les esprits et les mystères. Plus spécifiquement, il se présente comme une façon d'apprivoiser la partie ténébreuse de l'existence humaine, liée à la mort et aux sentiments qu'elle suscite : l'horreur, la peur, l'angoisse <sup>32</sup>.

Pour les adolescents québécois qui délaissent aujourd'hui les églises, le fantastique comble ce manque, ce vide laissé par la foi. D'une certaine manière, il répond à un vide de « sens spirituel » créé par la désacralisation du monde. Un exemple du rôle spirituel que peut jouer le fantastique concerne notamment la croyance en l'au-delà, puisqu'il vient ici délimiter – ou agrandir? – les frontières entre le monde des vivants et le monde des morts.

---

« didactique » sera ici employé « pour préciser qu'une technique ou qu'un matériel est utilisé à des fins d'enseignement » (OQLF, *Le grand dictionnaire terminologique*).

<sup>31</sup> GENTILHOMME, Serena et Claude BOLDUC. « Et pourtant il vit... », *Québec français*, n° 139, automne 2005, p. 44.

<sup>32</sup> D. COULOMBE. *Le fantastique religieux [...]*, p. 17.

### 1.1.3 Bilan

Par définition, il est nécessaire dans la littérature fantastique de maintenir une « tension », puisque « [p]our qu'un texte participe du fantastique, l'occurrence étrange qu'il convoque doit avoir un certain retentissement sur l'ensemble du texte : une allusion passagère à un événement surnaturel ne suffit pas <sup>33</sup>». En théorie, le fantastique peut surgir dans des genres comme la nouvelle, le conte et le roman. En pratique, les fantastiqueurs québécois ont tendance à privilégier la nouvelle. Michel Lord rapporte d'ailleurs qu'au Québec, « en 25 ans [de 1960 à 1985], il s'était publié plus de 600 récits brefs et 20 romans fantastiques <sup>34</sup>». Mais, comme le mentionne Françoise Lepage, « [b]ien que le fantastique soit souvent à son meilleur dans les genres narratifs brefs, quelques auteurs [pour la jeunesse] réussissent d'excellents romans dans ce genre <sup>35</sup>». En effet, en littérature pour adolescents, c'est la forme romanesque qui prédomine largement. Or, Jean-Denis Côté note le « caractère nouvellistique » des romans destinés à ce lectorat :

[L]es éditeurs soucieux de capter l'attention du lecteur dès le début de la lecture ont tendance à privilégier les romans, voire les manuscrits, qui s'apparentent au genre de la nouvelle. C'est donc dire que l'écriture romanesque destinée à la jeunesse s'apparente à celle de la nouvelle <sup>36</sup>.

On écrit donc des romans pour adolescents « à caractère nouvellistique », « à caractère fantastique » et « à caractère spirituel ». Cela engendre des récits hybrides, possédant des spécificités propres à la littérature contemporaine fantastique québécoise destinée aux adolescents. Dans les prochains chapitres, on appuiera d'ailleurs plus en détails cette idée de « caractère fantastique ».

---

<sup>33</sup> L. MORIN. *La nouvelle fantastique québécoise [...]*, p. 72.

<sup>34</sup> LORD, Michel. *La logique de l'impossible - Aspects du discours fantastique québécois*, Québec, Nuit blanche éditeur, 1995, p. 20.

<sup>35</sup> F. LEPAGE. *Histoire de la littérature pour la jeunesse [...]*, p. 314.

<sup>36</sup> CÔTÉ, Jean-Denis. *La portée didactique de la littérature pour la jeunesse au Québec*, Thèse (Ph. D.), Université Laval, 2003, p. 25.

## 1.2 Le roman pour adolescents

Comme le roman pour adolescents n'est pas un genre en soi, mais plutôt une catégorie élaborée en fonction des destinataires et des stratégies éditoriales, on remarque deux manières d'envisager la littérature pour la jeunesse. D'abord, le point de vue « contextuel », c'est-à-dire la littérature pour la jeunesse dans sa globalité, son évolution et son public cible. Ensuite, il existe le point de vue de la « littérature » et des « stratégies littéraires, esthétiques, pour atteindre leur lecteur <sup>37</sup> ». Cette section passera d'abord brièvement en revue l'évolution du roman destiné aux adolescents pour ensuite s'attarder sur les différents points narratifs et thématiques le caractérisant. Puis, il sera aussi question de l'importance des stratégies éditoriales et des destinataires. Enfin, on remarquera que l'intertextualité s'avère la principale stratégie littéraire de ce type de romans afin d'être reconnus par l'institution littéraire.

Historiquement, à l'origine des romans destinés aux adolescents, on retrouve le *Bildungsroman* ou encore le roman de formation. Jean-Denis Côté propose la définition suivante du *Bildungsroman* classique :

Le *Bildungsroman*, par tradition, raconte presque toujours l'histoire de la formation d'un personnage masculin partant à la découverte du monde et de soi. C'est grâce à cette représentation qu'il contribue aussi à la formation du lecteur, d'où sa forte connotation didactique <sup>38</sup>.

En d'autres termes, les deux principaux enjeux du roman de formation sont ceux de « la recherche de l'identité et [du] fonctionnement en société <sup>39</sup> ». Daniela Di Cecco, dans son étude *Entre femmes et jeunes filles*, publiée en 2000, ajoute qu'aujourd'hui, contrairement à ce qu'on retrouvait dans le *Bildungsroman*, l'insertion sociale du protagoniste n'est plus un passage obligé de l'accomplissement de sa quête d'identité ou de la résolution de la situation conflictuelle à laquelle il est confronté <sup>40</sup>.

---

<sup>37</sup> THALER, Danielle et Alain JEAN-BART. *Les enjeux du roman pour adolescents – roman historique, roman-miroir, roman d'aventures*, Paris, Éditions L'Harmattan, 2002, p. 37.

<sup>38</sup> J.-D. CÔTÉ. *La portée didactique[...]*, p. 77.

<sup>39</sup> LE BRUN, Claire. « *Bildungsroman*, littérature pour la jeunesse et science-fiction », *Imagine...*, n° 53, sept. 1990, p. 105.

<sup>40</sup> Voir l'étude de Daniela Di Cecco aux pages 26 et 27.

La découverte de soi peut s'effectuer de manière parallèle à la découverte du monde ou, comme le souligne Jean-Denis Côté, peut se faire conjointement. Claire Le Brun note aussi que « [l]es modèles proposés aux adolescents québécois des années [19]80 diffèrent entre eux selon les positions respectives des deux pôles : découverte de soi/découverte du monde. Ils diffèrent encore plus par leur définition du monde <sup>41</sup>», monde qui peut être fermé (théorie de Thaler et de Jean-Bart) ou ouvert (comme le démontre Côté).

D'un côté, dans leur ouvrage *Les enjeux du roman pour adolescents*, Danielle Thaler et Alain Jean-Bart mentionnent que les romans contemporains, sans les définir par rapport aux *Bildungsromans*, sont certes des romans de formation et d'apprentissage : « [L]es enjeux idéologiques, avoués ou dissimulés, sont toujours demeurés un des fondements sur lesquels notre littérature de jeunesse s'est construite, modes après modes <sup>42</sup>». En fait, ce qui évolue au fil du temps c'est autant la manière de percevoir et de concevoir les adolescents que leur insertion dans la société. Thaler et Jean-Bart constatent d'ailleurs que

le roman contemporain pour adolescents, plus pessimiste, [...] reflète la crise d'une société où tous les horizons semblent [...] bouchés. L'univers du jeune héros s'est singulièrement rétréci à l'intérieur de frontières qui ne vont souvent pas au-delà des préoccupations immédiates des adolescents <sup>43</sup>.

Cette absence d'ouverture au monde semble être le résultat de l'engagement des auteurs qui cherchent à créer un certain effet miroir, c'est-à-dire de représenter le plus fidèlement possible le monde des adolescents d'aujourd'hui : « La littérature pour adolescents qu'on tente ainsi de promouvoir sera donc une littérature qui parlera des adolescents aux adolescents, qui leur renverra l'image la plus fidèle possible d'eux-mêmes <sup>44</sup>.» Pour plusieurs, notamment pour Dominique Demers et Édith Madore, cette tendance a débuté avec le roman *Le dernier des raisins* de Raymond Plante, qui représente, dans les années 1980, le précurseur de la vague de romans réalistes contemporains en littérature pour la jeunesse québécoise, ou encore « le premier roman parlant des adolescents d'aujourd'hui aux adolescents d'aujourd'hui <sup>45</sup>».

---

<sup>41</sup> C. LE BRUN. « *Bildungsroman* [...] », p. 105.

<sup>42</sup> D. THALER et A. JEAN-BART. *Les enjeux* [...], p. 291.

<sup>43</sup> D. THALER et A. JEAN-BART. *Les enjeux* [...], p. 292.

<sup>44</sup> D. THALER et A. JEAN-BART. *Les enjeux* [...], p. 162.

<sup>45</sup> D. THALER et A. JEAN-BART. *Les enjeux* [...], p. 149.

De l'autre côté, parallèlement à la thèse de Thaler et de Jean-Bart, Jean-Denis Côté affirme que les romans contemporains pour adolescents présentent une certaine ouverture au monde :

La trame romanesque repose donc essentiellement sur le devenir du personnage principal à la recherche de son identité. Cette quête identitaire est liée à une découverte du monde où le héros doit surmonter une ou des épreuves. [...] Le héros entreprend alors un voyage d'apprentissage qui lui permet de connaître le monde et d'accéder à une meilleure connaissance de lui-même <sup>46</sup>.

Selon Côté, les enjeux didactiques rencontrés dans les œuvres contemporaines destinées aux adolescents sont tournés vers une forme d'humanisme et donc, de l'ouverture de l'humain au monde : « Sans pour autant vouloir "scolariser la lecture", le romancier propose un objectif éducatif [...], l'éducation aux valeurs humaines <sup>47</sup>. » En effet, Côté soutient que les valeurs véhiculées dans la littérature pour adolescents marquent une « adhésion profonde à une philosophie humaniste <sup>48</sup> ». Il ajoute que « l'objectif d'améliorer l'homme devient indissociable de celui de transformer le monde dans lequel il vit et qui doit recevoir, toujours de façon plus manifeste, la marque de sa créativité, pénétrée des valeurs humaines <sup>49</sup>. » Mais, comme le souligne Marc Chabot dans son article intitulé « La disparition de l'humanisme? »,

[l']universalisme de l'humanisme est battu en brèche par l'individualisme. On ne sait plus parler de tous les hommes, on ne sait plus dire tous les hommes, on ne sait plus comment oser parler au nom de tous. [...] Dire, c'est offrir un regard particulier sur le monde <sup>50</sup>.

Dans le présent mémoire, il sera intéressant d'observer si les romans pour adolescents classés dans la catégorie fantastique, malgré leur hybridité (ou par leur hybridité), comportent un propos didactique et si celui-ci se compose de valeurs plus humanistes (ouverture sur le monde) qu'individualistes (centré sur un « moi »). Il sera aussi pertinent de constater s'il existe une manière propre à cette littérature de définir le personnage principal par rapport au monde qui l'entoure.

<sup>46</sup> J.-D. CÔTÉ. *La portée didactique [...]*, p. 75.

<sup>47</sup> J.-D. CÔTÉ. *La portée didactique [...]*, p. 306.

<sup>48</sup> J.-D. CÔTÉ. *La portée didactique [...]*, p. 313.

<sup>49</sup> J.-D. CÔTÉ. *La portée didactique [...]*, p. 313.

<sup>50</sup> CHABOT, Marc. « La disparition de l'humanisme? », *Relations*, n° 679, sept. 2002, p. 33.

### 1.2.1 Caractéristiques du roman pour adolescents

Quelles sont les caractéristiques du roman québécois contemporain destiné aux adolescents? Tout d'abord, Jean-Denis Côté nuance les propos de Dominique Demers qui proclame la prédominance du ludisme dans les romans contemporains, et ce, au détriment d'une portée didactique. Il tient à spécifier qu'on y retrouve, certes, une **forte dimension ludique**, c'est-à-dire propre aux jeux de mots, à l'ironie ou à l'humour dans l'écriture, mais qui n'est pas inconciliable avec une **portée didactique**, « lié[e] à l'évolution intime du personnage central<sup>51</sup> » et son insertion dans une société donnée<sup>52</sup>. À première vue, on peut associer le *Bildungsroman* aux romans réalistes, puisque « pour assumer son rôle éducatif, le roman de formation doit reposer sur une analyse de la société de référence de l'adolescent<sup>53</sup>. » Mais, Claire Le Brun le mentionne, le *Bildungsroman* représente surtout un ensemble de caractéristiques thématiques et narratives qui peut s'actualiser dans différents types de récits, notamment les récits historiques et les récits de l'imaginaire. On peut supposer que le fait d'appartenir, de près ou de loin, à un genre comme le fantastique, participe à la dimension ludique du roman destiné aux adolescents. En effet, dans son article intitulé « Le récit fantastique », Caroline Masseron approuve les propos de Roger Caillois concernant la fonction récréative attribuée aux textes fantastiques : « La littérature fantastique se situe d'emblée sur le plan de la fiction pure. Elle est d'abord un jeu avec la peur<sup>54</sup>. » Bref, dans le roman pour adolescents, le ludisme soutient une certaine dimension didactique qui est elle-même liée, selon Jean-Denis Côté, à des enjeux idéologiques se rapprochant de la philosophie humaniste, qui « est d'abord et avant tout une culture de la liberté en chaque être<sup>55</sup> ».

Ensuite, selon Danielle Thaler et Alain Jean-Bart, le roman contemporain destiné aux adolescents a tendance à beaucoup se replier sur l'intimité de ses personnages adolescents, ce qui l'amène généralement à se développer autour d'une **thématique du « moi »** :

Tout s'organise donc autour de ce « moi » adolescent, sans cesse penché sur lui-même ou son environnement immédiat, ses émotions, ses problèmes. C'est pourquoi nous

<sup>51</sup> J.-D. CÔTÉ. *La portée didactique [...]*, p. 71.

<sup>52</sup> Tel que mentionné précédemment, les romans destinés aux adolescents sont des romans s'adressant à des jeunes en formation, d'où leur vocation d'apprentissage ou encore leur caractère de *Bildungsroman*.

<sup>53</sup> C. LE BRUN. « *Bildungsroman [...]* », p. 100.

<sup>54</sup> MASSERON, Caroline. « Le récit fantastique », *Pratiques*, n° 34, juin 1982, p. 34.

<sup>55</sup> M. CHABOT. « La disparition de l'humanisme? », p. 35.



n'hésiterons pas à parler à son sujet de roman « égocentrique », ou [...] d'une des formes romanesques les plus narcissiques connues <sup>56</sup>.

Et grâce à une narration au « je », les différents « moi » - de l'auteur (mimant l'adolescent), du lecteur (adolescent) et du personnage-narrateur (adolescent) - se confondent, abolissant toutes notions de distance (notamment entre le lecteur et le personnage). Cette narration à la première personne permet donc au lecteur adolescent de s'identifier plus facilement au **personnage-narrateur adolescent (ou adolescente)**, puisqu'il aura accès à ses pensées :

À cet âge de regard sur soi, la narration au *je* est le procédé par excellence pour faciliter l'identification du lecteur. Le moi ne paraît pas haïssable dans un roman pour jeunes, car il permet de donner la parole à un être humain oscillant entre sensibilité et raison, et de faire connaître de plus près au lecteur quelque chose de l'humaine condition <sup>57</sup>.

Ainsi, Monique Noël-Gaudreault mentionne le fait que la valorisation de propos à tendance humaniste passe majoritairement par une narration au « je », effectuée par un personnage adolescent, et ce, afin de mieux rapprocher le lecteur de son héros. L'étude de Daniela Di Cecco sur les romans destinés aux adolescentes (jeune héroïne féminine) montre d'ailleurs clairement la préférence pour une narration à la première personne, alors que celle de Jean-Denis Côté, qui s'occupe plutôt des romans destinés aux adolescents (jeune héros masculin) démontre que les auteurs ont tendance à privilégier une narration à la troisième personne. Ainsi, la prudence est de mise en ce qui concerne la généralisation d'une narration à la première personne, puisque le constat qui émane du type de narration employée peut renvoyer directement au sexe des personnages et, par extension, des lecteurs. Jean-Denis Côté précise alors que ce « constat implique l'existence de deux catégories distinctes, à savoir les romans "pour filles" et les romans "pour garçons" <sup>58</sup>.» Daniela Di Cecco souligne aussi cette dichotomie en effectuant le rapprochement entre les romans-miroirs (réalistes) et les adolescentes, alors que les romans fantastiques, policiers, historiques et autres rejoindraient plutôt les adolescents. Elle note également que ces derniers sont « moins courants en France et au Québec que le roman-miroir <sup>59</sup>». Cela impliquerait que les romans de l'intimité sont destinés aux jeunes filles et les

<sup>56</sup> D. THALER et A. JEAN-BART. *Les enjeux [...]*, p. 159.

<sup>57</sup> NOËL-GAUDREULT, Monique. « Le roman pour adolescents : quelques balises », *La littérature pour la jeunesse : 1970-2000*, coll. « Archives des lettres canadiennes », tome XI, Saint-Laurent, Éditions Fides, 2003, p. 73.

<sup>58</sup> J.-D. CÔTÉ. *La portée didactique [...]*, p. 77.

<sup>59</sup> DI CECCO, Daniela. *Entre femmes et jeunes filles – Le roman pour adolescentes en France et au Québec*, Montréal, Éditions du remue-ménage, 2000, p. 176 (note 30).

romans plus ouverts sur le monde, soit les romans d'aventures <sup>60</sup>, aux adolescents. Cependant, malgré cette mise en place intentionnelle (au niveau de l'écriture et de l'édition) d'une catégorisation « pour filles » et « pour garçons », une récente enquête dirigée par Monique Lebrun, publiée en 2004 et intitulée *Les pratiques de lecture des adolescents québécois*, démontre la forte appréciation des adolescents (tous sexes confondus) pour le fantastique, tout juste derrière la bande dessinée, le roman d'aventure et le policier. Les résultats de l'enquête révèlent que 52,2 % des adolescentes et 49,9 % des adolescents apprécient ce genre <sup>61</sup>. Ainsi, on constate que malgré tout le genre fantastique est davantage apprécié par les filles, même si la différence est minime.

Finalement, une caractéristique fondamentale du roman pour adolescents est qu'il s'adresse à un **public cible précis**, défini par le groupe d'âge (douze à dix-sept ans). De ce fait, il est permis de douter du degré d'objectivité de l'image du monde envoyée aux adolescents, car la littérature destinée à ce lectorat privilégie la réception et s'occupe avant tout de sa lectrice et de son lecteur. La vision qui lui est présentée est, pour ainsi dire, biaisée, puisque tout passe par la médiation d'un adulte (l'auteur ou l'éditeur) : « [L'important] est dans les images que la littérature de jeunesse destinée aux adolescents donne des adolescents, c'est-à-dire celles que les adultes tolèrent, celles que la société ou une fraction de cette société accepte de reconnaître et de diffuser <sup>62</sup>. » Toute représentation de l'adolescent s'inscrit selon un point de vue adulte, que les agents (auteurs, éditeurs) ou les intervenants du milieu scolaire désirent projeter de la société et du monde dans lequel ils vivent. Le point de vue s'avère primordial et on constate que les différents thèmes présentés aux adolescents le sont afin, dit-on, « de mieux les aider à franchir le cap <sup>63</sup> ». Dans la majorité des romans contemporains pour adolescents, peu importe le genre, on tourne autour des principales préoccupations des lecteurs d'aujourd'hui, que ce soit le passage de l'enfance à l'âge adulte, les attitudes face à la mort, la maladie, la séparation, le divorce, la famille, l'amour, l'homosexualité, le racisme, la violence ainsi que les transformations physiques

---

<sup>60</sup> Françoise Lepage range sous la rubrique « romans d'aventure » les romans historique, policier, fantastique et de science-fiction.

<sup>61</sup> LEBRUN, Monique [dir.]. *Les pratiques de lecture des adolescents québécois*, Sainte-Foy, Éditions MultiMondes, 2004, Tableau 2, p. 55.

<sup>62</sup> D. THALER et A. JEAN-BART. *Les enjeux [...]*, p. 33.

<sup>63</sup> D. THALER et A. JEAN-BART. *Les enjeux [...]*, p. 51.

(liées à l'éveil de la sexualité) et le changement de la personnalité (associé à une quête identitaire).

Côté soutient qu'une autre caractéristique du roman pour adolescents consiste en une **politique éditoriale** plutôt conservatrice, puisque les éditeurs (et les auteurs) doivent se conformer aux exigences de l'institution scolaire s'ils veulent y être reconnus et ainsi entrer dans les salles de classe. En fait, « [l]'édition d'un livre est une entente entre un auteur et un éditeur. Si les conditions présentées ne conviennent pas à l'une ou l'autre partie, elle peut soit décider de retirer son manuscrit, soit ne pas [le] publier <sup>64</sup>.» Ainsi, en plus de devoir se conformer à une politique éditoriale, les auteurs sont

conscients de l'influence de l'école sur la littérature pour la jeunesse, et plus précisément sur la diffusion de cette littérature auprès du jeune lectorat. [Ils] auraient généralement tendance à ne pas trop s'éloigner, dans leurs textes, de ce qui est socialement attendu de la part des milieux scolaires <sup>65</sup>.

Dans son mémoire intitulé *Le roman pour adolescents au Québec : édition normative et stratégies de mise en marché*, Bruno Lemieux se pose la question : « La littérature québécoise pour adolescents serait-elle plus riche, plus diversifiée, plus "littéraire" si les normes éditoriales qui la régissent étaient plus souples? <sup>66</sup>» C'est en regard de cette question que les stratégies éditoriales propres à la littérature pour la jeunesse seront maintenant abordées.

### 1.2.2 Les stratégies éditoriales

Comme le soulignent Danielle Thaler et Alain Jean-Bart, les figures d'adolescents présentées dans les collections québécoises contemporaines sont trop similaires pour ne pas renvoyer à un modèle préétabli, et ce, depuis la parution du premier roman d'adolescents destiné aux adolescents, *Le dernier des raisins* (1986) de Raymond Plante. Dominique Demers le souligne également : « Depuis sa création en 1986, de nombreux personnages ressemblant à François Gougeon, et autant de doubles féminins, peuplent joyeusement la littérature <sup>67</sup>.»

---

<sup>64</sup> J.-D. CÔTÉ. *La portée didactique [...]*, p. 260.

<sup>65</sup> J.-D. CÔTÉ. *La portée didactique [...]*, p. 244.

<sup>66</sup> LEMIEUX, Bruno. *Le roman pour adolescents au Québec : édition normative et stratégies de mise en marché*, mémoire, Université de Sherbrooke, avril 1994, p. 188.

<sup>67</sup> D. DEMERS. *Du Petit Poucet au Dernier des raisins [...]*, p. 230.

Pour l'éditeur, la collection a souvent pour but premier de « transformer le lecteur occasionnel en lecteur sériel; cela s'effectue par une standardisation du produit, plus ou moins superficielle [...] »<sup>68</sup>. C'est pourquoi on note une multiplication des collections en littérature pour la jeunesse :

Pour un éditeur, publier des romans qui répondent à des critères précis et qui s'intègrent à une collection dont les paramètres sont clairement établis favorise la stabilité de son image. [...] Les concessions à l'originalité et à une certaine liberté d'expression que cette forme d'édition normative impose aux auteurs constitue en contrepartie une forme d'assurance-lecteurs. En effet, un lecteur qui apprécie l'un des titres d'une collection risque fort d'en aimer tous les autres et de vouloir les lire<sup>69</sup>.

Selon Thaler et Jean-Bart, ce phénomène d'uniformisation des modèles « vise à l'expansion d'un modèle culturel et annonce le début d'une nouvelle acculturation<sup>70</sup> » de par la nature quasi pré-fabriquée de cette littérature. Ces représentations de l'adolescence participent donc à une certaine vision du monde qu'elles « fabriquent » et « perpétuent ». D'ailleurs, Daniela Di Cecco le note aussi :

Pour établir une collection pour adolescents, les maisons d'édition se fient à des études de marché, afin de bien cibler leur public. [...] L'uniformité des livres d'une même collection – aux niveaux de la structure, de la narration, de la longueur des phrases, des chapitres et des romans eux-mêmes (tous ces critères étant basés sur des enquêtes de marché) – nous rappelle les caractéristiques énumérées par Jacques Dubois pour définir le « champ de grande production »<sup>71</sup>.

Jean-Denis Côté ajoute d'autres contraintes d'ordre matériel et économique, telles le fait de s'adresser à un public cible bien précis, le phénomène des romans sériels, le personnage-narrateur adolescent et, finalement, les valeurs du ministère de l'Éducation du Québec qui sont omniprésentes dans ce type de littérature<sup>72</sup>. Concernant le rôle du ministère, Di Cecco mentionne :

[L]a fonction didactique [qui] se manifeste dans les romans québécois [...] s'explique en partie par l'influence du ministère de l'Éducation du Québec dans l'édition des textes : « La littérature pour la jeunesse bien que phénomène récent, est beaucoup plus intégrée

<sup>68</sup> BLETON, Paul. « Le genre et la catégorisation comme opération cognitive », *Les ailleurs imaginaires*, Québec, Nuit blanche éditeur, 1993, p. 44.

<sup>69</sup> B. LEMIEUX. *Le roman pour adolescents au Québec [...]*, p. 186.

<sup>70</sup> D. THALER et A. JEAN-BART. *Les enjeux [...]*, p. 301.

<sup>71</sup> D. DI CECCO. *Entre femmes et jeunes filles [...]*, p. 71-72.

<sup>72</sup> Selon un guide informatif produit par le ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport, les valeurs privilégiées sont celles guidant les choix ou pouvant résoudre des problèmes moraux. La valeur principale enseignée aux élèves est celle du respect de soi-même et des autres afin de chercher à comprendre le monde qui les entoure ou pour les aider dans la résolution de conflit.

aux programmes scolaires et les guides pédagogiques du ministère de l'Éducation du Québec suivent de très près la production (Thaler 1991 : 105) »<sup>73</sup>.

En fait, les institutions scolaires constituent le principal marché convoité par les maisons d'édition. En plus de suivre les valeurs proposées par le ministère de l'Éducation, les éditeurs élaborent leur propre politique éditoriale, c'est-à-dire certains critères<sup>74</sup> qui correspondent à l'orientation que se donne la maison d'édition, suivant une certaine rectitude politique (le *politically correct*). Aussi, concernant les thématiques abordées dans les romans destinés à un lectorat en formation, Jean-Denis Côté souligne que

[p]lus que la violence, la sexualité est le thème qui pose le plus de problème aux auteurs et aux éditeurs [...] qui cherchent à rejoindre leur public par le biais des écoles. Les éditeurs, ne voulant pas s'aliéner leur principal marché, sont donc particulièrement sensibles à la façon dont les auteurs abordent ce thème<sup>75</sup>.

Finalement, ce bref tour d'horizon permet de constater que les stratégies de mise en marché sont primordiales dans le cadre d'une littérature destinée aux jeunes et aux adolescents, le lecteur étant d'abord considéré comme un consommateur, tel qu'avoué par Bertrand Gauthier : « Comme éditeur, mon premier but est de vendre des livres.<sup>76</sup> » Ainsi, le livre destiné à la jeunesse représente un produit rentable dans la mesure où il fait preuve d'une certaine qualité didactique – et esthétique – par rapport au barème de valeurs portées par le système scolaire. Selon Jean-Denis Côté, « l'école demeure la principale institution assurant [...] la légitimité culturelle d'une œuvre<sup>77</sup> ». Il note également la dépendance de la littérature pour la jeunesse aux institutions scolaires, en ce sens qu'elles lui offrent une possibilité de reconnaissance institutionnelle ainsi qu'un vaste marché potentiel : « L'institution scolaire, en raison de l'autorité qu'elle représente, exerce donc une forte influence auprès des [auteurs et éditeurs] qui subissent, de manière explicite ou sous-entendue, l'imposition des normes établies par cette autorité<sup>78</sup> ». Afin d'obtenir cette reconnaissance ainsi que ce marché, la littérature pour les adolescents s'est dotée d'un critère de littéarité certain : la présence de l'intertextualité.

<sup>73</sup> D. DI CECCO. *Entre femmes et jeunes filles [...]*, p. 74.

<sup>74</sup> À ce sujet, consulter J.-D. CÔTÉ, *La portée didactique [...]*, p. 257 à 265.

<sup>75</sup> J.-D. CÔTÉ. *La portée didactique [...]*, p. 301.

<sup>76</sup> M. POULIN. *Éditer pour la jeunesse [...]*, p. 86.

<sup>77</sup> J.-D. CÔTÉ. *La portée didactique [...]*, p. 29.

<sup>78</sup> J.-D. CÔTÉ. *La portée didactique [...]*, p. 301-302.

### 1.2.3 L'intertextualité

Il y a intertextualité lorsqu'un texte renvoie à une autre œuvre, que ce soit en réécrivant, citant ou mentionnant un autre écrit. On peut cependant noter deux grands types de traces intertextuelles : les traces explicites (références et citations) et celles plus implicites (allusions) qui seront dénotées ou non lors de la lecture selon le bagage littéraire de chaque lecteur. Selon Lucie Choquette dans son mémoire intitulé *L'intertextualité dans le roman québécois destiné aux adolescents*, rédigé en 2000, dans le cas d'un corpus destiné à « des lecteurs adolescents moyens <sup>79</sup>»

[I]la mémoire proprement littéraire du lecteur adolescent étant à l'état embryonnaire de son développement, il est peut-être essentiel de lui dévoiler explicitement les références afin qu'il puisse s'appropriier les textes cités, dans le but de mieux saisir ensuite la signification du texte citant. [...] Ainsi, nous croyons que les pratiques intertextuelles en cause sont articulées dans une stratégie délibérée, influençant la réception du lecteur adolescent, mais aussi et surtout, influençant la réception du lecteur adulte, possible législateur dans un contexte de légitimation <sup>80</sup>.

Les divers rapports qui s'établissent entre les textes contribuent à consacrer les œuvres de la littérature destinée aux adolescents, puisqu'ils servent notamment à reconnaître le caractère littéraire d'un texte. En plus de cette fonction de légitimation, la création d'un pont entre la littérature pour la jeunesse et les « grandes œuvres » de la littérature dite générale s'apparente à une deuxième fonction importante, à portée didactique, de l'intertextualité :

En faisant intervenir des brides d'écrits déjà légitimés, les textes jeunesse affichent donc en quelque sorte leur littérarité et exposent textuellement la quête d'appartenance des auteurs jeunesse à l'ensemble des textes reconnus, mais aussi, ils représentent une des voies, si ce n'est pas la principale, par laquelle le jeune lecteur a la chance de faire son entrée dans la sphère lettrée, comme faisant partie de son lectorat <sup>81</sup>.

Généralement, ces renvois intertextuels dirigent le lecteur adolescent vers des œuvres reconnues, voire canonisées, par l'institution littéraire. D'ailleurs, Claire Le Brun observe aussi ces deux fonctions de légitimation et de pédagogie dans son article « Edgar Alain Campeau et les autres : le lecteur fictif dans la littérature québécoise pour la jeunesse (1986-1991) » : « Mûs par le désir de s'inscrire dans le champ de la littérature générale ou par la volonté de se

<sup>79</sup> CHOQUETTE, Lucie. *L'intertextualité dans le roman québécois destiné aux adolescents : étude d'une pratique d'écriture et de sa fonction de légitimation*, mémoire, Université du Québec à Montréal, juillet 2000, p. 26.

<sup>80</sup> L. CHOQUETTE. *L'intertextualité dans le roman [...]*, p. 22 et 24.

<sup>81</sup> L. CHOQUETTE. *L'intertextualité dans le roman [...]*, p. 54.

conformer à une nouvelle norme pédagogique, les auteurs ouvrent leurs récits sur l'intertexte <sup>82</sup>.»

En résumé, des enjeux idéologiques de même qu'une portée didactique, ayant pour fonction de favoriser la participation du lecteur à une vision du monde basée sur des valeurs humanistes, caractérisent la littérature pour la jeunesse et, plus spécifiquement, celle destinée aux adolescents. De plus, la fonction didactique de l'intertextualité est primordiale, et ce, dans le but de légitimer aux yeux de tous les agents (auteurs, éditeurs, lecteurs, institutions) l'œuvre écrite pour un lectorat adolescent, en raison de sa dépendance au milieu scolaire. Dans ces romans, les références intertextuelles s'effectuent majoritairement de manière volontaire et explicite et, dans le cadre de ce mémoire, il sera pertinent de se demander si les œuvres pour adolescents rattachées au genre fantastique présentent une intertextualité renvoyant à des textes fantastiques reconnus (canoniques ou néo-fantastiques) ou à la littérature générale (auteurs européens ou québécois). En effet, l'intertextualité peut aussi servir à confirmer l'appartenance d'une œuvre à un genre, comme celui du fantastique. En fait, Gérard Genette, dans son ouvrage intitulé *Palimpsestes*, désigne par le terme « architextualité » ce type de relations entre les textes du même genre, qui renvoient à des motifs, des thèmes ou des procédés communs. Cependant, avant toute chose, il importe d'identifier les œuvres choisies par cette étude pour représenter le fantastique destiné aux adolescents.

### 1.3 Les œuvres à l'étude

Dans le domaine de la littérature, la reconnaissance institutionnelle passe par la qualité d'écriture. Une preuve indubitable de ce critère esthétique est sans nul doute l'attribution d'un prix littéraire. Dans cette étude, tous les romans choisis sont à la fois des œuvres d'emblée catégorisées « fantastiques » par l'éditeur (dans le paratexte) et récipiendaires d'un prix littéraire.

---

<sup>82</sup> LE BRUN, Claire. « Edgar Alain Campeau et les autres : le lecteur fictif dans la littérature québécoise pour la jeunesse (1986-1991) », *Voix et images*, vol. XIX, n° 1, automne 1993, p. 152.

### 1.3.1 Les éditeurs

Les romans à l'étude sont publiés dans trois maisons d'édition différentes qui tentent chacune de se positionner dans le monde des adolescents par l'instauration de collections ciblées et définies « par l'âge des lecteurs auxquels elles s'adressent <sup>83</sup>». Les éditeurs subdivisent donc de plus en plus leurs collections, comme le démontre celle d'« Échos ados + », lancée par la maison Héritage et qui s'adresse aux « grands adolescents » (à partir de quinze ans). En fait, Héritage jeunesse existe depuis 1968 et sa collection « Échos » contient trois niveaux de lecture. *L'arc-en-cercle* se trouve dans le niveau II (pour les quatorze ans et plus). Dans son paratexte éditorial, Héritage explique que la collection « Échos » « espère servir de trait d'union entre différentes générations <sup>84</sup>» parce qu'elle est conçue pour les adolescents et qu'elle « met en évidence tout le talent et le dynamisme des écrivains de chez nous <sup>85</sup>». Hurtubise HMH, quant à elle, fondée en 1960, a développé une section pour la jeunesse en 1993. La collection « Atout » (quatorze ans et plus), dans laquelle est publiée *L'empire couleur sang*, se divise à son tour en plusieurs catégories : policier, aventure, cœur, récit, histoire, conte, fantastique et science-fiction. Finalement, Soulières éditeur, maison plus récente fondée en 1996 et consacrée à la littérature pour la jeunesse, possède également des collections spécifiques pour les adolescents, rassemblant « [d]es livres qui ressemblent à la vraie vie, mais aussi des romans pour s'évader, tromper le réel, rire et s'émouvoir <sup>86</sup>». Il s'agit des collections « Graffiti » (à partir de onze ans) ainsi que « Graffiti + » (treize ans et plus), dans laquelle le roman *Lldz* est publié. À la suite de ces précisions éditoriales, chacune des trois œuvres produites par des auteurs différents sera maintenant résumée.

### 1.3.2 Denis Côté et *L'empire couleur sang*

Denis Côté, né à Québec en 1954, est le premier lauréat du Grand Prix Montréal-Brive 12-17 pour l'ensemble de son œuvre. Très apprécié par ses lecteurs, il écrit surtout de la science-fiction et du fantastique pour les adolescents : « Denis Côté manie l'écriture avec facilité et intelligence.

---

<sup>83</sup> D. DEMERS. *Du Petit Poucet au Dernier des raisins* [...], p. 26.

<sup>84</sup> HÉRITAGE dans Daniel SERNINE. *L'arc-en-cercle*, coll. « Échos », Saint-Lambert, Éditions Héritage inc., 1995, paratexte.

<sup>85</sup> HÉRITAGE dans D. SERNINE. *L'arc-en-cercle*, paratexte.

<sup>86</sup> SOULIÈRES ÉDITEUR. *Lire en paix*, Catalogue 2006, p. 26.



Ses phrases courtes et ses mots simples rendent ses textes facilement accessibles aux jeunes ne lisant pas beaucoup <sup>87</sup>.» Ses textes sont traduits en plusieurs langues, dont l'anglais, l'italien, l'espagnol, le chinois, le danois et le néerlandais. Trois de ses œuvres ont été adaptées pour la télévision. Il est souvent considéré comme le plus lu et celui qui a le plus publié de romans pour la jeunesse (une trentaine) en science-fiction et en fantastique au Québec : « La critique a unanimement souligné la qualité de l'écriture de Côté, sa sensibilité, et l'étroite relation qu'entretient son imaginaire avec les courants socio-culturels auxquels s'abreuvent les jeunes lecteurs <sup>88</sup>.» La majorité de ses romans pour jeunes ont été publiés à la maison d'édition La courte échelle, bien qu'il ait d'abord démarré chez Médiapaul dans la collection « Jeunesse-pop ».

*L'empire couleur sang*, publié en 2002 chez Hurtubise HMH, s'adresse aux jeunes de quatorze ans et plus. Il a mérité le Sceau d'or du Prix du livre de M. Christie dans la catégorie Meilleurs livres pour jeunes adultes (douze à seize ans). Selon la critique des Services documentaires et multimédia (SDM), il s'agit d'un « [r]oman à l'intrigue complexe entremêlant des données historiques à des éléments surnaturels. La majorité de l'histoire se concentre sur la reconstitution historique de différentes époques et les éléments fantastiques ne surgissent qu'à quelques moments-clés du récit <sup>89</sup>».

Difficile à résumer, ce roman rend compte de plusieurs époques et personnages. Cependant, le personnage principal serait nul autre qu'Alexandre Dumas qui, avec l'aide de Victor Hugo et de Gérard de Nerval, permet, en 1844, à la déesse égyptienne Sekhmet-la-Terrible de prendre corps, c'est-à-dire de se matérialiser dans le monde des vivants. Cette déesse de la destruction et du mal atterrit au Bas-Canada, à l'époque du soulèvement des Patriotes de 1837, sous les traits de Milady, personnage maléfique de Dumas dans *Les Trois mousquetaires*. Son objectif est de créer un nouvel empire sanguinaire avec l'aide des Anglais, le New Britannia. Joseph Balsamo, alias Cagliostro, doué de pouvoirs surnaturels et défenseur de l'harmonie cosmique, désire contrer

<sup>87</sup> « Denis Côté », *L'abécédaire des créateurs*, Communication-Jeunesse, 2004, <http://www.communication-jeunesse.qc.ca/repertoires/createurs/fiches.php?id=53-56-3688> (Page consultée le 15 août 2005).

<sup>88</sup> SERNINE, Daniel. « Science-fiction et fantastique pour jeunes », *Visions d'autres mondes : la littérature fantastique et de science-fiction canadienne*, Montréal, Éditions RD, 1995, p. 107.

<sup>89</sup> « *L'empire couleur sang* », *Littérature québécoise pour la jeunesse 2002*, Services documentaires multmédia inc, <http://www.sdm.qc.ca/centre/bibliographies/lj02/nd/nA215636.html> (Page consultée le 16 août 2005).

les visées de Sekhmet. En leur fournissant le moyen de remonter le cours du temps, il intervient auprès d'Alexandre Dumas et du jeune Jules Verne pour que ceux-ci l'aident à sauver l'humanité. C'est ici que se termine le roman.

### 1.3.3 Daniel Sernine et *L'arc-en-cercle*

Daniel Sernine, pseudonyme d'Alain Lortie, est un écrivain prolifique dont la réputation n'est plus à faire. D'ailleurs, son œuvre a souvent été analysée, critiquée et commentée. Il a publié une trentaine de livres, dont la moitié sont des romans pour adolescents et trois des récits pour enfants, en plus d'une centaine d'articles ainsi qu'une soixantaine de nouvelles. Né à Montréal en 1955, il publie ses premiers textes à l'âge de dix-neuf ans dans le nouveau fanzine *Requiem* (qui deviendra, en 1979, la revue *Solaris*). Son œuvre pour la jeunesse se regroupe majoritairement sous deux cycles : le cycle de Neubourg et Granverger en fantastique et le cycle Éryméen (Argus) en science-fiction. Le premier de Neubourg et Granverger comporte officiellement une dizaine de romans, dont *Le cercle violet* (Prix du Conseil des Arts en littérature de jeunesse en 1984) et *Le cercle de Khaleb* (Prix 12-17 Brive-Montréal en 1992), tandis que le second, le cycle Éryméen, totalise quatre romans et le dernier, *Les rêves d'Argus*, a été finaliste au prix du Gouverneur général du Canada dans la catégorie de la littérature pour la jeunesse, en 1994. Sernine assume aujourd'hui la direction de la revue *Lurelu*, qui se consacre entièrement à la littérature pour la jeunesse, ainsi que celle de la collection Jeunesse-pop chez Médiaspaul (anciennement Paulines).

Dernier volet d'un cycle qui compte une dizaine de romans, *L'arc-en-cercle* de Daniel Sernine a été publié en 1995 chez Les éditions Héritage inc. et s'adresse à un public de quatorze ans et plus. Il a remporté le Prix de la science-fiction et du fantastique québécois de 1995 et a aussi été finaliste au prix du Gouverneur général du Canada ainsi qu'au prix 12-17 Brive-Montréal en 1996. Fresque historique et fantastique s'échelonnant sur quatre siècles, le cycle de Neubourg et Granverger raconte les destins entrecroisés de quatre familles amies et ennemies :

Le cycle de Neubourg et Granverger révèle une évolution dans l'art du romancier, qui va d'un déploiement d'accessoires, issus des romans gothiques traditionnels et des grandes adaptations cinématographiques américaines d'épisodes de la légende arthurienne ou des romans de Tolkien, à un fantastique moins grandiose, plus intimiste, qui modifie le destin des personnages principaux. Dans le premier cas, le lecteur est tenu à l'écart, il

reste un spectateur étonné, ébloui parfois, d'événements qui s'expliquent rationnellement selon la logique interne du récit. Dans le second cas, il partage la curiosité, mais aussi l'anxiété du personnage principal. Les événements, les découvertes remettent en question toute tentative d'explication rationnelle <sup>90</sup>.

Ainsi, le fantastique de *L'arc-en-cercle* se concentre surtout dans la recherche de mystérieux objets pourvus de pouvoirs magiques ou maléfiques. C'est leur nature déconcertante, voire inquiétante et mystérieuse, qui forme la trame fantastique de ce récit.

Le personnage principal de ce roman se nomme Étienne Vignal. L'action se déroule au camp de vacances où Vignal est envoyé par ses parents d'adoption. Il met à profit cet exil involontaire pour en faire voir de toutes les couleurs aux moniteurs du Camp des Elfes où il vit plusieurs aventures, dont une noyade, un naufrage et un enlèvement pour ne citer que les événements les plus importants. Il rencontre aussi Vincent Michay, auteur à l'humeur sombre qui pleure encore le décès de sa femme et celui, plus récent, de son fils noyé, dont l'âme est retenue prisonnière par l'essence maléfique d'un ancien sorcier. Étienne met un point « final » au cycle de Neubourg et Granverger et, par le fait même, au cycle de malédiction, en libérant l'âme du fils Michay de l'emprise de cette entité maléfique, qui appartient au sorcier Luc-Alexandre Davard.

#### 1.3.4 Jacques Lazure et *Llddz*

Jacques Lazure est né en 1956 à Saint-Isidore. « Pour construire ses récits, [il] choisit généralement un thème qui le fascine, comme la guerre, l'exploitation ou la dépersonnalisation, puis il y greffe une histoire et des personnages <sup>91</sup>. » Il a remporté à deux reprises le Prix des jeunes scénaristes de Radio-Québec avec deux dramatiques pour adolescents. Il a également reçu le Prix Québec/Wallonie-Bruxelles en 1993, le Prix du livre M. Christie 1997, le Prix Alvine-Belisle et le Prix 12-17 Brive-Montréal pour *Le rêve couleur d'orange* en 1997.

Publié en 2001 chez Soulières, *Llddz* est un roman fantastique qui s'adresse à un public âgé de douze à dix-sept ans. Il a remporté le prix M. Christie 2001 pour le meilleur livre francophone

<sup>90</sup> F. LEPAGE. *Histoire de la littérature pour la jeunesse* [...], p. 316.

<sup>91</sup> « Jacques Lazure », *L'abécédaire des créateurs*, Communication-Jeunesse, 2004, <http://www.communication-jeunesse.qc.ca/repertoires/createurs/fiches.php?id=53-56-3801> (Page consultée le 15 août 2005).

destiné aux adolescents de plus de douze ans : « Une fois encore, Jacques Lazure nous offre une œuvre originale. Les personnages sont bien campés, Alain et le narrateur sont vraisemblables. *Llddz* est un roman fascinant, plein de rebondissements qui tient le lecteur en haleine du début à la fin <sup>92</sup>.» Une autre critique, plus mitigée, provenant des Services documentaires multimédia, affirme ceci : « Un récit tortueux aux multiples rebondissements, aux tournants imprévisibles qui bousculent; les deux parties sont aussi déroutantes l'une que l'autre. Le cheminement de l'auteur est difficile à suivre. Malgré les mouvements, la trame fait du surplace. Une lecture longue et laborieuse <sup>93</sup>.»

Le récit se divise distinctement en deux parties. D'abord, dans la première, le narrateur Alain Doric, un jeune de seize ans, est retrouvé comateux lors d'un voyage en paquebot, un livre de Poe à la main. Ce qu'il appelle une « consonne entrebâillée » l'a introduit dans le monde parallèle de *Llddz*, où il rencontre différents auteurs et des lecteurs qui, comme lui, sont un jour tombés dans ce monde dirigé par Ngrl. Les grands auteurs l'aideront à s'échapper de Ngrl et à cheminer vers l'extérieur avant qu'il ne soit trop tard. Alain Doric rend compte de son voyage mystérieux dans un journal qui tombe éventuellement en la possession du second narrateur, l'auteur Jacques Lazure. Ainsi, dans la deuxième partie, le narrateur Lazure tente de reconstituer ce qui est arrivé à Doric en suivant les traces d'Amantha Rodriguez, le corps dans lequel s'est réfugiée l'âme de l'adolescent. Ses recherches le mèneront à Paris, au Caire et en Chine.

## 1.4 Bilan

Globalement, on peut définir le fantastique par l'apparition d'un phénomène insolite dans un univers réel et familier. Celui-ci va créer un certain malaise chez le personnage qui en est témoin. Comme cette atmosphère propre au fantastique est difficile à maintenir tout au long d'un roman, on peut surtout parler de romans hybrides, c'est-à-dire de romans pour adolescents à caractère fantastique. Ainsi, le traitement fantastique d'un objet, d'un personnage ou d'un événement peut être combiné à des péripéties rappelant celles d'un roman d'aventures (*L'arc-en-*

<sup>92</sup> *La magie des livres*, Bibliothèque et Archives Canada, 2002, <http://www.collectionscanada.ca/lisez-sur-le-sujet/015020-025004-f.html> (Page consultée le 15 août 2005).

<sup>93</sup> « *Llddz* », *Littérature québécoise pour la jeunesse 2001*, Services documentaires multimédia inc., <http://www.sdm.qc.ca/centre/bibliographies/lj01/nd/nA103896.html> (Page consultée le 16 août 2005).

*cercle* et *Lladdz*) ou d'un roman historique (*L'empire couleur sang*). En outre, l'hybridité des romans pour adolescents s'observe dans leur caractère de *Bildungsroman*, c'est-à-dire de romans de formation, et ce, malgré la forte dimension ludique que l'on retrouve dans le genre fantastique. On constate aussi que le fantastique pour adolescents n'est pas un genre, puisque le fantastique demeure assujéti aux exigences du lectorat et aux stratégies éditoriales propres à la littérature pour la jeunesse.

Selon Jean-Denis Côté, une des particularités du roman pour adolescents est la présence d'une portée didactique à tendance humaniste. Ainsi, dans le roman pour adolescents, il est possible de constater, en paraphrasant Lise Morin, que l'éventuelle réconciliation entre l'humain, notamment l'adolescent, et le monde reçoive un traitement fantastique. Mais, plus précisément, de quelle manière le monde est-il représenté dans les romans fantastiques pour adolescents? Est-on en présence d'une ouverture sur le monde ou d'une fermeture sur un individu adolescent? Selon Côté, l'ouverture sur soi et sur le monde passe par un voyage d'apprentissage. Est-ce le cas dans les romans fantastiques pour adolescents à l'étude? Les multiples références intertextuelles représentent-elles également un autre procédé d'ouverture au monde? Ces derniers aspects seront abordés dans le prochain chapitre, centré sur les caractéristiques thématiques des œuvres à l'étude et, plus particulièrement, sur celle du voyage.

## chapitre 2

---

### Un fantastique qui fait voyager

« Le voyage est un retour vers l'essentiel. »

- Proverbe tibétain

Le premier chapitre a démontré qu'une caractéristique commune à la littérature fantastique et à la littérature québécoise destinée aux adolescents est la présence d'une ouverture d'esprit, sur le monde ou sur l'inconnu <sup>94</sup>. Dans ce deuxième chapitre, il sera question de la thématique du voyage qui a pour fonction principale de permettre cette ouverture et de lui donner un sens. Comme l'écrit Daniel Maggetti dans sa définition du voyage dans la littérature, « la diversité de l'expérience du voyage, de ses buts et du sens qu'on lui prête a donné lieu à une production foisonnante. Des textes de nature et de formes différentes convergent ainsi dans une thématique, mais, au-delà, sont unis par une même problématique du "moi" et du monde <sup>95</sup>». Lors d'un voyage, un « moi » voyageur entre généralement en contact avec l'ailleurs et l'altérité. Le voyageur est donc en marge de la société dans laquelle il voyage. Aussi, par définition, un voyage possède un début et une fin et lorsque le voyageur se déplace, c'est dans un but donné (conscient ou inconscient), que ce but soit une visite particulière, un apprentissage, une quête ou une rencontre. Selon Maggetti, c'est à l'époque de la Renaissance que le voyage devient, « dans une perspective humaniste, un moyen de plaisir d'un individu cultivé et curieux qui, par la comparaison des coutumes d'autrui aux siennes, parvient à acquérir une sagesse nouvelle <sup>96</sup>».

Aujourd'hui, il est clair que les lieux inexplorés, contrairement au temps de la Renaissance et de l'exploration du Nouveau Monde, se font de plus en plus rares. Au Québec, rien n'est plus à découvrir et la notion de « Nouveau Monde » s'avère désuète. Il ne reste plus qu'à redécouvrir

---

<sup>94</sup> Selon Jean-Denis Côté, l'égoïsme apparent des romans destinés aux adolescents a pour fonction de mettre en lumière une visée didactique à portée humaniste, et ce, grâce à un voyage d'apprentissage.

<sup>95</sup> MAGGETTI, Daniel. « Voyage », *Le dictionnaire du littéraire*, Paris, Quadriga/PUF, 2004, p. 644-645.

<sup>96</sup> D. MAGGETTI. *Le dictionnaire du littéraire*, p. 646.

encore et encore les mêmes lieux ou bien à explorer un « Autre Monde », c'est-à-dire « celui où la mort introduit les vivants <sup>97</sup>», en passant par l'univers du fantastique :

À notre époque où les *terrae incognitae* ne figurent plus sur les atlas, le voyage d'exploration n'a guère de raison d'être. Voire, la notion de voyage est à réviser. [...] Plutôt que de voyage proprement dit, ne s'agirait-il pas d'un déplacement sans destination précise [...] ? <sup>98</sup>

Ainsi, Simone Grossman, dans son article « Une nouvel art du voyage : le fantastique québécois », parle de réviser la notion de voyage, qui « devient [une] occasion d'interroger le connu à partir de l'inconnu <sup>99</sup>». Et, d'inconnu, il ne reste que les espaces imaginaires créés, entre autres, par l'univers de la littérature fantastique. Dans le cadre d'un corpus de littérature destinée aux adolescents, l'importance d'une didactique rejoignant celle du « moi » et du monde est manifeste. Ici, il s'agit d'une interrogation sur le monde connu et la réalité familière des lecteurs adolescents, et ce, à partir de nouvelles données liées à l'exploration, à la découverte ou à la prise de conscience d'un univers qui leur est inconnu. En effet, par la lecture, les adolescents accèdent à un poste d'observation sur leur environnement, de la même manière qu'un voyageur prend du recul lorsqu'il traverse une société donnée. Par leur lecture, les jeunes découvrent des mondes fantastiques tout en restant en marge du monde réel, c'est-à-dire de la société observée, ce qui leur permet de se questionner sur cette société.

L'analyse de cette thématique du voyage orientera ce second chapitre. Les trois premières parties se réfèrent respectivement aux œuvres à l'étude, soit *L'arc-en-cercle* de Daniel Sernine, *Llddz* de Jacques Lazure et *L'empire couleur sang* de Denis Côté. Chacune de ces œuvres permet d'aborder une fonction particulière du voyage, celle-ci étant liée à des enjeux bien précis, surtout didactiques. Les notions de voyage d'apprentissage, de voyage littéraire et de voyage historique seront abordées et détaillées par le biais des romans du corpus. Finalement, ces trois parties feront l'objet d'un bilan dans la dernière section de ce chapitre.

<sup>97</sup> CAILLOIS, Roger. « Fantastique », *Dictionnaire des genres et notions littéraires*, Paris, Encyclopaedia Universalis et Éditions Albin Michel, 2<sup>e</sup> édition, 2001, p. 306.

<sup>98</sup> GROSSMAN, Simone. « Un nouvel art du voyage: le fantastique québécois », *Québec Studies*, n° 36, aut. 03/hiv. 04, p. 111.

<sup>99</sup> D. MAGGETTI. *Le dictionnaire du littéraire*, p. 645.

## 2.1 Le voyage d'apprentissage – *L'arc-en-cercle*

Le voyage est sans conteste une forme d'apprentissage du monde, aidant le voyageur à se construire, à forger son identité et à remplir ses bagages de nouvelles expériences. De même, il peut devenir un parcours initiatique lorsque les épreuves vécues par le voyageur (ou le personnage voyageur) sont liées à des apprentissages qui le conduisent à la connaissance de soi et du monde, ou encore à l'élaboration d'un nouveau système de valeurs. En ce sens, Étienne Vignal est un jeune héros adolescent, semblable aux lecteurs eux-mêmes, qui effectue un voyage initiatique alimenté par des éléments surnaturels.

### 2.1.1 La quête identitaire du personnage

Concrètement, les personnages de *L'arc-en-cercle* sont présentés par le biais d'une narration externe, à la troisième personne, mais qui focalise sur Étienne Vignal, plus précisément sur ses pensées, ses émotions, ses observations, etc. Âgé de quatorze ans, Étienne vient de terminer sa deuxième année de secondaire. Il est habitué à la vie citadine et a vécu une enfance troublée, sans père (décédé) et sans mère (emprisonnée). De plus, il est en conflit avec ses parents adoptifs qui l'ont envoyé au camp contre son gré et qui, par le fait même, l'ont forcé à quitter la maison pour un milieu non familial. Il se sent « exilé » (Sernine, p. 18 et 37) et on le perçoit comme un rebelle à apprivoiser, voire à repêcher. Cette désignation n'est pas anodine puisque les diverses épreuves vécues par Étienne sont liées au thème de l'eau : il s'en sortira toujours trempé, que ce soit pris par la pluie torrentielle lors d'une fugue, sous l'eau lors de ses deux noyades, naufragé sur une petite île pendant un orage ou prisonnier dans le fond d'un puits du vieux sanatorium. De plus, il aura « le sentiment d'avoir été envoyé [au Camp des Elfes] en guise de punition ou, du moins, d'avertissement » (Sernine, p. 67) à cause de son caractère insoumis. Le voyage représente pour lui une coupure avec le monde familial qui sera propice à son développement du sens moral et des responsabilités. Pour l'aider, le récit l'amène à rencontrer son mentor. De fait, la présence d'un personnage adulte ayant pour rôle celui d'éducateur est caractéristique des romans d'apprentissage :

Le personnage principal à la recherche de son identité [...] doit surmonter une ou des épreuves. [...] Celui-ci peut toutefois compter sur la présence d'un mentor qui viendra non seulement lui donner des conseils, mais contribuer à son développement personnel sur le plan affectif, intellectuel et moral. Le héros entreprend alors un voyage



d'apprentissage qui lui permet de connaître le monde et d'accéder à une meilleure connaissance de lui-même <sup>100</sup>.

L'adulte qui sert de mentor à Étienne se nomme Vincent Michay. À 43 ans, il est considéré comme un « prince du mensonge et des contes fantastiques » (Sernine, p. 30). Écrivain sombre et mystérieux, il est doublement endeuillé, ayant perdu sa femme (de maladie) et ensuite son fils (d'une noyade). Renfermé, Michay se culpabilise grandement de la mort de son fils et c'est pour cela qu'il se sent interpellé par Étienne et par ses expériences de noyade.

En plus de la présence d'un adulte significatif, les diverses épreuves subies par le personnage principal forment le voyage d'apprentissage :

[...] c'est souvent par petites touches apparemment fortuites que le protagoniste dégage les leçons morales que lui enseignent les situations auxquelles il est confronté. Grâce à ce procédé, le roman échappe à la rigueur d'un traité de morale [...] tout en permettant au lecteur, comme il le ferait dans la vie, de prendre progressivement conscience des dangers et des contraintes inhérentes à toute expérience <sup>101</sup>.

Ici, la confrontation au fantastique représente l'expérience prédominante qui sous-tend toutes les épreuves. En effet, les épreuves sont intimement liées au surnaturel et elles amènent le jeune héros à s'interroger sur lui-même et sur le monde qui l'entoure. C'est le questionnement quant à l'existence d'un monde fantastique qui permet d'établir le lien entre la quête identitaire du personnage et son passage au monde adulte. Le voyage d'apprentissage devient ici le lien entre le genre fantastique et le roman pour adolescents.

Ce qui définit le voyage d'apprentissage, c'est la prédominance de la quête initiatique vécue par le personnage adolescent. Par exemple, lors de sa première noyade et de son expérience extra-corporelle, la quête d'Étienne se précise d'abord parce qu'il apprend que le cercle de Khaleb, un anneau ancien doté de pouvoirs, se trouve enfoncé dans la rive. C'est celui-ci qui engendre la création de bêtes surnaturelles (les vouivres) et d'animaux difformes. Lorsque Étienne quitte discrètement le camp, dans le but d'aller récupérer l'anneau aperçu pendant sa noyade, il s'occupe aussi d'enterrer les vouivres, ces serpents de feu ondulant dans les airs et coupables de la mort de plusieurs animaux et d'un homme, le tout en les condamnant définitivement à rester

<sup>100</sup> J.-D. CÔTÉ. *La portée didactique [...]*, p. 75.

<sup>101</sup> F. BANCAUD-MAËNEN, citée dans J.-D. CÔTÉ. *La portée didactique [...]*, p. 92.

sous terre. Cet acte, qui lui permet de sauver des vies, il doit toutefois le garder pour lui, du fait de son contenu surnaturel. Étienne apprend donc à ne pas espérer de louanges pour son « héroïsme », à l'exception du sentiment de satisfaction personnelle face au devoir accompli : « Curieusement, ce n'était pas de l'euphorie qu'Étienne éprouvait [...]. Avec la compréhension des choses venait le fardeau de la responsabilité. » (Sernine, p. 335) Puis, une deuxième mission est impartie à Étienne à la suite de sa première noyade. En effet, il devra répondre à l'appel à l'aide lancé par la « tristesse » enfouie dans la rivière. Cette tristesse émane de l'âme de Nicolas Michay, le fils de Vincent s'étant noyé quelques années auparavant. Son âme est depuis retenue prisonnière au fond de la rivière par ce qui reste de l'entité malveillante d'un sorcier <sup>102</sup>. Cependant, afin de libérer l'âme de Nicolas et d'offrir un espoir de rédemption à son père, le destin d'Étienne le conduit à une seconde noyade lors de laquelle son âme ira rejoindre celle de Nicolas.

Ainsi, la quête d'Étienne, parsemée d'épreuves le confrontant au monde surnaturel, lui donne une nouvelle perspective de la vie :

Le bonheur, il pouvait espérer le rencontrer à nouveau. La sérénité, ce serait plus difficile. On ne revient pas deux fois du trépas sans en être marqué, et le fait de parler avec l'âme des disparus, au seuil même de la mort, change forcément votre perspective de la vie – ou alors cela vous en donne une. Laquelle c'était, Étienne l'ignorait encore. Mais il savait maintenant qu'il en avait une, lui qui pensait rarement à de telles choses avant cet été. (Sernine, p. 466)

En fait, toutes ces épreuves et ces rencontres poussent Étienne à se questionner sur son rôle dans la société et même à envisager une carrière de détective où les pouvoirs de l'anneau pourraient lui être utiles afin de faire respecter la loi et le bien commun. Son séjour mouvementé au camp de vacances, marqué de nombreux déplacements, permet à Étienne de mieux définir son identité :

Aujourd'hui, [...] Étienne repensait avec perplexité à ses fugues du début de l'été. Il s'agissait du même Étienne Vignal, il le savait bien, et pourtant il lui semblait que cet Étienne-là, toujours prêt à fuir pour marquer sa dissidence, s'était endormi au cours du mois de juillet. (Sernine, p. 353)

La possession de l'anneau magique, ses expériences extra-corporelles et la rencontre de son mentor et de nouveaux amis développent l'autonomie d'Étienne en plus de lui faire prendre

---

<sup>102</sup> Le roman étant la conclusion du cycle de Neubourg et Granverger (une dizaine d'œuvres), la vie (et la mort) du sorcier Luc-Alexandre Davard est racontée dans des romans antérieurs, notamment dans *L'épée Arhupal* (1981) et *Le cercle violet* (1984).

conscience de son sens du devoir et de ses responsabilités (en tant qu'héritié d'une lignée de voyantes et possesseur de l'anneau), généralement propre au monde des adultes. Finalement, ce roman met en scène un voyage d'apprentissage où le personnage adolescent subit diverses épreuves surnaturelles liées à son passage vers l'âge adulte. Le fait que le voyage d'apprentissage, lié à la quête identitaire du personnage, soit mené sous l'égide du fantastique aide certainement le romancier à rendre compte de sa visée éducative, soit l'avènement d'un nouveau système de valeurs, de « manière subtile <sup>103</sup>», puisque directement lié à un cadre récréatif, les épreuves surnaturelles.

### 2.1.2 Le surnaturel s'imisce dans le réel

La présence d'un objet magique ou d'âmes en peine ne suffit pas réellement à créer le genre fantastique, mais plutôt à créer une thématique du surnaturel, comme c'est le cas dans *L'arc-en-cercle*. Cependant, pour contribuer à l'établissement d'une atmosphère fantastique dans le récit, le surnaturel doit s'imiscer dans le monde réel du personnage. Dans le but d'asseoir l'illusion référentielle d'une « réalité », un des meilleurs moyens narratifs est l'utilisation de la description détaillée de celui-ci. Michel Lord affirme que

Daniel Sernine, plus que les autres fantastiqueurs québécois, convie le lecteur dans le domaine du descriptif [...]. Chez Sernine, le descripteur s'efforce de donner des indications minutieuses et en apparence inutiles : grâce à cette profusion descriptive, le récit installe avec insistance le fondement réaliste de cette histoire [...] <sup>104</sup>.

La littérature fantastique utilise l'illusion référentielle créée par la description du monde dans lequel évolue le personnage afin d'augmenter la valeur significative des éléments à caractère fantastique qui ébranlent le personnage. Lord ajoute que « la plupart des histoires de Sernine se déroulent dans un univers fictif, quoique correspondant *grosso modo* à un certain Québec <sup>105</sup>». En effet, il est possible de situer les lieux fictifs de Neubourg, de Granverger, de Chandeleur et de la rivière Paskédiac quelque part au sud du fleuve Saint-Laurent, légèrement à l'est de la ville de Québec (face à l'île d'Orléans). La ville de Québec de même que la ville de Montréal sont régulièrement nommées dans le roman. En fait, pour le jeune Étienne, ces deux villes représentent l'objectif à atteindre au début du roman. En revanche, les lieux fictifs sont

<sup>103</sup> J.-D. CÔTÉ. *La portée didactique [...]*, p. 92.

<sup>104</sup> M. LORD. *La logique de l'impossible [...]*, p. 160.

<sup>105</sup> M. LORD. *La logique de l'impossible [...]*, p. 160.

l'antithèse du camp de vacances et représentent tout ce à quoi peut aspirer le jeune adolescent rebelle. Simon Dupuis, dans son article « Le fantastique dans la littérature québécoise pour la jeunesse », mentionne que

les auteurs fantastiques chérissent tout particulièrement la campagne comme lieu de l'horreur. Non seulement la série des vacances, mais encore le cycle de Sernine ont pour décor les lieux éloignés de la ville, mais sans toutefois tomber dans le pourtant populaire château abandonné situé à quarante kilomètres du plus proche village <sup>106</sup>.

*L'arc-en-cercle*, en plus de figurer comme un « roman de vacances » puisqu'il se déroule entièrement lors du congé estival, se situe à la campagne, loin du monde familial d'Étienne qui se considère lui-même en « exil en forêt » (Sernine, p. 29). L'accent est d'ailleurs mis sur le caractère éloigné et unique de la forêt de la région de Chandeaur :

« La forêt autour de Chandeaur a quelque chose de spécial », avait dit Virginie à midi. Spécialement ennuyeuse, oui; la monitrice pensait-elle vraiment que des adolescents allaient croire à ses histoires de princesse elfe? Une lueur passa dans la forêt, comme une flamme verdâtre. Étienne redressa la tête, saisi. Une luciole? [...] Enfant de la ville, Étienne n'avait jamais vu de mouche à feu [...]. (Sernine, p. 40)

L'auteur, par le biais du personnage qui se veut rationnel, laisse planer le doute sur la nature (ou surnature) des événements afin de créer une illusion référentielle. Ainsi, « dans la vraie vie, avec du vrai monde » (Sernine, p. 38), Étienne exprime clairement dans cette citation son scepticisme face à des phénomènes surnaturels. De ce fait, lorsqu'il en observe, comme c'est le cas ici, il ne comprend pas ce à quoi il a affaire et tente de trouver une explication logique et rationnelle (des mouches à feu, des jeunes qui se déguisent pour faire une blague, la fatigue ou une hallucination à la suite d'une consommation de marijuana) : « La vision d'hier soir [sa première vision claire et entière des serpents de feu] devenait encore plus improbable : le surnaturel ne pouvait se manifester ici, fût-ce la nuit, pas plus qu'à Saint-Sauveur ou à Bromont. » (Sernine, p. 132) Face au surnaturel, Étienne ressent un malaise et remet en question ses notions de « réalité » et de « fiction ». Il résiste d'ailleurs longtemps à l'acceptation d'une nouvelle norme : « Il lui semblait que rien de surnaturel ne pouvait surgir ici, en ce site sans mystère où les piliers de ciment de la route s'ancraient dans la vase et les hautes herbes des berges. » (Sernine, p. 165-166)

---

<sup>106</sup> DUPUIS, Simon. « Le fantastique dans la littérature québécoise pour la jeunesse », *Lurelu*, vol.14, n° 2, hiver 1992, p. 9-10.

Petit à petit, Étienne ne pourra pourtant plus nier le caractère insolite de ses observations :

Pas plus que son expérience de décorporation, il ne pouvait oublier les serpents de feu qu'il avait vus, de ses yeux vus, une semaine plus tôt, au-dessus d'une eau aussi calme que celle-ci. Il se demanda si d'autres personnes, à d'autres moments, avaient vu les serpents, et si elles aussi avaient gardé cette expérience pour elles. Ça ne se pouvait pas qu'il ait été le seul à les voir. Et pourtant, les gens de la région semblaient si enclins à colporter des histoires et des légendes, que ça se serait su. (Sernine, p. 199)

Le personnage accepte maintenant l'inconnu. Il y fait face et accepte le caractère fantastique des phénomènes qu'il a observés et vécus sans plus tenter de les expliquer de façon rationnelle, puisque ce en quoi il croyait (sa réalité) bascule : « Depuis quelques heures – en fait, depuis quelques jours –, il lui arrivait de n'avoir aucune emprise sur la réalité et sur sa propre vie. » (Sernine, p. 252) En fait, les manifestations surnaturelles telles que les vouivres seront expliquées suivant une logique fantastique qui s'oppose à une compréhension scientifique :

Étienne tira énergiquement et arracha le Cercle de sa gangue terreuse. [...] Depuis bientôt dix ans qu'il était logé là, le bijou exerçait son influence sur la terre et sur l'eau. Sa seule proximité avait transformé des animaux : pas beaucoup, pas souvent, mais assez pour que chasseurs, pêcheurs et agriculteurs en soient témoins à l'occasion.

Dans son université, monsieur Bertin [l'historien] n'en savait rien.

Les couleuvres, surtout, avaient été transformées. Passant et repassant par les trous de la terre [...] elles se glissaient à chaque fois à travers le Cercle. Elles avaient grossi, certaines avaient changé, des ailes-nageoires leur avaient poussé, leur peau écailleuse était devenue subtile et délicate, phosphorescente. Et quelques-unes, quelques-unes seulement au fil des ans, étaient devenues serpents de feu, reniant tout lien avec la nature. Vides de chair et d'os mais remplies de feu, elles avaient quitté le sol et adopté la nuit. (Sernine, p. 333)

Ici, l'auteur met l'accent sur l'ignorance de la science face à la « réalité » fantastique propre au monde du personnage. De plus, Sernine accentue tout au long du récit la collision qui survient chez le personnage principal adolescent entre le monde réel et le monde fantastique : « La vie au camp se déroulait normalement mais, pour Étienne, le mot "normal" n'avait plus le même sens que jadis. » (Sernine, p. 212) On peut donc percevoir un « avant » et un « après » chez le personnage. Le premier se situe alors qu'Étienne était un jeune adolescent rebelle qui ignorait la « réalité » du fantastique. Le second s'installe à la suite de la perte de ses repères : « Comment réagir lorsqu'on ne sait plus distinguer entre illusion et réalité? » (Sernine, p. 305) Jadis, Étienne savait comment réagir, le plus souvent avec ses poings et sa colère. Aujourd'hui, « [é]tait-il censé faire comme si de rien n'était? [...] Sans savoir ce qui était réel et ce qui se passait seulement dans

sa tête? » (Sernine, p. 305) Bref, ces nouveaux apprentissages, concernant le fantastique, aident Étienne dans sa quête identitaire.

Finalement, Étienne doit apprendre à composer avec une nouvelle réalité remplie d'inconnu. Les épreuves surnaturelles sont déterminantes lors de son exil au Camp des Elfes : ce sont elles qui l'amènent à se forger une nouvelle identité, une nouvelle réalité et un nouveau système de valeurs. Jean-Louis Trudel affirme :

Dans [*Le cercle violet*, *Le Cercle de Khaleb* et *L'arc-en-cercle*] [...], les jeunes protagonistes expulsent de notre monde un restant de sorcellerie, de manière toujours plus définitive. Ce sont les enchantements de l'enfance qu'ils exorcisent, enfance de la raison qui avait fournie la matière de la plupart des contes fantastiques. En triomphant de ces forces dangereuses, ils s'affirment comme adultes et ils entrent dans un monde désenchanté<sup>107</sup>.

C'est un voyage d'apprentissage qui a lieu, et ce, grâce au surnaturel (ouverture sur l'inconnu) qui permet au personnage adolescent de perdre ses illusions face au monde de l'enfance et de prendre pied dans le monde des adultes. Trudel mentionne

[qu']il faut se rappeler que l'adolescence n'est pas un âge insensible à la mélancolie [dégagée par le fantastique]. [...] [L]a plupart [des textes] misent sur le fruit du désenchantement, qui est le passage à l'âge des responsabilités avec tout ce que cela comporte d'enivrant. Et puis, ne faut-il pas être revenu des enchantements de l'enfance pour en connaître le chemin?<sup>108</sup>

Effectivement, le voyage des personnages passe par une désillusion face à la réalité du monde qui les entoure. C'est aussi vrai dans les deux autres romans à l'étude, même si leur voyage n'est pas guidé par une quête initiatique.

### 2.1.3 Allons voir ailleurs

Dans les autres romans du corpus, il n'y a pas ce type de personnage en voyage d'apprentissage, qui entre en réflexion sur lui-même, afin de reconnaître ses erreurs passées et de se pourvoir d'un nouveau système de valeurs, garant de son avenir. En effet, dans *Llddz*, on retrouve certes un personnage voyageur adolescent, Alain Doric, qui change de monde, passant de la « réalité » à un monde fantastique construit sous forme d'une bibliothèque infinie, mais son voyage n'est

<sup>107</sup> TRUDEL, Jean-Louis. « Daniel Sernine : la fiction du désenchantement », *Lettres québécoises*, n° 109, printemps 2003, p. 12.

<sup>108</sup> J.-L. TRUDEL. « Daniel Sernine : la fiction du désenchantement », p. 13.

pas lié à une quête identitaire et cela, même s'il change d'apparence lors de son entrée à Llddz. En effet, sa peau devient spongieuse et il finit même par changer de corps et, par le fait même, de sexe, lorsqu'il se réincarne dans le monde réel, le Dehors, dans la peau de l'argentine Amantha Rodriguez. Même si ses déplacements à l'intérieur de Llddz sont effectués sous l'égide d'une quête pour retrouver le monde des vivants, il n'est pas question de quête initiatique. En effet, ce personnage adolescent est résigné, terrorisé, et se laisse guider passivement tout au long du roman. La fatalité liée au voyage fantastique d'Alain l'emporte et celui-ci ne survit pas, à l'instar des personnages rencontrés dans les romans fantastiques canoniques qui font face passivement à leur tragique destin. Le personnage adulte du roman, le narrateur au « je » de la deuxième partie, ne fait pas non plus office de mentor. En effet, Jacques Lazure, écrivain, enquête plutôt sur le « cas » d'Alain, c'est-à-dire sur sa disparition et sur sa métamorphose. En fait, Lazure et Doric ne se rencontrent qu'à la toute fin du récit, alors que Doric n'est plus lui-même, mais une âme perdue et affolée, prisonnière dans le corps d'une étrangère et, qui plus est, condamnée. Lazure n'assume donc nullement le rôle d'éducateur vis-à-vis du personnage adolescent, comme c'est le cas dans *L'arc-en-cercle*.

Puis, dans *L'empire couleur sang*, on ne retrouve aucun personnage à l'âge de l'adolescence. Le voyage qu'entreprennent les personnages d'Alexandre Dumas et de Jules Verne est effectué sous l'égide d'une quête : sauver l'humanité, menacée par une déesse égyptienne de la destruction et du mal. Le caractère fantastique, lié au personnage surnaturel de la déesse, est donc à l'origine de la quête, mais il ne fait pas l'objet d'une aussi importante remise en question chez les personnages (comme c'est le cas dans *L'arc-en-cercle*). De ce voyage à vocation humanitaire et non centré sur un seul individu, comme peut l'être un voyage d'apprentissage, on ne connaît que le départ, effectué dans un canot volant. Le voyage remonte donc à des sources fantastiques, puisqu'il fait référence à la légende de la chasse-galerie<sup>109</sup>. Il s'agit, en fait, d'une quête qui s'effectuera, on l'espère, dans un prochain tome.

À ce point, on peut déduire que la quête initiatique, telle que retrouvée dans *L'arc-en-cercle*, n'est pas une caractéristique générale de la littérature fantastique destinée aux adolescents,

---

<sup>109</sup> Concernant cette légende, pour en connaître les origines et les significations, consulter l'article de Ludmila Bovet intitulé « Le voyage fantastique : la chasse-galerie ».

puisqu'elle est absente des deux autres romans à l'étude. Cependant, à défaut de relater un voyage d'apprentissage, on retrouve, d'une part, un type de voyage (surnaturel) littéraire, effectué par Alain Doric dans *Llddz* et, d'autre part, un voyage à caractère historique dans *L'empire couleur sang*, renvoyant le lecteur à la France et au Bas-Canada du XIX<sup>e</sup> siècle.

## 2.2 Le voyage littéraire - *Llddz*

Des trois romans du corpus, c'est dans *Llddz* que les renvois à l'intertextualité sont les plus nombreux et les plus explicites. L'auteur y fait voyager Alain Doric à partir de l'œuvre de son auteur favori, Edgar Poe. Selon Claire Le Brun, dans son article « Edgar Alain Campeau et les autres : le lecteur fictif dans la littérature québécoise pour la jeunesse (1986-1991) », publié en 1993, l'intertexte présent dans les œuvres pour la jeunesse de 1986 à 1991 renvoie d'abord à des textes littéraires français d'ordre poétique. Cela confirme la fonction didactique de l'intertexte et la volonté des agents de s'inscrire dans un champ littéraire général, la poésie étant un genre très peu fréquenté en littérature pour la jeunesse. Ensuite, toujours selon l'étude de Le Brun, on retrouve des références à des romans français. L'auteure note que celles faites à la littérature québécoise se font beaucoup plus rares que celles à la littérature française et même à la littérature anglophone (britannique et états-unienne). Cependant, qu'en est-il dans les œuvres contemporaines, plus particulièrement celles éditées en tant qu'œuvres fantastiques? Vers quels textes les auteurs se tournent-ils afin de s'inscrire dans le champ de la littérature générale ou afin de promouvoir la littérature fantastique, généralement négligée par l'institution scolaire?

### 2.2.1 L'intertextualité

La plupart des références intertextuelles du roman de Jacques Lazure se trouvent dans la première partie, au « je », narrée par Alain Doric. La deuxième partie est aussi racontée à la première personne, mais l'instance d'énonciation renvoie à l'écrivain-narrateur Jacques Lazure. Alain Doric, le personnage principal de la première partie, voyage dans un monde parallèle où sont imbriqués, à l'intérieur d'une bibliothèque infinie, les univers créés par de célèbres écrivains, de là les références intertextuelles explicites. Le voyage présenté dans le roman tourne autour d'un monde littéraire. Il s'agit d'un voyage didactique, marqué par des apprentissages



littéraires, sans être lié à une quête identitaire (et donc à des apprentissages sur soi) comme c'est le cas dans *L'arc-en-cercle*. À travers le roman, on dénote quatre rôles propres à l'intertextualité qui seront traités l'un à la suite de l'autre dans cette partie. L'intertexte permet premièrement d'entrer dans la bibliothèque. Deuxièmement, il autorise les comparaisons entre le monde réel et le monde fictionnel. Troisièmement, une fois dans la bibliothèque, sa présence permet à la fiction (mythe des Grands Anciens) de s'immiscer dans la réalité. Finalement, la légitimation de la littérature fantastique pour adolescents représente la quatrième fonction de l'intertexte du roman *Llddz*.

En premier lieu, l'intertextualité est introduite dans le roman par le biais du voyage, qui commence lors du passage du monde réel au monde de la fiction, soit la bibliothèque. Selon Mario Tessier dans son article intitulé « Les Bibliothèques imaginaires », la caractéristique principale d'une bibliothèque est sa capacité de classer et d'organiser les connaissances. Il ajoute que

[c]e désir d'ordre est d'autant plus important que la bibliothèque se veut une image du monde, la représentation virtuelle, la structure schématique de l'univers. [...] À cette aspiration, sinon cette nécessité, d'une collection bien organisée, les écrivains ont souvent opposés des bibliothèques désordonnées, dont les livres obéissent à un classement cryptique, dans des dédales de couloirs et d'allées, peuplées de hautes étagères difficiles d'accès <sup>110</sup>.

À l'instar de la bibliothèque de Babel, imaginée par l'écrivain argentin Jorge Luis Borges <sup>111</sup>, le monde fictionnel dans lequel plonge le personnage est un espace fait de textes, à la manière d'une bibliothèque. Le labyrinthe formé par *Llddz* est ainsi décrit :

Antonio Panizzi m'explique que *Llddz* est un monde parallèle fait d'une immense bibliothèque. Dans ce lieu se trouvent des comptoirs de prêts, des endroits de lecture, mais aussi des salles qui renferment, en fait, des univers d'écrivains. Ces salles communiquent souvent entre elles, offrant alors une sorte de labyrinthe impénétrable. Mais elles conduisent aussi aux différents couloirs de la bibliothèque. (Lazure, p. 47)

Sans le savoir, Alain Doric pénètre à *Llddz* par le livre des *Aventures d'Arthur Gordon Pym* de Poe. Il franchit la frontière le menant au pays des mots où il rencontre des personnages de

<sup>110</sup> TESSIER, Mario. « Les Bibliothèques imaginaires », *Solaris*, n° 138, vol. 24, n° 1, été 2001, p. 95.

<sup>111</sup> La bibliothèque de Borges, représentant l'univers, est décrite comme un labyrinthe composé d'un nombre infini de pièces remplies de livres, dont les pages renferment toutes les combinaisons possibles de lettres, formant ainsi tous les ouvrages déjà écrits, les autres à venir et ceux qui ne le seront jamais. En fait, dans cette bibliothèque, les livres incompréhensibles surpassent probablement en nombre les ouvrages lisibles.

papier, de sable et de marbre aux noms faisant référence à la littérature ou à l'écriture. Il rencontre ainsi des auteurs légitimés qui, dans l'histoire de l'humanité, ont fait naître divers mondes par leur plume, plus fantastiques les uns que les autres, que ce soit Fréchette, Poe, Lovecraft, Verne ou d'autres.

En second lieu, le fait que l'intertextualité dans *Llddz* prouve qu'il existe une nette distinction entre le monde « réel » (celui dans lequel évolue le narrateur Lazure) et le monde fictionnel (*Llddz* dans lequel se retrouve Doric)<sup>112</sup> se rapporte en partie à la fonction référentielle de Genette, mais en ayant l'utilité contraire. En effet, l'intertexte n'a pas pour rôle ici de donner l'illusion que le récit se réfère uniquement à la réalité, mais plutôt d'établir la distinction entre les mondes du réel et de la fiction. Selon Christine Montalbetti dans son ouvrage *Le Voyage, le monde et la bibliothèque*, « [c]ette configuration du passage d'un monde donné comme réel dans un monde fictionnel suppose chaque fois la mise en place d'un système de comparaison entre les deux mondes, qui en manifeste les différences aussi bien thématiques que logiques<sup>113</sup> ». Montalbetti explique cette dichotomie :

Il existe d'abord un certain nombre d'indices, que découvrent les personnages réels lorsqu'ils arpentent les mondes fictionnels, comme aussi les personnages de fiction lorsqu'ils tentent de faire l'apprentissage du monde, qui mettent au jour des distorsions anecdotiques, ou thématiques, dans le fonctionnement des deux univers<sup>114</sup>.

Ici, l'insertion d'un personnage du monde réel dans le monde fictionnel de la littérature permet des apprentissages liés à la fiction. On retrouve aussi deux niveaux quant aux rapports intertextuels entre la fiction et la réalité. D'abord, l'environnement de l'auteur Jacques Lazure, soit la réalité, et son roman *Llddz*, qui représente la fiction, composent un niveau. Puis, à l'intérieur de cette première fiction, le monde réel des personnages est mis en place, créé à partir de la réalité. Ce monde d'où proviennent Doric et le personnage de Lazure entre en opposition avec un univers surnaturel lié à la fiction littéraire : *Llddz*. Cette superposition entraîne un brouillage entre les frontières du réel et de la fiction, renforçant les divergences entre les deux. En fait, la distinction entre la représentation du monde réel des personnages s'observe par

---

<sup>112</sup> Afin d'éviter toute confusion, l'appellation « monde réel » ou « univers réel » (par opposition à fictionnel ou surnaturel) renvoie à la réalité des personnages et non à celle de l'auteur (ou du lecteur), à laquelle je me référerai en parlant de « l'environnement de l'auteur ». Pour de plus amples explications, consulter Darko Suvin dans *Pour une poétique de la science-fiction* (p. 12).

<sup>113</sup> MONTALBETTI, Christine. *Le Voyage, le monde et la bibliothèque*, coll. « Écriture », Paris, PUF, 1997, p. 89.

<sup>114</sup> C. MONTALBETTI. *Le Voyage [...]*, p. 90.

l'aspect physique des personnages ainsi que par la prévisibilité des réactions des personnages fictionnels comme les écrivains. Par exemple, Alain Doric remarque plusieurs différences physiques entre les protagonistes, notamment en ce qui concerne l'aspect de la peau. Vesta, une Boustrophédon, explique à Doric

[qu'il] existe cinq catégories d'individus à Llddz : des Lecteurs comme vous, à la peau spongieuse ; d'anciens Lecteurs comme nous, à la peau en papier mâché, devenus Boustrophédons dans les sous-sols de Llddz ; des Écrivains à la peau de marbre ; des Valets à la peau de sable et des Bibliomanes à la peau en papier de soie, qui se retrouvent un peu partout dans la bibliothèque. (Lazure, p. 49-50)

En plus de cette différence physique, les écrivains demeurent coincés dans leur monde fictionnel, prévisible, limité. Montalbetti explique que les apprentissages sont liés à la confrontation avec le monde contraint de la fiction :

[I]l existe deux catégories de différences structurelles essentielles entre la fiction et le monde. La première concerne la question des possibles. La fiction apparaît avant tout comme un monde contraint. Les personnages se comprennent comme étant asservis à l'intrigue. Ils évoluent dans un univers prédéterminé par le texte qui les écrit <sup>115</sup>.

Bref, si selon Montalbetti la fiction représente le monde contraint, la réalité représente quant à elle le monde des possibles. Montalbetti ajoute que

[c]e monde des possibles est [...] un monde dans lequel les dénouements ne sont pas soumis à un système de valeurs prédéterminé : pour le personnage fictif du film [...] *Last action hero* qui incarne le méchant, et [qui] passe [...] dans le monde réel, le réel est le lieu où, déclare-t-il, et après avoir fait l'épreuve que tirer un coup de feu n'y déclenche pas l'entrée dans le champ d'une voiture de police, les méchants peuvent gagner <sup>116</sup>.

C'est aussi le cas dans *Llddz* avec les « méchants » Grands Anciens <sup>117</sup>. S'ils parviennent à se matérialiser dans le monde réel, ils auront remporté ce qu'ils ont toujours voulu. En plus du monde réel où s'ouvre un monde de possibles pour les personnages, on retrouve dans le roman un monde fictif où les actions sont limitées. Par exemple, selon les Boustrophédons, la première étape à franchir pour Doric est d'entrer dans le monde de l'écrivain Hoffmann, comme tous les autres lecteurs avant lui, afin de répéter des gestes déterminés à l'avance : amadouer l'auteur, le

<sup>115</sup> C. MONTALBETTI. *Le Voyage [...]*, p. 91.

<sup>116</sup> C. MONTALBETTI. *Le Voyage [...]*, p. 92.

<sup>117</sup> Le mythe des Grands Anciens fait référence à une ancienne race dominante sur la Terre qui, selon Lovecraft dans *The Shadow Out of Time* (1936), gérait une bibliothèque antédiluvienne. Dans *Llddz*, Lazure les appelle aussi les « animaux raisonnables », les Termites géants ou les Zophasemin. À la suite d'une incantation « pour recréer le chaos de la nuit » (Lazure, p. 7), cette race a été expulsé du monde terrestre pour se retrouver dans le monde parallèle de l'invisible, appelé Llddz. Leur maître se nomme Ngrl.

saouler jusqu'à ce qu'il s'endorme pour ensuite travailler librement à la traduction d'un manuscrit dans son bureau. En reproduisant une série de gestes pré-définis, Doric prouve les limites du monde dans lequel se trouve Hoffmann. En fait, les personnages écrivains n'ont pas de volonté propre et sont dominés par l'entité qui les gouverne, en l'occurrence, le roman auquel ils appartiennent et Ngrl. Concernant ce dernier, Lazure base son récit sur l'influence fondamentale des Grands Anciens dans l'écriture initiale des récits évoqués dans le roman, alors que les écrivains étaient toujours en vie, dans la « réalité ». Ici, le monde réel des personnages renvoie directement à l'environnement de l'auteur. Les mondes fictionnels liés aux divers ouvrages de chaque auteur sont, selon Lazure, eux-mêmes contraints par la volonté et l'influence des Grands Anciens. Bref, dans la fiction, tout est condamné à se répéter, le monde des possibles étant très limité.

En troisième lieu, au-delà du rôle comparatif de l'intertextualité entre le réel et le fictif, c'est par le biais des textes que la fiction s'immisce dans le monde réel. Il s'agit donc d'une fonction se rattachant à l'intrigue, puisque la présence de l'intertextualité fait avancer l'histoire. Concrètement, Ngrl et les autres Grands Anciens ont absolument besoin de l'ouverture créée par des lecteurs comme Alain Doric et Amantha Rodriguez pour accéder au monde réel, le monde des vivants, et quitter le monde de l'invisible de Llddz. Par exemple, le passage doit s'effectuer lors d'un rituel initialisé à la toute fin du roman et qu'explique la Reine de la secte adorant les Grands Anciens :

Le jour est proche où notre Royaume retrouvera les Forces du Passé, ces Forces acquises de nos Maîtres, les Termites géants. Des pouvoirs télépathiques extraordinaires que nous n'avions pas su contrôler autrefois, qui ont propulsé nos Ancêtres, ceux que l'on nommait les Grands Anciens, vers le néant. Bientôt, quelqu'un entrebâillera pour de bon cette porte qui permettra à l'Invisible de pénétrer le Visible. (Lazure, p. 298)

C'est pour la réussite de ce rituel que les Grands Anciens ont « recruté » des écrivains comme Lovecraft et Poe et ont fait de leur histoire plusieurs récits à caractère fantastique. Le personnage de Lovecraft s'explique à Alain :

Le jour de ma mort, quand j'ai quitté le Dehors, je me suis retrouvé ici, comme tous les écrivains décédés choisis par Nrgl. Et savez-vous ce que j'ai appris ? [...] Tout ce que j'avais imaginé, toute la base de mon œuvre, le mythe des Grands Anciens, tout cela était vrai. Je n'avais rien inventé. J'avais été influencé, guidé, manipulé par cette même race que je décrivais. La magie noire les avait fait disparaître, ils se sont retrouvés dans un

monde parallèle, invisible des Terriens, mais présent, infiniment présent, infiniment puissant. (Lazure, p. 136)

Dans la fiction qu'est *Llddz*, le monde réel des personnages s'entremêle à la fiction représentée par *Llddz* et ses multiples univers fictionnels propres à chaque écrivain. Les Grands Anciens, sous le règne de Ngrl, ont « entrebâillé » certaines consonnes dans de célèbres récits de fantastique afin que le monde fictionnel, celui de *Llddz*, rejoigne le monde réel. Le personnage de Lovecraft, en s'adressant à Doric, ajoute :

Si j'avais eu la chance de terminer mon œuvre, j'aurais décrit, à travers mes nouvelles, à travers mes récits, des passages pour permettre aux Grands Anciens de se faufiler parmi nous. [...] Vous êtes devenu un personnage vous aussi... Croyez-vous pouvoir vous dérober au roman qui s'écrit ? Vous aurez le privilège de parachever mon œuvre... (Lazure, p. 137-138)

L'intertexte permet ici à la fiction, voire au surnaturel, de s'immiscer dans la réalité. Donc, la matérialisation de personnages surnaturels peut s'effectuer grâce au pouvoir de l'écriture, de la fiction (par le biais d'auteurs comme Lovecraft) et, par le fait même, dégager une fonction connexe, c'est-à-dire de permettre à Doric de devenir auteur et personnage. Ainsi, la fiction – soit le roman *Llddz* – se base sur plusieurs autres récits, dits « fantastiques » comme ceux de Lovecraft, mais qui font appel à une nouvelle norme du monde réel des personnages : l'existence des Grands Anciens. À l'image du mythe des muses, les auteurs décrits par Lazure ne sont pas créatifs, mais « inspirés ». Ce sont les muses, en l'occurrence Ngrl et les autres Zophasemin, qui leur soufflent les grandes histoires mythiques. La fiction tente d'embrouiller la réalité, d'en créer une nouvelle pour le lecteur, amateur de littérature fantastique<sup>118</sup>. L'apprentissage du monde fictionnel qu'effectue le personnage d'Alain Doric sert donc le dessein associé à l'apprentissage de l'intertextualité, puisqu'à travers le personnage voyageur, le lecteur effectue lui-même son propre voyage littéraire, du réel vers la fiction.

En dernier lieu, alors que les rôles précédents de l'intertextualité participent d'une certaine fonction ludique, en rapport à l'intrigue fantastique, une autre fonction de l'intertextualité dans *Llddz* est son pouvoir de légitimation, par le biais de références textuelles explicites d'auteurs

---

<sup>118</sup> Dans le roman *L'arc-en-cercle*, on retrouve aussi cette instauration d'une nouvelle norme et du brouillage entre le réel et la fiction lorsque le personnage accepte l'intrusion du fantastique dans son monde réel. Cependant, c'est le thème du surnaturel plutôt que l'intertextualité qui a pour fonction d'introduire cette notion dans le récit de Sernine.

institutionnalisés. En effet, Doric passe par les mondes de fantastiqueurs canonisés, tels Edgar Allan Poe (États-Unis), E.T.A. Hoffmann (Allemagne), Théophile Gautier (France), H. P. Lovecraft (États-Unis), Jorge Luis Borges (Argentine) et Louis Fréchette (Canada). De plus, on retrouve dans le récit l'auteur de science-fiction Jules Verne (France) et d'autres auteurs classiques, allant de Homère (Grèce) à Dante (Italie), en passant par Rabelais (France) et Jonathan Swift (Irlande). Globalement, l'intertextualité offre un voyage dans la littérature fantastique occidentale. D'ailleurs, à la toute fin du roman, Lazure a inséré un index des différents auteurs ainsi qu'une bibliographie des œuvres mentionnées. Ici, la fonction didactique de ces précisions est flagrante. Lazure incite même les lecteurs intéressés à chercher sur Internet plus d'information sur les écrivains. Certainement, mettre en scène autant d'auteurs, surtout des pionniers du fantastique, fait appel à la fonction de légitimation (et donc de reconnaissance dans le champ de la littérature générale) de l'intertextualité. Intimement liée à la fonction didactique, le fait de faire découvrir ces auteurs au personnage lecteur et aux jeunes lecteurs du roman permet aux agents médiateurs que sont les maisons d'édition et les auteurs de légitimer la littérature fantastique destinée aux adolescents.

Enfin, on peut dire que Llddz « sollicite le lecteur, qui découvrira que la lecture permet de cheminer dans le temps et l'espace, de parcourir des distances historiques impressionnantes, de rencontrer des auteurs [...] <sup>119</sup>» et aussi de voyager dans le monde de la fiction. En fait, l'intrigue repose sur l'intertextualité pour avancer, notamment en permettant au personnage (et au lecteur) d'entrer dans le monde fictionnel de la bibliothèque et d'assurer le passage de la fiction vers le réel. De cette manière, Lazure, à l'aide de l'intertextualité, transgresse les frontières entre la réalité et la fiction. Dans un monde réel où tout est possible, les personnages se trouvent confrontés à une nouvelle « réalité », celle où la littérature fantastique puise ses origines dans l'existence des Grands Anciens. À partir de celle-ci, les personnages de Lazure et de Doric s'opposent à un monde fictionnel contraint, Llddz, où les personnages sont « écrits » à l'avance, préalablement définis par l'intrigue. Le discours sur les différences entre réel et fictionnel, notamment l'aspect physique des protagonistes et l'absence de besoins naturels comme le sommeil ou la faim, sert à faire état de la fictionalité de l'œuvre. Celle-ci s'avère liée au monde

---

<sup>119</sup> POULIOT, Suzanne. « Le livre, la lecture et les bibliothèques dans les romans pour jeunes », *Lurelu*, vol. 26, n° 1, printemps-été 2003, p. 84.

surnaturel ainsi qu'à l'intertextualité et à ses nombreux apprentissages sur la fiction. Par le biais d'une courte étude de la fictionalité et de l'intertextualité du roman, on constate l'importance de la division entre le monde réel, où tous les apprentissages sont possibles, et le monde fictionnel, régi et dominé par l'intrigue. Le passage d'un monde à un autre, que ce soit celui d'un personnage du monde réel vers la bibliothèque ou encore celui des Grands Anciens (mythe fictif) vers le monde réel, démontre l'importance du déplacement, du voyage, permis grâce à la littérature.

### 2.2.2 Allons voir ailleurs

Les références intertextuelles sont également très présentes dans les deux autres œuvres à l'étude. Dans le cas de *L'arc-en-cercle* de Daniel Sernine, les noms de lieux et les surnoms des personnages renvoient presque tous à l'œuvre maîtresse de *fantasy* de Tolkien, soit *Le seigneur des anneaux*, par exemple le Camp des Elfes, le ranch Rohan, Eowyn (pour Virginie), etc. Quelques fois, il s'agit de références touchant à un personnage ou un thème généralement associé au fantastique, notamment pour la Roche-du-Troll, le Mont-Esprit, les Korrigans, les Sylphides et d'autres. En se servant de son personnage écrivain Vincent Michay qui, dans le roman, est l'auteur du recueil de nouvelles *Quand vient la nuit*, Sernine joue avec la fonction ludique de l'intertextualité en faisant référence à son propre texte, puisqu'il a réellement publié ce recueil en 1983. On retrouve en outre plusieurs mentions de la revue québécoise *Solaris* (*Siloris* dans le roman), revue consacrée à la science-fiction et au fantastique. De plus, la citation en exergue qui amorce le roman se rapporte à l'écrivain états-unien Gene Wolfe et à son roman de *fantasy* intitulé *Castleview* (1990). Le héros s'initie aussi à la lecture de microfilms, dans le but de fouiller les articles de journaux et, par le fait même, le passé historique de la région.

En ce qui concerne *L'empire couleur sang* de Denis Côté, les références ne renvoient pas nécessairement à des œuvres de la littérature imaginaire comme c'est le cas chez Sernine, mais plutôt à ce qu'on considère des classiques de la littérature française. Il va ainsi mettre en scène quelques-uns de ses écrivains les plus célèbres, soit Alexandre Dumas, Jules Verne, Victor Hugo et Gérard de Nerval. D'autres sont mentionnés, tels Balzac, Eugène Sue et Homère. Sinon, on retrouve quelques mentions d'ouvrages tirant sur l'occulte, notamment *Le livre égyptien des morts*, un recueil de formules magiques et d'incantations, ainsi que *Le livre de Thoth*, évoquant le

tarot égyptien. Une dernière analogie implicite intéressante à relever concerne le personnage de Jules Verne qui part en voyage fantastique au Bas-Canada de 1837. Dans les faits, le célèbre écrivain de science-fiction a réellement écrit un roman, en 1887-1888, intitulé *Famille Sans-Nom*, qui se déroule lors de la révolte des Patriotes (1837-1838). Pour mettre en relation toutes ces références explicites, le tableau ci-contre rassemble les principales mentions intertextuelles pour chacun des trois romans.

Tableau I - L'intertextualité explicite dans les trois œuvres à l'étude

	<i>L'arc-en-cercle</i>	<i>Llëdz</i>	<i>L'empire couleur sang</i>	TOTAL
IMAGINAIRE fantastique <i>fantasy</i> science-fiction	Tolkien Gene Wolfe (Sernine) <i>Solaris</i>	Lovecraft Poe Fréchette Borges Hoffmann Verne	Verne  La chasse-galerie	12
CLASSIQUE littérature générale littérature historique	Apollinaire	Homère Dante Rabelais <i>Gilgamesh</i> Swift	Dumas Balzac Eugène Sue Homère Hugo <i>Gilgamesh</i> Papineau F.-X. Garneau	14
LIVRES SACRÉS occultes mythes		<i>Le livre d'Abraham le Juif</i> <i>Traité des vibrations sonores</i>	<i>Livre égyptien des morts</i>  <i>Livre de Thoth</i> <i>Habitants du monde invisible</i>	5
AUTRES	Indiana Jones			1
<b>TOTAL</b>	6	13	13	<b>32</b>



Comme le démontre bien ce tableau, très peu de références se rapportent à des ouvrages québécois. Elles sont au nombre de cinq et trois d'entre elles touchent à la littérature fantastique, c'est-à-dire la référence intratextuelle de Sernine, la présence de la revue *Solaris* et, finalement, l'auteur québécois de contes fantastiques du XIX<sup>e</sup> siècle Louis Fréchette. Cependant, au total, on retrouve presque autant de références à la littérature de l'imaginaire (12) qu'à la littérature dite classique (14). En prenant en considération que la classification repose sur des critères plutôt subjectifs (par exemple, Poe et Fréchette peuvent être considérés comme des classiques et Dante aurait pu trouvé sa place parmi la littérature imaginaire), le nombre de références à la littérature classique et à la littérature de l'imaginaire s'équivalent.

Ainsi, on constate que les références explicites présentes dans ces trois romans pour adolescents servent à légitimer la littérature fantastique, grâce à un nombre comparable de références à la littérature fantastique canonique et à la littérature française classique. En effet, les références aux classiques de la littérature plus générale, servent la fonction de légitimation, en plus de servir de porte d'entrée vers le milieu scolaire. Quant aux références à des ouvrages de la littérature fantastique, elles se rapportent à la notion d'architextualité de Genette, afin de confirmer un voisinage (de thèmes, de procédés, de motifs, etc.) entre le récit et le genre des œuvres auquel il fait référence.

Pendant leur voyage littéraire, les personnages empruntent des routes déjà existantes – en lisant des livres ou des revues, ou tout simplement en les découvrant par eux-mêmes, comme c'est le cas dans *Llddz* – et en forment une nouvelle qui contient leurs propres apprentissages – comme lorsque Doric décide de mettre par écrit son périple à Llddz. Dans *L'empire couleur sang*, le fait d'écrire est inhérent à chaque personnage, que ce soit Alexandre Dumas (en pleine rédaction des *Trois Mousquetaires*) ou le prêtre Gabriel Taché (qui tient un journal personnel). D'ailleurs, même le personnage surnaturel de Sekhmet se matérialise à l'aide de l'écriture, en assimilant complètement le personnage littéraire de Milady, créé par Dumas.

Finalement, l'intertextualité, en tant que procédé narratif qui sert l'intrigue, s'avère importante en littérature pour adolescents. Lorsqu'il s'agit d'une littérature orientée vers le genre fantastique, on a vu à l'aide de *Llddz* que l'intertexte a pour rôle de faire entrer le surnaturel

dans le monde réel, par des références diverses, alors que dans *L'arc-en-cercle*, l'insertion du surnaturel découle d'une thématique de celui-ci, dans le cadre d'un voyage d'apprentissage. Dans le roman de Lazure, la thématique du voyage est différente, mais les fonctions générales de l'intertextualité demeurent les mêmes (soit ludique ou de légitimation). Cependant, l'intertextualité est plus significative dans *Llddz*, en ce sens qu'elle encadre le caractère fantastique (dichotomie entre monde réel et monde fictionnel) du récit. Le monde littéraire auquel renvoie ces intertextes, en permettant au personnage voyageur d'entrer dans une bibliothèque, forme par ailleurs le sujet à la base des apprentissages. Il sera maintenant question de *L'empire couleur sang*, dans lequel le surnaturel ne sert ni une thématique ni une fonction intertextuelle. Il aide plutôt à mettre l'intrigue historique en place, et ce, en permettant aux personnages de remonter le cours du temps.

### 2.3 Le voyage historique - *L'empire couleur sang*

On l'a vu à l'aide du Tableau I présenté dans la section précédente, les références du roman *L'empire couleur sang* de Denis Côté sont en grande majorité tirées d'un corpus de littérature classique. Il y met en scène des auteurs français reconnus tels qu'Alexandre Dumas et Jules Verne de même que l'historien canadien François-Xavier Garneau. Depuis le début de ce chapitre, une insistance particulière a été mise sur l'omniprésence de la thématique du voyage dans les romans à l'étude, voyage lié à des apprentissages d'ordre identitaire (*L'arc-en-cercle*) ou littéraire (*Llddz*). Dans la partie qui suit, c'est au tour du voyage à vocation humaniste offert aux lecteurs de *L'empire couleur sang* qui sera abordé.

#### 2.3.1 Un apprentissage humaniste

Le roman *L'empire couleur sang*, à l'aide de l'intertextualité et d'une incursion dans certains événements historiques du XIX<sup>e</sup> siècle, possède sans conteste une saveur didactique à laquelle s'ajoutent des éléments fantastiques. Quant à *Llddz* et *L'arc-en-cercle*, ils possèdent tous deux une dimension didactique liée, d'une part, à l'intertextualité et, d'autre part, à la quête identitaire et au voyage d'apprentissage. En fait, le caractère pédagogique de la littérature pour la jeunesse repose, selon Florence Bancaud-Maënen, sur

[l]a conception héritée [...] de la philosophie humaniste qui privilégie l'éducation et la pédagogie, [où] l'homme est considéré comme un être agissant activement dans le monde, mais devant se développer et se corriger sans cesse pour se former au contact de l'expérience, par phases successives, dont chacune est déterminante et révèle une potentialité propre de son être. [...] [L]'histoire dessine le passage de l'erreur à la vérité, de la confusion à la clarté, de l'inconscience à la conscience <sup>120</sup>.

Un texte didactique est une œuvre « dont la finalité est de délivrer un enseignement <sup>121</sup>», à la manière de la philosophie humaniste qui se concentre sur la personne humaine et son épanouissement (intellectuel). *L'empire couleur sang* est basé sur des apprentissages transmis par le biais du voyage et liés à la découverte de soi et du monde. Or, le voyage des protagonistes reste à venir, puisque le récit n'est pas terminé et se poursuivra sans doute dans un prochain tome. Leurs apprentissages se maintiennent toutefois surtout au niveau de l'écriture : chez Dumas qui rédige *Les trois mousquetaires*, chez Verne qui vient de terminer *Les pailles rompues* et qui travaille à le mettre en scène et, enfin, chez Taché qui écrit un journal. Cependant, le lecteur du roman effectue lui aussi un certain voyage à travers sa lecture. En effet, la lecture (du genre fantastique) prodigue aux adolescents une ouverture sur l'inconnu et, dans le cas de *L'empire couleur sang*, sur l'Histoire (pour leur faire réaliser d'où ils viennent et où ils vont). Par exemple, le lecteur apprend la participation d'écrivains célèbres dans la politique française. Dans une correspondance du personnage de Jules Verne à son père, on prend connaissance de l'ingérence d'écrivains tels que Lamartine, Dumas, Sue, George Sand et Victor Hugo dans l'insurrection de 1848 en France :

*Cher papa, savez-vous le rôle que jouèrent les écrivains durant les journées révolutionnaires de février [1848], ainsi que la place qu'ils occupent présentement à Paris? Le refus d'Alphonse de Lamartine d'obéir à l'interdiction du roi, le 22 février, encouragea ouvriers et étudiants à se précipiter dans les rues. Après l'abdication de Louis-Philippe, qui fut désigné par acclamation comme chef du gouvernement républicain? Lamartine, poète et membre de l'Académie française! Alexandre Dumas appuya l'insurrection [...] (Côté, p. 214-215)*

En fait, ce roman divisé en huit parties entraîne le lecteur dans un voyage historique. Les parties vont comme suit :

- I) Italie 1795 et 1797,
- II) France 1806,
- III) Bas-Canada 1837 (à l'aube de la révolte des Patriotes),
- IV) France 1843,
- V) France 1844,

<sup>120</sup> F. BANCAUD-MAËNEN, citée dans J.-D. CÔTÉ. *La portée didactique [...]*, p. 78.

<sup>121</sup> CHEVALIER, Jean-Frédéric. « Didactique », *Le dictionnaire du littéraire*, Paris, Quadrige/PUF, 2004, p. 150.

- VI) Bas-Canada 1837,  
 VII) France 1848-1849,  
 VIII) allers-retours entre la France de 1850 et le Bas-Canada de 1837.

On peut donc dire que *L'empire couleur sang* constitue une mise en contexte socio-historique d'un voyage à caractère fantastique qu'effectueront les protagonistes dans un prochain volume. L'irruption du surnaturel, par le biais du personnage de Sekhmet qui se matérialise dans le monde réel, fait figure de thème dans ce roman à caractère historique où la littérature et les littérateurs sont au service de l'engagement politique et du bien de l'humanité. En effet, l'orientation des personnages de même que la thématique qui sous-tend le roman reposent sur une quête humanitaire.

Tout d'abord, en ce qui concerne les personnages, il est pertinent de distinguer les caractéristiques des protagonistes, actifs (combattants) ou passifs, adultes ou adolescents. Dans *L'empire couleur sang*, les personnages sont tous considérés comme « actifs », l'exact opposé de ceux rencontrés dans le genre fantastique canonique. En effet, ils sont tous adultes et déjà « engagés » (notamment au niveau politique), rendant compte de quêtes humanitaires, existentielles, plutôt que de quêtes identitaires (comme c'est le cas dans *L'arc-en-cercle*) : « Vous [Dumas et Verne] êtes ici pour un autre motif. J'ai besoin de vous pour sauver l'humanité! » (Côté, p. 321) Par exemple, au Bas-Canada, le personnage de Marguerite Corriveau est une Fille de la Liberté et se bat, avec son ami le prêtre Gabriel Taché, contre la tyrannie anglaise exercée sur les Canadiens français. D'ailleurs, son combat idéologique en vient au combat physique lorsque l'organisation des Fils de la liberté (composée de francophones) affronte le Doric Club (formé d'anglophones) :

Une voix intérieure [...] murmurait [à Marguerite] que cette douleur n'était pas seulement la sienne. Marie-Josephte Corriveau [dite « la Corriveau »] était en elle. La souffrance et l'humiliation subies par sa parente devenaient sa souffrance et son humiliation. Si Marguerite était ici, cet après-midi, un piquet de clôture à la main, parmi ces hommes qui se battaient contre d'autres hommes, c'était parce [que] la Corriveau avait vécu avant elle, parce que cette femme avait été injustement condamnée, parce que les Anglais avaient fait de son corps un épouvantail afin d'effrayer leurs nouveaux sujets. En Marguerite, il y avait aussi papa et maman Corriveau que le choléra avait tués. Elle entendait leurs voix qui la suppliaient de ne pas mourir, de ne jamais courber l'échine, de refuser toute forme de domination. [...] (Côté, p. 182-183)

Le combat de Marguerite s'avère ainsi hautement symbolique et idéologique : elle se bat pour l'honneur de ses ancêtres Canadiens français, dominés et humiliés par les conquérants Anglais, de même que pour son amour du pays et son patriotisme, légués par ses parents. Elle veut faire honneur au passé et ainsi préserver l'avenir. Il s'agit d'affrontements à valeur humaniste, en l'honneur de la dignité humaine, du libre-arbitre et de l'indépendance d'un peuple. Marguerite se bat pour les autres (comme le démontre la citation ci-haut), et non pour elle-même.

Un autre exemple illustrant l'intérêt humain des personnages est celui d'Alexandre Dumas, décrit comme un écrivain populaire et démocrate qui se soucie du destin de l'humanité :

[Jules Verne] – Quoi qu'il en soit, [Balsamo est] un fou, un illuminé, un dément. Ses allusions à la souffrance des hommes, au destin de l'humanité, à un péril imminent ne peuvent provenir que d'un esprit dérangé!

[Alexandre Dumas] – Vous pensez qu'il faut être fou pour s'intéresser au destin de l'humanité? Dans ce cas, vous avez devant vous un grand malade, mon cher ami. Un malade inguérissable... (Côté, p. 259)

Dans le roman, l'apparition de Sekhmet-la-Terrible, qui met un terme au monde réel et balisé que l'on connaît, équivaut au péril qui guette l'humanité. Dumas la compare rien de moins qu'au « Mal incarné » (Côté, p. 332) : « Toutes les valeurs auxquelles [Dumas] croyait étaient en jeu dans cette affaire : la liberté, la démocratie, la paix, l'égalité entre les hommes, la souveraineté des nations. » (Côté, p. 333) La déesse malfaisante se réincarne en pleine rébellion des Patriotes en 1837 et, dès 1838, pousse John Colborne, un Anglais, à exécuter un coup d'état et à transformer le Canada en un nouvel empire sanguinaire, le New Britannia. De l'autre côté de l'océan, quelques années plus tard en 1850, Balsamo, Verne et Dumas constatent :

John Colborne a fondé sa tyrannie sur une soi-disant supériorité de la race britannique. En conséquence, il a aboli tous les droits des Canadiens de langue française. La ségrégation qu'ils subissent est quotidienne. La milice les maltraite, saccage leurs fermes et leurs églises. On fait des autodafés de leurs symboles, de leurs journaux, de tous les livres publiés en français. Les résistants sont enfermés dans des camps où ils subissent des atrocités [...]. (Côté, p. 318)

Colborne, l'empereur dictateur du New Britannia déclare la guerre aux États-Unis d'Amérique, et ce, poussé par l'influence maléfique de Sekhmet-la-Terrible. Selon les visions de Balsamo, l'harmonie cosmique basculera et l'empire du New Britannia « couvrira la terre d'un réseau de haine, de massacre, de dévastation » (Côté, p. 321), à l'image du régime hitlérien auquel fait référence implicitement l'auteur dans les propos précités. Dans ce roman, les protagonistes

Balsamo, Dumas et Verne sont sensibilisés au péril, même si le combat entre le « Bien » et le « Mal » n'a pas encore eu lieu.

### 2.3.2 Allons voir ailleurs

D'un côté, ce n'est pas parce qu'une œuvre possède une visée éducative, parallèle à une visée récréative, qu'il s'agit nécessairement d'un roman de formation. Ainsi, dans *L'empire couleur sang*, cette étape de formation de l'être n'est pas liée à une quête initiatique, comme c'est le cas dans *L'arc-en-cercle*, mais plutôt à des apprentissages historiques et politiques. Cela n'empêche pas *L'arc-en-cercle* de contenir une portée didactique, alors que le jeune héros part à la découverte de soi et du monde lors de son « exil » au Camp des Elfes. En effet, lors de son séjour, il aura l'occasion de parfaire son éducation, son expérience, ses apprentissages, son système de valeurs, etc., grâce à l'insertion du surnaturel dans son monde réel et au soutien de son mentor. La même logique sous-tend le roman *Llddz*. Lors de son passage dans le monde fictif de *Llddz*, Alain Doric oriente sa quête à l'aide de ses apprentissages sur l'histoire de l'écriture et de la littérature, alors que les frontières entre le monde réel et le monde fictionnel s'entremêlent.

D'un autre côté, la philosophie humaniste est centrée sur un individu qui use de sa liberté afin de s'instruire sur soi et sur le monde. Il s'agit d'un individu (le « moi ») qui ouvre son propre monde sur l'humanité, que ce soit par le biais d'un voyage (réel ou métaphorique) d'apprentissage, littéraire ou historique. Par exemple, transposée dans *Llddz*, cette théorie recoupe plusieurs individus, notamment les écrivains vivant renfermés dans leur univers personnel. Cependant, chacun de ceux-ci (les mondes individuels) s'ouvrent sur un vaste réseau (*Llddz*) se prolongeant à l'infini (à la manière de l'univers). En résumé, encadrée par des visées éducatives liées à un désir de légitimation du genre, la présence du surnaturel (*L'arc-en-cercle*), de l'intertextualité (*Llddz*) et de la philosophie humaniste (*L'empire couleur sang*) ouvre les personnages et, par extension, les lecteurs, sur leur réalité et le monde qui les entoure.

## 2.4 Bilan : Les thématiques du fantastique pour adolescents

En somme, dans le corpus à l'étude, quelles sont les principales thématiques de la littérature fantastique destinée aux adolescents? Tout d'abord, ce chapitre a permis de démontrer qu'en ce qui concerne les romans à l'étude on retrouve principalement la thématique du **voyage**, qui a pour fonction de créer une **ouverture sur le monde**. Ainsi, à l'opposé du rétrécissement de l'horizon généralement raconté dans la littérature pour adolescents, on suppose que le genre fantastique a permis cette ouverture, par le biais du questionnement suscité par l'inconnu. En effet, l'inconnu est souvent le fruit d'un événement, d'un monde, d'un objet ou d'une situation à caractère fantastique. Ici, ces éléments à caractère fantastique surviennent lors d'un voyage, qu'il soit d'apprentissage, littéraire ou historique, lui octroyant le rôle d'élément didactique par excellence.

La thématique du voyage, par sa fonction d'ouverture et d'apprentissages sur soi et sur le monde, permet de cerner les visées didactiques (et ses fonctions de légitimation) du fantastique pour adolescents. Cet objectif d'apprentissage ne relève pas nécessairement d'une thématique, mais plutôt d'un procédé narratif permettant de mettre l'accent sur des thématiques secondaires, telles l'**amitié** et la **famille** (dans *L'arc-en-cercle*), la **mort** (dans *Lliddz*), l'**humanisme** (dans *L'empire couleur sang*) et d'autres motifs se rattachant à un fantastique classique tels « l'âme en peine qui exige pour son repos qu'une certaine action soit accomplie <sup>122</sup>», la malédiction d'un sorcier, les jeux dans le temps (qu'on abolit ou qu'on allonge) ainsi que dans l'espace.

De plus, dans le cadre d'un corpus à caractère fantastique, la présence du **surnaturel** devient aussi un motif récurrent : « Dans le fantastique, le surnaturel apparaît comme une rupture de la cohérence universelle. [...] Il est l'Impossible, survenant à l'improviste dans un monde d'où l'impossible est exclu par définition <sup>123</sup>.» En effet, dans *L'arc-en-cercle*, le voyage d'apprentissage a lieu grâce au surnaturel, qui suscite une ouverture sur l'inconnu. La présence d'épreuves initiatiques liées au surnaturel permet alors au personnage adolescent de mener à bien sa quête identitaire.

<sup>122</sup> R. CAILLOIS. *Dictionnaire des genres et notions littéraires*, p. 303.

<sup>123</sup> CAILLOIS, Roger et Jean-Claude ROMER. « Fantastique », *Encyclopaedia Universalis*, Paris, vol. 6, 1<sup>re</sup> publication, 1970, p. 923.

Le caractère fantastique des œuvres à l'étude est aussi lié à une **désillusion**, et ce, dans chacun des romans. En effet, ceux-ci racontent un désenchantement envers le monde qui entoure les personnages et qui est apporté par l'insertion du surnaturel ou de la fiction dans le monde réel où ils se trouvent. L'interversion entre les domaines du réel et du surnaturel ou, plus simplement, le brouillage des frontières, a pour conséquence d'ouvrir les yeux du protagoniste. Le voyage du personnage passe par une désillusion et un désenchantement face au monde réel qui l'entoure. Selon Jean-Louis Trudel dans son article intitulé « Daniel Sernine : la fiction du désenchantement », l'espace représenté dans *L'arc-en-cercle* démontre de manière symbolique que les adultes vivent dans des mondes désenchantés, notamment représentés par le personnage de Vincent Michay, qui survit difficilement à la perte de sa femme et de son fils et qui éprouve un remords constant et une culpabilité déchirante. Ces fortes émotions négatives s'associent au seul modèle adulte masculin présent dans le roman, tandis que les enchantements font partie intégrante du monde de l'enfance, symbolisé par le personnage de Guillemine, le plus jeune et le plus naïf du groupe d'Étienne. Les adolescents, à la manière des voyageurs qui traversent un monde sans l'habiter, doivent franchir la frontière entre ces deux réalités :

Aux jeunes [...] sont donnés les moyens de transformer le monde. Aux adultes, transformés par un monde qui les tue, les déchire entre deux réalités, les noie dans la solitude d'un voyage entre deux étoiles, est donnée la lucidité – la conscience douloureusement acquise de la valeur de l'existence <sup>124</sup>.

En effet, l'adolescence est un monde de renoncement où les jeunes doivent abandonner leurs illusions propres à l'enfance et briser leurs illusions face aux adultes, qu'ils découvrent aussi humains qu'eux. Ce passage vers le monde adulte est effectué conjointement avec l'apparition d'une nouvelle réalité : celle du fantastique. C'est grâce à la confrontation et à l'acceptation de cette nouvelle réalité que l'adolescent acquiert une nouvelle perspective de sa vie et entre ainsi dans le monde des adultes. Dans *Lliddz*, le personnage est d'emblée plongé dans le monde fantastique, grâce au voyage littéraire d'ordre surnaturel. Le voyage permet d'entrer dans la fiction et de confronter le monde réel des personnages avec celle-ci. Dans ce roman, la désillusion des personnages est représentée par le fait que, dans l'acceptation d'une nouvelle « réalité » incluant l'existence des Grands Anciens, la littérature fantastique puise ses origines dans leurs manipulations afin de regagner le monde des vivants. Ainsi, l'auteur offre une

---

<sup>124</sup> J.-L. TRUDEL. « Daniel Sernine : la fiction du désenchantement », p. 13.



nouvelle vision de la littérature fantastique en général et, plus particulièrement, de l'œuvre que le lecteur adolescent est en train de lire, qui s'inscrit dans un vaste réseau ou encore, dans le vaste champ de la littérature. Dans *L'empire couleur sang*, le surnaturel est à la source même de la désillusion, puisqu'il s'incarne à travers la déesse du mal et de la destruction, Sekhmet-la-Terrible. Ainsi, les valeurs prônées par la philosophie humaniste, soit celles d'un monde libre et égalitaire où chaque être est libre de sa destinée, se voient compromises par l'intrusion d'un personnage à caractère fantastique dans le monde réel des personnages.

Finalement, on peut conclure au terme de ce chapitre que les thèmes du roman pour adolescents à caractère fantastique sont toujours liés à une intention didactique, c'est-à-dire qu'ils visent des apprentissages, d'ordre individuel (identitaire) ou général (littéraire et humaniste). Dans le prochain chapitre, il sera question de l'utilisation de techniques narratives, comme l'usage de l'espace et du temps, qui deviennent spécifiques à une littérature fantastique destinée aux adolescents.

## chapitre 3

---

### Le cadre narratif

« La jeunesse veut l'espace; la vieillesse, le temps. »

- Jean Nohain

De manière générale, ce troisième chapitre a pour objectif de cerner les différentes caractéristiques narratives du fantastique destiné aux adolescents. Comme le second chapitre a contribué à noter quelques particularités thématiques, il faut maintenant se concentrer sur le traitement de l'espace, du temps, des personnages et de la narration. Lors de ces analyses, quelques concepts théoriques, notamment celui de chronotope emprunté à Bakhtine, serviront à les appuyer. De plus, la troisième partie mettra en perspective les observations effectuées dans chacun des chapitres sur le plan des caractéristiques génériques, thématiques et narratives. Ce bilan des diverses particularités identifiées et analysées tout au long de ce mémoire servira, à la fin du chapitre, à l'élaboration d'une ébauche de définition du genre fantastique présent dans la littérature québécoise pour adolescents.

#### 3.1 Le chronotope : Traitement de l'espace et du temps

Dans la littérature fantastique comme dans celle destinée aux adolescents, le cadre spatio-temporel dans lequel évolue les personnages tente de reproduire la réalité. Dans le premier chapitre, il a été établi que le cadre spatio-temporel ne possède cependant pas la même fonction dans la littérature fantastique que dans la littérature destinée aux adolescents. Dans l'univers fantastique, on admet généralement que l'illusion référentielle créée grâce à la mise en place d'un temps et d'un espace familiers a pour fonction d'accentuer l'étrangeté de l'événement insolite lorsqu'il se produit. C'est de cette manière qu'un événement, un personnage, un objet, etc., peuvent subir un traitement fantastique. De plus, Rosemary Jackson affirme que « le fantastique réaménage et inverse le réel, mais [...] n'y échappe pas : il existe en relation parasitaire ou symbiotique avec le réel. Le fantastique ne peut exister indépendamment du

monde "réel" qu'il paraît trouver trop limité<sup>125</sup>». Cela suppose une ouverture à un monde inconnu et une transgression des frontières entre le monde « réel » et le monde « fantastique ». La différence avec la littérature pour adolescents en général découle de la fonction de l'illusion référentielle. En effet, dans les textes pour adolescents, le cadre spatio-temporel tente de refléter le plus fidèlement possible celui du lecteur adolescent, sans s'en détourner, afin que les problématiques représentées le rejoignent et lui soient familières. Mettre en scène un temps et un espace figuratifs de la réalité permet au lecteur adolescent de s'associer davantage au personnage et à sa quête. Danielle Thaler et Alain Jean-Bart ajoutent à ce sujet que les romans contemporains en littérature pour adolescents cherchent

à coller davantage à la réalité du monde des adolescents d'aujourd'hui. [...] Mais ce nouvel engagement s'est souvent accompagné d'un regrettable rétrécissement de l'horizon, jusqu'à sombrer, dans les productions les moins engageantes, dans un nombrilisme qu'on n'ose accepter comme une forme aiguë de réalisme<sup>126</sup>.

Selon Thaler et Jean-Bart, mettre l'accent sur un cadre spatio-temporel se rapprochant grandement de la réalité des adolescents a pour effet de rétrécir l'horizon des protagonistes, qui ont alors tendance à se replier sur leur intimité, leur réalité. Cependant, le second chapitre a permis de démontrer que le voyage effectué par les personnages voyageurs les ouvre plutôt sur le monde<sup>127</sup>. Ainsi, alors qu'en littérature fantastique le cadre spatio-temporel colle à la réalité pour accentuer l'apparition d'un monde inconnu et provoquer un questionnement, il provoque généralement l'effet contraire en littérature contemporaine pour les adolescents, sauf lorsque le cadre spatio-temporel est lié à une thématique du voyage.

L'analyse du cadre spatio-temporel, dans lequel évolue le personnage et où se déroulent les épreuves, représente un élément déterminant, notamment afin que les apprentissages vécus par le protagoniste – et transmis aux lecteurs – conduisent à une meilleure connaissance de soi et du monde. Ici, les concepts d'espace et de temps propres au roman prennent tout leur sens.

<sup>125</sup> R. JACKSON, citée dans Georges DESMEULES. *La littérature fantastique et le spectre de l'humour*, Québec, L'Instant même, 1997, p. 35.

<sup>126</sup> D. THALER et A. JEAN-BART. *Les enjeux [...]*, p. 154.

<sup>127</sup> Par exemple, le monde « réel » dans lequel Sernine fait évoluer ses personnages dans *L'arc-en-cercle* est en bonne partie inventé. Il a créé un monde parallèle quelque part au sud du fleuve Saint-Laurent, à l'est de la ville de Québec, qui englobe les villes fictives de Neubourg, Granverger et Chandeleur. Le Camp des Elfes se situe en périphérie du village de Chandeleur. Dans le cas de *L'arc-en-cercle*, le protagoniste, face à l'existence d'un monde surnaturel, se sert des nouveaux apprentissages qu'il tire des épreuves traversées pour interroger sa réalité, son monde connu, à l'aide de questions suscitées par le monde inconnu. Le cadre spatio-temporel a donc pour conséquence d'ouvrir le héros adolescent sur le monde.

Théorisés par Mikhaïl Bakhtine dans *Esthétique et théorie du roman*, ces concepts forment ce qu'il appelle un chronotope, c'est-à-dire la « corrélation essentielle des rapports spatio-temporels, telle qu'elle a été assimilée par la littérature <sup>128</sup>». Ce concept se rapporte à une unité, composée de temps et d'espaces, mise en place dans une œuvre. Cette unité s'avère indivisible puisque les deux notions (lieu de l'action et temps de l'action) sont, selon Bakhtine, interdépendantes et que le chronotope se charge d'une valeur émotionnelle. Autrement dit, le temps se matérialise dans un espace particulier, créant une image des événements dans le chronotope. Le temps se concrétise dans un espace et il devient la matière première où se déroulent les événements du récit : « [L]e chronotope, principale matérialisation du temps dans l'espace, apparaît comme le centre de la concrétisation figurative, comme l'incarnation du roman tout entier <sup>129</sup>. »

Dans le cas de la littérature pour les adolescents, Maria Nikolajeva, citée par Claire Le Brun, « définit le chronotope type du genre comme une dimension temporelle très resserrée et un cadre spatial urbain <sup>130</sup> ». En effet, Nikolajeva observe que dans le cas des romans contemporains pour la jeunesse l'intrigue

s'étire sur une courte [et] distincte période de la vie de l'enfant [ou de l'adolescent] sans aucune logique de commencement ou de fin [...]. L'espace dans les romans contemporains pour la jeunesse est ouvert mais limité. [...] L'emplacement spécifique décrit dans [ces] romans est très souvent une grande ville <sup>131</sup>.

Cependant, en ce qui concerne le roman fantastique, Le Brun note que le genre permet un certain brouillage des chronotopes : les frontières spatio-temporelles sont plus floues, plus mouvantes. Selon elle, il est donc possible aux auteurs de faire voyager leurs protagonistes dans l'espace et dans le temps.

Dans les pages qui suivent, on retrouvera les définitions, d'une part, du chronotope fantastique des romans pour adolescents de Nikolajeva, illustré grâce au roman *Llddz* et, d'autre part, une explication de ce qu'elle appelle le chronotope « classique », propre à la littérature pour

<sup>128</sup> BAKHTINE, Mikhaïl. *Esthétique et théorie du roman*, Paris, Éditions Gallimard, 1978, p. 287.

<sup>129</sup> M. BAKHTINE. *Esthétique [...]*, p. 391.

<sup>130</sup> LE BRUN, Claire. « Espace, temps et cosmogonie dans le roman pour adolescents de Marie-Danielle Croteau », *La mémoire comme palimpseste en littérature pour la jeunesse*, Québec, Éditions Nota Bene, 2005, p. 10. Voir Nikolajeva (p. 128).

<sup>131</sup> NIKOLAJEVA, Maria. *Children's Literature Comes of Age - Toward a New Aesthetic*, New York/Londres, Garland Publishing, 1996, p. 127-128. Je traduis.

adolescents, détaillé grâce à *L'arc-en-cercle*. Finalement, on verra que *L'empire couleur sang* emprunte des caractéristiques au chronotope fantastique, en plus de mettre en scène une uchronie. L'étude du chronotope mis en place dans chacun des romans, et ce, à l'aide des concepts de Bakhtine et de Nikolajeva, permettra de voir s'il est possible de cerner un chronotope général concernant les romans du corpus.

### 3.1.1 Le chronotope fantastique - *Llddz*

Selon Simone Grossman, dans son article intitulé « Un nouvel art du voyage : le fantastique québécois », le fantastique représente le genre fictionnel idéal pour découvrir une nouvelle réalité, en voyageant d'un univers réel à un univers surnaturel :

Ainsi, le fantastique sert-il de porte de sortie pour quitter un univers régi par des normes sociales. Entreprise solitaire, le voyage soustrait celui qui part à la vision commune et le mène dans un monde sans ordre ni hiérarchie, dépourvu de garde-fous<sup>132</sup>.

Grossman fait ici le lien entre le voyage et le genre fantastique, soit celui qui guide le personnage (le voyageur) vers l'inconnu. Dans le roman de Jacques Lazure, l'univers parallèle appelé *Llddz*, qui s'étend à la manière d'une bibliothèque aux dimensions infinies, représente cette notion d'inconnu et de monde dépourvu de points de repère. Difficile de se retrouver dans ce labyrinthe où des écrivains et des lecteurs entrent pour ne plus en ressortir. Le personnage adolescent Alain Doric écrit : « Mais plus j'avance, plus j'ai l'impression de m'égarer. » (Lazure, p. 21) Ici, la notion de déplacement dans un espace est directement reliée à la notion de temps, la route dans *Llddz* s'associant au chronotope fantastique pour encadrer et faire progresser le récit. La notion théorique du chronotope fantastique telle que définie par Maria Nikolajeva sera donc constamment reliée au concept symbolique de la route.

Tout d'abord, selon Maria Nikolajeva, qui a étudié la notion de chronotope dans le genre fantastique à l'aide de la littérature pour la jeunesse,

[l']aspect le plus important du chronotope fantastique est sa multiplicité : c'est-à-dire une série de différents temps et espaces. Évidemment, cela inclut le plus souvent seulement deux chronotopes ou dimensions spatio-temporelles – primaire et secondaire<sup>133</sup>.

<sup>132</sup> S. GROSSMAN. « Un nouvel art du voyage [...] », p. 114.

<sup>133</sup> M. NIKOLAJEVA. *Children's Literature [...]*, p. 124. Je traduis.

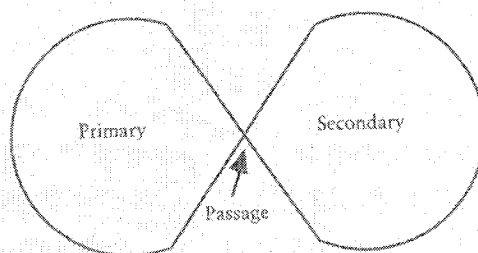
Nikolajeva n'est pas la seule à noter la division spatio-temporelle propre au fantastique. En effet, Aurélien Boivin, Maurice Émond et Michel Lord constatent aussi « l'opposition radicale entre deux formes de représentation du monde, l'une possible [naturelle], l'autre improbable [non naturelle] <sup>134</sup> ». Cette mise en parallèle de deux chronotopes devient une caractéristique du fantastique lorsqu'elle s'effectue à la suite d'un phénomène étrange. Dans la terminologie de Nikolajeva, cette dichotomisation amène une distinction entre deux types de chronotopes dans le roman fantastique. Selon sa théorie, le chronotope fantastique primaire renvoie au cadre spatio-temporel mis en place afin de créer l'illusion référentielle, soit celui se rapprochant le plus de l'environnement de l'auteur et du lecteur, en référence au monde « naturel » de Boivin, Émond et Lord. En ce qui concerne le chronotope fantastique primaire de *Lldz* <sup>135</sup>, il est étonnamment mis en place dans la deuxième partie du roman. Dans le récit, il respecte toujours la fonction de base d'asseoir l'illusion référentielle à l'aide d'un cadre spatio-temporel globalement fidèle à l'environnement de l'auteur, or, au lieu de survenir avant l'intrusion du fantastique, il est placé après. Cependant, cette structure particulière ne fait que donner un avantage au lecteur que ne possède pas le second personnage narrateur Lazure qui, lui, demeure dans le monde réel en plus d'être confronté à des phénomènes insolites (intimement liés aux événements de la première partie se déroulant dans le chronotope secondaire). Concrètement, le chronotope fantastique primaire installé dans la seconde partie s'étale sur une durée de plusieurs semaines, mais les précisions temporelles demeurent vagues, et ce, par rapport à des espaces urbains assez précis. En effet, les villes et les adresses sont bien détaillées. Par exemple, à Buenos Aires, l'hôtel de la mère de Doric et de Lazure se trouve sur l'*Avenida de Mayo* et l'hôpital *Santa Maria* où était interné Alain Doric dans le corps d'Amantha Rodriguez, « était situé non loin du jardin botanique, sur l'*Avenida Santa Fé* » (Lazure, p. 166).

<sup>134</sup> BOIVIN, Aurélien, Maurice ÉMOND et Michel LORD. *Bibliographie analytique de la science-fiction et du fantastique québécois (1960-1985)*, Québec, Nuit blanche éditeur, 1992, p. 15.

<sup>135</sup> En plus de l'exemple de *Lldz*, on peut citer les romans de Véronique Drouin, publiés à La courte échelle, *L'île d'Aurélié* (2004) et *Aurélié et l'île de Zachary* (2005), ce dernier ayant été finaliste pour le Prix jeunesse de science-fiction et du fantastique québécois, le Grand Prix de la science-fiction et du fantastique québécois ainsi que pour le Prix Aurora 2006. Dans ces romans, les jeunes personnages adolescents possèdent une île imaginaire (chronotope fantastique secondaire), c'est-à-dire un monde surnaturel parallèle qui leur est propre. Le récit repose fondamentalement sur l'existence de ces mondes parallèles qui, en empiétant sur le monde réel des personnages (chronotope fantastique primaire), pousse ceux-ci au voyage, c'est-à-dire à quitter leur monde réel pour leur monde imaginaire, où le temps se déforme et s'allonge le temps d'une quête. Plusieurs autres romans québécois à caractère fantastique sont construits sur le même principe de différents mondes parallèles, tels *Mystique* (2003) de Mylène Gilbert-Dumas, *La carrousel pourpre* (2001) de Frédérick Durand, *Le diable et l'istorlet* (2002) de Luc Pouliot, *La malédiction* (2001) de Sonia K. Laflamme et bien d'autres.

Puis, en poursuivant la théorie de Nikolajeva, le personnage emprunte généralement « une porte réelle ou symbolique entre les mondes <sup>136</sup>» qui l'amène au chronotope fantastique secondaire qui se réfère à « l'autre monde qui possède un temps propre, indépendant du temps "réel" ou primaire <sup>137</sup>». En effet, Nikolajeva, Boivin, Émond et Lord remarquent que la majorité des textes fantastiques renvoient à un autre monde, surnaturel. Nikolajeva précise que le passage menant au monde surnaturel peut soit le relier au monde réel à la manière d'une chaîne ou soit de manière parallèle, comme c'est le cas dans *Lladdz*. Pour bien situer le seuil séparant les deux chronotopes, Nikolajeva schématise sa théorie grâce à la figure ci-contre :

**Figure A - Le chronotope fantastique <sup>138</sup>**



Cette figure sous-entend une notion de déplacement et, dans le cas du récit, un déplacement de la part du personnage, qui part d'un « ici » (chronotope primaire) vers un « ailleurs » (chronotope secondaire). Le concept de la route, qui représente le lien entre deux espaces-temps, autrement dit entre deux dimensions spatio-temporelles, se greffe de manière complémentaire à la définition de Nikolajeva. Des théoriciens tels François Dagognet et François-Bernard Huyghe dans le numéro du *Cahier de médiologie* s'intitulant *Qu'est-ce qu'une route?* diront que la route ne peut représenter un espace-temps particulier, en raison de l'opposition qui lui est inhérente : sa fixité et son dynamisme dans l'espace et dans le temps. Elle peut ainsi être fixe, lorsqu'on parle de la route matérielle, concrète, mais elle peut aussi être mouvante, dynamique :

En somme, on peut la voir comme forme statique (elle est construction, structure et continuité, ouvrage qui perdure, concrétisation) ou comme facteur dynamique (itinéraire projeté ou mémorisé, possibilité de mouvement, ouverture vers une circulation sans fin). Réseau ou vecteur, faisant lien et ouverture, suivant le paysage et le modifiant, transmettant et changeant ce qu'elle transporte (hommes, objets, messages)

<sup>136</sup> M. NIKOLAJEVA. *Children's Literature* [...], p. 124. Je traduis.

<sup>137</sup> M. NIKOLAJEVA. *Children's Literature* [...], p. 123. Je traduis.

<sup>138</sup> M. NIKOLAJEVA. *Children's Literature* [...], p. 143.

par contact, débit ou parasitage, la route, à l'évidence, offre une complexité à la mesure de l'ambiguïté de son statut de premier médium historique <sup>139</sup>.

Autrement dit, la route peut difficilement être un chronotope en soi <sup>140</sup>, puisqu'elle vient plutôt augmenter la signification du chronotope fantastique secondaire de Nikolajeva. D'ailleurs, François Dagognet mentionne dans son article « Route, anti-route et méta-route », que la route reflète

dans les lieux ce qui dépasse « le lieu » puisqu'elle en relie plusieurs. [...] La route assemble les opposés [...] en ce sens qu'elle est à la fois la solidité terrestre (vous pouvez poser vos pieds ici, sans crainte: le sol a été préparé à les recevoir) et le mouvement, l'ailleurs (le non-stationnement) - une sorte de matérialité qui pousse à la mouvance <sup>141</sup>.

En s'inspirant de la figure de Nikolajeva, il est possible de schématiser à nouveau le chronotope fantastique en l'augmentant cette fois-ci du concept de la route, défini par Dagognet et Huyghe.

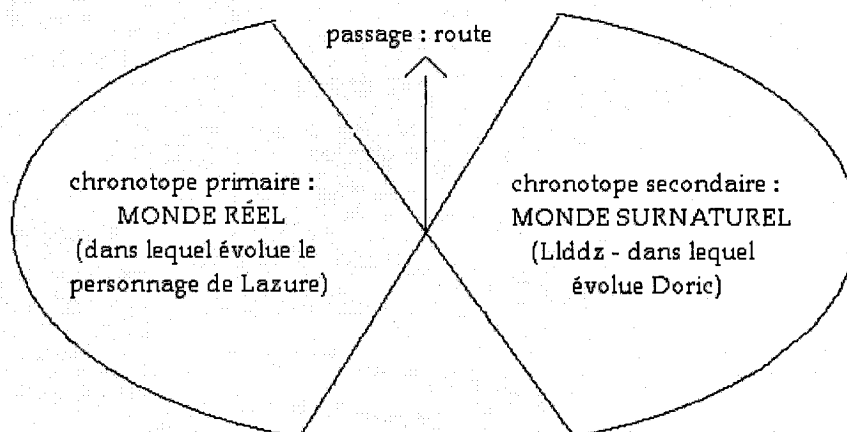
<sup>139</sup> HUYGHE, François-Bernard. « Le médium ambigu », *Cahiers de médiologie* n° 2 : *Qu'est-ce qu'une route?*, Paris, Gallimard, 2<sup>e</sup> semestre 1996, p. 52.

<sup>140</sup> Pour sa part, Bakhtine élève la route au rang de chronotope. Selon cette théorie qui va à l'encontre de celle présentée dans ce mémoire mais qui mérite tout de même d'être soulignée, situer la route dans un chronotope revient à associer le cours du temps à une métaphore de la route et de l'écoulement du temps dans un espace défini. Selon Bakhtine, le fait que la route devienne le lieu où se rencontrent une « quantité de personnes appartenant à toutes les classes, situations, religions, nationalités et âges » (BAKHTINE. *Esthétique* [...], p. 384-385) s'avère la caractéristique la plus importante, celle qui l'élève au rang de chronotope. Ces rencontres se révèlent significatives dans le cadre du récit dans la mesure où elles véhiculent une importante valeur émotionnelle chez le personnage voyageur qui entre en contact avec l'altérité. Bakhtine précise que dans certains types de romans (récits de voyage, pérégrinations), c'est le monde étranger qui « possède une fonction analogue à celle de la route : c'est un monde séparé du pays natal par la mer et la distance » (BAKHTINE. *Esthétique* [...], p. 387). C'est le cas dans les romans fantastiques où le monde inconnu, voire surnaturel, représenterait la route.

<sup>141</sup> DAGOGNET, François. « Route, anti-route et méta-route », *Cahiers de médiologie* n° 2 : *Qu'est-ce qu'une route?*, Paris, Gallimard, 2<sup>e</sup> semestre 1996, p. 22.



Figure B – Le chronotope fantastique de *Llddz*



Dans *Llddz*, la route, qui relie les deux chronotopes, n'est présente que parce qu'un voyageur l'emprunte. Il existe un monde réel et un monde fantastique et la route est ce qui permet de passer de l'un à l'autre, mais, pour cela, il faut qu'il y ait un voyageur qui accepte de faire ce chemin. La route, tributaire à la fois du cadre spatio-temporel et du voyageur, permet à la narration d'avancer. De plus, il s'agit du point d'observation par excellence où le personnage voyageur peut prendre du recul vis-à-vis du monde – ou des mondes – qu'il traverse et où il pose un nouveau regard sur lui-même. Concrètement, en plus de traverser de multiples points spatio-temporels propres à chaque univers d'écrivain, Doric s'engage sur le chemin historique de l'écriture. En effet, la bibliothèque renferme par exemple la route tracée par l'écriture depuis ses débuts, lorsqu'on écrivait sur des tiges de roseau, l'utilisation des manuscrits, du livre contemporain, du support informatique (disquette), etc. Il y a donc une multitude de routes rendues possibles par le passage dans le monde surnaturel, c'est-à-dire dans la bibliothèque, dont celle de l'historique de l'écriture et, surtout, celle qui mène le personnage d'auteur en auteur.

En ce qui concerne le chronotope fantastique secondaire, Nikolajeva spécifie que la déformation du temps est une caractéristique principale du chronotope temporel en littérature fantastique : « [L]a majorité des écrivains de romans fantastiques utilisent un temps primaire fixe, tandis que

les personnages sont partis dans l'autre chronotope<sup>142</sup>». Dans le récit, le temps se dilate et s'efface à l'intérieur du monde parallèle de Llddz (chronotope secondaire), au point où il semble s'arrêter. Par exemple, Jacques Lazure, le second narrateur qui a retranscrit les propos de Doric, note en bas de page :

Le lecteur et la lectrice avisés auront remarqué le changement de temps dans les verbes. Dans le texte original, Doric marque une transition ici, en employant le verbe à l'infinitif. Pourquoi a-t-il agi ainsi? Pour indiquer que là où il était, il n'y avait plus de temps? (Lazure, p. 19)

Dans ce chronotope, le temps secondaire est lié à une notion d'urgence maintenue tout au long de la quête de Doric. Il fait référence au temps qui reste au corps de Doric avant de mourir dans le monde réel (chronotope primaire). On apprend au début de la seconde partie que le coma artificiel dans lequel était maintenu le corps de Doric, pendant que celui-ci était dans le chronotope secondaire de Llddz, a duré « quelques mois » (Lazure, p. 160). Globalement, l'unité de temps demeure floue dans chacune des deux parties du roman et paraît s'étaler sur plusieurs mois. On ne rencontre en fait qu'une précision temporelle, vers la fin du récit, à l'approche du « jour fatidique du 31 octobre, lorsque les étoiles ouvrir[o]nt une brèche dans les ténèbres » (Lazure, p. 304). Aussi, même si le point de départ et d'arrivée des deux personnages narrateurs demeure la ville de Montréal, l'action se déroule à l'extérieur, dans des lieux aussi diversifiés que Buenos Aires, Paris, Le Caire et Xinjiang, sans oublier le monde parallèle de Llddz, lui-même composé de plusieurs espaces-temps.

En reprenant les mots de Nikolajeva, le temps est « déformé » dans le chronotope secondaire, représenté par le monde surnaturel de Llddz, puisque chaque univers d'écrivain dans lequel pénètre le personnage représente un temps différent. Cette pluralité d'espaces-temps confirme sa théorie, fondée sur la multiplicité des espaces et des temps dans le chronotope fantastique, pluralité qui amène le plus souvent la mise en place d'un minimum de deux mondes : le chronotope primaire (le monde réel du personnage) et le chronotope secondaire (le monde fictif, surnaturel). De plus, comme l'a démontré le second chapitre, le personnage entre en contact avec ces deux chronotopes grâce au voyage qu'il effectue. En résumé, les fonctions associées au concept de la route et du chronotope fantastique sont similaires et tournent autour des rencontres significatives et de la capacité d'union de différents espaces-temps. En fait, ce que la

---

<sup>142</sup> M. NIKOLAJEVA. *Children's Literature [...]*, p. 124. Je traduis.

notion de la route apporte au chronotope fantastique est le fait qu'elle donne la possibilité au personnage de ne pas se perdre dans le monde sans repère que constitue l'univers fantastique. De son côté, le fantastique permet au protagoniste de fabriquer sa propre route et d'accéder au monde de l'étrange et de l'inconnu.

Bref, dans un récit, les différents espaces n'agissent pas simplement en tant que décor : ils sont impliqués dans l'intrigue, en tant qu'images ou symboles (notamment de la route), en plus de dépendre de la notion de temps. De ce fait, la route, qui relie plusieurs points spatio-temporels, représente le lieu symbolique de l'écoulement du temps. En outre, ses diverses fonctions que sont la pluralité des temps et des lieux, la mise en place de rencontres significatives et la dualité concernant sa fixité et sa mouvance, permettent à la fois de donner une base à l'histoire et de la faire évoluer. Il s'agit là en fait de fonctions complémentaires aux caractéristiques du chronotope fantastique tel que défini par Maria Nikolajeva, soit sa multiplicité des points spatio-temporels (divisés en une structure générale de deux mondes), sa déformation du temps et, finalement, le déplacement d'un personnage d'un chronotope primaire vers un chronotope secondaire. Le fantastique possède donc ses propres chronotopes différents de ceux présentés en littérature pour adolescents, soit les chronotopes dits « classiques ». Ils brouillent les différentes frontières spatio-temporelles, voire les différents chronotopes, permettant ainsi à l'auteur (et, par extension, à son personnage) de transgresser les frontières entre les domaines de la réalité et de la fiction.

### 3.1.2 Le chronotope « classique » - *L'arc-en-cercle*

Maria Nikolajeva note quelques caractéristiques chronotopiques à propos de la littérature pour la jeunesse en général, faisant ici référence à ce que beaucoup considèrent comme une littérature de masse ou une paralittérature. Selon elle, les grandes caractéristiques de ces romans sont, d'une part, un temps fixe, statique et, d'autre part, un espace tout aussi fixe et linéaire, mais sans développement intérieur chez le protagoniste. Cependant, ce modèle général tend à se raffiner lorsqu'on entre dans des genres plus précis, notamment dans le fantastique ou dans ce qu'elle appelle les romans « épiques » ou réalistes.

En effet, Nikolajeva distingue, à l'intérieur du chronotope qu'elle nomme « classique » ou « épique », deux modèles généraux de l'organisation spatio-temporelle des romans pour la jeunesse : le chronotope masculin (linéaire) et le chronotope féminin (circulaire). Dans *L'arc-en-cercle*, on a affaire à un chronotope classique masculin, autant par le sexe du personnage principal que par la structure linéaire des plans spatio-temporels. Nikolajeva définit ainsi ce chronotope :

Non seulement le temps masculin est linéaire, mais l'espace masculin est ouvert, [l'action] se situant à l'extérieur [...]. Le temps narratif masculin est structuré en séries de « stations » où a lieu une aventure, où une tâche est accomplie, où un test est passé. [...] Le chronotope masculin est aussi extensible, c'est-à-dire que le temps et l'espace peuvent prendre place de plus en plus loin du point de départ (même si en pratique le protagoniste retourne souvent à la maison entre chaque aventure). Le chronotope masculin est déterminé par [...] la maturation superficielle du protagoniste. Le temps masculin renvoie à une simple évolution : un enfant grandit ou un adolescent devient mature sexuellement dans un mouvement allant de la naissance à la mort <sup>143</sup>.

Quelques caractéristiques thématiques et narratives du *Bildungsroman* (notamment l'évolution physique et psychologique d'un jeune personnage masculin), telles que définies par Jean-Denis Côté et résumées dans le premier chapitre <sup>144</sup>, sont donc reprises et actualisées dans le concept de chronotope classique masculin de Nikolajeva. Le roman *L'arc-en-cercle* présente chacune des trois caractéristiques prédominantes dans cette définition du chronotope classique masculin. D'abord, l'action se situe dans un lieu ouvert, à la campagne, dans un endroit qui n'est pas familier au personnage principal. Ensuite, le récit se déroule selon une structure linéaire, le personnage se déplaçant de « stations » en « stations » ou encore d'épreuves en épreuves. Aussi, ces épreuves sont liées à un temps de « maturation », lui-même associé à l'évolution interne (identitaire) du protagoniste, à l'instar du héros d'un *Bildungsroman* qui passe du monde de l'adolescence à celui des adultes.

De son côté, Claire Le Brun fonde en partie son analyse du chronotope général en littérature pour adolescents sur les recherches de Nikolajeva. Selon Le Brun, les durées correspondant aux « vacances scolaires [sont] propices aux événements extraordinaires, surtout si les parents sont

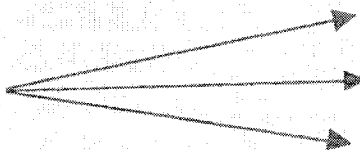
<sup>143</sup> M. NIKOLAJEVA. *Children's Literature [...]*, p. 125. Je traduis.

<sup>144</sup> Voir 1.2 et aussi J.-D. Côté dans *La portée didactique [...]* (p. 74-81).

absents <sup>145</sup>», ce qui est bien le cas dans *L'arc-en-cercle*. Ce roman corrobore donc le phénomène du chronotope temporel général en littérature pour adolescents, soit le fait que le « temps du récit oscille entre quelques semaines et quelques mois <sup>146</sup>». Ici, le chronotope temporel se situe durant la période des vacances estivales de l'année 1995, c'est-à-dire un temps précis de huit semaines. En ce qui concerne le chronotope spatial, on a affaire à un déplacement dans l'espace, puisque l'action se déroule dans la campagne québécoise, loin de la ville et de l'espace urbain, près de rivières et d'un village fictifs, ce qui corrobore la forme spatiale rapportée par Nikolajeva quant au chronotope masculin. D'ailleurs, en plus du déplacement initial du cadre urbain (familier) vers celui de la campagne (inconnu), le récit met en scène plusieurs autres mouvements, notamment liés aux épreuves, à l'instar du modèle de Nikolajeva où le protagoniste avance de stations en stations, de manière linéaire, et ce, dans le but de se construire une identité propre et de mûrir. Ainsi, les déplacements contribuent à la mouvance du cadre spatial et, par le fait même, au voyage initiatique retrouvé dans les *Bildungsroman*.

En somme, Nikolajeva illustre sa théorie à l'aide du schéma suivant :

Figure C - Le chronotope masculin de « l'aventure » <sup>147</sup>



Chaque flèche représente une épreuve, ou une station dans les mots de Nikolajeva, qui se présente de façon linéaire, tout en étant ouvert sur le monde. Le héros retourne généralement à son point de départ après chacun de ses déplacements, comme c'est le cas pour le Camp des Elfes dans *L'arc-en-cercle*. Néanmoins, les voyages sont majoritairement effectués à la manière d'un itinéraire, soit une succession prédéterminée (par l'intrigue, par la quête initiatique) de lieux. La mouvance du cadre spatial s'effectue donc dans un contexte balisé, à l'instar du chronotope spatial général des romans pour adolescents. Quant à lui, le chronotope temporel du

<sup>145</sup> LE BRUN, Claire. « Chronotopes du roman québécois pour adolescents », *Voix et Images*, vol. XXV, n° 2, hiver 2000, p. 271.

<sup>146</sup> C. LE BRUN. « Chronotopes [...] », p. 270.

<sup>147</sup> M. NIKOLAJEVA. *Children's Literature [...]*, p. 143.

roman – linéaire et d’une durée de deux mois – corrobore lui aussi le chronotope général établi par Claire Le Brun. À la limite, *L’arc-en-cercle* présente une organisation chronotopique fantastique se rapprochant de la définition de Nikolajeva, puisque le protagoniste passe d’un monde réel vers un « monde » surnaturel, et ce, alors qu’il vit « réellement » les fantasmes de Michay, fantasmes de situations périlleuses et de sauvetages qui constituent la majorité des épreuves à caractère fantastique du roman. Cependant, il ne s’agit pas tant d’un « monde » que d’événements surnaturels, qui se produisent dans le monde réel du personnage et non dans un monde à part. Étienne ne fait que découvrir une « réalité surnaturelle » plutôt que de passer d’un monde à l’autre. Tout de même, un peu à la manière de *L’empire couleur sang* qui met en scène un monde uchronique en lien avec le monde réel, la définition de Nikolajeva prend en considération les mondes surnaturels reliés au monde réel (et pas seulement les mondes parallèles). Le roman de Sernine, construit selon un chronotope classique masculin, n’exclue donc pas totalement le concept du chronotope fantastique théorisé par Nikolajeva et retrouvé dans les romans pour adolescents.

### 3.1.3 L’uchronie – *L’empire couleur sang*

Il est possible d’appliquer la théorie de Maria Nikolajeva concernant le chronotope fantastique des romans pour adolescents à *L’empire couleur sang* de Denis Côté, puisqu’il se divise lui aussi en deux chronotopes (primaire et secondaire). Cependant, cette distinction ne s’effectue pas à la suite d’un déplacement des personnages (qui n’aura physiquement lieu qu’à la toute fin du récit), mais grâce à une uchronie (un retour historique fictif).

Tout d’abord, sur le plan du chronotope, on est en présence de plusieurs jeux spatio-temporels, le roman étant construit en huit parties qui effectuent des allers-retours dans le temps (de 1795 à 1850) et dans différents espaces (Italie, France, Bas-Canada). Au niveau du chronotope temporel, on retrouve des dates très précises. Cependant, le temps n’évolue pas de façon linéaire ni circulaire, puisqu’il s’agit majoritairement d’allers-retours. La plupart de ces jeux spatio-temporels s’effectuent sous l’égide de deux chronotopes. D’une part, le chronotope fantastique primaire est celui du vivant d’Alexandre Dumas, en France, du 26 février 1806 (alors qu’il est âgé de trois ans) au 18 avril 1850 (à l’âge de quarante-sept ans). D’autre part, le chronotope secondaire correspond à l’époque de Gabriel Taché, s’étalant du 24 octobre 1837 (Saint-Charles-

sur-le-Richelieu) au 6 novembre 1837 (Montréal). Cependant, ce second chronotope n'est pas uniquement rattaché au personnage de Taché, puisqu'il s'étend aussi à celui de Sekhmet/Milady (Québec, 16 novembre 1837) et à celui de Marguerite Corriveau (Chambly, 17 novembre 1837). Ici, le brouillage qui s'effectue au niveau du temps et de l'espace n'est pas tant lié au fantastique qu'à des retours historiques, le roman mettant en place une uchronie.

En effet, *L'empire couleur sang* repose sur ce qu'on appelle une « uchronie », ce qui « consiste à réécrire un pan de l'Histoire en supposant qu'un événement se soit déroulé autrement (par exemple, que serait-il arrivé si les Français avaient vaincu les Anglais sur les plaines d'Abraham?)<sup>148</sup>». Dans le cas présent, que ce serait-il passé si les Anglais, à partir de leur colonie du Bas-Canada, avait fondé un nouvel empire, le New Britannia? L'élément déclencheur de cette révision de l'Histoire est l'insertion, dans cet espace-temps (le Bas-Canada de 1837), d'un personnage à caractère surnaturel : une déesse égyptienne du mal. En fait, l'uchronie, généralement associée au genre de la science-fiction, repose sur le principe de la divergence historique. L'auteur part d'une situation historique réelle et crée une « histoire alternative ». De plus, la mise en place d'une uchronie peut entraîner ce qui est appelé un effet papillon. Cela signifie que chaque action, même la plus anodine, peut avoir à long terme des conséquences colossales : le battement d'ailes d'un papillon peut, selon la théorie du chaos, causer un ouragan de l'autre côté de la planète... et donc, la modification d'un seul événement peut grandement changer l'Histoire. En d'autres termes, l'auteur réécrit l'Histoire de manière à raconter une histoire en imaginant les différentes conséquences possibles depuis le moment du point de divergence historique. D'ailleurs, contextualisé à l'intérieur de la théorie du chronotope fantastique de Nikolajeva, ce point correspond au passage entre le chronotope primaire (France d'Alexandre Dumas) et le secondaire (Bas-Canada de Gabriel Taché). Dans le roman de Côté, le point de divergence est double. On peut effectivement retenir la date du 16 novembre 1837, lors du retour de la déesse Sekhmet-la-Terrible sur Terre, ou encore le 19 janvier 1844, moment où se tient la séance de spiritisme de Dumas qui provoque la résurrection. Bref, le temps n'est pas linéaire dans *L'empire couleur sang*. Les époques s'entremêlent et les frontières s'abolissent. Pour appuyer son uchronie et bien afficher son rôle dans le récit, Côté relate dans son prologue des

---

<sup>148</sup> S. LAFLAMME. « Initiation au fantastique [...] », p. 38 (Note de bas de page).

événements « spatio-uchroniques » qui ne seront plus repris par la suite, par exemple la conquête de la lune par l'empire du New Britannia :

Le premier atterrissage sur la Lune n'a pas eu lieu en juillet 1969, mais en janvier 1954. Si l'exploit n'a pas été accompli par les États-Unis d'Amérique, c'est parce que ce pays n'existait plus. Un siècle auparavant, le New Britannia l'avait conquis et annexé. (Côté, p. 10)

Donc, on peut supposer que l'objectif de contrer Sekhmet a échoué. En effet, la quête de Dumas et Verne (lors de leur départ de la France de 1850) en canot volant vers le Bas-Canada de 1837 (légèrement avant ou au même moment que la réincarnation de Sekhmet) ne sera probablement pas réussie si l'on s'en tient aux événements relatés dans le prologue. Cependant, la (re)modification de l'espace-temps, dans lequel s'est matérialisée Sekhmet et qui se produit lors de l'insertion de deux autres personnages (anachroniques) peut, théoriquement, à nouveau provoquer un changement de l'histoire... et un nouveau point de divergence.

Finalement, le roman est construit de façon à mettre en place, d'une part, la réalité littéraire et politique qui prévalait en France au début du XIX<sup>e</sup> siècle et, d'autre part, les bases de la révolution des Patriotes qui mijotait au Bas-Canada en 1837. Selon Claude Aziza dans son article « La science-fiction : une machine à remonter l'histoire? », un des thèmes reliés à l'uchronie serait « les univers alternatifs [où] une modification du passé à un moment capital [...] a donné naissance à un autre univers que le nôtre <sup>149</sup> ». Cela rejoint la conception du chronotope fantastique tel qu'établie par Nikolajeva, en ce sens que l'uchronie introduit une organisation chronotopique multiple. En effet, le récit met en place un chronotope primaire (la France dans laquelle vit le personnage de Dumas) ainsi qu'un chronotope secondaire (le Bas-Canada dans lesquels vivent Gabriel Taché et Marguerite Corriveau et dans lequel se réincarne Sekhmet dans le corps de Milady).

En ce qui concerne les trois romans à l'étude, on constate que le chronotope général se rattachant aux romans pour adolescents ne s'applique pas dans l'univers fantastique. On a plutôt affaire à un chronotope fantastique propre à ces romans. En effet, les frontières entre l'espace et le temps se brouillent et permettent des voyages à travers le monde sur la piste d'un phénomène étrange et mystérieux (*Lliddz*), des voyages temporels (*L'empire couleur sang*) et des voyages dans des

<sup>149</sup> AZIZA, Claude. « La science-fiction : une machine à remonter l'histoire? », *L'histoire*, n° 97, février 1987, p. 82.



mondes imaginaires par l'entremise d'un objet magique (*L'arc-en-cercle* et *Llddz*). Globalement, voici ce que donne, dans un tableau, une juxtaposition des caractéristiques chronotopiques des trois romans à l'étude :

Tableau II - Les chronotopes

	<i>L'arc-en-cercle</i>	<i>Llddz</i>	<i>L'empire couleur sang</i>
<b>Temps</b>	linéaire	1- circulaire (Llddz)	uchronique
		2- linéaire (monde réel)	1 - linéaire (France/Dumas) 2- linéaire (Bas-Canada/Taché)
<b>Espace</b>	ouvert (mais limité)	1- fermé (Llddz) 2- ouvert (monde réel)	ouvert (urbain)

Dans *L'arc-en-cercle*, on ne retrouve qu'un seul chronotope, linéaire tant sur le plan du temps que de l'espace. Il n'y a pas vraiment de jeux avec la dimension temporelle ni avec la dimension spatiale, la narration reposant davantage sur le personnage et ses apprentissages. Dans *Llddz* et *L'empire couleur sang* on retrouve deux chronotopes. C'est *Llddz* qui possède l'horizon le plus ouvert, comparé au parcours balisé et à l'itinéraire prévu (mais dans un espace ouvert) de *L'arc-en-cercle* et aux cadres spatiaux urbains statiques de *L'empire couleur sang*. Dans le roman de *Lazure*, ce qui, en bout de ligne, unit le chronotope fantastique au concept de la route, c'est la bibliothèque. On pourrait donc stipuler que la narration du récit est basée sur la notion de lieu. D'un point de vue temporel, c'est *L'empire couleur sang* qui offre la plus grande marge de manœuvre, en raison de son volet historique. De ce fait, sa narration repose majoritairement sur le temps. Ainsi, la dichotomie chronotopique de *L'empire couleur sang* s'effectue au niveau d'un temps uchronique primaire et secondaire. Cette organisation spatio-temporelle, en plus de provoquer un brouillage au niveau de l'espace et du temps, entraîne un second entre les frontières de la réalité et de la fiction, les personnages (et les lecteurs) passant de l'un à l'autre. Les deux modèles chronotopiques ne sont, finalement, que des cadres, donc faits pour être

bousculés et questionnés, en ce sens que les caractéristiques les plus importantes de l'un se retrouvent dans l'autre.

Bref, quel est le chronotope général du fantastique en littérature pour adolescents? Quel espace et quel temps pourraient être considérés comme caractéristiques du genre? Si l'on se fie au tableau précédent, le temps suit majoritairement une évolution linéaire tandis que l'espace s'avère ouvert et donc propice à l'insertion du surnaturel. En effet, le surnaturel engendre une dichotomisation (ou une multiplication) au niveau du cadre spatio-temporel, créant deux mondes, deux temps, deux espaces. En fait, du côté des procédés narratifs entourant le traitement chronotopique des romans à l'étude, on retient, d'une part, la prédominance d'une diversité de mondes (et de cadres spatio-temporels) liée à la pluralité inhérente à la définition du chronotope fantastique et, d'autre part, le fait que l'effet fantastique de la narration de chacun des trois romans repose sur le traitement d'un personnage (*L'arc-en-cercle*) ou sur le traitement d'un lieu (*Llddz*) ou d'un temps (*L'empire couleur sang*). Comme dans cette partie il a plutôt été question de l'organisation spatio-temporelle des œuvres, la prochaine s'arrêtera sur les personnages, et ce, d'un point de vue narratif.

### 3.2 Des personnages caractériels

Les techniques narratives constituent souvent le moyen le plus adéquat pour rejoindre un lectorat bien précis. En l'occurrence, dans une littérature pour les adolescents québécois, le traitement des personnages et la prise en charge de la narration, que ce soit par un personnage ou par un narrateur externe, peuvent contribuer à cerner quelques caractéristiques supplémentaires concernant cette littérature. Dans cette partie, grâce aux trois œuvres du corpus <sup>150</sup>, il sera pertinent de se demander si le traitement des personnages est à caractère fantastique ou réaliste. De même, existe-t-il un personnage type dans le genre fantastique présenté aux adolescents?

---

<sup>150</sup> Dans un effort de généralisation, je me permettrai ici de comparer et d'appuyer certaines de mes observations grâce à quelques œuvres hors corpus. Cependant, toutes sont d'auteurs et d'auteures québécois en plus d'être catégorisées « Fantastique » sur la page de couverture. La majorité ont aussi été finalistes lors de l'attribution d'un prix littéraire.

### 3.2.1 Le traitement des personnages

Les personnages des romans fantastiques pour adolescents sont majoritairement en déplacement. La figure du voyageur se rapporte à la définition de Simone Grossman, qui note que les voyageurs d'aujourd'hui dans les récits fantastiques québécois ne sont pas des touristes se déplaçant pour le plaisir, mais plutôt des « anti-touristes » : « Les récits fantastiques du Québec relatent la progression chaotique de personnages égarés dans un monde dépourvu de panneaux indicateurs : des anti-touristes [...] <sup>151</sup>. » Une autre définition du voyage permet de bien mettre en perspective l'intention du personnage qui le pousse à partir :

Le terme voie (du latin *via*), qui a donné voyage en français, a laissé aussi voyou - celui qui traîne dans les rues - et convoi - ce regroupement (véhicules et personnes) justement conçu pour se défendre des dits voyous... Face aux risques du voyage, seule une nécessité impérieuse pouvait forcer l'homme à se mettre en chemin. Cette nécessité s'est appelée tantôt la guerre, tantôt la foi... tantôt la curiosité <sup>152</sup>.

Quelle est la nécessité impérieuse qui pousse les personnages au voyage? La foi dans le monde fantastique qu'ils rencontrent <sup>153</sup> ou simplement une curiosité aventureuse? Le fait de découvrir quel est le prétexte de départ permet, en théorie, de définir l'assise fondamentale du roman, c'est-à-dire son appartenance générique (repose-t-il davantage sur des bases fantastiques ou réalistes, propres à la littérature pour adolescents en général?). Pour ce faire, il importe d'abord de cerner le traitement réservé aux personnages (fantastique ou réaliste), ce qui permettra, dans la troisième partie de ce chapitre, d'inclure dans une définition générale du fantastique pour adolescents la présence d'un personnage typique à cette littérature.

Dans le cas de *L'arc-en-cercle* de Daniel Sernine, le personnage principal, Étienne Vignal, est guidé dans sa quête par sa curiosité, qui le mène à la découverte du surnaturel. Son aventure

<sup>151</sup> S. GROSSMAN. « Un nouvel art du voyage [...] », p. 111.

<sup>152</sup> O. BLEYS et W. YIPEI, cités dans Franck MICHEL. *Voyage au bout de la route*, coll. « Essais », La Tour d'Aigues, Editions de l'Aube, 2004, p. 59.

<sup>153</sup> C'est le cas notamment dans le roman *La malédiction* (Hurtubise HMH, 2001) de Sonia K. Laflamme, où le personnage principal, Juliana, une adolescente de quinze ans, entre d'emblée dans le monde du fantôme de sa grand-mère, c'est-à-dire dans le passé. Les personnages franchissent la frontière entre le passé (chronotope fantastique secondaire) et le présent (le monde réel des personnages, soit le chronotope primaire). À l'image du fantôme de sa grand-mère Joséphine et de celui de Laurent, son ancien fiancé, Juliana devient elle-même une ombre intemporelle lorsqu'elle franchit la frontière la menant dans le passé, le temps de revivre une soirée s'étant déroulée en 1933 et de mettre fin à la malédiction pesant sur sa grand-mère.

débuté lorsqu'il est envoyé contre son gré dans un camp de vacances retiré dans les bois. Son malaise au Camp des Elfes et sa difficulté d'intégration au groupe formé des autres campeurs représente l'expression par excellence de l'anti-touriste décrit par Grossman. Le surnaturel surgit peu à peu au fil du roman et il fera en sorte qu'Étienne avance à tâtons dans cet espace inconnu, notamment peuplé d'arcs-en-ciel de plus en plus insolites. Rapidement, il s'agit d'un adolescent âgé de quatorze ans, d'abord présenté comme un jeune rebelle et égoïste (Sernine, p. 93). Les diverses épreuves qu'il surmonte avec courage l'assagissent et lui procurent même une certaine modestie généreuse. On peut aussi dire qu'Étienne quitte le monde de l'adolescence pour faire face au monde des adultes, et ce, grâce à une quête initiatique qui lui fournit de nouveaux apprentissages, de nouvelles valeurs et, surtout, un nouveau regard sur le monde <sup>154</sup>. Étienne illustre-t-il le personnage type de la littérature fantastique pour adolescents? Si l'on se fie à Danielle Thaler et à Alain Jean-Bart, dans leur ouvrage *Les enjeux du roman pour adolescents*, il semblerait que oui : « Si le personnage ressemble au lecteur, [...] c'est un peu la loi du genre dans ce secteur de l'édition qui l'exige <sup>155</sup>. » En effet, du point de vue des divers agents que sont les éditeurs et les auteurs, le processus d'identification entre le lecteur et le personnage importe grandement et, quelque part, les jeunes héros des fictions pour adolescents se ressemblent toujours un peu : « Tous ont un goût prononcé pour l'autonomie et la liberté, et des aptitudes qui les aident à se tirer de toutes les situations. Ils ne manquent ni de courage, ni de sens de l'initiative, ni d'esprit d'aventure, ni de générosité dans l'effort <sup>156</sup>. » Il est vrai qu'on rencontre souvent ce type de héros « à toute épreuve », notamment dans les romans s'adressant aux plus jeunes adolescents <sup>157</sup>. Étienne peut ainsi laisser son esprit voyager hors de son corps et mettre un terme à la malédiction pesant sur les Michay. On a affaire à un traitement réaliste des personnages principaux (donc propres à la littérature pour adolescents), mais où la présence d'éléments inspirés du surnaturel dénote le caractère fantastique traditionnel du roman : entité maléfique, âme retenue prisonnière, objet aux pouvoirs surnaturels, vouivres, etc. La finale

<sup>154</sup> Le personnage d'Étienne et sa quête identitaire ont déjà été traités dans la partie 2.1.1.

<sup>155</sup> D. THALER et A. JEAN-BART. *Les enjeux [...]*, p. 51.

<sup>156</sup> D. THALER et A. JEAN-BART. *Les enjeux [...]*, p. 52.

<sup>157</sup> Du côté de ce genre de héros adolescents, il faut aussi mentionner le jeune Amos Daragon, de la série de *fantasy* éponyme créée par le québécois Bryan Perro. Pour ces récits, le prétexte du voyage est basé sur une quête où l'avenir du monde repose sur les épaules du protagoniste. Le jeune héros (âgé d'une douzaine d'années dans le premier tome) est débrouillard, brillant, courageux, noble, etc. Par exemple, dans le huitième tome (sur un total de douze) intitulé *La cité de Pégase* (Les Intouchables, 2005) et qui s'est mérité le Prix jeunesse de la science-fiction et du fantastique québécois 2006, ces valeurs triomphent alors qu'Amos Daragon, âgé de quatorze ou quinze ans, tombe amoureux d'une princesse icarienne (à moitié oiseau) et doit choisir entre son amour et ses responsabilités en tant que défenseur de l'équilibre entre le Bien et le Mal.

positive est surtout liée à la quête identitaire réussie du personnage et non à une caractéristique découlant du néo-fantastique :

À la fin du récit, le héros, s'il a choisi les valeurs « positives » du roman [...], s'intègre socialement en tentant de faire œuvre utile : « [...] le roman se clôt généralement sur une fin heureuse, caractérisée par l'accès du héros à la maturité et à l'harmonie trouvée entre le sujet [lui-même] et le monde qui l'entoure. » (Bancaud, 1998 : 39) <sup>158</sup>

En fait, *L'arc-en-cercle* est avant tout un roman de formation destiné aux adolescents (traitement réaliste du personnage en voyage d'apprentissage) qui présente, thématiquement, des caractéristiques du fantastique canonique. Il répond effectivement aux critères de définition tels qu'établis par Claire Le Brun et que soutient Jean-Denis Côté <sup>159</sup>, soit la présence, dans un récit didactique, d'un héros rebelle (vis-à-vis de la société) qui, lors d'un voyage d'apprentissage lié à une quête identitaire, se développe sur les plans affectif, psychologique et moral.

Toutefois, selon l'étude des pratiques de lecture dirigée par Monique Lebrun, les adolescents ne semblent pas préférer un héros qui leur ressemble à un autre. Elle confirme néanmoins l'intérêt des jeunes lecteurs vis-à-vis des personnages aventuriers possédant des pouvoirs surnaturels. En effet, son enquête dresse le portrait des caractéristiques favorites retrouvées chez un personnage de roman pour les lecteurs adolescents. Elle remarque que

[l]a palme revient aux personnages romantiques, originaux (surprenants), courageux et drôles. Les audacieux et les aventuriers viennent en second. Le fait de leur ressembler (être un adulte ou un adolescent de leur âge, vivant le même quotidien) est de moindre importance [...]. Dans les questions ouvertes, les sujets mentionnent leur fascination pour les personnages possédant des pouvoirs surnaturels [...] <sup>160</sup>.

Dans le corpus à l'étude, il n'y a pas de personnages romantiques, à la fois courageux et drôles <sup>161</sup>. Celui s'en rapprochant le plus demeure le célèbre écrivain Alexandre Dumas dans le roman de Denis Côté, *L'empire couleur sang*, de même que celui de Balsamo. Le mythe de Joseph

<sup>158</sup> J.-D. CÔTÉ. *La portée didactique [...]*, p. 95.

<sup>159</sup> Voir J.-D. Côté dans *La portée didactique [...]* (p. 95).

<sup>160</sup> M. LEBRUN. *Les pratiques de lecture [...]*, p. 60.

<sup>161</sup> On peut notamment mentionner le personnage de Martin, âgé de dix-huit ans, dans *Le diable et l'istorlet* (Hurtubise HMH, 2002) de Luc Pouliot. Ce jeune adulte, écrivain dans l'âme, fait partie des personnages romantiques (il dit ne pas supporter la comparaison avec un héros aventurier, alors qu'il n'est, à ses dires, qu'un aspirant poète). Martin possède aussi une capacité surnaturelle, soit son don inné lui permettant de voyager par la pensée, en rêves. Il entre ainsi dans un monde terrien parallèle (chronotope fantastique secondaire), centré sur la magie et la religion, où le diable affronte les adeptes de Dieu. Dans ce monde, la Bibliothèque occupe la place centrale : il s'agit de la forteresse à protéger, alors que dans le monde réel du personnage (chronotope fantastique primaire), à l'emplacement de la Bibliothèque, se trouve un Centre de recherches, accentuant la dualité entre le monde réel axé sur la technologie, et ce, au détriment de la spiritualité (exacerbée dans le monde parallèle).

Balsamo (Palerme, 1743 – San Leone, Urbino, 1795), alias le comte de Cagliostro, est relaté dans un des romans de Dumas, *Les Mémoires d'un médecin*. Adeptes de sciences occultes, il aurait possédé de fameux talents de guérisseur. Condamné à mort en 1791 en tant que franc-maçon, il aurait vécu en détention jusqu'à son décès. Le roman *L'empire couleur sang* met aussi en scène d'autres personnages secondaires (historiques et fictifs), soit ceux de Gabriel Taché, Marguerite Corriveau, Jules Verne et Sekhmet. En fait, dans ce roman, les personnages sont regroupés par paires. Par exemple, dans la France de 1850, Alexandre Dumas (quarantaine) est lié au personnage de Jules Verne (vingtaine). Puis, de l'autre côté de l'océan, dans le Bas-Canada de 1837, on retrouve les personnages de Gabriel Taché et de Marguerite Corriveau, amis d'enfance maintenant amoureux l'un de l'autre. Finalement, la paire de personnages ayant droit à un traitement fantastique (plutôt qu'historique) est celle de Balsamo/Cagliostro et de Milady/Sekhmet-la-Terrible. En effet, le fantastique est notamment personnifié par Sekhmet-la-Terrible, déesse du mal et de la destruction qui se réincarne au Bas-Canada en 1837 alors que la séance de spiritisme lui ayant permis de prendre corps s'est déroulée à Paris en 1844, lors du retour de Gérard de Nerval d'un voyage en Orient. Avec l'aide de l'immortel Cagliostro, défenseur de l'harmonie cosmique, Alexandre Dumas et Jules Verne entreprendront (dans un prochain tome) un voyage à travers le temps afin de retracer Sekhmet, qui utilise le nom de Milady, et l'empêcher de semer le chaos. Sekhmet-la-Terrible représente l'élément fantastique par excellence du roman. Son œuvre maléfique, rendue possible grâce à sa « nature surnaturelle », est de transformer le monde réel en un monde de sa création. L'imaginaire supplante petit à petit la réalité historique. Dans ce roman pour adolescents présentant uniquement des personnages adultes, l'histoire romancée et le surnaturel occupent une place prépondérante. Il s'agit d'un des rares récits destinés aux adolescents se rattachant difficilement aux préférences typiques de personnages évoquées par Monique Lebrun. En effet, le personnage principal est un adulte, ni romantique ni aventurier et il ne possède aucun pouvoir<sup>162</sup>. Il est donc impossible de cerner un personnage type du fantastique pour adolescents à partir de ce

<sup>162</sup> Le roman *Mystique* (La courte échelle, 2003) de l'auteure primée Mylène Gilbert-Dumas met en scène un personnage principal féminin de vingt et un ans, une étudiante en journalisme guidée par sa curiosité pour des événements surnaturels. Ce roman cible surtout les jeunes lectrices adolescentes, contrairement à la majorité de la production à caractère fantastique, grâce notamment à la narration à la première personne et à quelques allusions aux relations amoureuses. Menée à la manière d'une enquête, l'histoire présente quelques moments de violence et tourne autour du monde de la drogue et des jeux de rôles. Dans ce roman, c'est le traitement surnaturel accordé à un des personnages (à la source de tous les phénomènes insolites), qui cautionne la catégorisation « Fantastique » retrouvée sur la quatrième de couverture.

roman. Cependant, on peut retenir que le traitement des personnages s'avère à moitié romancé, à propos des protagonistes historiques pour lesquels le motif du départ est lié à une quête humanitaire et à moitié fantastique. Aussi, il est difficile de classer *L'empire couleur sang* selon les deux registres proposés par Lise Morin, soit le fantastique canonique ou le néo-fantastique. Il pencherait légèrement du côté du canonique, puisqu'il met en scène une puissance surnaturelle provoquée par les personnages. Cependant, les personnages historiques décident de partir affronter la puissance surnaturelle qui se déchaîne sur le monde réel. Ils ne sont point guidés par la fatalité et la peur, mais par une quête d'ordre humanitaire. Or « sauver le monde » est une thématique récurrente du fantastique, mais surtout dans la sous-catégorie de la *fantasy*. Bref, concernant le traitement des personnages, le récit historique destiné aux adolescents et le récit fantastique canonique se rejoignent dans ce roman de Côté.

Pour ce qui est du personnage central autour duquel tourne l'intrigue du roman *Llddz*, il s'agit d'Alain Doric, seize ans. C'est le jeune héros se rapprochant le plus d'un personnage principal de romans fantastiques canoniques <sup>163</sup>, c'est-à-dire qu'il se sent accablé par les événements et se laisse guider, découragé, résigné et effrayé. D'ailleurs, Doric ressent plus d'une fois un sentiment d'égarement, de fatalité et de défaite :

Pourquoi perdre tout ce temps à errer de salle en salle pendant que mon corps, au Dehors, me quitte lentement? Les questions bourdonnent dans ma tête et m'étourdissent. Je me laisse tomber sur la table en pleurant. Je n'ai plus rien à espérer de ce monde absurde, immense labyrinthe où je tourne en rond. (Lazure, p. 91)

Malgré son âge et sa curiosité initiale se rapprochant des caractéristiques notées par Thaler et Jean-Bart, lorsqu'il aboutit dans l'univers fantastique, le héros perd toutes ses capacités. Seul son instinct de survie et l'arrivée d'alliés le sauveront lors des épreuves qu'il traverse pour quitter le monde surnaturel dans lequel il est tombé. Ici, il n'y a pas initialement de prétexte au voyage,

<sup>163</sup> Un personnage principal adolescent s'inspirant d'un traitement à caractère fantastique canonique serait celui créé par l'auteur québécois Frédéric Durand dans *Le carrousel pourpre* (Hurtubise HMH, 2001) et qu'on retrouve aussi dans *Promenade nocturne sur un chemin renversé* (Hurtubise HMH, 2002). Il s'agit de Marie Castel, âgée de seize ans, qui tire son traitement fantastique dans sa nouvelle condition de revenante. Sans être décédée, elle est amenée par Florence (une poupée) dans le monde parallèle des objets-fantômes (chronotope fantastique secondaire), ce qui lui donne une nouvelle vie, loin de son enfance handicapée par une déficience intellectuelle. Ainsi, au contraire de Doric, son entrée dans un monde parallèle la libère, l'ouvre sur le monde (surnaturel) d'une manière positive, grâce à son absence de « préjugés rationalistes [propres aux] humains » (*Le carrousel pourpre*, p. 62). À partir d'une thématique tournant autour de l'entraide, du respect des différences et de la vie après la mort, le personnage de Marie se laisse guider tout à fait passivement. À noter la finale positive du roman, liée au plus jeune âge du public cible et contrastant avec le destin tragique généralement accordé au personnage fantastique (condamné), comme c'est le cas dans *Llddz*.

puisqu'il s'agit d'une fatalité. Cependant, après son entrée dans *Llddz*, il est guidé dans ses déplacements par une quête, celle de s'en sortir. Le personnage d'Alain Doric, qui meurt à la fin du roman, se rattache pour cette raison au genre fantastique canonique. Prisonnier dans *Llddz*, la fatalité l'oblige à libérer dans le monde réel les Grands Anciens, les « animaux raisonnables » ou Zophasemin, qui invoquaient des puissances maléfiques et des entités ténébreuses dans le but de recréer le chaos de la nuit. Il met aussi en scène un deuxième protagoniste important, Jacques Lazure, un adulte. En ce qui le concerne, sa motivation au voyage est d'ordre surnaturel. Il tente de découvrir ce qui est arrivé à Doric, de comprendre ce qui l'a rendu catatonique pendant des mois et aussi sa réincarnation dans le corps d'une jeune femme et sa disparition de l'hôpital où il était traité. Ce roman du corpus est celui qui correspond davantage au genre fantastique canonique, comparativement à *L'arc-en-cercle* qui s'adresse d'abord à un public adolescents et à *L'empire couleur sang* qui verse dans le roman historique pour adolescents. En fait, *Llddz* possède plus de caractéristiques propres au genre fantastique, quant à l'organisation chronotopique (voir 3.1.1) et au traitement fantastique des personnages, qu'à la littérature pour adolescents. Il est permis de se demander si, à l'origine, le roman était réellement destiné à un public adolescent ou à un public adulte, auquel se rattache mieux le genre fantastique. De ce côté, quand on lui demande la différence entre la littérature pour la jeunesse et la littérature pour adultes, Lazure répond :

La barrière entre les deux écritures est assez mince. Habituellement, quand une histoire me vient avant les personnages, c'est signe que je m'adresse à des jeunes. Quand c'est plutôt un personnage qui me vient en tête et que je cherche à savoir son histoire, le roman s'adresse à un public adulte. Je cherche de plus en plus à écrire un roman qui réconcilierait ces deux tendances <sup>164</sup>.

On pourrait en conclure que le genre fantastique relève plutôt du domaine de la littérature pour adultes, tandis que dans les collections pour adolescents, on retrouve davantage de *fantasy* <sup>165</sup> ou

<sup>164</sup> « Jacques Lazure », *Les oiseaux déguisés*, VLB éditeur, 2005, <http://www.edvlb.com/pagecat.asp?annee=2003&codecat=cg&no=14&saison=Automne&page=4> (Page consultée le 15 août 2005).

<sup>165</sup> La série précitée des *Amos Daragon* de Bryan Perro en est un bon exemple. On peut aussi mentionner les romans de Dominic Bellavance intitulés *Alégracia et le Serpent d'Argent* (Les six brumes, 2005) et *Alégracia et les Xayiris* (Les six brumes, 2006). Le premier tome a remporté le Prix Aurora 2006 pour le meilleur roman en français. Il met en scène une jeune fille de douze ans qui quitte, avec sa sœur jumelle, la demeure maternelle et qui s'ouvre sur le monde pour mieux le sauver. Dans le deuxième tome (volume 1), quatre ans plus tard, après avoir appris la maîtrise de ses pouvoirs malfaisants liés à sa condition de démons, elle entreprend un voyage et s'engage activement dans un conflit entre le Bien et le Mal, alors qu'elle se trouve elle-même à la jonction entre les deux.



de romans hybrides à caractère fantastique. Le tableau ci-contre résume les différentes caractéristiques des personnages pour chacune des œuvres à l'étude.

**Tableau III - Les personnages des trois œuvres à l'étude**

	<i>L'arc-en-cercle</i>	<i>Lliddz</i>	<i>L'empire couleur sang</i>
<b>Âge</b>	adolescent	1- adolescent 2- adulte	adultes (6)
<b>Passif ou actif</b>	actif (curieux, aventurier)	1- passif (condamné) 2- actif	actifs (personnages historiques romancés ou surnaturels)
<b>Motif du voyage</b>	voyage d'apprentissage ponctué d'épreuves surnaturelles	surnaturel à la source des voyages	surnaturel à la source du voyage
<b>Genre</b>	roman de formation à caractère fantastique	roman fantastique canonique	roman historique à caractère fantastique canonique

Le traitement des personnages peut aider à cerner l'appartenance générique des œuvres. Par exemple, *L'arc-en-cercle* appartient à la littérature pour adolescents de par sa qualité de roman de formation, *Lliddz* plutôt à la littérature fantastique canonique tandis que *L'empire couleur sang* reprend des caractéristiques du roman historique destiné aux adolescents. Une étude de ce type permet de catégoriser chaque œuvre en soi (et de statuer sur son hybridation) et non de généraliser sur un traitement spécifique des romans à caractère fantastique destinés aux adolescents. Donc, en ce qui concerne l'analyse des personnages, il faut plutôt se référer au motif de départ (but du voyage) et aux conséquences qui en découlent. En fait, ce qui motivent, guident et transforment les personnages sont les apprentissages qu'ils assimilent et qui sont liés au monde (surnaturel, littéraire, historique) qui les entoure. En ce sens, Alain Doric est motivé par l'envie de sortir du monde fantastique et, pour ce faire, il doit traverser des épreuves intertextuelles (apprentissage littéraires). La curiosité pousse Étienne Vignal dans sa quête initiatique (apprentissage identitaires), guidée par son destin qui est de sauver l'âme de Nicolas Michay et d'utiliser les pouvoirs de l'anneau afin d'accomplir le bien. Puis, le retour dans le passé (apprentissage historiques) d'Alexandre Dumas est guidé par le désir, à vocation humanitaire, de sauver le monde.

Malgré le traitement diversifié des personnages dans chacun des romans, une constante demeure concernant leur rôle dans la société. En effet, les héros proposés par les romans fantastiques croulent souvent à la fois sous le poids d'une destinée et de responsabilités qu'ils ne comprennent pas toujours :

[Les adolescents] se reconnaissent dans les grands récits mythiques que le fantastique déploie sous leurs yeux, s'identifient aisément aux héros qu'ils y rencontrent et qui leur donnent la possibilité de jouer ou de simuler en temps réel la vie à laquelle ils aspirent. Ces grands mythes leur permettent de prendre conscience qu'à l'intérieur de chaque individu existe une force qui peut sauver le monde <sup>166</sup>.

En fait, la pression qui accable les héros du fantastique est forte, démesurée : « Le roman fantastique et le roman de science-fiction [pour les jeunes] présentent des personnages sur qui repose souvent le sort d'une région, d'un pays, d'une planète <sup>167</sup>. » Alexandre Dumas se voit donner la tâche d'affronter Sekhmet-la-Terrible avec l'aide de son jeune ami Jules Verne. Quant à Étienne Vignal, il doit naviguer dans un monde sans points de repère et où ses pouvoirs lui apparaissent petit à petit. De son côté, Alain Doric se voit dans l'obligation de libérer les Grands Anciens, ancienne race maléfique. En résumé, ce personnage serait plutôt typique du genre fantastique canonique alors qu'à l'opposé, on retrouve celui d'Étienne Vignal qui se rattache surtout au roman contemporain pour adolescents. Au final, la seule caractéristique commune à chacun des personnages demeure leur statut de voyageur. Est-ce que cela lui confère le pouvoir d'interrelier deux types de littérature, comme le fantastique et le roman pour adolescents? Pour le moment, le statut de voyageur semble être le seul point similaire à l'un ou l'autre des protagonistes. Dans la partie qui suit, on saura si le type de narration s'avère utile pour départager d'autres spécificités propres aux personnages.

### 3.2.2 La narration

Cette partie servira à déterminer si, dans les trois romans à l'étude, on retrouve une narration à caractère fantastique ou, au contraire, réaliste. L'objectif est de déterminer si les romans, catégorisés comme fantastiques dans le cadre d'une littérature destinée aux adolescents, se rapprochent plus ou moins d'un genre que de l'autre.

<sup>166</sup> D. COULOMBE. *Le fantastique religieux [...]*, p. 18.

<sup>167</sup> BELLEMARE, Madeleine. « Littérature jeunesse "Du néant à l'excellence" », *Panorama de la littérature québécoise contemporaine*, Montréal, Guérin, 1997, p. 394.

Dans le cas de *Llddz*, l'auteur crée une intimité directe avec le narrateur, en lui donnant son propre nom et son propre métier. En faisant cela, Lazure abolit la distance qui sépare généralement le lecteur de l'auteur. De plus, on peut noter la présence de deux narrateurs au « je » dans le récit de *Llddz*. Monique Noël-Gaudreault précise :

À [l'adolescence,] âge de regard sur soi, la narration au *je* est le procédé par excellence pour faciliter l'identification du lecteur. Le moi ne paraît pas haïssable dans un roman pour jeunes, car il permet de donner la parole à un être humain oscillant entre sensibilité et raison, et de faire connaître de plus près au lecteur quelque chose de l'humaine condition <sup>168</sup>.

La connivence entre eux est donc forte puisque le narrateur établit un contact direct avec le destinataire à l'aide d'adresses au lecteur qu'on retrouve dans l'avertissement au début du roman. Dans celui-ci, Jacques Lazure (narrateur au « je ») note :

Bien que mon nom figure sur la page couverture de ce livre, je ne suis pas vraiment l'auteur de LLDDZ. Toute la première partie, LES CONSONNES ENTREBÂILLÉES, est l'œuvre d'un jeune homme de 16 ans, Alain Doric, qui a consigné son histoire dans un étrange petit cahier noir [...]. Toutefois, je tiens à avertir le lecteur et la lectrice qui s'aventurent dans le monde de *Llddz* : à cause des pages grugées [...] il m'a fallu omettre certains passages, interpréter certaines situations, modifier des phrases, des paragraphes, créer des chapitres dans cette histoire écrite d'une traite. De plus, Alain Doric ne possède pas ce qu'on appelle « une manière de raconter ». Son texte, non destiné à d'éventuels lecteurs, n'avait pas de « style ». J'ai essayé, avec mes modestes capacités d'écrivain, de lui en créer un. (Lazure, p. 9-10)

Alain Doric est le personnage-narrateur de la première partie, mais le second narrateur met tout de même en garde le lecteur : le récit, ou plutôt la construction du récit, a été modifiée par lui afin d'améliorer la compréhension de l'histoire rapportée par Doric. Du point de vue narratif, le second narrateur occupe une place prépondérante vis-à-vis du premier, puisqu'il interfère dans sa narration.

La narration de *L'arc-en-cercle* et de *L'empire couleur sang* s'effectue à la troisième personne. Dans les deux cas, le narrateur est extérieur au récit <sup>169</sup>. Cependant, pour ce qui est de *L'arc-en-cercle*, le narrateur est omniscient et connaît les sentiments et les pensées des personnages, tandis que dans *L'empire couleur sang*, le narrateur n'est que le témoin des événements, il ne fait qu'observer

<sup>168</sup> M. NOËL-GAUDREULT. « Le roman pour adolescents : quelques balises », p. 73.

<sup>169</sup> Selon la terminologie de Vincent Jouve (*La poétique du roman*, 2001), il s'agit ici d'un narrateur extradiégétique et hétérodiégétique.

et raconter. Par contre, ce dernier s'adresse à un destinataire précis, c'est-à-dire à un de ses contemporains, par extension un contemporain de l'auteur, ayant des connaissances générales en histoire. En effet, c'est en mettant l'accent sur l'uchronie générée par la matérialisation de Sekhmet et la création du nouvel empire que ces adresses sont le plus marquantes : « Le premier atterrissage sur la lune n'a pas eu lieu en juillet 1969, mais en janvier 1954. » (Côté, p. 10) Le narrateur sait qu'en temps « normal », dans la « vraie » histoire, cet événement a eu lieu en 1969. De la même manière, il ne voulait pas induire en erreur ses jeunes lecteurs et leur inculquer de fausses notions d'histoire en mentionnant que le premier pas sur la lune de Neil Armstrong avait eu lieu en 1954, et ce, dans l'ère du New Britannia. Cet exemple illustre la volonté pédagogique du récit et met l'accent sur l'appartenance au récit historique plutôt qu'au genre fantastique.

Finalement, l'auteur, par la manière dont sa narration (le narrateur) présente le personnage au lecteur (le narrataire), peut directement influencer la perception qu'en aura le lecteur éventuel. Autrement dit, le personnage principal, à qui est prêté des qualités, des défauts, des émotions, peut servir de « catalyseur » entre l'auteur et le lecteur et créer un certain effet de lecture. Le type de narration, qu'elle soit interne ou externe, sert à baliser cet effet de lecture. Une narration à la première personne, comme c'est le cas dans le roman *Llddz*, permet de rejoindre plus directement le lecteur, puisque la distance entre lui et le personnage principal est amoindrie. Par contre, seulement un des trois romans à l'étude présente une telle narration<sup>170</sup>. En effet, les narrateurs de *L'arc-en-cercle* et de *L'empire couleur sang* sont externes à l'histoire, c'est-à-dire qu'ils n'y prennent pas part. On peut émettre l'hypothèse qu'une narration à la troisième personne, peu courante en littérature pour adolescents selon Thaler et Jean-Bart, est une caractéristique propre aux récits à caractère fantastique destinés aux adolescents, puisque les univers mis en place sortent de l'ordinaire, sont surréels et imaginaires. Peut-être serait-il plus étrange de retrouver une narration à la première personne, puisque le lecteur ne pourrait pas

---

<sup>170</sup> Sans entrer dans les détails, il est tout de même possible de noter que parmi les œuvres du corpus secondaire qui ont été abordées, seulement deux mettent en scène une narration à la première personne. Il s'agit d'*Alégracia* (dont la narration est prise en charge par le personnage féminin éponyme) de Dominic Bellavance et de *Mystique* (personnage narrateur féminin, ce qui met dans ce roman l'accent sur l'idée d'un public cible composé d'adolescentes) de Mylène Gilbert-Dumas. Les autres œuvres sont toutes écrites à la troisième personne, soit la série débutée par *L'île d'Aurélié* et *Aurélié* et *l'île de Zachary* écrite par Véronique Drouin, toute la série d'*Amos Daragon* de Bryan Perro, *Le carrousel pourpre* de Frédérick Durand, *Le diable et l'istorlet* de Luc Pouliot, *La malédiction* de Sonia K. Laflamme et bien d'autres.

accepter ou encore s'associer à une telle « réalité », hors d'atteinte dans son monde de tous les jours. Le voyage entre le monde réel et le monde imaginaire serait ainsi plus acceptable à l'aide d'une narration davantage impersonnelle, qui n'interpelle pas directement le lecteur. La narration à la troisième personne, manifestation de l'hybridité générique des œuvres, permet d'asseoir une illusion référentielle, et ce, de manière à accentuer l'intrusion d'un phénomène insolite tout en prenant en compte les préoccupations et les réactions du destinataire.

Ici, il est impossible de statuer sur le type de narration, interne ou externe, qui serait caractéristique du fantastique présent en littérature pour adolescents. Cependant, certains recoupements entre l'analyse de la narration et du traitement des personnages peuvent être faits. D'abord, l'auteur de n'importe quel genre romanesque possède certainement une conception de son lecteur, associée à la notion de lecteur implicite, ce qui influence consciemment ou non son écriture. Les personnages retrouvés dans les romans peuvent ainsi correspondre à l'idée que s'en fait l'auteur (et les autres agents), soit dans le cas présent, un personnage adolescent raconté à partir d'une narration au « je ». Or si l'on se fie à l'étude de Monique Lebrun menée auprès des lecteurs adolescents eux-mêmes, l'âge du personnage principal leur importe peu. De plus, on constate que la narration à la troisième personne s'avère aussi efficace pour transmettre les apprentissages qui sous-tendent les visées didactiques des agents que la narration à la première personne du singulier. La seule particularité qui recoupe la majorité des conceptions est directement liée à l'hybridité des œuvres. Les héros représentent des voyageurs, des transgresseurs de frontières entre le monde réel et le monde fictionnel, surnaturel. En effet, même la caractéristique « à toute épreuve » des protagonistes, qui doivent « sauver le monde » et qui font face au péril lié à l'apparition du surnaturel dans le récit n'est pas assez englobante, puisqu'elle exclurait le personnage de Doric. Enfin, les différentes analyses effectuées dans les chapitres précédents permettront de mieux cerner des caractéristiques plus générales du roman québécois pour adolescents à caractère fantastique.

### 3.3 Les particularités du fantastique destiné aux adolescents

Au Québec, le théoricien Daniel Coulombe s'est penché sur la fascination récente exercée par le fantastique sur les adolescents. Dans son ouvrage *Le fantastique religieux et l'adolescence*, il stipule que le fantastique vient en quelque sorte occuper un espace spirituel chez les jeunes, espace autrefois accordé à la religion :

La société québécoise se retrouve donc en présence d'un nouveau « religieux » qui prend de nombreux visages. Chez les adolescents, il prend entre autres le visage du fantastique qui est un amalgame de diverses croyances – en la réincarnation, aux extra-terrestres, au paranormal, etc. – et qui comprend d'innombrables sous-genres : horreur et satanisme, sorcellerie, vampirisme et gothisme <sup>171</sup>.

Dans notre corpus, on a plutôt affaire à un fantastique canonique plus qu'à l'horreur ou au gothique. Cependant, on est en droit de se demander si le genre fantastique qu'on y retrouve présente davantage de caractéristiques propres à la littérature pour adolescents ou au genre fantastique. En fait, peut-on vraiment les qualifier de « fantastique »? Selon le Tableau III, présenté dans la section 3.2.1, les romans possèdent des caractéristiques hybrides, empruntant au roman pour adolescents et au genre fantastique, en faisant des romans « à caractère » fantastique. Dans la partie qui suit, les caractéristiques des plans thématique et narratif des œuvres au programme seront mises en perspective.

#### 3.3.1 Bilan des caractéristiques

Cette section met en lumière différents éléments qui ont été soulignés au cours de chacun des chapitres, soit respectivement les caractéristiques génériques, thématiques et narratives des trois romans du corpus.

Tout d'abord, *L'arc-en-cercle* de Daniel Sernine est un roman de formation destiné aux lecteurs adolescents où le surnaturel constitue une thématique liée à des apprentissages. Ce récit présente donc clairement une visée ludique (liée au caractère fantastique) ainsi qu'une tendance didactique (associée au caractère *Bildungsroman*). Par définition, dans les romans de formation, les protagonistes sont confrontés à des épreuves favorisant, entre autres, l'acquisition d'un

---

<sup>171</sup> D. COULOMBE. *Le fantastique religieux [...]*, p. 16.

nouveau système de valeurs, de nouvelles rencontres, des apprentissages grâce auxquels ils parviennent à une meilleure connaissance d'eux-mêmes et du monde, etc. Ici, même si *L'empire couleur sang* et *Llazz* ne peuvent pas être qualifiés de romans de formation, à l'instar de *L'arc-en-cercle* où la visée didactique est liée au voyage d'apprentissage, ils contiennent tout de même une certaine portée éducative, axée respectivement sur un voyage historique et sur un voyage littéraire. Sur le plan thématique, on peut donc concéder aux romans pour adolescents à caractère fantastique du corpus la présence récurrente d'une **portée didactique**. D'ailleurs, on a vu dans le premier chapitre que la littérature pour la jeunesse a tendance à vouloir se conformer au lucratif marché des institutions scolaires et donc, de la pédagogie. Cette dimension spécifique, absente de la littérature fantastique en général, est importante puisqu'elle est omniprésente et très significative dès qu'il s'agit d'une littérature destinée aux jeunes. Cependant, la visée ludique est le propre de plusieurs genres et sous-genres. Elle ne fait donc pas partie des caractéristiques particulières au fantastique que l'on retrouve dans les collections québécoises pour adolescents.

Chacune des œuvres tourne également autour de la **thématique du voyage**. En effet, par définition, le fantastique représente une littérature de l'imaginaire (contrairement aux romans pour adolescents) ancrée dans la réalité des lecteurs :

[L]e fantastique, plus que tout autre genre, est la forme littéraire d'une production imaginaire; sa propriété fondamentale est d'assimiler, en les transformant, les peurs imaginaires et refoulées, ces croyances qui structurent notre vie psychique et qui agissent sur notre mode de perception du réel <sup>172</sup>.

Cette thématique du voyage transforme d'ailleurs une caractéristique principale des romans pour adolescents, à savoir la thématique du « moi » (voir 1.2.1) qui devient un « moi » qui s'ouvre sur le monde. Cela dénote la présence d'une forme d'**humanisme** dans les romans fantastiques pour adolescents, qui a pour fonction de réconcilier l'humain avec le monde dans lequel il vit (à l'image du héros fantastique qui doit « sauver le monde »).

De plus, dans un corpus à caractère fantastique, le monde dans lequel évolue le personnage est souvent mis en parallèle avec un univers surnaturel. La présence du **thème du surnaturel** est par ailleurs accentuée par l'organisation chronotopique des récits fantastiques. Afin de passer

---

<sup>172</sup> C. MASSERON. « Le récit fantastique », p. 35.

d'un monde à un autre et de confronter sa réalité à l'échelle humaine, le personnage doit se déplacer. Donc, le surnaturel, qui survient en voyage, accentue la **métaphore de la route** sur laquelle les personnages se déplacent.

La route est donc intimement liée au chronotope fantastique, qui se distingue surtout par sa **multiplicité spatio-temporelle**, c'est-à-dire une série de différents temps et espaces. Il en va de même pour la route, qui est elle-même pluritemporelle et plurispatale. Plusieurs éléments du chronotope retrouvé dans les romans fantastiques pour adolescents découlent de cette caractéristique fondamentale. Par définition, le fantastique représente un monde fictif, surnaturel, qui suscite un questionnement sur l'inconnu. Cependant, le fantastique ne peut être composé uniquement du monde fictif : il doit évoluer de pair avec le monde réel, mis en place par une illusion référentielle. Ainsi, le voyageur part pour un monde plus ouvert et il le trouve sur la route. De ce fait, le chronotope fantastique se subdivise en autant de mondes, soit généralement en deux (chronotope primaire et secondaire). Le chronotope primaire renvoie au cadre spatio-temporel mis en place afin de créer l'illusion référentielle, soit celui se rapprochant le plus de l'environnement de l'auteur et du lecteur. Il s'agit aussi du monde connu, familier, représenté par une route fixe, c'est-à-dire géographiquement repérable et physiquement empruntable. Le chronotope secondaire, quant à lui, renvoie à l'ailleurs, au monde inconnu et à la notion de temps déformé auxquels est confronté le personnage. Ce chronotope fantastique secondaire est associé à la nature mouvante de la route, c'est-à-dire à la route dynamique qui est créée au fur et à mesure qu'un personnage la forme et la transforme. En fait, le temps primaire demeure généralement fixe, alors que les personnages évoluent dans le chronotope fictif, où le temps secondaire est mouvant, déformé. Le voyageur est en mouvement pendant que le monde autour reste inchangé, à l'image de l'adolescent qui se forge une identité et se transforme dans un monde adulte, résolument fixe.

Maria Nikolajeva considère la présence d'un chronotope fantastique comme une caractéristique narrative représentative du genre. Selon elle, on peut reconnaître un genre grâce à son (ses) chronotope(s). Cela permet donc de stipuler que, lorsqu'on retrouve un chronotope fantastique dans un roman, il s'agit automatiquement d'un roman à caractère fantastique (et non pas uniquement fantastique puisqu'elle tient compte de l'hybridation des genres) :



[L]e principal avantage [de l'analyse textuelle du chronotope] repose sur l'idée d'un chronotope en tant que catégorisation d'un genre, puisque cela nous permet de discerner des caractéristiques spécifiques à certains types de textes, spécialement ceux qui sont plus difficiles à définir en se basant sur les catégories génériques conventionnelles. [...] D'un autre côté, la catégorisation conventionnelle des textes dits « fantastiques » et « réalistes » peut être questionnée lorsque des chronotopes similaires sont retrouvés dans chacun <sup>173</sup>.

L'analyse du chronotope représente alors un élément primordial lorsqu'il est question de définir l'appartenance générique d'un texte. Aussi, l'hybridation des genres se reflète dans la construction du temps et de l'espace dans un récit, c'est pourquoi les structures narratives deviennent de plus en plus complexes et que le chronotope fantastique retrouvé en littérature destinée aux adolescents se divise au moins en deux parties distinctes.

Bref, le personnage est, avec la route qu'il crée, le lien entre le monde réel et le monde surnaturel, le seul qui connaisse les deux, ce qui fait qu'il n'appartient jamais vraiment à l'un ou à l'autre. Une caractéristique importante du personnage, de par sa qualité de voyageur, est donc sa fonction de **transgresseur de frontières**. Parce qu'il connaît la route des deux côtés de cette frontière, délimitant le monde réel et le surnaturel, le héros se trouve dans une situation particulière et il est apte à se questionner sur le monde qui l'entoure. De plus, les rencontres qu'il effectue ont pour fonction de le guider, de le conseiller ou encore de lui faire subir une (ou des) épreuve(s).

Maintenant que les principales caractéristiques du fantastique en littérature pour adolescents ont été cernées, il peut être intéressant de les regrouper dans une tentative de définition du genre.

### 3.3.2 Vers une définition du fantastique pour adolescents

Il existe toute une gamme de récits, répartis selon la catégorisation de genres (romanesque, nouvellistique, etc.) et de sous-genres, généralement associés à un concept historique de courant littéraire (romantisme, réalisme, etc.). Cependant, au-delà de ces concepts théoriques, il existe différents niveaux de métissage entre les multiples catégories et sous-catégories. Ces

---

<sup>173</sup> M. NIKOLAJEVA. *Children's Literature [...]*, p. 151. Je traduis.

croisements engendrent des récits souvent associés à la paralittérature, tels le policier, le fantastique et la science-fiction. En plus de tenir compte de l'hybridation des genres, il faut également prendre en considération le travail créatif et l'effet stylistique propres à chaque auteur. Par conséquent, on peut dire que le roman fantastique québécois pour adolescents n'existe pas en tant que genre à part entière. Il faut ici se limiter à parler de romans « à caractère fantastique » plutôt que de romans « fantastiques ». Par contre, il existe une certaine gradation dans la fantasticalité d'une œuvre, « qui irait du simple contraste entre le monde naturel et des phénomènes surnaturels à la mise en question de ces phénomènes <sup>174</sup>».

Par définition, un récit fantastique implique un « franchissement de la frontière, impossible dans le réel, [et qui] signifie tout autant l'aventure effrayante de laquelle on ne revient pas que, métaphoriquement, la levée provisoire des interdits de toute nature qui bornent ordinairement les aventures humaines <sup>175</sup>». Cette définition demeure très pertinente pour ce qui est des romans pour adolescents. En effet, si l'on tente une définition pouvant répondre aux questions fondamentales (qui? quoi? comment? pourquoi?), on se rend compte que son principe de base s'y applique. Donc, dans les récits fantastiques québécois pour adolescents, on retrouve un héros transgresseur de frontières (entre le réel et le surnaturel) en voyage. Ce passage d'un monde à l'autre est rendu possible grâce à la multiplicité spatio-temporelle retrouvée dans les récits et représentée par le motif de la route dans un chronotope fantastique dichotomique. Au final, le personnage qui part en voyage acquiert un nouveau bagage (identitaire, littéraire, historique, etc.) lié à divers apprentissages généralement à visée humaniste.

Pour finir, l'ébauche de définition proposée ici ne se prétend ni complète ni définitive, puisqu'elle ne repose pas sur une étude exhaustive de la production littéraire québécoise qualifiée de fantastique et destinée aux lecteurs adolescents. Elle a pour seule prétention d'éventuellement servir de point de départ à de prochaines études dans le domaine, où la réflexion amorcée pourra être poursuivie.

---

<sup>174</sup> RISCO, Antonio. « Les prolégomènes de la recherche sur la littérature fantastique en langue espagnole par une équipe de l'Université Laval », *Les ailleurs imaginaires*, Québec, Nuit blanche éditeur, 1993, p. 172.

<sup>175</sup> C. MASSERON. « Le récit fantastique », p. 49.

## Conclusion

---

« Les voyages forment la jeunesse. »

- Proverbe français

Au Québec, les premiers fantastiqueurs sont à l'œuvre dès les débuts du genre narratif, notamment avec *L'Influence d'un livre* (1837) de Philippe Aubert de Gaspé fils et d'autres auteurs tels Louis Fréchette, Pamphile Lemay et Honoré Beaugrand. Cependant, c'est au tout début des années 1980 que le fantastique connaît une expansion certaine au Québec et que s'imposent des auteurs comme Daniel Sernine, Jacques Lazure et Denis Côté. Au fil des ans, les éditeurs et les auteurs ont formé un solide marché de littérature pour la jeunesse au Québec. Cependant, ces dernières années ont été plus difficiles pour les acteurs du marché québécois, notamment à cause de l'engouement monstre pour la littérature fantastique et des univers plus étoffés qu'ont créés les J.K. Rowling et Philip Pullman. Au Québec, en réponse à ce phénomène, ce sont sans doute les éditions Les Intouchables, fondées en 1993, qui ont le mieux réagi avec la série *Amos Daragon* de Bryan Perro et les éditions de Mortagne avec les *Chevaliers d'émeraude* de l'auteure québécoise Anne Robillard.

En résumé, l'objectif premier de ce mémoire était de déterminer les caractéristiques générales du fantastique pour adolescents publié au Québec depuis la dernière décennie, et ce, grâce à une analyse générique (chapitre un), thématique (chapitre deux) et narrative (chapitre trois) des œuvres. Cette quête d'une définition générale était limitée par le nombre très restreint d'œuvres à l'étude. Ici, la généralisation ne s'effectue que par extrapolation et non par une observation exhaustive, même si plusieurs lectures complémentaires ont été mentionnées dans le troisième chapitre. Au-delà de cette limite, il a tout de même été possible de contribuer à l'élaboration d'une réflexion sur le fantastique présent dans la littérature destinée aux adolescents, et ce, grâce à une mise en perspective d'observations concrètes réalisées grâce aux trois œuvres à l'étude. En effet, les quelques caractéristiques identifiées ont pu mener à l'élaboration d'une définition du genre. On pourrait supposer que s'il y a définition, il y a genre. Toutefois, une conclusion importante de ce mémoire est de pouvoir affirmer que le fantastique, en littérature pour

adolescents, n'existe pas en tant que genre, mais plutôt en tant que « contenu » thématique, narratif, etc. Il n'y a donc que « caractère ». Pourquoi le fantastique, genre à part entière, devient-il un « caractère » lorsqu'il s'accrole à la littérature pour adolescents? Celle-ci est-elle trop codifiée, voire « stéréotypée », pour laisser une plus grande place au fantastique, une littérature de l'imaginaire? Et si l'essor du fantastique dans la littérature pour adolescents était justement une réaction envers ce genre un peu trop fermé et encadré par toutes sortes d'institutions, notamment les maisons d'édition et le système scolaire? Dans ce cas, tenter de définir le fantastique pour adolescents devient-il une limite ou un code supplémentaire?

De manière générale, un événement est fantastique lorsque le monde, le quotidien, subit une intrusion ou une agression de l'étrange, du surnaturel, de l'insolite : « Tout semble comme aujourd'hui et comme hier : tranquille, banal, sans rien d'insolite, et voici que lentement s'insinue ou que soudain se déploie l'inadmissible <sup>176</sup>. » Cette apparition, parfois considérée comme une « inquiétante étrangeté », depuis Freud <sup>177</sup>, a pour conséquence de provoquer un sentiment de trouble, de peur chez le personnage qui en est témoin. Dans le corpus à l'étude, le genre fantastique fait partie d'une littérature qui possède aussi ses propres caractéristiques, soit le roman contemporain destiné aux adolescents. De fait, cette hybridité pourrait servir de point de départ pour d'autres études sur le sujet. Par exemple, l'hybridité des œuvres à l'étude, qui possèdent un « caractère » fantastique dans une littérature destinée aux adolescents, s'affiche notamment sur trois niveaux. D'abord, la tension propre au fantastique canonique n'est pas maintenue tout au long de la majorité des romans, puisque la thématique du surnaturel qui y est rattachée devient secondaire à celle de la découverte du « moi » et du monde. Ensuite, on remarque le caractère associé au *Bildungsroman* attribué aux œuvres (prédominant dans *L'arc-en-cercle*) et qui se rapporte à la visée didactique propre à une vaste majorité de romans québécois contemporains destinés aux adolescents. En effet, le terme *Bildungsroman*, « introduit en 1870 par Wilhelm Dilthey pour désigner un récit centré sur l'évolution d'un jeune héros jusqu'à ses premières expériences du monde adulte [...] est progressivement devenu synonyme de roman d'apprentissage <sup>178</sup> ». Finalement, un troisième élément accentuant le caractère hybride des œuvres tourne autour de l'importante présence de l'intertextualité, qui renvoie majoritairement

<sup>176</sup> R. CAILLOIS et J.-C. ROMER. *Encyclopaedia Universalis*, p. 924.

<sup>177</sup> Voir la définition de Freud dans « L'inquiétante étrangeté », *Essais de psychanalyse appliquée* (1976), p. 198.

<sup>178</sup> D. DI CECCO. *Entre femmes et jeunes filles [...]*, p. 26-27.

à une littérature canonisée par les institutions et par l'histoire, comme le constate Lucie Choquette dans son mémoire sur l'intertextualité dans le roman québécois pour adolescents : « Le roman adressé aux lecteurs de 12 à 17 ans [...] n'a pas pour visée principale de faire acquérir des habiletés de lecture, mais plutôt d'amener le lecteur en croissance vers une littérature dite *générale* <sup>179</sup>. »

En fait, dans cette étude, il n'a pas été question de juger ou encore de définir le genre afin de restreindre, mais plutôt de mieux comprendre sa logique interne et son rôle à l'égard de son lectorat. Ainsi, on a pu constater qu'il s'agit de romans à caractère fantastique, qui peuvent tout de même s'associer au monde du fantastique canonique, dominant dans le corpus, où sont mis en scène des fantômes, des sorciers, des vampires, des démons, etc. Par exemple, dans *L'arc-en-cercle* (1995) de Daniel Sernine, on retrouve un fantôme et une entité maléfique de même qu'un anneau ancien possédant des pouvoirs que le personnage adolescent d'Étienne Vignal apprend à utiliser. Dans *Llddz* (2001) de Jacques Lazure, le fantastique est incarné par le voyage dans le monde parallèle de Llddz ainsi que par l'incarnation des Grands Anciens (sous forme de termites) dans le monde réel lorsque le jeune Alain Doric prend possession du corps d'Amantha Rodriguez. Finalement, dans *L'empire couleur sang* (2002) de Denis Côté, le fantastique repose presque entièrement sur les personnages de la déesse Sekhmet-la-Terrible et de Cagliostro l'immortel. Le caractère fantastique des œuvres destinées aux adolescents se concentre surtout dans le traitement réservé à un événement, un objet ou à un personnage.

Une autre caractéristique propre au fantastique et circonscrite lors de l'analyse du chronotope révèle la multiplicité spatio-temporelle élaborée dans les œuvres. Cela engendre un déplacement, un voyage lors du passage d'une dimension spatio-temporelle à une autre. Tous les personnages transgresseurs de frontières sont confrontés au thème du voyage, de l'ailleurs, et ce, dans le cadre d'une pluralité spatio-temporelle. Le proverbe « Les voyages forment la jeunesse » prend donc une couleur particulière, puisque ce thème est omniprésent à l'intérieur d'une littérature pour adolescents, qui, souvent, possède des visées pédagogiques : « Parce qu'il s'adresse non pas à un égal mais à un adulte en formation, l'auteur ou l'éditeur ne peut laisser de côté les dimensions de la transmission, de l'apprentissage, de l'éducation ou de

---

<sup>179</sup> L. CHOQUETTE. *L'intertextualité dans le roman[...]*, p. 15.

l'accompagnement... tout en restant dans le domaine de la littérature <sup>180</sup>.» Ainsi, il faut voyager pour se sauver la vie – littéralement ou métaphoriquement – ou encore pour sauver le monde, ce qui amène une thématique du voyage liée à l'humanisme.

Ces héros salvateurs interpellent grandement les adolescents qui sont à l'âge de la quête « perpétuelle ». De plus, selon d'autres, comme le souligne Françoise Lepage, « l'adolescence [...] justifie l'existence d'une littérature spécialement conçue pour ce groupe d'âge <sup>181</sup> ». Par contre, pour d'autres, « la notion d'adolescence est si incertaine que certains chercheurs n'hésitent pas à écrire qu'elle n'est qu'une construction sociétale <sup>182</sup> ». Pour eux, la spécificité des romans pour adolescents n'est pas une nécessité, puisqu'ils se questionnent sur la pertinence de ne pas, tout simplement, leur offrir des romans pour adultes. Ainsi se questionne Francine Allard, citée par Stanley Péan : « Ne devrions-nous pas fourbir nos plumes et écrire comme si on le faisait pour un lectorat adulte? [...] Les adolescents ont-ils vraiment besoin qu'on leur écrive des romans spécifiques? Écrire pour ados veut-il signifier que ce soit moins exigeant? <sup>183</sup> » La littérature destinée aux jeunes est souvent une littérature « pour » la jeunesse, c'est-à-dire écrite pour un public cible précis. Elle met donc l'accent sur le lecteur et ses compétences de lecture. Il est vrai qu'on « écrit toujours pour quelqu'un, lecteur réel, virtuel, idéalisé. [...] Cela signifie-t-il qu'il faut produire des écrits rigoureusement adaptés à des lecteurs scrupuleusement ciblés? <sup>184</sup> » Danielle Thaler et Alain Jean-Bart affirment à quel point il peut être dangereux de cibler un lectorat comme celui des « jeunes », puisque celui-ci ne saurait être fixe, mais plutôt mouvant et versatile : « [L]e jeune lecteur est par excellence un lecteur qui évolue, qui passe par des stades de compétences et d'intérêts tellement différents qu'il semble difficile de concevoir une unité à partir de ces différences <sup>185</sup>. » D'ailleurs, ils rapportent les propos de deux théoriciens sur la littérature pour la jeunesse :

Jean-Paul Nozière récuse l'idée d'écrire pour les adolescents. Adapter l'œuvre à un lecteur potentiel, c'est, pour lui, tricher, tricher avec lui-même, tricher avec ses personnages, tricher avec le roman, tricher avec le lecteur. Jean Joubert [quant à lui,] préfère parler d'une lecture « adolescente », ce qui implique, bien évidemment, que les

<sup>180</sup> J. LARTET-GEFFARD. *Le roman pour ados [...]*, p. 28.

<sup>181</sup> F. LEPAGE. *Histoire de la littérature pour la jeunesse [...]*, p. 10-11.

<sup>182</sup> J. LARTET-GEFFARD. *Le roman pour ados [...]*, p. 30.

<sup>183</sup> F. ALLARD, citée dans Stanley PÉAN. « Au-delà du miroir : S'affranchir de Narcisse », *Le libraire*, 1<sup>er</sup> mars 2003, <http://www.lelibraire.org/article.asp?cat=1&id=677> (Page consultée le 16 août 2005).

<sup>184</sup> D. THALER et A. JEAN-BART. *Les enjeux [...]*, p. 15.

<sup>185</sup> D. THALER et A. JEAN-BART. *Les enjeux [...]*, p. 23.

mêmes œuvres peuvent être lues et relues à différents moments d'une existence de lecteur <sup>186</sup>.

En effet, toute œuvre implique différents niveaux de lecture, pouvant plaire aux jeunes, aux adolescents ou aux adultes. De même, l'universalité d'une œuvre littéraire, que ce soit par le style d'écriture ou par ses thèmes, est une qualité fondamentale puisque celle-ci peut s'adresser à des lecteurs de tous âges. Ce que cherchent Nozière et Joubert, « ce sont des lecteurs et non des destinataires <sup>187</sup>».

La question du lecteur et du destinataire d'une œuvre est doublement pertinente lorsqu'on parle de fantastique, puisque ce dernier se définit aussi par la manière dont il est reçu, par l'effet qu'il provoque : « Il dépendrait donc moins de la présence d'événements assurément surnaturels que de la manière dont les perçoivent le lecteur et les personnages <sup>188</sup>. » Tout est une question de point de vue. D'ailleurs, un aspect intéressant qui n'a pas été abordé dans cette étude, faute d'espace, mais qui mériterait qu'on s'y attarde plus amplement, concerne l'effet fantastique qui est différemment perçu selon le sexe du lecteur :

[L]es romans pour garçons sont souvent axés sur l'aventure et l'action, tandis que les romans pour jeunes filles portent sur les relations interpersonnelles et se concentrent très souvent sur une histoire d'amour [...]. Aujourd'hui il est difficile d'accepter une division aussi stéréotypée entre les intérêts des lecteurs et des lectrices. Cependant, cette dichotomie persiste. Dans *Et pourtant ils lisent...*, publié en 1999, Christian Baudelot et ses collaboratrices réaffirment que le sexe du lecteur est le facteur le plus déterminant dans les goûts des adolescents <sup>189</sup>.

Dans son étude intitulée *Le récit fantastique féminin*, Lise Pelletier constate la même dichotomie en ce qui a trait aux expériences de lecture propres à chaque sexe : « Le sexe du lecteur ou de la lectrice aura un impact sur sa vision du fantastique <sup>190</sup>. » Pelletier ajoute que l'homme et la femme possèdent également une vision différente de la réalité qui les englobe :

Selon [Rosemary] Jackson, le fantastique, déterminé par l'altérité, cherche à éveiller chez les lectrices et lecteurs un sentiment d'« inquiétante étrangeté » visant à attirer l'attention sur la situation instable et subjective de ce que nous appelons la réalité. En admettant que

<sup>186</sup> D. THALER et A. JEAN-BART. *Les enjeux [...]*, p. 18.

<sup>187</sup> D. THALER et A. JEAN-BART. *Les enjeux [...]*, p. 20.

<sup>188</sup> STEINMETZ, Jean-Luc. *La littérature fantastique*, coll. « Que sais-je? », Paris, Presses Universitaires de France, 4<sup>e</sup> édition, 2003, p. 14.

<sup>189</sup> D. DI CECCO. *Entre femmes et jeunes filles [...]*, p. 90-91.

<sup>190</sup> PELLETIER, Lise. *Le récit fantastique féminin*, Les Cahiers de recherche du GREMF, cahier 39, Québec, Université Laval, 1990, p. 69.

la « réalité » équivaut à ce qui est communément admis dans la culture et que cette culture est masculine, il est permis de penser que les femmes puissent vivre dans un rapport différent à la réalité <sup>191</sup>.

Finalement, en plus d'une expérience de lecture propre à la lectrice ou au lecteur, il existe aussi une expérience d'écriture distincte. D'ailleurs, Pelletier se questionne sur le fait que depuis les débuts du genre, on retrouve toujours plus de fantastiqueurs masculins que féminins :

Qu'on l'appelle sensibilité, instinct ou intuition, la différence féminine s'oppose toujours ici à la raison. Cette complicité féminine avec les éléments naturels et un mode d'appréhension du réel opposé au cartésianisme rangent définitivement la femme du côté de l'irrationnel [...] Si, suivant Richter, le fantastique n'est qu'irrationnel et si la femme détient le monopole de l'irrationalité, comment expliquer la présence des auteurs masculins qui, depuis toujours, ont hanté le genre? <sup>192</sup>

Bref, est-ce que ce sont des femmes qui écrivent des romans – réalistes – pour jeunes filles? Et des hommes des romans – d'aventure – pour adolescents? Existe-il plus de romans fantastiques destinés aux adolescents qu'aux adolescentes? Ou la tendance « masculine » du genre fantastique est-elle en train de se renverser? J'ai effectivement l'impression qu'on retrouve aujourd'hui en bibliothèque de plus en plus de romans fantastiques écrits par des femmes et mettant en scène des personnages féminins. Cependant, les jeunes lectrices et lecteurs ont-ils besoin qu'on leur écrive des romans spécifiques? Si l'auteure ou l'auteur prend en considération, d'une part, l'âge de son lectorat et, d'autre part, son sexe, cela ne revient-il pas à tricher doublement dans l'écriture et à l'orienter dans une direction prédéterminée, à l'instar de la direction donnée par une politique éditoriale? Et cela ne contribue-t-il pas aussi à « dénaturer » un genre pour le transformer en « caractère », comme c'est le cas pour le fantastique dans les romans pour adolescents?

---

<sup>191</sup> L. PELLETIER. *Le récit fantastique féminin*, p. 128.

<sup>192</sup> L. PELLETIER. *Le récit fantastique féminin*, p. 80.



## Bibliographie

-- Les références précédées d'un astérisque (\*) se rapportent aux ouvrages cités dans le mémoire.

---

### Œuvres à l'étude

---

- \* CÔTÉ, Denis. *L'empire couleur sang*, coll. « Atout fantastique », Montréal, Éditions Hurtubise HMH, 2002, 337 p.
- \* LAZURE, Jacques. *Lldz*, coll. « Graffiti », Saint-Lambert, Soulières éditeur, 2001, 337 p.
- \* SERNINE, Daniel. *L'arc-en-cercle*, coll. « Échos - Niveau II », Saint-Lambert, Éditions Héritage inc., 1995, 474 p.

---

### Corpus secondaire

---

- BELLAVANCE, Dominic. *Alégracia et le Serpent d'Argent*, Drummondville, Éditions Les Six Brumes, 2005, 439 p.
- BELLAVANCE, Dominic. *Alégracia et les Xayiris*, volume 1, tome 2, Drummondville, Éditions Les Six Brumes, 2006, 339 p.
- DROUIN, Véronique. *L'île d'Aurélie*, coll. « Mon roman », Montréal, La courte échelle, 2004, 285 p.
- DROUIN, Véronique. *Aurélie et l'île de Zachary*, coll. « Mon roman », Montréal, La courte échelle, 2005, 349 p.
- \* DURAND, Frédérick. *Le carrousel pourpre*, coll. « Atout », Montréal, Hurtubise HMH, 2001, 147 p.
- DURAND, Frédérick. *Promenade nocturne sur un chemin renversé*, coll. « Atout », Montréal, Hurtubise HMH, 2002, 200 p.
- GILBERT-DUMAS, Mylène. *Mystique*, coll. « Mon roman », Montréal, La courte échelle, 2003, 190 p.
- LAFLAMME, Sonia K. *La malédiction*, coll. « Atout », Montréal, Hurtubise HMH, 2001, 139 p.
- PERRO, Bryan. *Amos Daragon – La cité de Pégase*, Montréal, Les Intouchables, 2005, 251 p.
- POULIOT, Luc. *Le diable et l'istorlet*, coll. « Atout », Montréal, Hurtubise HMH, 2002, 148 p.

---

**Cœuvres et auteurs - Études**


---

- \* « Denis Côté », *L'abécédaire des créateurs*, Communication-Jeunesse, 2004,  
<http://www.communication-jeunesse.qc.ca/repertoires/createurs/fiches.php?id=53-56-3688> (Page consultée le 15 août 2005).
- \* « Jacques Lazure », *L'abécédaire des créateurs*, Communication-Jeunesse, 2004,  
<http://www.communication-jeunesse.qc.ca/repertoires/createurs/fiches.php?id=53-56-3801> (Page consultée le 15 août 2005).
- \* « Jacques Lazure », *Les oiseaux déguisés*, VLB éditeur, 2005,  
<http://www.edvlb.com/pagecat.asp?annee=2003&codecat=cg&no=14&saison=Automne&page=4> (Page consultée le 15 août 2005).
- \* « L'empire couleur sang », *Littérature québécoise pour la jeunesse 2002*, Services documentaires muldimédia inc,  
<http://www.sdm.qc.ca/centre/bibliographies/lj02/nd/nA215636.html> (Page consultée le 16 août 2005).
- \* « Llddz », *Littérature québécoise pour la jeunesse 2001*, Services documentaires multimédia inc.,  
<http://www.sdm.qc.ca/centre/bibliographies/lj01/nd/nA103896.html> (Page consultée le 16 août 2005).
- \* *La magie des livres*, Bibliothèque et Archives Canada, 2002,  
<http://www.collectionscanada.ca/lisez-sur-le-sujet/015020-025004-f.html> (Page consultée le 15 août 2005).
- BORDELEAU, Francine. « Lire, relire : *Lurelu* », *Lettres québécoises*, n° 109, Montréal, Éditions Jumonville, printemps 2003, p. 8-11.
- BOUTIN, Jean-François. « Denis Côté ou quand les "voyages" forment notre jeunesse... », *Des livres et des jeunes*, n°49-50, Sherbrooke, A.C.A.L.J., été 1995, p. 14-17.
- CRÉPEAU, Isabelle. « Couleur Lazure », *Lurelu*, vol. 21, n°1, Montréal, printemps-été 1998, p. 39-41.
- DROUIN, Véronique. *Le monde d'Aurélie*, printemps 2006,  
<http://www.veroniquedrouin.com/> (Page consultée le 2 octobre 2006).
- KARADJIAN, Dominique. « Denis Côté, écrivain le plus aimé de la littérature québécoise », *Enfant chéri*, [s.d.]  
[http://www.manuscrit.com/Edito/invites/Pages/JuilJeun\\_DCote.asp](http://www.manuscrit.com/Edito/invites/Pages/JuilJeun_DCote.asp) (Page consultée le 15 août 2005).
- MAGISTRY, Louise. « Mystique », Services documentaires multimédia inc.,  
<http://www.sdm.qc.ca/bibliomanes/nd/nA327098.html> (Page consultée le 2 octobre 2006).

NAVARRO, Pascale. « L'empire couleur sang - Denis Côté », *Voir*, 15 août 2002, <http://www.voir.ca/livres/livres.aspx?iIDArticle=22185> (Page consultée le 16 août 2005).

\* SOULIÈRES ÉDITEUR. *Lire en paix*, Catalogue 2006, 45 p.

\* TRUDEL, Jean-Louis. « Daniel Sernine : la fiction du désenchantement », *Lettres québécoises*, n° 109, Montréal, Éditions Jumonville, printemps 2003, p. 12-13.

---

## Fantastique

---

BERTRAND, Jean-Pierre. « Fantastique », *Le dictionnaire du littéraire*, Paris, Quadrige/PUF, 2004, p. 226-227.

\* BLETON, Paul. « Le genre et la catégorisation comme opération cognitive », *Les ailleurs imaginaires*, Québec, Nuit blanche éditeur, 1993, p. 39-51.

BOIVIN, Aurélien, Maurice ÉMOND et Michel LORD. *Les ailleurs imaginaires : les rapports entre le fantastique et la science-fiction*, Québec, Nuit blanche éditeur, 1993, 306 p.

\* BOIVIN, Aurélien, Maurice ÉMOND et Michel LORD. *Bibliographie analytique de la science-fiction et du fantastique québécois (1960-1985)*, Québec, Nuit blanche éditeur, 1992, 577 p.

BOVET, Ludmila. « Le voyage fantastique : la chasse-galerie », *Québec français*, n° 100, Québec, Publications Québec français, hiver 1996, p. 110-112.

\* BOZZETTO, Roger. « Les domaines des fantastiques », *Québec français*, n° 139, automne 2005, Publications Québec français, Québec, p. 39-41.

\* CAILLOIS, Roger et Jean-Claude ROMER. « Fantastique », *Encyclopaedia Universalis*, Paris, vol. 6, première publication, 1970, p. 916-927.

\* CAILLOIS, Roger. « Fantastique », *Dictionnaire des genres et notions littéraires*, 2<sup>e</sup> édition, Paris, Encyclopaedia Universalis et Éditions Albin Michel, 2001, p. 298-308.

\* DESMEULES, Georges. *La littérature fantastique et le spectre de l'humour*, Québec, L'Instant même, 1997, 204 p.

ÉMOND, Maurice. « Le fantastique au Québec - Le XX<sup>e</sup> siècle », *Québec français*, n° 50, Québec, Publications Québec français, mai 1983, p. 27-44.

FABRE, Jean. *Le miroir de sorcière - Essai sur la littérature fantastique*, Paris, Librairie José Corti, 1992, 517 p.

FREUD, Sigmund. « L'inquiétante étrangeté (Das Unheimliche) », *Essais de psychanalyse appliquée*, coll. « Idées », n° 353, Paris, NRF/Gallimard, 1976, p. 163-210.

- \* GENTILHOMME, Serena et Claude BOLDUC. « Et pourtant il vit... », *Québec français*, n° 139, Québec, Publications Québec français, automne 2005, p. 42-44.
- \* GROSSMAN, Simone. « Un nouvel art du voyage: le fantastique québécois », *Québec Studies*, n° 36, Plattsburgh, ACQS, aut.03/hiv.04, p. 111-123.
- \* GUILBAULT, Nicole. « Le cours de contes et légendes ou les chercheurs de trésor », *Québec français*, n° 116, Québec, Publications Québec français, hiver 2000, p. 76-83.
- JACKSON, Rosemary. *Fantasy – The Literature of Subversion*, Londres, Routledge, 1981, 211 p.
- JANELLE, Claude. *L'année de la science-fiction et du fantastique québécois*, 1998, <http://www.alire.com/ASFFQ/ASFFQ1998.html> (Page consultée le 4 juin 2006).
- \* LAFLAMME, Steve. « Initiation au fantastique – Éléments de définition », *Québec français*, n° 139, Québec, Publications Québec français, automne 2005, p. 34-38.
- LANDRY, François. *Un efficace stratégique : de la notion de littérature fantastique comme agent de cohésion institutionnelle*, mémoire, Université de Sherbrooke, septembre 1988, 261 p.
- LORD, Michel. « L'écriture fantastique au Québec depuis 1980 », *Présence francophone*, n° 42, 1993, p. 159-178.
- \* LORD, Michel. « Fantômes étranges et figures épiques dans le récit fantastique bref », *Recherches sociographiques*, vol. XXXIII, n° 2, Louvain-La-Neuve, ARSC, 1992, p. 299-321.
- LORD, Michel. *Anthologie de la science-fiction québécoise contemporaine*, coll. « Bibliothèque québécoise », Montréal, Fides, 1988, 265 p.
- \* LORD, Michel. *La logique de l'impossible – Aspects du discours fantastique québécois*, Québec, Nuit blanche éditeur, 1995, 360 p.
- \* MASSERON, Caroline. « Le récit fantastique », *Pratiques*, n° 34, Metz, juin 1982, p. 31-76.
- \* MORIN, Lise. « Du paranormal en paralittérature », *Québec français*, n° 118, Québec, Publications Québec français, été 2000, p. 79-81.
- MORIN, Lise. « Quelques rouages de la machine fantastique dans "Les messagers de l'ascenseur" », *Voix et Images*, vol. XIX, n° 1 (55), automne 1993, p. 132-150.
- \* MORIN, Lise. *La nouvelle fantastique québécoise de 1960 à 1985 : Entre le hasard et la fatalité*, coll. « Études », Québec, Les cahiers du CRELIQ, Nuit blanche éditeur, 1996, 300 p.
- \* PELLETIER, Lise. *Le récit fantastique féminin*, Les Cahiers de recherche du GREMF, cahier 39, Québec, Université Laval, 1990, 144 p.

- \* RISCO, Antonio. « Les prolégomènes de la recherche sur la littérature fantastique en langue espagnole par une équipe de l'Université Laval », *Les ailleurs imaginaires*, Québec, Nuit blanche éditeur, 1993, p. 167-178.
- \* STEINMETZ, Jean-Luc. *La littérature fantastique*, coll. « Que sais-je? », 4<sup>e</sup> édition, Paris, Presses Universitaires de France, 2003, 127 p.
- \* TODOROV, Tzvetan. *Introduction à la littérature fantastique*, coll. « Points », Paris, Éditions du Seuil, 1970, 188 p.
- \* TRITTER, Valérie. *Le fantastique*, coll. « Thèmes et études », Paris, Éditions Ellipses, 2001, 158 p.
- VANDENDORPE, Christian. « Pouvoirs du héros et rationalité dans le fantastique et la science-fiction », *Les ailleurs imaginaires*, Québec, Nuit Blanche éditeur, 1993, p. 243-263.
- VIERNE, Simone. « Le fantôme, l'automate et le robot. Les rapports de la science-fiction et du fantastique », *Les ailleurs imaginaires*, Québec, Nuit Blanche éditeur, 1993, p. 65-282.

---

#### Les adolescents et le fantastique

---

- \* COULOMBE, Daniel. *Le fantastique religieux et l'adolescence*, Saint-Laurent, Éditions Fides, 2003, 163 p.
- COULOMBE, Daniel. « L'univers fantastique, une nouvelle religion », *Spirale*, n° 179, juillet-août 2001, p. 24-25.
- \* DUPUIS, Simon. « Le fantastique dans la littérature québécoise pour la jeunesse », *Lurelu*, vol.14, n° 2, Montréal, hiver 1992, p. 4-10.
- HAMEL, Réginald [dir.]. *Panorama de la littérature québécoise contemporaine*, Montréal, Guérin, 1997, 822 p.
- HELD, Jacqueline. *L'imaginaire au pouvoir - Les enfants et la littérature fantastique*, coll. « Enfance heureuse », Paris, Les Éditions ouvrières, 1977, 245 p.
- LORD, Michel et Donald McKENZIE. « Le fantastique et la science-fiction dans les romans québécois pour la jeunesse », *Lurelu*, vol. 6, n° 1, Montréal, printemps-été 1983, p. 3-8.
- SALTMAN, Judith. « The Ordinary and the Fabulous : Canadian Fantasy Literature for Children », *Worlds of Wonder*, Ottawa, Les Presses de l'Université d'Ottawa, 2004, p. 89-200.
- \* SERNINE, Daniel [sous la dir. d'Andrea Paradis]. « Science-fiction et fantastique pour jeunes », *Visions d'autres mondes : la littérature fantastique et de science-fiction canadienne*, Montréal, Éditions RD, 1995, p. 102-110.

---

**Littérature pour adolescents**


---

- « Les figures de l'adolescence dans la littérature de jeunesse », *Cahiers de la recherche en éducation*, vol. 7, n° 1, Sherbrooke, Éditions du CRP, 2000, 158 p.
- « Littérature jeunesse au Québec », [s.d.], <http://littjeunesse.iquebec.com/> (Page consultée le 8 août 2005).
- BANCAUD-MAËNEN, Florence. *Le roman de formation au XVIII<sup>e</sup> siècle en Europe*, Paris, Nathan, 1998, 128 p.
- \* BELLEMARE, Madeleine. « Littérature jeunesse "Du néant à l'excellence" », *Panorama de la littérature québécoise contemporaine*, Montréal, Guérin, 1997, p. 386-414.
- \* CHOQUETTE, Lucie. *L'intertextualité dans le roman québécois destiné aux adolescents : étude d'une pratique d'écriture et de sa fonction de légitimation*, mémoire, Université du Québec à Montréal, juillet 2000, 126 p.
- \* CÔTÉ, Jean-Denis. *La portée didactique de la littérature pour la jeunesse au Québec*, Thèse (Ph. D.), Université Laval, 2003, 328 p.
- \* DEMERS, Dominique. *Du Petit Poucet au Dernier des raisins : Introduction à la littérature jeunesse*, Montréal, Québec/Amérique Jeunesse, 1994, 253 p.
- DEMERS, Dominique. *Représentation et mythification de l'enfance dans la littérature jeunesse*, Thèse (Ph. D.), Sherbrooke, Université de Sherbrooke, 1993, 504 p.
- \* DI CECCO, Daniela. *Entre femmes et jeunes filles – Le roman pour adolescentes en France et au Québec*, Montréal, Éditions du remue-ménage, 2000, 206 p.
- \* ESCARPIT, Denise et Mireille VAGNÉ-LEBAS. *La littérature d'enfance et de jeunesse : état des lieux*, Paris, Hachette, 1988, 270 p.
- \* LARTET-GEFFARD, Josée. *Le roman pour ados : une question d'existence*, coll. « La littérature jeunesse, pour qui, pour quoi? », Paris, Éditions du Sorbier, 2005, 175 p.
- \* LE BRUN, Claire. « *Bildungsroman*, littérature pour la jeunesse et science-fiction », *Imagine...*, n° 53, septembre 1990, p. 99-108.
- \* LE BRUN, Claire. « Chronotopes du roman québécois pour adolescents », *Voix et Images*, vol. XXV, n° 2, Montréal, Université du Québec à Montréal, hiver 2000, p. 268-279.
- \* LE BRUN, Claire. « Edgar Alain Campeau et les autres : le lecteur fictif dans la littérature québécoise pour la jeunesse (1986-1991) », *Voix et images*, vol. XIX, n° 1, Montréal, Université du Québec à Montréal, automne 1993, p. 151-165.

- \* LE BRUN, Claire. « Espace, temps et cosmogonie dans le roman pour adolescents de Marie-Danielle Croteau », *La mémoire comme palimpseste en littérature pour la jeunesse*, Québec, Éditions Nota Bene, 2005, p. 9-27.
- \* LEBRUN, Monique [dir.]. *Les pratiques de lecture des adolescents québécois*, Sainte-Foy, Éditions MultiMondes, 2004, 313 p.
- \* LEMIEUX, Bruno. *Le roman pour adolescents au Québec : édition normative et stratégies de mise en marché*, mémoire, Université de Sherbrooke, avril 1994, 226 p.
- \* LEPAGE, Françoise. *Histoire de la littérature pour la jeunesse : Québec et francophonies du Canada suivie d'un Dictionnaire des auteurs et des illustrateurs*, Orléans, Les Éditions David, 2000, 826 p.
- LEPAGE, Françoise. « Le concept d'adolescence : évolution et représentation dans la littérature québécoise pour la jeunesse », *Voix et Images*, vol. XXV, n° 2, Montréal, UQÀM, hiver 2000, p. 241-250.
- \* MADORE, Édith. *La littérature pour la jeunesse au Québec*, Montréal, Éditions du Boréal, 1994, 126 p.
- MEYER SPACKS, Patricia. *The Adolescent Idea : Myths of Youth and the Adult Imagination*, New York, Basic Books, 1981, 308 p.
- \* NIKOLAJEVA, Maria. *Children's Literature Comes of Age - Toward a New Aesthetic*, New York/Londres, Garland Publishing, 1996, 239 p.
- \* NOËL-GAUDREAU, Monique. « Le roman pour adolescents : quelques balises », *La littérature pour la jeunesse : 1970-2000*, coll. « Archives des lettres canadiennes », tome XI, Saint-Laurent, Éditions Fides, 2003, p. 69-81.
- OTTEVAERE-VAN PRAAG, Ganna. *Le roman pour la jeunesse : Approches - Définitions - Techniques narratives*, Berne, Peter Lang SA, 1997, 296 p.
- \* PÉAN, Stanley. « Au-delà du miroir : S'affranchir de Narcisse », *Le libraire*, 1<sup>er</sup> mars 2003, <http://www.lelibraire.org/article.asp?cat=1&id=677> (Page consultée le 16 août 2005).
- PERROT, Jean. « Littérature de jeunesse et mutations du statut de l'enfant lecteur », *Le français aujourd'hui*, n° 110, Paris, AFEF, 1995, p. 97-107.
- PERROT, Jean [dir.]. « Culture, texte et jeune lecteur », *Actes du X<sup>e</sup> congrès de l'International Research Society for children's literature*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, sept. 1991, 318 p.
- POSLANIEC, Christian. *L'évolution de la littérature de jeunesse de 1850 à nos jours au travers de l'instance narrative*, Thèse (Ph. D.), Paris, Université Paris-Nord, 1997, 454 p.

\* POULIN, Manon. *Éditer pour la jeunesse - Étude des maisons d'édition québécoises La Courte Échelle et Ovale : 1974-1988*, mémoire, Université de Sherbrooke, avril 1990, 278 p.

POULIN, Manon. « L'édition québécoise pour la jeunesse se porte bien », *Présence francophone*, n° 38, Sherbrooke, Université de Sherbrooke, 1991, p. 33-52.

\* POULIOT, Suzanne. « Le livre, la lecture et les bibliothèques dans les romans pour jeunes », *Lurelu*, vol. 26, n° 1, Montréal, printemps-été 2003, p. 83-87.

POULOU, Bernadette. « Les romans de l'adolescence d'aujourd'hui », *Présence francophone*, n° 39, Sherbrooke, Université de Sherbrooke, 1991, p. 9-29.

PRUD'HOMME, Johanne. « Les représentations de l'enfant : perspectives textuelles et discursives », *Cahiers scientifiques*, n° 103, Montréal, Acfas, 2005, p. 21-31.

SARRASIN, Hélène, et autres. *La lecture chez les jeunes du secondaire : des policiers aux classiques*, Québec, Gouvernement du Québec - MÉQ, 1994, 59 p.

SIMARD, Éric. « Le roman pour la jeunesse en 2005 : À la croisée des mondes », *Le libraire*, 19 juin 2005, <http://www.lelibraire.org/article.asp?cat=1&id=1485> (Page consultée le 16 août 2005).

\* SORIN, Noëlle. « Historique des prix littéraires du Québec attribués à la littérature de jeunesse », *Canadian Children's Literature / Littérature canadienne pour la jeunesse*, n° 100/101, vol. 26 :4/27 :1, hiver 2000/printemps 2001, p. 69-93.

THALER, Danielle. « La littérature de jeunesse : Quelle littérature? Pour quelle jeunesse? », *Présence francophone*, n° 38, Sherbrooke, Université de Sherbrooke, 1991, p. 95-110.

THALER, Danielle. « Le roman pour adolescents et son monde : l'exemple des romans de Michèle Marineau », *La littérature pour la jeunesse : 1970-2000*, coll. « Archives des lettres canadiennes », tome XI, Saint-Laurent, Éditions Fides, 2003, p. 258-264.

\* THALER, Danielle et Alain JEAN-BART. *Les enjeux du roman pour adolescents - roman historique, roman-miroir, roman d'aventures*, Paris, Éditions L'Harmattan, 2002, 330 p.

---

#### Autres

---

« Uchronie », *Wikipédia - L'encyclopédie libre*, 2005, <http://fr.wikipedia.org/wiki/Uchronie> (Page consultée le 28 septembre 2006).

*Le Robert Électronique*, 2<sup>e</sup> édition, Paris, Dictionnaires Le Robert, 2001, Bureau van Dijk Electronic Publishing, CD-ROM.



- ARON, Paul, Denis SAINT-JACQUES et Alain VIALA. *Le dictionnaire du littéraire*, Paris, 1<sup>re</sup> édition Quadrige, PUF, 2004, 654 p.
- \* AZIZA, Claude. « La science-fiction : une machine à remonter l'histoire? », *L'histoire*, Paris, n° 97, février 1987, p. 80-82.
- \* BAKHTINE, Mikhaïl. *Esthétique et théorie du roman*, Paris, Éditions Gallimard, 1978, 488 p.
- BLEYS, Olivier et Wang YIPEI. *Le voyage*, Paris, Desclée de Brouwer, 2002, 122 p.
- \* CHABOT, Marc. « La disparition de l'humanisme? », *Relations*, n°679, École sociale populaire, Montréal, septembre 2002, p. 33-35.
- \* CHEVALIER, Jean-Frédéric. « Didactique », *Le dictionnaire du littéraire*, Paris, Quadrige/PUF, 2004, p. 150-151.
- \* DAGOGNET, François. « Route, anti-route et méta-route », *Cahiers de médiologie n°2 : Qu'est-ce qu'une route ?*, Paris, Gallimard, 2<sup>e</sup> semestre 1996, p. 19-28.
- ELIADE, Mircea. *Le sacré et le profane*, coll. « Folio essais », Paris, Gallimard, 1965, 185 p.
- ELIADE, Mircea. *Occultisme, sorcellerie et modes culturelles*, Paris, Gallimard, 1978, 192 p.
- EVOLA, Julius. *Masques et visages du spiritualisme contemporain*, Montréal, Les Éditions de l'Homme, 1972, 307 p.
- GENETTE, Gérard. *Palimpsestes : La littérature au second degré*, coll. « Points », Paris, Seuil, 1983, 573 p.
- \* HUYGHE, François-Bernard. « Le médium ambigu », *Cahiers de médiologie n°2 : Qu'est-ce qu'une route ?*, Paris, Gallimard, 2<sup>e</sup> semestre 1996, p. 51-65.
- JOUVE, Vincent. *La poétique du roman*, coll. « Campus Lettres », Paris, Éditions Armand Colin, 2<sup>e</sup> édition, 2001, 192 p.
- JOUVE, Vincent. *L'effet-personnage dans le roman*, coll. « Écriture », Paris, Presses universitaires de France, 1992, 271 p.
- \* MAGGETTI, Daniel. « Voyage », *Le dictionnaire du littéraire*, Paris, Quadrige/PUF, 2004, p. 644-646.
- \* MICHEL, Franck. *Voyage au bout de la route*, coll. « Essais », La Tour d'Aigues, Editions de l'Aube, 2004, 290 p.
- MICHON, Jacques [dir.]. *Histoire de l'édition littéraire au Québec au XX<sup>e</sup> siècle, volume 2 : Le temps des éditeurs 1940-1959*, Montréal, Fides, 2004, 533 p.

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION, DU LOISIR ET DU SPORT, *Parents d'élèves du primaire – choix à faire : enseignement moral, enseignement moral et religieux catholique, enseignement moral et religieux protestant*,  
[http://www.mels.gouv.qc.ca/dgfi/dp/programme\\_de\\_formation/primaire/pdf/feuillet/choix\\_faire\\_f.pdf](http://www.mels.gouv.qc.ca/dgfi/dp/programme_de_formation/primaire/pdf/feuillet/choix_faire_f.pdf) (Page consultée le 20 novembre 2006).

MIQUEL, Dom Pierre. *L'invisible au-delà : l'imaginaire et le réel*, Paris, Éditions Le Léopard d'Or, 1994, 351 p.

\* MONTALBETTI, Christine. *Le Voyage, le monde et la bibliothèque*, coll. « Écriture », Paris, Presses universitaires de France, 1997, 259 p.

\* OFFICE QUÉBÉCOIS DE LA LANGUE FRANÇAISE, *Le grand dictionnaire terminologique*,  
[http://w3.granddictionnaire.com/BTML/FRA/r\\_MotClef/index1024\\_1.asp](http://w3.granddictionnaire.com/BTML/FRA/r_MotClef/index1024_1.asp) (Page consultée le 20 novembre 2006).

ROOSE, Alexander. « Humanisme », *Le dictionnaire du littéraire*, Paris, Quadrige/PUF, 2004, p. 284-286.

SUVIN, Darko. *Pour une poétique de la science-fiction : études en théorie et en histoire d'un genre littéraire*, Montréal, Presses de l'Université du Québec, 1977, 228 p.

\* TESSIER, Mario. « Les Bibliothèques imaginaires », *Solaris*, n° 138, été 2001, vol. 24, n° 1, p. 85-98.

VALLET, Odon. « Le routard et la routine », *Cahiers de médiologie n°2 : Qu'est-ce qu'une route?*, Paris, Gallimard, 2<sup>e</sup> semestre 1996, p. 33.