

Tentative d'explication du succès des best-sellers contemporains destinés à la jeunesse. Une approche transversale du texte, du paratexte et de l'architexte

Auteur : Krywicki, Victor

Promoteur(s) : Delbrassine, Daniel

Faculté : Faculté de Philosophie et Lettres

Diplôme : Master en langues et lettres françaises et romanes, orientation générale, à finalité spécialisée en édition et métiers du livre

Année académique : 2021-2022

URI/URL : <http://hdl.handle.net/2268.2/14759>

Avertissement à l'attention des usagers :

Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.

Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.



Faculté de Philosophie et Lettres

Département de Langues et Littératures françaises et romanes

**TENTATIVE D'EXPLICATION DU SUCCÈS
DES BEST-SELLERS CONTEMPORAINS
DESTINÉS À LA JEUNESSE**

Une approche transversale du texte,
du paratexte et de l'architexte

Mémoire présenté par

Victor KRYWICKI

en vue de l'obtention du grade de Master en Langues et lettres françaises et romanes,
orientation générale, à finalité spécialisée en Édition et métiers du livre

Sous la direction de

Monsieur **Daniel DELBRASSINE**

ANNÉE ACADÉMIQUE 2021–2022

REMERCIEMENTS

Je remercie en premier lieu mon promoteur, M. Daniel Delbrassine pour sa disponibilité, son écoute et ses précieux conseils qui m'ont accompagné tout au long de ce travail. Je remercie également M. François Provenzano et M. Tanguy Habrand pour l'intérêt porté à ce texte.

Je tiens à remercier M. Christophe Poncelet, mon professeur de français durant deux ans au Collège Royal Marie-Thérèse de Herve, qui m'a amené sur la voie des études de Langues et lettres romanes et a largement contribué à mon amour des livres et de la littérature.

Mes remerciements vont en outre à Aurore Franci pour son soutien indéfectible et inestimable, à Alexis Pirnay pour son écoute et sa sagesse face à mes doutes, et à Juliette Petit pour sa précieuse compagnie durant ces heures de travail. Enfin, je souhaiterais remercier mes frères et mes parents pour leurs encouragements au cours de la rédaction de ce travail mais aussi tout au long de mes études, et plus spécialement encore ma mère pour ses nombreux relectures et avisés conseils.

Table des matières

I. INTRODUCTION	1
II. CORPUS.....	3
1. Collecte de données.....	3
1.1. Best-sellers.....	3
1.2. Sérialité.....	4
1.3. L’imaginaire	6
2. Établissement du tableau récapitulatif.....	8
3. Établissement d’un corpus d’analyse restreint.....	10
3.1. La date de publication en français	10
3.2. Les « romans jeunesse »	11
3.3. Appartenance à la littérature de l’imaginaire	12
3.4. Conclusion	13
III. INSTRUMENTS D’ANALYSE	15
1. La question du best-seller	15
1.1. Terminologie et concept	15
1.2. Un état de l’art	16
2. Autour du texte	19
2.1. La transtextualité : terminologie.....	19
2.2. L’architextualité et la littérature de genre.....	20
2.3. Phénomènes transmédiatiques	22
2.4. Approches du paratexte	25
3. Outils théoriques d’analyse du texte.....	29
3.1. La tension narrative	30
3.2. L’effet-personnage.....	32
3.3. L’illusion référentielle	34

IV. ANALYSE.....	37
1. Critères d'analyse	37
1.1. Autour du texte	37
1.2. A l'intérieur du texte.....	38
2. Autour du texte : analyse	41
2.1. Péritexte	41
2.2. Architexte	55
2.3. Épitexte.....	61
3. À l'intérieur du texte : analyse	67
3.1. La tension narrative	67
3.2. L'effet-personnage.....	85
3.3. L'illusion référentielle	100
V. CONCLUSION	104
VI. BIBLIOGRAPHIE	114
VII. ANNEXES.....	122

I. Introduction

Mon parcours de lecteur fut, en un sens, des plus traditionnels : des albums pour enfant aux premiers « livres sans images », je découvre la littérature de l’imaginaire avec Pierre Bottero¹ dans la tranche d’âge recommandée – douze ans et plus. Alors s’enchaînent les romans de fantasy et de science-fiction pour la jeunesse, jusqu’à ma sixième année en école secondaire où je découvre des classiques de la littérature consacrée, qui ouvrent ainsi la porte à mes études universitaires. En accédant à un corpus plus valorisé, je laisse alors derrière moi la littérature pour la jeunesse, celle des meilleures ventes, qui semble peu mériter l’attention dans les cours universitaires et les publications scientifiques.

Ce parcours, qu’il s’achève par un cursus de langues et lettres romanes ou une pratique occasionnelle de la lecture, par un amour des auteurs les plus exigeants ou des plus populaires, on le devine fréquent. En 2020, selon le Syndicat National des Écrivains, l’édition de jeunesse était le quatrième secteur du livre en termes de chiffre d’affaires, presque à égalité avec les sciences humaines et sociales ; il était en outre un des rares secteurs dont les ventes ont continué de croître. La bonne santé de ce milieu ne vient pas de nulle part : la littérature destinée à la jeunesse a connu, en moins de vingt-cinq ans, un essor massif, se métamorphosant d’un marché relativement marginal à un mastodonte qui a envahi tant le monde littéraire que cinématographique. Spécifiquement, ma génération a vu naître et parfois s’éteindre des phénomènes littéraires et médiatiques d’une rare ampleur – citons *Harry Potter*, *Hunger Games*, *Twilight*, qui ont marqué de gré ou de force l’imaginaire de la jeunesse des années 2010. Aujourd’hui encore, ces romans, remarquables par leur nombre de tomes, ornent ma bibliothèque aux côtés des auteurs les plus consacrés, comme ils n’ont cessé de régulièrement se rappeler à moi.

Si de nos jours la littérature destinée à la jeunesse se fait plus discrète au cinéma, et donc aux yeux du grand public, nous avons vu par les chiffres qu’elle se porte mieux que jamais. Il convient alors de s’interroger sur un corpus qui introduit en ce moment même toute une nouvelle génération à la lecture, et plus largement encore, contribue à guider cette génération dans son passage à l’âge adulte. Notre choix, dans ce contexte, de nous tourner vers une littérature commerciale vise à la fois à embrasser des romans reçus par le public le plus large possible, mais aussi à se tourner vers un champ délaissé par la critique : cette double

¹ Auteur français de cycles de fantasy tels que *La quête d’Ewilan*, en 2003, ou *L’Autre*, en 2006.

illégitimité d'un corpus à la fois paralittéraire et commercial explique en effet que ce dernier reste une zone encore peu explorée, propice à une approche globale.

Notre ambition n'est pas cependant ici de proposer une typologie des best-sellers destinés à la jeunesse, mais bien de tenter d'apporter des éléments de réponse à une question éternelle, qui semble néanmoins encore davantage obséder depuis le succès fulgurant d'*Harry Potter* : comment expliquer un succès commercial littéraire ? Peut-on seulement l'expliquer, ou est-il vain de s'y essayer, la réussite éditoriale ne dépendant que d'une forme de providence, de l'inné et non de l'acquis ? Sont-ce, à l'inverse, les seuls éditeurs qui, à grands coups de campagnes marketing aux budgets exorbitants, peuvent faire naître un best-seller à partir de rien ? Aujourd'hui, les réponses proposées à ces vastes questions semblent s'articuler autour d'une approche purement sociologique qui omet souvent de se pencher en détail sur le contenu même des ouvrages dont elle traite, en présupposant que celui-ci est forcément formaté, banal, routinier.

Nous souhaiterions, face à ce constat, retourner aux textes pour les étudier de près, et tenter de déterminer le rôle qu'ils peuvent jouer dans la fabrique d'un best-seller. Dans ce but, nous nous armerons d'outils d'analyse narratologiques nourris des théories de la réception, afin de comprendre de quelles manières ces textes peuvent plaire au lecteur ; les concepts de tension narrative et d'effet-personne développés respectivement par Raphael Baroni et Vincent Jouve nous seront, dans ce but, précieux. Notre approche veut cependant dépasser le seul texte pour considérer notre corpus dans sa matérialité de livre, en tant qu'objet culturel mais aussi commercial, sans ignorer des éléments tels que la couverture, la perception générique que peuvent en avoir les lecteurs, ou le marketing, ainsi que les liens qui unissent les éléments paratextuels aux textes eux-mêmes. Cette approche double du texte et de ses éléments périphériques, par son envergure, nous mènera à proposer un corpus d'étude réduit en nombre, et à nous limiter à une analyse d'éléments issus des multiples figures auctoriales des livres – auteurs, éditeurs, illustrateurs, en laissant malheureusement de côté le pôle prescriptif, dont nous n'ignorons cependant pas le rôle qu'il a à jouer dans tout succès littéraire, et particulièrement dans de contexte de la littérature adressée aux adolescents.

Nous entamerons notre travail par l'établissement d'un corpus qui sera basé sur une collecte de données à laquelle nous appliquerons des critères successifs. Nous évoquerons par la suite des bases théoriques qui nous seront nécessaires pour notre analyse, qui constituera elle-même la quatrième section de ce travail.

II. Corpus

Cette section consistera en l'observation du corpus des best-sellers destinés à la jeunesse, puis à l'établissement d'un corpus d'enquête. Le premier chapitre visera à présenter les résultats de notre collecte de données, au sein desquels nous interrogerons la notion de best-seller, la place de la sérialité et celle de la littérature de l'imaginaire. C'est à ce moment qu'il nous sera possible d'établir un tableau récapitulatif ayant pour vocation de proposer une vue d'ensemble sur notre corpus, tableau qui nous permettra, au cours du troisième chapitre, de délimiter, grâce à l'application de critères, un corpus plus restreint.

1. Collecte de données

1.1. Best-sellers

Notre ambition d'observer l'actualité du marché du roman pour la jeunesse nous a mené à déterminer une fourchette temporelle de huit ans, allant de juin 2013 à juin 2021. Nous avons en outre évoqué précédemment notre volonté d'étudier les « best-sellers » : au cours de ce point, nous souhaitons donner une définition pratique et restreinte de cette notion. Nous aurons l'occasion, lors du point III.1, de revenir sur les études scientifiques portant sur le phénomène.

Notre utilisation du terme sera ici limitée par notre voie d'accès aux données sur les livres à succès : seront appelés « best-sellers » les œuvres qui apparaissent dans les classements des meilleures ventes, dans une logique de traduction littérale. De notre volonté d'évoquer les best-sellers est venue la nécessité d'obtenir des informations quantitatives concernant les ventes de livres. Toute étude qui souhaite aborder les succès commerciaux littéraires se heurte au problème récurrent de la difficulté d'accès aux données chiffrées, et ce travail n'y fait pas exception. Après un tour d'horizon des différentes possibilités, il s'est avéré que le magazine *Livres Hebdo* représentait notre meilleure option : chaque parution hebdomadaire du magazine propose en effet un classement des livres les plus vendus, qui permet d'obtenir la position relative des succès commerciaux les uns par rapport aux autres.

Tous les quatre numéros en moyenne, c'est-à-dire chaque mois à l'exception de juillet, *Livres Hebdo* inclut un classement spécifique intitulé « romans jeunesse ». Le premier élément à constater est avant toute chose la séparation qui est opérée par notre source entre les ouvrages dits de « grand format » présentés dans ce dernier classement, et les ouvrages destinés à la jeunesse parus en format de poche, qui jouissent d'un classement à part. Nous

suivrons cette distinction au cours de ce travail et notre enquête ne portera que sur les livres grand format afin de nous concentrer sur les premières parutions des ouvrages, le format de poche étant presque toujours synonyme de réputation. Nous signalons en outre que le périodique ne recense que les œuvres parues en français, mais que ces œuvres peuvent être issues de traductions.

Nous avons alors relevé les vingt premières occurrences¹ de ces classements estampillés « Romans jeunesse », qui, au cours de notre période d'observation, sont au nombre de 86, ce qui équivaut à 1720 entrées au total. Nous souhaitons, au cours de ce chapitre, observer une série de caractéristiques constitutives de notre corpus avant de poursuivre dans l'établissement d'un tableau récapitulatif. Un premier tableau consultable en annexe (VII.2.) a été organisé en fonction du nombre d'occurrences total de chaque entrée dans notre collecte de données, une organisation que nous aurons l'occasion de questionner par la suite.

1.2. Sérialité

Avant de poursuivre, il est nécessaire d'interroger un trait qui apparaît rapidement comme saillant dans notre corpus : son caractère hautement sériel. On constate en effet dans le tableau susmentionné que seulement deux des vingt œuvres représentées ici ne comportent qu'un seul tome : il convient donc d'établir une terminologie rigoureuse pour évoquer cette réalité et éviter tout flou sémantique.

Anne Besson distingue deux concepts complémentaires utiles à classer les différentes formes « d'ensembles paralittéraires ». Ainsi, les *séries* contiennent des œuvres issues du même ensemble mais pouvant être lues dans le désordre, les éléments narratifs de chaque épisode n'ayant pas (ou peu) d'incidence sur les autres ; ces œuvres constituent un « ensemble discontinu » aux volumes relativement indépendants. À l'inverse, les *cycles* « insistent davantage sur la totalité, en instaurant une continuité entre les volumes »², ce qui se traduit le plus souvent par une chronologie diégétique fixe que le lecteur est tenu de suivre. Cycles et séries présupposent la présence, dans les œuvres qu'ils désignent, d'éléments susceptibles de faire percevoir, et donc de faire exister *l'ensemble*, la condition minimale étant la récurrence d'au moins un nom propre (nom de personnage, de lieu...).

¹ Le classement, successivement au cours des parutions de *Livres Hebdo* et des choix éditoriaux, a fluctué entre 20 et 25 entrées présentes.

² BESSON, Anne, *D'Asimov à Tolkien : Cycles et séries dans la littérature de genre*, CNRS Littérature, CNRS Éditions, Paris, 2004, p. 22.

Ces deux concepts sont en réalité des pôles vers lesquels chaque œuvre tend plus ou moins, en privilégiant l'ensemble ou l'épisode, et notre corpus n'y fait bien sûr pas exception. Bien que cette donnée soit difficilement objectivable, on peut avancer, en observant les résumés apéritifs de ces livres, que *Le Journal d'un Dégonflé*, *Violetta* et *Les Filles au Chocolat* semblent proposer des épisodes liés entre eux davantage par la récurrence de personnages et de thèmes principaux que par une trame narrative qui mettrait l'accent sur l'ensemble romanesque. Ils se trouvent donc plutôt du côté de la série : les tomes peuvent être lus dans le désordre sans empêcher la bonne compréhension du texte. Le reste des œuvres sérielles, quant à elles, tendent davantage vers le cycle.

Cette extrême prévalence des œuvres sérielles au sein de notre corpus mérite d'être interrogée. Besson attribue un objectif commun aux cycles et aux séries, qui justifie à lui seul leur place si importante dans la « littérature de genre » : celui de modérer la « volatilité » du marché du livre où « tout est aux mains des consommateurs »¹, de limiter au maximum la part de risque inhérente à toute publication éditoriale ; autrement dit, d'attirer puis de retenir le public. L'enjeu est donc commercial, et il n'est pas étonnant, par conséquent, de retrouver tant d'œuvres sérielles dans notre classement des best-sellers, où le nombre total d'occurrences de chaque cycle ou série dans le premier tableau que nous avons proposé est gonflé par le nombre de tomes. On peut avancer que les deux œuvres qui ne constituent pas un ensemble romanesque apparaissant aux côtés des cycles et des séries présentent des caractéristiques exceptionnelles qui leur ont permis de réaliser cet « exploit » : *Nos Étoiles Contraires*, à la douzième place, a connu une adaptation cinématographique et l'auteur du roman, John Green, est une star mondiale de la littérature pour jeunes adultes ; *Les contes de Beedle le Barde* constituent quant à eux un *spin-off* de l'univers du *Wizarding World* de J.K. Rowling, dont la popularité n'est plus à prouver.

Les données contenues dans notre tableau ont été rassemblées prioritairement en fonction de l'ensemble romanesque auquel les œuvres appartenaient ; nous avons considéré une œuvre comme appartenant à un ensemble lorsque le livre contenait une mention explicite de volume dans son titre (par exemple *Les royaumes de feu : 2. La princesse disparue*), ou la mention explicite d'une suite ou des romans précédents dans son péri-texte² (voir par exemple la mention de la quatrième de couverture du douzième tome des *Chevaliers d'Antarès* : « La suite des séries cultes *Les Chevaliers d'Émeraude* et *Les Héritiers d'Enkidiev* »).

¹ *Ibid.*

² Ce terme sera défini au point III. 2.1. de notre travail.

1.3. L'imaginaire

Une observation sommaire des intitulés des œuvres de notre corpus peut laisser présager que les ouvrages s'y trouvant s'écarteront en majorité de l'esthétique du roman réaliste, ce dont témoignent de nombreux titres ne faisant écho à aucun référent réel : *Les Chevaliers d'Émeraude*, *L'Épouvanteur*, etc. Ce constat nous mène à nous interroger sur la place de la littérature de l'imaginaire dans notre corpus.

1.3.1. Définition

La « littérature de l'imaginaire » est une notion générique dont le caractère pratique et intuitif dans tout discours sur la littérature n'encourage pas la critique à produire une définition explicite. Les caractéristiques dégagées s'accordent généralement, au sein des nombreux genres que le terme inclut, sur « la présence d'un merveilleux », terme que le Trésor Informatisé de la Langue Française définit comme « ce qui surprend l'esprit par son caractère extraordinaire, inexplicable », ou encore, dans une œuvre de fiction, « ce qui est prodigieux, fantastique, féérique »¹. De manière générale, on peut avancer que le « domaine de l'imaginaire » comprend « toutes les formes de représentation non-mimétiques »², formes fictionnelles qui mettent en scène l'impossible, la non-conformité avec les lois de la nature. Ce terme regroupe alors un ensemble de littératures, de la fantasy d'aujourd'hui aux récits fantastiques du XIX^e siècle et aux mythes antiques.

1.3.2. Bref historique des vingt-cinq dernières années

La littérature de l'imaginaire détient une place prépondérante dans les œuvres destinées à la jeunesse contemporaine, comme nous pourrions l'observer dans la collecte de données que nous avons effectuée. Cette popularité s'observe également par le succès toujours actuel de cycles tel que *Harry Potter*, ensemble littéraire auquel Ofra Lévy attribue d'ailleurs une partie de la paternité du succès des littératures de l'imaginaire aujourd'hui, en avançant l'effet « Pullman-Potter »³ comme point de départ d'un essor considérable de celles-ci vers la fin des années 1990.

¹ Trésor de la Langue Française Informatisé (TLFi), « Imaginaire », Nancy, CNRS, ATILF (Analyse et traitement informatique de la langue française), UMR CNRS-Université Nancy 2, [En ligne : consulté le 15/10/2021], <http://stella.atilf.fr/Dendien/scripts/tlfiv5/visusel.exe?12;s=4111095210;r=1;nat=;sol=1;>

² BESSON, Anne ; JACQUELIN, Éveline. « Présentation scientifique », dans *Poétiques du merveilleux : Fantastique, science-fiction, fantasy en littérature et dans les arts visuels*, Artois Presses Université, Arras, 2015.

³ Du nom de Philip Pullman, auteur de la série *A la croisée des mondes*, avec 17,5 millions d'exemplaires vendus dans le monde. Source : LÉVY, Ofra, « À la recherche d'une typologie des best-seller dans la littérature

C'est en effet à cette époque que la littérature de l'imaginaire a connu, dans le domaine français, un phénomène de rupture important. Le public francophone était, jusqu'à cette époque, resté en grande partie ignorant des plus grands succès de cette littérature, parmi lesquels les œuvres de J.R.R. Tolkien ou de Michael Ende, deux « titans », respectivement, de la fantasy et du fantastique¹. A partir de 1995, date de la première parution en français de la collection fantastique et horrifique *Chair de Poule* et de la traduction du premier tome de *A la croisée des mondes* de Philip Pullman, puis en 1997 avec la parution en français du premier tome de *Harry Potter*, se rompt ce qu'on pourrait représenter métaphoriquement comme un barrage qui aurait retenu ces œuvres du domaine de l'imaginaire hors du monde francophone. La sortie en 2001 des films adaptés du *Seigneur des anneaux* participe également à ce phénomène tandis que les spectateurs découvrent, après leur visionnage, les romans de Tolkien². De cette rupture est née une force nouvelle pour la littérature de l'imaginaire en France, en particulier dans les œuvres destinées à la jeunesse grâce à *Harry Potter* qui a su savamment combiner ces deux domaines, une force si enthousiaste que Daniel Delbrassine la qualifie de « rattrapage », celui du temps perdu avant 1995.

Le marché a vu fleurir, plus récemment, deux succès exceptionnels qui ont articulé autour d'eux une large partie des productions qui les ont directement suivis : le cycle *Twilight*³, paru de 2005 à 2008, qui mêle fantasy urbaine et romance dans un univers gothique, et le cycle *Hunger Games*⁴, paru de 2008 à 2010, qui a propulsé la dystopie sur le devant de la scène. Tous deux ont été l'objet d'adaptations cinématographiques qui ont sans conteste participé à leur succès, et ont donné naissance à, ou plutôt remis sous les projecteurs, des genres restés relativement marginaux jusqu'alors⁵. Ces œuvres ont pris une place jamais vue dans le monde médiatique depuis *Harry Potter* pour des livres destinés à la jeunesse, et qu'on pourrait considérer jamais retrouvée depuis ; elles ont donné naissance à de nombreux romans désignés par les éditeurs comme « dystopies »⁶, ou comme romances fantastiques¹.

de l'imaginaire pour jeunes-adultes » dans BESSARD-BANQUY, Olivier, *et al.*, *Best Sellers : L'industrie du succès*, Armand Colin, Malakoff, 2021, p. 19-20.

¹ A ce sujet, voir DELBRASSINE, Daniel, « La réception de l'œuvre de Michael Ende en langue française », dans EWERS, Hans-Heino, *Michael Ende : Zur Aktualität eines Klassikers von internationalem Rang*, Peter Lang, Berlin, 2020.

² D'une manière analogue à ce qui a pu se produire pour le film *Dune*, réalisé par Denis Villeneuve en 2021.

³ MEYER, Stéphanie, *Twilight*, Black Moon, Hachette Jeunesse, Paris, 2005 – 2020.

⁴ COLLINS, Suzanne, *The hunger games*, Pocket Jeunesse, Paris, 2009 – 2011.

⁵ Nous aurons l'occasion d'observer, lors du point IV. 2.2.1., que *Hunger Games* représente en réalité l'apogée d'une vogue de la dystopie entamée dans les années 1990.

⁶ On peut par exemple citer ROTH, Veronica, *Divergente*, Nathan, Paris, 2011, mentionné en tant que « dystopie » parmi les mots clés de leur site internet (*Nathan*, « Divergente », <https://site.nathan.fr/>

Aujourd'hui, plus de sept ans après la sortie du dernier film *Hunger Games* en 2015, on peut considérer le marché « stabilisé » tandis que la quantité de dystopies ou de romans de « bit-lit »² s'est régularisée (nous pourrions l'observer au point II.3.2., de ce travail, *Appartenance à la littérature de l'imaginaire*, dans lequel on constate que les 20 meilleures ventes des « romans jeunesse » ne comprennent que trois dystopies ayant commencé à paraître avant 2012, et aucune romance fantastique). C'est dans la perspective d'observer ce marché « stabilisé » que s'inscrit ce travail.

2. Établissement du tableau récapitulatif

Nous avons établi un tableau récapitulatif qui a pour ambition de rendre compte des meilleures ventes de livres jeunesse de ces huit dernières années, et de mettre en évidence un certain nombre de caractéristiques de ce corpus. Ce tableau reprenant des données du magazine *Livres Hebdo* est consultable en annexe (VII.1.), mais nous en reproduisons ici des parties afin d'illustrer notre propos.

Le premier tableau que présentons ordonne les séries littéraires en fonction de leur nombre d'apparitions dans le classement. Ces données rendent compte d'une quantité brute et ne témoignent donc ni de la place qu'ont occupée ces œuvres dans le classement, ni d'aucune forme de temporalité : quatre colonnes ont pour vocation de pallier ce manque. C et D rendent compte pour l'une du pourcentage d'occurrences de chaque série dans les trois meilleures places, puis dans les dix meilleures places du classement.

	A	B	C	D
1	Nombre d'occurrences total	Titre de la série	Proportion d'occurrences dans le top 3	Proportion d'occurrences dans le top 10
2	177	Le journal d'un dégonflé	9,60%	42,30%
3	82	Les royaumes de feu	14,60%	46,30%
4	72	L'épreuve	36,10%	75%

livres/divergente-1-9782092552988.html [en ligne : consulté le 23/12/21]). Le cycle a connu une adaptation cinématographique en trois volets.

¹ Parmi lesquels, par exemple, CAST, P.C. et CAST, Kristin, *La Maison de la Nuit*, Pocket Jeunesse, Pocket, Paris, 2010. Sur le site de l'éditeur, on trouve la mention de « vampire », « petit copain »... (*Lisez !*, « La maison de la Nuit », <https://www.lisez.com/livre-de-poche/2-la-maison-de-la-nuit-trahie/9782266230605> [en ligne : consulté le 23/12/21]).

² « Sous-genre littéraire de la fantasy urbaine qui met en scène des vampires, des monstres et des créatures surnaturelles. » « Bit-lit », *Wiktionnaire*, https://fr.wiktionary.org/wiki/bit_lit [en ligne : consulté le 19/12/21]. Le terme a été trouvé par Stéphane Marsan et est une marque déposée par Bragelonne : VLADKERGAN, *Vampirisme.com*, « Marsan, Stéphane. Interview du directeur éditorial de Bragelonne 2/3 », <https://www.vampirisme.com/interview/marsan-stephane-interview-directeur-editorial-bragelonne-2-3/> [en ligne : consulté le 23/12/21].

II. CORPUS

Des barres de couleur permettent de visualiser plus aisément ces données et de les comparer entre elles. Ainsi, il est possible d'observer que la série *L'épreuve* (36% d'occurrences dans les trois meilleures places et 75% dans les dix meilleures places) a obtenu beaucoup plus souvent les premières places du classement que la série *Les Royaumes de feu* (14% d'occurrences dans les trois meilleures places et 46% dans les dix meilleures places), malgré un nombre d'occurrences global plus élevé pour *Les Royaumes de feu*.

La colonne E indique la période en mois au cours de laquelle la série est apparue dans le classement des meilleures ventes sans absence de plus de cinq mois. Lorsque la série s'est vendue au cours de plusieurs périodes distinctes séparées de six mois ou plus, ces périodes ont été renseignées dans le tableau, et séparées par un point-virgule. La colonne F désigne le nombre de mois d'absence du classement au cours de la période (ou des périodes) renseignée dans la colonne E, ainsi que la mise en rapport de ce nombre avec le nombre de mois total de la colonne précédente, sous forme de pourcentage¹.

	A	B	E	F
1	Nombre d'occurrences total	Titre de la série	Date de début et de fin d'apparition dans les meilleures ventes	Nombre de mois d'absences du top au cours de ce(s)tte période(s)
4	72	L'épreuve	Juin 14 - Avr 16 ; Sept 17 - Mars 18 ; Mai 21 - Juin 21	3/28 (10%)
10	37	Les chevaliers d'Émeraude	Oct 13 - Févr 20	46/78 (58,9%)

On peut donc par exemple observer que la série *L'épreuve* est apparue dans le classement durant trois périodes relativement courtes avec seulement 10% d'absence au cours de ces laps de temps ; à l'inverse, la série des *Chevaliers d'Émeraude* est présente de manière régulière dans ce classement d'octobre 2013 à février 2020, mais avec des absences beaucoup plus fréquentes (à hauteur de 58,9%) : ces apparitions étaient donc beaucoup plus ponctuelles. Les colonnes G et H renseignent la date de première parution et de première traduction en français : nous verrons quelles données seront déterminantes lors de l'établissement d'un corpus restreint.

	A	B	G	H
1	Nombre d'occurrences total	Titre de la série	Date de parution originale	Date de traduction du premier tome
2	177	Le journal d'un dégonflé	2007	2008

¹ Cette image du tableau (ainsi que le seront les suivantes) a été modifiée afin de mettre en évidence les éléments évoqués : ici, nous en avons retiré la colonne C et D, ainsi que les séries et cycles littéraires qui n'étaient pas pertinents pour cette illustration.

II. CORPUS

La colonne I indique le nombre de tomes parus à la date de juin 2021, et la colonne J fait mention de la date de parution en français du dernier ouvrage de chaque série. Enfin, la colonne K évoque l'appartenance ou non de la série au genre de l'imaginaire, et les deux colonnes suivantes indiquent la langue de la publication originale ainsi que la maison d'édition francophone.

	A	B	I	J	K	L	M
1	Nombre d'occurrences total	Titre de la série	Date de traduction du dernier tome	Nombre de tomes traduits en juin 2021	Imaginaire	Langue originale et pays	Maison d'édition francophone
2	177	Le journal d'un dégonflé	2020	15	Non	Anglais (États-Unis)	Seuil Jeunesse

Nous avons choisi de renseigner ces données pour toute série littéraire qui apparaissait au moins vingt fois dans les 1720 entrées de notre collecte de données des meilleures ventes de roman jeunesse : en-deçà de ce seuil, les œuvres ont été jugées trop peu représentatives des meilleures ventes des huit dernières années.

3. Établissement d'un corpus d'analyse restreint

Ce chapitre a pour objectif de limiter l'étendue de notre corpus afin d'obtenir des œuvres qui soient à la fois représentatives des résultats de notre collecte de données ainsi qu'en quantité analysable dans le cadre de notre travail. Trois critères seront envisagés dans ce but : la date de publication des œuvres, le statut de « roman jeunesse » qui leur est prêté par Livres Hebdo et l'appartenance ou non aux littératures de l'imaginaire.

3.1. La date de publication en français

Ainsi que nous l'avons évoqué, ce choix d'une période d'observation couvrant les huit dernières années sert l'ambition d'observer l'actualité du marché des romans pour la jeunesse ; en prenant en compte la date à laquelle notre collecte de données a débuté, à savoir juin 2013, nous avons décidé d'exclure de notre corpus toute série ayant entamé sa publication en français avant 2012. Ce décalage d'un an entre le début de notre collecte de données et la frontière de notre corpus d'enquête a semblé nécessaire pour rendre compte d'un marché où la sérialité joue un grand rôle dans les ventes : nous laissons donc, par cette période de « battement », le temps aux jeunes ensembles littéraires de faire paraître au moins un deuxième opus.

3.2. Les « romans jeunesse »

Notre objectif ne sera pas ici d'élaborer une définition de la littérature destinée à la jeunesse, mais bien de questionner celle que le périodique Livres Hebdo, implicitement, propose en offrant un classement intitulé « Romans jeunesse ».

3.2.1. Âge cible

Il apparaît tout d'abord que l'ensemble des livres de notre corpus comporte la mention selon laquelle ils sont en conformité avec la loi 49-956 du 16 juillet 1949¹ sur les publications destinées à la jeunesse. Ce critère juridique nous informe certes sur le contenu des publications présentes dans le corpus intitulé « Romans jeunesse » de Livres Hebdo, mais ne dit rien sur l'âge auquel ces ouvrages sont destinés. Nous avons souhaité obtenir ces données grâce au discours des éditeurs quant à leurs propres publications sur leurs sites internet respectifs, qui font généralement mention du public visé. Les données issues de cette observation sont consultables en annexe (VII. 3.).

En étudiant les mentions du public cible des 20 premières places du classement des meilleures ventes, on constate que ce dernier comprend en général des romans destinés aux adolescents à partir de 12 ans, ou à la tranche d'âge inférieure, à partir de 9 ans. Les éditeurs qui ne mentionnent pas explicitement un âge s'accordent autour de l'adolescence. Cependant, dans le relevé global des données de l'enquête, on observe que certaines œuvres s'adressent à un public plus jeune : les romans adaptés de la bande dessinée *Mortelle Adèle* incluent ainsi la mention « Dès 7 ans »² ; plus encore, *Sami à l'école* comporte la mention « J'apprends à lire – début de CP »³, et vise donc un public d'enfants d'environ 6 ans. Cette observation nous mène à nous questionner sur ce que le périodique Livres Hebdo considère comme un « roman ».

3.2.2. Notion de roman

La définition du genre romanesque est un sujet qui continue, encore aujourd'hui, à faire débat dans la critique, et il ne s'agira pas ici de trancher entre ces prises de position. On peut cependant constater que l'acception de Livres Hebdo semble relativement flexible : elle comprend par exemple *Sami à l'école*, qui est « une collection de petites histoires

¹ *Légifrance*, [En ligne : consulté le 16/10/21], <https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/LEGITEXT000006068067/2010-08-17/>

² *Bayard éditions*, « Mortelle Adèle », [en ligne : consulté le 16/10/2021], <https://www.bayard-jeunesse.com/livre-mortelle-adele-mortel-un-jour-mortel-toujours.html>

³ *Hachette éducation*, « Sami et Julie : Sami à l'école » [en ligne : consulté le 16/10/2021], <https://www.parascolaire.hachette-education.com/livre/sami-et-julie-cp-niveau-1-sami-lecole-9782017123170>

spécialement conçues pour les enfants apprenant à lire »¹ et relève davantage, par conséquent, de la nouvelle à but didactique, ou encore un script cinématographique avec *Les animaux fantastiques : le texte du film*. Notons enfin la présence de nombreuses illustrations semblables à celles d'une bande dessinée dans la série du *Journal d'un dégonflé*.

Nous concluons ces observations en proposant une définition de la classification de « Romans Jeunesse » aux yeux de Livres Hebdo : est considéré comme appartenant à cette catégorie toute œuvre de fiction principalement textuelle destinée à un public allant de l'enfance (à partir de l'apprentissage de la lecture) jusqu'à l'adolescence. Cette définition large doit être adaptée aux objectifs de ce travail. Pour des raisons d'uniformité du corpus, nous excluons les livres destinés aux enfants dans l'apprentissage de la lecture, souvent intitulés « premières lectures » par le discours éditorial. Ainsi, notre acception du mot « roman », dans le cadre de ce travail, n'est ni une définition conforme aux approches critiques du roman ni celle de Livres Hebdo, mais bien une acception restreinte à vocation pratique qui inclut toute œuvre fictive majoritairement textuelle ; de la même manière, l'évocation de « la jeunesse » dans les « romans destinés à la jeunesse » fera, dans ce travail, référence à des ouvrages destinés, selon les éditeurs, à un public âgé entre 9 ans et l'adolescence.

3.3. Appartenance à la littérature de l'imaginaire

L'appartenance d'un roman ou d'un ensemble romanesque au domaine de l'imaginaire peut paraître aller de soi, ou se déduire en un regard sur la première de couverture. Cependant, en observant le discours de l'éditeur sur chacune de ces séries, nous espérons pouvoir présenter un critère tangible et irréfutable quant à l'appartenance des œuvres à la littérature de l'imaginaire. Nous avons relevé, sur le site internet des éditeurs respectifs des différents ensembles littéraires², toute mention de genre, tant dans les thèmes, parfois appelés « tags », qui décrivent le livre, que dans l'intitulé des différentes collections, ou, si nous n'avons pu obtenir d'autres résultats, dans le résumé-apéritif. Chaque livre qui, dans ces mentions du genre, faisait référence à une forme de merveilleux a été classé comme appartenant aux littératures de l'imaginaire. Les données issues de cette observation sont consultables en annexe (VII. 4.). Nous choisissons d'exclure de notre corpus les ouvrages ne faisant pas partie de la littérature de l'imaginaire pour restreindre l'envergure de notre travail et nous permettre d'établir un corpus plus cohérent à des fins de comparaison.

¹ *Ibid.*

² Par défaut, sur la page concernant le premier tome de chaque série. Les références des sites sont disponibles en bibliographie.

3.4. Conclusion

Ces trois critères (la date de traduction du premier tome, l'appartenance ou non à la littérature de l'imaginaire et l'âge cible) nous permettent de restreindre notre corpus initial en un corpus restreint. Afin de visualiser plus aisément cette sélection, nous avons organisé ces données dans un tableau. Le rouge indique la non-conformité à l'un des critères, tandis que le vert indique la conformité ; si tous les critères sont conformes, le nom de la série est indiqué en vert ; sinon, il est indiqué en rouge.

Titre du roman/de l'ensemble romanesque	Date de traduction du premier tome	Imaginaire	Mention de l'âge cible
Le journal d'un dégonflé	2008	Non	9 - 12 ans
Les royaumes de feu	2015	Oui	A partir de 9 ans
L'épreuve	2012	Oui	Littérature adolescents
Frigiel et Fluffy	2016	Oui	8-12 ans
Harry Potter	1998	Oui	A partir de 9 ans
Hunger Games	2009	Oui	A partir de 13 ans
Divergente	2011	Oui	A partir de 14 ans
Did I mention I love you?	2016	Non	A partir de 13 ans
Les chevaliers d'Émeraude	2007	Oui	9 - 12 ans
Goal	2017	Non	9 - 12 ans
La guerre des clans	2005	Oui	8-12 ans
Nos étoiles contraires	2012	Non	12 - 14 ans
Violetta	2013	Non	Premières lectures
Miss Peregrine [...]	2012	Oui	A partir de 12 ans
L'épouvanteur	2005	Oui	A partir de 12 ans
Les filles au chocolat	2011	Non	8-12 ans
Percy Jackson	2005	Oui	Dès 13 ans
The mortal instruments	2008	Oui	A partir de 13 ans
Les contes de Beedle [...]	2008	Oui	A partir de 9 ans

II. CORPUS

Subsistent alors quatre ensembles littéraires : *Les Royaumes de feu*, *L'Épreuve*, *Frigiel et Fluffy* et *Miss Peregrine et les enfants particuliers*. Ce dernier cycle, cependant, est peu représentatif du corpus que nous souhaitons analyser, à savoir celui des best-sellers, puisque ses romans n'apparaissent qu'à 25 reprises dans le classement des meilleures ventes. Il s'agit de moins d'1,5% de notre total, contre en moyenne 4% pour les autres cycles retenus, qui sont, en excluant le *Journal d'un dégonflé*, les œuvres présentant le plus grand nombre d'occurrences total au cours de notre collecte de données. Pour ces raisons, nous n'analyserons que ces trois ensembles littéraires.

III. Instruments d'analyse

L'objet de cette section sera la définition de notions théoriques qui permettront de mener à bien notre analyse lors de la section suivante. Le premier chapitre évoquera la notion de best-seller, et les différents travaux qui ont étudié celle-ci. Ensuite, nous aborderons les notions théoriques nécessaires à notre analyse qui concernent les éléments en périphérie du texte, principalement autour de la question de la transtextualité, des phénomènes transmédiatiques et du marketing littéraire. Le dernier chapitre de cette section visera à définir des notions qui nous seront utiles à l'analyse du texte lui-même.

1. La question du best-seller

1.1. Terminologie et concept

La notion de *best-seller* est large et protéiforme, et il convient, pour justifier son usage au cours de ce travail, de la questionner et d'en donner une définition. Matthieu Letourneux désigne le best-seller comme une catégorie qu'on a pu, au cours de l'histoire, considérer comme économique, par conséquent caractérisée par « des chiffres ou des critères de réussite », ou littéraire, caractérisée par des « traits formels ». Le terme apparaît simultanément à la nouvelle réalité qu'il désigne tandis qu'entre peu à peu le monde de l'édition dans ce que Jean-Yves Mollier a nommé « l'ère des cent mille »¹ tirages, qui s'accompagne de la métamorphose de la culture en une véritable industrie de plus en plus mondiale. Certains éditeurs cherchent alors délibérément les auteurs qui auront le plus de succès, peut-être en laissant de côté des préoccupations plus littéraires – c'est en tout cas ce que pensait Sainte-Beuve en parlant, en 1839, de « littérature industrielle » ; on exporte aussi de plus en plus de livres à l'étranger.

On le voit, le best-seller est porteur, dès sa naissance, d'une charge idéologique : le terme s'est en effet construit en opposant les livres à succès à ceux considérés comme légitimes et littéraires, « à partir d'une définition moderniste de la littérature valorisant les modèles d'exigence fondés sur la rareté et le refus d'une certaine accessibilité »². En réalité, la désignation de « best-seller » apparaît tandis que naissent ou se développent successivement, dans le courant du XIX^e siècle, la culture médiatique, les nouvelles formes de la société

¹ MOLLIER, Jean-Yves, « L'entrée dans l'ère des cent mille, un tournant irréversible », dans BESSARD-BANQUY, Olivier, *et al.*, *Best Sellers : L'industrie du succès*, Armand Colin, Malakoff, 2021.

² LETOURNEUX, Matthieu, « Best-seller, consommation et idéologie » dans BESSARD-BANQUY, Olivier, *et al.*, *Best Sellers : L'industrie du succès*, Armand Colin, Malakoff, 2021, p. 106.

marchande, et « une pulsion démocratique portée par le peuple »¹. Ainsi, comme le pointe du doigt Letourneux, le best-seller est à la fois marchand et médiatique par son succès, et il symbolise par définition le livre choisi par une majorité. Il est alors la représentation type du plaisir mineur dominé par des logiques sérielles de production, et devient parfois le symbole amer d'un renoncement à l'exigence (ou à l'élitisme) de la littérature. Cette conception, nous semble-t-il, est loin d'avoir disparu aujourd'hui, au moins dans le domaine francophone, comme le fait remarquer Olivier Bessard-Banquy :

« Une loi d'airain s'exerce en vérité en France, selon laquelle la rareté des lecteurs (les "happy few" dont parlait Stendhal) est un signe de distinction, alors que la littérature populaire ne peut être goûtée d'un large public qu'en raison de sa médiocrité »².

A l'origine, le concept de best-seller est donc né par opposition à la littérature considérée comme exigeante, et on constate que cette conception du terme n'a jamais réellement cessé d'être employée d'une telle manière depuis.

1.2. Un état de l'art

La littérature destinée à, ou consommée par un large public, dans une conception étendue du phénomène, a fait l'objet de nombreuses études, par de nombreuses approches : histoire du livre, des institutions culturelles, de l'édition, sociologie de la culture ou des pratiques culturelles... On constate cependant que c'est la période contenue entre le XVIII^e et le XIX^e siècle, avec la naissance du roman feuilleton et de la culture de masse en général, concomitante à la naissance de la presse moderne, qui est la plus favorisée par la critique aujourd'hui. En réalité, il apparaît rapidement que le phénomène du best-seller contemporain ne semble pas avoir échappé, dans le domaine des études scientifiques, à la déconsidération évoquée par Olivier Bessard-Banquy. Au cours du XX^e siècle, certains chercheurs se sont penchés sur la question spécifique du best-seller, mais comme le fait remarquer Séverine Mathieu, autrice d'une thèse qui étudie tout le champ éditorial français en 1995³, il existe peu de travaux en français sur le sujet, et cela est toujours vrai plus de vingt-cinq ans plus tard.

¹ *Ibid.*

² BESSARD-BANQUY, Olivier, « Introduction », dans BESSARD-BANQUY, Olivier, *et al.*, *Best Sellers : L'industrie du succès*, Armand Colin, Malakoff, p. 19-20.

³ MATHIEU, Séverine, *Edition et best-sellers : tentative d'explication du fonctionnement du champ éditorial romanesque français contemporain*, Université libre de Bruxelles, Faculté des sciences sociales, politiques et économiques, Bruxelles, 1995.

Parmi les contre-exemples récents les plus notables, on peut citer l'ouvrage de Jérôme Meizoz, *Faire l'auteur en régime néo-libéral*¹, qui évoque les liens entre économie et littérature, et par conséquent les manifestations les plus commerciales de cette dernière. Une autre exception récente a tenté de pallier ce manque, en questionnant la manière dont les best-sellers « bousculent [...] notre conception de la littérature »² : il s'agit de *Best Sellers, l'industrie du succès*³, issu des Colloques de Cerisy, dirigé par Olivier Bessard-Banquy. Cet ouvrage rassemble de nombreux intervenants qui interrogent le best-seller par une multitude d'approches, tant historiques, théoriques, poétiques, que sociologiques, par des interviews, des enquêtes, etc. Certaines de ces prises de parole s'approchent de la question qui anime ce travail, comme Christelle Reggiani avec *Y a-t-il une poétique du best-seller ?*⁴ ou Ofra Lévy avec *A la recherche d'une typologie des best-sellers dans la littérature de l'imaginaire pour jeunes-adultes*⁵. L'autrice, qui se concentre au cours de l'article sur des données telles que le prix moyen de vente ou la visibilité des ouvrages hors du territoire français, conclut son travail par ces mots :

« Pour aller plus loin et proposer une cartographie suffisamment objective des succès de cette littérature, il faudrait désormais se pencher sur les caractéristiques textuelles de ces *best-sellers*, pour y trouver peut-être – et espérons-le – des motifs communs générateurs de succès »⁶.

Cette rareté des études sur le sujet est le fruit d'une apparente réticence du monde francophone à évoquer les succès commerciaux de la littérature, peut-être à cause de la persistance d'une conception élitiste et sacralisante de celle-ci. On peut, pour appuyer cette hypothèse, relever bon nombre d'ouvrages satiriques parodiant les codes des best-sellers francophones : *Et si c'était niais*⁷, *Concentré de best-sellers*⁸, ou encore *Comment devenir le nouveau Marc Levy*⁹ en sont quelques exemples. Dans un autre registre, nombreux sont les

¹ MEIZOZ, Jérôme, *Faire l'auteur en régime néo-libéral : rudiments de marketing littéraire*, Slaktine Érudition, Slaktine Éditions, Genève, 2020.

² BESSARD-BANQUY, Olivier, *et al.*, *op. cit.*

³ Ibid.

⁴ REGGIANI, Christelle, « Y a-t-il une poétique du best-seller ? » dans BESSARD-BANQUY, Olivier, *et al.*, *Best Sellers : L'industrie du succès*, Armand Colin, Malakoff

⁵ LÉVY, Ofra, « A la recherche d'une typologie des best-sellers dans la littérature de l'imaginaire pour jeunes-adultes » dans BESSARD-BANQUY, Olivier, *et al.*, *Best Sellers : L'industrie du succès*, Armand Colin, Malakoff

⁶ Ibid., p. 298.

⁷ FIORETTO, Pascal, *Et si c'était niais ?*, Chiflet et c^{ie}, Paris, 2007. Le titre de cet ouvrage parodie le best-seller et premier roman de Marc Levy : LEVY, Marc, *Et si c'était vrai...*, Robert Laffont, Paris, 2000.

⁸ FIORETTO, Pascal, HAUDIQUET, Vincent, *Concentré de best-sellers*, Chiflet et c^{ie}, Paris, 2015.

⁹ DEMANCHE, Arnaud, *Comment devenir le nouveau Marc Levy*, Jungle, Paris, 2016.

ouvrages qu'on appelle parfois *self-help* en anglais qui proposent des méthodes ou conseils aguicheurs pour écrire à coup sûr un best-seller.

Un regard dans le monde anglo-saxon suffit à nous montrer, ainsi que nous l'avons évoqué, que la littérature scientifique sur le sujet y est plus abondante que dans le monde francophone, en particulier quant au contenu des best-sellers, le sujet qui nous intéresse ici : Sabine Albers, dans son bref article *Top or Flop : Characteristics of best-sellers*¹, analyse des best-sellers récents en y étudiant les liens entre identification aux personnages et succès commercial.

Jodie Archer et Matthew L. Jockers, dans *The Bestseller Code*², ont une approche tout autre qui mérite notre attention : leur ouvrage présente une méthode d'analyse d'un corpus par le biais d'algorithmes. Cette méthode leur permet de rendre compte des thématiques, intrigues, personnages et styles les plus communs dans un corpus donné – ici, celui des best-sellers de fiction contemporains publiés en Amérique, en se basant sur les classements du *New-York Times*. A partir de ces données, il leur est alors facile d'observer si un autre corpus correspond aux critères établis – en d'autres termes, si un livre est susceptible d'être un best-seller dans un marché donné. Cette méthode nous paraît féconde, car elle peut permettre de mettre en lumière les éléments constitutifs des best-sellers d'un marché ; l'aspect prédictif que les auteurs mettent en avant, en revanche, semble plus difficilement défendable. Les forces de cette méthode, issue des algorithmes qui la composent, sont en outre également ses faiblesses : certains éléments sont très difficilement appréhendables par un ordinateur, comme le personnage, car on peut se référer à un individu d'une multitude de manières différentes, ce qui échappe à la machine. Du reste, les autres études de l'ouvrage, qui concernent les thématiques, l'intrigue et le style des romans offrent une perspective qui reste relativement superficielle.

La méthode dégagée dans *The bestseller code* est néanmoins précieuse, car elle permet d'avoir un aperçu large et détaillé à la fois d'un marché donné, à un point temporel donné. Nous souhaiterions cependant, au cours de ce travail, proposer une approche plus restreinte mais que nous voudrions plus profonde en observant ce qu'un algorithme ne peut, pour le moment du moins, détecter. Cela inclut des approches à la fois quant au texte, à savoir (entre autres choses) les stratégies visant à renforcer la tension narrative ou l'attachement aux

¹ ALBERS, Sandrine, *Top or Flop : Characteristics of best-sellers*, Stylistics and social cognition, Brill, Leiden, 2007.

² ARCHER, Jodie, JOCKERS, Matthew L., *The bestseller code*, Allen Lane, London, 2016.

personnages, et quant aux liens transtextuels entre ce texte et d'autres ; en d'autres termes, l'ambition de ce travail est davantage de tenter d'expliquer et comprendre ces éléments qui semblent constitutifs d'un succès commercial que de les dénombrer.

2. Autour du texte

2.1. La transtextualité : terminologie

La transtextualité est un concept développé par Gérard Genette en 1982 dans *Palimpsestes : la littérature au second degré* et elle représente, en quelques mots, « tout ce qui met un texte en relation, manifeste ou secrète, avec un autre texte »¹. Les notions développées au cours de ce point nous seront avant tout utiles à des fins terminologiques. L'auteur distingue cinq types de transtextualité : l'intertextualité, la paratextualité, la métatextualité, l'hypertextualité et l'architextualité. Deux de ces concepts nous intéressent particulièrement dans le cadre de notre travail : la paratextualité d'abord, que Genette a traité plus en détail dans *Seuils*² en 1987 ; l'architextualité ensuite, quant à elle approfondie dans *Introduction à l'architexte*³ en 1979.

2.1.1. Paratextualité

Le paratexte est un « ensemble hétéroclite de pratiques et de discours »⁴ ayant pour objectif de « rendre présent [le texte], pour assurer sa présence au monde, sa "réception" et sa consommation, sous la forme [...] d'un livre »⁵. Genette distingue par un critère spatial le *péritexte*, qui comprend les éléments intégrés à l'espace de l'objet-livre : la couverture, son illustration et le texte qu'elle comprend ainsi que les données matériels concernant le format, les matériaux utilisés et la typographie, parmi beaucoup d'autres éléments. L'*épitexte*, quant à lui, désigne tout élément paratextuel à l'extérieur de l'objet-livre. Il inclut donc tout discours publicitaire ou promotionnel ; s'il est pris en charge par l'éditeur, on peut le désigner par la formule *épitexte éditorial*. Nous verrons au point 2.4. de cette section que la paratextualité joue un rôle déterminant dans la question du succès commercial.

¹ GENETTE, Gérard, *Palimpsestes – la littérature au second degré*, dans Poétique, Éditions du Seuil, Paris, 1987, p. 7.

² GENETTE, Gérard, *Seuils*, Poétique, Éditions du Seuil, Paris, 1987.

³ GENETTE, Gérard, *Introduction à l'architexte*, Poétique, Éditions du Seuil, Paris, 1979.

⁴ GENETTE, Gérard, *Palimpsestes – la littérature au second degré*, dans Poétique, Éditions du Seuil, Paris, 1987, p. 8.

⁵ *Ibid.*, p. 7

Emmanuel Souchier a en outre proposé, en 1998, le concept d'*énonciation éditoriale*¹, qui englobe alors tout le péritexte éditorial dans une approche davantage linguistique : nous le citons ici dans une volonté d'exhaustivité. Cette approche, qui insiste sur l'objectalité et le caractère hautement polyphonique du livre par le fait de la multiplicité des acteurs qui interviennent dans sa conception, ne manque pas d'intérêt, mais nous n'irons pas plus loin ici dans son évocation pour éviter une redondance avec la terminologie genettienne. Nous n'ignorons pas, enfin, l'ouvrage de Philippe Lane, *La périphérie du texte*², paru en 1992, qui propose, sur base des classifications de Genette, une approche pragmatique linguistique du paratexte. La méthode d'analyse dégagée nous paraît très intéressante, mais il nous serait impossible, dans le cadre de notre démarche transversale, de rendre compte des nombreux prérequis théoriques nécessaires à ce regard linguistique sur le paratexte.

2.1.2. Architextualité

L'architextualité est définie par Genette comme « l'ensemble des catégories générales, ou transcendantes — types de discours, modes d'énonciation, genres littéraires, etc. — dont relève chaque texte singulier »³ : l'architexte est donc la relation qu'entretient le texte à ces catégories génériques ou transcendantes ; ainsi, ce qu'on appelle communément « genre littéraire » est un aspect de l'architexte, mais nous verrons, au cours de cette section, d'autres utilisations du terme. En premier lieu, nous évoquerons la notion de genre, puis les phénomènes transmédiatiques, qui ont un lien étroit avec l'architextualité.

2.2. L'architextualité et la littérature de genre

Matthieu Letourneux a étudié, dans *Fictions à la Chaîne*⁴, les liens complexes qui unissent littérature sérielle et culture médiatique ; il emploie, dans cet ouvrage, la notion d'architextualité pour interroger la littérature de genre. L'auteur, en réalité, va déployer plus largement un fait que Gérard Genette avait déjà relevé en 1982⁵ : la perception qu'a le lecteur du genre littéraire d'une œuvre conditionne ses attentes quant à la réception de cette œuvre.

¹ SOUCHIER, Emmanuel, *L'image du texte pour une théorie de l'énonciation éditoriale*, Les cahiers de médiologie, vol. 6, no. 2, 1998, pp. 137-145.

² LANE, Philippe, *La périphérie du texte*, Nathan Université, Paris, 1992.

³ GENETTE, Gérard, *Op Cit.*, p. 13.

⁴ LETOURNEUX, Matthieu, *Fictions à la chaîne : littératures sérielles et culture médiatique*, Poétique, Seuil, Paris, 2017.

⁵ « La perception générique, on le sait, oriente et détermine dans une large mesure l'"horizon d'attente" du lecteur, et donc la réception de l'œuvre. » GENETTE, Gérard, *op. cit.*, p. 17.

Letourneux insiste ici sur le caractère vague de l'architexte, qui est envisagé par le point de vue du récepteur : le lecteur ne peut percevoir ni connaître la totalité des relations intertextuelles qui constituent un architexte, et construit donc de manière intuitive sa conception du genre par l'amalgamation des textes qu'il considère comme appartenant à celui-ci. L'auteur désigne cependant l'existence de parangons du genre qui servent de jalons bien définis pour avoir un « groupe d'intertextes à valeur prototypique »¹. On pourrait donner comme exemple *Le Seigneur des Anneaux* comme le parangon le plus évident de la fantasy.

Cette conception intuitive du genre intervient alors dès qu'un lecteur identifie un livre comme appartenant à un genre donné, et donc, en général, avant de pénétrer dans le texte, lors du premier contact entre le lecteur et un livre. Ce premier contact s'opère le plus souvent par des éléments du péri-texte, en particulier la couverture, qui, par l'illustration, les choix de couleurs², de typographie, le nom de l'auteur, l'utilisation d'un bandeau, ou même par une mention explicite du genre, renseigne sur le type de texte auquel le lecteur peut s'attendre. La quatrième de couverture, par le texte qu'elle contient, généralement un résumé-apéritif dans le cas de notre corpus, joue bien sûr un rôle également. Le lecteur peut également entrer en contact avec le livre par d'autres biais, comme par l'épitéxte (par exemple avec une publicité) ou par l'existence d'une adaptation de l'œuvre dans un autre média.

Cet horizon d'attentes qui est alors créé par la perception du genre va conditionner, on le verra, la lecture toute entière du livre par le biais du suspense, de la curiosité et de la surprise que le lecteur peut ressentir. En effet, chaque expérience d'un récit, selon Baroni qui cite Saint-Gelais, est une « lecture déchirée qui s'accomplit simultanément sur deux plans [...] : d'une part, selon des inférences diégétiques, basées sur les faits (fictifs) ; d'autres part, selon des inférences textuelles – ou intertextuelles »³. En d'autres termes, la conception qu'a un lecteur d'une séquence narrative est configurée par une relation de tension entre une interprétation basée sur un horizon d'attente composé par les textes connus (ce qui inclut alors l'architexte, particulièrement dans le cas de la littérature de genre) et le contenu concret du texte, sa diégèse. Ainsi, pour reprendre un exemple de Vincent Jouve :

¹ LETOURNEUX, Matthieu, *op. cit.*, p. 41.

² Le noir et le jaune, encore aujourd'hui, évoquent instantanément les romans policiers ; le blanc vise en outre à signifier « matériellement la littérature », dans des maisons d'éditions comme Gallimard ou les Éditions de Minuit. BONAZZI, Mathilde, *Mythologies d'un style : les Éditions de Minuit*, Nouvelle Collection Langages, La Baconnière, Chêne-Bourg, 2019.

³ SAINT-GELAIS, Richard, « Rudiments de lecture policière », dans *Revue belge de philologie et d'histoire*, n°75.

« Lorsqu'il lit des récits appartenant à un même genre, le lecteur s'attend logiquement à retrouver des suites d'actions stéréotypées. L'amateur de contes de fées, par exemple, peut raisonnablement penser, lorsqu'il ouvre un livre, que le héros va triompher et épouser la fille du roi. Le narrateur, bien sûr, peut jouer sur la compétence intertextuelle de son lecteur en prenant le contre-pied d'une séquence traditionnelle »¹.

Ainsi, tout auteur qui a anticipé le régime de lecture du lecteur, par exemple en lui montrant les balises connues de la fantasy afin de l'inciter à certaines attentes, peut ensuite briser ces mêmes attentes et provoquer ainsi la surprise, mais aussi réintensifier la tension narrative² du récit, puisque le texte qu'on pensait familier sort apparemment des sentiers battus, et l'attention du lecteur ainsi que son investissement sont renouvelés.

Dans le cas de la littérature jeunesse de l'imaginaire, on peut supposer, de manière générale, que les lecteurs seront moins chevronnés que dans certains genres paralittéraires destinés aux adultes. Dans ceux-ci, ces lecteurs se constituent parfois en *fandom*³, une forme de sous-culture définie, selon David Peyron, par le rapport cultuel qu'elle entretient avec les œuvres⁴. Ces fans d'un genre particulier auront par conséquent une connaissance étroite de l'architexte, ce qui signifie des attentes précises quant au contenu des textes. Dans le cas qui nous intéresse, s'il est probable que les lecteurs types de notre corpus ne se constituent pas en véritables *fandoms*, on peut supposer que ces derniers ont tout de même une certaine connaissance de l'architexte. Cela est justifié par le fait que les œuvres de notre corpus visent généralement, comme on a pu l'observer, un public âgé d'environ douze ans et davantage, ce qui nous permet d'estimer que ces œuvres ne constituent pas leurs premières lectures.

2.3. Phénomènes transmédiatiques

2.3.1. Terminologie des phénomènes transmédiatiques

Nous poursuivons notre étude des éléments autour du texte en évoquant les « phénomènes transmédiatiques », qui relèvent d'une forme de transtextualité et qui s'illustrent, ainsi que nous le verrons, au sein de notre corpus. Afin d'éviter tout flou terminologique, nous devons définir ici ce que nous entendons par « phénomènes transmédiatiques ». *Transmédiatique* est

¹ JOUVE, Vincent, *La lecture*, Hachette, Paris, 1993, p. 59-60.

² Nous aurons l'occasion de développer le concept de tension narrative au point III. 4.3.1. de notre travail.

³ « The state of being a fan of someone or something, especially a very enthusiastic one », « Le fait d'être un fan de quelqu'un ou quelque chose, spécifiquement de manière très enthousiaste » (nous traduisons). *Cambridge Dictionary*, « Fandom », [En ligne : consulté le 24/12/21], <https://dictionary.cambridge.org/fr/dictionnaire/anglais/fandom>

⁴ PEYRON, David, *Quand les œuvres deviennent des mondes. Une réflexion sur la culture de genre contemporaine à partir du concept de convergence culturelle*, Réseaux, 2008/2-3 (n° 148-149), p. 335-368.

un terme repris à Matthieu Letourneux, lui-même emprunté à Henry Jenkins¹, qui évoque « l'ensemble des dynamiques de circulation d'un média à l'autre »² ; ce concept très large recoupe une grande variété de phénomènes. Letourneux distingue des *logiques de création transmédiatique*, dans lesquelles les œuvres de fiction sont initialement conçues comme « un ensemble décliné sur des médias différents »³ des *logiques d'adaptation*, où une œuvre est déclinée postérieurement à sa création première en des médias différents. Plus précisément, on peut distinguer les adaptations strictes d'une intrigue⁴ des adaptations d'une série tout entière, autrement dit d'un architexte, comme lorsque paraît au grand écran un nouveau film « Sherlock Holmes ».

Ces logiques d'adaptation peuvent elles-mêmes revêtir deux formes, selon que les œuvres ainsi déclinées dans différents médias s'inscrivent dans une logique de redondance ou de complémentarité. Les premières sont nommées *cross-média* et adaptent sur différents supports une œuvre première, « sans nourrir l'univers de fiction de nouvelles intrigues ou de nouveaux personnages »⁵ ; les secondes, que Letourneux désigne comme *transmédia*⁶, déploient autant de récits plus ou moins secondaires autour d'une œuvre première « afin de produire une expérience de divertissement unifiée et coordonnée »⁷. Notons cependant que ces distinctions, bien qu'utiles, permettent de désigner avant tout des tendances, et non des catégories entièrement imperméables : une adaptation produit forcément des effets de transfictionnalité, ne serait-ce que par le passage d'un média à un autre qui implique une infinité de nouveaux détails ou éléments plus significatifs.

2.3.2. La littérature et les phénomènes transmédiatiques

On peut établir une distinction entre les adaptations d'une œuvre littéraire vers un autre média et les « exploitation[s] dans des ouvrages littéraires de productions issues d'autres médias »⁸, qui sont appelées *novellisations*. Bertrand Ferrier a montré la popularité de ces

¹ JENKINS, Henry, *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York et London, New York University Press, 2008.

² LETOURNEUX, Matthieu, *op. cit.*, p. 337.

³ *Ibid.*, p. 346.

⁴ Letourneux, ici, donne l'exemple des adaptations cinématographiques qui ont été faites des romans *Harry Potter*.

⁵ *Ibid.*, p. 347.

⁶ A distinguer du terme « transmédiatique » qui désigne, comme évoqué plus haut, « l'ensemble des dynamiques de circulation d'un média à l'autre ».

⁷ JENKINS, Henry, *Confessions of an Aca fan*, « Transmedia Storytelling 101 », [en ligne : consulté le 24/12/21], http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html, cité par LETOURNEUX, Matthieu, *op. cit.*, p. 348.

⁸ LETOURNEUX, Matthieu, *op. cit.*, p. 382.

logiques de poly-adaptation dans le monde littéraire, qu'elles aient lieu du roman aux autres médias ou l'inverse : en France, en 2007, dix-sept des vingt meilleures ventes en grand format étaient engagées dans des logiques d'échanges transmédiatiques. Il apparaît clairement que la littérature populaire aujourd'hui ne peut être envisagée sans évoquer ces phénomènes de création transmédiatique.

Nous avons déjà évoqué les adaptations, qu'elles soient *cross* ou *transmédia* ; nous aimerions par conséquent aborder rapidement la notion de *novellisation*, en dépassant la première esquisse de définition donnée par Letourneux. Dans *La Novellisation : du film au roman*¹, Jan Baetens questionne le « phénomène novellisateur », une catégorie de textes qui sont, selon l'auteur, souvent jugés par le public comme les parangons de la littérature la plus abjectement commerciale. Ce dernier concède que toute novellisation est une forme d'adaptation, mais une adaptation très différente des adaptations filmiques (il ne s'agit donc pas d'un simple « retournement » de la logique des adaptations du livre au film) et cela pour une raison principale : les novellisations n'ont presque toujours aucun caractère transmédiatique, puisque celles-ci sont à peu d'exceptions près issues du scénario du film et non du film en lui-même. La « traduction » s'opère ainsi du texte au texte et non de l'image au texte. Par conséquent, la tension entre création et respect de l'œuvre intrinsèque à toute adaptation du texte à l'image n'a plus lieu d'être.

Qu'il s'agisse d'une adaptation sous la forme d'une novellisation ou d'un passage du livre au grand écran, les conséquences quant à la question qui nous intéresse sont relativement similaires : le lecteur qui a apprécié une œuvre première va souhaiter prolonger son séjour dans l'univers de fiction qu'il affectionne pour les adaptations *transmédia*, ou revivre, selon une logique proche du *rappel* que nous évoquerons au point suivant, des histoires semblables sur des médias différents dans le cas du *cross-média*. Dans les deux cas, c'est l'envie de prolonger, renouveler, compléter l'expérience d'une œuvre transmédiatique qui pousse le consommateur, par une forme de curiosité quant aux nouveaux récits qu'il pourrait découvrir ou la manière dont a été adaptée une œuvre d'un média à un autre. Les attentes de ce consommateur seront en outre forcément conditionnées par son expérience de l'œuvre première : si l'histoire est identique ou presque, il sera à l'affût des différences entre les deux manifestations de celle-ci ; si elle est nouvelle, le consommateur, dès le début attaché à des personnages, des lieux, des univers, sera conditionné dans son expérience de l'œuvre par la

¹ BAETENS, Jan, *La novellisation : du film au roman*, Réflexions faites, Les Impressions Nouvelles, Bruxelles, 2008.

connaissance qu'il a des éléments récurrents mais aussi par les règles internes à l'univers de fiction qu'il a découvert préalablement¹. Letourneux développe la question de l'influence des adaptations sur la réception du texte par le lecteur (en évoquant ici spécifiquement les adaptations du roman au cinéma) :

« L'efficacité du langage cinématographique tend à imposer une appréhension visuelle de l'œuvre adaptée, y compris à la lecture : [...] on tend à lire avec en tête les images du film. La confusion des œuvres littéraires avec leurs œuvres médiatiques peut parfois contaminer durablement l'imaginaire du livre, au point que la source romanesque finit par être appréhendée à l'aune de sa déclinaison cinématographique. »²

Il résume, enfin, en montrant que les liens qui unissent le texte à son adaptation sont d'ordre architextuels, tout comme ceux qui unissent un texte à son genre :

Tout en se nourrissant de l'architexte créé par l'auteur de roman, l'adaptation tend à proposer son propre système architextuel, qui se substitue en partie à celui du livre.³

2.4. Approches du paratexte

Nous évoquerons ici les instruments théoriques nécessaires à l'étude de différents éléments du paratexte.

2.4.1. Le titre

Le titre a été évoqué par Vincent Jouve dans son ouvrage *Poétique du roman*, dans lequel il dégage quatre fonctions pour celui-ci. La *fonction d'identification* du titre est la carte d'identité du livre, qui permet de le différencier des autres livres. La *fonction descriptive* renseigne sur le contenu et la forme de l'ouvrage ; dans ce contexte, un titre peut être *thématique*, en désignant ce dont l'ouvrage parle. Les titres thématiques peuvent être *littéraires* (« en renvoyant au sujet central du roman »⁴), *métonymiques* (en « s'attachant à un élément ou un personnage secondaire de l'histoire »), *métaphoriques* (« en décrivant le contenu du texte de façon symbolique ») ou *antiphrastiques* (« en présentant ironiquement le contenu du texte »). Les titres *rhématiques*, quant à eux, désignent la forme du texte et non plus son contenu. Jouve souligne que chaque titre, outre sa fonction purement descriptive, charrie des connotations, c'est-à-dire des « significations annexes »⁵. Enfin, la *fonction séductive* du titre

¹ Nous aurons l'occasion de revenir sur ce point au point 3.4. de cette section : « L'illusion référentielle ».

² LETOURNEUX, Matthieu, *op. cit.*, p. 390

³ *Ibid.*, p. 391.

⁴ Cette citation ainsi que les suivantes contenues entre parenthèses lors de ce point sont issues de JOUVE, Vincent, *Poétique du roman*, Cursus, Armand Colin, Paris, 2014, p. 12.

⁵ Nous aurons l'occasion de revenir sur la notion de connotation au point 2.4.2. de cette même section.

est la manière dont il vise à se mettre en valeur, à séduire, tant par la forme que par le contenu.

2.4.2. La couverture

Nous proposons ici une approche théorique qui nous permettra d'analyser de manière rigoureuse les images qui constituent les couvertures, afin de montrer de quelle manière elles participent à la formation d'un horizon d'attentes pour le lecteur et l'incitent à l'achat. Cette approche sera forcément sommaire afin de servir l'objectif de ce travail et de ne pas dépasser son cadre, et ne pourra pas évoquer des éléments d'histoire de l'analyse de l'image ou certains autres concepts. Nous nous basons principalement sur l'ouvrage de Martine Joly intitulé *Introduction à l'analyse de l'image*¹, en proposant un rapide tour d'horizon théorique nécessaire à l'établissement de certaines notions avant de dégager une méthode d'analyse.

Martine Joly propose une définition de l'image en employant la sémiotique. Elle reprend la définition de Pierce, pour qui un signe est « quelque chose, tenant lieu de quelque chose pour quelqu'un, sous quelque rapport, ou à quelque titre »². Cette définition ajoute un pôle supplémentaire à la relation binaire du signe selon Saussure : on a alors le signifiant, le signifié, et le référent, ce qu'il représente. Pierce distingue les signes selon la nature de la relation qui unit le signifiant et le référent : l'*icône* est le signe dont le signifiant est lié par analogie au référent ; l'*index* ou *indice* est le signe dont le signifiant est lié par contiguïté physique au référent ; enfin, le *symbole* est le signe dont le signifiant entretient avec le référent une relation de convention. Le concept d'image, qui est ici ce qui nous préoccupe, « rassemble les icônes qui entretiennent une relation d'analogie qualitative entre le signifiant et le référent »³, en reprenant les qualités formelles de leur référent. Joly rappelle que toute image contient des signes *iconiques*, « images au sens théorique », des signes *plastiques* (« couleurs, formes, composition interne, texture »⁴), et en général des signes *linguistiques* : au cours de notre étude de la couverture, nous étudierons ces signes linguistiques à part. C'est l'interaction entre ces types de signes qui produit du sens.

Ensuite, l'autrice souligne que l'image est toujours « un message pour autrui », en particulier dans le cas de notre corpus où la couverture s'adresse au public, qu'il s'agisse des acheteurs du livre comme des libraires qui feront le choix ou non de mettre en vente ce

¹ JOLY, Martine, *Introduction à l'analyse de l'image*, Focus Cinéma, Armand Colin, 4^e édition, Paris, 2021.

² PEIRCE Charles.S., DELEDALLE, G. ET GIREL, M., *Écrits sur le signe*, Essais, Seuil, Paris, 2017.

³ JOLY, Martine, *op. cit.*, p. 32.

⁴ JOLY, Martine, *op. cit.*, p. 33.

dernier : l'image est donc interprétable car elle est adressée à un destinataire, un public. Joly déploie la rhétorique de l'image en reprenant à Roland Barthes¹ le concept de connotation : le signe plein qu'est une image, composée d'un signifié et d'un signifiant, devient lui-même le signifiant d'un signifié second, ce qu'illustre ce diagramme.

Dénotation	Signifiant		Signifié
Connotation	Signifiant	Signifié	

Joly met en avant le principe de la permutation qui permet de repérer les signifiants iconiques, qui sont des unités (relativement) autonomes qui composent l'image², mais aussi d'interpréter les éléments pour ce qu'ils sont comme pour ce qu'ils ne sont pas. Un ciel bleu n'est pas un ciel orageux, un homme n'est pas une femme : chaque choix peut présenter de la signification qui peut être interprétée en s'appuyant sur des données vérifiables, car chaque élément a été choisi dans un paradigme parmi un ensemble d'éléments absents assemblés par des liens divers (rythmiques, grammaticaux, sémantiques...). L'autrice dégage ensuite différents signifiants plastiques relatifs à la matérialité de l'image, que nous reformulerons ici afin qu'ils soient pertinents quant à notre corpus.

Le support inclut la taille de l'objet-livre, la typographie, la mise en page de la couverture.
Le cadre correspond souvent aux dimensions du livre dans notre cas, mais « pousse le spectateur à construire imaginativement ce que l'on ne voit pas dans le champ visuel de la représentation » ³ : il intègre donc l'étude du hors-champ.
Le cadrage est la limite de la représentation visuelle, et donc la taille de l'image.
La prise de vue correspond à l'angle selon lequel l'image est représentée.
La composition ou mise en page est la « géographie intérieure du message visuel » ¹ , la manière dont l'image guide le regard du lecteur dans un parcours que l'œuvre a aménagé. Les

¹ Spécifiquement, BARTHES, Roland, « Rhétorique de l'image », dans *Communications*, 4, 1964.

² Joly distingue par exemple, sur une publicité pour des cigarettes, le signifiant iconique *blouson* porté par un homme sur la photographie.

³ JOLY, Martine, *op. cit.*, p. 92.

formes sont les formes géométriques et autres lignes qui composent l'image, et peuvent être interprétées sur base de critères anthropologiques et culturels.

Les **couleurs**, **l'éclairage** relèvent également d'une interprétation d'ordre culturel. Les formes comme les couleurs peuvent être interprétées par association des éléments de l'image à d'autres éléments présentant des traits similaires.

La **texture**, enfin, est liée intrinsèquement à la troisième dimension ; elle est, par synesthésie, figurée par d'autres signes visuels, l'éventuel grain d'une photographie, etc.

Le message iconique pourra donc être interprété par l'étude de la connotation des signifiants plastiques mais aussi des signifiants iconiques, ainsi que par l'étude de leur interaction.

2.4.3. L'épitéxte : limites du marketing littéraire

L'analyse du marketing littéraire, qui est une forme particulière de l'épitéxte, nécessite de dégager des limites à ce que nous envisagerons dans ce travail, et de déployer quelques outils. Nous ne nous appuierons cependant pour cette section d'aucune source théorique, notamment car celles-ci sont très peu nombreuses au sujet du marketing du livre, conséquence d'une réticence du monde éditorial francophone à reconnaître jusqu'à la seule existence d'un marketing littéraire ; en témoigne la réception très mitigée, en 2006, de l'ouvrage *Le Marketing du livre. Études et stratégies*².

Il nous paraît cependant primordial, dans le cadre d'un travail abordant le succès commercial, d'étudier la promotion des ouvrages de notre corpus. Cependant, afin de réduire l'étendue d'un champ de travail extrêmement large si l'on y inclut des formes de promotion comme la prescription, les interviews, ou d'autres éléments similaires, nous n'envisagerons que la promotion prise en charge directement par le pôle auctorial. Les concepts de marketing généraliste « push » et « pull » pourront nous permettre une distinction utile : le *push* désigne les campagnes de promotions qui visent davantage les prescripteurs du livre – libraires, bibliothécaires, « influenceurs », etc. A l'inverse, le *pull* s'adresse plus directement au

¹ JOLY, Martine, *op. cit.*, p. 93.

² DESAIVE, Suna, POGGIOLI, Noelle, *Le Marketing du livre. Études et stratégies*, Éditions du Cercle de la Librairie, 2006. Dans un compte rendu, Philippe Schuwer, parmi les plus éléments quant à la réception de l'ouvrage, admet tout de même que ce dernier « relève parfois d'un credo ». SCHUWER Philippe, « Suna Desaive, Noëlle Poggioli, *Le marketing du livre, études et stratégies* / Gabriel Zaid, *Bien trop de livres ? Lire et publier à l'ère de l'abondance.* » dans *Communication et langages*, n°149, 2006.

lecteur : c'est sur ce *marketing pull* que nous concentrerons. Nous ne pourrions toutefois, dans ce contexte, prétendre à l'exhaustivité, principalement à cause de la diversité des supports et des lieux qui peuvent accueillir la publicité (en ligne, sur le point de vente, dans la presse...), et de la variété de formes sous laquelle elle peut se présenter ; nous opérerons par conséquent une sélection qui tentera de rendre compte des grandes lignes des campagnes publicitaires qui ont pu accompagner notre corpus. L'objectif sera, par le biais d'une comparaison, d'observer les différentes approches qui ont été proposées par les éditeurs, par exemple en examinant les arguments de vente proposés.

3. Outils théoriques d'analyse du texte

Ce chapitre a pour objectif de détailler les outils théoriques qui permettront l'observation des stratégies textuelles ayant vocation à générer le plaisir de lecture. Ce dernier est l'objet d'étude des théoriciens qui, souhaitant dépasser l'approche descriptive traditionnelle du récit, s'inscrivent dans la « nouvelle narratologie » en tentant de découvrir ce qui rend un récit captivant. Nous verrons que le concept de tension narrative développé par Raphaël Baroni orientera notre analyse, mais nous pensons toutefois que celui-ci ne se suffit pas à lui-même et qu'il est nourri par deux adjuvants principaux. L'illusion référentielle en est un premier : au plus le lecteur confond le texte avec la réalité, au plus la tension du récit s'en trouvera grandie. De la même manière, plus le lecteur est « attaché » aux personnages, plus leur destin sera important pour lui. Ce concept est traduit, comme nous le verrons, par le système de sympathie mis en avant par Vincent Jouve dans ses travaux sur l'effet-personnage.

Cette partie de l'analyse est fondée sur une hypothèse qui suppose qu'au plus le récit présente un caractère captivant et procure du plaisir de lecture, au plus le livre est susceptible d'être acheté. Nous rappelons ici que l'étude du texte n'est qu'une donnée parmi d'autres de l'équation complexe qui nous permettrait d'expliquer le succès d'un livre aujourd'hui, et on ne peut prétendre qu'il existe une corrélation parfaite entre le plaisir que génère un livre lors de sa lecture et son succès commercial. Notre méthode sera, pour cette raison, inductive : en observant les stratégies textuelles qui génèrent du plaisir de lecture communes aux ouvrages de notre corpus, nous espérons pouvoir mettre en lumière les liens qui unissent ces stratégies déployées par les auteurs et le succès commercial dont ils jouissent.

Cette hypothèse est en grande partie rendue possible par le caractère hautement sériel de la littérature destinée à la jeunesse. En effet, comme on peut l'observer dans notre tableau récapitulatif, ce sont souvent les séries multipliant les tomes qui comptabilisent le plus de

ventes¹ (ce qui semble évident). Nous rappelons ici ce qui a été évoqué au point III. 2.1. concernant la sérialité : Anne Besson a montré que « l'ensemble [romanesque] vise avant tout sa propre consommation »², et que les logiques sérielles s'expliquent en général par une ambition de fidélisation du public. Cela se comprend aisément : un lecteur d'une œuvre sérielle, en terminant un livre qu'il a pris du plaisir à lire, sera susceptible de souhaiter acheter la suite du cycle (ou un autre tome de la série), afin de retrouver les personnages, les lieux et les univers qu'il a appréciés ; ce lecteur aura donc un impact direct sur le succès commercial du livre.

Cela est à l'inverse plus difficile pour une œuvre ne faisant pas partie d'un ensemble romanesque : un lecteur ayant apprécié la lecture d'un livre non-sériel aura généralement un impact moindre sur le succès commercial de ce dernier puisqu'il n'influera sur ce succès, on peut le supposer, que par le discours qu'il pourrait produire sur ce livre autour de lui, ou encore par les éventuels exemplaires qu'il serait susceptible d'acheter dans le but de les offrir. On pourrait alors qualifier cet impact sur les ventes de *rétroactif*, à l'inverse de l'ensemble littéraire où ce même plaisir de lecture pousse à l'achat du tome suivant dans un processus *proactif* : le lecteur est invité à se procurer la suite, et non simplement à recommander le livre autour de lui.

3.1. La tension narrative

Dans son ouvrage, *La Tension narrative : suspense, curiosité et surprise*, Raphaël Baroni analyse méticuleusement « le plaisir apparemment paradoxal que chaque lecteur tire de son insatisfaction provisoire face à un récit encore inachevé »³. La notion de tension narrative se nourrit des théories de la réception, en particulier des travaux d'Umberto Eco⁴, qui montrent que l'acte de lecture ne se résume pas à une actualisation passive et linéaire des sections du texte : bien souvent, le lecteur est amené à anticiper les développements potentiels. Baroni dégage quatre modalités de réalisation pour cette tension narrative. Les deux modalités principales, la *curiosité* et le *suspense*, sont basées sur une incertitude du lecteur, à l'inverse des deux autres, intitulées *rappel* et *suspense paradoxal* ; enfin, la *surprise* est un cas à part sur lequel nous reviendrons.

¹ Cela même si notre tableau propose, nous le rappelons, uniquement des données opposant les séries les unes aux autres quant à leurs ventes, et non des données chiffrées.

² BESSON, Anne, *D'Asmov à Tolkien : Cycles et séries dans la littérature de genre*, CNRS Littérature, CNRS Éditions, Paris, 2004, p. 19.

³ BARONI, Raphaël, *La tension narrative : Suspense, curiosité et surprise*, Poétique, Seuil, Paris, 2007, p. 17.

⁴ En particulier ECO, Umberto, *Lector in Fabula*, Grasset, Paris, 1985.

La curiosité naît d'un discours qui, en ne délivrant pas l'information de manière complète et transparente, laisse le lecteur dans l'incertitude. Cette communication incomplète peut se faire de manière discrète, par exemple en adoptant le point de vue forcément partiel d'un personnage focalisateur s'interrogeant lui-même sur la situation actuelle ou sur des événements passés, ou de manière exhibée, lorsque le narrateur extradiegetique choisit délibérément de ne pas livrer toutes les informations, par une diminution de clarté qui réduit l'illusion référentielle en mettant en lumière les « ficelles » du récit. Le lecteur est mené à formuler un diagnostic sur la situation narrative présente ou passée : il veut comprendre, savoir ce qui s'est passé ou est en train de se passer.

Le suspense est créé par un événement qui pourrait mener à un résultat considéré comme important, qu'il soit bon ou mauvais pour les personnages, le monde, etc. Il se base sur « l'opacité ontologique du futur »¹, c'est-à-dire l'incertitude fondamentale sur ce que le futur peut renfermer. Le suspense mène le lecteur à formuler un pronostic quant à la situation narrative, et s'entretient par la présence de retards dans la réponse à ces pronostics. Cela suppose à la fois que la chronologie de la narration respecte celle l'histoire selon Genette (à savoir le « signifié ou contenu narratif »²), mais aussi que le lecteur se soumette suffisamment à la « régie du récit »³, c'est-à-dire l'ordre du texte, en suivant la linéarité de celui-ci (sans, par exemple, passer de pages, sauter de lignes).

Les deux autres modalités de la tension narrative sont le rappel et le suspense paradoxal. Ce dernier survient généralement lorsqu'une personne relit un livre mais ressent malgré tout du suspense ; cela s'explique d'abord par l'oubli partiel du récit inévitable chez tout lecteur qui réactive une part d'incertitude, mais aussi par l'attachement que peut avoir un lecteur pour un personnage. Par une opposition entre son *savoir* et son *vouloir*, ce lecteur désire, par exemple, une fin heureuse au personnage dont il connaît déjà le destin tragique. Le rappel, quant à lui, repose sur « l'attente impatiente du retour du connu »⁴, lorsqu'un lecteur, ayant particulièrement apprécié une scène, cherche à revivre les sentiments que celle-ci avait pu lui procurer lors de sa première lecture.

Baroni reconfigure, en regard de la tension narrative, la conception de la séquence narrative élémentaire telle qu'elle avait été établie par les chercheurs structuralistes (l'exemple le plus récent est celui de Paul Larivaille, sur lequel nous ne nous attardons pas ici,

¹ BARONI, Raphaël, *op. cit.*, p. 269.

² GENETTE, Gérard, *Discours du récit*, Points, Éditions du Seuil, Paris, 2007, p. 15.

³ Baroni emprunte le terme à GERVAIS, B., *Lecture : tensions et régies*, dans Poétique, n°89.

⁴ BARONI, Raphaël, *op. cit.*, p. 288.

qui décrivait le récit comme « le passage d'un état à un autre »¹, en cinq étapes). Cette séquence est remodelisée en trois étapes fondamentales se succédant toujours dans le même ordre : *nœud*, *retard*, *dénouement*. Ces charnières du récit visent à produire une « *dysphorie passionnante* liée à une incertitude, partiellement compensée par l'anticipation du dénouement attendu »². Le *nouement* de l'intrigue peut alors être pris en charge principalement par le suspense ou par la curiosité, en mettant, par exemple, le personnage dans une situation dangereuse dès le début du récit ou en occultant des informations de sorte à faire se questionner le lecteur³.

La surprise ne permet à l'inverse pas de configurer une intrigue, mais plutôt de souligner ses moments forts ; elle est également beaucoup plus ponctuelle, au contraire par exemple du suspense qui peut être maintenu virtuellement à l'infini par la succession de retards au dénouement. Elle survient en infirmant les anticipations du lecteur. Bien qu'elle ne puisse pas configurer le nouement d'une intrigue, elle peut survenir lors de celui-ci malgré tout, ce qui est propice à faire naître l'intérêt du lecteur. Lorsque la surprise survient dans le retard au dénouement, il s'agit d'un « rebondissement », qui permet souvent d'augmenter la tension narrative ou de nouer de nouveaux nœuds secondaires. Enfin, la surprise dans le dénouement est courante dans beaucoup de récits, mais n'est bien sûr pas obligatoire⁴. Cette surprise ne mène ni à un pronostic ni à un diagnostic mais à une reconnaissance, une « remise en question de ce qui a été pensé »⁵. De manière générale, cette émotion contribue à rendre le récit passionnant, car en infirmant les pronostics et diagnostics du lecteur, le texte fait savoir qu'il n'a pas été résolu, qu'il a encore des choses à offrir.

3.2. L'effet-personnage

Bien que le concept de tension narrative soit l'élément central de notre analyse portant sur le contenu du texte, il ne suffit pas à rendre compte à lui seul du plaisir de lecture. Baroni a dégagé deux « ingrédients additifs »⁶ à la tension narrative : la sympathie et l'identification

¹ JOUVE, Vincent, *Poétique du roman*, Cursus, Armand Colin, Paris, 2014, p. 61.

² BARONI, Raphaël, *op. cit.*, p. 139.

³ Baroni note cependant qu'en général, la curiosité est plus propice au nouement d'une intrigue, puisque le suspense est généralement « aidé » de l'attachement aux personnages, qui est rarement obtenu dès le début du récit.

⁴ Pensons, par exemple, aux fins heureuses attendues de certains contes, ou à l'issue funeste des tragédies grecques, qui font partie des attentes du public prototypique de ces genres.

⁵ *Ibid.*, p. 299. Cette reconnaissance n'est pas présente lorsque la surprise survient dans les premières phases du récit dans le cas où, faute de contenu à remettre en question, elle encourage la formulation de nouveaux pronostics ou diagnostics.

⁶ *Ibid.*, p. 285.

aux personnages. Pour rendre compte de ces éléments, nous emploierons les concepts développés par Vincent Jouve dans *L'effet-personnage dans le roman*¹. Jouve aborde, dans cet ouvrage, la notion de personnage selon la façon dont il est perçu par le lecteur, ce qui est primordial dans un travail qui évoque le succès commercial, et déploie des outils permettant de mettre au jour les procédés par lesquels un texte oriente la relation du lecteur aux personnages.

Jouve distingue trois manières pour un personnage de se présenter au lecteur. L'*effet-personnel* est le personnage en tant qu'élément sémantique de l'œuvre, un instrument textuel porteur de sens utile à la structure du récit. L'*effet-prétexte* est une vision du personnage comme élément d'une situation, le moyen pour le lecteur d'assister à une scène à caractère fantasmatique. Enfin, l'*effet-personne* est le personnage « à étudier à travers les procédures qui suscitent l'illusion référentielle »², c'est-à-dire le personnage en tant qu'illusion d'une personne réelle, vivante. C'est l'effet-personne qui est capital pour l'étude de l'investissement affectif du lecteur dans les personnages, et c'est donc sur ce dernier que nous attarderons. Nous verrons lors du chapitre IV.1. intitulé « Critères d'analyse » les manifestations observables de cet effet-personne.

3.2.1. Le système de sympathie

Le *système de sympathie* comprend l'ensemble des procédés qui contribuent à présenter le personnage de manière à le rendre attachant aux yeux du lecteur, et il est intrinsèquement lié à l'effet-personne qui est nécessaire, selon Jouve, à cet attachement du lecteur aux personnages. Il se décline en trois codes analysables. Le *code narratif*, tout d'abord, se base sur les situations qui tendent à rapprocher le lecteur du narrateur ou d'un des personnages, notamment lorsque les deux instances se trouvent dans des positions similaires en terme de connaissance quant aux événements en cours, de statut social, de position dans un conflit, etc. Ce code pousse le lecteur à une identification presque mécanique au personnage.

Le *code affectif* stipule que davantage on en sait sur un personnage, ses caractéristiques autant que sa vie intérieure et ses objectifs (autrement dit, son *être*, son *faire*, et le décalage entre les deux : son *vouloir*, selon les termes de Greimas³), davantage on y est attaché. Ce code provoque principalement la sympathie : nous observerons également dans la section suivante les manières concrètes par lesquelles est générée cette sympathie. Enfin, le *code*

¹ JOUVE, Vincent, *L'effet-personnage dans le roman*, Écriture, Presses Universitaires de France, Paris, 1992.

² JOUVE, Vincent, *Poétique du roman*, Cursus, Armand Colin, Paris, 2014, p. 100.

³ GREIMAS, A.J., *Sémantique structurale*, Formes Sémiotiques, PUF, Paris, 1986.

culturel intervient lorsque « le lecteur juge un personnage positif ou négatif à partir de valeurs extra-textuelles »¹. Jouve remarque cependant que ce code s'active avec beaucoup moins de force au sein des œuvres « de genre », puisque les « lois » du genre, ainsi que nous l'avons évoqué, orientent la réception du lecteur : un lecteur de roman-feuilleton n'aura pas la même réception d'un meurtre qu'un lecteur de roman d'amour, car ses attentes ne seront pas les mêmes. Notre étude portant sur des genres généralement très codifiés, on peut supposer que les connaissances intertextuelles du lecteur quant au genre des livres destinés à la jeunesse du domaine de l'imaginaire conditionneront sans doute davantage sa réception que son propre code moral.

3.2.2. L'identification aux personnages

Vincent Jouve n'évoque pas directement l'identification aux personnages dans sa théorie de l'effet-personnage. Nous pensons cependant qu'il est fécond d'intégrer cette notion aux méthodes d'analyse de Jouve, car l'identification à un personnage semble pouvoir jouer un grand rôle dans l'attachement d'un lecteur à ce dernier. Sandrine Albers a en outre, dans son article *Top or Flop : Characteristics of bestsellers*², démontré l'existence d'un lien entre succès commercial et identification aux personnages. L'identification d'un lecteur à un personnage, selon Albers qui cite Keith Oatley, nécessite quatre éléments : le lecteur doit pouvoir accepter et même adopter les objectifs du protagoniste ; le narrateur doit, d'une manière ou d'une autre, s'adresser au lecteur, par exemple par le biais de métaphores qui requièrent une interprétation ; le texte doit permettre au lecteur de s'imaginer un monde et des personnages cohérents à partir du texte ; et enfin, le texte doit transmettre un univers vraisemblable. Nous verrons lors de la section suivante comment observer cette identification dans un texte.

3.3. L'illusion référentielle

Nous avons observé que Jouve considère l'illusion référentielle comme élément fondateur de l'effet-personne, cet effet-personne étant lui-même essentiel au système de sympathie. Nous pensons cependant que l'illusion référentielle a un rôle important à jouer dans l'appréciation de l'œuvre toute entière par le lecteur, c'est pourquoi nous proposons ici

¹ JOUVE, Vincent, *L'effet-personnage dans le roman*, Écriture, Presses Universitaires de France, Paris, 1992, p. 145.

² ALBERS, Sabine, *Top or Flop: Characteristics of Bestsellers*, Stylistics and Social Cognition, Leiden, Brill, 2007.

d'éclaircir sa signification et de mettre au jour deux types d'illusion référentielle qui peuvent exister dans toute fiction, mais plus particulièrement dans la littérature destinée à la jeunesse.

L'illusion référentielle, si on souhaite la définir, évoque forcément le concept de *mimèsis*, qui est dans son sens premier « l'imitation du réel que produit une œuvre d'art »¹, y compris dans la fiction écrite. Le concept est développé par Platon qui l'oppose à la *diégèse* : ce qui est montré s'oppose à ce qui est raconté. Aristote considère quant à lui que la *mimèsis* parfaite est atteinte lorsque le spectateur peut croire à ce qui lui est représenté. Historiquement, la notion de vraisemblance qui découle du concept qui nous intéresse ici a donné naissance à de nombreux procédés, tant concernant le théâtre que le roman.

Le concept de *mimèsis* est lié à celui d'illusion référentielle : l'imitation de la réalité de la *mimèsis*, qui vise à produire un récit vraisemblable, mène le lecteur à confondre le réel avec la fiction. Cependant, nous étudions, dans notre travail, des ouvrages du domaine de l'imaginaire, qui par définition s'écartent de la réalité ; dans ce contexte, le concept de *mimèsis* n'est pas fonctionnel en tant que tel. Néanmoins, les ensembles littéraires qui constituent notre corpus, et plus largement, la majorité des œuvres appartenant à la littérature de l'imaginaire visent malgré tout à produire de l'illusion référentielle.

Ces ensembles littéraires, en représentant un univers fictionnel différent du nôtre, établissent des règles régissant cet univers, dont la constance est primordiale. C'est en effet en proposant ces règles, qui peuvent concerner tous les éléments qui relèvent de l'imaginaire, et en ne les contredisant pas au cours du récit, qu'une œuvre qui introduit un univers de fiction différent du nôtre maintient l'illusion référentielle. A noter qu'au plus un univers de fiction est proche du nôtre², au plus la *mimèsis* a de poids dans l'illusion référentielle : il existe presque toujours une base commune entre les règles de notre univers et celles de la fiction, qui inclut en général au moins les lois élémentaires de la physique, la logique cartésienne, etc. L'intersection entre les deux ensembles peut être plus ou moins grande, et par conséquent, l'imitation de la réalité de notre monde avoir plus ou moins d'impact sur l'illusion référentielle.

Cette illusion référentielle est ainsi une illusion de « monde », ou d'univers, où le lecteur fait face à un univers qu'il juge vraisemblable et peut par conséquent oublier qu'il s'agit de

¹ « Mimèsis » (article de VIALA, Alain), AARON, Paul *et alii.*, *Le dictionnaire du littéraire*, Quadrige, PUF, Paris, 2002.

² Par exemple, celui de *Harry Potter* n'est qu'une *addition* au nôtre : dans la diégèse, le « monde réel » qui est le nôtre existe, mais les sorciers également.

fiction. Cependant, il existe d'autres illusions possibles. Daniel Delbrassine, dans *Le roman pour adolescents aujourd'hui : Écriture, thématique et réception*¹, étudie le roman pour adolescents par le biais d'un corpus de 249 titres, et relève dans plus de trente romans ce qu'il nomme un « bavardage confidentiel » dans lequel le narrateur s'adresse au narrataire de manière directe (par *vous*, et même parfois *tu*) en usant de diverses stratégies renforçant la proximité. Ces narrateurs parlent en « je », dans une communication qui ressemble à une confidence et qui permet un accès à la vie intérieure du personnage, renforçant alors *l'effet-personne*. Ce qui apparaît, c'est que le texte fait bien ici illusion, mais il s'agit d'une illusion spécifique qui, bien qu'elle participe à renforcer l'illusion référentielle globale, n'est pas l'illusion d'un *monde*. Elle est en réalité l'illusion, pour le lecteur, d'entretenir une relation avec le narrateur, qui apparaît, par ce que Jouve a nommé l'effet-personne, comme un individu réel.

¹ DELBRASSINE, Daniel, *Le roman pour adolescents aujourd'hui : écriture, thématiques et réception*, Argos Références, CRDP Académie de Créteil, Créteil, 2006.

IV. Analyse

L'objet de la quatrième section de ce travail est une analyse qui portera sur le corpus défini lors de la deuxième section. Cette enquête a pour vocation d'effectuer une comparaison des trois ensembles littéraires établis plus tôt afin d'observer la manière dont ces best-sellers, par, entre autres, des stratégies textuelles et des choix effectués quant au paratexte, conditionnent les attentes du lecteur, génèrent du plaisir de lecture mais aussi incitent à l'achat, participant donc à leur propre succès commercial.

Le premier chapitre aura pour vocation de définir des critères d'analyse observables tant dans la périphérie du texte qu'au sein de celui-ci. Ensuite, nous étudierons les manières dont le paratexte et les liens transtextuels conditionnent les attentes du lecteur quant au texte et incitent à l'achat. Enfin, le dernier chapitre de cette section évoquera les stratégies textuelles déployées par les auteurs visant à produire le plaisir de lecture.

1. Critères d'analyse

1.1. Autour du texte

Nous évoquerons en premier lieu le titre des œuvres en étudiant leurs fonctions descriptives et séductives, ainsi que la forme et le contenu de chaque titre dans leurs dénnotations et connotations. Les méthodes d'étude de la couverture ont été détaillées au point III. 2.3.2. Le reste du paratexte ne sera pas étudié grâce à des approches théoriques spécifiques, mais toujours en tentant de démontrer de quelle façon ces éléments façonnent l'horizon d'attente du lecteur et contribuent à lui donner envie d'acheter. Notre approche sera toujours comparative, en observant quels arguments sont mis en avant afin de relever d'éventuelles similitudes dans notre corpus.

Nous effectuerons également une comparaison des différents quatrièmes de couverture des premiers tomes de chaque série, car il s'agit d'un lieu crucial où s'opère la séduction du lecteur. L'épître éditorial sera étudié en comparant les communications promotionnelles des éditeurs sur chacun des ouvrages, spécifiquement en observant quels arguments les éditeurs mettent en avant ; l'évocation de l'architexte se fera également par le biais d'une comparaison, en observant de quelle manière les architextes des séries de notre corpus peuvent conditionner les attentes de leurs lecteurs.

1.2. A l'intérieur du texte

1.2.1. La tension narrative

Nous procéderons par l'observation de trois « zones » des ensembles littéraires de notre corpus qui correspondent aux nouement, retard et dénouement décrits par Baroni : comment l'incipit et les premiers chapitres, partagés entre la volonté d'informer et d'intriguer, nouent le nœud narratif de l'intrigue en générant curiosité ou suspense ; comment le dénouement de cette intrigue est retardé, notamment par la fin d'un tome ou d'un cycle, ou par l'usage du temps du récit et de sa focalisation ; et enfin, comment ce même récit s'achève et prépare le nouement d'un prochain cycle.

Cette observation s'appuiera sur une étude approfondie des premiers tomes des cycles de notre corpus, zones capitales pour la fidélisation du lecteur puisque c'est là que se nouera l'intrigue du cycle tout entier et que sera présenté tant le cadre du récit que ses personnages. Notre étude se présentera sous la forme d'un tableau permettant de suivre le déroulement de ladite intrigue en suivant le même ordre que le roman, chapitre par chapitre ; ce dernier constituera notre outil de travail. Nous avons constitué ce tableau en relevant les fins de chapitre, ce qui permet de mettre en évidence les situations de tension présentes dans ces lieux cruciaux. Nous avons également consigné les différentes questions posées par la curiosité et les réponses qui étaient apportées, ainsi que les nouements, retards et dénouements du suspense. Nous avons liés ces derniers entre eux par des flèches lorsqu'un élément constituait la continuation du précédent. Enfin, une colonne est réservée aux moments du roman qui présentent de la surprise.

Légende du coude couleur des questions		Nouement d'une situation de suspense		Fin d'une situation de suspense (dénouement total)	
Citation de fin de chapitre	Question posée liée à la curiosité	Zone réservée aux réponses aux questions			
		Curiosité		Séquences narratives de suspense	Éléments de surprise
N° du chapitre	Fins de chapitres	Questions posées	Réponses données	Nœuds et retards	Dénouements
1	Ce qu'il advint ensuite, jamais Frigiel n'aurait pu l'imaginer.	Le roi Lhodd a-t-il attaqué son frère sans raison ?		Un garde du roi menace les gens du village.	
2 - Pré-illustration	Une ombre immense s'éleva contre les nuages. Elle glissa au-dessus d'eux. Un silence suffoquant s'abattit sur Lamsel. Il sembla à Frigiel qu'il était éternel. Puis, une lumière dorée embrassa le sommet des collines comme un second soleil et une énorme boule de feu fondit sur le village.			Une boule de feu se dirige droit vers le village.	Ernauld s'interpose et sauve les gens du village.
2 - Post-illustration	Frigiel savait qu'il devait fuir, mais il n'y arrivait pas. La panique lui scella les pieds au sol. Il cherchait son grand-père des yeux, mais il ne le trouva nulle part. Il fut tiré brutalement en arrière.			L'ender-dragon menace le village ; il s'est pas blessé par les flèches.	Ernauld, le grand-père de Frigiel, n'est pas aussi inoffensif qu'il n'y paraît.

Élément de surprise

Relance du suspense

Dénouement partiel

IV. ANALYSE

Ce tableau a pour vocation de permettre d'illustrer la manière dont est nouée l'intrigue, la manière dont sont gérées les fins de chapitre, ainsi que de proposer une représentation visuelle de la curiosité et du suspense. Il sera en effet possible d'observer à quel moment les questions qui relèvent de la curiosité sont posées, et à quel moment on y répond ; à quel moment un pronostic est formulé face à une situation de suspense, et à quel moment ce pronostic est confirmé ou infirmé. De cette manière, il sera possible d'observer combien de temps les questions du nouement de l'intrigue restent sans réponse, et à quel moment du récit ces réponses apparaissent ; ou encore, où se concentrent les moments de tension, et combien de temps ces derniers se maintiennent. Ces tableaux sont consultables en annexe (VII.10, 11, 12 pour les tableaux de fins de chapitre ; VII.13. pour le tableau de fin de tomes).

N° du chapitre	Cycle	Fins de tome	Dénouements	Relances de la tension narrative		Éléments de surprise
				Suspense	Curiosité	
1	Les Royaumes de Feu	"... le dragonnet de nuit a reçu ses ordres. Il sait ce qu'il doit faire [...] D'un coup de griffes, Fièvre trancha la gorge de Crécerelle avant même qu'elle ait pu crier. [...] – Aucun souci, répéta Fièvre en contemplant les flots déchaînés en contrebas. Qu'est-ce qu'un mort de plus ou de moins si ça me permet de monter sur le trône ?"	Les dragonnets sont libres, échappés du Royaume du ciel.	Intensification du suspense : Fièvre est cruelle et ne recule devant rien : les dragonnets sont en danger.	Quels sont les ordres qu'a reçu Comète ? Est-il un traître ?	Fièvre tue Crécerelle, gardienne des dragonnets.
	L'Épreuve	Curieusement, le fait de les voir ainsi se croire tirés d'affaire est peut-être le plus pénible à observer. Mais ce n'est pas le moment d'avoir des scrupules. Pour le bien de tous, nous devons continuer. [...] Les sujets vont se voir accorder une nuit de repos avant la mise en œuvre de la phase 2. Les résultats du groupe B ont été tout à fait extraordinaires eux aussi.	Les Blocards se sont échappés du labyrinthe.	Les Blocards sont toujours en danger.	Qu'est-ce que la phase 2 ? Qu'est-ce que le groupe B ?	Les Blocards sont toujours sous l'emprise du Wicked, contrairement à ce qu'ils croyaient.
	Frigiel et Fluffy	Mais le dragon l'aperçut et ouvrit son énorme mâchoire. Une boule de feu se mit à grossir dans sa gorge. Alors sans réfléchir, Frigiel saisit son sac, se mit à courir, laissant le coffre d'Emald entre les griffes du monstre, et se jeta dans le portail.	Frigiel a retrouvé Valmar comme son grand père lui avait demandé.	Frigiel est coincé dans le Nether, région très dangereuse ; il a dû abandonner son coffre.		

Nous utiliserons un tableau similaire pour obtenir une vue d'ensemble des fins de tome de notre corpus et observer les trois cycles en parallèle. Une colonne renseigne les principaux dénouements présents à la fin des tomes, car nous verrons que ceux-ci jouent un rôle dans la sérialisation de notre corpus. Nous avons en outre exclu du tableau les réponses aux questions et les dénouements ponctuels de la curiosité et du suspense pour ne laisser que les colonnes qui concernent les relances de la tension narrative.

1.2.2. L'effet-personnage

a) Effet-personne

Différents procédés permettent de donner l'illusion que les personnages d'un récit sont des individus réels : l'attribution d'un nom propre, l'évocation d'une vie intérieure, l'illusion d'autonomie des personnages. Cette impression de réel peut être renforcée par un comportement conforme à la logique narrative, mais aussi par un personnage avec un *être*

développé, c'est-à-dire avec un nom et un portrait, ce qui inclut le corps, l'habit, la psychologie, la biographie : en bref, tout élément qui permet de renforcer l'illusion d'une individualité. Face à l'*être* qui relève, comme le souligne Jouve, des *qualifications* d'un personnage, on peut dégager le *faire*, qui représente sa *fonction* ; c'est cette combinaison de l'être et du faire, d'une unité statique à une unité dynamique, qui crée le personnage. Un décalage entre l'être et le faire du personnage permet à ce dernier d'évoluer, d'avoir un objectif qui permettra de nouer une intrigue, mais surtout, d'être plus vraisemblable et donc plus attachant. C'est la constitution progressive du personnage, son développement, qui crée l'effet de vie. Dans ce contexte, nous observerons l'*être* des personnages : ceux-ci sont-ils suffisamment caractérisés sans briser la fluidité du récit ? A-t-on accès à leur intériorité ? Y-a-t-il un décalage entre leur *faire* et cet *être*, autrement dit, ont-ils un but, ce dernier est-il cohérent ? Agissent-ils selon la logique narrative ?

b) Le système de sympathie

Nous pourrions observer, pour le code *affectif*, sur le plan du signifiant, l'accès à l'intériorité des personnages par les techniques présentées par Dorrit Cohn et reprises par Gérard Genette dans son *Nouveau Discours du Récit*¹ : l'usage du monologue rapporté n'induit pas la même sympathie que celui du psycho-récit. Sur le plan du signifié, Jouve avance que le traitement de certains thèmes renforce encore cette sympathie. Ces derniers ont pour point commun de permettre un accès à l'intimité des personnages, avec par exemple le désir, en particulier amoureux, l'enfance, le rêve, ou encore la souffrance comme éléments principaux. Ces éléments ramènent en grande partie au *pathos* et participent à rendre un personnage attachant, en particulier lorsqu'ils surviennent dans le cadre du décalage entre l'*être* et le *faire* du personnage, et donc de sa « quête », en termes greimassiens.

Concernant le code *narratif*, nous observerons les situations d'homologie entre le narrateur ou un personnage et le lecteur, qui renforcent la proximité entre ces deux instances. L'identification aux personnages, qui joue un rôle dans l'attachement à ceux-ci, coïncide, selon Albers, à des éléments de notre analyse : pour provoquer l'identification, le texte a besoin d'un monde convaincant (autrement dit, d'une illusion de monde), de personnages vraisemblables (de l'effet-personne), ainsi que de l'illusion d'un discours adressé au lecteur (par la présence d'éléments qui requièrent l'interprétation du lecteur, comme des métaphores ou des comparaisons). En réalité, seul le dernier élément, l'adoption par le lecteur des

¹ GENETTE, Gérard, *Nouveau Discours du récit*, Poétique, Éditions du Seuil, Paris, 1983.

objectifs du protagoniste, fera l'objet d'une observation spécifique. A cette question, nous pourrions ajouter des observations plus ponctuelles : le protagoniste est-il d'un âge potentiellement similaire au lecteur ? Vit-il des événements susceptibles d'être vécus ou d'avoir été vécus par le lecteur ?

1.2.3. L'illusion référentielle

Quelles sont les stratégies textuelles pouvant induire l'illusion référentielle ? La linéarité d'un récit en est une première, car en faisant concorder le temps de l'histoire au temps de la narration, elle mime la temporalité de la vie réelle. La crédibilité des personnages en est une seconde : cette illusion est celle de l'effet-personne que nous avons déjà évoqué. Plus généralement, l'illusion référentielle se traduit par un effacement de toute trace de l'artificialité du récit, par exemple en proposant un texte exempt d'incohérences internes, ou en effaçant au maximum les interventions du narrateur. Cette idée est traduite par le concept de distance au sens de Genette : le choix de la proximité est alors celui de « renforcer l'illusion mimétique en livrant le plus discrètement possible un maximum d'informations. Le lecteur a l'impression d'être confronté à une histoire "vivante" qui ne dépend d'aucun narrateur. [...] On lui "montre" les événements plus qu'on ne les lui "raconte" »¹.

2. Autour du texte : analyse

Un résumé de l'intrigue des ouvrages de notre corpus ainsi qu'un regard sur leur place dans le classement des best-sellers à travers le temps est consultable en annexe (VII. 5). Nous y proposons aussi un regard sur la source architextuelle de *Frigiel et Fluffy* : le jeu-vidéo *Minecraft* et le vidéaste *Frigiel*.

2.1. Péritexte

2.1.1. Premières de couverture

a) Titres

Les titres des ouvrages de notre corpus sont intimement liés à leur caractère sériel. En effet, les trois ensembles littéraires que nous étudions proposent un titre récurrent qui désigne le cycle, l'ensemble des cycles ou les deux, souvent sous la forme d'un logo signifiant par sa typographie. Il est ensuite suivi du titre spécifique du tome. Cette spécificité informe le

¹ JOUVE, Vincent, *Poétique du roman*, Cursus, Armand Colin, Paris, 2014, p. 32.

lecteur qu'il se trouve face à un roman qui fait partie d'une structure sérielle, ce qui incite ce dernier à évaluer le livre en rapport avec les autres œuvres sérielles qu'il a pu lire, et oriente donc sa réception.

Titre d'ensemble littéraire	Ø	Les Royaumes de Feu	Frigiel et Fluffy
Titre de cycle	- L'Épreuve - Avant le Labyrinthe	Ø	- Cycle du Nether - Cycle des Farlands - Cycle des Saintes-îles
Titre de tome (premier cycle uniquement)	- Le Labyrinthe - La terre brûlée - Le remède mortel	- La prophétie - La princesse disparue - Au cœur de la jungle - L'île au secret - La Nuit-la-plus-claire	- Le retour de l'Ender dragon - Les prisonniers du Nether - La forêt de Varogg - La Bataille de Meraîm

Les titres les plus généraux de notre corpus, respectivement *L'Épreuve*, *Les Royaumes de Feu* et *Frigiel et Fluffy*, sont tous thématiques, et évoquent de manière littérale ou métonymique le contenu des ensembles littéraires, en conservant cependant une certaine opacité quant à leur contenu. Le lecteur obtient davantage d'informations avec le titre des premiers tomes (*Le Labyrinthe*, *La Prophétie*, *Le Retour de l'Ender Dragon*) : la combinaison de ces deux titres décrit de manière plus littérale le contenu du livre. *Frigiel et Fluffy* évoque bien sûr la source architextuelle de la série de vidéos desquelles sont adaptés les romans¹. Le choix de proposer des titres simples et descriptifs, qui se présentent souvent sous la forme [article défini] + [substantif] + [adjectif/complément du nom], sert l'ambition d'être intelligible au jeune lecteur en proposant un titre efficace, évocateur et se présentant dans un format familier.

La fonction séductive des titres « *L'Épreuve : Le Labyrinthe* » et de « *Frigiel et Fluffy : Le Retour de l'Ender Dragon* » repose principalement sur l'évocation de la situation de tension – ici spécifiquement de danger, et donc de suspense, que l'on suppose être au centre du récit (respectivement, le labyrinthe et le dragon). Notons cependant que, par la longueur réduite et la simplicité récurrente des titres de notre corpus, ils mobilisent tous une forme de curiosité (Comment est cette épreuve, par qui est-elle imposée ? Pourquoi le dragon est-il de

¹ De plus amples informations à ce sujet sont accessibles en annexe (VII. 8.3.2).

retour ?)¹. Ce caractère succinct joue un grand rôle dans la fonction séductive de ces titres : ils sont aisément identifiables et mémorisables, et on peut considérer qu'ils gagnent en puissance connotative en laissant le soin au lecteur d'anticiper ce que le titre ne dit pas. On peut observer que, pour le cas de nos ouvrages traduits, le passage de l'anglais au français s'est également accompagné d'une forme de simplification, de généralisation des titres : *The maze runner* devient *Le Labyrinthe* – on perd donc cette notion de course dans le labyrinthe, tandis que *The Wings of Fire* devient *Les royaumes de Feu* : les « Ailes de Feu », qui font référence à un élément spécifique de la prophétie du roman, sont remplacées par une évocation plus large du cadre de l'histoire.

Concernant les connotations, *Le Labyrinthe* évoque l'édifice bâti par Dédale, dont on sait qu'il contient traditionnellement un minotaure, une créature terrible ; le dragon de *Frigiel et Fluffy*, en plus d'être identifiable comme un ennemi puissant par les lecteurs connaisseurs de la source architextuelle *Minecraft*, laisse également planer la menace d'un antagoniste féroce ; enfin, la mention d'une *prophétie* dans *Les Royaumes de Feu* relie immédiatement, pour tout lecteur, l'ouvrage à l'architexte de la *fantasy* : ce dernier peut ainsi mentalement l'associer aux autres aventures épiques qui incluent des prophéties². L'évocation de « royaumes », en plus d'également évoquer le même type d'architexte que les prophéties, fait en outre la promesse de nombreux territoires distincts à explorer, et éventuellement d'un conflit entre monarchies. Les titres des tomes suivants laissent présager, de manière analogue aux premiers tomes, les dangers ou les mystères auxquels seront confrontés les personnages, sans gâcher au lecteur le plaisir de la découverte : ce dernier peut alors formuler pronostics et diagnostics sur les aventures à venir, ou plus généralement anticiper la manière dont les personnages vont se retrouver dans la situation décrite par le titre.

On observe que les titres ont ici deux fonctions principales : permettre au lecteur de mettre l'ouvrage en rapport avec sa conception de l'architexte, grâce à sa sérialité ou grâce à la mention d'éléments régulièrement associés aux littératures de l'imaginaire³, et décrire de manière simple mais évocatrice le contenu du livre, en laissant présager une situation de tension ou en formulant des questions implicites afin d'appâter le lecteur.

¹ Si cet élément peut sembler aller de soi, nous souhaitons rappeler qu'il s'agit avant tout d'une convention admise dans notre manière de titrer des œuvres de fiction ; certaines œuvres jouent ainsi avec les attentes du lecteur en allant à l'encontre de cette convention, telles que SILVERA, Adam, *Et ils meurent tous les deux à la fin*, Robert Laffont, Paris, 2018.

² Nous reviendrons sur ce point lors de notre étude de l'architexte (IV. 2.2.). Notons en outre que le *dragon* est un autre marqueur majeur de l'architexte de la *fantasy*, ainsi que nous le verrons.

³ Notons que certaines formulations évoquent également un architexte spécifique : « Le retour de » est une forme typique de la littérature sérielle.

b) Illustrations¹

Il va de soi que les illustrations de couvertures sont primordiales dans l'étude du succès commercial. Dans ce contexte, nous leur attribuons deux fonctions principales et successives : attirer le regard du public, puis maintenir celui-ci en provoquant l'intérêt. Nous évoquerons au cours de cette analyse comparative la première édition du *Labyrinthe* ; la seconde, réalisée lors de la sortie au cinéma du film du même nom, sera traitée séparément.

Les illustrations de première de couverture de notre corpus reflètent cette volonté de séduction : *Frigiel et Fluffy* et *Le Labyrinthe* ont opté pour des couleurs très vives à fort contraste – vert, jaune et bleu, principalement, dans cette ambition d'attirer le regard. *Les Royaumes de feu* proposent à l'inverse une palette de couleurs aux tons pastel plus doux à l'œil qui laissent davantage apparaître la typographie du titre. Nous pouvons observer que l'illustration de ce roman mise sur la composition de l'image et sa prise de vue pour donner une forte impression de mouvement et de dynamisme, et ainsi attirer le regard du spectateur. Le dragonnet, ici représenté en plein vol, est observé en légère contre-plongée, les ailes déployées juste au-dessus de la surface de l'eau, contribuant à une forte impression de vitesse. La queue levée de ce dernier contribue à renforcer l'évocation du mouvement du piqué, mais participe aussi à la composition de l'image en guidant le regard du lecteur de manière fluide, du haut vers le bas, en direction du sujet principal, le dragon, qui entoure le titre et le met en valeur. Des signes iconiques – gerbes d'eau, poissons volants, dragons en vol, viennent compléter le dynamisme de l'image, et donc l'accroche du regard du lecteur.

Le cadrage de l'image est simple et intelligible grâce à la présence d'un seul signe iconique principal, le personnage au centre de la couverture. Ce choix vise à proposer une image lisible tout en mettant en évidence l'exotisme et l'originalité inhérente à proposer un roman où les protagonistes sont des dragons² ; l'illusion de mouvement évoquée plus tôt n'est alors qu'une illustration des possibilités de dynamisme qu'offre une histoire avec des créatures volantes comme protagonistes. Le fait que les ailes du dragonnet dépassent du cadre vient insister sur la taille du personnage, et donc sur le changement d'échelle par rapport à des personnages humains, autre vecteur d'exotisme. D'autres éléments – la gueule ouverte du dragon en un sourire, le choix d'un fond de ciel aux nuages doux et aux couleurs pastel,

¹ Les premières de couverture sont consultables en annexe (VII. 5.).

² Nous verrons lors de notre évocation de l'architexte de notre corpus (IV. 2.2.) l'importance des dragons dans les romans de fantasy : l'originalité réside ici spécifiquement dans le rôle de protagonistes des dragons qui sont traditionnellement des adjouvants ou antagonistes des personnages.

viennent contribuer à une connotation générale : celle d'un début d'aventure, d'un espoir, d'une jeunesse qu'accentuent la vitesse et le dynamisme susmentionnés. La typographie, qui évite tout géométrisme par des courbes fluides et allongées en dégradé de rouge évoquant le feu, contribue à cette connotation.

Les stratégies de séduction du lecteur ne sont pas les mêmes pour les deux autres premières de couverture, qui visent davantage à laisser présager l'obstacle principal que les personnages devront affronter au cours du roman, tout en illustrant explicitement le titre de ces ouvrages. La couverture du *Labyrinthe* est caractérisée par une écrasante verticalité induite par la représentation des murs du labyrinthe entièrement à l'intérieur du cadre. Les couleurs, vives pour les raisons que nous avons évoquées, contribuent en outre à guider le regard du lecteur : la lumière jaune sur une des parois du mur invite ce dernier à regarder du haut vers le bas pour apercevoir les personnages baignant dans le même éclairage, soulignant ainsi l'immensité de l'édifice. L'important contraste entre la taille des personnages et celle des murs vise bien entendu à souligner l'ampleur du labyrinthe et de la tâche qu'on suppose attendre les protagonistes.

Plusieurs signes iconiques viennent contribuer à ce but : les immenses pointes sortant du mur viennent renforcer l'atmosphère menaçante, tout comme le ciel noir ; de la brume, au sol et dans le ciel, donnent un air mystérieux à la scène. L'immensité du labyrinthe est mise en exergue par la profondeur de la perspective. Enfin, l'angle de prise de vue légèrement incliné donne du dynamisme à la contre-plongée en brisant le géométrisme de la verticalité. Cette inclinaison mène également le regard du lecteur à aller de la droite vers la gauche, ce qui va à l'encontre du sens habituel de lecture occidentale, contribuant à rendre le labyrinthe inquiétant, inhabituel. La typographie, simple et sans empattement, s'efface pour laisser parler l'image, avec comme seule caractéristique une verticalité qui fait écho à celle de la couverture. Tous ces éléments contribuent à orienter les attentes du lecteur en mettant le texte en rapport avec son architexte : l'ambiance lugubre, le lierre et la rouille envahissant les murs évoquent le genre post-apocalyptique. L'insistance sur l'immensité de l'obstacle à franchir promet en outre au lecteur des situations de suspense, et l'ambiance nébuleuse laisse présager les mystères qui viendront entretenir la curiosité du public.

Enfin, l'illustration de *Frigiel et Fluffy* propose une composition plus classique de juxtaposition des protagonistes et de l'antagoniste, qui correspondent respectivement au titre de l'ensemble littéraire (*Frigiel et Fluffy*) et à celui du tome (*Le Retour de l'Ender Dragon*). Cette composition fait écho à l'architexte de la fantasy qui suppose une confrontation finale

entre un protagoniste et un antagoniste. Contrairement au *Labyrinthe* qui représente ses personnages minuscules face à la tâche qui leur incombe, Frigiel et son chien sont représentés ici dans une pose héroïque, avantageusement placés sur un point d'observation. L'épée et le tracé du chemin, en vert clair, forment deux lignes parallèles qui orientent le regard vers le dragon, tout comme le regard de Frigiel. On remarque qu'afin d'avoir le personnage de face mais regardant tout de même l'antagoniste, l'illustration propose une perspective tronquée (pour apercevoir pleinement le dragon, Frigiel devrait être de dos) : les effets générés par un tel choix ont été favorisés au détriment du réalisme de la composition. Bien que l'héroïsme des personnages soit souligné ici, on insiste sur l'intensité de la menace qui pèse sur le protagoniste en représentant un dragon rendu immense par la perspective, notamment par rapport à la taille des arbres ou du volcan. De la même manière que dans l'illustration des *Royaumes de Feu* et avec le même objectif d'accentuer la taille de la créature, les ailes du dragon dépassent du cadre. Enfin, le chien Fluffy guide, par son regard, les yeux du lecteur vers le volcan qui annonce une autre épreuve à venir pour les personnages : le lecteur est invité à suivre des yeux successivement les deux lignes diagonales du carré formé par l'illustration. Le logo, constitué de blocs, contribue à faire référence à l'architexte *Minecraft* et à l'aspect géométrique des personnages et du monde, tandis que des ailes encadrant le texte font écho à la présence menaçante du dragon.

Nous avons observé que les trois illustrations des premières de couverture des ouvrages de notre corpus proposent deux manières de séduire le lecteur. En effet, *Les Royaumes de Feu* vise à connoter une aventure pleine d'espoir et de dynamisme, tandis que les deux autres cycles proposent une couverture qui insiste sur l'âpreté de l'obstacle qui attend les personnages : ces deux approches correspondent aux deux stratégies dégagées lors de l'étude des titres, qui se répartissaient entre soulignement de la curiosité ou du suspense. Les trois cycles promettent de cette manière une histoire riche en tension narrative, et contribuent en outre à permettre au lecteur de mettre ces livres en relation avec sa conception de l'architexte, par la présence de dragons¹, d'une ambiance post-apocalyptique ou encore des poses héroïques caractéristiques, ce à quoi contribuent également largement les titres.

Nous concluons notre analyse des premières de couverture en évoquant la seconde édition du *Labyrinthe*, adaptée avec des visuels du film. L'illustration de cette nouvelle édition a conservé le jeu de contrastes entre la taille des personnages et celle du labyrinthe ; cependant, la prise de vue en plongée insiste cette fois davantage sur l'immensité du dédale

¹ Nous reviendrons sur ce point lors de notre évocation de l'architexte (IV. 2.2.).

que sur son caractère écrasant. Cette illustration a également fait le choix de plus de symétrie et de géométrisme, accentuant l'impression de froide rigueur que dégage l'environnement ; la typographie, plus singularisée, a des connotations futuristes, notamment par son « A » qui omet la barre médiane, et dont la couleur rouge vient compléter la palette plus terne de l'image. Les personnages sont désormais mis en évidence par leur place centrale dans la composition, sur une zone plus claire de terre vers laquelle le regard est dirigé par les lignes verticales formées par les murs. Enfin, un cadre de lignes rouges évoque le tracé d'un labyrinthe en bordure de couverture. Les effets de cette illustration sont relativement similaires à ceux produits par la première édition ; cette image contribue cependant à dégager une atmosphère plus mature et futuriste par le choix des couleurs, ce qui fait bien entendu écho aux choix visuels du film adapté du roman. La mention explicite, en bas de page, de ce même long métrage adapté par *Twentieth Century Fox* renforce encore cette évocation : le lecteur est invité à reconnaître dans la couverture du livre le film récemment paru. Dans ce même but, le cycle littéraire perd la mention de « L'Épreuve » pour préférer une appellation encore plus sobre et réduite qui renvoie plus clairement au film.

2.1.2. Quatrièmes de couverture

Nous avons observé de quelles façons les titres des ouvrages de notre corpus, combinés aux illustrations des premières de couverture, visaient à séduire le lecteur en faisant appel à ses connaissances architextuelles, mais aussi en laissant présager les situations de tension auxquelles devront faire face les personnages. Le caractère succinct des titres, propice à susciter la curiosité chez le lecteur, l'invite en outre à retourner le livre auquel il accède par la première de couverture pour en découvrir le dos. Le quatrième de couverture va, comme il est de coutume, viser à compléter les informations lacunaires fournies par le titre et l'illustration en donnant au lecteur les principaux éléments de la mise en intrigue du roman. Nous ignorerons ici les informations techniques (ISBN, code-barres) et légales pour nous concentrer sur les éléments propices à inciter le lecteur à l'achat.

De la même manière, nous aborderons uniquement les quatrièmes de couverture des premiers tomes de notre corpus. En effet, bien que les quatrièmes de couverture des tomes consécutifs participent à séduire le lecteur, ils opèrent de manière moins significative que pour les premiers tomes : nous pensons que dans ce contexte, le contenu des textes, leur tension narrative et les différentes relances de celle-ci à la fin des tomes prennent largement le pas sur le résumé apéritif pour donner envie au lecteur d'acheter le livre. De plus, les schémas

de séduction du lecteur sont généralement identiques à ceux des premiers tomes, à cela près qu'ils substituent un résumé des événements du premier tome à l'exposition du récit.

a) Résumé-apéritifs¹

Il est impératif pour ces courts textes de retenir l'intérêt du lecteur qui a pu être attiré par le titre et la couverture. Pour cette raison, les premières phrases des résumés-apéritifs des romans que nous étudions mettent immédiatement en exergue des éléments qui s'avèreront décisifs dans le nouement de l'intrigue des cycles du corpus :

« Quand Thomas reprend connaissance, sa mémoire est vide, seul son nom lui est familier... »²

« Une terrible guerre divise les royaumes du monde de Pyrrhia. »³

« La fête bat son plein au village de Laniel quand un immense dragon noir apparaît au-dessus des toits. »⁴

Le Labyrinthe introduit directement le personnage principal, Thomas, et un des éléments principaux de la mise en intrigue sur le mode de la curiosité du roman, à savoir la question de son identité. Le reste du premier paragraphe de ce résumé achève l'exposition de l'univers romanesque : on constate que le texte de la quatrième de couverture est sujet aux mêmes tensions entre informer et intéresser que nous détaillerons dans l'analyse des incipits (section IV. 3.1.1.).

On pourra constater que la structure de ces textes est toujours identique : une première partie se charge d'une exposition brève qui vise à présenter simultanément l'univers romanesque et le nouement initial de l'intrigue ; cette brièveté suppose par définition une exposition incomplète, ce qui contribue à générer de la curiosité pour le lecteur. Suivent ensuite une ou deux phrases entièrement destinées à intéresser, en laissant présager de manière incomplète un premier développement de cette intrigue.

¹ Le contenu textuel des quatrièmes de couverture de notre corpus est disponible en annexe (VII. 6.).

² DASHNER, James, *L'Épreuve : le Labyrinthe*, Pocket jeunesse, Paris, 2012, 4^e de couverture.

³ SUTHERLAND, T. Tui, *Les Royaumes de Feu : la Prophétie*, Gallimard Jeunesse, Paris, 2015, 4^e de couverture.

⁴ FRIGIEL, DIGARD, Nicolas, *Frigiel et Fluffy : le Retour de l'Ender Dragon*, Slalom, Paris, 2016, 4^e de couverture.

Dans le cas du *Labyrinthe*, cette exposition déjà brève est rendue lacunaire par l'amnésie des personnages, ce qui fait naître la curiosité d'une manière qu'on pourra retrouver au sein du texte : les personnages, pris au piège dans un lieu entouré d'un labyrinthe mortel, en savent autant sur ce dernier que le lecteur¹, c'est-à-dire très peu. Un second paragraphe active la fonction phatique du narrateur de ce résumé-apéritif par le biais d'une question implicitement adressée au lecteur : « Comment s'échapper par le labyrinthe maudit sans risquer sa vie ? »². La dernière phrase est destinée à inciter le lecteur à formuler des pronostics en laissant entrevoir un début de réponse possible aux questions posées par le reste du résumé apéritif : « Si seulement il parvenait à exhumer les sombres secrets enfouis au plus profond de sa mémoire... »³.

Cette structure se répète dans tous les résumés apéritifs des premiers tomes du corpus, qui contiennent tous une mention du ou des personnages principaux, une exposition succincte du nœud narratif, et une ou deux phrases finales s'achevant par des points de suspension qui visent à intéresser le lecteur. Ladite structure s'adapte bien entendu au contenu des ouvrages : ainsi, *Les Royaumes de Feu* choisit pour intéresser son lecteur de mettre en évidence la différence entre l'*être* et le *faire* des personnages qui sera capitale au sein du premier tome : « Mais les élus, Argil, Tsunami, Gloria, Comète et Sunny, rêvent de voler de leurs propres ailes plutôt que d'accomplir leur destin... »⁴. A l'inverse, *Frigiel et Fluffy* met en avant l'immédiateté du suspense dès la première phrase du résumé-apéritif, ce qui concorde avec le traitement de l'exposition du roman, ainsi que nous le verrons. Cette structure simple aux contenus accessibles permet ainsi au lecteur de saisir aisément ce que l'instance éditoriale a souhaité mettre en avant, comme le souligne Philippe Lane dans son ouvrage *La périphérie du texte* :

« [...] la lisibilité prime également sur la quatrième de couverture [...] : ces éléments du paratexte éditorial peuvent ainsi avoir recours aux stéréotypes, aux clichés, l'essentiel étant que le thème-titre de la description (le livre décrit) soit facilement identifiable par ces propriétés jugées les plus importantes »⁵.

Concluons ce point par une considération sur l'usage des adjectifs qualificatifs, qui sont nombreux au sein de ces textes : nous les avons soulignés dans les textes donnés en annexe (VII. 6.) afin de les mettre en évidence. Cette abondance illustre que les résumés apéritifs, de

¹ Nous aurons l'occasion de revenir sur cette « homologation des situations informationnelles » lors de la section IV. 3.2.2.

² DASHNER, James, *Op. Cit.*

³ *Ibid.*

⁴ SUTHERLAND, T. Tui, *Op. Cit.*

⁵ LANE, Philippe, *La périphérie du texte*, Nathan Université, Paris, 1992.

la même manière que le reste du contenu textuel des quatrièmes de couverture, visent à présenter le contenu du livre en qualifiant ce dernier de manière élogieuse. Dans ce contexte, les adjectifs promettent au lecteur que les guerres ou les épreuves seront « terribles », les prophéties « mystérieuses », les dragons « immenses »... Cette « subjectivité du langage affectif »¹, très fréquente, selon Lane, dans le paratexte éditorial, contribue à promettre au lecteur un récit intense.

a) Autres éléments textuels des quatrièmes de couverture

Si le résumé-apéritif est l'élément central des quatrièmes de couverture, il n'y est jamais, dans notre corpus, le seul élément textuel ayant comme vocation de séduire le lecteur. Les cas varient quelque peu d'un ouvrage du corpus à l'autre ; nous pouvons toutefois relever des points communs significatifs. *Frigiel et Fluffy* opte pour une adresse au lecteur dans un texte additionnel qui n'est plus de l'ordre du résumé à proprement parler : « Découvre les aventures inédites du youtubeur Minecraft Frigiel et de son fidèle compagnon Fluffy ! »². Notons l'évocation de la source architextuelle, qui a pour objectif de confirmer explicitement aux fans du youtubeur ce que laissaient présager le titre et le nom d'auteur. Bien que l'usage du tutoiement dans *Frigiel et Fluffy* rend compte d'une différence de posture vis-à-vis du public de la part de l'éditeur, qui choisit, par cette méthode, de laisser transparaître une certaine volonté de proximité, l'objectif général est le même dans *Les Royaumes de Feu* : « Un univers riche et fascinant, une intrigue captivante, une amitié indéfectible. Partagez l'aventure de cinq jeunes dragons aussi valeureux qu'attachants »³. Il s'agit dans les deux cas d'une invitation explicite adressée au lecteur, propice à capter son attention. Dans ce dernier texte, cette invitation est toutefois introduite par un texte singularisé grâce à l'usage d'une énumération averbale et élogieuse. Celle-ci vante les mérites, respectivement, d'éléments qui correspondent à l'illusion référentielle, la tension narrative et le système de sympathie du roman. *Le Labyrinthe*, enfin, propose également une énumération averbale, cette fois faite d'injonctions, dont la simplicité est éloquente et propice à marquer l'esprit ; on devine qu'elles s'adressent aux personnages, mais l'infinitif laisse ouverte la question du destinataire de celles-ci de manière à ce que le lecteur se sente concerné : « SE SOUVENIR, SURVIVRE, S'ENFUIR... »⁴. Leur simplicité contribue également à résumer en trois mots l'intrigue du

¹ *Ibid.*

² FRIGIEL, DIGARD, Nicolas, *Op. Cit.*

³ *Ibid.*

⁴ SUTHERLAND, T. Tui, *Op. Cit.*

roman. On constate, tant dans les titres que dans les quatrièmes de couverture, l'importance de la brièveté, qui contribue à fournir des énoncés évocateurs et prompts à marquer le public.

Enfin, *Les Royaumes de Feu* proposent encore davantage d'éléments que les autres quatrièmes de couverture des premiers tomes du corpus – le rappel du titre, qu'on retrouvait dans les deux autres cycles y est, par conséquent, absent : les stratégies de séduction du lecteur y sont maximisées. Un texte écrit en capitales situé en haut de la page présente une phrase d'accroche similaire aux autres textes des quatrièmes de couverture : deux adjectifs élogieux et évocateurs sont accompagnés d'une mention des précédents romans de l'autrice, un ensemble littéraire comprenant de nombreux cycles dont les personnages sont des chats : « UNE SAGA ÉPIQUE ET FLAMBOYANTE, PAR L'UN DES CRÉATEURS DE *LA GUERRE DES CLANS* ». Tant la mention de « saga », qui met en évidence un caractère sériel, que celle de l'autrice et de ses précédentes publications, en appellent à l'architexte et mettent le roman en rapport avec d'autres cycles de *fantasy*¹. Le cycle profite en outre d'avoir vu ses deux premiers tomes paraître simultanément en français, et les suivants peu de temps après, pour exhiber les premières de couvertures des tomes à venir, faisant ainsi la promesse au lecteur d'un cycle aux suites déjà disponibles, en plus de laisser apercevoir clairement la sérialité de l'ensemble littéraire. La tranche du livre, qui, pour le reste de notre corpus, ne présente que le titre dans la même typographie que la couverture, l'auteur et la maison d'édition, va en outre jusqu'à comporter la mention « livre un » qui renvoie une nouvelle fois à la sérialité.

2.1.3. Autres éléments péritextuels

Nous évoquerons, lors de ce point, les autres éléments péritextuels ; ceux-ci se présentent sous des formes variées : nous les évoquerons par conséquent linéairement, en suivant l'ordre des pages de l'objet-livre.

Les Royaumes de Feu et *Frigiel et Fluffy* présentent tous deux des éléments péritextuels typiques du genre architextuel de la *fantasy* : la carte du monde². Cette carte a, en plus de renvoyer à un architexte spécifique, une double fonction : elle conditionne les attentes du lecteur lors de la première lecture, et le mène à formuler des pronostics en observant la toponymie et l'aspect général de la carte. Ainsi, le lecteur peut par exemple apprendre sur la quatrième de couverture de *Frigiel et Fluffy* que Frigiel devra voyager du village de Laniel à la ville de Puaba et envisager dès lors les régions qu'il sera amené à traverser, et les éventuels dangers que celles-ci

¹ Nous reviendrons sur cet élément lors du point 2.3.1. de cette section concernant l'architexte.

² Ces cartes sont consultables en annexe (VII. 7.)

peuvent renfermer. La connaissance des titres des tomes suivants, qui peut être amenée, par exemple, par leur mention en quatrième de couverture pour *Les Royaumes de Feu*, peut en outre mener le lecteur à établir le tracé que suivront les personnages ; la connotation des toponymes vient compléter le phénomène. Par la suite, la carte devient un outil de référence pour le lecteur qui peut suivre les déplacements des personnages sur celle-ci. Enfin, le lecteur peut anticiper les aventures futures des protagonistes en relevant les lieux encore inexploités au fil des cycles. En plus de proposer une expérience ludique, de telles cartes sont de formidables outils pour renforcer l'illusion référentielle et aider un lecteur non-expert à se repérer dans l'univers romanesque peu familier. Au sujet de cette illusion référentielle, Anne Besson précise :

« Placée au début du roman, elle évoque une épaisseur temporelle en dotant immédiatement le monde qu'elle représente d'une histoire. [...] En plus de cette profondeur temporelle, la carte garantit également l'inscription de l'univers dans une époque précise [...] »¹.

Frigiel et Fluffy propose également à destination du lecteur une liste illustrée des personnages en début de roman, destinée à assister le lecteur dans sa représentation mentale de ceux-ci.

Les Royaumes de Feu, en outre, offrent un élément péritextuel situé également avant le texte et intégré à la diégèse du roman. Annoncé comme « Parchemin des Ailes de Nuit », ce document illustré est une référence destinée au lecteur qui présente et liste les principales caractéristiques des différents clans de dragons. Il intègre également la prophétie qui sera au centre du premier cycle. Le lecteur est invité, en découvrant ces pages en début de roman, à consulter, à la manière d'un glossaire, cet outil de référence, qui témoigne d'un souci de prise en charge d'un lecteur adolescent non-expert mais contribue également à renforcer l'illusion référentielle. Enfin, notre corpus a en commun de proposer une présentation de l'auteur en fin d'ouvrage, qui mêle informations bibliographiques et éloges promotionnels², mais également d'annoncer les tomes parus ou à paraître. Ce rappel de la sérialité a la fonction évidente de faire la publicité des tomes suivants, et *Les Royaumes de Feu* va jusqu'à proposer un extrait du tome suivant en fin d'ouvrage.

¹ BESSON, Anne, BOUGON, Marie-Lucie, « Carte », dans *Dictionnaire de la Fantasy*, Vendémiaire, Paris, 2018.

² Par exemple : « Ces dernières années, Tui T. Sutherland s'est investie, seule, dans la création des *Royaumes de Feu*, un univers de fantasy original et merveilleux, qui renouvelle le genre. » SUTHERLAND, T. Tui, *Op. Cit.*

2.1.4. Synthèse

Nous souhaiterions ici proposer un résumé récapitulatif sous forme textuelle puis tabulaire des éléments destinés à séduire le lecteur que nous avons relevés dans l'étude du péri-texte. Nous pouvons dégager trois approches distinctes du péri-texte qui servent cet objectif.

La première réside dans la préfiguration de la tension narrative à venir dans le récit, soit en mobilisant le suspense par le biais du titre, soit en mettant en valeur de futurs obstacles dans l'illustration et la quatrième de couverture, soit en mobilisant la curiosité grâce aux titres et aux résumés-apéritifs brefs, ou encore par l'utilisation d'adjectifs évocateurs. Ce suspense et cette curiosité incitent ainsi le lecteur à formuler des pronostics et des diagnostics quant au contenu du livre, autant d'hypothèses auxquelles il ne pourra donner réponse qu'en achetant le roman.

La deuxième approche se concentre sur l'évocation d'un archi-texte spécifique par le soulignement de la sérialité des ensembles littéraires, par la présence d'une carte du monde, par le renvoi aux autres œuvres de l'auteur ou encore par la mention d'éléments prototypiques d'un genre littéraire (dragons, prophéties...). Cet archi-texte incite le lecteur à l'achat en évoquant d'autres œuvres que ce dernier a pu apprécier.

Enfin, la dernière approche que nous dégageons vise à attirer l'attention du lecteur par différents moyens : l'illustration d'abord attire le regard par l'usage de couleurs vives, une typographie évocatrice, une composition dynamique de l'image ; des adresses au lecteur, qui relèvent de la fonction phatique du narrateur, viennent attirer son attention ; enfin, la brièveté des énoncés rend ces derniers marquants.

Préfiguration de la tension narrative	Séduction du lecteur	Renvois à l'architexte
<ul style="list-style-type: none"> • <u>Annonce d'un suspense :</u> <ul style="list-style-type: none"> ○ Par le titre ○ Par la mise en valeur de futurs obstacles : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dans la quatrième de couverture ▪ Dans l'illustration ▪ Dans la carte du monde ▪ À la fin du résumé apéritif ▪ Par l'usage d'adjectifs 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Par l'illustration :</u> <ul style="list-style-type: none"> ○ Couleurs vives de l'illustration ○ Dynamisme de la composition de l'image ○ Typographie du titre 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Par l'évocation de la sérialité :</u> <ul style="list-style-type: none"> ○ Titrage des ensembles littéraires ○ Reprise des autres tomes de la série ○ Mention explicite de la sérialité
	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Par une adresse au lecteur (fonction phatique) :</u> <ul style="list-style-type: none"> ○ Usage de questions ○ Usage de l'infinitif ○ Usage d'une invitation explicite et du tutoiement/vouvoiement 	<ul style="list-style-type: none"> • Par connotation des titres
	<ul style="list-style-type: none"> • Par la brièveté des énoncés propices à marquer le lecteur 	<ul style="list-style-type: none"> • Par le renvoi à l'auteur • Par la carte du monde • Par des éléments prototypiques d'un architexte (dragons, prophéties...)
<ul style="list-style-type: none"> • <u>Mobilisation de la curiosité :</u> <ul style="list-style-type: none"> ○ Par la brièveté du titre ○ Par la brièveté de l'exposition du résumé-apéritif ○ Par la carte du monde ○ Grâce à des adjectifs 		

2.2. Architexte

2.2.1. Perception générique

a) Fantasy

Il paraît difficile de proposer une approche exhaustive et objective de l'architexte des romans de notre corpus : nous avons souligné son caractère vague et spécifique à chaque lecteur. Cependant, nous pensons pouvoir affirmer, ainsi que nous l'avons relevé, notamment, dans nos analyses des illustrations des premières de couverture du corpus, que *Les royaumes de Feu* et *Frigiel et Fluffy* présentent de nombreux éléments qui évoquent un architexte que nous avons déjà eu l'occasion de nommer *fantasy*. Il ne s'agira pas ici de proposer une définition du terme, mais bien de tenter de percevoir au mieux comment et pourquoi le lecteur rattache ces romans à un tel architexte, ainsi que de quelle manière la perception de cet architexte mène le lecteur à formuler des attentes spécifiques.

Nous avons tout d'abord déjà relevé, au cours de notre analyse, une grande quantité d'éléments péritextuels qui incitaient le lecteur à associer les romans à un architexte, comme une sérialité exhibée qui renvoie implicitement à l'ensemble de la littérature sérielle (un corpus généralement associé aux « récits de genre »)¹, ou encore des éléments présents sur les illustrations des premières de couverture², la présence d'une carte, etc. Viennent s'ajouter à cela de nombreux éléments spécifiques qui contribuent à ancrer *Les Royaumes de Feu* et *Frigiel et Fluffy* dans un architexte de fantasy : l'élément le plus flagrant est sans aucun doute le dragon, qui constitue, selon Anne Besson, « la créature de fantasy par excellence »³, et qui est au centre des premières de couvertures et des récits de ces deux romans, tantôt comme protagoniste, tantôt comme antagoniste. La présence d'une carte du monde contribue également, nous l'avons vu, à relier les ouvrages à un usage commun en fantasy qui existe au moins depuis J.R.R. Tolkien qui dessinait lui-même ses cartes : elles ont, entre les différents

¹ Rappelons qu'Anne Besson a souligné à de nombreuses reprises cette propension de la littérature de genre, et spécifiquement de la fantasy, à se développer en cycles, une habitude antérieure à Tolkien et encore pérenne aujourd'hui. BESSON, Anne, *La Fantasy*, 50 Questions, Klincksieck, Paris, 2007.

² Nous renvoyons à ce sujet à la colonne « Renvois à l'architexte » de notre tableau récapitulatif sur le péritexte (IV. 2.1.4.)

³ BESSON, Anne, BOUGON, Marie-Lucie, « Dragon », dans *Dictionnaire de la Fantasy*, Vendémiaire, Paris, 2018, p. 94.

ensembles littéraires, un « véritable air de famille »¹. Il nous est en réalité impossible d'être exhaustifs tant les marqueurs architextuels nous semblent abonder : magie, prophéties, etc.

De la même manière, il paraît difficile de proposer une liste rigoureuse des attentes créées par un tel architexte de fantasy dans le cadre de ce travail : nous pouvons cependant dégager quelques éléments présumés attendus par le lecteur, comme la présence d'un certain manichéisme, où le camp du bien, spécifiquement dans le cas de la littérature jeunesse, triomphe à la fin, mais aussi la présence d'aventures², de créatures diverses à vaincre, de pouvoirs ou objets magiques à acquérir, d'élus³... Tous ces éléments contribuent à encourager à l'achat un lecteur friand de telles caractéristiques, en évoquant d'autres œuvres qu'il a pu apprécier, qu'elles soient littéraires, cinématographiques ou vidéoludiques.

Notons que *Frigiel et Fluffy* ne correspond pas tout à fait aux codes de la fantasy tels qu'ils sont définis par (notamment) Anne Besson⁴ : Minecraft, source architextuelle, ne développe pas réellement un imaginaire médiéval et mythique, mais plutôt un bestiaire et une batterie d'objets et d'équipements typiques du jeu vidéo, eux-mêmes issus de sources diverses : zombies, squelettes, etc. Cependant, en mettant en scène, notamment sur la couverture, un dragon, une épée⁵, une carte au sein du livre, le roman se présente au lecteur comme un ouvrage de fantasy. Ces similitudes entre le « matériel » typique du jeu vidéo et celui de la fantasy est imputable aux rapprochements extrêmement fréquents entre jeux de rôles « papier » et fantasy, où la « distribution de qualités ou pouvoirs identifiant les personnages et le modèle narratif de la quête initiatique »⁶ forment deux points de convergence majeurs. De là, c'est l'influence du jeu de rôle papier sur les premières formes de jeux de rôles vidéoludiques qui permet d'expliquer la présence de ce matériel connotant la fantasy dans des jeux vidéo qui ne se revendiquent pourtant pas de ce genre.

b) Dystopie

Afin d'évoquer la perception générique du cycle *L'Épreuve*, il nous est nécessaire de dire quelques mots de la dystopie et de sa nouvelle vague de popularité entamée dès les années

¹ BESSON, Anne, BOUGON, Marie-Lucie, « Carte », dans *Dictionnaire de la Fantasy*, Vendémiaire, Paris, 2018, p. 43.

² BESSON, Anne, *La Fantasy*, 50 Questions, Klincksieck, Paris, 2007, p. 37.

³ « Les grands cycles de la fantasy mettent souvent en scène des héros élus par les dieux et/ou les prophéties ». BESSON, Anne, BOUGON, Marie-Lucie, « Élu », dans *Dictionnaire de la Fantasy*, Vendémiaire, Paris, 2018.

⁴ *Ibid.*

⁵ « L'épée [...] est probablement l'objet le plus emblématique de la fantasy ». BESSON, Anne, BOUGON, Marie-Lucie, « Épée », dans *Dictionnaire de la Fantasy*, Vendémiaire, Paris, 2018.

⁶ *Ibid.*, p. 136.

1990 avec des succès comme *Le Passeur*¹ ou *Entre chiens et loups*², parmi beaucoup d'autres, et qui connaît son apogée avec trois trilogies littéraires et cinématographiques au cours des années 2010 sur lesquelles nous reviendrons dans un instant. De la même manière que pour la fantasy, nous ne souhaitons pas ici apporter une définition du terme mais bien nous interroger sur la perception par le lecteur d'un architexte désigné par la notion de « dystopie ».

Ainsi que le souligne Sandra Hamiche, doctorante en Sciences de l'Information et de la Communication à la Sorbonne Nouvelle,

« Les années 2010 ont connu un regain d'objets culturels médiatiques post-apocalyptiques plus fréquemment désignés sous le terme de dystopies dans la recherche académique et dans la presse. [...] Si ce phénomène touche un large public avec des films et séries destinés aux adultes, [...] il représente également une part non négligeable des productions culturelles à succès destinées aux jeunes. De ce point de vue, la tétralogie cinématographique à succès *Hunger Games* [...] apparaît chronologiquement comme étant l'initiatrice de cette "vague dystopique" jeunesse avec près de trois milliards de dollars de recettes au box-office mondial. Elle semble avoir engendré un phénomène de suivisme de la part des industries culturelles à travers d'autres films tels que les trilogies *Divergente* (2014 -2016) et *Le Labyrinthe* (2014 - 2018) »³.

Ainsi, cette « vague dystopique » a mené le public à considérer de manière très solidaire ces trois cycles littéraires (qui sont tous présents dans notre classement), ainsi que leurs adaptations cinématographiques respectives. Si *L'Épreuve* a toujours été désigné par le discours éditorial comme un roman de science-fiction, le discours du public et de la critique a très régulièrement évoqué l'ensemble littéraire et ses adaptations comme une dystopie dans la lignée des deux autres œuvres citées⁴. On peut considérer par conséquent qu'une frange non-négligeable des lecteurs du *Labyrinthe* ont pu identifier à leur tour une forme de parenté entre ces œuvres ; dans le cas contraire, l'illustration de couverture, dans sa première comme dans sa seconde édition, rappellent, par le motif de la végétation envahissant les constructions humaines, les codes du genre post-apocalyptique souvent associé au genre dystopique. Le lecteur s'attend, en associant *L'Épreuve* à *Divergente* et *Hunger Games*, à découvrir un jeune protagoniste ou encore un groupe de jeunes personnages évoluant dans une société

¹ LOWRY, Lois, *Le Passeur*, L'École des Loisirs, Paris, 1993.

² BLACKMAN, Mallory, *Entre chiens et loups*, Milan, Toulouse, 2005.

³ HAMICHE, Sandra, *Vers une réception politique des dystopies destinées aux jeunes : le cas des séries de films Hunger Games, Divergente et Le Labyrinthe*, Quaderni, 2021/1 (n° 102), p. 87-104.

⁴ Citons ces exemples tirés de blogs : *Avoir-Alire*, « Le Labyrinthe : la mode des dystopies se poursuit » [en ligne : consulté le 28/03/2022], <https://www.avoir-alire.com/le-labyrinthe-la-mode-des-dystopies-se-poursuivent> ; *Dystopie.net*, « L'Épreuve, une Dystopie mille-feuilles », [en ligne : consulté le 28/03/2022], <http://dystopie.net/l-epreuve-le-labyrinthe/> Ou encore cet avis sur le site *Sens Critique* : WILLIES, Danielle, *Sens Critique*, « Le Labyrinthe : Encore un monde Dystopique » [en ligne : consulté le 28/03/2022], https://www.senscritique.com/film/Le_Labyrinthe_Le_Remedes_mortel/critique/156117790

totalitariste et coercitive, et à observer une forme de rébellion contre les forces au pouvoir. Dans ce contexte, *L'Épreuve* peut surprendre par l'absence d'un régime totalitaire au sens strict ; cependant, le récit met bien en scène la rébellion d'un groupe de jeunes souhaitant se libérer du joug d'une organisation qui tente de les contrôler.

2.2.2. Sources architextuelles et adaptations transmédiatiques

Les trois ensembles littéraires de notre corpus ont connu des adaptations transmédiatiques sous des formes diverses, mais toutes ne présentent pas le même degré de pertinence pour répondre à la question qui nous préoccupe dans ce travail.

Les royaumes de Feu est adapté en bande dessinée depuis 2019, dans une logique de cross-média : l'œuvre romanesque première est déclinée sur un autre support. Cette publication étant largement postérieure à la parution des romans, on peut supposer que certains lecteurs de la bande dessinée ont acquis les romans dans le but de découvrir l'œuvre originale, mais on ne peut prétendre que la réception des *Royaumes de Feu* est conditionnée par son adaptation. Il en va de même pour *Frigiel et Fluffy* qui a également connu une déclinaison en bande dessinée, bien que cette adaptation se situe entre le *cross-* et le *transmédia* en proposant des histoires originales avec les mêmes personnages, sans que les événements du roman n'aient eu lieu dans la diégèse de la bande dessinée, et inversement¹. La parution de cette dernière étant également largement postérieure aux romans, et nos conclusions sont identiques que pour les *Royaumes de Feu*.

Un point majeur de divergence entre ces deux romans est toutefois l'existence, pour *Frigiel et Fluffy*, d'une source architextuelle double. Ces romans sont en effet l'adaptation de plusieurs séries de vidéos postées par le vidéaste Frigiel sur sa chaîne Youtube² ; cette adaptation suit à nouveau une logique hybride entre le *cross-* et le *transmédia* en proposant une aventure inédite avec comme seul lien explicite avec les vidéos que les deux protagonistes – Frigiel et son chien. Simultanément, le roman est adapté de l'univers diégétique du jeu vidéo Minecraft³ dans lequel se déroulent les vidéos de Frigiel. Il ne s'agit pas, par conséquent, d'une novellisation selon la définition de Jan Baetens, mais de

¹ Il s'agit donc là de l'adaptation d'un architexte tout entier, celui des romans *Frigiel et Fluffy*, plutôt que d'une intrigue spécifique.

² De plus amples informations sont disponibles à ce sujet en annexe (VII. 8.3.2.).

³ Nous renvoyons, à ce sujet, au même point d'annexe (VII. 8.3.2.), mais aussi à notre approche de l'illusion référentielle (IV. 3.3.).

l'adaptation d'un architexte tout entier : celui de l'ensemble des séries de vidéo de Frigiel, simultanément au contenu diégétique de Minecraft.

Cette double source a un seul et même effet : attirer le lecteur, un lecteur potentiellement « non complaisant », selon les termes d'Aidan Chambers¹ repris par Daniel Delbrassine, peu enclin, s'il n'est que peu habitué à la lecture, à se plonger dans un univers non-familier. De cette façon, en retrouvant la « marque » Frigiel et Fluffy sur le roman, promesse, non d'une intrigue spécifique, mais d'une ambiance particulière, d'un ton, et d'aventures pleines de rebondissements² dans l'univers Minecraft qu'il pouvait retrouver dans les séries de vidéos, le lecteur se voit rassuré : en mesure d'anticiper le contenu du roman, ce dernier pressent certes un contenu à son goût, mais plus largement, contre au moins partiellement le risque inhérent à entamer un roman inconnu (« Et s'il ne me plaît pas ? »). Le lecteur, dans une mécanique qui évoque celle du *rappel* défini par Baroni, mais anticipé, s'aventure confortablement dans un univers connu, déjà apprivoisé.

L'Épreuve, qui, ainsi que nous pouvons l'observer en annexe (VII. 8.1.1.), entre dans le classement des meilleures ventes lors de l'annonce de son adaptation au cinéma et connaît un pic de succès lors de la parution du film, propose, d'une certaine manière, un schéma similaire. Cette corrélation entre parution du film et vente des romans signifie qu'une majorité du public a acheté le livre après avoir vu son adaptation au cinéma³. À cette logique de rappel que nous avons évoquée, cette facilité de retrouver un univers déjà connu, s'ajoute, et avec bien plus de force, l'influence de la tension narrative du récit, que nous détaillerons au point suivant : le premier film s'achève sur une séquence de tension très intense, où la curiosité joue un grand rôle. Le spectateur, impatient de connaître la suite du récit, est par conséquent invité à découvrir les romans, déjà tous parus ; ces romans, en outre, ont été réédités pour proposer les visuels du film et y faire explicitement référence, et sont donc aisément identifiables. On voit dans le graphique en annexe (VII. 8.3.2.) que la majorité du lectorat a alors largement

¹ CHAMBERS, Aidan, « The reader in the Book : notes from Work in Progress », dans *Signal*, n° 23, 1977.

² Notons que l'univers Minecraft seul peut suffire à attirer un lecteur ne connaissant pas le vidéaste : la promesse est alors de retrouver le monde du jeu-vidéo, sans l'apport du vidéaste Frigiel comme figure familière.

³ On constate, sur le graphique disponible en annexe (VII. 8.3.2.), qu'un certain nombre de lecteurs ont acheté le livre dès l'annonce de son adaptation au cinéma, mais avant sa sortie effective : ceux-ci constituant la minorité, nous ne les évoquerons pas en détail ici. Nous pouvons cependant mentionner que les attentes de ces lecteurs se sont construites sur le matériel promotionnel délivré avant la sortie du film, comme la bande-annonce.

dépassé le rythme de sortie des films pour achever la lecture du cycle avant la sortie du deuxième opus au cinéma¹.

Notons alors que la lecture du premier tome de *L'Épreuve* est conditionnée par le visionnage du film : non seulement « on tend à lire avec en tête les images du film »², mais plus largement, c'est toute la tension narrative du tome qui est reconfigurée : de la curiosité et du suspense, on passe au *rappel* et au *suspense paradoxal*. Le lecteur oscille ainsi entre le plaisir lié au fait de retrouver un récit qu'il a apprécié et celui issu des séquences de suspense paradoxal, où l'oubli partiel de l'intrigue comme les différences entre savoir et vouloir maintiennent une forme de tension malgré une connaissance préalable de l'intrigue³. En outre, la « relecture » d'un récit tant configuré par une exposition incomplète et par la curiosité qui en découle peut procurer au lecteur un plaisir spécifique : celui de rechercher, dans une attitude ludique, tous les indices pouvant mener à l'élucidation du mystère que constitue le premier tome, indices qui lui avaient sans doute échappé lors de sa première expérience du récit. A cela s'ajoute le plaisir de la découverte inhérente à toute adaptation, c'est-à-dire l'expérience de tous les éléments qui diffèrent forcément au passage d'un médium à l'autre. Notons pour conclure que le film et le roman présentent quelques divergences sur des points d'intrigue variés, divergences pouvant surprendre un lecteur qui pensait avoir anticipé le déroulement exact de l'intrigue : cette surprise peut ainsi réactiver les mécanismes de tension narrative.

2.2.3. Conclusion

Le rôle de l'architexte dans la séduction du lecteur repose avant tout la fonction de contrer la peur de l'inconnu chez le public, l'angoisse intrinsèquement liée à toute découverte, en permettant à ce dernier d'anticiper le contenu des œuvres par l'association à un genre, à d'autres récits ou à une adaptation transmédiatique. Simultanément, cet architexte contribue à configurer les attentes du lecteur qui en connaît les codes. L'architexte est lié à la perception générique du public, qu'il infère de la première et quatrième de couverture, du titre, mais aussi des associations actées entre plusieurs romans mis en relation par le discours médiatique

¹ On peut observer que la sortie du deuxième film au cinéma provoque également un pic de ventes. Le schéma est probablement très similaire à ce qui se passe pour le premier film : impatient de découvrir l'issue du récit, le lecteur décide de lire la source romanesque afin de ne pas devoir attendre.

² LETOURNEUX, Matthieu, *Fictions à la chaîne : littératures sérielles et culture médiatique*, Poétique, Seuil, Paris, 2017, p. 390.

³ Un lecteur ayant vu le film peut par exemple redouter, dans cette logique de suspense paradoxal, la fin tragique du meilleur ami du protagoniste Thomas à la fin du premier épisode, en espérant irrationnellement une autre issue pour le personnage.

ou éditorial, ainsi que nous l'avons observé pour *Le Labyrinthe*. L'adaptation cinématographique de ce roman, la source architextuelle de *Frigiel et Fluffy* comme la perception d'un architexte de fantasy pour *Les Royaumes de feu* contribuent ainsi à permettre au lecteur d'anticiper le contenu de l'œuvre, mais aussi de faire le lien avec d'autres œuvres qu'il a pu apprécier.

2.3. Épitexte

Il paraît évident que l'épitexte éditorial public, et spécifiquement le marketing, est susceptible de jouer un grand rôle dans le succès commercial d'un best-seller. Afin de comprendre son impact sur les ventes des romans de notre corpus, nous avons souhaité proposer un regard sur l'épitexte qui soit le plus large possible. Malheureusement, seuls les contenus publiés en ligne nous étaient accessibles lors de la rédaction de ce travail. Parmi ces contenus en ligne issus de l'instance auctoriale de notre corpus, nous nous sommes concentrés sur les réseaux sociaux, qui proposent, à l'inverse des sites internet des éditeurs, des publications régulières sur les romans publiés et à paraître. Nous avons recensé les différentes pages officielles des éditeurs sur les principaux réseaux sociaux, ainsi que la date de leur création :

Titre de l'ensemble littéraire	L'Épreuve	Les Royaumes de Feu	Frigiel et Fluffy
Maison d'édition	Pocket Jeunesse	Gallimard Jeunesse	Slalom
Date de publication du premier tome du corpus	2012	2015	2016
Date de création du compte Facebook	2010	2012	2016
Date de création du compte Twitter	juin-11	févr-12	/
Date de création du compte Instagram	janv-16	juin-17	janv-19
Date de création du compte TikTok	juin-21	mars-21	/

Nous constatons que seul le réseau social Facebook nous permet de suivre le déroulement des campagnes de marketing menées lors de la sortie des premiers tomes pour l'ensemble de notre corpus. Nous n'examinerons que les publications qui concernent les premiers tomes pour les raisons que nous avons exprimées plus haut concernant le péri-texte : il nous semble que, de manière analogue à l'appareil péri-textuel, l'appareil épitextuel est en majorité supplanté par les éléments de séduction du lecteur internes au texte dès le deuxième tome – c'est-à-dire la tension narrative, le système de sympathie et l'illusion référentielle. Les communications publicitaires sur les deuxièmes tomes (et les suivants) visent avant tout alors à réactiver les effets de ces stratégies textuelles en les rappelant au lecteur, et tentent d'inciter ce dernier à formuler des diagnostics sur le contenu de ces romans.

IV. ANALYSE

Nous avons effectué une collecte de données épitextuelles sur le réseau social Facebook ; ont été comptabilisées toutes les publications antérieures à la sortie des romans concernant les premiers tomes de notre corpus, puis toutes les publications qui concernaient ce tome, même partiellement¹, une fois paru. Ainsi que nous l'avons observé, le cycle *L'Épreuve* n'entre dans notre classement des meilleures ventes qu'en 2014, quelques temps avant la sortie du film éponyme, en même temps que sa réédition ; cependant, il est publié pour la première fois en français en 2012. Nous avons souhaité, à des fins d'exhaustivité, rendre compte de ces deux moments forts de la vie du livre : la première et la seconde édition. Afin d'obtenir une vue d'ensemble claire de ces différentes publications, nous avons établi une typologie sommaire des différentes approches proposées dans celles-ci. Chaque unité du tableau recense une publication ; si celle-ci propose du contenu pouvant appartenir à deux catégories, nous avons déterminé celle que nous considérons comme la plus significative des deux².

	L'Épreuve - première édition	L'épreuve - seconde édition	Les Royaumes de Feu	Frigiel et Fluffy	Total
Présentation du roman (+ extrait)	3	3	2	2	16 (~35%)
Relayage d'une critique extérieure	2			2	
Idées de cadeau pour Noël	1			1	
Évocation des scores de vente		1		2	21 (~45%)
Annonce d'une séance de dédicaces				8	
Jeu-concours	6	1	1	1	
Cadeau au lecteur (fond d'écran)			1		
Mentions du film adapté du roman		7			9 (~20%)
Renvois à du contenu produit par l'auteur				2	

Nous avons classé les résultats de notre collecte de données en trois catégories en fonction de leur contenu. En **vert** sont les publications qui rendent compte du contenu du roman ; en **rouge**, des publications qui visent à rendre le roman ou la page Facebook de la

¹ Nous avons cependant exclu de cette sélection les publications qui évoquaient ce tome conjointement à sa suite, en considérant que ces publications étaient alors avant tout destinées à promouvoir le second tome.

² Sources de notre collecte de données : Facebook, « Pocket Jeunesse », [en ligne : consulté le 06/04/2022] <https://www.facebook.com/PocketJeunesse.pkj/>
Facebook, « Slalom », [en ligne : consulté le 06/04/2022] <https://www.facebook.com/Editions.Slalom/>
Facebook, « Gallimard Jeunesse », [en ligne : consulté le 06/04/2022] <https://www.facebook.com/GallimardJeunesse>

maison d'édition plus populaires par divers moyens sans évoquer le contenu du roman : concours, dédicaces, etc. En **bleu** sont celles qui évoquent un élément relevant de l'architexte. Nous aborderons ces trois catégories successivement.

Parmi les publications rendant compte du contenu du roman (en vert), nous n'évoquerons pas les publications qui relayent une critique extérieure, car elles ne relèvent pas de l'instance autoriale. Les dix publications comptabilisées dans la catégorie « présentation du roman » reprennent toutes l'entièreté ou un fragment du contenu textuel de la quatrième de couverture, avec en général pour toute introduction la mention du titre du roman : les stratégies de séduction du lecteur sont donc identiques à celles que nous avons dégagées dans notre étude de la quatrième de couverture. Ces publications incluent en outre généralement des extraits du premier chapitre : nous évoquerons ces derniers dans notre analyse des incipits (IV. 3.1.1.). Seules les deux publications qui proposent un des ouvrages de notre corpus comme idée d'un cadeau à offrir à Noël proposent une présentation distincte :

Idée de cadeau n°3: L'épreuve, T1 Le labyrinthe de James Dashner! Un livre haletant et passionnant à placer sans hésiter au pied du sapin! Découvrez un extrait: <http://www.wobook.com/.../Lire-un-extrait-de-Le...>¹

**** UN NOEL EN MODE SUPER LECTURE ! **** Vous avez dans votre entourage un passionné de blocs ? Pensez à FRIGIEL ET FLUFFY, la nouvelle série qui séduira tous les fans de Minecraft ! Nicolas Digard s'est totalement immergé dans l'univers créé par Frigiel avant de se lancer dans l'écriture de cette trilogie. Ensemble, ils imaginent des histoires inédites dans le prolongement des vidéos mettant en scène Frigiel et son chien, Fluffy. Le retour de l'Ender Dragon, un roman captivant à mi-chemin entre aventure et fantasy !²

Les arguments ici mis en avant sont très sommaires pour le cas de *L'Épreuve*, puisqu'on ne relève que deux adjectifs qualificatifs élogieux insistant sur la tension narrative du roman ; l'argumentaire proposé pour *Frigiel et Fluffy* se concentre quant à lui sur l'évocation de l'architexte, tant Minecraft que le vidéaste Frigiel, pour achever sur une phrase averbale qui rappelle celles que nous avons pu relever sur les quatrièmes de couverture. Cette phrase promotionnelle finale, avec l'adjectif « captivant », fait elle aussi la promesse de moments de tension, mais oriente également explicitement la perception générique du public, et donc sa conception de l'architexte.

¹ Facebook, « Pocket Jeunesse », [en ligne : consulté le 06/04/2022] <https://www.facebook.com/PocketJeunesse.pkj/photos/a.137882966230110/521044251247311/>

² Facebook, « Slalom », [en ligne : consulté le 06/04/2022] <https://www.facebook.com/Editions.Slalom/posts/1570894002937822>. Les deux illustrations sont également accompagnées d'images de la couverture ou de portraits des auteurs.

Les publications ne rendant pas compte du contenu des romans, classées en rouge, ont des approches et des objectifs plus divers dont nous tenterons de rendre compte. Il paraît probable que l'évocation des scores de vente ait pour objectif de montrer au lecteur le succès d'un roman en misant sur le fait que ce lecteur souhaite ainsi se procurer le roman, soit par mimétisme¹, soit parce qu'il considère le succès commercial comme un gage de qualité - deux manifestations de l'« effet boule de neige », autrement dit, du succès comme générateur de succès. Les séances de dédicaces permettent en outre à des lecteurs encore hésitants de se procurer le livre si l'opportunité d'une dédicace se présente à eux. Enfin, les jeux-concours, en proposant de gagner des exemplaires du roman sous condition de partager la publication et d'aimer la page Facebook, font gagner à l'œuvre de la visibilité sur le réseau social.

La dernière catégorie de publications (en bleu) inclut les publications faisant appel à un élément architextuel. La majorité de celles-ci concernent *L'Épreuve* et composent un flux régulier d'informations concernant la sortie future (au moment des publications) du film adapté du roman. Ce suivi vise à susciter de l'engagement² chez un public déjà conquis afin que ce public génère de l'intérêt pour le film à venir, et donc, indirectement, pour le roman ; l'engouement autour du film contribuera en outre, après sa sortie, au succès du livre.

Le reste des publications de cette catégorie sont des renvois de la maison d'édition Slalom à des vidéos publiées par Frigiel, vidéaste et co-auteur du cycle *Frigiel et Fluffy*. Il apparaît en réalité que Frigiel, par le biais de sa chaîne Youtube, a proposé à son public, en parallèle de la campagne de promotion de la maison d'éditions Slalom, sa propre présentation promotionnelle du roman *Frigiel et Fluffy*. Celle-ci se compose, pour le premier tome, d'une vidéo de présentation du roman et de trois vidéos présentant la « carte » Minecraft adaptée du roman. Cette « carte » est un fichier téléchargeable à installer sur le jeu vidéo Minecraft, fichier contenant un monde visitable en jeu par les joueurs ; les lieux décrits dans le roman et sur la couverture y ont été recréés. Les effets d'un tel dispositif sont nombreux : le lecteur-joueur peut ainsi appréhender directement la spatialité du récit à laquelle cette carte donne corps, et éventuellement rejouer de manière ludique le récit lui-même, ou anticiper ce récit en visitant au préalable le monde du roman. Ces cartes sont ainsi à la fois au service de l'illusion référentielle en inscrivant physiquement le récit dans un univers diégétique auquel il est attribué, celui de Minecraft, mais

¹ Nous signifions par là qu'un lecteur peut souhaiter découvrir par lui-même un roman déjà lu par beaucoup.

² « La notion d'engagement sur les réseaux sociaux traduit la propension des consommateurs à interagir avec une marque sur les réseaux sociaux. » BATHELOT, B., *Définitions Marketing*, « Engagement sur les réseaux sociaux », [en ligne : consulté le 06/04/2022], <https://www.definitions-marketing.com/definition/engagement-sur-les-reseaux-sociaux/>.

aussi de la tension narrative, puisque le lecteur peut, de la même manière que pour une carte sur papier, anticiper les futurs dangers que les protagonistes devront affronter. Les trois vidéos de présentation de cette carte réalisées par Frigiel passent en revue les différents lieux visités par les héros du roman, de manière à ce que le lecteur puisse suivre avec l’auteur le théâtre des événements du récit ; les commentaires du vidéaste sur les différents lieux et sur leur rapport avec l’intrigue du roman ont des effets similaires à un résumé-apéritif.

Évoquons enfin la vidéo de présentation du roman, qui s’intitule « MON ROMAN FRIGIEL & FLUFFY ! - Le retour de l'Ender Dragon »¹. Nous en proposons la retranscription en annexe (VII. 12.). Cette vidéo est composée d’une séquence face-caméra de présentation du roman, et d’une animation qui recrée des scènes du roman faisant office de bande-annonce. Cette bande-annonce promet au lecteur une « grande aventure » et un « monde de mystères », ce qui contribue à laisser présager à la fois du suspense et de la curiosité, tout en faisant appel à l’architexte du roman d’aventures, un architexte souvent confondu avec celui de la fantasy².

Nous nous concentrerons sur la seconde partie de la vidéo, qui fait suite à la présentation générale du roman et relève d’une approche promotionnelle. Nous pouvons dégager un argumentaire en quatre étapes : Frigiel défend en premier lieu le prix du roman, qui est selon lui peu élevé par rapport à la quantité et à la qualité du travail fourni. Il compare son roman à un architexte qu’il devine perçu par son lecteur, celui des romans se déroulant dans l’univers de Minecraft, en certifiant au lecteur que le sien est de meilleure qualité, car il a été écrit directement en français. Ce discours délivré sans marque de subjectivité est appuyé par la suite par l’ethos d’*eunoia* de Frigiel qui se présente comme un « grand lecteur » et fait appel à un architexte qu’il suppose commun, celui des best-sellers de l’imaginaire pour la jeunesse des années 2000 :

[...] je sais que quand j’étais plus jeune de mon côté j’étais un grand lecteur, je lisais énormément de romans, que ce soit des livres comme les *Harry Potter*, les *Eragon*, tout plein de livres comme ça que j’ai adoré dans ma jeunesse... Mais finalement je sais que si j’étais tombé sur ce bouquin, et bien croyez moi que je l’aurais dévoré.³

Enfin, le « subjectif » est enfin donné pour preuve à « l’objectif » : Frigiel a relu le livre de nombreuses fois, ce qui confirme au lecteur les promesses de Frigiel quant à la qualité du roman⁴ :

¹ Frigiel, *Youtube*, « MON ROMAN FRIGIEL & FLUFFY ! - Le retour de l'Ender Dragon », [En ligne : consulté le 07/04/2022], <https://youtu.be/DNqFYbCm7eQ>

² BESSON, Anne, « Un roman de fantasy est-il un roman d’aventures ? », dans *La Fantasy*, 50 Questions, Klincksieck, Paris, 2007.

³ Cette citation et la suivante sont issues de notre retranscription consultable en annexe (VIII.12.)

⁴ Cette stratégie est renforcée par la relation qu’on peut supposer entre le public de « fans » de Frigiel.

Et dites-vous que je l'ai reçu il y a quelques jours, et je suis en train de le relire, pour vous dire à quel point je l'adore, je suis moi-même en train de le relire. Alors que je sais déjà tout ce qui se passe dedans ! Je l'ai lu des tonnes et des tonnes et des tonnes de fois, mais je suis encore en train de le relire, ce qui veut dire que vraiment, là on est face à un truc qui est juste super.

On peut remarquer en outre la présence de répétitions (« des tonnes » est répété trois fois) et l'usage de termes emphatiques marquant l'intensité (« **vraiment**, là, on est face à un truc qui est **juste** super »), des adresses à son public (« dites-vous »), des exclamations, autant d'éléments visant à rendre le discours de Frigiel convaincant auprès de son public.

2.1.1. Conclusion

Nous avons pu relever, au cours de ce point, que les campagnes réalisées par les éditeurs sur Facebook pour promouvoir les romans de notre corpus sont relativement sommaires : celles-ci reprennent généralement le contenu des quatrièmes de couverture en parallèle de stratégies de promotion diverses qui semblent viser autant à animer la page de la maison d'édition en générant de l'engagement qu'à promouvoir les romans de notre corpus. Nous remarquons en réalité que les stratégies de promotion des cycles que nous étudions ne se distinguent pas de stratégies liées aux éléments péri-textuels, ou se réalisent presque de manière totalement indépendante du contenu des romans promus. Plus largement, nous avons constaté que ce schéma est commun à la plupart des campagnes de promotion destinées aux nouveautés des maisons d'éditions que nous étudions, et que les best-sellers de notre corpus n'ont pas été l'objet d'un traitement préférentiel par rapport aux ouvrages ayant connu un succès commercial moins important.

Une différence majeure réside dans l'approche par le vidéaste Frigiel de la promotion de *Frigiel et Fluffy* : ce dernier entretient une illusion de discussion directe avec ses fans, aborde des sujets qu'une maison d'édition évite traditionnellement, comme le prix, et compare ouvertement le roman à d'autres productions jugées inférieures. Il est également le seul auteur vivant en France, et par conséquent le seul à proposer des séances de dédicaces, qui constituent une large part des publications promotionnelles de la maison Slalom concernant ce roman. Enfin, Frigiel mêle une présentation se présentant comme factuelle, exempte de toute marque de subjectivité, à un ethos basé sur la proximité avec son public où il met en avant son avis personnel de « grand lecteur ».

3. À l'intérieur du texte : analyse

3.1. La tension narrative

3.1.1. Nouements : Exposition et incipit

L'enjeu majeur des premiers chapitres d'un texte appartenant à la littérature de l'imaginaire est de proposer une introduction la plus fluide possible au monde du roman par définition peu familier au jeune lecteur, tout en nouant une intrigue passionnante pour ce dernier : c'est la tension entre informer et intéresser.

a) Informer

Les œuvres de notre corpus, si elles s'illustrent par la diversité des approches qu'elles présentent pour relever ce défi, convergent dans leur volonté d'offrir au lecteur une acclimatation aisée, et dans certains cas douce et progressive aux règles de l'univers qu'elles développent. Le premier tome du *Labyrinthe*, par exemple, suit le schéma archétypal de la mise en intrigue par le biais de la curiosité : l'exposition du récit est incomplète, et ne trouvera sa résolution que dans les derniers moments du roman. L'incomplétude de cette exposition est issue des connaissances limitées du personnage, qui est amnésique, ce qui permet au lecteur d'en savoir toujours rigoureusement autant que le protagoniste¹, focalisateur unique du récit.

Ce dernier découvre le monde qui l'entoure pas à pas, comme l'illustrent les premières lignes de notre tableau d'analyse disponible en annexe (VII. 10.1.) : dans ces premiers chapitres vierges de toute séquence de suspense, Thomas et le lecteur apprennent progressivement et de concert à se familiariser avec le monde qui les entoure. Le premier chapitre pose la question de l'identité et du passé du protagoniste ; le deuxième, du lieu dans lequel il se trouve ; le quatrième, du labyrinthe. Cette indulgente progression laisse tout le temps au lecteur potentiellement encore peu aguerri aux mondes de l'imaginaire ou à la lecture en général de s'acclimater, au même rythme que les personnages, à l'univers qui les entoure, tandis que simultanément se déploie l'intrigue du roman.

Il en va de même dans *Les Royaumes de Feu*, où les « Dragonnets du Destin », personnages principaux, ont été enfermés dans une grotte depuis leur naissance et ne savent

¹ Nous aurons l'occasion d'évoquer plus en détail de phénomène lors du sous-chapitre sur l'effet-personnage, au point IV. 2.2.

du monde extérieur que ce qu'ils ont pu découvrir dans les livres. Le schéma est identique : lorsque les protagonistes sortent de leur captivité, le lecteur découvre simultanément aux personnages le monde qui les entoure. De manière analogue au *Labyrinthe* où le « Bloc » fait office de lieu d'apprentissage dans lequel le danger ne survient pas au début du récit, la grotte permet au lecteur d'avoir un environnement cloisonné et sûr qui limite la quantité d'informations qui lui sont livrées. On constate donc dans notre tableau que les premiers chapitres des *Royaumes de Feu* sont également vierges de tout suspense ; cependant, nous aurons l'occasion d'observer qu'une distance entre l'*être* et le *faire* des personnages introduite dès les premières lignes du récit laisse présager une situation en tension : les dragonnets, malheureux dans leur grotte, veulent s'échapper, tandis que leurs gardiens souhaitent les en empêcher.

La situation est différente pour *Frigiel et Fluffy*, car l'univers du jeu vidéo *Minecraft* est supposé déjà connu : ainsi, des situations de suspense surviennent dès le premier chapitre, comme en témoigne le tableau du roman correspondant (VII. 10.3.). La mise en intrigue s'effectue alors plus tôt tandis qu'une surprise invite le protagoniste à remettre en question ce qu'il pensait acquis ; ce dernier reçoit à la fois un coffre mystérieux qu'il ne peut ouvrir, générateur de curiosité, et est également immédiatement en danger. On constate que cette mise en intrigue mixte est bien plus rapide que dans les deux autres ouvrages de notre corpus : le lecteur, grâce à sa connaissance présumée de l'architexte, est dispensé des séquences introductives plus lentes des autres cycles.

Cependant, le texte propose, par le biais de notes de bas de page, une aide destinée à la partie du public qui ne serait pas familière des règles de l'univers du roman. Ces notes se présentent sous la forme de fausses citations issues d'une encyclopédie intégrée à la diégèse qui fournit des explications synthétiques et humoristiques quant aux créatures qui peuplent le monde de *Minecraft* et quant aux règles qui le régissent. Cet usage d'un texte intégré à la diégèse n'est pas isolé dans notre corpus : il est utilisé plus tard dans *Frigiel et Fluffy*, mais aussi dans *Les Royaumes de feu* pour permettre une exposition de certains éléments sans briser l'illusion référentielle : nous aurons l'occasion d'y revenir.

Ces notes de bas de page illustrent un phénomène tout à fait commun dans la littérature destinée à la jeunesse, relevé par Daniel Delbrassine : les œuvres de notre corpus participent

activement à la « prise en charge d'un lecteur non-expert »¹, à la fois quant aux difficultés narratives (nous verrons le souci d'intelligibilité dont témoignent les choix de focalisation des ouvrages que nous étudions), mais aussi quant aux difficultés thématiques, pour le public non-familier à l'architexte *Minecraft*. Cette prise en charge fait écho à celle effectuée par les autres éléments paratextuels que nous avons évoqués, à de nombreux choix opérés, ainsi que nous allons le voir, en faveur de l'intelligibilité des textes, mais aussi aux multiples rappels de l'intrigue intégrés au corps du texte au début des tomes consécutifs au premier. Parallèlement à cette prise en charge, on peut déceler certains éléments qu'on pourrait percevoir comme destinés à ne pas enfreindre la loi du 16 juillet 1949² (parmi lesquels l'absence d'alcool dans notre corpus : les personnages de Frigiel et Fluffy célèbrent leur victoire avec un verre de lait), etc. Nous cessons ici cette énumération, car elle sort du propos de notre travail, mais il est clair que les signes d'une adaptation au jeune public abondent dans notre corpus.

Ainsi que nous l'avons souligné, les premiers chapitres tant des *Royaumes de feu* que du *Labyrinthe* ne présentent aucune situation de tension ; si ce choix s'explique par l'ambition des textes d'être les plus intelligibles possible aux lecteurs, il permet en outre de présenter les personnages et d'activer leurs systèmes de sympathie. De cette manière, les premières situations de tension des ouvrages de notre corpus, qui mettent en danger la vie des protagonistes (au dixième chapitre pour *Le Labyrinthe* et au cinquième pour *Les Royaumes de Feu*) gagnent en intensité. Le cas de *Frigiel et Fluffy* est à nouveau distinct, car le lecteur peut déjà connaître le personnage principal du roman par le biais de la chaîne Youtube de Frigiel, et il est moins nécessaire de déployer le système de sympathie avant les situations de tension : ainsi, les personnages sont en danger de mort dès le deuxième chapitre.

b) Intéresser

Les incipits des différents textes de notre corpus confirment les éléments que nous avons précédemment évoqués. La phrase qui introduit *Le Labyrinthe* cristallise à elle seule plusieurs des questions qui seront au cœur de l'intrigue du premier tome du cycle : « Sa première vie commença dans le noir complet »³. Au cours du premier chapitre, les interrogations implicitement soulevées par cette première phrase (Qui est le protagoniste ? Quelle sera cette

¹ DELBRASSINE, Daniel, « L'hybridation des genres et formes dans la littérature pour la jeunesse : au service d'une préoccupation "didactique" ? » dans JACQUIN, SIMONS, DELBRASSINE, *Les genres textuels en langues étrangères : entre théorie et pratique*, Peter Lang, Lausanne, 2019, p. 96.

² Légifrance [En ligne : consulté le 16/10/21], <https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/LEGITEXT000006068067/2010-08-17/>

³ DASHNER, James, *L'Épreuve : le Labyrinthe*, Pocket jeunesse, Paris, 2012, p. 4.

nouvelle vie, et comment était sa vie d'avant ?) seront appuyées par une textualisation explicite des questions que se pose le personnage : nous aurons l'occasion d'y revenir. De la même manière, la première phrase du premier chapitre des *Royaumes de feu* (« Argil ne se sentait absolument pas l'étoffe d'un héros. »¹) rend déjà compte d'un crucial décalage entre l'être et le faire du protagoniste ; ce même décalage se manifeste également quelques pages plus loin tandis que les dragonnets pensent avec émotion à leurs parents, qu'ils ne connaissent pas. Ainsi, ce premier chapitre illustre le nœud principal de l'intrigue, qui repose sur la relation de tension entre la mission qui incombe aux dragonnets (sauver le monde en mettant fin à la guerre) et leur être, des « adolescents » en quête de leurs parents, de leurs origines, et qui ne se sentent pas forcément capables d'accomplir la prophétie.

L'incipit de *Frigiel et Fluffy* nous permettra d'illustrer une stratégie textuelle qu'on peut retrouver plus ou moins clairement dans les trois chapitres introductifs de notre corpus, et que nous nommerons ici le « faux nouement ». Ce phénomène s'illustre par la présence, dans les premiers moments du texte, d'un conflit éventuellement présenté comme tragique durant un instant pour être ensuite rapidement désamorcé ; il a pour fonction de rendre passionnantes, dynamiques les phases d'exposition du récit sans encore présenter le véritable nœud du roman. On l'observe aisément dans *Frigiel et Fluffy* : « À part ce petit incident de rien du tout, le village était fin prêt pour la fête »². Cet incident est le fait qu'un élevage d'autruches s'est échappé et sème la pagaille dans le village ; ce conflit temporaire survient avant qu'un dragon ne vienne incendier la forêt toute entière et que soit ainsi noué le véritable nœud du roman. Le texte opère un léger retard au dénouement de cette micro-séquence de suspense en insérant une description avant de révéler la nature de l'incident : le lecteur est ainsi plus à même d'accepter la description nécessaire à l'exposition du récit, puisqu'il souhaite résoudre la situation de (léger) suspense.

À part ce petit incident de rien du tout, le village était fin prêt pour la fête. Des citrouilles-lanternes avaient été suspendues aux charpentes des maisons, et des bannières aux armes du vieux roi Lludd Law dans les branches des pins qui parsemaient Lanniel comme autant de gardiens. Une délicieuse odeur de tarte à la citrouille serpentait entre les troncs et enivrait jusqu'aux poissons du lac turquoise qui occupait le centre du village. Non, vraiment, tout aurait été parfait pour la fête des 80 ans du roi sans cette broutille. Une broutille de 150 kg, aux plumes immenses et au cerveau minuscule, qui rouait Frigiel de coups de bec alors qu'il tentait de la reconduire dans son enclos.³

¹ SUTHERLAND, T. Tui, *Les royaumes de Feu : la Prophétie*, Gallimard Jeunesse, Paris, 2015, p. 34.

² FRIGIEL, DIGARD, Nicolas, *Frigiel et Fluffy : Le Retour de l'Ender Dragon*, Slalom, Paris, 2016, p. 5.

³ *Ibid.*

Un schéma similaire se retrouve dans *Les Royaumes de feu* tandis qu'Argil combat sa gardienne lors d'un entraînement.

« – TU NE SAIS PAS DISTINGUER TA DROITE DE TA GAUCHE, CRÉTIN ? lui hurla Crécerelle dans les oreilles. Tous les Ailes de Boue sont-ils aussi stupides ? [...] Comme elle relâchait son emprise, il en profita pour se dégager. – *Je ne sais pas, je n'ai jamais rencontré d'autres Ailes de Boue*, marmonna-t-il en examinant ses plaies. Mais si on essayait de se battre sans hurler, on... Il s'interrompit, reconnaissant le sifflement caractéristique annonçant que Crécerelle allait cracher du feu.¹

On constate que le texte parvient à livrer des informations (soulignées en italique) relevant de l'exposition sans rompre le dynamisme du récit. Dans *Le Labyrinthe*, c'est la réticence des autres personnages à répondre aux questions du protagoniste qui fait naître ce conflit provisoire tout en retardant les réponses à la curiosité qui anime le lecteur, l'incitant ainsi à poursuivre sa lecture.

— C'est une longue histoire, toc, commença-t-il. Tu l'apprendras petit à petit. En attendant... fais simplement attention à ne rien casser. (Il tendit la main.) Je m'appelle Alby. [...]
— Je t'écoute, rétorqua-t-il, en s'efforçant de conserver une voix neutre. Raconte-moi cette longue histoire.
Alby se tourna brièvement vers les autres avant de lever les yeux au ciel. *Thomas examina de nouveau le groupe. Il n'y avait que des garçons, d'âges divers : encore des enfants pour certains, d'autres déjà des jeunes hommes, comme Alby, qui paraissait le plus vieux. À cet instant Thomas réalisa avec effroi qu'il ne connaissait plus son âge.* Son cœur se serra.
— Sérieusement, insista-t-il, abandonnant son air imperturbable, on est où ?
— Tout le monde a peur, déclara Alby, c'est humain. Si tu réagissais autrement, je t'aurais déjà balancé du haut de la Falaise parce que ça voudrait dire que tu es cinglé.
— La Falaise ? répéta Thomas, livide. Alby se frotta les yeux.
— Plonk ! lâcha-t-il. Ce n'est pas comme ça qu'on entame ce genre de conversations... Écoute, je peux te promettre qu'on n'exécute pas les tocards dans ton genre. Essaie simplement de ne pas te faire tuer.²

Ce type d'interactions entre les personnages se retrouve à de nombreuses reprises durant les premiers chapitres du *Labyrinthe* : la non-coopération entre le protagoniste et ses interlocuteurs, qui mène parfois au conflit, est utile pour dynamiser la narration et reporter la résolution de la tension induite par la curiosité, tout en apportant sporadiquement de nouvelles informations.

Nous concluons ce point en évoquant le prologue des *Royaumes de Feu*, que nous avons volontairement omis afin de ne pas briser la fluidité de notre propos. Cette section de

¹ SUTHERLAND, T. Tui, *Op Cit.*, p. 35.

² DASHNER, James, *Op. Cit.*, p. 9.

quelques pages se passe six ans avant les événements du premier chapitre, et décrit la mort d'un dragon qui tentait de mener à bien la prophétie des dragonnets :

D'un coup de griffe, elle réduisit ses ailes en lambeaux, tandis qu'il hurlait de douleur. Puis, d'un mouvement leste, elle abattit son aiguillon empoisonné sur son crâne et poussa son corps argenté dans l'abîme. Les cris du dragon de glace s'évanouirent bien avant que ne résonne le craquement de ses os sur les rochers.¹

Ce prologue provoque davantage la surprise que la pitié, car si tôt dans le récit, le lecteur n'a pu s'attacher, par le biais du système de sympathie, aux personnages mis en scène ; il avertit cependant le lecteur que le roman qu'il s'apprête à lire risque de ne pas être exempt de scènes de violences et de cruauté, ce qui pourrait aller à l'encontre de ses attentes fondées sur sa réception de l'architexte. En outre, cette scène renforce un suspense initial, puisque le lecteur est amené à formuler le pronostic que la dragonne cruelle présente alors risque de vouloir nuire à ceux qu'on devine être les protagonistes.

3.1.2. Retards au dénouement

a) Retards et péripéties

Outils narratologiques

Nous souhaitons tout d'abord aborder quelques considérations générales par le biais des outils d'analyse narratologique développés par Genette, afin d'observer de quelle manière ceux-ci participent à la tension narrative.

Focalisation

Les trois cycles de notre corpus sont pris en charge par un narrateur extradiégétique hétérodiégétique ; le contenu des textes, à quelques exceptions près, est en focalisation interne². Ce choix de focalisation, en plus de faciliter l'identification aux personnages et de camoufler l'artificialité du récit, est employé afin de renforcer la tension narrative, et cela que cette focalisation interne soit fixe et unique tout au long du cycle ou qu'elle varie au gré des besoins du récit. Citons par exemple une scène du *Labyrinthe*, qui met en scène le protagoniste Thomas comme unique focalisateur tout au long des trois tomes : le personnage tombe dans l'inconscience tandis que ses amis attaquent le quartier général du Wicked, leur

¹ SUTHERLAND, T. Tui, *Op Cit.*, p. 30.

² Cette focalisation interne n'est jamais interne au sens strict, puisqu'elle contient en général des désignations extérieures des personnages ; mais il n'empêche qu'il s'agit tout de même, selon Genette, d'une focalisation interne : « nous saisissons [le personnage] comme nous nous saisissons nous-même dans notre conscience immédiate des choses ». GENETTE, Gérard, *Nouveau Discours du récit*, Poétique, Éditions du Seuil, Paris, 1983.

adversaire. Un chapitre¹ entier, au cours duquel on décrit l'état physique de Thomas et durant lequel le lecteur est plongé dans l'incertitude quant aux événements en cours sert de retardement aux réponses qui seraient apportées aux pronostics du lecteur. Ce phénomène n'est pas isolé dans l'œuvre, et on le retrouve encore plus largement dans *Les Royaumes de Feu* qui propose un nouveau personnage focalisateur à chaque tome ; ce choix est propice à induire des retards aux dénouements, généralement alors que le focalisateur est séparé du reste du groupe et ne peut avoir connaissance de la situation dans laquelle se trouvent ses camarades².

C'est le fait de suivre rigoureusement ce choix de focalisation établi en début de cycle qui renforce ici les situations de suspense et de curiosité, mais l'inverse est possible également, ainsi que l'illustrent les choix opérés dans *Frigiel et Fluffy*. Ce cycle présente une focalisation prise en charge par différents personnages au gré des besoins du récit, laissant de cette façon apparaître le caractère omniscient du narrateur. Cette liberté narrative est mise à profit en révélant des informations partielles sur d'autres personnages extérieurs aux protagonistes³, ce qui contribue à renforcer la curiosité ou le suspense en poussant le lecteur à formuler pronostics et diagnostics, d'une manière similaire aux épilogues et prologues qui encadrent chaque tome des *Royaumes de Feu*. Ceux-ci proposent de courtes incursions dans l'intériorité d'autres personnages. Ainsi que dans le prologue du premier tome évoqué plus tôt, ce sont en général les antagonistes qui sont mis en scène : dans *Frigiel et Fluffy* comme dans *Les Royaumes de feu*, l'attente anxieuse du dénouement, qui se soldera, selon les codes de l'architexte, par une confrontation entre protagonistes et antagonistes, se voit renforcée au plus ce dernier paraît menaçant. Ce n'est pas là la seule stratégie employée par *Frigiel et Fluffy* pour renforcer la tension narrative grâce à une focalisation flexible : le passage, lors d'un changement de chapitre qui suit une situation à suspense, à un autre personnage focalisateur, est un autre exemple des méthodes employées⁴.

¹ DASHNER, James, *L'Épreuve : le Labyrinthe*, Pocket jeunesse, Paris, 2012, p. 231.

² Les personnages sont notamment dans cette situation lors du quatrième tome du cycle, SUTHERLAND, T. Tui, *Les Royaumes de Feu : L'île au secret*, Gallimard Jeunesse, Paris, 2015, tandis qu'un dragonnet est retenu prisonnier sur une île sans ses amis.

³ Nous ne pouvons pas à proprement parler de *paralepses* dans ce contexte, car elles sont régularisées par des marqueurs paratextuels, et non intégrés au fil du texte.

⁴ Donnons comme exemple cette séquence du quatrième tome : « De la fumée pénétra dans la pièce par plusieurs couloirs souterrains. Des voleurs surgirent de l'un d'eux. Ils couraient, l'air terrorisé. — Les hommes de Magnus ! hurlèrent-ils. Ils ont trouvé Fonds Noirs ! » Cette phrase conclut le chapitre, et la focalisation passe d'Alice à Frigiel, qui n'est pas aux côtés d'Alice, retardant le dénouement de cette séquence de suspense. FRIGIEL, DIGARD, Nicolas, *Frigiel et Fluffy : La bataille de Meraïm*, Slalom, Paris, 2018, p. 40.

On peut constater une autre stratégie qui se manifeste tandis que le narrateur occulte des informations cruciales pour le lecteur alors que le récit est en focalisation interne, ce que Gérard Genette nomme *paralipse*. Cette rétention correspond à la définition de Baroni de mise en intrigue par le biais de la curiosité, curiosité qui est ici *exhibée* : on l'observe tandis qu'Alice, un des personnages principaux, quitte ses amis pour une mystérieuse mission¹ qui ne sera révélée au lecteur qu'au moment jugé opportun, après avoir laissé ce dernier un long moment dans l'attente. Ce phénomène se retrouve en outre dans d'autres contextes, notamment amoureux : en choisissant de ne pas aborder l'intériorité d'Alice à certains moments, le narrateur de *Frigiel et Fluffy* laisse planer le doute quant à ses sentiments envers un autre personnage qui s'est épris d'elle. Cette stratégie vise en réalité à récupérer l'opacité de l'intériorité des personnages inhérente à une focalisation unique et fixe. Cette stratégie est employée à des fins identiques dans *Les Royaumes de Feu* tandis que le lecteur autant que les personnages ignorent si l'un des dragonnets est aimé en retour.

Ce choix d'une focalisation flexible renforce grandement la force de la tension narrative, au détriment à la fois de l'intelligibilité chère aux romans de notre corpus, mais aussi de l'illusion référentielle. On a cependant vu que l'apparente rigueur dans la focalisation des *Royaumes de feu* et du *Labyrinthe*, qui prend la forme d'un contrat de lecture implicite gagnant à être tenu afin de ne pas dérouter le lecteur, est souvent contourné grâce aux prologues et épilogues ou grâce à des lettres conclusives du Wicked dans *Le labyrinthe*, qui révèlent des informations cruciales et relancent la tension. Ces écarts au contrat de lecture sont autorisés par la présence d'éléments paratextuels clairs qui séparent ces segments du corps du texte principal (pages vierges, mentions explicites d'« épilogue » et de « prologue », mentions de la situation de communication²), tandis que leurs positions limitrophes avant ou après le texte renforcent encore davantage leur caractère distinct.

On constate en réalité que les ouvrages qui proposent une focalisation fixe usent d'artifices pour contourner cette rigueur, tandis que ceux qui proposent une focalisation plus mouvante tendent parfois vers plus de fixité : grâce à divers procédés, les œuvres de notre corpus visent à jouir des avantages que proposent l'une ou l'autre solution, et n'hésitent pas à tordre, dans ce but, les règles instaurées implicitement dans leur propre contrat de lecture.

¹ Alice quitte ses deux amis à la p. 103 du troisième tome sans offrir d'explication : ce n'est qu'à la p. 132 du quatrième tome que l'information décisive sera livrée au lecteur.

² Une illustration de ce phénomène est consultable en annexe (VII. 9.).

Temps

La gestion du temps du récit est un autre outil employé dans ces cycles pour renforcer la tension narrative. Nous avons déjà pu observer l'enchâssement de descriptions dans des sections de tension, qui relèvent d'une pause dans l'histoire au sens genettien, lors de notre évocation des phases de nouement du récit. Ce phénomène est relativement récurrent mais reste majoritairement présent lors des phases d'exposition, où les descriptions sont nécessaires à la compréhension du lecteur : nous verrons que les retards par le moyen d'éléments paratextuels comme les fins de chapitre sont plus fréquents que ceux qui ralentiraient de manière artificielle le rythme du récit par le biais de pauses.

L'ellipse est cependant une exception de taille à ce constat, et elle est régulièrement employée au sein de notre corpus, principalement dans le but de provoquer la surprise dans la suite du récit, ou du moins de laisser en suspens les pronostics du lecteur. Ce choix est en réalité une stratégie textuelle supplémentaire permettant aux ouvrages de notre corpus de renforcer la tension narrative en occultant une information de manière moins ostensible qu'en faisant une entorse à leur choix de focalisation. Le stratagème est particulièrement utilisé lorsque les personnages évoquent leur plan d'action face à des antagonistes : l'effet est alors d'inciter le lecteur à émettre simultanément des diagnostics (Quel était ce plan que le personnage vient d'expliquer à ses camarades ?) et des pronostics (Que vont faire les personnages ?), renforçant ainsi la tension narrative. On peut donner comme exemple ce passage du troisième tome de *Frigiel et Fluffy* :

"— Tu crois qu'elle nous laissera le prendre ? — Non, dit Frigiel, je ne crois pas. Il va falloir l'affronter. Mais j'ai un plan." Plusieurs images de leur voyage venaient de fusionner dans son esprit : son combat contre Askar dans la tour du Sukkal, l'épée flamboyante de Stekx et ce que Valdis venait de lui apprendre sur son immortalité.¹

Ce passage conclut le chapitre et la narration reprend tandis que les personnages vont à l'attaque de l'antagoniste, après une courte ellipse. On constate ici que le narrateur livre des indices pour constituer un pronostic quant au plan que Frigiel a imaginé, laissant ainsi au lecteur la possibilité de ressentir la satisfaction d'avoir deviné la suite. Il arrive en outre parfois au sein de nos ouvrages que le plan soit donné à connaître au lecteur : dans ce cas, c'est avant tout le suspense qui est activé (Les personnages vont-ils réussir ?)².

¹ FRIGIEL, DIGARD, Nicolas, *Frigiel et Fluffy : la forêt de Varogg*, Slalom, Paris, 2017, p. 213.

² Citons en guise d'exemple l'élaboration du plan d'« attaque finale » du dernier tome de *L'épreuve*, où ils exposent en détail l'ordre prévu des opérations : « — On a trois bergs. On part avec quatre-vingts personnes, les plus costauds d'entre nous. On livre les immunisés au WICKED, on cache l'appareil sur place — ce sera la partie

Stratégies ponctuelles

De la même manière que le plaisir tensif du suspense peut être prolongé par des retards à sa résolution, on peut constater dans notre corpus de nombreux retards à la résolution des diagnostics fondés sur la curiosité. Nous remarquons par exemple, cela sans surprise, que les trois romans ont en commun de différer la réponse aux interrogations liées au nouement de l'histoire jusqu'au moins la deuxième moitié des romans. La réponse à certaines questions est en outre parfois différée par l'apparition soudaine d'une séquence de suspense qui empêche les personnages de livrer l'information attendue¹, ou par une réticence liée à une forme d'antagonisme entre ces personnages, comme on a pu l'observer avec *Le Labyrinthe*.

Un autre élément primordial du renforcement de cette curiosité repose dans la formulation des interrogations que se posent les personnages. Ainsi que l'observe Baroni, « la textualisation explicite des hypothèses [des personnages] renforce la tensivité du discours tout en clarifiant les incertitudes sur laquelle repose la mise en intrigue »². Cette textualisation est prise en charge par le narrateur extradiégétique rendant compte de l'intériorité des personnages, et renforce donc à la fois l'intelligibilité du texte et sa tension :

C'en était trop. Où avait-il débarqué ? Quel était cet endroit ? Une espèce de prison ? Si oui, pourquoi l'avait-on envoyé là, et pour combien de temps ?³

On retrouve ce phénomène à de nombreuses reprises dans toutes les œuvres de notre corpus. De la même manière, dans *Le Labyrinthe*, le narrateur évoque souvent explicitement la curiosité qui anime Thomas⁴. Il arrive, quant au suspense, que les enjeux de ce dernier soient également textualisés :

La falaise était plus loin qu'il ne le pensait. L'air âcre du Nether lui brûlait les poumons. De grosses gouttes de sueur perlaient dans ses yeux et lui brouillaient la vue. Le ghastr avait pris en chasse et les arrosait de boules de feu.⁵

la plus délicate –, et dès qu'il aura fait son petit effet, on creuse une brèche dans le mur à l'explosif et on fait rentrer tout le monde. » DASHNER, James, *L'Épreuve : Le remède mortel*, Pocket jeunesse, Paris, 2014, p. 199.

¹ Par exemple, dans *Frigiel et Fluffy* : « "— Je... je ne t'ai jamais vraiment parlé d'Enora... ta mère." Frigiel se figea. Enora. Non, il n'en avait jamais vraiment parlé. Mais à présent, il avait le cœur si gros qu'il redoutait ce qu'il allait entendre. [Fin du chapitre] [...] "— On nous attaque, dit-il. Dix bateaux, ou plus. Ils encerclent la ville." Des cris venant de l'escalier central attirèrent leur attention. » FRIGIEL, DIGARD, Nicolas, *Frigiel et Fluffy : la forêt de Varogg*, Slalom, Paris, 2017, p. 80. On constate ici que la fin du chapitre est cumulée au retard induit par le suspense.

² BARONI, Raphaël, *La tension narrative : Suspense, curiosité et surprise*, Poétique, Seuil, Paris, 2007, p. 367.

³ DASHNER, James, *Op. Cit.*, p. 12.

⁴ À la p. 5, 7, 8, 22, 33, 60, etc. DASHNER, James, *Op. Cit.*

⁵ FRIGIEL, DIGARD, Nicolas, *Frigiel et Fluffy : les prisonniers du Nether*, Slalom, Paris, 2017, p. 33.

Nous verrons également lors de l'évocation des fins de chapitre que les romans de notre corpus tendent à rappeler explicitement les enjeux de situations tensives. La fonction ici de ce rappel des obstacles que doit affronter le protagoniste est relativement identique à la textualisation de la curiosité : renforcer la tensivité du discours tout en rendant cette tension plus intelligible. Enfin, citons l'usage récurrent de prémonitions de la part de personnages pour mener le lecteur à anticiper anxieusement le danger à venir :

Et Fluffy se remit à gronder. C'était ce même grondement terrifiant qu'il poussait sur les bords du lac avant l'attaque de l'Ender Dragon.¹

Ou encore :

Thomas avait espéré voir Newt accourir à leur rencontre, un grand sourire aux lèvres. Mais il n'y avait pas plus de mouvement à l'intérieur qu'à l'extérieur ; un mauvais pressentiment le gagna.²

c) Fins de chapitre et rythme

Afin de pouvoir évoquer la gestion des fins de chapitre des ouvrages de notre corpus, il nous est nécessaire d'aparaître aborder les manières dont leurs premiers tomes sont structurés par le biais de la tension narrative, et de voir comment ils contribuent ainsi à nouer le cycle qu'ils introduisent.

Nous avons déjà évoqué la mise en intrigue du *Labyrinthe* qui dépend principalement de la curiosité, mais notons toutefois que le texte comprend de nombreuses séquences de suspense de longueur courte à moyenne, qui durent, comme on peut le constater dans le tableau récapitulatif consultable en annexe (VII. 10.1.), entre un et six chapitres. On peut observer que la première moitié du roman, hormis les quelques réponses apportées au cours de l'exposition, laisse en suspens les questions que se posent lecteur et personnages, et créent des retards grâce à des séquences de suspense.

La curiosité est nourrie, à partir de la seconde moitié du roman, par des réponses partielles aux interrogations que se posent les personnages. À nouveau, l'amnésie générale de ces derniers ainsi que les bribes de souvenirs qui leurs reviennent progressivement permettent d'entretenir cette curiosité en délivrant des informations tronquées, qui mènent tant les lecteurs que les protagonistes à formuler des diagnostics sur leur situation. *Frigiel et Fluffy* comprend une mise en intrigue relativement similaire, en faisant cependant davantage peser le suspense au détriment de la curiosité : les questions posées sont moins cruciales, couvrent des

¹ FRIGIEL, DIGARD, Nicolas, *Frigiel et Fluffy : le retour de l'Ender Dragon*, Slalom, Paris, 2016, p. 29.

² DASHNER, James, *L'Épreuve : Le remède mortel*, Pocket jeunesse, Paris, 2015, p. 139.

domaines moins larges, tandis que le suspense, qui survient très tôt, est composé de séquences souvent beaucoup plus courtes et indépendantes, sur lesquelles nous reviendrons. *Les Royaumes de Feu*, enfin, proposent une longue séquence de suspense qui garde en tension le premier tome dès la fin de l'exposition : les dragonnets sont en danger pendant la majorité du texte. La curiosité joue, dans ce premier opus, un rôle relativement moindre.

Nous souhaitons, par ces constats, mettre en lumière le fait que, malgré une diversité certaine dans la mise en intrigue des cycles de notre corpus, un point commun est saillant : comme l'illustrent nos tableaux (VII. 10.), en dehors des phases d'exposition, très peu de chapitres sont vierges de relances de la tension narrative, que celles-ci se présentent sous la forme d'une situation de suspense ou d'une réponse à la curiosité. On constate en outre que ces chapitres de « pause » de la tension narrative sont généralement des moments d'interaction entre les personnages : ces accalmies sont donc propices à activer le système de sympathie. Ces constats témoignent d'un souci minutieux du rythme des premiers tomes de chaque titre qui s'illustre par l'usage stratégique des fins de chapitre comme retards aux dénouements. Un regard sur la colonne intitulée « fins de chapitre » des tableaux récapitulatifs que nous avons composés suffit à l'illustrer, et aucun des trois cycles ne fait exception : une grande partie des chapitres s'achève sur une intensification du suspense¹, un rappel de ce dernier², une révélation liée à la curiosité³ ou un élément provoquant la surprise⁴. Ces stratégies ont un effet double : les fins de chapitre, séquences conclusives, sont généralement perçues comme propices pour interrompre la lecture, et l'intensification ponctuelle de la tension sert à contrer cette tentation ; en outre, la fin d'un chapitre fait office de retard *physique* au dénouement, car le lecteur se voit obligé de tourner la page, et donc de retarder encore l'euphorie conclusive à laquelle il aspire.

Dans ce contexte, les illustrations présentes dans *Frigiel et Fluffy*, en plus de leur rôle illustratif qui, en donnant au lecteur une représentation visuelle d'une scène, augmentent son intelligibilité et contribuent à en renforcer l'impression d'urgence et de gravité, jouent une

¹ Par exemple avec l'arrivée d'une créature mortelle : « Puis une ombre s'avança dans leur direction. Une chose indescriptible qu'il avait déjà vue, mais derrière la protection d'une vitre épaisse. Un Griffeur. » DASHNER, James, *Op. Cit.*, p. 107.

² Par exemple en rappelant ce qui est en jeu : « Elle pensait qu'il était capable de réussir. Il allait lui sauver la vie. Il allait tous les sauver. À condition qu'il ressorte vivant de la rivière. » SUTHERLAND, T. Tui, *Les royaumes de Feu : la Prophétie*, Gallimard Jeunesse, Paris, 2015, p. 79.

³ « Teresa marqua une pause, puis ajouta quelque chose qui n'avait aucun sens. "Le Labyrinthe est un code, Thomas. Le Labyrinthe est un code." » DASHNER, James, *Op. Cit.*, p. 196.

⁴ Par exemple lorsque Frigiel constate que le mystérieux coffre confié par son grand père est vide : « Alors un cri le fit sursauter : — Il est viiiiide ! Complètement vide ! Bougre de blaze de... de... poulpe !!! » FRIGIEL, DIGARD, Nicolas, *Frigiel et Fluffy : le retour de l'Ender Dragon*, Slalom, Paris, 2017, p. 116.

fonction tout à fait similaire aux fins de chapitre, en survenant à des moments de haute tensivité :

Puis, une lumière dorée embrasa le sommet des collines comme un second soleil et une énorme boule de feu fondit sur le village. [Insertion de l'illustration, puis suite du chapitre]¹.

Notons pour conclure que si *Le Labyrinthe* et *Les Royaumes de feu* présentent un rythme similaire dans les séquences de suspense, avec, pour nourrir ce dernier, en moyenne un élément tensif par chapitre, le rythme de *Frigiel et Fluffy* paraît largement plus effréné : les protagonistes vont de danger en danger avec parfois plusieurs nouements de suspense au cours du même chapitre. Cette structure est imputable à la source architextuelle du roman, le jeu vidéo *Minecraft* : en mimant l'expérience du joueur qui fait face, lors du jeu, à des séquences brèves de suspense lors d'affrontements contre des monstres, la nuit, en alternance de séquences plus calmes le jour², le roman présente, en conséquence, beaucoup plus de courtes séquences de suspense que les autres ouvrages du corpus.

b) Fins de tomes et structure sérielle

Les fins de tomes sont, pour des raisons évidentes, des zones plus cruciales encore que les fins de chapitre, en particulier pour le succès commercial. C'est en effet le lieu idéal pour relancer la tension narrative et encourager le lecteur à formuler des pronostics et des diagnostics qu'il ne pourra confirmer ou infirmer qu'en achetant le tome suivant. Notre tableau des fins de tome (VII. 11.) vise à rendre compte du traitement de la tension narrative lors de ces moments significatifs. Il donne tout d'abord à voir les dénouements qui ont lieu lors des excipit ou dans les chapitres qui précèdent ce dernier, et qui sont une conséquence du caractère sériel de notre corpus. Nous avons en effet souligné plus tôt que la distinction établie par Anne Besson entre *cycle* et *série* relevait du continuum. Ainsi, ces dénouements partiels, qui offrent au lecteur la satisfaction de cette euphorie conclusive dont parlait Baroni, ne sont que les signes d'une « sérialisation » de ces cycles. Cela signifie que chaque tome, bien qu'inscrit dans une histoire plus large, conserve généralement une certaine forme d'unité, en particulier lors des premiers tomes qui proposent un dénouement plus net que les suivants³. Ce choix vise sans aucun doute en outre à rendre la sérialité des œuvres plus intelligible aux

¹ FRIGIEL, DIGARD, Nicolas, *Op. Cit.*, p. 14.

² Un cycle complet jour/nuit dans *Minecraft* est opéré en 20 minutes environ : l'alternance entre sécurité et danger est donc relativement rapide.

³ Dans *Les royaumes de Feu : la Prophétie* comme dans *Le Labyrinthe*, les protagonistes triomphent de leurs ravisseurs et retrouvent la liberté ; dans *Frigiel et Fluffy*, Frigiel mène à bien l'unique mission que son grand-père lui a donné avant de disparaître. Ce caractère conclusif, qui indique au lecteur que désormais, l'aventure peut *vraiment* commencer, ne se retrouve pas aussi nettement dans la suite des cycles.

lecteurs non-experts ; on peut observer la même volonté dans le choix des *Royaumes de Feu* de proposer un focalisateur par tome, ou celui du *Labyrinthe* de conserver le même focalisateur tout au long du cycle.

L'observation du tableau des fins de tomes nous mène à formuler des conclusions similaires à celui des fins de chapitre, à savoir que le suspense ou la curiosité sont relancés par les moyens susmentionnés : évocation de la cruauté d'un antagoniste, nouvel élément de curiosité, etc. Cependant, la surprise semble jouer un rôle plus grand encore lors des ultimes moments d'un tome. Cela se comprend aisément : rappelons que la surprise mène à une *réognition*, une « remise en question de ce qui a été pensé »¹ ; elle est donc d'autant plus efficace à la fin d'un tome puisqu'elle mène à la remise en question du dénouement ou encore des événements du tome qui vient de s'achever. Ces retournements de situation se retrouvent dans toutes les œuvres de notre corpus à des degrés divers : *Le Labyrinthe* fait par exemple, à la fin du premier tome, croire au lecteur et aux personnages que ces derniers sont tirés d'affaire alors qu'on apprend lors de l'épilogue qu'ils sont encore sous le joug du Wicked, l'organisation qui a créé le Labyrinthe² ; on peut également citer l'exemple de Frigiel qui découvre que son grand-père est encore en vie lors des dernières lignes du second tome du cycle³.

Nous concluons ce point en revenant sur la présence d'outils paratextuels visant à renforcer la tension narrative et à inciter à l'achat du tome suivant. Si, ainsi que nous l'avons vu, *Frigiel et Fluffy* et *Le Labyrinthe* annoncent à la fin des ouvrages l'existence d'une suite et éventuellement la date de la future parution, *Les Royaumes de Feu* vont jusqu'à offrir systématiquement un chapitre complet issu du tome suivant, et cela même lors de la fin du premier cycle, en faisant la publicité du tome ou du cycle suivant. Cette stratégie a bien sûr pour vocation d'attiser la curiosité du lecteur, et remobilise la tension récurrente présente aux fins de chapitres en interrompant l'extrait à un moment de suspense.

3.1.3. Déroulements et relances

Il ne s'agira pas, lors de ce point, d'aborder le déroulement de l'intrigue de son nouement à son dénouement : nous traiterons davantage ce sujet lors de notre évocation de l'effet-personne, et spécifiquement du décalage entre l'*être* et le *faire* des personnages, qui configure largement l'intrigue ; nous n'évoquerons pas non plus en détail les contenus narratifs,

¹ BARONI, Raphaël, *La tension narrative : Suspense, curiosité et surprise*, Poétique, Seuil, Paris, 2007, p. 299.

² DASHNER, James, *Op. Cit.*, p. 321.

³ FRIGIEL, DIGARD, Nicolas, *Frigiel et Fluffy : les prisonniers du Nether*, Slalom, Paris, 2017, p. 202.

nouements et dénouements des cycles qui suivent ceux que nous avons étudiés, pour des raisons que nous allons détailler. Spécifiquement, nous souhaitons ici aborder les façons qu'ont les œuvres de notre corpus de clôturer un cycle tout en préparant l'arrivée d'un nouveau, ainsi que la façon dont s'articule la tension narrative dans ce processus.

Les premiers cycles de notre corpus se dénouent par une fin du conflit – dans deux des trois cas, spécifiquement la fin d'une guerre : il s'agit alors de permettre à un nouveau conflit de surgir, à une nouvelle intrigue de se nouer tout en respectant la conclusion de la première, sous peine de risquer de déplaire au lecteur qui a pu vivre cette euphorie conclusive. Il est primordial, en outre, de permettre à ce lecteur de percevoir le rapport sériel entre les cycles par le biais d'éléments récurrents. On constate dans cette optique que les chapitres conclusifs des *Royaumes de Feu* et de *Frigiel et Fluffy* annoncent la suite des aventures tandis que s'achève le cycle : dans le premier, les dragons formulent déjà le projet de créer une école pour tous, tandis que plane encore la menace d'une vieille ennemie¹ ; Frigiel et ses amis projettent, quant à eux, d'explorer de nouvelles terres².

Ce choix de proposer une suite en déplaçant les lieux de l'intrigue est sans doute le plus évident : il est aisé de faire naître de nouveaux antagonismes dans des lieux éloignés du théâtre des événements du premier cycle ; en outre, il est plus commode, de cette manière, de proposer une nouvelle « homologation des situations informationnelles », selon les termes de Jouve, dans laquelle le lecteur découvre le monde en même temps que les personnages. Ainsi, le premier cycle de *Frigiel et Fluffy*, que nous avons analysé en détail, est suivi du *Cycle des Farlands*, puis du *Cycle des Saintes-îles* : chacun d'entre eux voit Frigiel et ses amis découvrir de nouvelles contrées, tandis que les personnages récurrents servent de lien entre les ensembles littéraires.

Les *Royaumes de Feu* poursuivent quant à eux le choix structurel de proposer un focalisateur par tome, permettant ainsi de redécouvrir les protagonistes du premier cycle par le regard d'autres personnages – nous aurons l'occasion d'y revenir. L'apport de nouveaux personnages permet aisément de créer de nouveaux conflits interpersonnels, et le retour de l'ancienne ennemie susmentionnée achève de lier une nouvelle intrigue. Un troisième cycle des *Royaumes de Feu* propose en outre la découverte d'un continent inconnu avec l'apport de nouveaux clans, en déplaçant géographiquement le théâtre des événements de la même manière que pour *Frigiel et Fluffy*. *Le Labyrinthe*, enfin, propose d'élucider les derniers

¹ SUTHERLAND, T. Tui, *Op. Cit.*, p. 219.

² FRIGIEL, DIGARD, Nicolas, *Frigiel et Fluffy : la bataille de Meraïm*, Slalom, Paris, 2018, p. 227.

mystères laissés en suspens lors du premier cycle par le biais d'une « présuite », ou préquelle, qui revient sur des événements antérieurs à l'histoire de Thomas, en laissant intact le dénouement proposé à la fin du troisième tome.

Cette diversité dans la manière de proposer un nouveau cycle au lecteur rend compte des nombreuses possibilités qui existent pour prolonger une histoire, en changeant la chronologie, les personnages, ou encore les lieux. C'est cette même variété qui nous permet d'illustrer ce qui nous semble être le point le plus significatif concernant ces suites : la manière spécifique dont est nouée la nouvelle intrigue semble importer moins, en réalité, que le retour, dans une logique additive, de l'univers narratif (et souvent des personnages) appréciés par le lecteur. Les deuxièmes ou troisièmes cycles nous paraissent de cette façon moins nécessiter une tension narrative intense ou un rythme minutieux pour séduire le public, et semblent davantage se reposer sur l'efficacité du système de sympathie et de l'illusion référentielle mise en place lors des premiers cycles : le lecteur, déjà conquis par le monde et ses personnages, souhaite avant tout prolonger l'expérience de ces derniers.

3.1.4. Synthèse

Ce point vise à offrir un résumé synthétique, sous forme textuelle puis tabulaire, des différentes méthodes employées dans les ouvrages de notre corpus pour intensifier la tension narrative, en retardant son dénouement ou en l'intensifiant de diverses manières. Au niveau genettien, deux paramètres interviennent dans l'intensification de cette tension : la focalisation et le temps. Si tous les ouvrages de notre corpus sont en focalisation interne, nous avons observé que certains des ensembles littéraires proposent une focalisation interne flexible, qui permet d'opérer des retards au dénouement en changeant de personnage focalisateur ou de divulguer des informations quant aux antagonistes, et d'autres une focalisation interne fixe, qui profite de l'opacité de l'intériorité des autres personnages et des situations où un des protagonistes se trouve séparé des autres. Nous avons cependant observé que tous les ensembles littéraires que nous étudions réalisaient des entorses à leur focalisation initialement établie afin de mobiliser les effets d'une focalisation plus souple ou plus rigide.

Le temps du récit, ensuite, configure principalement la tension narrative par l'enchâssement de pauses dans des séquences de suspense, ou par la présence d'ellipses occultant des informations cruciales au lecteur, et propices à provoquer la surprise et la curiosité. Ces ellipses surviennent régulièrement en fin de chapitre ou de tomes, lieux de rupture capitaux où s'intensifient le suspense (par un rappel ou une textualisation de celui-ci), ou la curiosité (en

proposant une réponse à une question posée plus tôt). La surprise y survient également de manière fréquente et mène à une reconnaissance des événements précédemment narrés. Des textualisations littérales de ces éléments de curiosité participent à intensifier la tension qu'ils génèrent en la rendant plus intelligible par le lecteur. Enfin, diverses stratégies ponctuelles interviennent dans cette tension : des pressentiments, qui mènent à la formulation de pronostics, ou bien des souvenirs et des rêves qui entraînent la formulation de diagnostics.

IV. ANALYSE

Gestion de la focalisation	Gestion du temps	Usage des fins de chapitre, de sections, de tomes	Textualisations	Stratégies ponctuelles justifiées par la narration
<ul style="list-style-type: none"> • <u>Respect d'une focalisation fixe :</u> <ul style="list-style-type: none"> ○ Personnage séparé des autres ○ Personnage inconscient ○ Opacité de l'intériorité des autres personnages 	<ul style="list-style-type: none"> • Enchâssement de pauses dans des séquences de suspense 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappel du suspense 	<ul style="list-style-type: none"> • Du suspense : rappel des dangers/des enjeux 	<ul style="list-style-type: none"> • Pressentiments invitant à la formulation de pronostics
		<ul style="list-style-type: none"> • Intensification du suspense 		<ul style="list-style-type: none"> • Souvenirs partiels et rêves invitant à la formulation de diagnostics
<ul style="list-style-type: none"> • <u>Usages d'une focalisation flexible :</u> <ul style="list-style-type: none"> ○ Changement de focalisation lors d'une séquence de suspense ○ Rétention d'informations (paralipses) ○ Divulgateion d'informations au lecteur quant aux antagonistes 	<ul style="list-style-type: none"> • Ellipses visant à provoquer la surprise 	<ul style="list-style-type: none"> • Révélation liée à la curiosité 	<ul style="list-style-type: none"> • De la curiosité : questions que se pose le focalisateur 	<ul style="list-style-type: none"> • Réticence des personnages à livrer l'information à cause... <ul style="list-style-type: none"> ○ De l'irruption d'une séquence de suspense ○ D'un antagonisme
		<ul style="list-style-type: none"> • Surprise menant à la reconnaissance du chapitre/de la section/du tome 		

3.2. L'effet-personnage

3.2.1. Effet-personne

a) L'être

Différents éléments participent à l'illusion de personne, parmi lesquels l'onomastique. Les noms propres sont significatifs dans les ouvrages de notre corpus : dans les *Royaumes de Feu*, ils reprennent des noms communs qui ont un rapport avec le clan d'origine du dragon (*Argil* pour les Ailes de boue, *Tsunami* pour les Ailes de mer, etc.) et qualifient simultanément l'individu qu'ils désignent, par connotation (*Tsunami* évoquant par exemple le caractère impétueux de la dragonne). On apprend à la fin du premier tome du *Labyrinthe* que les Blocards ont tous des noms inspirés de scientifiques célèbres pour évoquer la grande intelligence des protagonistes. Le nom de Frigiel, quant à lui, est motivé par la source architextuelle. On observe que beaucoup de noms propres participent ainsi à donner au lecteur des informations sur l'être des personnages, et permettent ainsi de rendre ces derniers encore plus facilement appréhendables pour le lecteur. Nous retrouverons cette volonté de proposer au lecteur des personnages aisément identifiables et compréhensibles dans l'utilisation que fait notre corpus des modes de représentation de la vie intérieure des personnages (que nous évoquerons au point suivant).

Vincent Jouve souligne à ce sujet l'importance, pour susciter l'illusion de personne, d'employer des « procédés destinés à souligner la cohésion et la lisibilité des personnages »¹. Dans cette ambition, les informations biographiques concernant les protagonistes de notre corpus sont également aisément appréhendables : Thomas, dans *Le Labyrinthe*, est amnésique, ce qui permet au lecteur d'observer son devenir en direct, sans nécessiter de contextualisation, tandis que les informations sur son passé sont distillées au fil du texte. L'existence des dragonnets des *Royaumes de Feu* se résume en quelques lignes, puisqu'au début du récit, ils ont vécu toute leur vie au même endroit. Enfin, l'enfance de *Frigiel* est à peine évoquée, rendue manifestement « sans histoire », tandis que le destin des personnages secondaires, souvent caché au lecteur au moment de leur rencontre, permet à la fois une prise en charge fluide de ces nouvelles figures, mais aussi une instrumentalisation de leur destin à des fins de tension narrative plus tard dans le récit².

¹ JOUVE, Vincent, *L'effet-personnage dans le roman*, Écriture, Presses Universitaires de France, Paris, 1992, p. 115.

² On l'observe, par exemple, avec la mission secrète d'Alice que nous avons évoquée plus tôt, au terme de laquelle on découvre que Chiron, chef d'une organisation secrète, n'est autre que sa mère.

Ces caractéristiques vont d'une certaine façon à l'encontre de la constitution d'un *être* développé qui est propice, comme nous l'avons évoqué au point IV. 1.2.2., à générer l'effet-personne. Ainsi, le choix de notre corpus de donner une biographie simple à ses personnages se fait au détriment de cette illusion de personne, mais en proposant des protagonistes au *vouloir* clairement énoncé malgré un passé pauvre en contenu, il favorise grandement les possibilités d'identification et la lisibilité de ces personnages.

La détermination du groupe, simultanément, participe à déterminer l'individu : les clans des *Royaumes de Feu*, dont les caractéristiques sont résumées à l'intention du lecteur au début de chaque volume, contribuent à aider ce lecteur à classer mentalement les personnages, en leur prêtant les caractéristiques de l'ensemble auquel ils appartiennent¹. Ces personnages sont en outre définis par des traits de personnalité simples à appréhender au départ (Argil est gentil et aime manger, Comète aime les parchemins, etc.), avant que le récit ne complexifie leur vie psychique, particulièrement lorsqu'on découvre l'intériorité d'un nouveau personnage grâce à un changement de focalisation. Les Blocards du *Labyrinthe* s'organisent quant à eux en différents corps de métiers qui aident le lecteur à cerner chaque personnage ; enfin, l'existence, dans *Frigiel et Fluffy*, de différents groupes sociaux, parfois organisés en peuples ou en guildes aux caractéristiques bien définies et en accord avec leur environnement, suit la même vocation de clarté.

Ces différents systèmes de groupes peuvent parfois dépasser l'univers romanesque et venir contaminer le monde réel, devenant ainsi autant de marques d'appartenance au sein de communautés de fans. Ces appartenances favorisent en même temps l'identification aux personnages appartenant au même groupe : on retrouve ce schéma en particulier avec les « maisons » du phénomène *Harry Potter*², mais on peut imaginer que des fans des *Royaumes de Feu* se revendiquent comme appartenant aux Ailes de Ciel ou aux Ailes de Boue comme l'un de leurs personnages favoris, spécifiquement sur internet où se constituent régulièrement d'importantes communautés de fans. Ces caractéristiques aident donc le lecteur à déterminer les personnages les uns par rapport aux autres de façon quasi-structuraliste³, favorisent

¹ Difficile alors de ne pas songer aux maisons d'*Harry Potter*, aux factions de *Divergente*, aux districts de *Hunger Games*...

² Qui se déclinent dans tous les médias imaginables ou presque, des jouets aux tasses, vêtements ou affiches servant tous à la fois à revendiquer son appartenance à une « maison » (et donc à certaines caractéristiques), mais aussi et surtout son attachement à *Harry Potter* en tant que franchise. Il existe même de nouvelles éditions des romans originaux dans une version spécifique à chaque maison, cf. ROWLING., J. K., *Harry Potter and the Philosopher's Stone : Gryffindor edition*, Bloomsbury Libri, Londres, 2017.

³ Nous entendons par là que chaque ensemble, en général, est déterminé en grande partie par opposition aux autres ensembles.

l'identification et rendent le monde intelligible en l'organisant, mais sont également un formidable outil narratif.

b) L'être et le faire

En effet, ces catégories aisément identifiables servent le lecteur lorsqu'elles rendent plus compréhensible le monde fictionnel, mais sont régulièrement rentabilisées par la suite au sein du nouement de l'intrigue : le personnage de Gloria, dans les *Royaumes de Feu*, est exclu de la prophétie par son appartenance au mauvais clan, ce qui mène à de nombreux dilemmes, souffrances et conflits pour le personnage. Argil, quant à lui, est déçu lorsqu'il découvre les mœurs de son clan, qu'il désapprouve tout à fait. Abel, un ami de Frigiel, souffre d'être originaire d'une population traditionnellement ennemie des mages. On le voit, cette non-conformité aux catégories sociales ou ethniques est un moteur de conflit interne pour les personnages, et rend compte d'une inadéquation entre leur *être* et leur *faire*, ou, en d'autres mots, entre la place que la société dans laquelle ils évoluent leur assigne et leur propre perception de leur identité, ainsi que nous allons le voir.

Plus largement, nous souhaiterions évoquer la vie intérieure des personnages dans le décalage entre leur *être* et leur *faire*. Nous évoquerons tout d'abord linéairement les quêtes des personnages, leur évolution, avant de conclure de manière récapitulative pour mettre en lumière les points communs entre les cycles de notre corpus.

Les Royaumes de Feu

Nous avons déjà observé, lors de l'incipit des *Royaumes de Feu*, la manière dont le décalage des personnages entre être et faire est introduit dès les premières lignes du roman : les dragonnets sont l'objet d'une prophétie qui les destine à mettre fin à la guerre, mais ils ignorent comment s'y prendre, ne sont pas certains de pouvoir y parvenir, et souhaitent en même temps connaître leurs parents et leurs clans. On peut découvrir dans chaque tome les différents personnages aux prises avec la lourde responsabilité que la prophétie fait peser sur eux, mais aussi la relation qu'ils entretiennent avec leur clan ou avec leur propre identité. Les fins de tome offrent à ce titre un regard conclusif facilement appréhendable :

Mais il savait surtout quelle était sa mission : protéger ses amis, coûte que coûte. Il le sentait au fond depuis qu'il avait éclos, même s'il ne l'avait pas compris tout de suite. [...]. Il pourrait accomplir la prophétie en restant lui-même. « Attention, me voilà, et je suis un héros, un Dragonnet du Destin ! » pensa-t-il.¹

Il y avait plus important que devenir reine. Par exemple, mettre fin à la guerre. S'ils étaient les seuls à pouvoir y arriver tous les cinq, alors il fallait essayer, qu'elle croie ou non au destin. [...] « Je ne me sentais pas chez moi au royaume de la Mer, finalement, pensa-t-elle. Je me demande si un jour, quelque part, je me sentirai chez moi. »²

« Waouh ! pensa Gloria. Me voilà reine. La reine Gloria des Ailes de Pluie. Voilà le nom qui figurera dans les parchemins d'histoire des dragons. Pas Gloria, Dragonnet du Destin par erreur, ni Gloria cette fainéante d'Aile de Pluie, ni Gloria qui ne pourra jamais remplacer l'œuf d'Aile du Ciel mort il y a six ans. »³

Chaque tome mène un des personnages à s'affirmer davantage, à trouver sa place dans le monde, à surmonter ses peurs et certains de ses défauts : Argil, qui ne se sentait pas l'étoffe d'un héros, est décidé à protéger ses camarades ; Comète, qui n'osait pas avouer ses sentiments, se déclare à son amie ; Sunny, qui ne se sentait pas prise au sérieux, fait ses preuves en partant seule braver le danger. Il est difficile de rendre compte de manière exhaustive des désirs de chaque personnage et de l'évolution qui en découle, mais un élément significatif permet d'offrir un regard d'ensemble : les dragonnets apprennent, lors de la fin du cycle, que la prophétie n'était qu'un stratagème ourdi par un antagoniste, et qu'ils ne sont pas « élus ». Ils décident malgré tout de mettre fin à la guerre en nommant leur propre candidate à la place des trois reines qui se disputaient le pouvoir, illustrant ainsi leur confiance nouvelle en eux-mêmes, tandis que le récit se conclut sur la création d'une école où tous les dragonnets pourront trouver leur place.

Le Labyrinthe

Les personnages du *Labyrinthe* ont comme *vouloir*, quant à eux, d'obtenir des réponses aux principales questions mobilisées par la mise en intrigue du premier tome ; ils prennent connaissance, petit à petit, des événements de leur passé, spécifiquement Thomas, qui a participé, avant d'être amnésique, à créer les épreuves terribles qu'il doit lui-même subir. Ils échappent enfin au joug du Wicked, l'organisation qui vise à les tester afin de concevoir un

¹ SUTHERLAND, T. Tui, *Ibid.*, p. 262.

² SUTHERLAND, T. Tui, *Les Royaumes de Feu : La Princesse disparue*, Gallimard Jeunesse, Paris, 2016, p. 262.

³ SUTHERLAND, T. Tui, *Les Royaumes de Feu : Au cœur de la jungle*, Gallimard Jeunesse, Paris, 2017, p. 254.

vaccin contre le virus qui ravage la Terre, pour se rallier à des rebelles, le Bras Droit, qui tentent de combattre cette organisation. Cependant, face aux méthodes trop extrêmes de ces rebelles, ils décident de s'échapper loin de la guerre et du virus mortel pour rebâtir leur vies ailleurs. Le récit se concentre sur la quête d'indépendance des personnages, qui visent à échapper à la tutelle d'organisations extrémistes qui les dépassent. Ces extraits illustrent cette volonté :

Il y avait chez Vince une forme de fanatisme dont il n'avait pas pris conscience auparavant. Sans oublier la manière dont le Bras Droit avait traité Thomas et ses amis dans le van, après leur arrestation au pied du berg. Et puis, pourquoi possédaient-ils tant d'explosifs et si peu d'armes conventionnelles ? Cela n'avait aucun sens, à moins que leur but ne soit de détruire, et non de réussir un coup d'État. Le Bras Droit et lui n'étaient pas tout à fait sur la même longueur d'onde. Peut-être étaient-ils convaincus de la pureté de leurs intentions, mais Thomas commençait à comprendre que l'organisation avait un objectif plus trouble.¹

Le Labyrinthe est une quête d'identité, qui prend tout son sens lorsque les protagonistes refusent de récupérer les souvenirs que le Wicked a effacés de leur cerveau : Thomas et ses amis souhaitent créer une nouvelle existence qui leur sera propre, sans se laisser dicter qui ils doivent être par le Wicked, ou même par leur propre passé.

Et puis, il y avait ce qu'il avait ressenti quand l'homme-rat leur avait annoncé que le WICKED annulerait l'Effacement. Outre le fait qu'il ne pourrait pas se fier à la mémoire que lui rendrait le WICKED, il avait peur. Si tout ce qu'il avait appris jusque-là était vrai, il ne tenait pas à replonger dans son passé. Il ne comprenait pas la personne qu'il avait soi-disant été. Surtout, il ne l'aimait pas du tout.²

Frigiel et Fluffy

Frigiel, du cycle éponyme, est tout d'abord mû par l'urgence des situations dans lequel il se trouve, avant de vouloir à son tour rétablir la paix entre deux rois rivaux : par le fait de son grand-père, il est le seul à avoir l'accès à un objet que les deux rivaux désirent. Si le *vouloir* de Frigiel est moins marqué que celui des autres protagonistes de notre corpus, on assiste cependant au cours du cycle à la découverte, pour Frigiel, de ses pouvoirs magiques, et à son apprentissage. Abel, ami du protagoniste, apprend à se détacher de l'influence néfaste qu'a pu avoir son père, général au service de l'un des antagonistes ; il trouve finalement sa place en acceptant sa passion pour la construction, en étant lui-même malgré ce que peuvent en penser ses parents ; Alice apprend quant à elle à se montrer vulnérable et à s'attacher à ses amis. Les personnages triomphent finalement des deux rois extrémistes, l'un anti-magie, l'autre ivre de vengeance envers les non-magiciens, pour mettre sur le trône la mère retrouvée d'Alice. On

¹ DASHNER, James, *L'Épreuve : le remède mortel*, Pocket jeunesse, Paris, 2014, p. 239.

² *Ibid.*, p. 22.

constate avec ce cycle que les personnages offrent sans doute une moins grande complexité psychologique, au profit cependant d'une lisibilité accrue.

Conclusion

Nous avons souhaité, avec ce parcours linéaire, permettre de laisser apparaître les nombreux rapprochements que nous allons ici opérer entre les cycles.

Les trois ensembles littéraires de notre corpus mettent en scène [1] un groupe de jeunes privés de figures parentales (les dragonnets ne connaissent pas leurs parents/les Blocards sont amnésiques/le grand-père de Frigiel a disparu et ses parents sont morts) [2] qui possèdent une caractéristique unique (les dragonnets sont les seuls à pouvoir mettre fin à la guerre/les Blocards sont immunisés contre un virus mortel et sont supérieurement intelligents/Frigiel est le seul à avoir accès à une pioche magique). [3] Cette caractéristique les rend désirables aux yeux de plusieurs groupes de personnes dans des positions de pouvoir (trois reines rivales/le Wicked et les rebelles/deux rois rivaux) qui vont chercher à exercer une influence sur eux. [4] Le nœud principal du récit est alors la prise d'indépendance des personnages face à ces figures d'autorité, tandis qu'au fil des aventures vécues, les personnages, en gagnant confiance en eux et en leurs capacités, choisissent une voie qui leur est propre (mettre la mère de Sunny sur le trône/s'enfuir pour reconstruire la vie/mettre la mère d'Alice sur le trône)¹.

Chaque cycle est simultanément une quête d'identité : les protagonistes ne connaissent pas leurs parents, ou ceux-ci sont morts dans des circonstances mystérieuses ; le passé des personnages ou de leurs familles se découvre alors au fur et à mesure du texte. Cette quête s'illustre aussi par la recherche, pour les protagonistes, de leur place dans le monde : les dragonnets fondent une école pour tous, symbole de leur évolution vers l'âge adulte ; les adolescents du *Labyrinthe* décident de vivre indépendants. Les personnages, comme on l'a vu, s'émancipent des « cases », des catégories qui leur ont été imposées par une prophétie, une origine, ou, dans le cas du *Labyrinthe*, leur propre passé.

Qu'en est-il, alors, de l'effet-personne dans ce contexte ? Nous pensons en réalité que les trois ouvrages de notre corpus s'apparentent fortement, par la construction de leur intrigue et le cheminement que celle-ci offre aux personnages, au concept de roman de formation. Cette notion, qui naît en Allemagne au cours du XIX^e siècle sous le nom de *Bildungsroman*, est souvent définie, selon Delbrassine, par les mots de Georges Lukács en 1963 :

¹ Notons cette similitude frappante entre Les royaumes de Feu : la Prophétie et *Frigiel et Fluffy* qui proposent tous les deux comme dénouement de couronner la mère perdue d'une des protagonistes : cette ressemblance illustre bien à notre sens le souci récurrent des origines des personnages dans notre corpus.

« L’histoire de cette âme qui va dans le monde pour se connaître, cherche des aventures pour s’éprouver en elles, et par cette épreuve donne sa mesure et découvre sa propre essence »¹.

Daniel Delbrassine désigne, en évoquant la place d’une « intention éducative » au sein du roman pour la jeunesse, le potentiel pédagogique des cycles qui font suivre au lecteur les mêmes personnages tout au long d’un ensemble romanesque étendu, et qui permettent par conséquent d’assister au « développement personnel d’un héros qui acquiert peu à peu la stature d’un adulte et accomplit un destin »². Cette conception concorde parfaitement avec nos héros qui finissent tous par trouver leur place dans le monde, leur indépendance, leur vocation, en mimant un cheminement qui attend potentiellement tous les adolescents. Ainsi, en proposant au lecteur un parcours similaire à celui qui l’attend, notre corpus donne effectivement l’illusion que les personnages sont des personnes réelles, qu’il s’agisse de dragons ou d’individus cubiques du monde de *Minecraft* ; du même coup, il contribue largement à l’identification, puisqu’il s’agit là d’une forme d’homologie des situations informationnelles qui opère à l’échelle du corpus entier. Ces conclusions sont partagées par Anne Besson, qui souligne l’abondance des romans de fantasy qui reprennent le schéma global du roman d’apprentissage :

« L’intrigue suit le cheminement et l’évolution du personnage principal, lequel, à travers une série d’épreuves, mûrit émotionnellement et intellectuellement [...]. Celui-ci fait l’expérience de l’amour, du désir, mais aussi du deuil et de l’échec. [...] Fréquemment, cette formation est menée auprès d’un maître ou de mentors successifs ; elle consiste à découvrir et conquérir le pouvoir, magique et/ou politique »³.

De tels schémas semblent s’appliquer sans mal au genre dystopique destiné à la jeunesse, bien qu’il exclue généralement toute forme de magie, et quelques fois la figure du mentor. Les fréquentes *révolutions* contre l’état totalitaire en place dans ces romans symbolisent généralement une évolution significative du personnage adolescent qui devient adulte⁴, en joignant le bouleversement politique au personnel.

Notons cependant que, contrairement à des exemples plus prototypiques du roman de formation tels que *Harry Potter*, les ouvrages de notre corpus ne voient pas la fin du cycle comme l’achèvement du récit et de la formation de manière simultanée : Frigiel et ses amis

¹ LUKACS, Georges, *La théorie du roman*, Gonthier, 1968, p 85.

² DELBRASSINE, Daniel, « Le roman pour la jeunesse : un roman éducatif qui ne dit jamais son nom », dans *Littérature, langue et didactique. Hommages à Jean-Louis Dumortier*, Presses Universitaires de Namur, Namur, 2014.

³ BESSON, Anne, BOUGON, Marie-Lucie, « Apprentissage », dans *Dictionnaire de la Fantasy*, Vendémiaire, Paris, 2018, p. 28.

⁴ BAZIN, Laurent, *La Dystopie*, L’opportune, Maison des Sciences de l’Homme, Clermont-Ferrand, 2019.

continuent leurs aventures tandis que les dragonnets du destin prennent toujours part aux événements qui adviennent dans le royaume ; il faudrait sans doute observer la totalité des ensembles romanesques pour émettre des conclusions plus larges à ce sujet, mais il ne s'agit pas là de l'objet de notre travail.

3.2.2. Le système de sympathie

a) Code affectif

Plan du signifiant

L'analyse du système de sympathie sur le plan du signifiant se borne à l'étude des modes de représentations de la vie intérieure des personnages, ainsi que la manière dont ces modes participent à rendre les personnages attachants. Nous avons sélectionné à des fins d'illustration trois extraits des premiers tomes de notre corpus dans lesquels les personnages pensent avec émotion à leurs parents inconnus ou disparus :

Parmi toutes les questions qui se bouscuaient dans sa tête, il y en avait une, plus brûlante, plus douloureuse que les autres. Et rien que d'y penser, il se sentait étouffer. En quinze ans de vie commune, Ernald avait toujours prétendu ignorer les raisons de la mort des parents de Frigiel. Un mensonge aussi ? Ce dragon noir pouvait bien ravager le monde entier, Ernald allait devoir s'expliquer. Maintenant ou jamais.¹

Depuis leur plus jeune âge, tous les cinq, ils imaginaient leurs parents organisant des battues pour les retrouver. Argil aimait penser que quelqu'un quelque part était à sa recherche... qu'il manquait à quelqu'un, qu'on avait envie de le retrouver.²

Thomas s'aperçut qu'il avait les yeux embués de larmes. Les événements s'étaient enchaînés à une telle vitesse depuis son arrivée qu'il n'avait pas vraiment songé aux blocards comme à des personnes réelles, avec des familles probablement dévorées d'inquiétude. Il n'avait même pas pensé à ses propres parents. Il s'était uniquement demandé ce qu'ils faisaient là, tous, qui les y avait envoyés et comment en sortir.³

On observe, dans ces extraits, une grande similitude dans le traitement de la vie intérieure des personnages : chaque texte est rédigé en majorité sous forme de psycho-récit, une présentation de la vie intérieure du personnage prise en charge par le narrateur. Il s'agit cependant d'un psycho-récit toujours consonnant⁴, privilégiant au maximum la proximité au

¹ FRIGIEL, DIGARD, Nicolas, *Frigiel et Fluffy : le retour de l'Ender Dragon*, Slalom, Paris, 2016, p. 19.

² SUTHERLAND, T. Tui, *Les royaumes de Feu : la Prophétie*, Gallimard Jeunesse, Paris, 2015, p. 39.

³ DASHNER, James, *Op. Cit.*, p. 164.

⁴ Le psycho-récit est dit « à dissonance » marquée lorsqu'il privilégie la distance (c'est-à-dire lorsque le narrateur se désolidarise explicitement – par une évaluation subjective – du personnage dont il décrit

personnage en effaçant autant que possible la présence de ce narrateur. Selon Vincent Jouve dans *L'effet-personnage dans le roman*¹, le psycho-récit est le plus à même de provoquer la sympathie ; ce choix permet en effet d'exprimer avec beaucoup de clarté la complexité d'une intériorité, et par conséquent d'évoquer explicitement à la fois les dissonances entre l'*être* et le *faire* des personnages, mais aussi les thèmes désignés par Jouve comme propices à activer le système de sympathie : l'amour, la souffrance, ou d'autres éléments insistant sur le *pathos*. On peut rappeler l'incipit des *Royaumes de Feu* qui illustre le décalage entre être et faire :

Argil ne se sentait absolument pas l'étoffe d'un héros. Oh, ça lui aurait plu. Il aurait adoré être le formidable Aile de Boue, sans peur et sans reproche [...].²

Ce psycho-récit introduit toutefois régulièrement des pensées formulées en monologue narrativisé, forme s'apparentant au style indirect libre des récits de parole ; la section en psycho-récit sert généralement de résumé ou d'introduction au passage en monologue narrativisé. Ce choix de représentation de la vie psychique permet, selon les termes de Jouve, un « effet d'authenticité » propice à faire naître la sympathie, en proposant une approche plus dynamique, favorisant davantage la proximité ; on conserve cependant le psycho-récit comme garant de lisibilité. On peut l'observer, par exemple, dans cette citation des *Royaumes de Feu* :

Pourtant, le dragonnet ne pouvait s'empêcher de **laisser vagabonder son imagination**. Rentrer au royaume de Boue maintenant au lieu d'attendre encore deux ans... Découvrir les marais et marécages, toute une tribu d'Ailes de Boue qui lui ressemblaient, qui étaient comme lui... connaître enfin ses parents, quels qu'ils soient... Et si c'était possible ?³

La mention du fait que le personnage laisse « vagabonder son imagination » est un signe clair destiné à signifier au lecteur le passage au monologue narrativisé, qui relève de la fonction de régie du narrateur. Cette intervention est à destination du lecteur non-expert, et lui signale le passage d'un mode de représentation à l'autre. Cela rejoint notre évocation de la textualisation de la curiosité, qui se présente toujours sous forme de monologue narrativisé.

Ainsi, les choix opérés par notre corpus quant aux récits de pensées, ceux de proposer majoritairement du psycho-récit, participent efficacement à rendre les personnages appréhendables, et donc sympathiques, en résumant synthétiquement leur vie intérieure. Simultanément, on retrouve dans notre corpus, de manière plus ponctuelle, les pensées les

l'intériorité) et à *consonance* marquée lorsqu'il favorise la proximité (c'est-à-dire la neutralité). JOUVE, Vincent, *Poétique du roman*, Cursus, Armand Colin, Paris, 2014, p. 36.

¹ JOUVE, Vincent, *L'effet-personnage dans le roman*, Écriture, Presses Universitaires de France, Paris, 1992

² *Ibid.*, p. 34.

³ SUTHERLAND, T. Tui, *Ibid.*, p. 42.

plus cruciales de ces personnages sous une forme souvent interrogative en monologue narrativisé qui pousse le lecteur à formuler pronostics et diagnostics. Ce choix contribue à apporter plus de dynamisme à la narration, et permet davantage de proximité avec le personnage. L'objectif semble ici de rendre intelligibles les désirs, émotions, dilemmes des protagonistes, autant d'éléments qui surviennent au cours de leur « quête » et qui participent à les rendre réalistes et attachants.

En ce sens, notre corpus, de manière générale, préfère *dire* que *montrer* : le narrateur se charge de désigner les sentiments, sensations, conflits internes plutôt que de laisser le lecteur déduire les états d'esprit des personnages grâce à des pensées formulées. L'acte de nommer facilite ainsi le décodage, pour le lecteur, des émotions des personnages. On relève de très nombreuses occurrences de termes d'émotion tels que *colère* ou *tristesse* qui illustrent ce fait, ainsi que le montre ce tableau reprenant quelques exemples issus des premiers tomes de notre corpus :

Les Royaumes de Feu (<i>Ibid.</i>)	Le Labyrinthe (<i>Ibid.</i>)	Frigiel et Fluffy (<i>Ibid.</i>)
La colère le submergea brusquement. (p. 106)	Thomas avait presque atteint la maison quand une bouffée de colère le saisit subitement. (p. 17)	Frigiel était stupéfait . Non, il était en colère . Tellement en colère qu'il avait envie de crier. (p. 22)
Argil était partagé entre le soulagement et la colère . (p. 206)	Sa culpabilité se changea en colère . (p. 79)	Frigiel sentait la colère monter doucement dans son ventre. (p. 121)
Il avait beau appréhender ce qui les attendait le lendemain, s'en vouloir d'avoir fait confiance à Péril, être triste qu'elle les ait trahis... (p. 194)	Thomas sentit la colère monter ; il s'attendait à plus de gratitude. (p. 98.)	Il était dans une colère telle que Fluffy se blottit derrière Abel, qui se blottit derrière Alice. (p. 127)

Notons pour conclure ce point que nous avons souhaité relever les tendances les plus largement représentées, mais que notre corpus comprend, à l'occasion, des instances de monologue rapportés, qui s'apparentent au discours direct.

Plan du signifié

L'étude du code affectif du système de sympathie sur le plan du signifié repose principalement sur les accès à l'intimité des personnages permis par le texte. Nous venons

d'illustrer l'abondance des psycho-récits qui aident le lecteur à comprendre cette intimité ; nous allons à présent nous concentrer sur les thématiques abordées. Soulignons tout d'abord que la structure proche du roman de formation des ensembles romanesques que nous étudions suppose de mettre en scène des personnages vulnérables en début de récit afin de permettre à ceux-ci de gagner en confiance et en maturité au fil du texte. Nous avons déjà relevé bon nombre d'éléments concernant l'intimité des personnages lors de notre évocation des différences entre leur *être* et leur *faire* ; il est cependant impossible d'être exhaustifs : nous souhaiterions par conséquent désigner quelques éléments choisis que nous jugeons significatifs.

La place des parents dans les ouvrages que nous étudions nous paraît tout d'abord intéressante. Nous avons pointé du doigt la similitude frappante des situations familiales des personnages de notre corpus : en plus de contraindre les personnages, dans l'esprit du Bildungsroman, à apprendre par leurs aventures et non pas grâce à une figure d'autorité, cette absence permet à notre corpus de régulièrement évoquer le manque ressenti par les protagonistes, d'une manière qui résonnera particulièrement auprès de la majorité du public adolescent. Notons également à ce sujet que l'absence des parents sert une fonction cruciale au niveau narratif : celle d'autoriser la liberté nécessaire à l'aventure.

Cette volonté d'évoquer des thèmes susceptibles d'avoir une résonance particulière avec les lecteurs se retrouve bien entendu dans le traitement de la romance. Notons avant toute chose que le sentiment amoureux, bien qu'il soit propice à de nombreuses descriptions sous forme de psycho-récit des sentiments des personnages, ne constitue jamais le nouement d'une intrigue majeure. Ce dernier semble en réalité être souvent présenté comme la conséquence des aventures vécues plutôt que sa cause, et vient de cette façon renforcer la tension narrative sans jamais prendre le pas sur le nouement principal¹. En montrant l'amour comme un résultat des moments vécus plutôt qu'une fin en soi, mais aussi d'une manière nuancée², notre corpus contribue à proposer une vision que nous pensons relativement réaliste de l'amour, qui

¹ Ainsi, lorsqu'Alice, dans sa mission en solitaire que nous avons déjà évoquée, tarde à revenir, l'attente anxieuse de ce retour est amplifiée par les sentiments d'Abel pour la jeune fille.

² Chaque ouvrage de notre corpus comprend ainsi une « sous-intrigue » amoureuse : Thomas, qui au départ avait des sentiments pour Theresa, finit par discrètement s'attacher à Brenda ; Abel est amoureux d'Alice, qui réussit à vaincre sa peur de l'attachement ; enfin, Comète déclare sa flamme à Sunny, qui ne partage pas ses sentiments, mais les deux dragonnets restent amis : toutes les histoires ne fonctionnent pas à merveille du premier coup, et certaines ne fonctionnent pas du tout.

participe à offrir au lecteur une expérience proche de celle qu'il est susceptible de connaître¹, et qui participe à rendre les personnages attachants.

Nous concluons ce point par une évocation du traitement de la mort dans notre corpus, car il s'agit d'un élément récurrent qui présente une très grande charge émotionnelle. Deux des trois cycles que nous avons étudiés mettent en scène la mort d'un personnage du type « mentor »² ; Tsunami, dans *Les Royaumes de Feu*, tue sans le savoir son propre père devenu fou ; enfin dans *Le Labyrinthe*, Thomas perd deux de ses amis proches. La mort d'une personne chère semble en réalité un passage obligé dans ces romans qui mettent en scène des conflits souvent violents, ce qui participe certes au réalisme, mais aussi à nuancer une victoire totale des protagonistes qui pourrait paraître excessive. Un décès inattendu réactive en outre la tension narrative en contredisant les attentes que le lecteur avait pu construire sur la base de l'architexte, et est crucial pour le code affectif du système de sympathie, car il propose un accès unique à l'intimité du personnage, ainsi que le relève Jouve : « L'individu semble ne pouvoir se livrer totalement qu'à travers sa blessure »³.

b) Code narratif

Homologie des situations informationnelles

Nous avons observé, lors de notre approche des nouements, les différents procédés qui permettent aux ouvrages de notre corpus de proposer un narrateur qui soit toujours aussi informé que les personnages : ce phénomène est particulièrement prégnant dans *Le Labyrinthe* grâce à l'amnésie des personnages, mais aussi dans *Les Royaumes de Feu* grâce au fait que les dragonnets n'ont jamais quitté leur grotte : dans les deux cas, le lecteur en sait autant sur le monde extérieur que les personnages au bout de quelques chapitres. Le respect de la focalisation interne et de la chronologie linéaire qu'on peut relever dans ces ouvrages est un autre outil qui vient renforcer cette homologie ; en outre, la variété des personnages focalisateurs dans les *Royaumes de Feu*, tous présentés sur un pied d'égalité, laisse au lecteur le loisir trouver son personnage favori, celui à qui il pourra naturellement s'identifier.

¹ Selon Jouve, le lecteur est amené, face au désir amoureux du personnage, à adopter une position « parentale », qui « comprend et s'émeut tout en gardant du recul ». Nous pensons cependant que la force des structures d'indentification de notre corpus couplée à l'intensité émotionnelle généralement associée à l'adolescence peut mener le lecteur à vivre les passions amoureuses plus directement. JOUVE, Vincent, *L'effet-personnage dans le roman*, Écriture, Presses Universitaires de France, Paris, 1992, p. 138.

² Crécerelle, gardienne des dragonnets, pour *Les royaumes de Feu : la Prophétie*, et Valmar, ami du grand-père de Frigiel dans *Frigiel et Fluffy*.

³ JOUVE, Vincent, *op cit.*, p. 140.

Le cas de *Frigiel et Fluffy* diffère en deux points : la connaissance de l'architexte peut tout d'abord mener le lecteur à en savoir davantage que les personnages sur le monde qui les entoure¹ ; cette situation est cependant susceptible de mener ce lecteur à formuler des pronostics qui s'avèreront corrects, et donc à en tirer du plaisir. Deuxièmement, la focalisation interne changeante de l'ensemble romanesque encourage moins l'identification. *Frigiel et Fluffy* présente cependant un schéma similaire aux deux autres cycles, car le personnage principal n'a jamais quitté son village et découvre, par conséquent, le monde en même temps que le lecteur. En outre, ces romans proposent au lecteur, en particulier lors des premiers tomes, des situations typiques de la source architextuelle, le jeu vidéo *Minecraft* ; ainsi, les premiers chapitres miment trait pour trait les premiers moments de l'expérience d'un joueur qui commence une partie² : fabrication, combat de monstres...

Autres éléments d'identification

Nous avons, au cours de cette analyse, déjà relevé de nombreux éléments qui pouvaient mener le lecteur à s'identifier aux personnages : les textes sont pris en charge par des narrateurs qui sont dans des situations identiques à celle des personnages ; le parcours de ces derniers mime les doutes et les difficultés du passage à l'âge adulte ; de nombreux éléments sont proches de thématiques qui sont chères aux adolescents, etc. Nous ajouterons à cette énumération que les protagonistes sont tous eux-mêmes adolescents. Enfin, rappelons que selon Sandrine Albers, un des éléments nécessaires à l'identification d'un lecteur à un personnage est l'adhésion du lecteur aux objectifs du protagoniste. Il paraît difficile de proposer une observation objective de ce phénomène ; nous pensons cependant que les nouements relativement simples des cycles que nous étudions, qui pourraient se résumer, comme on l'a vu, au rétablissement de la paix, encourageant le lecteur à souscrire aux projets de ces derniers. La cruauté des antagonistes ou la perte d'un ami au cours des conflits³ participent à renforcer cette adhésion du lecteur.

Notons cependant que les ouvrages de notre corpus ne sont pas vierges de dilemmes moraux dans lesquels les personnages font des choix ou formulent des opinions avec lesquels le lecteur pourrait entrer en désaccord : les Blocards du *Labyrinthe* refusent par exemple de faire confiance au Wicked pour tenter de terminer le vaccin qu'ils ont tenté de développer, et Thomas refuse de se

¹ Un lecteur ayant déjà joué au jeu vidéo *Minecraft* est par exemple susceptible de comprendre avant les personnages le fonctionnement du mystérieux « coffre de l'Ender » confié à Frigiel.

² « — Un établi, des torches pour écarter les monstres, une pioche pour miner de quoi me forger une épée digne de ce nom... [...] D'ailleurs, au premier coup qu'il donna dans le bouleau, quatre silhouettes de zombies apparurent dans la clairière, le ramenant brutalement à la réalité. » FRIGIEL, DIGARD, Nicolas, *op cit.*, p 33.

³ Le lecteur souhaite encore davantage la réussite des protagonistes afin que le personnage décédé ne soit pas « mort pour rien ».

sacrifier pour cette même cause ; Frigiel et ses amis décident en outre de ne pas bannir la magie, pourtant dangereuse par les possibilités de destruction qu'elle permet. Cette question est en lien avec ce que Vincent Jouve a appelé le *code culturel* du système de sympathie : or, nous avons observé que, dans le cas de genres fortement codifiés, les « lois » du genre orientent la réception du lecteur. Dans notre cas, les actions des protagonistes, désignées par les codes architextuels et textuels¹ comme les « gentils », auront tendance à être très peu questionnées par le lecteur, ce qui mènera ce dernier à adhérer aux objectifs des protagonistes, et donc à s'identifier à ceux-ci.

3.2.3. Synthèse

Ce point vise à offrir un résumé synthétique, sous forme textuelle puis tabulaire, des différentes méthodes employées dans les ouvrages de notre corpus pour rendre attachants les personnages, en donnant l'illusion que ceux-ci sont des personnes réelles auxquelles on peut s'identifier.

Nous avons observé que les individus de notre corpus présentent un *être* relativement peu développé au début du récit, ce qui contribue à les rendre facilement intelligibles pour le lecteur ; c'est principalement la distance entre leur *être* et leur *faire* qui contribue à donner l'illusion de personne, en proposant des protagonistes avec un objectif bien défini. Ce schéma correspond à la structure du roman de formation, en permettant à ces personnages d'évoluer par leurs aventures, parfois en apprenant à se défaire des catégories sociales inadéquates qui leur avaient été attribuées pour trouver leur propre voie. Ces personnages sont rendus attachants par de nombreux moyens : au niveau du code affectif, l'usage du psycho-récit et de termes explicites d'émotions contribue à rendre la vie intérieure de ces derniers très lisible tandis que les incursions en monologue narrativisé rendent ces récits de pensée plus dynamiques. Au niveau du code narratif, l'évocation de thèmes proposant un accès à l'intimité de ces personnages contribue également au système de sympathie (l'absence des parents, la mort, l'amour...). Le lecteur est en outre amené à s'identifier à ces personnages par l'homologie des situations informationnelles, en sachant autant que ceux-ci. Enfin, de nombreux autres éléments contribuent à favoriser l'identification, parmi lesquels l'âge des personnages, la structure du roman de formation, la présence de thématiques chères aux adolescents et l'adhésion aux objectifs des protagonistes.

¹ Par leur statut d'élus, de nombreux adjectifs élogieux, un accès à leur intériorité laissant apparaître leurs nobles intentions, etc.

Illusion de personne	Système de sympathie	
	Code affectif	Code narratif
<ul style="list-style-type: none"> • <u>Par l'être :</u> <ul style="list-style-type: none"> ○ Noms propres évocateurs ○ Informations biographiques aisément appréhendables ○ Détermination de l'individu par le groupe 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Plan du signifié :</u> <ul style="list-style-type: none"> ○ Usage du psycho-récit, qui permet plus d'intelligibilité ○ Enchâssement de monologues narrativisés, qui permettent plus de dynamisme, introduits par du psycho-récit ○ Préférence pour le <i>dire</i> plutôt que pour le <i>montrer</i> : abondance de termes d'émotions 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Homologie des situations informationnelles :</u> <ul style="list-style-type: none"> ○ Par la focalisation interne et la chronologie linéaire ○ Par l'amnésie ○ Grâce à des personnages n'ayant jamais voyagé ○ Grâce à un récit mimant l'expérience prototypique du joueur
<ul style="list-style-type: none"> • <u>Par la distance entre l'être et le faire :</u> <ul style="list-style-type: none"> ○ Non-adéquation aux catégories sociales ou ethniques ○ Structure proche du Bildungsroman 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Plan du signifiant :</u> <ul style="list-style-type: none"> ○ Vulnérabilité inhérente au Bildungsroman ○ Absence des parents ○ Épisodes amoureux ○ Présence de la mort 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Autres éléments d'identification :</u> <ul style="list-style-type: none"> ○ Structure proche du Bildungsroman ○ Personnages adolescents ○ Thématiques chères aux adolescents • <u>Adhésion aux objectifs des protagonistes :</u> <ul style="list-style-type: none"> ○ Grâce à des objectifs pacifistes simples ○ Par la cruauté des antagonistes ○ Par la réécriture des codes moraux par les codes architextuels ○ Grâce à la mort d'un personnage cher

3.3. L'illusion référentielle

L'illusion référentielle dépend de nombreux éléments qui contribuent à effacer les traces de l'artificialité du récit. La chronologie de ce dernier est un élément majeur : en proposant une histoire qui se déroule linéairement, le récit n'est pas interrompu par des prolepses ou des analepses qui mettraient au jour la fonction de régie du narrateur. Les trois cycles de notre corpus suivent cette chronologie linéaire ; on constate cependant qu'à l'image des stratégies mises en place pour déroger à la focalisation initialement instaurée, différents procédés sont déployés pour briser cette linéarité. On peut relever des stratégies textuelles, comme l'usage du rêve¹ ou, plus communément, du récit pris en charge par un narrateur intradiégétique ; en outre, certains cycles emploient des stratégies paratextuelles, comme pour *Les Royaumes de Feu* qui inscrit des analepses dans ses prologues ou épilogues.

La question de l'exposition, lieu crucial pour l'illusion référentielle, préoccupe au moins depuis Aristote : comment donner au lecteur les informations dont il a besoin – quand, où, qui – sans briser le réalisme du récit ? *Le Labyrinthe* règle le problème grâce à l'amnésie des personnages ; *Les Royaumes de Feu* et *Frigiel et Fluffy* insèrent quant à eux une narration prise en charge par une personne intradiégétique. Tous deux intègrent en outre au texte une représentation théâtrale, ce qui permet un récit ludique et vivant², et emploient des livres présents dans la diégèse pour compléter l'exposition. On a vu également que *Frigiel et Fluffy* employait cette méthode pour proposer au lecteur non-expert des notes informatives issues d'un ouvrage intradiégétique. Nous pouvons relever en outre, comme dans de nombreux romans, des situations de communication où les prises de paroles ont comme interlocuteur réel le lecteur, dans le but de l'informer³.

D'autres éléments contribuent plus largement à former ce que nous avons pu appeler une « illusion de monde », un principe essentiel dans les littératures de l'imaginaire : le monde présenté au lecteur doit être cohérent et crédible sans être inintelligible, et non à proprement parler « réaliste ». Les ouvrages de notre corpus respectent ainsi les règles de leur univers fictionnel sans

¹ « Il lui fallut plus d'une heure, les yeux ouverts dans le noir, mais Thomas finit par s'endormir. Et quand il le fit, ses rêves brassèrent pêle-mêle des images et des souvenirs épars. [...] Une femme, assise à une table, sourit en le regardant droit dans les yeux par-dessus la surface de bois poli. » DASHNER, James, *L'Épreuve : Le remède mortel*, Pocket jeunesse, Paris, 2014, p. 40.

² « – ARRRRGH, gargouilla Sunny. Impossible, une reine tuée par une vermine de charognard ! Que va devenir mon royaume ? Et mon trésor, mon précieux trésor... ? Elle s'affala à terre, laissant pendre mollement ses ailes. – Ha ha ha ! s'esclaffa Argil. Scouic, scouic ! Le trésor est à moi, maintenant. » SUTHERLAND, T. Tui, *op cit.*, p. 49.

³ Donnons comme exemple cet extrait du prologue des *Royaumes de Feu* : « Trop tard. Tu ne pourras pas me paralyser avec ton souffle mortel, dragon de glace. » *Ibid.*

se contredire. Toutes ces œuvres adaptent dans ce but la langue parlée par les personnages à l'univers qu'ils développent, par le biais d'une forme de jargon qui fait généralement référence à d'autres éléments fictionnels du monde. Ainsi, *Les Royaumes de Feu* se base généralement sur les clans des dragons ou leur anatomie (« paresseux comme un Aile de Pluie », etc.) pour présenter un vocabulaire spécifique adapté aux focalisateurs : les humains s'appellent ainsi les « charognards » et sont décrits en concordance avec la perception des dragons¹. *Frigiel et Fluffy* réécrit de nombreuses expressions idiomatiques avec des éléments issus de *Minecraft*, comme « Tête de pioche », « — Il vous manque un cube ici ou quoi ? »², ou encore « Se bouger le cube ». Les Blocards du *Labyrinthe* ont eux aussi développé leur propre vocabulaire issu majoritairement de mots anciens et argotiques (« plonk », « gnouf », « maton », etc.).

Tous ces éléments contribuent certes à rendre le monde plus crédible, mais ne dépassent pas le stade de l'expérimentation ludique : notre corpus ne propose par exemple aucune considération quant à d'éventuelles différences linguistiques entre les peuples qui évoluent dans les univers fictionnels, même lorsque ceux-ci proviennent de lieux et de cultures qui auraient justifié un tel choix. Cette approche superficielle de la question linguistique est en réalité représentative du traitement que notre corpus réserve au reste des éléments qui pourraient intervenir dans la construction d'un monde³. Ces romans s'en tiennent ainsi à l'essentiel, en privilégiant toujours l'efficacité, et en prenant soin de ne pas briser le rythme du récit par des éléments descriptifs qui risqueraient d'ennuyer un lecteur adolescent. L'exemple de la carte du monde de *Pyrrhia*, le continent des *Royaumes de Feu*, qui est en forme de dragon, suffit à illustrer cette prédilection pour le ludique par rapport au cohérent.

Notons au sujet de l'illusion de monde que le cas de *Frigiel et Fluffy* est intéressant, car les codes qui le régissent sont issus, initialement, du jeu vidéo *Minecraft* ; cependant, cette adaptation est une interprétation relativement libre⁴ de la diégèse de *Minecraft*, et non pas du jeu-vidéo en lui-même. Dans ce contexte, aucune mention n'est faite des éléments qui sont constitutifs de l'interface du jeu vidéo ou encore de ses menus et qui composent, selon Fanny Barnabé, spécialiste des *Games Studies*, une forme de paratexte de la ludiégèse (« c'est-à-dire

¹ « D'après ce que j'ai lu, les charognards sont beaucoup plus petits. Ils n'ont ni écailles, ni ailes, ni queue et marchent sur deux pattes, ce qui ne me semble franchement pas pratique. Je parie qu'ils n'arrêtent pas de tomber. » *Ibid.*, p. 46.

² FRIGIEL, DIGARD, Nicolas, *op cit.*, p. 65.

³ Les possibilités de développements de ce que l'on appelle en anglais le « world building », ou « construction d'univers », sont virtuellement innombrables, allant de la physique à la géologie, de l'anthropologie à l'économie, lorsqu'elles ne concernent pas le fonctionnement interne de la magie développée dans la fiction.

⁴ Notons à ce sujet que *Frigiel et Fluffy* ne représente pas une adaptation « officielle » du jeu vidéo *Minecraft* : le roman n'est pas approuvé ni commandité par l'entreprise Mojang Studios, propriétaire du jeu.

de la diégèse en tant qu'elle est régie par le jeu »¹). Ce paratexte vidéo-ludique est composé d'autant d'artefacts de la technicité du jeu qui n'ont pas leur place dans la diégèse du roman.

Ainsi, l'univers de *Minecraft* est envisagé comme un univers de fiction indépendant, mais le roman ne rejette cependant pas entièrement la technicité de sa source architextuelle pour autant. En effet, des éléments issus de limitations techniques ou de choix de *game design* de *Minecraft* (comme la possibilité, dans le jeu vidéo, de créer des sources d'eau infinies, un *bug* bien connu des joueurs) se retrouvent comme faisant partie intégrante de la diégèse du roman. En d'autres termes, bien que l'univers romanesque soit considéré comme existant de manière indépendante et non pas en tant que jeu vidéo, ses codes sont réécrits par une logique purement vidéo-ludique issue de la technicité de sa source architextuelle, donnant alors naissance à autant de clins d'œil plaisants aux lecteurs initiés.

Concluons ce point en abordant la distance au sens genettien. Nous avons pu observer la grande présence de psycho-récit dans les ouvrages que nous étudions, ce qui va à l'encontre de ce que nous avons pu évoquer dans nos critères d'analyse : rappelons qu'une faible distance est propice à l'illusion référentielle, puisque « le lecteur a l'impression d'être confronté à une histoire "vivante" qui ne dépend d'aucun narrateur »². Nous constatons en réalité que nous sommes loin de ce que Daniel Delbrassine a appelé l'« effet de direct »³, et de toute illusion de relation basée sur une situation de communication pseudo-orale : le texte ne cache pas sa nature de récit forcément artificiel, notamment par l'usage des temps du passé qui, comme l'a dit Roland Barthes, « signale toujours un art [en parlant, ici, spécifiquement du passé simple]; il fait partie d'un rituel des Belles-Lettres »⁴. Le narrateur, bien que toujours consonnant, et donc discret, n'a de cesse de paraphraser les pensées des personnages.

Les histoires de notre corpus, en réalité, ne prétendent pas être autre chose que des histoires : ce ne sont pas des journaux intimes retrouvés, et elles n'ont pas la prétention d'être un « bavardage confidentiel » avec le lecteur. Elles n'osent pas non plus présenter au lecteur non-expert des formes plus mimétiques mais moins lisibles de représentation de la vie psychique comme le monologue rapporté. Nous observons, à travers nos analyses proposées dans ce chapitre sur l'illusion référentielle, que la position de notre corpus quant à cette question est une position de « juste milieu », qui privilégie une illusion référentielle efficace

¹ BARNABÉ, Fanny. *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*. Nouvelle édition, Liège : Presses universitaires de Liège, 2018.

² JOUVE, Vincent, *Poétique du roman*, Cursus, Armand Colin, Paris, 2014, p. 32.

³ DELBRASSINE, Daniel, *Le roman pour adolescents aujourd'hui : écriture, thématiques et réception*, Argos Références, CRDP Académie de Créteil, Créteil, 2006, p. 240.

⁴ BARTHES, Roland, *Le Degré zéro de l'écriture*, Éditions du Seuil, Paris, 1972, p. 1.

mais modérée, souvent ludique, toujours lisible, adaptée au public qu'on suppose peu friand de longues considérations descriptives au service du réalisme.

3.3.1. Synthèse

Ce point vise à offrir un résumé synthétique des différentes méthodes employées dans les ouvrages de notre corpus pour provoquer l'illusion référentielle. Il se présente sous forme textuelle puis tabulaire. Notons d'abord que le respect d'une narration chronologique proposant un seul choix de focalisation tout au long du récit contribue à effacer les signes de l'artificialité du récit. Des stratégies spécifiques sont en outre mobilisées au cours de l'exposition dans le but de délivrer au lecteur des informations nécessaires au nouement de l'intrigue sans briser l'illusion référentielle, des stratégies telles qu'utiliser la narration intradiégétique sous forme de livre ou de pièce de théâtre, ou encore insérer des informations destinées au lecteur au sein de dialogues entre les personnages. Enfin, de nombreux éléments contribuent à créer ce que nous avons nommé une illusion de monde, comme la présence d'une carte du monde qui donne une épaisseur spatiale à l'univers romanesque ou comme l'usage d'un jargon. Nous avons cependant constaté la relative superficialité des stratégies visant à renforcer cette illusion de monde, qui dépassent rarement le stade de l'expérimentation ludique.

Respect d'une chronologie linéaire	
Respect de la focalisation interne	
Stratégies liées à l'exposition	<ul style="list-style-type: none"> • Amnésie des personnages • Usage d'une narration intradiégétique : <ul style="list-style-type: none"> ○ Représentation théâtrale intradiégétique ○ Livres intradiégétiques ○ Exposition dans des dialogues (dont le lecteur est l'interlocuteur réel)
Stratégies liées à l'illusion de monde	<ul style="list-style-type: none"> • Usage d'un jargon • Présence d'une carte du monde et usage d'une toponymie cohérente et évocatrice • Usages de codes issus de la source architextuelle

V. Conclusion

Nous avons souhaité, au cours de ce travail, illustrer la diversité des éléments qui pouvaient contribuer au succès commercial des ouvrages de notre corpus.

Par l'observation des éléments paratextuels et architextuels, nous avons constaté l'importance de l'habillage du livre, de sa matérialité, mais aussi des relations complexes entre les différents éléments qui peuvent influencer la réception du lecteur : ainsi, tant le marketing que le parcours individuel de chaque lecteur, ou les phénomènes transmédiatiques participent à orienter, de concert avec l'illustration, la typographie, la quatrième de couverture, le titre, la manière dont un lecteur perçoit un roman avant de l'acheter. C'est l'appareil paratextuel tout entier qui promet à ce potentiel lecteur monts et merveilles, en laissant présager un récit plein de suspense et de questions auxquelles l'on veut désespérément une réponse, des personnages plus vrais que nature, aussi sympathiques que les antagonistes sont terribles, et un univers fictionnel original et dépayçant, à défaut d'être rigoureusement décrit. C'est ce même paratexte qui permet au public de classer mentalement le roman devant lequel il se trouve dans sa « bibliothèque mentale » architextuelle : sérialité, dragons, mondes post-apocalyptiques, épées et prophéties sont autant d'éléments qui font résonner le livre qui se présente au lecteur avec d'autres textes ou récits lus ou vus qu'il a pu apprécier, permettant ainsi à ce dernier d'anticiper le contenu du texte et de vaincre l'angoisse liée à toute découverte.

Notre travail voulait en outre ne pas négliger l'importance du texte des best-sellers. Il s'est agi alors d'observer quelles stratégies textuelles pouvaient être déployées par un auteur en vue de passionner un lecteur séduit par l'appareil paratextuel ; en d'autres termes, d'observer comment un auteur pouvait générer, par son texte, du plaisir de lecture. Nous avons tenté de répondre à cette question en relevant des points communs entre les trois ensembles littéraires dont nous nous sommes préoccupés. Est apparue une gestion rigoureuse, dans chaque cycle, de la tension narrative, qui exploite au maximum les choix de focalisation et de temps pour souligner cette tension, lorsque ces choix n'étaient pas contournés par des artifices textuels ou paratextuels. Nous avons en outre observé les nombreuses stratégies mises en place afin de retarder le dénouement de ces tensions, ce qui nous a permis de souligner le traitement minutieux du rythme des différents tomes du corpus.

Notre regard sur les personnages des ensembles littéraires étudiés s'est focalisé sur la diversité des manières employées par le texte pour proposer au lecteur des protagonistes vraisemblables et attachants. Un des éléments saillants que nous avons relevé a été la

récurrence d'une homologie des situations informationnelles entre le lecteur et les personnages, qui permet alors au public une identification quasi mécanique avec les protagonistes ; du même coup, cette homologie pousse le lecteur à suivre des personnages qui vont, par leurs aventures, vaincre leurs doutes, grandir, devenir adultes, mimant ainsi le cheminement attendu d'un lectorat adolescent. Nous avons enfin observé, par l'étude de l'illusion référentielle, les mondes dans lesquels ces personnages évoluaient. Ils se sont avérés dépaysants et exotiques, mais jamais abondamment décrits : cette absence de considérations linguistiques, géopolitiques ou économiques illustre la volonté de notre corpus de proposer une expérience adaptée à un jeune public qu'on peut supposer peu sensible à une vraisemblance poussée à l'extrême, et peu friand de longues descriptions.

L'intelligibilité, une caractéristique transversale

Est apparu, au cours de nos analyses, un élément dont nous n'avions pas anticipé l'importance quant à la question qui motive ce travail : l'intelligibilité. Notre corpus a en effet montré de nombreux signes d'une vive attention portée à la prise en charge des lecteurs non-experts, et nous avons constaté les effets de cette attention aux différents endroits des textes que nous avons étudiés, de manière transversale. Cette constatation rejoint en tout point les conclusions de Daniel Delbrassine, qui désignait déjà le souci de prise en charge d'un jeune lecteur « en cours de formation »¹ comme l'une des caractéristiques principales de son corpus datant du début des années 2000.

Nous avons constaté, tout d'abord, qu'il s'est avéré capital pour notre corpus de rendre la tension narrative la plus intelligible possible pour assurer son efficacité, et nous avons observé les nombreuses textualisations des enjeux des situations tensives, ou des questions que se posent les protagonistes et qui invitent le lecteur à s'interroger de la même façon. Le respect, en outre, d'un choix de chronologie et de focalisation tout au long des cycles a participé à renforcer cette intelligibilité. En deuxième lieu, les personnages des cycles que nous avons étudiés se sont avérés très facilement appréhendables par le lecteur, grâce à des noms, des caractéristiques et des appartenances sociales et ethniques qui les différencient des autres, mais aussi par le biais d'un accès privilégié à leur intériorité, le psycho-récit. Ce choix de représentation de la vie psychique des personnages laisse ainsi tout le loisir au narrateur de commenter et paraphraser les pensées des protagonistes pour les rendre les plus compréhensibles possible ; de la même manière, nous avons observé que la vie émotionnelle des

¹ DELBRASSINE, Daniel, *Le roman pour adolescents aujourd'hui : écriture, thématiques et réception*, Argos Références, CRDP Académie de Créteil, Créteil, 2006, p. 196.

personnages que nous avons étudiés est présentée de manière très explicite : en *disant* plutôt qu'en *montrant* l'émotion, le décodage de celle-ci en est grandement facilité. Il est également fréquent, dans notre corpus, que l'intelligibilité aille de pair avec la brièveté, particulièrement au sein de l'exposition de nos romans : en proposant des personnages dont l'*être*, ici, spécifiquement, le vécu, le passé est très peu développé, les cycles étudiés sont ainsi autorisés à entamer le plus rapidement possible l'aventure et ses séquences tensives tout en rendant les personnages très lisibles. Enfin, nous avons noté la récurrence d'une grande simplicité quant aux mondes fictionnels décrits, qui préféraient l'intelligibilité au réalisme ; des outils paratextuels viennent faciliter l'appréhension de ce monde, comme la présence d'une carte ou d'une liste des personnages.

Cette intelligibilité, en réalité, entretient une relation symbiotique avec les différents éléments que nous avons dégagés comme pouvant participer au succès commercial d'un ensemble littéraire : sans être elle-même génératrice de succès, elle est cependant nécessaire au bon fonctionnement de la tension narrative, de l'effet-personnage et de l'illusion référentielle, car ces stratégies ne sont efficaces, bien entendu, que si elles sont effectivement reçues par le lecteur. C'est en outre pour cette raison que l'on retrouve régulièrement dans notre corpus une position de « juste milieu », loin d'éventuelles stratégies visant à maximiser le suspense ou l'illusion référentielle au détriment de la lisibilité du texte. L'intelligibilité traverse notre corpus tout entier, car elle nous semble être une des conditions du succès d'un livre destiné à la jeunesse ; sans elle, les stratégies génératrices de succès mises en place par les romans que nous avons étudiés perdent tout leur effet.

Architexte ou épitexte ?

Rappelons cependant que ces stratégies ne sont qu'un fragment d'un plus large ensemble. En effet, notre choix d'observer à la fois le texte, le paratexte et l'architexte servait l'ambition de proposer le regard le plus exhaustif possible sur les raisons d'un succès commercial. Dans ce contexte, la faible importance de l'épitexte, dans notre cas, spécifiquement du marketing, a pu nous surprendre : notre corpus au sommet du classement des meilleures ventes n'a pas fait l'objet d'un traitement préférentiel quant à sa campagne promotionnelle sur les réseaux sociaux. Nous pensons en réalité que la perception architextuelle que le public a pu avoir de ces romans dépasse largement en importance l'épitexte quant à l'influence sur les ventes des cycles du corpus ; il est difficile de le nier en observant le graphique des ventes (VII. 8.1.) de *L'Épreuve* qui n'entre dans le classement des meilleures ventes que lors de la sortie du film ; difficile également de ne pas songer aux 300.000 vues de la vidéo de présentation du roman

Frigiel et Fluffy sur YouTube, ou au succès si durable des cycles *La Guerre des Clans* de Tui T. Sutherland, directement évoqué sur la couverture des *Royaumes de Feu*. Nous souhaitons cependant nuancer ce constat par deux remarques.

Premièrement, ces éléments architextuels, bien que capitaux, n'ont une influence significative que sur les ventes des premiers tomes : ils servent avant tout à attirer le lecteur pour lui faire faire le premier pas – l'achat. Par la nature hautement sérielle de notre corpus, c'est bien le texte qui, par la suite, va déterminer si le succès va se poursuivre dans les tomes suivants (il s'agit en réalité des mêmes raisons qui nous ont poussé à ne pas étudier de nombreux éléments paratextuels au-delà des premiers tomes). Deuxièmement, notre approche du marketing des ensembles littéraires de notre corpus s'est vu fortement limitée par notre accès aux données significatives, et il est très probable que nous avons ainsi manqué de nombreux éléments de ces stratégies péri-textuelles¹, notamment au niveau du marketing *push*, celui visant non le public, mais d'autres instances de la chaîne du livre – ce qui inclut la place dans les bibliothèques, les publicités sur le lieu de vente... L'objectif ici n'est pas de déterminer précisément quels éléments ont eu le plus d'impact sur les ventes de notre corpus, une donnée malheureusement difficilement objectivable : nous sommes en réalité convaincus que chaque notion que nous avons étudiée au cours de nos analyses du texte ou de sa périphérie a son importance dans la détermination de son succès commercial.

Perspectives et prolongements

La place de la prescription

La relative incomplétude de notre analyse de l'épitéxte n'est qu'un des éléments qui contribue à faire de ce travail une réponse seulement partielle à la question des raisons du succès commercial de notre corpus. La taille limitée de notre corpus reste tout d'abord un des éléments restreignant la portée de notre démarche, et il serait éclairant d'appliquer notre méthode à un corpus plus large afin d'observer si les conclusions sont identiques. En limitant, en outre, notre étude aux éléments issus des pôles actoriaux, nous avons écarté la question de la prescription, qui joue sans aucun doute un rôle majeur dans bon nombre de succès commerciaux. La question a été étudiée par Louis Wiart, auteur d'une thèse consacrée aux

¹ Notons en outre que le marketing littéraire est, de nos jours, très largement lié aux usages d'internet, des usages qui évoluent extrêmement rapidement. Nous avons déjà pu observer que les différentes maisons d'édition que nous avons étudiées ont étendu leurs activités sur d'autres réseaux au fil du temps pour s'adapter à leurs publics, d'Instagram au milieu des années 2010 à TikTok en 2021. Ainsi, notre approche de l'épitéxte, bien qu'elle permette de constater, à un point temporel donné, la faible importance du marketing dans les ventes des best-sellers, s'avère difficilement généralisable au marché actuel de la littérature destinée à la jeunesse.

« réseaux sociaux littéraires et à la prescription de livres sur Internet »¹ ; ce dernier évoque en grand détail ce que l'on appelle le « bouche-à-oreille électronique », à savoir les « critiques et recommandations d'internautes »² sur des sites comme Babelio, SensCritique, ou encore Youtube, où l'on voit fleurir de nombreuses chaînes, appelées « booktubes », dédiées à la critique littéraire sous différentes formes. Sandra Painbéné a étudié, quant à elle, la prescription dans le monde non-numérique : elle est autrice d'une thèse qui s'intitule *La prescription dans le processus de décision d'achat de produits culturels*³. Comme on peut le constater par ces deux thèses de doctorat récentes, la question est d'une grande actualité et semble mériter une attention particulière ; il aurait été intéressant, sans aucun doute, d'observer au cours de ce travail les liens entre prescription et succès commercial, en s'appuyant sur ces recherches récentes.

Lectures politiques et « messages »

Notre approche du texte, en outre, n'a pu évoquer en détail de nombreux éléments difficilement objectivables sans l'apport d'enquêtes empiriques ; parmi ceux-ci, nous pouvons citer la perception de la part du public de « messages » transmis par les textes – nous entendons par là les différentes significations que le lecteur est susceptible d'inférer des ensembles littéraires qu'il a lus. Cette question, en réalité, a été écartée lors de notre évocation du code culturel du système de sympathie : nous avons relevé que selon Vincent Jouve, les lois architextuelles, dans le cas de la littérature de genre, prennent le pas sur des considérations éthiques qui pourraient orienter la réception du lecteur des actions des personnages. Nous souhaiterions cependant ici questionner ce point théorique, en nous demandant s'il s'applique réellement à notre corpus.

Il est aisé de comprendre pour quelles raisons la conception du code culturel de Jouve est effective dans le cas de genres historiques du roman populaire du XX^e siècle tels que le roman d'espionnage ou d'aventure, où la moralité des actions des héros est souvent peu questionnée. Peut-on cependant en dire autant pour les romans de l'imaginaire pour la jeunesse ? Nous nous permettons d'en douter ici tant les différences entre notre corpus et celui que Jouve

¹ *Fabula*, « L. Wiart, La Prescription littéraire en réseaux : enquête dans l'univers numérique », [en ligne : consulté le 12/04/2022], https://www.fabula.org/actualites/louis-wiart-la-prescription-litteraire-en-reseaux-enquete-dans-l-univers-numerique_83122.php

² WIART, Louis, *La prescription littéraire en réseaux : enquête dans l'univers numérique* [en ligne]. Villeurbanne : Presses de l'enssib, 2017.

³ PAINBÉNI, Sandra, *La prescription dans le processus de décision d'achat de produits culturels. Le cas des romans et nouvelles de littérature générale contemporaine*, Thèse de doctorat en Sciences de gestion, Université Paris Dauphine, 2008.

désigne sous le nom de « littérature de genre » sont nombreuses : cette catégorie, rendue inadéquate par la large diversité de littératures qu'elle désigne, nous semble, dans ce contexte, quelque peu obsolète. Si, pour le cas des romans proches du genre de la fantasy de notre corpus, à savoir *Les Royaumes de Feu* et *Frigiel et Fluffy*, il subsiste une distinction limpide et manichéenne entre les bons et les méchants, ces ensembles littéraires ne manquent cependant pas de soulever, en parallèle, des interrogations quant à d'autres sujets. *Les Royaumes de Feu*, premièrement, invite ses lecteurs à questionner la place des structures familiales ou des groupes socio-culturels dans leur vie, et met en scène une guerre de clans comme métaphore en faveur du mélange culturel. *Frigiel et Fluffy*, en se demandant s'il faut bannir la magie qui renferme un trop grand potentiel de destruction, formule des questionnements éthiques quant à la technique de notre monde, par exemple concernant les armes à feu. De manière plus flagrante encore, *L'Épreuve*, perçu, nous l'avons vu, comme une dystopie, reprend avec cet architexte les connotations « politiques et critiques »¹ qui y sont traditionnellement prêtées : l'ensemble littéraire interroge notamment jusqu'à quel point la justesse d'une cause peut excuser les atrocités commises au nom de celle-ci.

Nous serions alors en droit de nous demander à quel degré ces « messages » sont reçus par le public ; c'est là une des questions que formule Sandra Hamiche, doctorante en sciences de l'information et de la communication, au cours de sa thèse. Dans son article intitulé « Vers une réception politique des dystopies destinées aux jeunes : le cas des séries de films *Hunger Games*, *Divergente* et *Le Labyrinthe* »², Hamiche interroge un public de jeunes entre 11 et 30 ans et constate que ce public perçoit en général l'intention communicationnelle de ces dystopies, mais aussi son aspect didactique : ces trois films « font réfléchir ».

Cette [réception politique] a tout d'abord pu être observée à travers le repérage, récurrent chez les enquêtés, d'une intentionnalité communicationnelle dans les dystopies. Ainsi, ces derniers tendent à considérer que ces films ont « un sens profond » (Vanessa, 25 ans, assistante administrative), qu'ils constituent des « métaphores » (Lola, étudiante en classe préparatoire littéraire de 20 ans), ou encore qu'ils développent des idées (Romain, étudiant de 20 ans en licence de LLCE)³.

Bien que notre corpus soit composé de romans et non de films et que l'âge présumé de notre public soit inférieur, nous pensons que le cas de cette enquête réalisée auprès de la jeunesse illustre qu'une majorité du public semble percevoir au moins partiellement le message de ces

¹ HAMICHE, Sandra, « Vers une réception politique des dystopies destinées aux jeunes : le cas des séries de films *Hunger Games*, *Divergente* et *Le Labyrinthe* », *Quaderni*, 2021/1 (n° 102), p. 87-104.

² *Ibid.*

³ *Ibid.*

œuvres, et que la situation pourrait s'avérer similaire pour les ensembles littéraires de notre corpus – au moins en ce qui concerne *L'Épreuve*, dont la réception politique est encouragée par la perception architextuelle. Notons en outre que *Frigiel et Fluffy* ainsi que *Les Royaumes de feu* sont tous deux parus non seulement postérieurement à *L'Épreuve*, mais aussi après la vogue dystopique susmentionnée : on peut par conséquent supposer qu'une partie du public a déjà été en contact avec ces œuvres. De manière générale, la dystopie, par ce phénomène de « suivisme » des années 2010, ainsi que le désigne Hamiche, est devenue une catégorie architextuelle familière des lecteurs contemporains, ce qui n'a pu manquer de mener le public à comprendre et internaliser la potentielle portée politique des romans pour la jeunesse. Ainsi, nous pouvons supposer que les « messages » présents dans les romans de notre corpus ont non seulement été partiellement perçus, mais aussi ont contribué au plaisir de lecture. Hamiche a montré que ce processus réflexif intervenait au moins en partie dans la réception et l'appréciation d'une dystopie chez les jeunes :

Lorsqu'il lui a été demandé d'explicitier la raison pour laquelle elle aimait s'évader dans des univers souvent jugés violents, [Alice, 16 ans] a précisé : « Oui, dans le sens, pas forcément s'évader de la même manière. Par exemple, pas du tout dans le monde des bisounours ou quoi que ce soit. Mais ça mène à réfléchir je trouve. Et on se dit qu'on veut pas du tout vivre dans un monde comme ça. » Les propos de l'enquêtée mènent à penser que, pour elle, le processus d'évasion qui se joue dans *Hunger Games* repose au moins en partie sur la réflexion.¹

Il conviendrait alors de réaliser une enquête similaire quant aux ouvrages perçus comme des romans de *fantasy*, afin d'observer si les messages d'un genre moins connoté comme étant « politique et critique » sont perçus aussi systématiquement, et s'ils contribuent de la même façon au plaisir de lecture.

Un corpus hybride

Nous avons, avec ce travail, dégagé ce que nous espérons être des éléments qui contribuent à expliquer le succès commercial. Par le biais des analyses réalisées dans ce but, nous avons pu porter un regard d'ensemble sur un corpus de best-sellers de l'imaginaire pour adolescents. Nous avons observé que chacun des trois ensembles littéraires dont nous nous sommes préoccupés avaient fait l'objet d'une adaptation transmédiatique – un au cinéma, deux en bande-dessinée, et que l'un d'entre eux était issu d'une source architextuelle vidéo-ludique. Notre corpus semble de ce fait dans la continuité logique des grands phénomènes de la littérature destinée à la jeunesse des années 2010 – *Hunger Games* ou *Twilight*, par exemple, faisant suite à *Harry Potter*, qui ont dépassé les sphères littéraires pour envahir le

¹ *Ibid.*

monde du cinéma hollywoodien. Si nous avons observé que les adaptations audiovisuelles de romans pour la jeunesse s'étaient quelque peu raréfiées aujourd'hui, on voit que de nouvelles formes émergent et gagnent en importance, comme les « romans du jeu-vidéo », qui s'approchent de la novellisation, ou les adaptations d'un ensemble littéraire en bande-dessinée, autant de signes d'une certaine forme d'évolution du marché contemporain des romans destinés à la jeunesse.

Cependant, nous souhaiterions ici revenir sur certains éléments qui nous poussent à nuancer ce constat. Nous avons tout d'abord pu relever, dans notre corpus, la récurrence des structures typiques du roman de formation, ou Bildungsroman, genre littéraire issu du XIX^e siècle mais qui a connu une grande pérennité depuis lors ; Anne Besson souligne, dans son *Dictionnaire de la Fantasy*¹, la fréquence, dans les ouvrages du genre, de telles structures, et il est difficile alors de ne pas songer au phénomène *Harry Potter* qui pousse l'apprentissage jusqu'à en faire un parcours scolaire en bonne et due forme. Si les ouvrages de notre corpus ne vont pas jusqu'à présenter la quête des protagonistes comme un apprentissage explicite, nous avons observé que la formation reste cependant au cœur des cycles étudiés, qu'il s'agisse des ouvrages s'approchant de l'architexte de la fantasy comme de celui de la dystopie ; et bien que la vogue de ce genre en tant que phénomène dans la littérature *young adult* soit relativement récente, il est inutile de rappeler que ses origines sont beaucoup plus anciennes. Nous avons ainsi constaté que les manifestations destinées à la jeunesse de ces utopies négatives étaient régulièrement l'occasion pour de jeunes héros livrés à eux-mêmes de se battre pour un monde plus juste. Ces révolutions contre un pouvoir coercitif sont alors des symboles forts du passage à l'âge adulte, et les chemins parcourus par ces jeunes, comme le souligne Laurent Bazin, « tende[nt] un miroir commode à l'adolescent où mettre en scène ses clivages, projeter ses questionnements, vivre ses espoirs et ses craintes par transfert ou procuration »².

Comment expliquer, alors, cette place privilégiée qu'ont les structures du roman de formation au sein de notre corpus ? Daniel Delbrassine a évoqué à ce sujet l'importance de la sérialité, et spécifiquement des cycles dans le caractère didactique de la littérature destinée à la jeunesse : en proposant un ensemble littéraire chronologiquement linéaire décliné en de nombreux tomes, le lecteur peut suivre pas à pas l'évolution des personnages, et donc leur apprentissage, sur un laps de temps étendu ; certains cycles ont en outre réussi le tour de force

¹ BESSON, Anne, BOUGON, Marie-Lucie, « Apprentissage », dans *Dictionnaire de la Fantasy*, Vendémiaire, Paris, 2018, p. 28.

² BAZIN, Laurent, *La Dystopie*, L'opportune, Maison des Sciences de l'Homme, Clermont-Ferrand, 2019, p. 37-38.

de faire évoluer un protagoniste en parallèle de ses lecteurs, comme le célèbre *Harry Potter* qui gagnait en maturité en même temps que son public.

Il va de soi que cette sérialité n'est pas plus neuve que le genre de la fantasy et de la dystopie, bien au contraire : on la retrouve dans sa forme moderne dès la naissance du roman-feuilleton dans le courant du XIX^e siècle. Matthieu Letourneux a étudié les liens complexes entre les littératures sérielles et la culture médiatique¹, et un regard sur notre corpus à l'aune de ses découvertes nous permet d'éclairer celui-ci d'une lumière nouvelle. De nombreuses caractéristiques liées à la sérialité de notre corpus le rattachent en effet de manière claire aux littératures sérielles populaires du XIX^e et du XX^e siècle, parmi lesquelles la présence récurrente d'extraits du prochain tome en fin d'ouvrage ou le traitement si particulier des fins de tomes ou de chapitre comme des lieux cruciaux de ré-intensification de la tension. Cependant, ces stratégies liées à la sérialité du corpus, qui ont pour vocation de pousser le lecteur à toujours continuer sa lecture, ne sont pas les seuls héritages du roman feuilleton que nous pouvons dénombrer. Citons, pour illustrer cette filiation par des exemples, la brièveté des biographies des personnages, qui permet aux œuvres d'échapper à une longue exposition, la récurrence d'un certain manichéisme, ou de manière plus flagrante encore, la non-adéquation de nombreux protagonistes aux catégories sociales, culturelles ou ethniques qui leur ont été attribuées : on retrouve là le topos de l'*outsider*, ce héros incapable de trouver sa place parmi ses pairs. Autant d'éléments qui se mêlent alors à des caractéristiques architextuelles typiques de la fantasy – prophéties, élus, dragons – ou de la dystopie contemporaine pour la jeunesse – un monde post-apocalyptique, un groupe de jeunes capables de renverser un gouvernement – auxquels s'ajoutent, simultanément, les structures du roman de formation.

Bien qu'on puisse effectivement considérer que notre corpus rend compte des évolutions du marché actuel de la littérature pour la jeunesse, de ses adaptations transmédias et autres sources architextuelles, nous avons pu constater les nombreux héritages que convoquent les ensembles littéraires que nous avons étudiés. Que ces œuvres soient des « romans Minecraft », proposent comme protagonistes des dragons ou se voient adaptées en film, elles suivent malgré tout des logiques issues de genres déjà largement établis, en suivant leurs modèles normatifs souvent très fidèlement. Ainsi, les bouleversements qu'on pourrait observer dans le marché de la littérature pour la jeunesse ne sont bouleversements qu'en

¹ LETOURNEUX, Matthieu, *Fictions à la chaîne : littératures sérielles et culture médiatique*, Poétique, Seuil, Paris, 2017.

surface, sur le plan des supports davantage que des contenus, et les romans de notre corpus continuent à charrier des schémas éprouvés, qui ont fait leurs preuves des années durant.

Ce constat n'est cependant pas un regard cynique jeté sur un marché que nous considérerions comme stagnant ou répétitif ; au contraire, le corpus que nous avons étudié rend compte selon nous, par son hybridation, d'une grande maturité. C'est en effet par la combinaison réussie de tant d'éléments issus des romans populaires du XX^e siècle, de genres tels que la fantasy ou la dystopie et du roman de formation que les œuvres de notre corpus, non sans l'apport d'une touche de modernité ou d'originalité propre à attirer le lecteur dans le texte que notre corpus est parvenu à se hisser au sommet des classements des meilleures ventes. En d'autres termes, c'est selon nous en sachant faire la synthèse d'un large héritage littéraire tout en rendant ce dernier actuel et attractif que les best-sellers pour la jeunesse parviennent à de tels succès.

Ces romans, tant par l'attractivité de leur paratexte que par l'efficacité et l'accessibilité de leur texte, encouragent aujourd'hui toute une génération d'adolescents à découvrir la lecture ; simultanément, ils contribuent à accompagner ce très large public dans le moment crucial du passage à l'âge adulte. Pour ces raisons, il est capital que se poursuive l'étude d'un tel corpus, non pas uniquement en s'arrêtant sur les quelques phénomènes les plus singuliers qui se démarquent dans les médias, mais aussi sur cette pléthore de romans lus par un public innombrable et silencieux ; nous pensons, dans ce contexte, que l'étude des causes du succès de ces œuvres compte parmi les approches les plus fécondes de ces ensembles littéraires, car elle permet de rendre compte au mieux des complexes interactions entre texte, paratexte et architexte qui composent ces livres et font de ces derniers des objets de nature culturelle, mais aussi commerciale.

Bien sûr, il reste de nombreuses inconnues dans l'insaisissable équation du succès commercial d'un roman : les messages de ces textes sont-ils perçus efficacement par leurs lecteurs ? Quelle est le rôle de l'humour, de la romance, ou d'autres thématiques quant au plaisir de lecture ? Comment les romans étudiés sont-ils présentés en librairie ? Quelle est l'influence de la prescription, tant sur internet qu'à l'école ou en bibliothèque ? Nos conclusions seraient-elles applicables à un corpus plus large, à d'autres ensembles, comme celui du livre de poche ? Tant de questions qui, nous l'espérons, viendront un jour compléter par leurs réponses les pistes que ce travail a souhaité entamer.

VI. Bibliographie

1. Sources primaires

1.1. L'Épreuve

- DASHNER, James, *L'Épreuve : le Labyrinthe*, Pocket jeunesse, Paris, 2012.
- DASHNER, James, *L'Épreuve : la Terre brûlée*, Pocket jeunesse, Paris, 2013.
- DASHNER, James, *L'Épreuve : le Remède mortel*, Pocket jeunesse, Paris, 2014.

1.2. Frigiel et Fluffy

- FRIGIEL, DIGARD, Nicolas, *Frigiel et Fluffy : le Retour de l'Ender Dragon*, Slalom, Paris, 2016.
- FRIGIEL, DIGARD, Nicolas, *Frigiel et Fluffy : les Prisonniers du nether*, Slalom, Paris, 2017.
- FRIGIEL, DIGARD, Nicolas, *Frigiel et Fluffy : la Forêt de Varogg*, Slalom, Paris, 2017.
- FRIGIEL, DIGARD, Nicolas, *Frigiel et Fluffy : la Bataille de Meraîm*, Slalom, Paris, 2018.

1.3. Les Royaumes de Feu

- SUTHERLAND, T. Tui, *Les Royaumes de Feu : la Prophétie*, Gallimard Jeunesse, Paris, 2015.
- SUTHERLAND, T. Tui, *Les Royaumes de Feu : la Princesse disparue*, Gallimard Jeunesse, Paris, 2015.
- SUTHERLAND, T. Tui, *Les Royaumes de Feu : au cœur de la jungle*, Gallimard Jeunesse, Paris, 2015.
- SUTHERLAND, T. Tui, *Les Royaumes de Feu : l'île au secret*, Gallimard Jeunesse, Paris, 2016.
- SUTHERLAND, T. Tui, *Les Royaumes de Feu : la Nuit-la-plus-claire*, Gallimard Jeunesse, Paris, 2016.

2. Sources secondaires

- AARON, Paul et alii., *Le dictionnaire du littéraire*, Quadrige, PUF, Paris, 2002.
- ALBERS, Sabine, *Top or Flop: Characteristics of Bestsellers*, Stylistics and Social Cognition, Leiden, Brill, 2007.
- ARCHER, Jodie, JOCKERS, Matthew L., *The bestseller code*, Allen Lane, London, 2016.

VI. BIBLIOGRAPHIE

- BAETENS, Jan, *La novellisation : du film au roman*, Réflexions faites, Les Impressions Nouvelles, Bruxelles, 2008.
- BARONI, Raphaël, *La tension narrative : Suspense, curiosité et surprise*, Poétique, Seuil, Paris, 2007.
- BARNABÉ, Fanny. *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*. Presses universitaires de Liège, 2018.
- BARTHES, Roland, *L'effet de réel*, Communications, 11, 1968.
- BARTHES, Roland, *Le Degré zéro de l'écriture*, Éditions du Seuil, Paris, 1972.
- BAZIN, Laurent, *La Dystopie*, L'opportune, Maison des Sciences de l'Homme, Clermont-Ferrand, 2019.
- BESSARD-BANQUY, Olivier, « Introduction », dans BESSARD-BANQUY, Olivier *et al.*, *Best Sellers : L'industrie du succès*, Armand Colin, Malakoff, 2021.
- BESSON, Anne, BOUGON, Marie-Lucie, *Dictionnaire de la Fantasy*, Vendémiaire, Paris, 2018.
- BESSON, Anne, *D'Asimov à Tolkien : cycles et séries dans la littérature de genre*, CNRS Littérature, CNRS éditions, Paris, 2004.
- BESSON, Anne, *La Fantasy*, 50 Questions, Klincksieck, Paris, 2007.
- BESSON, Anne ; JACQUELIN, Évelyne. « Présentation scientifique », dans *Poétiques du merveilleux : Fantastique, science-fiction, fantasy en littérature et dans les arts visuels*, Artois Presses Université, Arras, 2015.
- DELBRASSINE, Daniel, « La réception de l'œuvre de Michael Ende en langue française », dans EWERS, Hans-Heino, *Michael Ende : Zur Aktualität eines Klassikers von internationalem Rang*, Peter Lang, Berlin, 2020.
- DELBRASSINE, Daniel, *Le roman pour adolescents aujourd'hui : écriture, thématiques et réception*, Argos Références, CRDP Académie de Créteil, Créteil, 2006.
- DELBRASSINE, Daniel, « Le roman pour la jeunesse : un roman éducatif qui ne dit jamais son nom », dans *Littérature, langue et didactique. Hommages à Jean-Louis Dumortier*, Presses Universitaires de Namur, Namur, 2014.
- DELBRASSINE, Daniel, « L'hybridation des genres et formes dans la littérature pour la jeunesse : au service d'une préoccupation "didactique" ? » dans JACQUIN, SIMONS,

VI. BIBLIOGRAPHIE

DELBRASSINE, *Les genres textuels en langues étrangères : entre théorie et pratique*, Peter Lang, Lausanne, 2019.

- DESAIVE, Suna, POGGIOLI, Noelle, *Le Marketing du livre. Études et stratégies*, Éditions du Cercle de la Librairie, 2006.

- ECO, Umberto, *Lector in Fabula*, Grasset, Paris, 1985.

- FERRIER Bertrand, *Les livres pour la jeunesse : entre édition et littérature*, Didact édition, Presses Universitaires de Rennes, Rennes, 2011.

- GEFFEN, Alexandre, « "On ne sait jamais rien du sort d'un livre" : théorie et pratique des best-sellers », dans BESSARD-BANQUY, Olivier, *et al.*, *Best Sellers : L'industrie du succès*, Armand Colin, Malakoff, 2021.

- GENETTE, Gérard, *Introduction à l'architexte*, Poétique, Éditions du Seuil, Paris, 1979.

- GENETTE, Gérard, *Discours du récit*, Points, Éditions du Seuil, Paris, 2007.

- GENETTE, Gérard, *Palimpsestes : la littérature au second degré*, Poétique, Éditions du Seuil, Paris, 1982.

- GENETTE, Gérard, *Seuils*, Poétique, Éditions du Seuil, Paris, 1987.

- GREIMAS, A.J., *Sémantique structurale*, Formes Sémiotiques, PUF, Paris, 1986.

- HAMICHE, Sandra, « Vers une réception politique des dystopies destinées aux jeunes : le cas des séries de films Hunger Games, Divergente et Le Labyrinthe », *Quaderni*, 2021/1 (n° 102), p. 87-104.

- JENKINS, Henry, *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York et London, New York University Press, 2008.

- JOLY, Martine, *Introduction à l'analyse de l'image*, Focus Cinéma, Armand Colin, Paris, 2021.

- JOUVE, Vincent, *La lecture*, Hachette, Paris, 1993.

- JOUVE, Vincent, *L'effet-personnage dans le roman*, Écriture, Presses Universitaires de France, Paris, 1992.

- JOUVE, Vincent, *Poétique du roman*, Cursus, Armand Colin, Paris, 2014.

- LANE, Philippe, *La périphérie du texte*, Nathan Université, Paris, 1992.

- LAVOCAT, Françoise, *Mimesis, fiction, paradoxes*, Methodos, 10 | 2010.

VI. BIBLIOGRAPHIE

- LETOURNEUX, Matthieu, « Best-seller, consommation et idéologie » dans BESSARD-BANQUY, Olivier, *et al.*, *Best Sellers : L'industrie du succès*, Armand Colin, Malakoff, 2021.
- LETOURNEUX, Matthieu, *Fictions à la chaîne : littératures sérielles et culture médiatique*, Poétique, Seuil, Paris, 2017.
- LÉVY, Ofra, « À la recherche d'une typologie des best-seller dans la littérature de l'imaginaire pour jeunes-adultes » dans BESSARD-BANQUY, Olivier, *et al.*, *Best Sellers : L'industrie du succès*, Armand Colin, Malakoff, 2021.
- LUKACS, Georges, *La théorie du roman*, Gonthier, 1968.
- MATHIEU, Séverine, *Edition et best-sellers : tentative d'explication du fonctionnement du champ éditorial romanesque français contemporain*, Université libre de Bruxelles, Faculté des sciences sociales, politiques et économiques, Bruxelles, 1995.
- MEIZOZ, Jérôme, *Faire l'auteur en régime néo-libéral : rudiments de marketing littéraire*, Slaktine Érudition, Slaktine Éditions, Genève, 2020.
- MOLLIER, Jean-Yves, « L'entrée dans l'ère des cent mille, un tournant irréversible », dans BESSARD-BANQUY, Olivier, *et al.*, *Best Sellers : L'industrie du succès*, Armand Colin, Malakoff, 2021.
- PAINBÉNI, Sandra, *La prescription dans le processus de décision d'achat de produits culturels. Le cas des romans et nouvelles de littérature générale contemporaine*, Thèse de doctorat en Sciences de gestion, Université Paris Dauphine, 2008.
- PEYRON, David, *Quand les œuvres deviennent des mondes. Une réflexion sur la culture de genre contemporaine à partir du concept de convergence culturelle*, Réseaux, 2008/2-3 (n° 148-149), p. 335-368.
- PEIRCE C.S., DELEDALLE G. et GIREL M., *Écrits sur le signe*, Essais, Seuil, Paris, 2017.
- SOUCHIER, Emmanuël, *L'image du texte pour une théorie de l'énonciation éditoriale*, Les cahiers de médiologie, vol. 6, no. 2, 1998, pp. 137-145.
- VERRIER, Jean, *Les débuts de roman*, Parcours de lecture, Bertrand-Lacoste, Paris, 1992.
- WIART, Louis, *La prescription littéraire en réseaux : enquête dans l'univers numérique*, Villeurbanne : Presses de l'ENSSIB, 2017.

3. Sitographie

- *Albin Michel*, « Le voleur de Foudre », [en ligne : consulté le 15/10/2021], <https://www.albin-michel.fr/le-voleur-de-foudre-9782226249302>
- *Bayard éditions*, « L'épouvanteur », [en ligne : consulté le 15/10/2021], https://www.bayard-jeunesse.com/livre-epouvanteur-tome1-joseph-delaney.html#description_full
- *Bayard éditions*, « Miss Peregrine et les enfants particuliers », [en ligne : consulté le 15/10/2021], <https://www.bayard-editions.com/jeunesse/litterature/des-12-ans/miss-peregrine-et-les-enfants-particuliers>
- *Bayard éditions*, « Mortelle Adèle », [en ligne : consulté le 15/10/2021], <https://www.bayard-jeunesse.com/livre-mortelle-adele-mortel-un-jour-mortel-toujours.html>
- *Cambridge Dictionary*, « Fandom », [En ligne : consulté le 24/12/21], <https://dictionary.cambridge.org/fr/dictionnaire/anglais/fandom>
- *Cultura*, « Premières lectures », [en ligne : consulté le 02/11/2021], <https://www.cultura.com/univers-enfant/jeunesse/livres-4-7-ans/livre-premieres-lectures.html>
- FRIGIEL, *Youtube*, « MON ROMAN FRIGIEL & FLUFFY ! - Le retour de l'Ender Dragon », [En ligne : consulté le 07/04/2022], <https://youtu.be/DNqFYbCm7eQ>
- *Facebook*, « Pocket Jeunesse », [en ligne : consulté le 06/04/2022] <https://www.facebook.com/PocketJeunesse.pkj/>
- *Facebook*, « Slalom », [en ligne : consulté le 06/04/2022] <https://www.facebook.com/Editions.Slalom/>
- *Facebook*, « Gallimard Jeunesse », [en ligne : consulté le 06/04/2022] <https://www.facebook.com/GallimardJeunesse>
- *Gallimard Jeunesse*, « Harry Potter à l'École des Sorciers », [en ligne : consulté le 15/10/2021], <https://www.gallimard-jeunesse.fr/9782070584628/harry-potter-a-l-ecole-des-sorciers.html>
- *Gallimard Jeunesse*, « Les contes de Beedle le Barde », [en ligne : consulté le 15/10/2021], <https://www.gallimard-jeunesse.fr/9782075130448/les-contes-de-beedle-le-barde.html>

VI. BIBLIOGRAPHIE

- *Gallimard Jeunesse*, « Les Royaumes de Feu », [en ligne : consulté le 15/10/2021], <https://www.gallimard-jeunesse.fr/9782070661831/les-royaumes-de-feu-1.html>
- *Gallimard Jeunesse*, « Romans Junior », [en ligne : consulté le 15/10/2021], <https://www.gallimard-jeunesse.fr/collection/grand-format-litterature/romans-junior.html>
- *Gamespot*, « Minecraft Reached 140 Million Monthly Users And Generated Over \$350 Million To Date », [en ligne : consulté le 15/03/2022], <https://www.gamespot.com/articles/minecraft-reached-140-million-monthly-users-and-generated-over-350-million-to-date/1100-6490962/>
- *Hachette éducation*, « Sami et Julie : Sami à l'école » [en ligne : consulté le 15/10/2021], <https://www.parascolaire.hachette-education.com/livre/sami-et-julie-cp-niveau-1-sami-lecole-9782017123170>
- *Hachette*, « Violetta », [en ligne : consulté le 15/10/2021], <https://www.hachette.fr/livre/violetta-01-dans-mon-monde-9782012041875>
- JENKINS, Henry, *Confessions of an Aca fan*, « Transmedia Storytelling 101 », [en ligne : consulté le 24/12/21], http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html
- *Librairie Gallimard*, « L'épreuve : le Labyrinthe » [en ligne : consulté le 15/10/2021], <https://www.librairie-gallimard.com/livre/9782266270854-l-epreuve-t-1-le-labyrinthe-james-dashner/>
- *Lisez !*, « Did I mention I love you ? » [en ligne : consulté le 15/10/2021], <https://www.lisez.com/livre-grand-format/1-did-i-mention-i-love-you-dimily/9782266265140>
- *Lisez !*, « Frigiel et Fluffy », [en ligne : consulté le 15/10/2021], <https://www.lisez.com/livre-grand-format/frigiel-et-fluffy-t1-le-retour-de-lender-dragon-lecture-roman-jeunesse-aventures-minecraft-des-8-ans/9782375540091#lecteurs-babelio>
- *Lisez !*, « Hunger Games », [en ligne : consulté le 15/10/2021], <https://www.lisez.com/livre-grand-format/hunger-games/9782266182690>
- *Lisez !*, « La Guerre des Clans », [en ligne : consulté le 15/10/2021], <https://www.lisez.com/livre-grand-format/la-guerre-des-clans-cycle-i-tome-01-retour-a-letat-sauvage/9782266149488>

VI. BIBLIOGRAPHIE

- *Lisez !*, « La maison de la Nuit », [en ligne : consulté le 15/10/2021], <https://www.lisez.com/livre-de-poche/2-la-maison-de-la-nuit-trahie/9782266230605>
- *Lisez !*, « Les filles au chocolat », [en ligne : consulté le 15/10/2021], <https://www.lisez.com/livre-grand-format/les-filles-au-chocolat-coeur-cerise/9782092535332>
- *Lisez !*, « The Mortal Instruments », [en ligne : consulté le 15/10/2021], <https://www.lisez.com/livre-grand-format/the-mortal-instruments-tome-01-la-cite-des-tenebres/9782266244299>
- *Légifrance* [en ligne : consulté le 15/10/2021], <https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/LEGITEXT000006068067/2010-08-17/>
- *Michel Lafon*, « Goal ! », [en ligne : consulté le 15/10/2021], <http://www.michel-lafon.fr/livre/1935-GOAL.html>
- *Michel Lafon*, « Les Chevaliers d'Émeraude », [en ligne : consulté le 15/10/2021], http://www.michel-lafon.fr/livre/1026-Les_chevaliers_d_Emeraude_T1_Le_feu_dans_le_ciel_-_Poche.html
- *Nathan*, « Divergente », [en ligne : consulté le 15/10/2021], <https://site.nathan.fr/livres/divergente-1-9782092552988.html#read-more>
- *Nathan*, « Nos étoiles contraires », [en ligne : consulté le 15/10/2021], <https://site.nathan.fr/livres/nos-etoiles-contraires-roman-ados-9782092543030.html#read-more>
- *Seuil jeunesse*, « Journal d'un dégonflé », [en ligne : consulté le 15/10/2021], <http://www.seuiljeunesse.com/ouvrage/carnet-de-bord-de-greg-heffley-jeff-kinney/9782021011968>
- *Trésor de la Langue Française Informatisé (TLFi)*, « Imaginaire », Nancy, CNRS, ATILF (Analyse et traitement informatique de la langue française), UMR CNRS-Université Nancy 2, [en ligne : consulté le 23/12/21], <http://stella.atilf.fr/Dendien/scripts/tlfiv5/visusel.exe?12;s=1537513575;r=1;nat=;sol=1;>
- *VLANDKERGAN*, *Vampirisme.com*, « Marsan, Stéphane. Interview du directeur éditorial de Bragelonne 2/3 », [en ligne : consulté le 23/12/21] <https://www.vampirisme.com/interview/marsan-stephane-interview-directeur-editorial-bragelonne-2-3/>

VI. BIBLIOGRAPHIE

- *Wictionnaire*, « Let's Play », [en ligne : consulté le 15/03/2022], https://fr.wiktionary.org/wiki/Let%E2%80%99s_Play
- *Wictionnaire*, « Mod », [en ligne : consulté le 15/03/2022], <https://fr.wiktionary.org/wiki/mod>
- *Wikipédia*, « Jeu sandbox », [en ligne : consulté le 15/03/2022], https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_sandbox
- *Wikipédia*, « Liste de jeux-vidéos les plus vendus », [en ligne : consulté le 15/03/2022], https://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_des_jeux_vid%C3%A9o_les_plus_vendus

VII. Annexes

1. Tableau récapitulatif des meilleures ventes

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
	Nombre d'occurrences total	Titre de la série	Proportion d'occurrences dans le top 3	Proportion d'occurrences dans le top 10	Date de début et de fin d'apparition dans les meilleures ventes	Nombre de mois d'absences du top au cours de cette période(s)	Date de parution originale	Date de traduction du premier tome	Date de traduction du dernier tome	Nombre de tomes traduits en juin 2021	Imaginaire	Langue originale et pays	Maison d'édition francophone
1	177	Le journal d'un dégonflé	9,60%	42,30%	Juin 13 - Juin 21	6/86 (6,9%)	2007	2008	2020	15	Non	Anglais (États-Unis)	Seuil Jeunesse
2	82	Les royaumes de feu	14,60%	46,30%	Janv 15 - Juin 21	19/67 (28%)	2012	2015	2021	13	Oui	Anglais (États-Unis)	Gallimard Jeunesse
3	72	L'épreuve	36,10%	75%	Juin 14 - Avr 16 ; Sept 17 - Mars 18 ; Mai 21 - Juin 21	3/28 (10%)	2009	2012	2021	6	Oui	Anglais (États-Unis)	Pocket Jeunesse
4	68	Frigiel et Fluffy	16,10%	69,10%	Nov 16 - Mars 21	11/45 (24%)	2016	/	2021	9	Oui	Français	Slalom
5	67	Harry Potter	22,30%	41,70%	Août 16 - Mars 21	8/48 (16,6%)	1997	1998	2016	8	Oui	Anglais (Royaume-Uni)	Gallimard Jeunesse
6	58	Hunger Games	20,60%	62%	Juin 13 - Janv 15 ; Juin 20 - Févr 21	0/26 (0%)	2008	2009	2020	4	Oui	Anglais (États-Unis)	Pocket Jeunesse
7	56	Divergente	21,40%	66%	Mars 14 - Août 16	8/26 (30,7%)	2011	2011	2021	4	Oui	Anglais (États-Unis)	Nathan
8	42	Did I mention I love you?	7,10%	28,50%	Jan 16 - Sept 17 ; Juin 19 - Sept 19	0/22 (0%)	2015	2016	2019	4	Non	Anglais (Royaume-Uni)	Pocket Jeunesse
9	37	Les chevaliers d'émeraude	18,90%	67,50%	Oct 13 - Févr 20	46/78 (58,9%)	2003	2007	2021	39	Oui	Français québécois (Canada)	Michel Lafon
10	32	Goal	21,80%	56,25%	Nov 17 - Nov 19	3/18 (16,6%)	2017	/	2020	9	Non	Français	Michel Lafon
11	30	La guerre des clans	0%	43,30%	Août 13 - Oct 19 ; Sept 20 - Avr 21	49/76 (35,5%)	2003	2005	2021	27	Oui	Anglais (Royaume-Uni)	Pocket Jeunesse
12	29	Nos étoiles contraires	31%	62%	Juin 13 - Déc 15 ; Sept 16	6/35 (17,1%)	2012	2012	2012	1	Non	Anglais (États-Unis)	Nathan Jeunesse
13	26	Violetta	19,20%	53,80%	Nov 13 - Mars 15	2/16 (12,5%)	2013	/	2015	30	Non	Français	Hachette
14	25	Miss Peregrine et les enfants particuliers	12%	56%	Août 16 - Avr 17 ; Mai 19 - Juin 19 ; Oct 20 - Nov 20	0/14 (0%)	2011	2012	2020	6	Oui	Anglais (États-Unis)	Bayard
15	24	L'épouvanteur	12,50%	45,80%	Août 13 - Mai 14 ; Févr 15 - Avr 15 ; Févr 16 - Mai 16 ; Févr 17 - Janv 18 ; Nov 18 - Déc 18 ; Nov 19 - Déc 19	4/27 (14,8%)	2004	2005	2019	16	Oui	Anglais (Royaume-Uni)	Bayard
16	23	Les filles au chocolat	8,60%	39,10%	Août 13 - Mars 17	23/40 (57,5%)	2010	2011	2021	11	Non	Anglais (Royaume-Uni)	Nathan
17	22	Percy Jackson	13,60%	72,70%	Août 13 - Nov 15	10/24 (41,6%)	2005	2005	2015	12	Oui	Anglais (États-Unis)	Albin Michel
18	22	The mortal instruments	0%	36,30%	Sept 13 - Juin 14 ; Juin 15 ; Mai 17 ; Avr 18	2/13 (15,3%)	2007	2008	2015	6	Oui	Anglais (États-Unis)	Pocket Jeunesse
19	22	Les contes de Beedle le Barde	0%	27,20%	Mai 17 - Juin 20	10/31 (32,2%)	2008	2008	2008	1	Oui	Anglais (Royaume-Uni)	Gallimard Jeunesse
20													

2. Premier tableau de classement

Nombre total d'occurrences	Titre du roman/de l'ensemble romanesque	Nombre de tomes parus en juin 2021
177	Le journal d'un dégonflé	15
82	Les royaumes de feu	13
72	L'épreuve	6
68	Frigiel et Fluffy	9
67	Harry Potter	8
58	Hunger Games	4
56	Divergente	4
42	Did I mention I love you?	4
37	Les chevaliers d'Émeraude	39
32	Goal	9
30	La guerre des clans	27
29	Nos étoiles contraires	1
26	Violetta	30
25	Miss Peregrine et les enfants particuliers	6
24	L'épouvanteur	16
23	Les filles au chocolat	11
22	Percy Jackson	12
22	The mortal instruments	6
22	Les contes de Beedle le Barde	1
19	Les Animaux Fantastiques	2

3. Tableau concernant l'âge cible

Nombre total d'occurrences	Titre du roman/de l'ensemble romanesque	Maison d'édition francophone	Mention de l'âge cible
177	Le journal d'un dégonflé	Seuil Jeunesse	9 - 12 ans
82	Les royaumes de feu	Gallimard Jeunesse	Romans junior (A partir de 9 ans)
72	L'épreuve	Pocket Jeunesse	Littérature adolescents
68	Frigiel et Fluffy	Slalom	Roman enfant (8-12 ans)
67	Harry Potter	Gallimard Jeunesse	A partir de 9 ans
58	Hunger Games	Pocket Jeunesse	Roman adolescent (à partir de 13 ans)
56	Divergente	Nathan	A partir de 14 ans
42	Did I mention I love you?	Pocket Jeunesse	Roman adolescent (à partir de 13 ans)
37	Les chevaliers d'Émeraude	Michel Lafon	9 - 12 ans
32	Goal	Michel Lafon	9 - 12 ans
30	La guerre des clans	Pocket Jeunesse	Roman enfant (8-12 ans)
29	Nos étoiles contraires	Nathan jeunesse	12 - 14 ans
26	Violetta	Hachette	Enfants/ados, premières lectures
25	Miss Peregrine et les enfants particuliers	Bayard	A partir de 12 ans
24	L'épouvanteur	Bayard	A partir de 12 ans
23	Les filles au chocolat	Nathan	Roman enfant (8-12 ans)
22	Percy Jackson	Albin Michel	Dès 13 ans
22	The mortal instruments	Pocket Jeunesse	Roman adolescent (à partir de 13 ans)
22	Les contes de Beedle le Barde	Gallimard Jeunesse	A partir de 9 ans
19	Les animaux Fantastiques	Gallimard Jeunesse	A partir de 9 ans

4. Tableau concernant le genre

Nombre d'occurrences total	Titre du roman/de l'ensemble romanesque	Maison d'édition francophone	Mention du genre sur le site internet de l'éditeur	Imaginaire
177	Le journal d'un dégonflé	Seuil Jeunesse	Journal intime, ordinaire	Non
82	Les royaumes de feu	Gallimard Jeunesse	Fantasy, Fantastique, Aventure	Oui
72	L'épreuve	Pocket Jeunesse	Science-fiction	Oui
68	Frigiel et Fluffy	Slalom	Fantasy, Magie	Oui
67	Harry Potter	Gallimard Jeunesse	Fantastique, Magie	Oui
58	Hunger Games	Pocket Jeunesse	Science-fiction, Dystopie	Oui
56	Divergente	Nathan	Post-apocalyptique	Oui
42	Did I mention I love you?	Pocket Jeunesse	Romance	Non
37	Les chevaliers d'Émeraude	Michel Lafon	Heroic fantasy	Oui
32	Goal	Michel Lafon	Football, Sport	Non
30	La guerre des clans	Pocket Jeunesse	Fantasy, Magie	Oui
29	Nos étoiles contraires	Nathan jeunesse	Romance	Non
26	Violetta	Hachette	Romance, Amitié	Non
25	Miss Peregrine et les enfants particuliers	Bayard	Paranormal	Oui
24	L'épouvanteur	Bayard	Fantastique, Magie	Oui
23	Les filles au chocolat	Nathan	Romance, Fille	Non
22	Percy Jackson	Albin Michel	Mythologie	Oui
22	The mortal instruments	Pocket Jeunesse	Fantastique	Oui
22	Les contes de Beedle le Barde	Gallimard Jeunesse	Magie, Conte	Oui

5. Premières de couverture des ouvrages du corpus¹

5.1. L'Épreuve

L'Épreuve a connu deux éditions chez le même éditeur : nous les présentons ici chronologiquement.



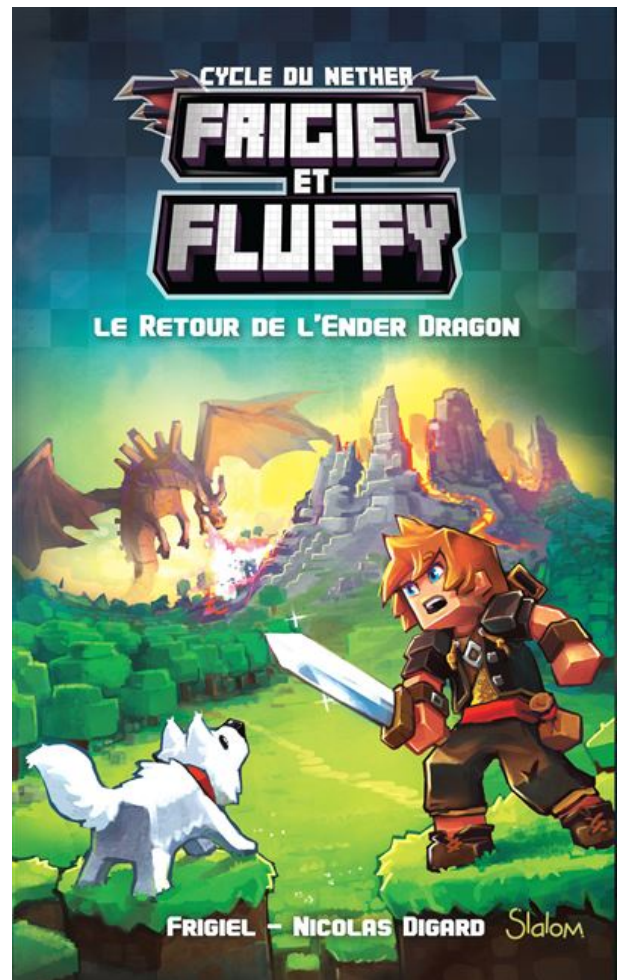
¹ Sources iconographiques :

- Librairie Gallimard, « L'épreuve : le Labyrinthe » [en ligne : consulté le 15/10/2021], <https://www.librairie-gallimard.com/livre/9782266270854-l-epreuve-t-1-le-labyrinthe-james-dashner/>
- Je bouquine, « L'Épreuve/ Tome 1 : Le Labyrinthe » [en ligne : consulté le 16/03/22], <https://www.jebouquine.com/jb-live/actus-jb/lepreuve-tome-1-le-labyrinthe/>
- Gallimard Jeunesse, « Les Royaumes de Feu » [en ligne : consulté le 15/10/2021], <https://www.gallimard-jeunesse.fr/9782070661831/les-royaumes-de-feu-1.html>
- Lisez !, « Frigiel et Fluffy », [en ligne : consulté le 15/10/2021], <https://www.lisez.com/livre-grand-format/frigiel-et-fluffy-t1-le-retour-de-lender-dragon-lecture-roman-jeunesse-aventures-minecraft-des-8-ans/9782375540091#lecteurs-babelio>

5.2. Les royaumes de Feu



5.3. Frigiel et Fluffy



6. Texte des quatrième de couverture des ouvrages du corpus¹

6.1. L'Épreuve

« SE SOUVENIR, SURVIVRE, S'ENFUIR... »

« Quand Thomas reprend connaissance, sa mémoire est vide, seul son nom lui est familier... Il se retrouve entouré d'adolescents dans un lieu étrange, à l'ombre de murs infranchissables. Quatre portes gigantesques, qui se referment le soir, ouvrent sur un labyrinthe peuplé de monstres d'acier. Chaque nuit, le plan en est modifié. Thomas comprend qu'une terrible épreuve les attend tous. Comment s'échapper par le labyrinthe maudit sans risquer sa vie ? Si seulement il parvenait à exhumer les sombres secrets enfouis au plus profond de sa mémoire... »

6.2. Les Royaumes de Feu

« UNE SAGA ÉPIQUE ET FLAMBOYANTE, PAR L'UN DES CRÉATEURS DE *LA GUERRE DES CLANS*. »

« Une terrible guerre divise les royaumes du monde de Pyrrhia. Selon une mystérieuse prophétie, seuls cinq jeunes dragons nés lors de la Nuit-la-plus-Claire pourront mettre fin aux combats et apporter la paix. Mais les élus, Argil, Tsunami, Gloria, Comète et Sunny, rêvent de voler de leurs propres ailes plutôt que d'accomplir leur destin... »

« Un univers riche et fascinant, une intrigue captivante, une amitié indéfectible. Partagez l'aventure de cinq jeunes dragons aussi valeureux qu'attachants. »

6.3. Frigiel et Fluffy

« Découvre les aventures inédites du youtubeur Minecraft Frigiel et de son fidèle compagnon Fluffy ! »

¹ Sources des textes : DASHNER, James, *L'Épreuve : le Labyrinthe*, Pocket jeunesse, Paris, 2012, 4^e de couverture.

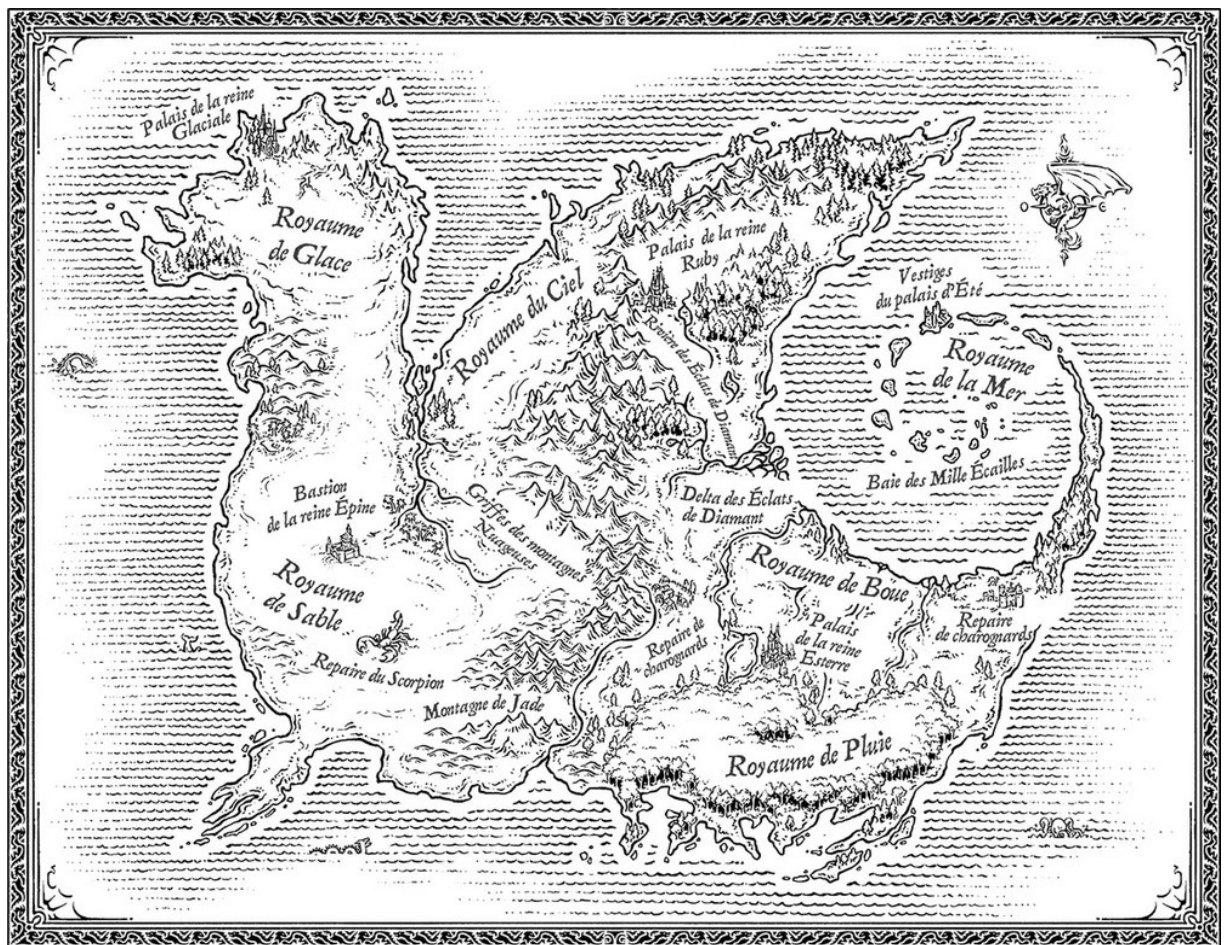
SUTHERLAND, T. Tui, *Les Royaumes de Feu : la Prophétie*, Gallimard Jeunesse, Paris, 2015, 4^e de couverture.

FRIGIEL, DIGARD, Nicolas, *Frigiel et Fluffy : le Retour de l'Ender Dragon*, Slalom, Paris, 2016, 4^e de couverture.

« La fête bat son plein dans le village de Lanniel quand un immense dragon noir apparaît au-dessus des toits. Avant de se lancer à l'assaut de la créature, Ernald, le grand-père de Frigiel, lui confie un mystérieux coffre noir qu'il lui fait promettre d'apporter à son ami Valmar, à Puaba. Propulsé dans une aventure inattendue, Frigiel part sur les routes, ignorant qu'il transporte l'un des objets les plus recherchés au monde, convoité par le terrible sorcier Askar. Or, celui-ci vient de s'échapper de sa prison des Farlands... »

7. Cartes du monde des ouvrages du corpus¹

7.1. Les Royaumes de Feu



¹ Sources iconographiques : SUTHERLAND, T. Tui, *Les Royaumes de Feu : la Prophétie*, Gallimard Jeunesse, Paris, 2015, p. 6.
FRIGIEL, DIGARD, Nicolas, *Frigiel et Fluffy : le Retour de l'Ender Dragon*, Slalom, Paris, 2016, p. 3.

7.2. Frigiel et Fluffy



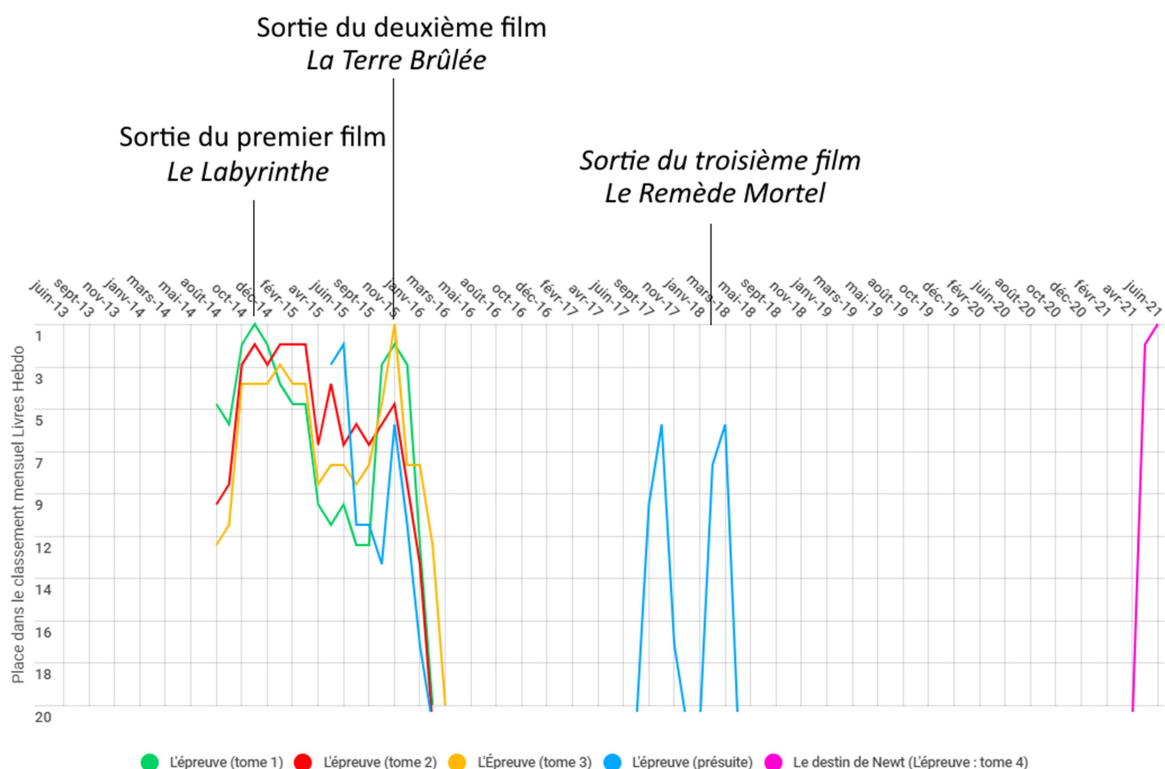
8. Présentation des ouvrages du corpus

Nous présenterons les trois cycles de notre corpus dans l'ordre chronologique à l'aide de données à vocation pratique, un regard sur le parcours des ventes du cycle, et un rapide résumé de l'histoire, au sens genettien, du texte.

8.1. L'Épreuve

8.1.1. Données relatives aux parutions et aux ventes

L'Épreuve est le titre francophone du cycle appelé originellement *The Maze Runner*, de l'auteur américain James Dashner ; la parution a débuté en 2009 aux États-Unis chez l'éditeur Delacorte Press, et en 2012 en France chez Pocket Jeunesse. Durant la période que couvre notre collecte de données sont parus six tomes, tous au même éditeur : *Le labyrinthe* (2012), *La Terre Brûlée* (2013) et *Le remède mortel* (2014) constituent un premier cycle. Les parutions suivantes constituent une « présuite » se déroulant avant les événements de ce dernier : *L'ordre de tuer* (2015) et *La braise* (2017). Enfin, *Le labyrinthe : le destin de Newt* (2021) poursuit les événements du premier ensemble. On constate que malgré cette première publication en français en 2012, *L'Épreuve* n'apparaît dans notre classement qu'en 2014 : c'est en effet au moins d'octobre de cette année que paraît au cinéma une adaptation



cinématographique du premier tome par le réalisateur Wes Ball et produit par la *20th Century Fox*. On voit aisément apparaître une corrélation entre parution des premiers films et ventes des romans dans notre graphique.

On peut également constater que le succès du cycle a été un phénomène intense mais bref, puisque les ventes chutent drastiquement quelques mois après la sortie du deuxième film ; en outre, on observe la parution de la troisième adaptation n'a pas le même effet sur les ventes que la deuxième.

8.1.2. Résumé du premier cycle

L'Épreuve met en scène Thomas, un garçon qui s'éveille un jour sans aucun souvenir au milieu d'une large cour aménagée entourée de murs contenant un labyrinthe. Ce labyrinthe contient des créatures mortelles appelées griffeurs et l'organisation de ses murs change tous les jours. Thomas est accompagné d'une soixantaine de jeunes garçons, appelés Blocards et également amnésiques, qui se sont répartis en différents corps de métiers pour assurer la subsistance du groupe. Ils trouvent finalement la sortie, et parviennent à s'échapper avec une partie des Blocards. Ils découvrent que le monde extérieur a été dévasté par des éruptions solaires, et qu'un virus mortel hautement contagieux fait perdre toute humanité aux personnes contaminées.

Le Wicked est l'organisation qui a conçu le labyrinthe pour tester ces jeunes immunisés au virus dans le but de concevoir un vaccin ; c'est également pour cette raison qu'ils leur ont effacé la mémoire. Ils continuent à les tester les Blocards en leur faisant traverser une zone désertique dangereuse. Les adolescents finissent cependant par s'échapper du joug de l'organisation pour se cacher dans une ville, et entrent en contact avec le Bras Droit, un groupe qui vise à contrer les agissements du Wicked. Lors de l'attaque contre le Wicked, Thomas et ses amis réalisent que les méthodes du Bras Droit sont trop extrêmes ; heureusement, ils trouvent une issue pour faire s'échapper toute une petite communauté. Ils décident de recommencer la vie loin du virus et des éruptions solaires.

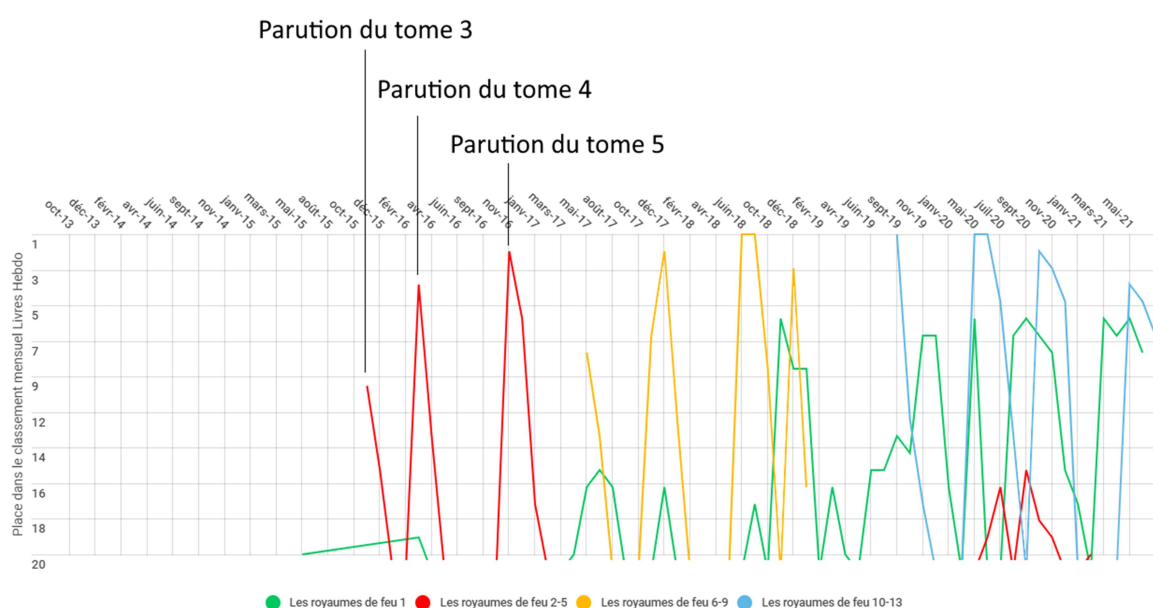
8.2. Les Royaumes de Feu

8.2.1. Données relatives aux parutions et aux ventes

Les Royaumes de Feu est le titre francophone du cycle appelé originellement *The Wings of Fire*, de l'autrice américaine Tui T. Sutherland ; la parution a débuté en 2012 aux États-Unis chez l'éditeur Scholastic, et en 2015 en France chez Gallimard Jeunesse. Durant la

période que couvre notre collecte de données sont parus douze tomes, tous au même éditeur : *La Prophétie* (2015), *La Princesse Disparue* (2015)¹, *Au cœur de la jungle* (2015), *L'île au secret* (2016) et *La Nuit-la-plus-claire* (2016) constituent un premier cycle. Ce cycle est suivi d'un deuxième ensemble de cinq tomes suivant chronologiquement le premier ; les personnages du cycle originel y sont présents, mais ne sont plus les protagonistes. Enfin, un troisième cycle se déroulant sur un autre continent a été entamé en 2020.

Pour des raisons de lisibilité de l'image, nous avons réalisé dans notre graphique une moyenne des positions de groupes de romans dans le classement. On peut observer, en vert, que le premier tome réapparaît dans le classement aux parutions d'un nouveau tome ; ces dernières sont facilement observables, et sont représentées par les pics des courbes. *Les Royaumes de Feu* se sont vendus, tous tomes confondus, de manière régulière depuis le début des parutions jusqu'à la fin de notre période d'observation, mais toujours plus intensément au moment de la sortie d'un nouveau tome. On peut déduire que de nouveaux lecteurs commençaient régulièrement la série en observant la courbe d'apparition dans le classement du premier tome.



8.2.2. Résumé du premier cycle

Les Royaumes de Feu est le récit des cinq « dragonnets du destin »², cinq dragons de clans différents qui sont désignés par une prophétie comme ceux destinés à mettre fin à la

¹ Ces deux premiers romans sont parus simultanément en français en janvier 2015.

² Argil des Ailes de Boue ; Tsunami des Ailes de Mer ; Gloria des Ailes de Pluie, qui aurait dû, selon la prophétie, être une Aile de Ciel ; Comète des Ailes de Nuit ; Sunny des Ailes de Sable.

guerre qui ravage le continent. Celle-ci oppose trois sœurs rivales des Ailes de Sable qui se battent pour le trône du clan ; par un jeu d'alliances, tous les clans sauf les Ailes de Pluie sont en guerre. Les dragonnets, qui ont passé leur existence dans une grotte sous la tutelle des Serres de Paix, une organisation qui souhaite à restaurer la paix sur le monde grâce à la prophétie, décident de s'échapper avant d'avoir fini leur éducation, car leurs gardiens les traitent mal.

Les reines rivales souhaitent toutes capturer les dragonnets afin d'user de la prophétie à leur avantage ; ces derniers ignorent cependant de la manière dont ils vont pouvoir mettre fin à la guerre. Ils voyagent alors à travers le continent, découvrant les différentes cultures, et retrouvent certains de leurs parents, qui ne sont pas toujours comme ils l'avaient espéré. Gloria, des Ailes de Pluie, devient finalement reine de son clan et sauve les mystérieux Ailes de Nuit de la destruction de leur île ; ils apprennent en outre que la prophétie a été inventé de toutes pièces par des dragons qui souhaitaient s'en servir pour obtenir le pouvoir. Cependant, forts des deux clans dirigés par Gloria et d'avoir retrouvé la mère de Sunny, une puissante cheffe rebelle, les dragonnets décident d'organiser une rencontre entre les trois reines. En retrouvant l'Œil d'Onyx, bijou royal, ils parviennent à mettre sur le trône la mère de Sunny. Ils décident alors de créer une école où pourront se côtoyer les dragonnets de différents clan pour qu'il n'y ait plus de guerre.

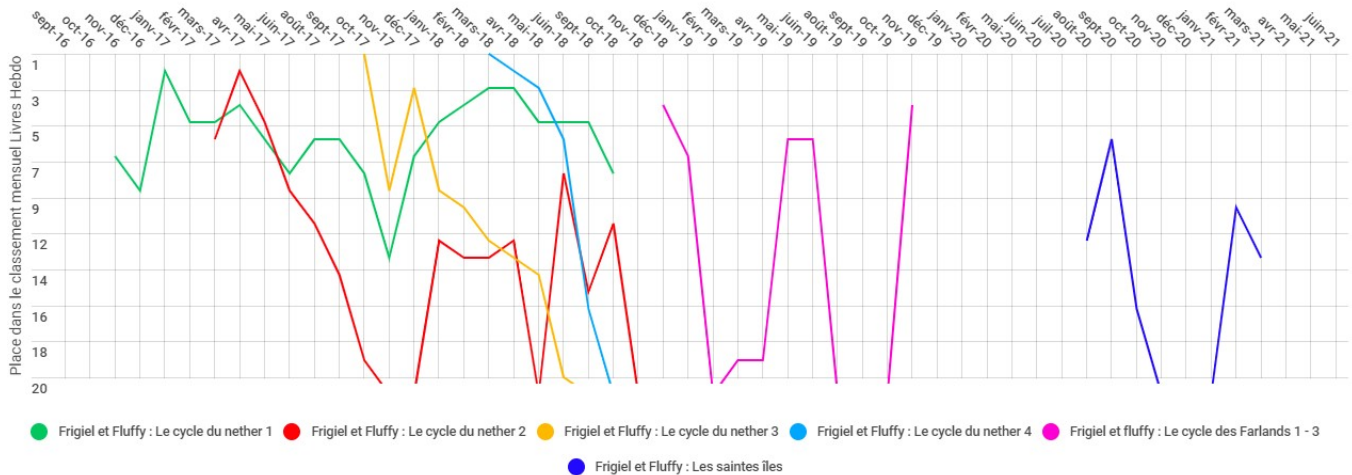
8.3. Frigiel et Fluffy

8.3.1. Données relatives aux parutions et aux ventes

Frigiel et Fluffy est le nom du cycle écrit par l'auteur français Nicolas Digard et le youtubeur Frigiel ; la parution a débuté en 2015 chez l'éditeur Slalom. Durant la période que couvre notre collecte de données sont parus treize tomes, tous au même éditeur : *Le retour de l'Ender Dragon* (2015), *Les Prisonniers du Nether* (2016)¹, *La Forêt de Varogg* (2016) et *La Bataille de Meraïm* (2017) constituent un premier cycle, intitulé *Cycle du Nether*. Ce cycle est suivi d'un deuxième ensemble de trois tomes suivant chronologiquement le premier, intitulé *Cycle des Farlands*, puis d'un troisième, lui aussi de trois tomes et se déroulant à la suite du deuxième : il s'intitule *Cycle des Saintes-îles*. Un dernier cycle de trois tomes est enfin paru en 2018, et se déroule avant les événements du premier ensemble ; il s'intitule *Les Origines*. Tous à l'exception de la présuite mettent en scène les mêmes personnages.

¹ Ces deux premiers romans sont parus simultanément en français en janvier 2015.

Nous présentons, dans ce graphique, une courbe pour chaque tome du premier cycle, mais avons rassemblé en une seule courbe, grâce à une moyenne, les cycles suivants à des fins de lisibilité. Nous pouvons constater que le premier cycle a connu un succès plus important que les suivants ; le premier tome, particulièrement, est resté en bonne position dans le classement de novembre 2016 à octobre 2018.



8.3.2. Approche de l'architexte : *Minecraft* et *Frigiel*

Frigiel et Fluffy est le nom de multiples séries de vidéos publiées entre juillet 2012 et septembre 2021 sur la plate-forme Youtube par le vidéaste Frigiel, qui y comptabilise plus de deux millions d'abonnés. Ces vidéos sont du genre du *Let's play*¹, et comptent sept saisons pour un total de 459 vidéos au total. Le jeu-vidéo présent dans ces vidéos est *Minecraft*, considéré par Wikipédia comme le jeu vidéo le plus vendu du monde² : il a généré plus de 350 million de dollars et a été, en 2020, le jeu-vidéo le plus regardé sur Youtube selon le site américain *Gamespot*³, plus de 9 ans après sa sortie officielle en 2011. *Minecraft* est un jeu de survie de type « bac à sable »⁴ dans lequel le joueur évolue dans un monde constitué de

¹ « De l'anglais "Let's Play", construit par nominalisation de l'expression verbale "let's play", littéralement "jouons". » Il s'agit donc de regarder un vidéaste jouer à un jeu vidéo, généralement tandis qu'il commente ses actions de diverses manières. *Wictionnaire*, « Let's Play », [en ligne : consulté le 15/03/2022], https://fr.wiktionary.org/wiki/Let%E2%80%99s_Play

² *Wikipédia*, « Liste de jeux-vidéos les plus vendus », [en ligne : consulté le 15/03/2022], https://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_des_jeux_vid%C3%A9o_les_plus_vendus

³ *Gamespot*, « Minecraft Reached 140 Million Monthly Users And Generated Over \$350 Million To Date », [en ligne : consulté le 15/03/2022], <https://www.gamespot.com/articles/minecraft-reached-140-million-monthly-users-and-generated-over-350-million-to-date/1100-6490962/>

⁴ « Le jeu sandbox (« jeu bac à sable » en français) est un genre de jeu vidéo dont le gameplay est non linéaire et émergent, et qui fait principalement appel à la curiosité et à la créativité du joueur, le tout avec ou sans objectif prédéfini. » *Wikipédia*, « Jeu sandbox », [en ligne : consulté le 15/03/2022], https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_sandbox

cubes ; il peut interagir avec ces cubes, les placer et les détruire, fabriquer des objets, combattre des monstres, et beaucoup d'autres activités. Les séries de vidéos *Frigiel et Fluffy* ne sont pas scénarisées : on peut y voir le vidéaste jouer à une version de *Minecraft* sur laquelle sont installés par des « mods »¹, modifications non-officielles créées par les joueurs qui ajoutent du contenu au jeu, ou modifient ce dernier. Ces mods permettent à Frigiel de proposer un contenu toujours nouveau aux spectateurs, et offrent au vidéaste un cadre dans lequel progresser. Le roman *Frigiel et Fluffy* propose cependant un scénario original, inspiré avant tout des deux personnages, et non d'une des aventures vécues en vidéo.

8.3.3. Résumé du premier cycle

Frigiel, jeune orphelin de 15 ans, vit dans un village avec son grand-père Ernald, souvent absent. Tout bascule lorsqu'un dragon attaque le village ; Ernald confie alors un mystérieux coffre à Frigiel et le charge d'aller trouver un dénommé Valmar dans une ville du royaume avant de disparaître affronter le dragon. Frigiel se met en chemin et rencontre Abel, puis, une fois à destination, Alice, une jeune voleuse, et ils deviennent amis. Cependant, le dragon attaque la cité dans laquelle ils se trouvaient, et ils doivent fuir. Valmar révèle à Frigiel qu'il est le seul à avoir accès ce que contient le coffre que lui a donné son grand-père ; il renferme la seule pioche capable de détruire le Bloc du Néant, un bloc qui annule toute magie. Frigiel est, pour cette raison, recherché à la fois par le roi Llud Law, qui déteste les mages et souhaite empêcher la destruction du Bloc, et par son frère déchu Askar Raug, qui déteste les non-mages et veut anéantir le Bloc.

Le groupe d'amis perdent leur coffre et rencontrent les mages, exilés dans une dimension inhospitalière appelée le Nether ; Frigiel se découvre des pouvoirs magiques. Le jeune homme est capturé avec ses amis et retrouve finalement son grand-père dans une prison, mais ils parviennent à s'échapper avec de nouveaux alliés. Frigiel et ses amis apprennent l'existence d'un second coffre grâce à Ernald, et parviennent à s'en emparer : ils affrontent alors le roi Llud Law au cours d'une bataille, et parviennent à briser le Bloc de Néant et défaire le roi. Son frère Askar Raug est désormais libre et ambitionne la couronne, mais ils parviennent à le vaincre également. Ils élisent finalement comme dirigeante la mère d'Alice, qui s'avérait être à la tête d'une puissante organisation rebelle, et restaurent la paix dans le royaume.

¹ « (En particulier) (Jeux vidéo) Un module contenant des modifications apportées à un jeu vidéo par un utilisateur. » *Wictionnaire*, « mod », [en ligne : consulté le 15/03/2022], <https://fr.wiktionary.org/wiki/mod>

9. Exemple : épilogue du Labyrinthe

Épilogue

Note de service du WICKED, 27/01/32, 22 h 45

À : Mes associés

De : Ava Paige, chancelière

Sujet : Considérations sur les épreuves du Labyrinthe, groupe A

Je crois que nous serons tous d'accord pour convenir que les épreuves ont été un succès. Vingt survivants, tous parfaitement qualifiés pour la suite du programme. Les réactions aux variables ont été satisfaisantes et encourageantes. Le meurtre du garçon et le « sauvetage » nous ont offert un excellent final. Nous avons besoin de les pousser à leurs limites pour connaître leurs réactions. Honnêtement, je suis stupéfaite de constater qu'en fin de compte, envers et contre tout, nous avons pu réunir un tel échantillon de gamins qui n'ont jamais baissé les bras.

10. Tableaux de la tension narrative

10.1. L'Épreuve

Légende : questions relatives à...		Curiosité		Séquences narratives de suspense		Éléments de surprise
N° du chapitre	Fins de chapitres	Questions posées	Réponses données	Nœuds et retards	Dénouements	
1	« Content de te voir, Tocard, bienvenue au Bloc ». Thomas n'oublierait jamais ces mots.	Qui sont les Blocards ? Quelle était leur vie d'avant ? Pourquoi sont-ils là ? Quel est cet endroit ? Comment en sortir ? Pourquoi s'y trouve-t-il ? Qui sont les Créateurs ? Comment est le monde hors du Labyrinthe ?				
2	[...] il ferma les yeux, priant pour qu'on le réveille de ce cauchemar.					
3	La Transformation. C'était le mot qu'avait employé Gally. Thomas frissonna.	Qu'est ce que la Transformation ? Que sont les Griffeurs ?	Les Griffeurs sont des créatures terribles qui peuplent le Labyrinthe. La transformation est la terrible conséquence d'une piqûre de Griffeur.			
4	Thomas n'avait pas le choix. Il suivit son compagnon.	Qu'est ce que le labyrinthe, que contient-il ?	Le Bloc est entouré d'un Labyrinthe.			
5	Il s'endormit beaucoup plus facilement qu'il ne s'y attendait.		Thomas a des souvenirs du Labyrinthe. Il a la conviction qu'il doit devenir coureur.			
6	(Ils visitent le Bloc). Il emboîta le pas à Alby.		Le Labyrinthe est rempli de Griffeurs, des créatures terribles ; ils en cherchent la sortie. Thomas voit un Griffeur.			
7	(Une sirène retentit ; une nouvelle personne sort de la boîte seulement un jour après l'arrivée de Thomas) ; Là-dessus, il partit au pas de course vers la ferme.		Thomas visite le Bloc ; les murs du Labyrinthe se déplacent pendant la nuit ; le plus ancien Blocard est là depuis deux ans.			
8	Quelques mots étaient griffonnés en lettres noires : « C'est la dernière. Il n'y en aura pas d'autre. »	Qui est cette fille ?				
9	Quelques instants plus tard, il pénétrait dans le bois. Tout s'assombrissait subitement.	Que signifie "WICKED" ?		Pourquoi tout s'assombrissait subitement ?		"Tout s'assombrissait subitement".
10	Thomas se redressa, le souffle court, et put enfin dévisager son agresseur. C'était le malade de la ferme. Ben.			Ben attaque Thomas ; il paraît enragé.	La forêt est plus profonde que Thomas ne l'avait anticipé.	
11	Mais avant qu'il ait eu le temps d'ouvrir la bouche, le garçon s'écroula sous ses yeux.			Pourquoi le garçon s'écroule-t-il ?	Alby neutralise Ben avec un arc.	Le garçon s'écroule sous les yeux de Thomas.
12	– J'ai trouvé un cadavre, annonça-t-il. – Hein ? S'exclama Alby. Un cadavre de quoi ? Minho sourit. – Un cadavre de Griffeur.			Comment le Griffeur est-il mort ?	Le garçon était épuisé.	
13	(Un des jeunes va être banni hors des murs pendant la nuit pour avoir attaqué Thomas). Newt s'arrêta devant Alby et lui remit la perche. Thomas put enfin distinguer ce (Le jeune a été banni après avoir imploré la pitié). Thomas ferma les yeux. Il découvrit avec surprise qu'il avait les yeux inondés de larmes.					
14						
15	(En parlant du cadavre de Griffeur) « Qui a bien pu tuer cette saleté ? » [...] De toute évidence, Newt n'en avait pas la moindre idée.			Un Griffeur mort sous-entend la présence d'une créature plus terrible encore qui pourrait les tuer.		
16	Il se glissa entre les pointes à la dernière seconde et s'engouffra dans le labyrinthe. Le mur se referma derrière lui dans un bruit sourd ; l'écho roula sur les pierres couvertes (Des bruits inquiétants retentissent dans le Labyrinthe). – On se sépare... c'est notre seule chance. Ne t'arrête pas, compris ? Ne t'arrête surtout pas ! Là-dessus, il partit en			Thomas entre dans le Labyrinthe est bloqué pour la nuit : c'est très dangereux.		
17				Thomas se retrouve seul avec Alby inconscient alors qu'on entend des Griffeurs approcher.	Le Griffeur n'était pas mort ; il finissait le mort.	

VII. ANNEXES

18	Puis une ombre s'avança dans leur direction. Une chose indescriptible qu'il avait déjà vue, mais derrière la protection d'une vitre épaisse. Un Griffeur.			Un Griffeur approche.	Thomas escalade le mur grâce à des lianes et place Alby en hauteur.	
19	Soudain, dans une explosion de lumière et de bruit, le Griffeur revint à la vie. Et se mit à grimper sur le mur.			Le Griffeur grimpe sur le mur.	Thomas s'enfuit et parvient à éloigner les Griffeurs d'Alby.	
20	En tournant à un coin, il s'arrêta net, pétrifié. Trois Griffeurs lui barraient la route et roulaient droit vers lui.			Trois Griffeurs barrent la route à Thomas.		
21	(Thomas et Minho viennent de vaincre des Griffeurs, qui disparaissent mystérieusement dans le vide). Il ne parvenait pas à comprendre où débouchait la Falaise, ni ce qui avait pu arriver aux Griffeurs. Ses dernières forces l'abandonnèrent. Il se roula en boule sur le sol et se mit à pleurer.				Les Griffeurs disparaissent dans le vide ; Thomas retrouve Minho.	
22	— Il vient de commencer la Transformation, ajouta Chuck. À cet instant, comme en réponse à un signal, un effroyable hurlement retentit dans la chambre voisine.			Alby survivra-t-il à la transformation ? Deviendra-t-il aussi enragé que Ben ?	Thomas et Minho ont survécu à leur nuit dans le Labyrinthe : ils sont hors de danger.	
23	Thomas n'aimait pas du tout la tournure que prenaient les événements. — J'ai convoqué un rassemblement du conseil, continua Newt. Et tu seras là. Tu es le seul sujet inscrit à l'ordre du jour.			Comment Thomas va-t-il être jugé ?		
24	À la surprise générale, Minho se leva brusquement. [...] Thomas retint son souffle. — Je propose que ce tocard me remplace à la tête des coureurs.					Minho propose que Thomas devienne le chef des coureurs.
25	— Je ne sais pas ce que tu es venu faire ici, mais je te jure que je saurai t'en empêcher. Quitte à te tuer, s'il le faut. Là-dessus, il quitta la pièce pour de bon en claquant la porte derrière lui.			Gally menace Thomas de le tuer.		
26	Il paraît qu'Alby n'arrête pas de se débattre et de ruer dans tous les sens en disant qu'il veut parler à quelqu'un. [...] — Euh... ce n'est pas toi qu'il veut voir. — Comment ça ? Chuck indiqua Thomas. — Il veut lui parler à lui.			Alby veut parler à Thomas : il l'a sans doute vu dans ses souvenirs.	Thomas doit passer une journée en prison.	
27	(Les protagonistes vont voir Alby qui subit la transformation). — Protège les plans. Alby leur tourna le dos, indiquant par là qu'il avait fini de parler.	Qu'est ce que La Braise ? Pourquoi Alby a-t-il tenté de se tuer ?		Alby conseille à Thomas et Newt de protéger les plans du Labyrinthe.	Alby se souvient de qui est Thomas.	
28	(Thomas entend la voix de Theresa par télépathie et prend peur.) Et il continua à courir, enfilant les couloirs, toujours plus loin dans le Labyrinthe. <i>Toi et moi, Tom. C'est nous qui leur avons fait ça. Et à nous aussi. Toi et moi, Tom. C'est nous qui leur avons fait ça. Et à nous aussi.</i>	Pourquoi Theresa peut-elle parler à Thomas par télépathie ? Que signifie "C'est nous qui leur avons fait ça" ?	La fille s'appelle Theresa.			
29	Thomas hocha la tête et quitta la cuisine derrière Newt. Soudain, sa journée au gnouf lui sembla idéale. Il pourrait enfin rester assis sans rien faire.					
30	Thomas se leva pour faire les cent pas dans sa cellule, bien décidé à tenir sa promesse. — Je te le jure, Chuck, murmura-t-il. Je te jure de te ramener chez toi.					
31	Thomas se fit la promesse de mettre de côté les incidents bizarres et les épreuves qu'il avait subies. Il se consacrerait entièrement à l'énigme du Labyrinthe jusqu'à ce qu'il Thomas sentit la nervosité monter en lui. — Euh... oui. — Tu es prêt, oui ou non ? Le regard de Minho s'était durci. Thomas le fixa dans les yeux. — Je suis prêt. — Alors, allons-Il était à deux doigts de s'endormir quand il entendit une voix féminine, pareille à celle d'une déesse, enfermée sous son crâne. [...] <i>Tom, je viens d'enclencher le processus de</i>		Alby révèle les quelques bribes de souvenirs qu'il a vu : le monde hors du labyrinthe est terrifiant. Il a également vu Thomas qui aidait les Créateurs.			
32	Sous leurs yeux éberlués, le Griffeur planta ses piquants dans le sol, s'élança du haut de la Falaise et bascula dans le vide. La créature disparut, telle une ombre avalée par la grisaille. <i>Je suis en train d'oublier... Je vais tout oublier sauf toi... J'ai des choses à te dire ! Mais tout s'efface...</i> Teresa marqua une pause, puis ajouta quelque chose qui n'avait	Qu'est ce que le processus de fin ?	Thomas en apprend davantage sur le fonctionnement du labyrinthe.			
33	Thomas consulta sa montre et comprit avec horreur ce qu'Alby était sur le point de lui dire. — Les murs, toc. Les portes. Elles ne se sont pas refermées ce soir	Pourquoi le soleil a-t-il disparu ?	Un Griffeur de plus disparaît dans le vide, à un endroit spécifique. Thomas et Minho découvrent une zone où les cailloux qu'ils lancent disparaissent également.	La disparition du soleil présage la mort des plantes et des animaux : la recherche d'une sortie est plus urgente.		Le soleil a disparu.
34	À l'instant où il tirait le verrou, Thomas crut entendre le cri plaintif des premiers Griffeurs s'élever dans le Labyrinthe. La nuit commençait.	Que signifie "Le labyrinthe est un code" ?		La boîte n'a pas envoyé de provisions.		
35		Pourquoi Theresa a-t-elle écrit "Wicked is good" sur son bras avant de tout oublier ?	Theresa a des souvenirs de Thomas.	Les portes ne se sont pas refermées : les Griffeurs peuvent pénétrer dans le Bloc pendant la nuit.		
36				La nuit commence : les Griffeurs vont arriver.	Les Blocards se barricadent.	
37						

VII. ANNEXES

38	(Les personnages sont retranchés.) À l'instant où Thomas se rendit compte que le Griffeur était accroché juste derrière la fenêtre, le silence se fit. [...] Mais quand il vit qui se dressait sur le seuil, son Le corps de Gally apparaissait et disparaissait à chaque roulade. Les lumières du monstre jetèrent des reflets jaunes et sinistres sur les bords de la porte ouest quand il s'engouffra dans les profondeurs du Labyrinthe. [...] Il lui			Les Griffeurs ont encerclé l'abri des Blocards.	Gally est en vie.
39	cria d'attendre, de s'arrêter. Trop tard.		Gally se souvient du monde hors du Labyrinthe : il en a très peur.	Gally paraît toujours enragé : il attaque Thomas. Il prophétise que les Griffeurs tueront un d'entre eux chaque nuit.	
40	— Quelqu'un a brûlé toutes les cartes. S'il y avait un code, il est parti en fumée.		Les Griffeurs viennent bien du "trou de vide" que Minho et Thomas ont découvert plus tôt.	Les Blocards ont une idée pour élucider le mystère du Labyrinthe, mais les plans dont ils avaient besoin ont été brûlés.	Gally est emporté par les Griffeurs.
41	— Elles sont intactes, conclut Minho. Il n'en manque pas une. Alors, si tu as une théorie, crache le morceau. — Montrez-les-moi d'abord, demanda Thomas, impatient de				Minho avait caché les plans : ils sont intacts.
42	Pile au centre de la page se dessinait la lettre F.		Les plans du Labyrinthe forment des lettres lorsqu'on les compare d'une certaine façon.		
43	— N'oublie pas ma promesse ! dit-il. Je te ramènerai chez toi ! Chuck leva les deux pouces, les larmes aux yeux. Thomas leva les pouces à son tour ; après quoi, Minho et lui endossèrent leurs sacs et pénétrèrent dans le Labyrinthe.		Des mots formant un étrange code commencent à être déchiffrés.		
44	(Thomas et Minho ne trouvent pas de réponse dans le Labyrinthe). Thomas avait horreur de s'avouer vaincu, mais il hochait la tête. Il leur restait				
45	(Les personnages trouvent le code, mais ne parviennent pas à s'en souvenir). Il leur fallait des indices à propos du code. Ils avaient besoin de souvenirs. Il ne lui restait plus qu'à		Le code du Labyrinthe a été déchiffré, mais les Blocards ne savent pas comment s'en servir.	Thomas va se faire piquer par un Griffeur volontairement pour subir la transformation.	
46	Au prix d'un gros effort, il murmura avant de se laisser happer par les ténèbres : — Ne vous en faites pas. Je l'ai fait exprès...				
47	Le tourbillon l'engloutit. Happé par la brume, il sentit les souvenirs affluer dans son esprit. Tout le reste devint douleur.				
48	Ils éliminent les candidats les plus faibles, ceux qui baissent les bras, et sélectionnent les meilleurs. [...] L'arrivée de Teresa et la disparition du soleil n'étaient que la dernière		Thomas se souvient que lui et Theresa ont mal agi.		Thomas se remet de la transformation.
49	— Ce n'est pas pour rien s'il était dissimulé dans les mouvements des murs. Je suis bien placé pour le savoir : j'étais là quand les Créateurs l'ont conçu.		Les Blocards ont été sélectionnés dans l'enfance pour leur intelligence, puis ont fréquenté une école spéciale. Certains ont subi des altérations du cerveau. Le Labyrinthe vise à tester leur persévérance, non à être élucidé.		
50	— D'accord. C'est où ? demanda Newt en se penchant sur sa chaise. — À l'aplomb de la Falaise, répondit Thomas. Dans le trou des Griffeurs.		Theresa et Thomas ont aidé à concevoir le labyrinthe. L'endroit où utiliser le code est dans le trou des Griffeurs.	Les Blocards vont devoir se rendre dans le trou des Griffeurs, un lieu très dangereux.	
51	(Thomas avance qu'un d'entre eux devra se sacrifier pour permettre aux autres de survivre). — Ah oui ? ironisa Winston. Et ça serait qui ?			Thomas souhaite se sacrifier pour permettre aux autres de s'échapper.	

VII. ANNEXES

52	(Thomas est très inquiet avant de partir pour la dernière épreuve.) Thomas ne dit plus rien, et pendant un long moment ils restèrent assis là, à se tenir la main, en silence. Thomas ressentit					
53	— Aucune idée. C'est pour ça que j'ai peur qu'on ne soit sur le point de commettre une erreur monumentale. Ça risque d'être un carnage. — Tout le monde en est conscient. (Teresa lui prit la main.) On n'a rien à perdre, tu sais ? — Rien, répéta Thomas.		WICKED est l'acronyme de World in Catastrophe : Killzone experiment Department, un texte qui se trouve à différents endroits du Labyrinthe.			
54	La responsabilité qui le liait à ses amis l'écrasa brusquement et lui coupa les jambes. Il continua néanmoins, déterminé à remporter la victoire. « Tu peux le faire. Il suffit d'arriver jusqu'à ce fichu trou », se dit-il.			Thomas et les autres Blocards entrent dans le Labyrinthe, déterminés à en trouver la sortie. Thomas se sent responsable du sort des autres Blocards.		
55	À l'unisson, [les machines] convergèrent lentement vers eux, en déployant leurs appendices bardés d'instruments. Le sacrifice d'Alby avait misérablement échoué.			Alby s'est sacrifié, et les Blocards espèrent que les Griffeurs l'ignoreront, mais cela ne fonctionne pas : ils se dirigent vers eux.		
56	Il prit appui sur son pied gauche au bord de la Falaise et se catapulta dans le ciel crépusculaire, il ramena son épéon contre son torse, tendit la pointe des pieds vers le bas et			Thomas, Theresa et Chuck laissent leurs amis affronter les Griffeurs pour entrer dans le trou.		
57	(Ils poussent un bouton estampillé "Arrêt du Labyrinthe.") Teresa s'exécute. Elle pressa le bouton et un silence total s'abattit sur eux. Et puis, plus loin dans le tunnel, on entendit coulisser une porte.			Un Griffeur surgit. D'autres griffeurs menacent d'emporter Chuck.	Thomas tue le Griffeur.	
58	Devant eux, une vingtaine de [...] personnes se tenaient assises et observaient les blocards en plissant les paupières. Thomas frissonna, terrorisé. On aurait dit des fantômes. [...] Mais Thomas savait que ce n'étaient pas des fantômes. C'étaient ceux qui les avaient envoyés au Bloc, leur volant leur vie. Les Créateurs.		Les Blocards rencontrent les Créateurs.		Les Blocards sortent du Labyrinthe.	
59	Thomas serra Chuck contre lui, de toutes ses forces, comme si ça pouvait le faire revenir, ou lui témoigner sa gratitude. Il les avait sauvés, avait été son seul ami à son arrivée dans le Bloc. Thomas pleura comme jamais. Ses sanglots douloureux envahirent la salle en soulevant des échos d'une tristesse infinie.			Gally tente de tuer Thomas.	Chuck s'interpose et meurt à la place de Thomas.	Gally est en vie. Il tente de tuer Thomas, mais Chuck se sacrifie pour le sauver.
60	Le chauffeur écrasa la pédale de l'accélérateur. Le bus fit une embardée et renversa la malheureuse. Un premier cahot faillit jeter Thomas au bas de son siège quand	Pourquoi les Créateurs ont-ils tué Chuck ?	Les Blocards ont un aperçu du monde hors du Labyrinthe.			Les Créateurs se font tuer par des rebelles.
61	Quand on vint leur dire après le repas qu'il était l'heure d'aller au lit, personne ne protesta. Lui pas plus que les autres. Il avait l'impression qu'il pourrait dormir durant un mois.		Des éruptions solaires ont rendu la planète désertique. L'écosystème s'est effondré. Une maladie qui rend les personnes atteintes sauvages ravage l'humanité. Wicked est le nom de l'organisation qui a créé le Labyrinthe et mis en place ce programme de test.			
62	Thomas roula sur le flanc, heureux qu'on ne puisse pas voir l'expression sur son visage. Pas vraiment un sourire, pas tout à fait du bonheur. Mais presque. Et pour l'instant, « presque » lui					
Épilogue	[...] Curieusement, le fait de les voir ainsi se croire tirés d'affaire est peut-être le plus pénible à observer. Mais ce n'est pas le moment d'avoir des scrupules. Pour le bien de tous, nous devons continuer. [...]			Les Blocards sont encore aux mains des Créateurs : que va-t-il leur arriver ?		Le meurtre des Créateurs par les rebelles n'était qu'un stratagème de Wicked pour que les Blocards se pensent en sécurité : ils sont toujours sous le contrôle de Wicked.

10.2. Les Royaumes de Feu

Légende : questions relatives à...		Curiosité		Séquences narratives de suspense		Éléments de surprise
N° du chapitre	Fins de chapitres	Questions posées	Réponses données	Nœuds et retards	Dénouements	
Prologue	[...] L'autre fixa l'œuf brisé et bafouilla : – Mais... le dragonnet du Ciel... – En miettes. C'est fichu, Palm. [...]	Comment réaliser la prophétie sans Aile du Ciel ? Gloria peut-elle accomplir la prophétie malgré tout ?				
1	Et si c'était possible ? Et si les dragonnets pouvaient s'évader, et survivre, et sauver le monde... à leur manière ?	Qui sont les parents des dragonnets ? Comment est le monde extérieur ? Pourquoi Argil a-t-il attaqué ses amis à la naissance ?		Les dragonnets veulent s'évader.		
2	– Dès que le plan sera bouclé, on file, décréta-t-elle en les regardant dans les yeux tour à tour. On va voir s'ils peuvent contrôler notre destin à distance.					
3	Et s'il venait pour les faire sortir d'ici ? les libérer, les enmener voir le monde ? Ils n'auraient pas besoin de s'évader dans ce cas. Le jour tant attendu était peut-être plus proche qu'ils ne le croyaient.					
4	Argil contemplait la douce lueur bleutée qui s'échappait de la grotte de Gloria. Bien sûr, il fallait suivre la prophétie, mais il ne pouvait s'empêcher de penser qu'une vraie prophétie aurait mentionné Gloria. Et si elle était fausse ?					
5	Argil en avait assez entendu. Il plongea dans le fond pour repasser dans le trou. « Qu'est-ce qu'on peut faire ? Qu'est-ce qu'on peut faire ? » « Qu'est-ce que je peux faire ? » « Le temps presse. » « Comment faire pour la sauver ? »	Qu'a dit Loracle à Comète ? Quels sont les plans de Loracle ?		Les gardiens veulent tuer Gloria.		
6	Il allait lui sauver la vie. Il allait tous les sauver. À condition qu'il ressorte vivant de la rivière.			Saura-t-il retenir sa respiration suffisamment pour s'échapper ?	Argil va s'échapper par la rivière.	
7	Il percuta alors un obstacle et retomba, assommé, sur le sol de la grotte. Alors qu'il sombrait dans l'inconscience, il pensa : « Je suis vraiment un raté. Je n'ai pas réussi à sauver mes amis. »			Argil est assommé, coincé dans une grotte étroite.		
8	Argil déploya ses ailes pour freiner sa chute. Il volait !				Tsunami a réussi à se libérer et a réveillé Argil.	
9	– C'était quoi, ce bruit ? chuchota-t-elle. Argil voulait tourner la tête, mais elle le tenait trop serré. Il entendit cependant un bruissement dans la forêt. Qui se rapprochait. Quelque chose venait droit sur eux.			Quelque chose approche.	Argil et Tsunami ont réussi à sortir de la grotte.	
10	« – Mon nom est Scarlet. Mais je vous conseille de m'appeler Votre Altesse si vous tenez à la vie. » Argil étouffa un cri. Même lui, il connaissait ce nom. Ils étaient nez à nez avec la reine des Ailes du Ciel.			Ils sont face à la reine Scarlet.	Ce sont des Charognards.	
11	Le cœur d'Argil battait à coups sourds dans sa poitrine. Ils avaient trouvé l'entrée. Pour la première fois, il contemplait sa prison de l'extérieur.				Tsunami attaque Scarlet et ils s'enfuient. Ils trouvent l'entrée de leur grotte.	
12	La reine Scarlet se tenait sur le seuil de la grotte. Derrière elle se dressait un bataillon d'Ailes du Ciel de différentes nuances de rouge, mais tous gigantesques et sur les nerfs, crachant des flammèches. Cependant, aucun ne paraissait aussi remonté que la reine.			Scarlet les a retrouvés avec une armée d'Ailes de Ciel.	Ils parviennent à ouvrir la porte de la grotte.	
13	Le cœur d'Argil se serra. Ils étaient passés si près de la liberté... et voilà qu'ils se retrouvaient dans une situation encore pire qu'avant. Cette grotte avait été leur prison... mais il savait que ce n'était rien par rapport à ce qui les attendait, maintenant qu'ils étaient entre les griffes de la reine			Scarlet les prend prisonniers.		Scarlet tue Dune, un des gardiens.
14	Péril se tourna vers lui, les yeux brillants. Argil eut un haut-le-cœur. Il venait de comprendre qu'il allait voir un dragon mourir sous ses yeux.			Les dragonnets sont prisonniers ; ils vont devoir se battre dans une arène, peut-être contre Péril, la championne de la reine, encore invaincue.		

VII. ANNEXES

15	Comète était un spécialiste des cartes, des dates et des parchemins, mais il ne savait absolument pas se battre. Argil n'était franchement pas sûr qu'il survivrait à l'arène.			Comète sera jeté dans l'arène le lendemain.		
16	Une seule chose était sûre. Dès qu'il poserait une serre dans l'arène, il saurait très vite ce que ça faisait de tuer.					
17	— Quant à celui-ci, reprit Scarlet avec délectation en désignant Argil, préparez-le pour l'arène.			Scarlet menace de donner Sunny à la reine Fournaise. Argil va se battre dans l'arène.		
18	Dans un instant, il serait obligé de lâcher son adversaire et, une fois libre de ses mouvements, Fjord l'acheverait d'un souffle de glace fatal. Et ce serait la fin.			Argil est en danger dans l'arène.		
19	Péril croyait sa mère morte. Comment réagissait-elle en apprenant qu'elle était en vie... et qu'il s'agissait de Crécerelle ?	Qui a projeté les gouttelettes noires de venin ?		Argil est toujours prisonnier.	Des gouttelettes noires d'acide tuent l'adversaire d'Argil.	
20	Si je remporte le duel contre l'adversaire que vous me choisirez, vous devrez la relâcher. Elle regarda Crécerelle dans les yeux pour la première fois. — Je veux me battre pour ma mère.				Péril libère accidentellement Argil de ses chaînes.	
21	Argil effleura les ailes de Tsunami tandis qu'on les poussait à l'intérieur du palais. Quoi qu'il arrive maintenant, au moins, il était avec ses amis.			Fournaise arrive : elle risque d'emporter Sunny.		Scarlet tue son vieux conseiller, Balbuzard.
22	— Je sais ! s'écria Comète en sautant sur ses pattes. Je sais quoi faire ! — Dans l'arène ? fit Tsunami, sceptique. — Non, tout de suite, affirma le dragon de nuit. J'ai trouvé le moyen de sortir d'ici.			La reine Scarlet enferme les dragonnets ailleurs pour avoir dérangé son anniversaire.		
23	— Merci, Péril, fit-elle d'un ton mauvais, nous n'avons plus besoin de toi. Argil ne comprenait pas. Péril lui jeta un regard suppliant avant de filer dans le tunnel. La reine sourit aux dragonnets tandis qu'une horde de gardes du Ciel la rejoignait. — Vous alliez où comme ça ? La chaleur et le poids de ses amis reconfortèrent Argil. Il avait beau appréhender ce qui les attendait le lendemain, s'en vouloir d'avoir fait confiance à Péril, être triste qu'elle les ait trahis... il s'endormit aussitôt. Et ne fit pas le moindre cauchemar.			A cause de la trahison de Péril, la reine Scarlet retrouve les dragonnets.	Comète trouve un moyen de s'échapper.	Argil est insensible au feu. Péril trahit les dragonnets.
24				Les dragonnets sont à nouveau en prison, cette fois mieux gardés. Ils combatteront demain.		
25	Tsunami dressa le menton, regarda la reine dans les yeux puis, d'un coup sec, elle brisa le cou de Brankio. Il était clair qu'elle se disait : « J'imagine que c'est toi qui es entre mes griffes. »			Tsunami doit se battre dans l'arène.	Tsunami tue son adversaire.	
26	Lorsqu'il se posa avec majesté sur le sable, les ailes déployées, Argil le reconnut. Loracle était enfin là.			Tsunami doit se battre contre Comète. Comme ils refusent de se battre, ils doivent affronter des Charognards. Ensuite, la reine envoie des Ailes de Glace.	Loracle arrive.	
27	Elle savait qu'il était ami avec Péril. Tout du moins avant qu'elle ne le trahisse. Scarlet voulait forcer Péril à choisir entre sa mère et lui. Quant à Argil, il avait le choix entre tuer Péril... ou mourir.			Loracle ne sauve que Comète : Argil va devoir tuer son amie Péril ou mourir ; Péril devra choisir entre Argil et sa mère.	Loracle tue les Ailes de Glace.	
28	Fournaise était partie chercher ses soldats — pour se protéger du venin de Gloria — et elle revenait, bien décidée à retrouver les dragonnets.		Gloria était à l'origine du venin.	Comète est parti avec Loracle. Fournaise revient poursuivre les dragonnets avec ses soldats.	Gloria attaque Scarlet avec son venin. Péril libère les ailes d'Argil. Les dragonnets sauvent Sunny et commencent à s'enfuir.	
29	Tsunami fit un pas vers Crécerelle, menaçante, mais avant qu'elle puisse répliquer, l'énorme dragonne rouge avait pris son envol. Elle vira sur l'aile au-dessus du lac et s'en fut vers l'est sans un regard en arrière.					
30	L'eau lavait ses écailles du sable et des douleurs de l'arène, il pouvait déployer librement ses ailes et ses amis étaient auprès de lui. Ils n'étaient pas encore en sécurité, mais au moins, il était en mesure de les protéger désormais. Le royaume du Ciel était derrière eux. Les marécages du royaume de Boue les attendaient. Ses parents, sa terre, enfin.				Les dragonnets se sont échappés du Royaume du Ciel.	
31	Quand, soudain, Sunny s'agrippa à son cou, étouffant un cri horrifié, Argil baissa la tête. Juste en dessous d'eux, entre les collines et les marais, s'étendait un champ de bataille jonché de cadavres de dragons.			Gloria a disparu.	Elle s'était cachée pour savoir ce que Argil pensait vraiment d'elle.	Les dragonnets découvrent les restes d'un champ de bataille couvert de cadavres.
32	— Oui, fit-elle sèchement, qu'est-ce que vous voulez ? Argil était pétrifié. Après avoir tant imaginé, espéré, rêvé cet instant, voilà qu'enfin il se retrouvait face à face avec sa mère.			Argil a trouvé sa mère.		
33	Il était déjà prêt à laisser le royaume de Boue derrière lui sans regret quand une voix cria dans leur dos : — Hé ! vous, les dragonnets, revenez par là !			On interpelle Argil et Gloria.	Sa mère l'a vendue contre deux vaches et n'a plus pensé à lui depuis.	
34	Argil les dévisagea un à un en se demandant combien de ses frères et sœurs survivaient à la prochaine bataille. Peut-être parviendrait-il à arrêter la guerre à temps pour tous les sauver...		Argil a attaqué ses amis à la naissance car c'est ainsi que font les Ailes de Boue en sortant de l'œuf.		Argil retrouve ses frères et sœurs, qui lui font bon accueil.	
35	Il ignorait comment ils avaient pu pouvoir accomplir la prophétie et mettre fin à la guerre. Il ignorait comment les parents de ses amis les accueilleraient. En revanche, il savait que Fournaise était à leurs trousses et que ce n'était sûrement pas la seule. [...] Il n'avait plus à chercher le monstre en lui ou à essayer de devenir quelqu'un d'autre. Il pourrait accomplir la prophétie en restant lui-même. « Attention, ne va pas, et si tu es un héros, un Dragonnet du				Comète revient.	
Epilogue	— Donnez-moi les dragonnets, répliqua-t-elle. J'aurai ce que je veux, et vous aurez ce que vous voulez.	Comète est-il un traître ?		Loracle garde un œil sur les dragonnets ; il a donné des ordres à Comète. Loracle et Fièvre menacent de tuer Palm, le dernier Serre de Paix.		Loracle tue Crécerelle.

10.3. Frigiel et Fluffy

		Curiosité		Séquences narratives de suspense		Éléments de surprise
N° du chapitre	Fins de chapitres	Questions posées	Réponses données	Nœuds et retards	Dénouements	
	<p>Légende : questions relatives à...</p> <p>Relatives à l'histoire du royaume</p> <p>Relatives à Frigiel et ses amis</p> <p>Relatives à la magie et au coffre de Frigiel</p> <p>Relatives au mystérieux cavalier/Nergal</p>					
1	Ce qu'il advint ensuite, jamais Frigiel n'aurait pu l'imaginer.	Le roi Lhudd a-t-il attaqué son frère ?		Un garde du roi menace les gens du village.		
2 - Pré-illustration	Une ombre immense s'éleva contre les nuages. Elle glissa au-dessus d'eux. Un silence suffocant s'abattit sur Lammil. Il sembla à Frigiel qu'il était éternel. Puis, une lumière dorée embrasa le sommet des collines comme un second soleil et une énorme boule de feu fondit sur le village.			Une boule de feu se dirige droit vers le village.	Emald s'interpose et sauve les gens du village.	Emald, le grand-père de Frigiel, n'est pas aussi inoffensif qu'il n'y paraît.
2 - Post-illustration	Frigiel savait qu'il devait fuir, mais il n'y arrivait pas. La panique lui scellait les pieds au sol. Il cherchait son grand-père des yeux, mais il ne le trouvait nulle part. Il fut tiré brutalement en arrière.			L'Ender-dragon menace le village ; il s'est pas blessé par les flèches.	Quelqu'un tire Frigiel en arrière.	
3	Ce dragon noir pouvait bien ravager le monde entier, Emald allait devoir s'expliquer. Maintenant ou jamais.	Comment sont morts les parents de Frigiel ? Que sont ces mystérieux cubes rouges ?			C'est Emald, qui met Frigiel en sécurité et s'équipe au combat dans sa cave secrète.	Il y a une trappe secrète remplie d'armes dans la maison de Frigiel et Emald.
4	Un levier placé au bas de l'escalier permettait d'ouvrir la trappe. Frigiel l'actionna et sortit de la pièce.	Pourquoi l'Ender Dragon n'est-il pas mort ? Quel est le mystérieux objet que reçoit Frigiel de Emald ?		Emald part affronter le dragon.	Frigiel reste un moment dans la cave.	
5 - Pré-illustration	Avec un gémissement triste, Fluffy posa son offrande devant son maître et lui lança un regard plein de compassion. L'adolescent serra son ami dans ses bras.			Frigiel est dehors, la nuit : c'est dangereux. Il trouve l'épée brisée d'Emald.		
5 - post-illustration	Il était seul au beau milieu de la forêt d'Ardan, en pleine nuit. Il avait couru si longtemps qu'il n'avait aucune idée d'où il se trouvait. Demain, il devait partir pour Puaba, une ville dont il ignorait tout, y trouver un homme dont il ne connaissait même pas le visage. Et à part ce fichu coffre, cette épée en bois inoffensive, ce bouquin super lourd (un livre qui lui avait raconté de l'immortel ?) et ce minuscule			L'ender-dragon attaque Frigiel.	Frigiel se cache dans une grotte. L'ender-dragon s'en va.	
6	Il reprit le sac juste à temps. Un zombie lui frappa l'épaule et Frigiel ne put retenir un cri. Il donna un dernier coup d'épée et se mit à courir.			Frigiel sort pendant la nuit et se fait attaquer par un squelette, puis par quatre zombies.	Frigiel ramasse ses affaires et fuit.	
7	Non seulement l'endroit qu'il découvrit n'était pas ce qu'il croyait, mais Frigiel n'avait jamais imaginé qu'un tel lieu pût exister.				Frigiel se cache à nouveau dans une grotte. Le jour revient, débarassant la forêt des monstres.	
8	La veine était faite de six blocs de diamant. Il s'approcha, fasciné. Alors, une main inconnue se posa sur sa bouche et l'entraîna en arrière.	Pourquoi et comment la forêt a-t-elle été changée en bedrock ?		Deux zombies menacent Fluffy. Un creeper explose, et Frigiel perd Fluffy. Une main entraîne Frigiel en arrière.	Frigiel tue les zombies. Frigiel retrouve Fluffy ; il aperçoit du diamant.	
9 - Pré-illustration	Frigiel se débattait autant qu'il le pouvait, mais son agresseur tenait bon. Il l'entraîna vers une partie de la grotte que Frigiel n'avait pas encore explorée. Fluffy suivait en grognant. — Dis à Fluffy de se taire ! chuchota la voix.			Un agresseur enlève Frigiel plus loin dans la grotte.		
9 - Post-illustration	Frigiel venait d'entrer dans les légendaires marécages de Kondula.	Quelle est la mission secrète d'Abel ?		Une vingtaine de zombies patrouillent devant la veine de diamant.	Frigiel mord l'étranger et parvient à se libérer. Abel fait tomber le plafond et tue les zombies : ils prennent les diamants.	
10	Sur la droite, il aperçut trois ombres. Un grognement pareux fendit la nuit. Des zombies. Il devait faire vite.	Qui est le mystérieux cavalier que Frigiel aperçoit si souvent ?		Un enderman attaque un enfant dans un village : Frigiel s'interpose et affronte la créature. Magnus, chef du village, exige le coffre de son grand-père pour oublier son "blasphème" (avoir attaqué l'enderman)	Frigiel va dans l'eau, que les endermen évitent, avec l'enfant. Frigiel s'enfuit.	
11 - Pré-illustration	Et devant lui, un mur de pierre sortit du plancher. Un vrai mur de quatre blocs sur quatre. Il s'était matérialisé d'un seul coup ! Et l'homme s'enfuit avec le coffre sous le bras.			A son réveil, Magnus a retrouvé Frigiel, il s'empare du coffre. Il s'enfuit en retardant Frigiel par magie.	Frigiel se réfugie dans une cabane et s'endort.	
11 - Post-illustration	— Pardonne-moi, j'ai une mauvaise mémoire des prénoms. Frigiel. OK. Et Frigiel plongea dans le lac.			Frigiel affronte Magnus.	Abel interrompt le combat : Magnus s'en va.	
12	Au milieu de nulle part, Frigiel s'arrêta. Il ne pouvait faire un pas de plus. Il fallait qu'ils s'expliquent. Il s'approcha d'Abel, les sourcils froncés.					
13	— C'est fini, pensa-t-il. Toute sa volonté s'était évaporée. Ses efforts lui coûtaient plus que les coups qu'il recevait. Il ferma les yeux, prêt à mourir.			Abel attaque un enderman. Trois endermen les attaquent : Frigiel perd son épée.	Abel et Frigiel tuent l'enderman en allant dans l'eau.	
14 - Pré-illustration	Sans la garde de Lumière, le monde serait plongé dans le chaos, je te signale. Heureusement qu'ils sont là pour nous protéger de ces ordures de mages.			Les endermen arrêtent d'attaquer à cause de l'Ender Dragon.	L'Ender Dragon s'en va.	

VII. ANNEXES

14 - Post-illustration	Abel s'était dirigé vers l'un des lits. Il s'allongea, le dos tourné. — Bonne nuit, Frigiel.	Pourquoi Nergal recherche-t-il le coffre de Frigiel?	Le mystérieux cavalier est Nergal, un général du roi.			
15	Alors, le bloc céleste disparut derrière une immense montagne. Le ciel s'embrasa. Et devant eux, la cité sortit brusquement de la pénombre, comme tombée des nuages.					
16 - Pré-illustration	Abel était muet d'admiration. Il tentait d'articuler des phrases, mais aucun son ne passait le seuil de ses lèvres. Sa mâchoire s'ouvrait et se fermait en silence. — C'est fabuleux, remarqua Frigiel.					
16 - Post-illustration	Frigiel n'avait aucun droit de le retenir ni de contester ses choix. Malgré tout, il se sentait triste. Triste pour Abel.		Abel se rend au Foyer des Lumières, pour devenir un garde du roi.			
17	L'adolescent hochait la tête en reniflant. Il ouvrit son sac, en sortit le coffre qu'il posa sur la table. Valmar se leva d'un bond. — Tête de golem !		Valmar, qu'ils devaient rencontrer à la demande d'Ernald, a une étrange réaction en apercevant le coffre.			
18	— Frigiel... Le coffre. La rue était vide. Le sac de Frigiel avait disparu. On avait volé le coffre					
19	— Il est vide ! Complètement vide ! Bougre de blase de... de... poupe !!! Frigiel était penché sur le coffre. Il était dans une colère telle que Fluffy se blottit derrière Abel, qui se blottit derrière Alice.		Le coffre est vide.	Le coffre a été volé. Le voleur s'est volatilisé par une entrée secrète.	En creusant les blocs, ils découvrent l'entrée. Ils retrouvent le voleur, qui est une fille appelée Alice.	
20	L'image représentait deux coffres, côte à côte. Deux coffres noirs, qui ressemblaient à celui de Frigiel comme deux blocs d'eau.	Qu'est ce qu'est cette mystérieuse pioche que contient le coffre ?	Quand Frigiel ouvre le coffre, il contient une pioche.	L'ender dragon attaque la ville.	Alice (la voleuse), Frigiel et Abel se réfugient à Réverso, quartier général des voleurs.	
21	Frigiel lui saisit les épaules. — Très bien, j'ai un plan. Et il se dirigea vers la grande salle de Réverso.	Quel est le plan de Frigiel ?	Le coffre ne contient la pioche que quand Frigiel l'ouvre ; c'est la pioche qui attire le dragon.	Le roi des voleurs prend le sac de Frigiel et enferme Frigiel et Abel.	Alice libère Frigiel et Abel.	
22 - Pré-illustration	Et alors que les blocs de gravier des rues de Puaba, libérés par la pierre détruite dans la déflagration, s'abattaient entre le général et lui, Frigiel n'avait d'yeux que pour Fluffy.			Nergal menace Frigiel et exige le coffre. Nergal traîne Frigiel vers le coffre, le désarme. Il blesse Fluffy. Abel et Frigiel ne connaissent pas le code pour fuir.	Frigiel ouvre le coffre pour attirer l'Ender Dragon, puis projette le coffre plus loin. La TNT explose et fait tomber le plafond ; Frigiel se libère. L'ender dragon attaque.	Nergal tue le roi des voleurs et ses acolytes.
22 - Post-illustration	— On ne connaît pas le code de la porte de lave, Abel. Mais Abel le força à se relever. — Tant pis, on le trouvera ! Il traîna Frigiel vers la sortie. Dans les bras de l'adolescent, Fluffy agita faiblement sa truffe. — Je connais le code, moi, dit une voix. Une silhouette se dressa dans la fumée qui emplissait la				Alice les retrouve avec le coffre, et ils quittent la ville. Ils soignent Fluffy avec une potion de soin.	
23	Alors Valmar leur fit un petit geste encourageant et ils s'engagèrent sur le sentier de la dorsale de Vinmarcq, les plus hautes montagnes du monde.	Pourquoi le dragon a-t-il pris feu ?		L'ender dragon se dirige droit sur eux.	Le dragon prend feu et fuit.	
24	— Euh... vous savez comment que j'ai obtenu ce sac, dit Valmar. — De l'aide ? Mais où ? Le regard vert de Valmar se perdit dans les flammes. — Dans le Nether.		Ludd a attaqué son frère pour avoir le pouvoir et enfermé l'ancienne reine Valdis, puis a récupéré le bloc du néant qui annule toute magie ; seule la pioche du coffre de Frigiel peut casser ce bloc. Le coffre de Frigiel a été créé par Oriel, le maître de Valdis.			Valmar veut trouver de l'aide dans le Nether, une dimension très dangereuse.
25 - Pré-illustration	Frigiel était sidéré. Il pensait à l'endroit qu'il avait découvert lors de sa rencontre avec Abel. C'était donc un homme comme Valmar qui avait transformé ce morceau de forêt d'Ardan en bedrock ?		Valmar est capable de changer les cubes en bedrock.	L'ender dragon revient.		
25 - Post-illustration	Ils tournèrent le dos au Tarankois qui descendait le sentier et firent face à la dorsale du Vinmarcq dont l'échine disparaissait dans les nuages. Frigiel força un sourire sur son visage. Il y avait encore tant de choses à découvrir. Il regarda Fluffy courir devant lui. Il fallait rester positif.				Valmar retient le dragon pendant que Abel, Frigiel et Alice s'enfuient.	
26	Une odeur de soufre le tira brusquement de ses pensées. Il se retourna, paniqué.			Une odeur de soufre rappelle à Frigiel celle de l'ender dragon.	C'était l'odeur du volcan.	
27 - Pré-illustration	Il avait saisi le coffre de L'Ender dans sa gueule. Il le posa, le fit rouler sur le côté, puis le poussa frénétiquement de son énorme museau. On aurait dit qu'il tentait de l'ouvrir. Frigiel sentit une vibration familière à quelques cubes de lui. Le portail était là. Il suffisait de se lever...			L'ender dragon apparaît, attiré par le portail. Il leur bloque le passage.	Frigiel utilise un cube magique pour se changer en eau et attaque le dragon.	
27 - Post-illustration	Alors sans réfléchir, Frigiel saisit son sac, se mit à courir, laissant le coffre d'Ernald entre les griffes du monstre, et se jeta dans le portail.			Il laisse le coffre au dragon.	Frigiel s'enfuit par le portail.	

11. Tableau des fins de tomes

N° du chapitre	Cycle	Fins de tome	Dénouements	Relances de la tension narrative		Éléments de surprise
				Suspense	Curiosité	
1	Les Royaumes de Feu	"— ... le dragonnet de nuit a reçu ses ordres. Il sait ce qu'il doit faire. [...] D'un coup de griffes, Fièvre trancha la gorge de Crécerelle avant même qu'elle ait pu crier. [...] — Aucun souci, répéta Fièvre en contemplant les flots déchainés en contrebas. Qu'est-ce qu'un mort de plus ou de moins si ça me permet de monter sur le trône ?"	Les dragonnets sont libres, échappés du Royaume du ciel.	Intensification du suspense : Fièvre est cruelle et ne recule devant rien : les dragonnets sont en danger.	Quels sont les ordres qu'a reçu Comète ? Est-il un traître ?	Fièvre tue Crécerelle, gardienne des dragonnets.
	L'Épreuve	Curieusement, le fait de les voir ainsi se croire tirés d'affaire est peut-être le plus pénible à observer. Mais ce n'est pas le moment d'avoir des scrupules. Pour le bien de tous, nous devons continuer. [...] Les sujets vont se voir accorder une nuit de repos avant la mise en œuvre de la phase 2. Les résultats du groupe B ont été tout à fait extraordinaires eux aussi.	Les Blocards se sont échappés du labyrinthe.	Les Blocards sont toujours en danger.	Qu'est ce que la phase 2 ? Qu'est ce que le groupe B ?	Les Blocards sont toujours sous l'emprise du Wicked, contrairement à ce qu'ils croyaient.
	Frigiel et Fluffy	Mais le dragon l'aperçut et ouvrit son énorme mâchoire. Une boule de feu se mit à grossir dans sa gorge. Alors sans réfléchir, Frigiel saisit son sac, se mit à courir, laissant le coffre d'Emald entre les griffes du monstre, et se jeta dans le portail.	Frigiel a retrouvé Valmar comme son grand père lui avait demandé.	Frigiel est coincé dans le Nether, région très dangereuse ; il a dû abandonner son coffre.		
2	Les Royaumes de Feu	Eun... en bien, nous avons prévu des douloures. Les yeux noirs de la dragonne étincelèrent. — Des doublures ? répéta-t-elle avec intérêt. Vraiment... Ha, ha, je n'aurais jamais cru les Serres de la Paix capables d'une telle perversité. [...] — Ces dragonnets doivent comprendre qu'ils ne sont pas aussi précieux qu'ils veulent bien le croire. On est tous remplaçables.	Les dragonnets ont rencontré la reine des Ailes de Mer, Tsunami, et se sont enfuis.	Les dragonnets sont en danger : grâce aux doublures, Loracle n'a pas forcément besoin d'eux.		Loracle a prévu des faux dragonnets.
	L'Épreuve	— Teresa... ce sont simplement les Épreuves qui continuent. Ils m'ont enfermé dans une pièce toute blanche. Mais... j'y suis depuis plusieurs jours ? Combien exactement ? — Tom, ça fait presque une semaine. [...] Quand ils considéreront que les conditions sont réunies, nous supprimerons l'Effacement et indiquerons à nos sujets lesquels sont — ou non — immunisés contre la Braise.	Les Blocards ont traversé la Terre Brûlé et triomphé de l'épreuve du Wicked.	Les Blocards vont retrouver la mémoire ; certains d'entre eux sont immunisés à la Braise, un virus mortel.		
	Frigiel et Fluffy	Le cœur de l'adolescent cessa de battre. Il reconnaissait cette voix ! Il se tourna alors qu'on le poussait dans le dos. Et soudain, ce fut une évidence : ce nez, ces yeux bleus ! Il les avait toujours connus ! — Grand-Père ! hurla-t-il... Emald ! Mais les gardiens le propulsèrent à l'intérieur d'une cellule de bedrock. La cage de Fluffy glissa jusqu'à ses genoux et la porte de fer se referma sur lui.		Frigiel et ses amis sont enfermés dans une prison sous-marine.		Frigiel retrouve son grand père qu'il croyait mort.

VII. ANNEXES

3	Les Royaumes de Feu	— C'est Cométén annonça l'aile de Boue. Il a disparu. Il n'avait quand même pas... — Gloria, je suis désolé, murmura Argil, mais je crois qu'il est parti prévenir les Ailes de Nuit.	Gloria devient reine des Ailes de Pluie.		Comète est-il parti prévenir les Ailes de Nuit en trahissant ses amis ?	Comète a disparu.
	L'Épreuve	J'ignore comment l'histoire jugera l'action du WICKED, mais je tiens à consigner ici que notre organisation a toujours poursuivi un seul et même but, qui était la préservation de l'espèce humaine. Et en cela, au moins, nous avons réussi. Comme nous n'avons cessé de le répéter à chacun de nos sujets, le méchant était bon.	Les Blocards et d'autres personnes immunisées se sont enfuis pour recréer une civilisation loin du virus.			La chancelière Paige du Wicked avait prévu cette issue pour les Blocards.
	Frigiel et Fluffy	Quelqu'un vient d'invoquer le Wither. Frigiel sentit l'effroi lui dresser les cheveux sur la tête. [...] Frigiel soupira. L'angoisse lui comprimait la poitrine. Il savait précisément qui avait eu cette idée folle. C'était le même qui avait zombifié l'Ender Dragon pour en faire son esclave et qui cherchait un nouveau serviteur : Askar Raug.	Frigiel et ses amis ont récupéré le deuxième coffre qui contient la pioche capable de détruire le Cube du Néant, ce qui leur permettra de vaincre le roi Lhud Law.	Askar Raug, ennemi juré de Frigiel, a invoqué un nouvel ennemi surpuissant pour l'aider.		
4	Les Royaumes de Feu	— Oh, pas de problème, je les trouverai. Et tout le monde arrêtera de chanter les louanges des merveilleux Dragonnets du Destin quand j'aurai piqué leurs têtes en haut de ma muraille. Elle montra les dents et souffla une volute de fumée par les naseaux. — Crois-moi, mon frère. Je vais nous en débarrasser une bonne fois pour toutes. Bientôt, nous n'entendrons plus parler de cette satanée prophétie.	Les dragonnets ont réussi à sauver leurs amis emprisonnés, mais aussi les Ailes de nuit avant que leur île soit détruite.	Flamme, une reine ennemie des dragonnets, semble décider à les retrouver pour les tuer.		
	L'Épreuve : cycle terminé					
	Frigiel et Fluffy	Fin de cycle — Non, mais tu veux ma mort ou quoi ? dit-elle. M'enterrer dans des plaines sans rien autour alors qu'on sait que les Farlands sont peuplés ? Qu'il y a là-bas des gens qui fabriquent des objets que même Morgon l'Érudit n'a jamais vus ?	Frigiel et ses amis ont vaincu les deux rois rivaux, et mis sur le trône la mère retrouvée d'Alice.	Fin de cycle Relance : les trois amis veulent explorer les Farlands, terre mystérieuse et lointaine.		
5	Les Royaumes de Feu	Fin de cycle Parce que, franchement, une école pour dragonnets de tout clan, ça ne s'est jamais vu. [...] Elle ne sait vraiment pas où se trouve Scarlet ? demanda Tsunami. [...] Elle va sûrement revenir se venger de vous, un jour...	Les dragonnets ont vaincu les trois reines rivales, et mis sur le trône la mère retrouvée de Sunny.	Fin de cycle La reine Scarlet est encore en vie : elle risque de vouloir se venger. Relance : les dragonnets veulent former une école pour dragonnets.		
	L'Épreuve : cycle terminé					
	Frigiel et Fluffy : cycle terminé					

12. Retranscription de la vidéo « MON ROMAN FRIGIEL & FLUFFY ! - Le retour de l'Ender Dragon »¹

Eh bien bonjour à tous et à toutes, c'est Frigiel, j'espère que vous allez bien. J'ai le sourire aux lèvres aujourd'hui, je pense que ça se voit, j'ai quelque chose de juste génial à vous annoncer, quelque chose sur lequel je travaille avec de nombreuses personnes depuis déjà de nombreux mois, quelque chose qui me tient vraiment à cœur, quelque chose que je tiens d'ailleurs entre mes mains : les amis, je sors un livre Frigiel et Fluffy.

[Découvrez le premier roman de la série Frigiel et Fluffy / Dans un monde plein de mystères... / même de petits héros peuvent vivre de grandes aventures]

Bon, j'espère que ce trailer vous aura plu, j'espère qu'il vous en aura mis plein les yeux, je remercie grandement Max pour avoir réalisé ce trailer et la team HoneyHive qui a fait tous les décors que vous avez vu dans trailer, et notamment qui a recréé tout l'univers du roman sur une carte minecraft : vous allez pouvoir télécharger pour jouer dans cet univers qu'on a créé du coup spécialement avec ce roman. Et ce roman eh bien parlons-en, c'est donc un roman d'aventures avec forcément en personnages principaux Frigiel, mon personnage Minecraft, et Fluffy que vous connaissez de mes séries. Ça fait maintenant plus de quatre ans que j'ai fait cette série Frigiel et Fluffy ; vous allez donc les retrouver dans une aventure totalement originale qui s'écoule sur plus de 300 pages. Regardez-moi ça les amis, vous en aurez pour plusieurs dizaines d'années je pense pour lire ce roman, ou seulement quelques jours si vous lisez aussi rapidement que moi.

La couverture a été réalisée par Thomas Frick qui a fait un super travail, il a également fait quelques illustrations dans le roman – je vais essayer de vous en trouver une. Notamment, regardez, par exemple celle-ci : il nous a fait de superbes dessins qui illustrent du coup toute l'aventure dans le roman. Et c'est un roman qui a été écrit du coup avec Nicolas Digard qui nous a fait du coup tout le texte vous allez retrouver dans ce roman, qui est un super auteur avec lequel j'ai adoré travailler – je te salue si jamais tu regardes cette vidéo, on a fait un super travail tous les deux. Donc lui s'est chargé de l'écriture, derrière je faisais donc tout ce qui était relecture c'est à dire que j'ai relu encore et encore ce roman, et même si maintenant il va sortir je suis encore en train de le relire maintenant que je l'ai entre mes mains. Et j'ai fait finalement tout ce qui est autour du scénario du livre : c'est moi qui ai pensé donc tout ce petit scénario ; on y a pensé finalement tous les deux, mais à la base dans ce que j'ai été contacté du coup par la maison d'édition Slalom, ils m'ont proposé en fait de faire un roman Minecraft. Je leur ai dit « ouais, ce serait génial », autant faire du coup un roman d'aventures, et j'ai commencé à réfléchir un petit scénario. Cela donne au final ce roman *Frigiel et Fluffy : le Retour de l'Ender Dragon*.

La parution de ce livre du coup est prévue pour le 26 de ce mois, le livre va sortir le 26 dans quelques jours, finalement vous n'avez pas devoir attendre très longtemps après

¹ Nous avons, pour cette retranscription, préféré la fidélité aux paroles de la vidéo plutôt que le respect du bon usage.

l'annonce dans cette vidéo. Il sera disponible dans toutes les librairies que vous connaissez, également dans la plupart des grandes boutiques, c'est-à-dire La Fnac, dans les grands supermarchés ; il est également du coup disponible en ligne, je vous mettrai un petit lien dans la description la vidéo pour l'acheter en ligne si jamais vous ne pouvez pas vous déplacer en boutique. J'aurais normalement le roman avec moi, notamment à la *Paris Games Week*, du coup dans quelques jours également, et sur les prochaines conventions que je ferai.

Il sera du coup proposé au prix de 11 euros 90, ce qui n'est pas forcément très cher qu'on voit finalement la qualité de l'objet qu'on a derrière, notamment il faut prendre en compte toutes les illustrations et aussi une petite carte du monde qui a été dessinée, la carte Minecraft du coup qui a été recrée, que vous allez pouvoir télécharger... Et globalement finalement quand on compare finalement ce livre avec tous les autres romans Minecraft qui existent (parce que oui il en existe d'autres), celui-ci sort clairement du lot. Pourquoi ? Eh bien écoutez, c'est très simple, parce que tous les romans Minecraft que vous avez déjà dans le commerce – et j'en ai vu défiler, parce que vous êtes nombreux à m'en amener parfois en convention pour que je les signe, eh bien je me suis renseigné, j'en ai lu certains, ce n'est pas vraiment des romans de bonne qualité.

Je suis désolé de les critiquer comme ça, mais en fait ça s'explique par une simple raison, c'est que ce sont tous des traductions ; ce sont tous des romans traduits, et celui-ci du coup a été écrit et spécialement pensé du coup forcément par un auteur qui parle français et qui écrit [en] français... Non mais, ce que je veux dire par là, c'est que du coup forcément, rien que la qualité de lecture du roman est juste incroyable, et finalement c'est un roman qui peut être apprécié à la fois par les plus jeunes et à la fois par les plus vieux, parce que notamment, je sais que quand j'étais plus jeune de mon côté j'étais un grand lecteur, je lisais énormément de romans, que ce soit des livres comme les *Harry Potter*, les *Eragon*, tout plein de livres comme ça que j'ai adoré dans ma jeunesse... Mais finalement je sais que si j'étais tombé sur ce bouquin, et bien croyez moi que je l'aurais dévoré, et je l'aurais fini, justement, comme je lui ai dit tout à l'heure, en quelques jours, parce que franchement, la qualité de ce qu'on a produit, finalement, dans ce roman, est juste incroyable. Et dites-vous que je l'ai reçu il y a quelques jours, et je suis en train de le relire, pour vous dire à quel point je l'adore, je suis moi-même en train de le relire. Alors que je sais déjà tout ce qui se passe dedans ! Je l'ai lu des tonnes et des tonnes et des tonnes de fois, mais je suis encore en train de le relire, ce qui veut dire que vraiment, là on est face à un truc qui est juste super.

Et du coup deux bonnes nouvelles qui vont accompagner la sortie de ce roman : la première c'est qu'il y aura énormément de séances de dédicaces, donc je me déplacerai un petit peu partout, c'est organisé par la maison d'édition Slalom (qui permet de produire ce livre-là) qui va nous organiser des séances de dédicaces. Donc je vais peut-être potentiellement me déplacer dans votre ville, je vous tiendrai au courant, forcément, avec des petites annonces pour du coup parler du livre et le signer si jamais vous l'avez acheté ; ce sera l'occasion de se rencontrer aussi, ça va être juste génial, une petite tournée dans toute la France. La seconde bonne nouvelle c'est que ce roman, eh bien il ne sera pas le seul, puisque en fait, c'est le début d'une trilogie, une trilogie de romans ; c'est à dire que vous aurez donc trois romans. L'aventure que vous allez découvrir dans ce roman va s'écouler comme ça sur trois romans – et potentiellement d'autres, d'ailleurs, si le succès est au rendez-vous.

Et pour terminer du coup sûr une bonne nouvelle, eh bien sachez que je peux vous annoncer la première séance de dédicace puisqu'elle aura lieu du coup sur la *Paris Games Week*, un jour après la sortie du roman, donc le 27 je serai présent sur mon stand *pixels shirt*,

j'aurai le roman en ma possession, vous pourrez donc l'acheter sur le stand et donc le découvrir là-bas. Je me ferai un plaisir de vous le signer et d'en parler avec vous, et je serai également donc sur la *Paris Games Week*, sur l'espace librairie – en fait ils ont un petit espace librairie, j'y serai le samedi à partir de 11h, donc ce sera également l'occasion de vous signer le bouquin, et vous pourrez également du coup l'acheter sur cet espace.

En tout cas n'hésitez pas, donc, à partir du 26, à vous ruer en librairie, à en parler du coup, à votre libraire, lui dire « Ah ! J'aimerais bien le roman de Frigiel », je vous conseille fortement, du coup, comme je vous l'ai dit, au moins de vous renseigner sur le roman avant de potentiellement vous faire un avis dessus, parce que croyez moi c'est vraiment quelque chose qui se différencie énormément de tous les romans Minecraft qui existent déjà.

Eh bien écoutez, bien, vu que cette vidéo est terminée, je vais retourner à ma lecture, j'espère que cette annonce en tout cas vous aura plu, j'espère que ce roman vous plaira et vous fera passer de très bonnes heures de lecture, et on se retrouve bientôt ? D'ici là, eh bien portez-vous bien, salut tout le monde ! ¹

¹ Frigiel, *Youtube*, « MON ROMAN FRIGIEL & FLUFFY ! - Le retour de l'Ender Dragon », [En ligne : consulté le 07/04/2022], <https://youtu.be/DNqFYbCm7eQ>