

L'humour dans la science-fiction et le fantastique pour la jeunesse

par Stéphane Manfrédo*

Rappelant ce qui fait l'intérêt des genres de l'imaginaire, aujourd'hui fort prisés, Stéphane Manfrédo montre comment leur introduction dans le domaine de l'enfance s'accompagne de variations habiles sur le registre de l'humour.

L'intérêt des jeunes pour les genres de l'imaginaire n'a cessé de croître depuis le début des années 80. Cet engouement accompagne la médiatisation toujours plus importante de la science-fiction et du fantastique dans les dessins animés, les séries télévisées ou le cinéma depuis une vingtaine d'années. On consomme en famille *Les X-files* ; diffusé en supermarché, Stephen King sort du cadre de la littérature de genre. Quant au cinéma, il n'est pas en reste avec le succès des films de science-fiction, *Jurassic Parc*, *Le Cinquième Élément*, etc. Notons également que le « tournant du millénaire » baigne dans un spiritualisme des plus fabriqués, comme on l'a vu il y a encore peu avec la mode des anges. Bref, les genres de l'imaginaire sont dans l'air du temps. La science-fiction et le fantastique exercent une telle force d'attrac-

tion sur les jeunes lecteurs qu'ils sont devenus la cible prioritaire des éditeurs. De nouvelles collections sont régulièrement lancées. La demande s'est traduite successivement par la vogue des livres dont vous êtes le héros, du manga, puis de « l'épouvante » pour la jeunesse, avec en tête la collection Chair de Poule, véritable phénomène éditorial. Cette dernière vague n'est pas encore passée. La science-fiction n'est pas en reste, comme l'atteste là encore la prolifération des collections. *La Citadelle du vertige* d'Alain Grousset¹, s'affirme déjà comme une des plus grosses ventes en matière de science-fiction française.

Les genres de l'imaginaire se situent loin des modèles de la littérature didactique et moralisante ou scolaire. Ils s'inscrivent dans une logique de lecture pour la lecture, correspondent à un moment de détente et de plai-

* Stéphane Manfrédo est formateur.

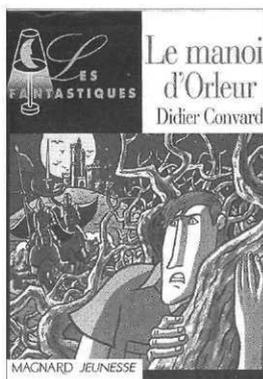
1. Liste des livres cités en fin d'article, p.64.

sir. En phase avec les cultures développées par cette génération « info-vidéo-nintendo » rythmées par la vidéo et le son, ils véhiculent les valeurs consensuelles de la jeunesse, la modernité, une certaine forme d'anti-intellectualisme, le rejet des valeurs scolaires. L'acte de lecture y perd de sa passivité ; il intègre une dynamique culturelle. Les jeunes qui accèdent à la lecture à travers ces romans partagent le livre comme les films, le sport ou la musique. Ils l'insèrent dans un espace de sociabilité. En s'appropriant ces genres littéraires, qui constituent bien souvent leur dernier lien avec la lecture, ils développent un espace de rêverie collectif.

Une approche des genres de l'imaginaire

Malgré leurs apparentes similitudes, la science-fiction et le fantastique sont deux genres littéraires bien différents. S'il est difficile de les distinguer avant sept ans, âge où les multiples expressions de l'imaginaire se confondent, science-fiction, conte, rêve, fantôme, etc., la sectorisation intervient en général autour de huit ans. Quant à leur signification, on n'est plus dupe de leur imagerie : sous des dehors abracadabrants, c'est de nous et du monde qu'il s'agit. La notion de jeu est une des constantes de l'imaginaire. La mise à distance du réel à laquelle procèdent les genres de l'imaginaire dévoile une de leurs caractéristiques les plus importantes : le ludique, préalable à la reconstruction fictionnelle du monde auquel le livre convie le lecteur. Décaler le monde, c'est jouer sur le réel, jouer sur les mécanismes du texte lui-même. La science-fiction et le fantastique ne sont pas seulement en décalage avec le réel, ils sont aussi en décalage avec le lecteur : ils lui donnent toujours autre chose que ce à quoi il s'attend. Ce jeu sur le monde s'accompagne souvent d'un autre type de jeu, sur l'univers romanesque lui-même, lorsqu'intervient une dimension humoristique.

Le fantastique est plus intimiste que la science-fiction. Il place l'individu au centre de ses préoccupations ; souvent à la première personne, la narration emprunte les chemins de l'introspection. Qu'un élément surnaturel intervienne, de sa confrontation avec le réel se dégage une réflexion sur l'individu, comme dans *Le Manoir d'Orleux* de Didier Convard², *L'Œil sur la rivière* d'Alex Pargam³, *Le Voleur d'éternité* de Clive Barker⁴, et bien d'autres. Le texte fantastique met en roman les angoisses et les questions existentielles que ses jeunes lecteurs ont du mal à formuler, grâce au parcours symbolique auquel l'univers romanesque les convie. Quant aux romans de science-fiction, en construisant des sociétés, ils interrogent la nôtre. Cette focalisation permet au lecteur d'élargir son univers, le questionne sur le monde, en même temps qu'elle l'invite à s'en évader dans des aventures hautes en couleur, pleines d'action et d'insolite, agrémentées d'une dimension d'apprentissage. Sensibles au monde qui les entoure, les enfants essaient d'en apprendre toujours plus pour mieux le maîtriser. Les romans de science-fiction posent métaphoriquement les grandes questions qui traversent la société : le suicide de l'humanité dans *L'Alerte Noire* de Jacques Barnouin⁵, la violence dans *La Nuit des mutants* de Christophe Lambert⁶, ou encore l'avenir que nous nous préparons, dans *Les Cascadeurs du temps* de Christian Grenier⁷. On reproche parfois aux romans fantastiques et de science-fiction d'être sombres. Pour la jeunesse, ils se déclinent bien souvent dans leurs aspects les plus rafraîchissants. Ici nulle noirceur ; l'humour allège leur message, comme dans *L'Alerte noire*, pétillante histoire aux accents vianiens. Autre forme de distanciation romanesque, l'humour répond au besoin de l'enfant de décompresser de son quotidien tout en permettant à l'auteur de dédramatiser les sujets les plus graves ; il porte par sa légèreté même un jugement sur le monde.

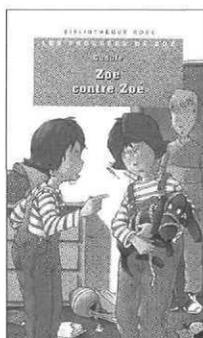


L'humour dans le fantastique

En dépit de ses contenus d'ordinaire graves, on rencontre de l'humour dans les romans fantastiques pour la jeunesse. En quête de frissons faciles, les enfants adorent jouer à se faire peur, comme le montre l'avertissement au lecteur de la collection Chair de Poule : « Que tu aimes déjà les livres ou que tu les découvres, si tu as envie d'avoir peur, Chair de Poule est pour toi. Attention lecteur ! Tu vas pénétrer dans un monde étrange où le mystère et l'angoisse te donnent rendez-vous pour te faire frissonner de peur... et de plaisir ». C'est ce même créneau qu'exploitent ses « jumelles », les Spooksville (Pocket), les séries Fais-moi peur ! (Gallimard), Froid dans le dos (Pocket), etc. Jouer à se faire peur, c'est rester dans le ludique. Ces séries ne contiennent ni horreur macabre, ni violence ni scènes sanglantes ; l'épouvante, beaucoup plus dure, s'adresse aux lecteurs adultes et grands adolescents. Un des mécanismes mis en œuvre dans Chair de Poule, c'est donc l'imbrication du rire et de la peur, que l'auteur suscite par une savante escalade de la moquerie, de la mystification et du fantasme. Au bout, le frisson. Victime des blagues d'autres enfants, le personnage-point de vue rit jaune ; quant au lecteur, c'est l'autre victime du texte. Tout n'est que jeu d'ombres et de lumières, reflets dans des miroirs. Qu'une

marionnette soit déplacée à son insu dans *La Nuit des pantins*⁸ et l'héroïne l'imagine ensorcelée, jusqu'à l'aveu de sa sœur, à l'origine de la blague. Mystificateur et victime rien, l'un de sa plaisanterie, l'autre pour sauver les apparences. On quitte un chapitre par l'angoisse et on pénètre dans le suivant par le rire, jaune pour le héros, nerveux pour le lecteur. Mais le doute s'installe... L'auteur joue au chat et à la souris avec le lecteur. Le texte dérape lorsque le manipulateur n'avoue plus rien. Ne reste que ce qu'imagine le lecteur, dûment conditionné par un texte qui en attise les frissons. Indissociable de la peur, le rire est une arme. Mais peut-on mourir de peur ? Ou mourir de rire, comme la patrouille des fouines impitoyablement envoyée *ad patres* par Eddy Valiant, le détective privé du film *Qui veut la peau de Roger Rabbit* ?

En plus de développer ce mécanisme, certains titres de la collection Chair de Poule sont assez drôles, comme *L'Horloge maudite*⁸ où les tracasseries quotidiennes du personnage, en la personne de sa peste de petite sœur, prennent le dessus sur l'angoisse. D'autres caricaturent le discours des adultes avec, certes, une foudroyante efficacité : « Tu n'es pas assez sympa, tu devrais faire un travail de développement personnel et t'attaquer à ton impulsivité » lance au monstre venu la tourmenter

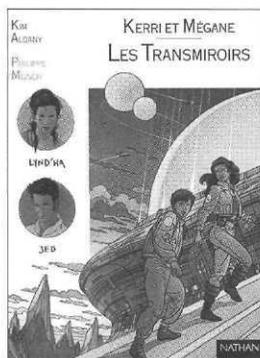


l'héroïne de *La Fille qui criait au monstre*⁸. Vaincu, il disparaît pour un temps. Il y a du « cauchemar dans mon placard » chez cette fillette. La démarche la plus intéressante aujourd'hui sur l'humour est celle d'Hachette, avec dans la Bibliothèque Rose une collection d'histoires fantastiques parodiques, Les Frousses de Zoé, confiée à Gudule. Pétillants, hilarants, ces petits romans passent en revue tous les clichés du genre et désamorcent par leur légèreté les codes de l'épouvante : dans *Le Fantôme du panier à linge*⁹, c'est la housse de couette à fleurs, un cadeau de mamie, qui est hantée. On y rencontre des fantômes timides, des vampires honteux, des institutrices sorcières, etc. Serait-il possible de plaisanter avec tout ? Héroïne terre-à-terre, Zoé désamorce par son bon sens les mondes du fantastique stéréotypé. Tous ces ouvrages dédramatisent par l'humour les angoisses irrationnelles venues de la petite enfance. La peur perd de sa charge émotionnelle grâce au livre. Mis en scène dans un cadre urbain identifiable, ils la rationalisent en l'insérant dans le quotidien du lecteur. La lecture, processus cathartique, est à la fois acte d'imagination et exorcisme. L'auteur titille son lecteur en manipulant des figures imaginaires tout droit sorties des modèles de la littérature orale de l'enfance (comme le bestiaire des contes de fées) et télévisuelles les plus récentes, comme on le voit dans *Embrasse-moi Crapaud !* de Bruce Coville¹⁰ qui mélange joyeusement toutes

ces inspirations dans un roman qui parodie le conte de fées, le fantastique, jusqu'au comportement des enfants d'aujourd'hui.

L'humour dans la science-fiction

Très répandu dans la science-fiction, l'humour joue sur différents registres. Clins d'œil compliques, parodie, satire, caricature, etc. La série de *Norby le robot fêlé* d'Isaac et Janet Asimov¹¹ met en scène sur fond d'espionnage galactique, Norby, un robot attachant au caractère épouvantable : bavard, boudeur et de mauvaise foi, il se révèle plus humain que les personnages qui l'accompagnent. Ces récits animés parodient avec entrain les grands modèles de la science-fiction, dans lesquels Isaac Asimov était passé maître ; n'est-ce pas là une forme d'auto-dérision ? L'humour facilite également le traitement de sujets graves et moins graves. Dans *Johnny et les morts*, Terry Pratchett¹² met en scène le thème de la corruption des élus municipaux, *La Fille de Terre Deux* de Joëlle Wintrebert¹³ le problème de la boulimie d'une fillette qui compense dans la nourriture l'absence de son père ; Michel et Dany Jeury transposent chez les chats et les chiens intelligents du futur les problèmes de société d'aujourd'hui. Bruce Coville pour sa part s'inscrit dans une autre veine, dans la série des Professeurs extraterrestres comme dans celle de Grakker¹⁴.



Pétris de la culture de l'enfance, ces romans sont des ouvrages de pure dérision, proches des dessins animés actuels.

Robots et extraterrestres sont rarement belliqueux dans les récits pour les enfants. Compagnons de l'aventurier bourru dont ils compensent la rudesse par le sens de l'humour ou la maladresse, « bon génie » du jeune héros, ils ont tout de la grosse peluche débonnaire. Ils sont l'ami idéal que s'inventent les enfants, comme Kaha le Maki de Kaligari dans la série des Aïna de Christian Grenier¹⁵ ou Einstein le robot de la série des Kerri et Mégane de Kim Aldany¹⁶. Ils ont toutes les fonctions de l'auxiliaire magique des contes de fées : caractérisés par leurs ressources inépuisables et inattendues, ils veillent sur le héros, le sortent du péril, en bref, l'aident à se dépasser. Leur exotisme apporte une touche d'humour au texte, d'autant plus volontiers que l'auteur aborde là encore des sujets graves : pour mettre en coupe réglée la planète Amazonia, des individus cupides et sans scrupules refusent à ses habitants, les Marouffles, le statut d'êtres pensants, dans *Les Mange-forêts*¹⁶. Ce compagnon renvoie au lecteur une image déformée de lui-même et de ses difficultés à vivre, mais une image positive. Sa présence suscite une réflexion sur la différence et la complémentarité. Symboliquement, il est le lecteur qui cherche à comprendre l'univers qui l'entoure, à la manière de cette créature

perdue loin de chez elle. De là les nombreuses associations enfant/extraterrestres que nous réserve la science-fiction. Le cas de Kaha, le Maki de Kaligari qui accompagne Aïna¹⁵ est transparent : l'objet de sa quête, c'est s'approprier la connaissance afin de devenir un « supermaki », c'est-à-dire entrer dans l'âge adulte : « Eh oui, me confirme-t-il. Devenir supermaki, ce n'est pas acquérir des droits ; c'est accéder à de nouveaux devoirs et à davantage de responsabilités »¹⁷. Leur couple ne parle de rien d'autre que du lecteur avec ses handicaps et son insouciance.

Un auteur se voue exclusivement à l'exploration de la veine satirique, c'est Terry Pratchett, champion du très britannique art de l'absurde, avec sa savoureuse trilogie du *Grand Livre des Gnômes*¹⁸. En trois récits vifs et animés, l'auteur peint la société de ces minuscules extraterrestres échoués sur notre planète après avoir tout oublié de leurs origines. Observateurs privilégiés du monde, ils interprètent notre comportement selon une logique qui nous échappe. Le procédé est évident ; métaphoriquement, ils sont les enfants qui découvrent le monde. Lorsqu'ils nous en livrent leur vision, rien ne nous est épargné ; les bases de la société sont mises à nu. L'odyssée délirante des gnômes à la recherche de leur vaisseau spatial est prétexte à la caricature du monde des adultes, exercice que l'auteur affectionne au point de le remettre en œuvre

dans *La Trilogie de Johnny Maxwell*¹⁹. Aphorismes et commentaires saugrenus parsèment la description loufoque de notre société. L'humour grossit alors la moindre incohérence de notre conduite quotidienne, lui rend un sens que nous nous efforçons d'occulter sous des couches géologiques de bonnes raisons. La vérité sort de la bouche des enfants, comme l'apprend à ses dépens le maire corrompu de *Johnny et les morts*. Dans *Le Grand Livre des Gnomes*, commentaires et définitions paradoxales sur la vie des humains rythment les chapitres, soulignant les limites de notre culture du rationnel : « Hôtels : un endroit où les humains voyageurs se rangent pour la nuit. D'autres humains viennent leur apporter de la nourriture, en particulier le célèbre sandwich bacon, laitue et tomate. On y trouve des lits, des serviettes et des choses spéciales qui pleuvent sur les gens pour qu'ils se nettoient. » L'auteur y revisite nos mythes fondateurs (la Bible devient la Gnoménature), réécrit à sa manière l'histoire de l'humanité : chasseurs troglodytes, les gnomes quittent la précarité de leur préhistoire pour se sédentariser. C'est le temps du Grand

Magasin (Arnold Frères fond. 1905), qui met en scène la vie urbaine animée du Moyen Âge avec ses guildes et sa religion. Mais, il faut quitter le magasin. C'est le temps de l'exploration du monde, la découverte de nouveaux moyens de transport, la rencontre d'autres gnomes et la conquête d'un nouveau point de vue sur l'univers. C'est la charnière du XIX^e siècle, l'entrée dans le monde moderne. Enfin, vient l'ère spatiale et l'envol vers d'autres étoiles. Le tout évidemment... en quelques jours. Avec leur regard d'enfants, les gnomes mettent en lumière le burlesque de nos comportements les plus anodins.

Évasion, réflexion ou frissons, le plaisir du texte est au centre des romans fantastiques et de science-fiction. Entièrement fondés sur une approche ludique de la littérature, les genres de l'imaginaire proposent au lecteur un complexe jeu intellectuel. L'humour y procède à une mise en abyme du dispositif textuel lui-même en faisant intervenir un double décalage : il distancie des genres qui sont eux-mêmes distanciation. ■

1. *La Citadelle du vertige*, Alain Grousset, Hachette Jeunesse (Livre de poche Jeunesse).
2. *Le Manoir d'Orleur*, Didier Convard, Magnard Jeunesse (Les Fantastiques).
3. *L'Œil sur la rivière*, Alex Pargam, Hachette Jeunesse (Vertige cauchemar).
4. *Le Voleur d'éternité*, Clive Barker, Pocket (Frissons).
5. *L'Alerte Noire*, Jacques Barnouin, Milan (Zanzibar).
6. *La Nuit des mutants*, Christophe Lambert, Hachette Jeunesse (Vertige science-fiction).
7. *Les Cascadeurs du temps*, Christian Grenier, Père Castor-Flammarion (Castor poche Senior).
8. *La Nuit des pantins ; L'Horloge maudite ; La Fille qui criait au monstre*, Robert Lawrence Stine, Bayard Éditions (Passion de lire ; Chair de poule).
9. *Le Fantôme du panier à linge*, Gudule, Hachette Jeunesse (Bibliothèque Rose ; Les Frousses de Zoé).
10. *Embrasse-moi crapaud !* Bruce Coville, Pocket (Kid Pocket).
11. *Norby le robot fêlé*, Isaac et Janet Asimov, Hachette Jeunesse (Bibliothèque Verte).
12. *Johnny et les morts*, Terry Pratchett, L'Atalante.
13. *La Fille de Terre Deux*, Joëlle Wintrebert, Père Castor-Flammarion (Castor poche Science Fiction).
14. *Mon prof est un extraterrestre ; Grakker a mangé mon devoir de maths*, Bruce Coville, Pocket (Kid Pocket).
15. *Aïna, fille des étoiles*, Christian Grenier, Nathan (Pleine lune).
16. *Séries Kerri et Mégane, Les Mange-forêts*, Kim Aldany, Nathan (Pleine lune).
17. *Kaha, supermaki*, Christian Grenier, Nathan (Pleine lune).
18. *Le Grand Livre des Gnomes*, Terry Pratchett, 3 volumes, J'ai Lu ; dans la collection Castor poche, les mêmes ouvrages coûtent deux fois plus cher sans ajout d'illustrations.
19. *La Trilogie de Johnny Maxwell*, Terry Pratchett, L'Atalante.