

TRANSMÉDIALITÉ, MULTIMODALITÉ, SÉMIOTIQUE ET *HEROIC FANTASY* DANS LA LITTÉRATURE D'ENFANCE ET DE JEUNESSE À L'ÈRE NUMÉRIQUE

Elvira LUENGO GASCÓN

eluen1@unizar.es

Université de Saragosse

Introduction

La recherche actuelle explore l'interrelation entre les modes verbaux et visuels de l'album dans le cadre de la création de livres attirants pour les jeunes, comme le soutiennent Salysbury et Styles (2019), Sipe (2012), Arizpe, Farrell et McAdams (2013). Kümmerling-Meibauer (2018) souligne la nécessité d'adopter des approches interdisciplinaires qui incluent non seulement les études littéraires et narratives sur le livre album, mais également les études linguistiques, l'histoire de l'art, les théories cognitives ou les approches psychologiques pour aborder le potentiel communicatif qui naît de l'interaction entre le mode verbal et l'illustration dans les textes multimodaux ou bimodaux. C'est ce que rapportent A. Jesús Moya et Cristina Cañamares (2020) dans leur ouvrage *Libros álbum que desafían los estereotipos de género y el concepto de familia tradicional* (*Livres albums qui défient les stéréotypes de genre et le concept de la famille traditionnelle*). Par ailleurs, Teresa Durán, dans *Álbumes y otras lecturas. Análisis de los libros infantiles* (*Albums et autres lectures. Analyse des livres pour enfants*) (2009) étudie la spécificité de l'illustration. Quant à l'album, elle aborde la question de l'interaction des langages et souligne que « La voie communicative qui soutient l'illustration en tant que recherche des possibilités du langage visuel est la voie de la recherche sémiologique » (p. 114). Parmi les différents types d'objets illustrés, l'album est le support narratif qui présente le plus large éventail d'interférences entre les ressources communicatives des langues. Teresa Durán affirme que « l'album deviendrait également un objet culturel représentatif de notre époque » (*ibidem*, p. 15). Jean Perrot, en 1983, publie un article : « L'album, nouveau genre littéraire ? » dans lequel il s'interroge

Transmédialité, multimodalité, sémiotique et *heroic fantasy* dans la littérature d'enfance et de jeunesse

déjà sur la question des genres littéraires ; en 2008, il réitère cette même question, comme le souligne Christiane Connan-Pintado (2020). Dans cette publication récente, *Littérature de jeunesse au présent (2) Genres graphiques en question(s)*, sont présentés les genres graphiques et Christiane Connan-Pintado s'intéresse à leur catégorisation et à leur classement, « Trois catégories sont réunies sous l'étiquette de 'genres graphiques', qui convient à l'album et à la bande dessinée, mais mérite explication pour le conte ». Toutes trois ont été méprisées par la critique et considérées comme enfantines, voire qualifiées de « mauvais genre » (2020, p. 7). Dans cet ouvrage, nous nous intéresserons à ces trois genres graphiques. L'image, l'illustration, occupe une place centrale à laquelle vient s'ajouter l'image en mouvement à l'ère numérique, c'est-à-dire les jeux vidéo et le cinéma dans les séries télévisées et les séries cinématographiques en tant que productions majeures de *l'epic fantasy* et d'autres sous-genres pour *young adult* qui connaissent un succès mondial.

Dans la littérature à destination de l'enfance et la jeunesse, l'image est au centre de tous les articles qui composent cet ouvrage en espagnol, français et anglais. Robert Scouart et Frédéric Clément, à travers deux albums, sont les auteurs étudiés par Jean Perrot ; les images de Gustave Doré président l'étude des contes de Charles Perrault par Gislaine Chagrot et Pierre-Emmanuel Moog ; Leticia Bravo présente Benjamin Lacombe, auteur de l'album *Ondine* avec des images saisissantes. Le pouvoir représentatif de l'iconographie est étudié à partir de sources très différentes, en tant que forme graphique, numérique et dans divers genres littéraires : le conte (Charles Perrault), les différentes formes de l'album, (album sans paroles comme l'album *Histoire d'un fil* et le livre d'artiste *Boutique Tic Tic*), ou les différentes présentations du mythe de l'ondine dans tous les arts, dont l'*Ondine* de Benjamin Lacombe. Marie-Agnès Thirard analyse la genèse et l'évolution des jeux vidéo actuels avec le redoutable Ogrest, entre monstres et géants qui s'illustrent dans la gigantomachie avec les luttes incessantes depuis l'Antiquité entre les dieux de l'Olympe ; pour finir avec les œuvres-monde des séries épiques étudiées par Isabelle Rachel Casta pour les *young adult* : *epic fantasy* ou *gritty fantasy* ou *grimdark* qui se manifestent entre mythe et réalité en occupant les écrans du monde entier comme des genres transculturels et transmédiaux. Une large représentation du panorama actuel de genres divers, sans limites et sans frontières, se déploie parmi les recherches qui composent ce volume 6 d'*Ondina-Ondine*.

Il faut également ajouter la richesse de l'entretien présente et les recensions qui actualisent cette

Elvira Luengo Gascón

vision panoramique et intégratrice des productions des auteurs et de la recherche dans l'univers de la littérature comparée à l'ère numérique. Le roman graphique de David López et ses contributions au neuvième art en tant qu'auteur établi sont bien reflétés à la fois dans l'interview réalisée par Graciela de Torres et dans la recension de la dernière publication de l'auteur : *Black Hand Iron Head*. D'autres genres présents parmi les publications récentes nous rapprochent du monde du théâtre pour enfants avec l'ouvrage *Malapata III y la máquina del tiempo*, dont l'auteure est María Rosal Nadales. D'importantes recherches internationales sont également présentées dans l'ouvrage *Chanson dans la littérature d'enfance et de jeunesse*, coordonné par Florence Gaiotti et Éléonore Hamaide-Jager, qui explorent le monde de la musique en harmonie avec la littérature.

Structure de l'ouvrage

L'ouvrage est structuré en différentes sections : tout d'abord, il présente un dossier intitulé *Transmédialité, multimodalité et sémiotique dans la littérature d'enfance et de jeunesse à l'ère numérique*, qui comprend cinq articles en deux parties. Le premier correspond à « Poétiques multimodales et sémiotiques iconotextuelles », qui se compose de trois articles. Il débute avec le texte de Jean Perrot, se poursuit avec le deuxième article de Leticia Bravo et se termine par l'article de Gislaïne Chagrot et Pierre-Emmanuel Moog. La deuxième partie correspond à « Gigantomachie et heroic fantasy », qui comprend deux autres articles ; le quatrième article est de Marie-Agnès Thirard, et le dossier se clôt avec l'article cinq d'Isabelle Rachel Casta.

S'en suit une interview intéressante réalisée par Graciela de Torres Olson à David López López, auteur du roman graphique *Black Hand Iron Head*, un livre inhabituel dans le panorama des romans graphiques destinés au public adolescent ou *young adult*. L'interview s'intitule : « *Black Hand Iron Head* de David López López: un nouveau modèle de super-héroïne et super-vilaine pour les romans graphiques destinés aux adolescents ».

Enfin, trois recensions sont publiées dans cet ouvrage. La première concerne la pièce de théâtre *Malapata III y la máquina del tiempo*, » écrite par María Rosal Nadales et illustrée par T. Ávila Villalva, publiée en 2019. Séville: Ediciones En Huida, Colección Sildavadá, 67 pages. Révisée par Alicia Vara López. La deuxième recension concerne l'ouvrage *La chanson dans la littérature d'enfance et de jeunesse* coordonné par Florence Gaiotti et Éléonore Hamaide-Jager, publié en 2020. Presses de

ISSNe:2605-0285

Transmédialité, multimodalité, sémiotique et *heroic fantasy* dans la littérature d'enfance et de jeunesse

l'Université d'Artois. Révisée par Carmen Fernández-Amat. La troisième critique analyse le roman graphique de David López López *Black Hand Iron Head*. Édition numérique : Panel Syndicate, 166 pages, publié en 2021. Révisée par Graciela de Torres Olson.

Poétiques multimodales et sémiotiques iconotextuelles

Jean Perrot, dans son article « Keep the thread up ! From humour to poetry. Silence as a spur to read and speak » (« Le fil en gloire ! De l'humour à la poésie. Le silence comme un encouragement à lire et à parler ») propose une étude sémiotique de plusieurs albums, dont le premier est un album sans paroles, dans lequel l'image est fondamentale et constitue le fil conducteur du récit. Il analyse deux albums, dont *Histoire d'un fil* de Robert Scouvard (Magnard, 1990). Album sans paroles, il ne s'agit pourtant pas d'un livre silencieux, mais d'un livre extrêmement éloquent. L'image raconte l'histoire en suivant un fil rouge qui dessine les personnages et leurs pensées, leurs peurs et leur imagination. À travers l'image, avec ce fil rouge qui traverse l'album, les personnages sont présentés, l'action est dessinée de manière à permettre l'interprétation de l'intrigue ; le récit graphique conduit le lecteur du début à la fin de l'histoire comme le fil d'Ariane. Partant du silence, le mot s'élève comme un grand oxymore.

En 23 ans, de 1995 à 2018, Frédéric Clément a publié 23 ouvrages, dont la quasi-totalité a été publiée par la maison d'édition française Albin Michel, parfois en collaboration avec d'autres éditeurs comme Ipomée¹. En 1995, Frédéric Clément publie *Magasin Zinzin* (le premier de cette liste de 23 ouvrages publiés) et en 2018, le dernier ouvrage publié est *Boutique Tic Tic*, le même jeu phonétique est répété dans le titre de chacun de ces ouvrages, bien que l'orthographe soit différente. Le contenu, la sémiotique et la sémantique sont très similaires dans les deux œuvres, même si plus de deux décennies les séparent depuis la publication de *Magasin Zinzin*².

Dans sa boutique Tic Tic, Monsieur Madeleine,

infatigable voyageur et chineur curieux,

vend ses trouvailles et ses souvenirs les plus précieux.

¹ Voir le splendide article de la professeure canadienne Sandra Beckett dans lequel elle rend hommage à Frédéric Clément et à la maison d'édition Ipomée : « L'art des funambules : les albums pour tous les âges des éditions Ipomée » dans *Ondina-Ondine. Revue de littérature comparée pour enfants et pour la jeunesse. Recherche en éducation* 3 (2019), p. 209-243.

² *Magasin Zinzin*, Ipomée-Albin Michel, 1995 (Prix international du livre jeunesse de la foire de Bologne 1995, Prix France Télévision).

Elvira Luengo Gascón

Peut-être y trouverez-vous
le haricot magique de Jack,
le loukoum oublié par Schéhérazade,
une graine de tour Eiffel
ou
 un flacon contenant
quatre bouts rabougris
du champignon d’Alice...
Un inventaire imagé et malicieux, au charme
mystérieux, qui ravira petits parents et grands
enfants et notamment les innombrables
visiteurs-lecteurs du fameux MAGASIN ZINZIN.
 (Couverture arrière, Clément, 2018)

La deuxième analyse qu’il propose est *Boutique Tic Tic* (Albin Michel Jeunesse, 2018). Frédéric Clément, auteur du livre et illustrateur à son tour, présente un voyage métaphictif aux images formidablement suggestives. Les deux codes de cet album, l’iconographique et le textuel, fusionnent délicatement pour construire une histoire onirique, surréaliste et expérimentale. Les jeux poétiques avec la langue tout au long de *Boutique Tic Tic* procurent le plaisir d’une lecture surprenante et active. Le texte expose une série de poèmes visuels aux côtés d’images qui allient le dessin, la peinture, la photographie et d’autres techniques. Frédéric Clément, artiste multiforme et collectionneur de souvenirs dans sa Boutique Tic Tic joue avec l’écho du mot Boutique et l’onomatopée du temps, évoquant le son de l’horloge (« Tic Tic ») dans le titre. Le sous-titre résume la technique narrative et la sémiotique de l’œuvre : « Temps précieux et souvenirs rares pour petits parents et grands enfants ». L’opposition et le jeu dialectique invitent le lecteur à poursuivre sa plongée dans le sens caché et énigmatique, multimodal, du double code - graphique et textuel ou iconotextuel -, celui des paratextes et celui des silences comme stimulus de lecture et de dialogue, comme le suggère Jean Perrot.

Le parcours de Monsieur Madeleine, vendeur d’objets et de souvenirs, protagoniste de l’histoire, est tissé de pure littérature que le bon lecteur devra décoder très minutieusement, sans précipitation,

Transmédialité, multimodalité, sémiotique et *heroic fantasy* dans la littérature d'enfance et de jeunesse

comme l'horloge de la couverture de l'album qui a perdu ses aiguilles, éparpillées au fil de ses presque 70 pages. *Boutique Tic Tic*, écrit à la première personne, est un livre d'art qui se construit à partir de l'intertextualité dans l'art le plus raffiné, déconstruisant la réalité de la fiction autobiographique, avec les couleurs les plus délicates, parmi des figures floues puisées dans une esthétique onirique et surréaliste, la boutique est « un lieu unique qui enchantera les amateurs de souvenirs rares » (Clément, 2018, p. 10). Dans sa boutique appelée « Chez Monsieur Madeleine, Marchand de souvenirs », il est assisté et accompagné par « le vieux Suzumushi, sage grillon du Japon, vénérable sonneur dans un temple de Kyoto » (*Ibidem*, p. 11). L'utilisation de grillons pour annoncer un visiteur dans une maison est une tradition orientale bien connue ; le grillon communique et annonce par son chant que quelqu'un approche. De même, un grillon d'or était placé à la porte d'une maison car il augurait de la richesse des seigneurs de cette demeure. Dans la boutique parisienne de Montmartre, le grillon annonce de son chant délicat la visite de son premier client. Ce merveilleux grillon évoque inévitablement celui de *Pinocchio*, que l'on retrouve non seulement dans l'œuvre originale de Carlo Collodi, mais aussi dans de nombreuses versions et adaptations transmédias qui ne cessent d'apparaître sur le marché de l'édition et qui sont toujours d'actualité. Sur les premières pages du livre, l'image de *La Petite Danseuse de quatorze ans* d'Edgar Degas occupe toute la page, accompagnée de six majestueux cygnes blancs qui paraissent extraits d'une chorégraphie romantique du ballet *Le Lac des cygnes*. La ballerine, première cliente de la boutique, reste tout au long de l'histoire jusqu'à la fin, où elle clôt l'histoire en disant au revoir à Suzumushi le grillon et à Monsieur Madeleine.

Boutique Tic Tic fait preuve d'imagination à travers une collection d'objets qui s'animent pour nous présenter un défilé sans fin d'une multitude de personnages célèbres de la littérature de tous les temps. La couverture évoque cet univers de rêve avec le lapin blanc de Lewis Carroll, évoquant Alice au centre du monde et ses rêves surréalistes sans limites et hors du temps, puisque le cercle qui représente le monde est doublé par le cercle de l'horloge puis redoublé par le trou percé au centre de la couverture qui nous plonge dans la lecture d'un univers métaphictif. L'imaginaire collectif dans lequel le temps disparaît s'arrête une minute, le temps fictif de l'histoire, car cette horloge, ce Big Ben, a perdu ses aiguilles qui sont éparpillées à travers les pages de la *Boutique Tic Tic*.

Comme le dit Jean Perrot, le « silence tactique » sous-tend les liens entre le fil de l'histoire et la

Elvira Luengo Gascón

voix. Une riche polyphonie intertextuelle se concentre dans les mémoires et les souvenirs de tant de voyages autour du monde, et ce sont les lecteurs qui s’amuseront à découvrir ces silences littéraires et artistiques.

Dans leur article « Les premières éditions espagnoles des contes de Perrault illustrés par Gustave Doré », Gislaine Chagrot et Pierre-Emmanuel Moog présentent une étude comparative des premières éditions espagnoles des contes de Perrault illustrés par Gustave Doré. D’une part, ils comparent l’édition française de Hetzel (première édition de 1861) avec l’édition espagnole de Ledoux, parue en 1863, montrant que c’est essentiellement la logique iconographique qui a été transformée. L’édition de Hetzel est un projet artistique basé sur la lecture personnelle de Doré, et le projet éditorial de Ledoux a choisi des images spectaculaires de Doré adaptées pour créer une belle édition espagnole des contes de Charles Perrault.

D’autre part, Chagrot et Moog étudient et comparent également d’autres éditions des traductions des contes et analysent en détail les illustrations accompagnant l’édition espagnole afin de les comparer au travail de Doré. En 1862, un autre livre des contes de Charles Perrault est publié en espagnol chez l’éditeur espagnol La Maravilla, dont les illustrations, de Patuflet, ressemblent à celles de Doré. Cette adaptation est remise en cause par les auteurs de l’étude comparative entre l’édition espagnole et l’original français. Par la suite, de nouvelles éditions espagnoles ont continué à être publiées en 1876 et 1883.

Il peut être intéressant de consulter la monographie publiée sur Charles Perrault dans la revue espagnole *Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil (CLIJ)* (*Cahiers de la littérature pour l’enfance et la jeunesse*) en novembre 1997 pour célébrer le tricentenaire de la publication des *Contes du temps passé* ou *Contes de ma mère l’Oye* en 1697. Dans l’article « Perrault en España. Selección bibliográfica » il met en évidence 38 éditions en espagnol tout au long du XX^e siècle (en tenant compte également des traductions en catalan, basque et galicien), en sélectionnant uniquement « les éditions les plus intéressantes en termes de traduction ou d’adaptation, ainsi que celles illustrées par les artistes les plus connus ou les plus curieux, tant nationaux qu’étrangers » (1997, pp. 54-56). Dans cette sélection bibliographique, il est noté que de nombreuses éditions des *Contes de Perrault* ont été publiées en Espagne, dont la première date de 1824.

Transmédialité, multimodalité, sémiotique et *heroic fantasy* dans la littérature d'enfance et de jeunesse

L'article de Leticia Bravo, « De Ondinas, pintores y cuentistas » (« Des Ondines, peintres et conteurs ») porte sur l'édition espagnole d'*Ondine*, publiée par Edelvives et illustrée par Benjamin Lacombe. La tradition littéraire du mythe des Ondines possède un réseau intertextuel véritablement étendu, de l'antiquité classique à nos jours. On peut affirmer que la transmédialité atteinte par le sujet ne se limite pas à la littérature, mais s'étend à d'autres médias artistiques ; la peinture ressent une grande prédilection pour la mythologie des ondines, comme le montre amplement cet article. De même, le livre album, en tant que genre multimodal, dans le cas d'*Ondine* de Lacombe, atteint le niveau de la littérature *crossover* car il ne se limite pas aux enfants et aux jeunes lecteurs, mais s'adresse à tout lecteur adulte. La mythologie de l'ondine remonte aussi loin que la littérature celtique. Les bestiaires et l'iconographie médiévale ont largement recréé le mythe. Les frères Grimm ont rassemblé deux contes merveilleux sur les ondines : *L'ondine* et *L'ondine dans l'étang* dans les différentes éditions de leur anthologie *Kinder-und Hausmärchen* (première édition en 1812) publiée au XIX^e siècle. En 1933, Benjamín Jarnés a publié un conte lyrique original, *Ondina*, dans la revue *Isla*, qui a été réédité en 2007 dans *Cuentos de agua. Benjamín Jarnés* (Luengo Gascón, 2007). Quelques années plus tard, en 1939, Jean Giraudoux publie sa pièce *Ondine*, mélange de fantastique et de tragédie, inspirée du court roman *Undine* (1811) de l'écrivain romantique allemand Friedrich de La Motte-Fouqué. Un poème de Heine porte le même nom, *Ondine*, et le poème en prose d'Aloysius Bertrand, *Ondine*, mérite également d'être mentionné ; tous partagent cette mythologie de la nymphe des eaux. Benjamin Lacombe avoue s'être inspiré du conte d'*Undine* de La Motte-Fouqué et de la pièce de Giraudoux.

La poétique de l'eau actualise le symbolisme vital mais apporte aussi la mort. Héraclite d'Éphèse l'avait déjà souligné : pour Héraclite, la mort était l'eau elle-même. « C'est la mort des âmes que de se transformer en eau » comme le souligne Gaston Bachelard dans son ouvrage *L'eau et les rêves* (1978, p.91). L'*Ondine* de Lacombe ne rompt pas avec la tradition et le chevalier Hans trouve la mort dans l'immense étang dans lequel flottent les longs cheveux rouges d'Ondine.

Gigantomachie et *heroic fantasy*

À l'ère du numérique, les ogres et les géants sont toujours d'actualité. Les vieux mythes sont des réalités virtuelles dans l'univers des jeux vidéo. Marie-Agnès Thirard nous emmène dans un voyage passionnant depuis l'origine des premiers habitants de la Terre, les géants ; Hésiode nous parle d'eux

Elvira Luengo Gascón

700 ans avant J. C. Le couple Chaos et Gaïa ainsi qu'Eros s'unirent et de là naquirent les Titanides, mais aussi les Cyclopes. Les relations violentes des dieux dans la mythologie racontent comment Cronos, le dieu du temps, dévora ses enfants et comment Rhéa, sa compagne, parvint à sauver l'un de ses enfants, Zeus, qui, une fois adulte, lutta contre son père, Cronos.

Les guerres cosmogoniques entre les dieux de l'Olympe et les gigantesques Titans dureront des années. La gigantomachie et la titanomachie antique nourrissent désormais les jeux vidéo des jeunes du XXI^e siècle, à l'ère du numérique, avec des images terribles. À son tour, l'auteure Marie-Agnès Thirard, réfléchit au parallélisme symbolique entre la gigantomachie et les catastrophes naturelles que nous subissons aujourd'hui, de telle sorte que les jeux vidéo dans le monde virtuel de Dofus et dans l'univers narré par Hésiode sont incroyablement proches les uns des autres. Ainsi, ces personnages mythiques sont transculturels et transmédiaux comme le démontre la professeure Tirard ; ils ont été représentés dans la littérature (*L'Odyssée* d'Homère), dans la Bible, dans la sculpture, la peinture classique et dans tous les arts.

Dans les contes de fées, la figure du géant fusionne avec celle de l'ogre et apparaît fréquemment dans la tradition des contes. Dans les contes de Charles Perrault et dans ceux de Mme D'Aulnoy, ces géants apparaissent également. D'Aulnoy introduit des géantes féminines dans ces contes, comme le début d'un féminisme avec le protagonisme dans ses histoires de femmes qui sont le fruit d'un double univers culturel : la culture savante et la tradition populaire. La mythologie des géants sert d'hypotexte à de multiples histoires. Baudelaire est inclus dans cette vaste intertextualité avec le poème « La Géante ». Même le géant alimente le mythe politique des dictateurs du 20^e siècle qui sont représentés par des statues colossales.

La gigantomachie est toujours d'actualité, elle sert de base et constitue les textes sources pour nourrir l'énorme hypertextualité qu'elle génère. Les géants sont présents dans l'*heroic fantasy* dans des œuvres telles que *Le Seigneur des Anneaux*, *Les Chroniques de Narnia* ou *Shrek* écrites par de grands auteurs comme J.R.R. Tolkien, C. S. Lewis ou J.K. Rowling. Les jeux vidéo, les bandes dessinées et le cinéma s'inspirent de géants protecteurs ou dévorants, de sorte que la littérature de jeunesse entre pleinement dans la multimodalité transculturelle et transmediale avec des millions d'adeptes de tous âges.

Isabelle Rachel Casta se penche sur le panorama actuel de l'épique dans la littérature pour la

Transmédialité, multimodalité, sémiotique et *heroic fantasy* dans la littérature d'enfance et de jeunesse

jeunesse, en analysant les productions épiques contemporaines destinées aux *young adults*. Du fantastique moderne, du « merveilleux noir » et de la rétrogenèse, elle observe notamment l'influence dans la sphère littéraire et culturelle française ; c'est le cas, par exemple, de *Game of Thrones* et *Les Vampires de Manhattan* de Melissa De la Cruz comme exemple d'une nouvelle chevalerie. À l'ère épique, l'auteure analyse la Terre et la Guerre comme de grands thèmes épiques hérités des œuvres d'auteurs classiques telles que *l'Énéide* de Virgile et *l'Iliade* d'Homère ; des figures transhistoriques nées des épopées médiévales et reflétées dans les récits dystopiques et vampiriques contemporains. Cependant, l'auteure critique à bien des égards la fidélité des adaptations actuelles au genre. « Une *Iliade* adolescente... chants brisés de l'épopée à venir ? » Elle indique que la littérature actuelle ne présente pas un récit de genre épique mais un registre épique dans lequel apparaît une adaptation modernisée de la matière médiévale. Elle analyse le marché de l'édition et constate que les littératures anglo-saxonnes produisent de nombreuses séries épiques qui mettent en évidence l'énorme production britannique et américaine. Les adaptations des épopées médiévales sont très variées et parfois, mais pas toujours, éloignées des originaux. Un exemple d'adaptation des actes du roi Arthur est *Brumes d'Avalon* de Marion Zimmer Bradley, qui actualise et réécrit l'histoire du roi Arthur avec une approche féministe et érotique ; il y a donc à la fois de grands détracteurs et des lecteurs fidèles et passionnés.

La série *Game of Thrones* figure également dans l'aperçu des épopées pour *young adults*. De nombreuses séries analysées présentent un mélange d'épopée et de mythe, de tribulations ou de séries post-apocalyptiques (*The 100*, *Les 100*) publiées sous forme de livres et diffusées en tant que séries télévisées. La transmédialité et la multimodalité sont prédominantes dans ces grandes productions mondiales, « œuvres-monde » - comme on les appelle - dans l'univers de la fantasy épique peuplé de dragons et de « faune charismatique » dans des pays souterrains ou des nuits au pays des morts qui font appel à l'inconscient collectif. Ces productions s'adressent non seulement aux adolescents mais aussi aux adultes, entrant ainsi dans ce que l'on appelle la littérature *crossover*, comme souligné précédemment. Les mythes se rejoignent au plus haut niveau de la fiction dans *l'epic fantasy*. Un autre aspect évoqué dans l'analyse de *l'heroic fantasy* est qu'elle adopte également « un lexique biblique » parmi ses héros qui attire l'attention : anges et démons, vampires, loups qui combattent aux côtés des super-héros, chasseurs et super-vampires dans un fabuleux combat entre la lumière et les ténèbres. Ce combat cosmique se déroule toujours à mort entre deux mondes ennemis.

Elvira Luengo Gascón

Toutes ces séries classées dans la catégorie de l'*epic fantasy*, comme le souligne Isabelle Rachel Casta, à partir des hypothèses d'Hélène Machinal (2015), remplacent le mythe et les croyances par la raison et la connaissance et sont présentées non pas comme une régression, mais comme la résurgence d'un fond universel commun à toutes les civilisations. L'*heroic fantasy* participe à la construction du monde, des cultures de l'imaginaire (Isabelle Perrier, 2014) qui sont une variante de l'épopée. L'épopée des jeunes (Martin, Tolkien, Rowling) constitue l'épopée de la modernité avec une fantaisie sombre, sanglante et amorale et est passée au premier plan, conclut l'auteure. Elle ajoute que, selon Anne Besson (2020), les expressions *gritty fantasy* ou *grimdark* identifient ce courant éclairé. Tout porte à croire que les lecteurs de cette épopée populaire, telle qu'analysée par les auteures précitées, possèdent une âme épique.

Références bibliographiques

- Bachelard, G. (2002). *El agua y los sueños*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Clément, F. (2018). *Boutique Tic Tic*. Paris : Albin Michel Jeunesse.
- Connan-Pintado, C. (2020). Introduction. En *Littérature de jeunesse au présent (2) Genres graphiques en question(s)*, Christiane Connan-Pintado et Gilles Béhotéguy (dir.) pp. 7-31. Pessac : Presses universitaires de Bordeaux, « Études sur le livre de jeunesse ».
- Durán, T. (2009). *Álbumes y otras lecturas. Análisis de los libros infantiles*. Barcelona: Octaedro. Rosa Sensat.
- Luengo Gascón, E. (2007). Edición, introducción y glosario a *Cuentos de agua*. Benjamín Jarnés, ilustraciones de Ana G. Lartitegui. Zaragoza. Larumbe, colección Larumbe chicos. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza. Instituto de Estudios Altoaragoneses. Instituto de Estudios Turolenses y Gobierno de Aragón.
- Moya, J. y Cañamares, C. (2020) *Libros álbum que desafían los estereotipos de género y el concepto de familia tradicional. Análisis semiótico y multimodal*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. Colección Arcadia.
- Perrault, C., Monográfico (1977). Perrault en España. Selección bibliográfica en *Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil (CLIJ)* n. 99, noviembre 1997, pp. 54-56.