



HAL
open science

Habiter le ciel : les cités flottantes de la fantasy jeunesse

Florie Maurin

► **To cite this version:**

Florie Maurin. Habiter le ciel : les cités flottantes de la fantasy jeunesse. Éditions de l'Inframince. Habiter les espaces autres de la fiction contemporaine. Utopies, dystopies, hétérotopies, , p. 123-146, 2022, 9782982083202. hal-03799303v2

HAL Id: hal-03799303

<https://hal.science/hal-03799303v2>

Submitted on 7 Oct 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Chapitre 5

Habiter le ciel : les cités flottantes de la *fantasy* jeunesse

Florie Maurin

Université Clermont Auvergne (France)

Introduction

Influencées par les littératures de l’imaginaire, les îles fictionnelles se métamorphosent au cours des XX^e et XXI^e siècles. À l’image de la chaîne des Hallelujah dans *Avatar* (Cameron, 2009), de Skypiea dans le manga *One Piece* (Oda, 2014, t.26) ou de Laputa dans le film d’animation japonais *Le Château dans le ciel* (Miyazaki, 1986), les îles perdent en pesanteur et s’élancent de plus en plus fréquemment dans les airs. Ce nouveau terrain de jeu participe au renouvellement des espaces de *fantasy*, un genre ayant grandement exploité les lieux médiévaux, au premier rang desquels nous trouvons les forêts et châteaux. *Les Chroniques du bout du monde* (Stewart et Riddell, 2002-2003), *La Cité du ciel* (Ewing, 2019-2020), *La Passe-miroir* (Dabos, 2013-2019) et *Steam Sailors* (Green, 2020) se sont engouffrés dans cette nouvelle brèche de l’insularité céleste et leur intrigue se déroule, au moins partiellement, dans des cités flottantes.

La trilogie de Spic, du cycle des *Chroniques du bout du monde* de Paul Stewart et Chris Riddell, narre les aventures d’un jeune garçon, Spic, qui devient pirate du ciel. Quittant sa famille adoptive, il retrouve son père biologique, capitaine d’un navire volant, et essaie de sauver le monde menacé par un terrible cataclysme. Dans *La Cité du ciel* d’Amy Ewing, une jeune fille issue du peuple des Céruléennes, Sera, est sacrifiée pour la survie des citoyennes. Elle doit alors se jeter du haut de la Cité et couper le cordon reliant sa planète à celle du dessous. L’adolescente survit, découvre le monde inférieur et n’aura de cesse de regagner sa ville aérienne. La tétralogie *La Passe-miroir* de Christelle Dabos pré-

sente, quant à elle, l'univers des arches, des îles flottant dans les airs sur lesquelles règnent les esprits de famille, des personnages immortels et déifiés possédant tout un panel de pouvoirs surnaturels. À chaque arche son esprit de famille et son type de pouvoirs, ceux-ci étant ensuite légués aux descendants des esprits. Dans cette œuvre, nous suivons les pérégrinations d'Ophélie, une jeune adulte dont le mariage arrangé la conduit à la Citacielle. Enfin, dans *Steam Sailors* d'E. S. Green, les lecteurs et lectrices voyagent à bord de *L'Héliotrope*, un navire volant, sur la piste d'un antique trésor. La protagoniste, Prudence, issue du Bas-Monde, découvre les îles suspendues, l'univers des hauteurs et des pirates.

Au sein de ces quatre œuvres ultra contemporaines pour la jeunesse, parues entre 1998 et 2020, de nombreuses villes sont décrites : à la fois dans les îles célestes, mais également dans les pays surplombés par elles. Si l'espace insulaire peut paraître idéal de prime abord en raison d'une nature luxuriante, d'un système égalitaire et/ou pacifique, les cités révèlent peu à peu leur dimension dystopique. Les conflits vont bon train dans un espace urbain en décrépitude, pollué par les habitants, surpeuplé et agonisant. Sur fond de *fantasy*, les romans tiennent un discours politique, écologique et parfois féministe, de façon plus ou moins voilée. Ce discours est peut-être d'autant plus important qu'il s'adresse à un jeune lectorat et se tient à une époque où les catastrophes humaines (notamment écologiques) n'ont cessé de croître. Afin d'analyser au mieux ces cités utopiques, nous adopterons un triple point de vue — géocritique¹, écocritique² et mésocritique³ — qui nous permettra de pleinement envisager les rapports du milieu à l'humain pour faire émerger la charge critique dont sont porteuses les œuvres. Notre étude s'intéressera à la façon dont les écrivaines et écrivains contemporains de *fantasy* recréent l'espace urbain dans leurs cités aériennes insulaires et offrent aux jeunes lecteurs et lectrices une représentation désenchantée de nos sociétés actuelles.

Construire l'espace : l'itinéraire ascensionnel de l'urbanité

Un œkoumène vertical

Infraville (*Les Chroniques*), Babel (*La Passe-miroir*), le Haut et le Bas-Monde (*Steam Sailors*) : voici quelques toponymes présents dans les œuvres qui évoquent immédiatement à l'esprit tout un imaginaire de la verticalité. Alors que notre Terre s'ancre davantage dans une logique horizontale — outre les plus grandes mégapoles mondiales et leur lot de gratte-ciels, à l'instar de New York, qui relèvent de la verticalité —, nos romans de *fantasy* défient la pesanteur par tous les moyens et l'œkoumène, dans son sens premier d'« espace habitable de la surface terrestre » (Œkoumène, s.d.) se fait alors vertical. Ce sont tout d'abord les îles qui provoquent cet effet, de deux manières. Soit l'espace insulaire est décrit comme un amas de terre tout en hauteur — c'est le cas de *La Passe-Miroir* et de *Steam Sailors*, qui comparent respectivement leurs îles à « une souche de terre et de gazon qu'une pelle invisible aurait arrachée de son jardin [...] petite motte perdue au milieu du ciel » (Dabos, 2013, t.1, p. 94) ou à « une énorme dent, avec une longue racine de roche terreuse » (Green, 2020, p. 85). Soit l'île n'est en elle-même pas décrite comme verticale — la Cité du ciel est un disque plutôt plat et Sanctaphrax est parfaitement ronde — mais elle le devient par son amarrage à une sous-planète traçant une longue ligne entre les deux espaces reliés. Ainsi, Sanctaphrax est attachée à Infraville au moyen d'une gigantesque chaîne de métal et un cordon réunit la Cité du ciel et l'île, terrestre cette fois, de Braxos.

Ces différents territoires sont doublement verticaux. D'une part, ils le sont naturellement ou grâce à leur disposition et, d'autre part, ils le sont en raison de leur architecture. Les personnages habitent ces espaces longilignes : ils y sont non seulement présents, ils occupent donc le lieu, mais ils construisent l'espace, ils s'en accommodent et le modèlent. Ils adaptent leur milieu (au moyen de chaînes d'amarrage, par exemple) et s'adaptent aussi à lui, comme en témoigne la cité de Sanctaphrax. Ne pouvant s'épancher sur une large parcelle de terre à cause de l'insularité du

territoire, les constructions se dressent vers les sommets et prolongent la verticalité de l'espace. Au cœur de Sanctaphrax, une avenue sillonne la ville, elle est

environnée de tours qui rutilaient comme de l'or sous les rayons du soleil couchant. Et quelles tours ! Toutes différentes, elles étaient pourtant toutes aussi splendides les unes que les autres. Certaines avaient des minarets, d'autres des flèches ; d'autres encore des coupoles, mosaïques de verre et de pierres précieuses. Les unes avaient des clochers, les autres des beffrois. Celle-ci avait de grandes fenêtres en cristal ; celle-là une foule d'ouvertures en losange. L'une était si mince qu'elle dodelinait dans le vent ; une autre était solide et trapue [...] Une enfilade de colonnes ouvragées. Un portique sculpté. Les statues. Les fontaines (comment l'eau pouvait-elle jaillir ainsi ?). Les escaliers majestueux. Les passages cintrés. Les arches gracieuses des ponts. (Stewart et Riddell, 2002, t.2, p. 346)

Tours, colonnes et escaliers tendent vers les hauteurs et cette tension est encore accentuée par certains éléments, comme les minarets, flèches et clochers, ou encore par l'eau qui *jaillit* des fontaines, une eau qui ne s'écoule pas, mais qui fuse vers le ciel. Dans *La Passe-miroir*, l'architecture s'est également adaptée à l'étrange forme du territoire, comme le montre l'illustration de Laurent Gapaillard en couverture du premier tome (figure 5.1).

Christelle Dabos

La Passe-miroir, Livre I

Les fiancés de l'hiver



Figure 5.1 : Couverture de *La Passe-miroir* (Gapaillard, 2016).

À la Citacielle, les constructions ont entièrement dévoré l'île, qui est représentée dans cette couverture comme un gigantesque château volant au caractère médiéval, caractère que l'on perçoit déjà dans les tours des *Chroniques du bout du monde* et qui semble évoquer une nostalgie du passé tout en rappelant les codes de la *fantasy* et en plongeant les lecteurs et lectrices dans une atmosphère merveilleuse. Cette adaptation de la Citacielle à l'environnement est avant tout une domination de l'espace qui place l'humain en créateur absolu, voire divin. En considérant l'œkoumène non plus uniquement comme un « espace habitable de la surface terrestre » (Œkoumène, s.d.), mais comme l'en-

semble des relations de l'humanité à la terre et au milieu — c'est le sens que lui donne A. Berque (2000) — l'espace vertical peut être appréhendé comme un œkoumène de domination.

2.2. *Villes surplombées, villes surplombantes*

Signe de merveilleux⁴, contrainte spatiale de l'insularité, la verticalité est aussi un élément symbolique. Une véritable dialectique du dessus et du dessous s'instaure dans les quatre œuvres étudiées : les espaces surplombants sont bien souvent des espaces d'érudition et de pouvoir, parfois fantasmés, alors que les villes surplombées sont industrielles et miséreuses. Cette dichotomie se perçoit tant dans les îles dominant les continents (*Steam Sailors*, *Les Chroniques du bout du monde*, *La Cité du ciel*) qu'à l'intérieur même des îles (*La Passe-miroir*). À la Citacelle, les appartements de Farouk — l'esprit de famille, garant du pouvoir — sont au plus haut niveau de la tour, mais se trouvent aussi en hauteur l'intendance ou l'ambassade du Clairdelune, tandis que les sous-sols sont réservés au travail des ouvriers et sont insalubres. Le personnage d'Ophélie décrit : « les mêmes ruelles sombres, les mêmes canalisations malodorantes, les mêmes vapeurs humides qui régnaient dans l'ensemble des bas-fonds » (Dabos, 2015, t.2, p. 453). Dans *La Cité du ciel*, le temple de Mère-Soleil, la divinité, qui est aussi un lieu de pouvoir où gouverne la grande prêtresse, est vertical et domine les jardins du ciel — des espaces de détention souterrains qui dépérissent. Par ailleurs, la Cité est aussi montrée dans un premier temps comme bien plus sage et évoluée que le monde de Kaolin et de Pelago qu'elle surplombe. Cette même logique spatiale trouve sa place dans *Steam Sailors*, où le Haut-Monde domine et méprise le Bas-Monde, un territoire industriel où les humains, surnommés les « Rampants du Bas-Monde » (Green, 2020, p. 242), sont comparés à « une fourmière, en moins évoluée » (Green, 2020, p. 242). Les quelques lieux de pouvoir ou d'érudition mentionnés dans ce monde dominé ne sont que ruines, rappels d'une grandeur passée. Désormais, à l'époque de l'intrigue,

[e]ntre les cheminées des usines, l'on pouvait encore deviner une tour d'académie en ruine, une colonne de temple ou le mur d'enceinte d'un palais délabré. Ces morceaux d'édifice, échos du passé, ressemblaient à des géants à moitié ensevelis, agonisant dans le vent. (Green, 2020, p. 21)

Par jeu de contraste, ces souvenirs incarnés d'une société révolue rendent d'autant plus prégnantes la domination et la misère actuelles. Enfin, c'est dans *Les Chroniques du bout du monde* que la dialectique du dessus et du dessous comme signe de domination s'exprime le plus. Alors qu'Infraville est une cité dangereuse, malfamée, polluée et extrêmement pauvre, Sanctaphrax est ainsi décrite :

Sanctaphrax, avec ses hautes tours effilées, reliées entre elles par des passerelles et des viaducs, est un centre de connaissance. Elle est peuplée d'universitaires, d'alchimistes et d'étudiants et est équipée de bibliothèques, de laboratoires et de salles de conférences, de réfectoires et de pièces communes. (Stewart et Riddell, 2002, t.1, p. 10)

Cette cité du savoir est illustrée par Chris Riddell, qui en donne le plan suivant :

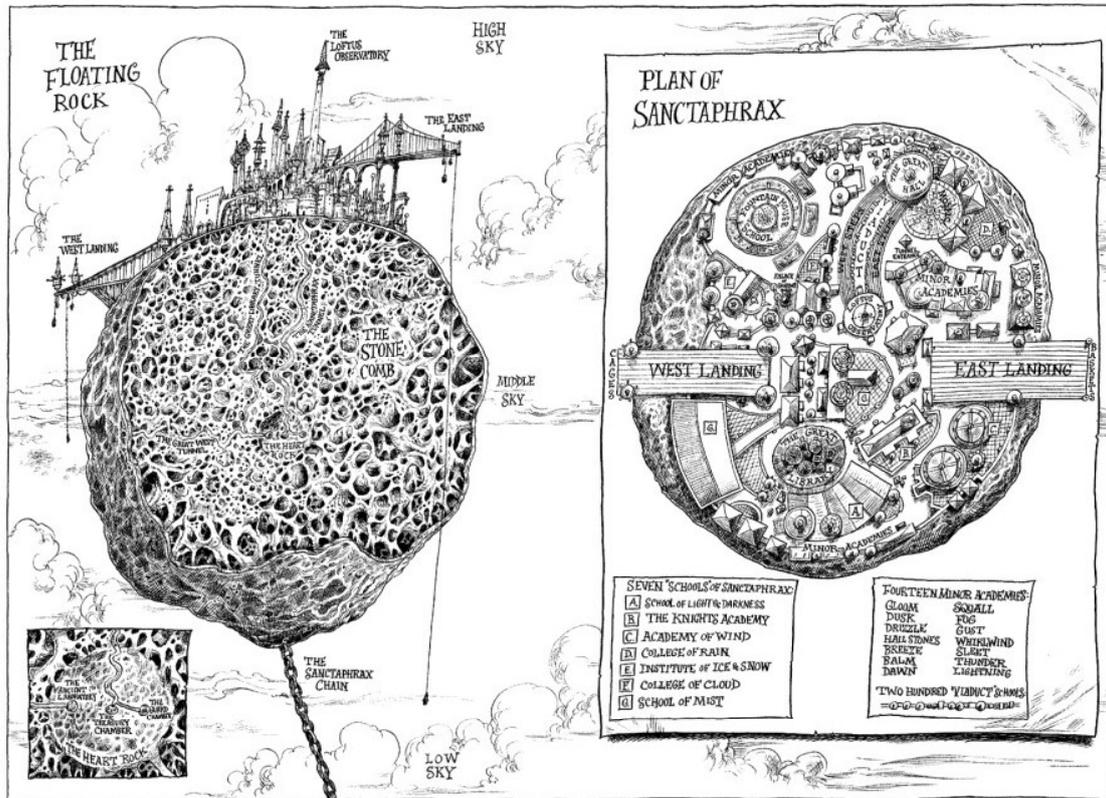


Figure 5.2 : *The Floating Rock* (Riddell, 2021)

La légende de la carte confirme l'érudition de la ville, qui ne compte pas moins de sept écoles, quatorze académies dédiées à différents domaines et une grande bibliothèque occupant peu ou prou la totalité de la surface du rocher flottant. Lieu de savoir, mais aussi de pouvoir, puisque le dignitaire suprême, Vilnix Pompolnius, y vit. Sanctaphrax domine Infraville par une myriade d'aspects (géographiquement, économiquement, culturellement, politiquement) et cet asservissement est parfaitement illustré par la charge symbolique de la chaîne. Elle convoque l'image de l'esclavage, la cité surplombante tient en laisse la cité surplombée qui ne peut vivre sans elle et sa précieuse marchandise — la poudre de phrax — permettant de rendre l'eau potable. La chaîne de l'esclavagiste Sanctaphrax peut être autant assimilée aux fers

qu'à un fouet, puisque les chaînes d'amarrage (une chaîne principale et des chaînes secondaires assurant la tenue du rocher flottant sur lequel est construite la ville universitaire) s'abattent régulièrement sur Infraville, tuant sur leur passage les habitants et détruisant la malheureuse cité. Dans les villes étudiées, habiter le ciel est synonyme de domination du milieu (tant de l'environnement que des humains) et de contrainte de l'espace. Loin d'être paradisiaques, les îles célestes sont révélatrices d'un rapport de force entre l'humain et le non-humain.

Vivre l'espace utopique : les *Brave New Worlds*⁵ de la *fantasy* jeunesse

L'Eldorado céleste ?

Véritables petits laboratoires sociaux, les planètes Terre miniatures que sont les cités flottantes permettent aux écrivains et écrivaines d'expérimenter à travers leurs personnages de nouveaux modes d'habiter et d'être au monde. L'île est un autre univers, un huis clos avec ses propres lois, ses propres règles et ses propres modalités, à l'image de la forêt de la littérature médiévale ou des diverses planètes, stations et vaisseaux spatiaux de la science-fiction — pensons au *Papillon des étoiles* (Werber, 2006) ou à *Hypérion* (Simmons, 1991). Cet espace marginal favorise l'utopie et, précisément, les villes de *fantasy* étudiées paraissent utopiques, ou plutôt eutopiques⁶, aux yeux de l'explorateur et de l'exploratrice non avertis. Après tout, Sanctaphrax est bien une magnifique cité à l'architecture verticale, toute de tours érigée. Babel (*La Passe-miroir*), quant à elle, possède une végétation luxuriante et de nombreux animaux, dont certains sont mythologiques ou éteints sur notre Terre, comme les dodos ou les tigres à dents de sabre. Elle apparaît comme un havre où la technologie moderne se mêle au charme et aux constructions antiques. Cet environnement naturel se trouve aussi à la Cité du ciel qui, en dépit de son nom, présente un mode de vie bien plus pastoral et rural qu'urbain. Enfin, dans *Steam Sailors*, les villes aériennes sont fantasmées par les habitants du Bas-Monde, qui pensent qu'elles ont « probablement su conserver les prodiges des Alchi-

mistes » (Green, 2020, p. 23). La capitale du Haut-Monde, Port-Regal, ainsi que son palais sont richement décrits, comme en témoigne l'extrait suivant : « Tout en colonnades et coupoles immaculées, les innombrables ailes du palais se confondaient avec les temples construits tout autour, dans un amas de pierres finement taillées, de mosaïques colorées et de marbres miroitant au soleil. » (Green, 2020, p. 193) Mais c'est surtout la Cité Impossible des Alchimistes qui réveille le souvenir de l'Eldorado par sa description :

Du sol au plafond, les parois de calcaire étaient creusées de maisons, temples, escaliers, colonnes... Il y avait là d'innombrables trésors d'architecture, des ornements fins et des statues sculptés à même la pierre [...] Le scintillement des parois se reflétait sur le revêtement en or des statues et faisait briller les nombreuses cascades qui jaillissaient des murs pour se jeter dans la rivière coulant en contrebas [...] les bâtiments étaient reliés entre eux par des ponts et passerelles savamment sculptés, dont les gravures apparaissaient encore sous la végétation folle qui poussait un peu partout. Jamais on n'avait vu pareille flore : des fleurs et des arbres de toutes les tailles et de toutes les couleurs se partageaient l'espace avec les infrastructures (Green, 2020, p. 375-376).

Si l'environnement spatial des cités (sa richesse, sa diversité, son esthétisme) semble idéal, le milieu, au sens d'« ensemble de relations éco-techno-symboliques que [...] l'humanité crée à partir d'elle-même et de la matière première qu'est l'environnement » (Berque et Moreau, 2017), paraît l'être tout autant, notamment à Babel, à la Cité du ciel ou à Pelago. Sur l'arche d'Hélène et Pollux, le racisme n'existe pas, comme le remarque la protagoniste, Ophélie : « [l]a diversité des peaux, des morphologies et des accents était celle d'une population cosmopolite : il n'y avait pas ici une, mais plusieurs familles. Pourtant, ils semblaient tous ne former qu'un seul peuple » (Dabos, 2017, t.3, p. 56). Les inégalités entre femmes et hommes n'ont pas non plus lieu d'être puisque « Babel [est] l'une des arches les plus égalitaires » (Dabos,

2019, t.4, p. 426) où l'on considère qu'il n'y a pas de différence entre les sexes, ce qui conduit d'ailleurs Ophélie à faire fi de sa pudeur pour vivre à la Bonne Famille, « un établissement mixte jusque dans les moindres détails de la vie quotidienne » (Dabos, 2017, t.3, p. 147). À la Cité du ciel, c'est l'argent qui n'existe pas et qui ne peut donc créer des inégalités. Le peuple des Céruléennes ne détient pas de richesses individuelles, la vie est collective et le partage est un fondement de cette société. Pas d'inégalités entre hommes et femmes ici non plus, pour la simple et bonne raison que les hommes n'existent pas dans les cieux. La société est gynocentrique, les Céruléennes vivent en trio, sont lesbiennes et polyamoureuses. Les hommes ont néanmoins leur place dans le monde surplombé par la Cité, mais à Pelago (l'un des deux continents), la société est gouvernée par un triumvirat matriarcal. Cette détention féminine du pouvoir, cette gynocratie — tout comme la liberté et les droits dont bénéficient les femmes — révèlent, entre autres, le féminisme des œuvres. Celui-ci est par exemple affiché dans les paroles rapportées de la capitaine à Leo : « Violetta avait annoncé dès le départ du jeune homme que s'il s'avisait de leur sortir la moindre ânerie patriarcale à la mode kaolin, il serait aussitôt jeté par-dessus-bord » (Ewing, 2020, t.2, p. 10). Égalité, partage, cosmopolitisme, ouverture, tolérance, sont les mots-clefs des cités évoquées. L'habiter céleste serait-il alors un mode de vie idéal dans un environnement parfait, à l'image de l'abbaye de Thélème, de Rabelais (1534), qui ravit tant les sens que l'esprit ?

« *Le vernis sur la crasse* »⁷ : *des villes à l'agonie*

Lorsque Ophélie découvre l'arche du Pôle, Archibald lui explique qu'« ici on cache toute la crasse sous une triple couche de vernis » (Dabos, 2013, t.1, p. 179), c'est-à-dire que tout ce qu'elle voit est une illusion créée par une des familles héritant de Farouk — l'esprit du Pôle —, les Mirages. Ceux-ci peuvent entre autres modifier l'environnement à leur gré et leurs services esthétiques se monnayent à la Citacielle. Ainsi, la décrépitude du monde, la saleté et la pollution se cachent derrière des reproductions de la

nature plus ou moins réussies. L'héroïne se fait par exemple la réflexion suivante en voyant le domaine de Berenilde :

Le soleil n'était pas à sa place ici. La pelouse était beaucoup trop verte. Les arbres roux ne déversaient aucune feuille. On n'entendait ni le chant des oiseaux ni le bourdonnement des insectes [...] Je crois que ce parc est faux.
(Dabos, 2013, t.1, p. 130)

Les humains et leurs étranges pouvoirs ont remplacé la nature par l'artifice : dans le domaine de Berenilde, le coucher de soleil est perpétuel et la lune, tout comme les étoiles, est fausse au Clairdelune. Dans *Les Chroniques du bout du monde* ou dans *La Cité du ciel*, l'expression de « vernis sur la crasse » (Dabos, 2013, t.1, p. 478) peut tout aussi bien trouver sa place et définir les espaces. Si la Cité des Céruléennes est idyllique et la nature omniprésente, la raison d'être de cet environnement est douteuse. En étant amarrée au monde de Kaolin et de Pelago, la Cité parvient à subvenir à ses besoins, car « [le] cordon [alimente] la Cité, qui [tire] ses nutriments de la planète à laquelle elle [est] attachée » (Ewing, 2019, t.1, p. 16). Ce qui ne devait être qu'un emprunt devient finalement un vol, puisque ces « nutriments », cette énergie absorbée par la Cité, n'ont pas été rendus. De fait, la planète surplombée se meurt, car l'extraction de ses ressources engendre une kyrielle de problèmes écologiques, au premier rang desquels trônent la pollution (toxicité des eaux, pollution atmosphérique) et le réchauffement climatique (sécheresse, incendies). À propos d'Old Port, une des villes les plus touchées par ces catastrophes, il est dit : « [l]'air était lourd, chaud et humide, si dense qu'on aurait pu le recueillir dans un saladier et le servir au dîner en guise de potage. Soupe à la sueur. Spécialité gastronomique de Kaolin » (Ewing, 2019, t.1, p. 77). Dans la trilogie de Spic, la Falaise est aussi confrontée à des problèmes similaires. Sanctaphrax, comme son nom l'indique, détient la poudre de phrax permettant de rendre les eaux potables, mais pour que le rocher flottant de Sanctaphrax demeure suspendu et ne s'envole pas dans les airs, d'immenses chaînes doivent être construites

pour le retenir. Ces chaînes sont construites dans des usines qui polluent la Falaise et qui rendent l'eau impropre à la consommation. Cette situation, à l'image de l'ouoboros, semble inextricable et se conclut par le fait qu'« Infraville la sordide suffoquait sous son affreux couvercle de fumée brune » (Stewart et Riddell, 2002, t.2, p. 305). Un changement climatique est aussi décrit dans *Les Chroniques* et la déforestation bat son plein. Lors des Marchés aux Esclaves des Pies-grièches, une cité éphémère est bâtie dans la forêt. Après l'évènement,

[t]ous les arbres étaient détruits, jusqu'au dernier. Brûlés pour certains, évidés pour d'autres ; d'autres encore semblaient avoir simplement dépéri, leurs feuilles squelettiques toujours accrochées à leurs branches. Sur de vastes étendues, il ne restait que le sol pelé. Plus rien ne vivait là, plus rien ne poussait. (Stewart et Riddell, 2003, t.3, p. 193)

Les différentes cités sombrent dans une chute inéluctable, les personnages en sont la cause et l'humain est alors érigé en destructeur de son propre milieu. Ces multiples déchéances vont de pair avec un détachement de la nature et un abandon d'une sorte de culte de la Grande Déesse. Dans le village d'origine de Prudence, « plus personne ne [rend] culte à la Divine-Mère, déesse oubliée au profit d'idoles mortelles et mégalomanes » (Green, 2020, p. 21). Les personnages se détachent de la Terre-mère qui s'esquisse dans plusieurs romans sous les traits de la « Divine-Mère » (Green, 2020, p. 21) dans *Steam Sailors*, de « Mère-Soleil » (Ewing, 2019, t.1, p. 30) dans *La Cité du ciel*, ou de « Mère Tempête » (Stewart et Riddell, 2003, t.3, p. 368) dans *Les Chroniques* ; cette rupture est alors suivie d'un déclin civilisationnel. Un lien de cause à effet est suggéré : en cessant de vénérer ces avatars de Déesse Mère, divinité féminine liée à la nature et à la fertilité, les personnages génèrent des catastrophes écologiques. C'est d'ailleurs en ayant foi en Mère-Soleil et en l'écoutant que Leela parvient à sauver les deux planètes reliées de *La Cité du ciel*, tout comme Spic réussit à régénérer les eaux de l'Orée (la source des eaux de son monde) en détachant Sanctaphrax, c'est-

à-dire en dépouillant la Falaise de cette cité humaine et prométhéenne se trouvant sur le passage de Mère Tempête, une tempête extraordinaire, n'ayant lieu que tous les 5000 ans, qui permet de purifier et renouveler les eaux de la Falaise. Les œuvres étudiées, adressées à la jeunesse, reposent sur l'imaginaire, mais elles adressent aussi des mises en garde bien réelles en prenant pour sujet des enjeux actuels, écologiques, féministes et politiques. Conflictuelles, utilitaristes et disharmonieuses, les relations des humains à leur environnement éloignent les textes de l'eutopie et commencent au contraire à en faire jaillir la dimension dystopique.

Des villes à la dérive

Une dystopie, comme le propose Laurent Bazin (2019), est « un enfer pavé de bonnes intentions » (p. 12). Il explique qu'elle consiste en

la mise en scène d'une société dans laquelle quelques-uns entendent dicter la conduite du plus grand nombre, prétendant au nom de leur bonheur alors même que l'intransigeance du système mis en place semble contredire la capacité de chacun à s'épanouir. (Bazin, 2020, p. 10)

Les régimes autoritaires sont légion dans les dystopies, qu'il s'agisse du *Meilleur des mondes* (Huxley, 1932), de *1984* (Orwell, 1949) ou de *Nous autres* (Zamiatine, 1920). Si les œuvres étudiées appartiennent à la *fantasy* et ne sont pas à proprement parler des dystopies, elles comportent néanmoins une dimension et un potentiel dystopiques non négligeables. Sans qu'aucune opposition n'existe, le pouvoir repose entre les mains de quelques personnes dans les cités célestes : un esprit de famille par arche dans *La Passe-miroir*, un roi⁸ dans *Steam Sailors*, une grande prêtresse dans *La Cité du ciel* et un haut dignitaire dans *Les Chroniques*. Cette possession exclusive du pouvoir permet toutes sortes de dérives. Dans *Steam Sailors*, des hommes et des femmes sont tués pour satisfaire la vengeance de l'amiral de la flotte royale. Celui-ci exige de savoir où se trouvent les pirates de

L'Héliotrope et donne carte blanche à ses officiers pour obtenir ladite information ; ils n'hésitent pas à brûler des maisons et à créer une terreur ambiante afin de satisfaire sa requête. À Sanctaphrax, Vilnix Pompolnius est dépeint comme un enfant capricieux et égoïste n'ayant d'autre but que l'accroissement de ses richesses et de son pouvoir, au détriment de son peuple qui meurt tragiquement jour après jour en raison de ses choix politiques (comme la construction perpétuelle de chaînes pour maintenir la cité flottante).

L'autoritarisme dont font preuve les villes se perçoit tout particulièrement dans *La Cité du ciel* et *La Passe-miroir*. Au sein du diptyque de l'autrice américaine, la grande prêtresse est au pouvoir depuis environ 900 ans. Ce rôle est normalement dévolu aux Céruléennes choisies par Mère-Soleil, la divinité. Cependant, celle-ci ne peut communiquer avec son peuple que par la magie : les Céruléennes, grâce à des pierres de lune, disposent de pouvoirs et comprennent les messages de Mère-Soleil. La grande prêtresse vole alors les pierres de lune, la magie des femmes, et conserve le pouvoir durant neuf siècles. À la Cité du ciel, la vie est collective et les libertés individuelles sont niées. Les moments de la journée sont rythmés par diverses obligations et les événements décrétés par la grande prêtresse règlent toute la vie des Céruléennes : celles-ci ne peuvent par exemple se marier ou enfanter sans qu'une saison des mariages ou des naissances soit annoncée. La grande prêtresse est la loi, elle réécrit l'histoire du peuple, modifie les événements historiques et condamne les Céruléennes sans qu'aucune autre autorité ne vienne s'interposer. Ainsi, la condamnation de Leela durera toute une vie : son destin est décidé par la grande prêtresse, la jeune fille doit devenir une Adepte et consacrer son existence à Mère-Soleil. L'adolescente, refusant le contrôle de la grande prêtresse, découvre que cette dernière enferme certaines Céruléennes dans des stalactites et les déclare mortes pour voler leur magie afin de nourrir la Cité et de conserver son pouvoir. Leela explique que

[1]es stalactites absorbent la magie des Céruléennes pour alimenter le bassin dans lequel le cordon puise sa force [...]

Ensuite, la pierre de lune utilise la magie du cordon pour produire les fruits, qui servent à nourrir les Céruléennes et à régénérer la magie que le cordon leur prend. Jusqu'à ce qu'il ne puisse plus. Quand cela arrive, la grande prêtresse est obligée de créer de nouvelles stalactites pour emprisonner d'autres Céruléennes. (Ewing, 2020, t.2, p. 258)

Ainsi, des Céruléennes à l'état végétatif alimentent le reste de la population en créant des fruits, rappelant par là même la dystopie *Soleil vert* (Fleischer, 1973), dans laquelle un aliment est fabriqué à partir de cadavres humains.

Sur les arches de *La Passe-miroir*, les esprits de famille font la pluie et le beau temps. Si certains esprits, comme Artémis, semblent peu intervenir dans la vie de leurs descendants et descendantes, d'autres, à l'image d'Hélène et Pollux, s'intéressent bien plus aux habitants de leur cité. Mais à Babel, ce sont également les Lords de LUX, des personnalités influentes, qui gouvernent la ville. Ambroise apprend à Ophélie que « [l]es Lords de LUX ne sont pas seulement au service de la cité [...] Ils sont la cité » (Dabos, 2017, t.3, p. 76). Dans cette ville peuplée d'automates qui ont remplacé les humains dans de multiples tâches, le régime est dictatorial. L'histoire, ici aussi, a été réécrite et tout ce qui concerne la guerre a été anéanti. Il est d'ailleurs interdit d'en parler puisque le lexique guerrier fait partie de « l'Index vocabulum prohibitorum » (Dabos, 2017, t.3, p. 64). Et les proscriptions ne touchent pas seulement la parole, « [l]'alcool [est] interdit à Babel, comme [le sont] le tabac, l'obscénité, les jeux d'argent, la musique bruitiste et les romans noirs » (Dabos, 2019, t.4, p. 267). Un strict code vestimentaire est également en place dans la cité, accompagné de sa « police vestimentaire » (Dabos, 2017, t.3, p. 70). La délation est de mise et la population se fait police. Alors qu'Ophélie monte dans un tramway sans ticket, un habitant la repousse en lui disant : « [v]ous n'avez pas pointé, vous ne respectez pas les codes, je ne fais que mon devoir de citoyen » (Dabos, 2017, t.3, p. 56). Pour Laurent Bazin (2019, p. 16), « l'œil est, par excellence, l'emblème privilégié de la pensée dystopique ». Dans l'œuvre de l'autrice française, les yeux

des citoyens sont les yeux des Lords de LUX. Les habitants sont sous haute surveillance : alors qu'elle étudie, Ophélie constate par exemple qu'« un pavillon de phonographe [était] fixé au plafond. Elle ne l'avait pas remarqué, celui-là, pas plus qu'elle n'avait remarqué le périscope qui tournait son œil de cyclope tantôt à droite, tantôt à gauche » (Dabos, 2017, t.3, p.123). L'habiter urbain n'est pas sans risque et est contrôlé dans ses moindres détails, de la parole de la population à sa façon de se vêtir. Il est à noter que la dimension dystopique et le régime autoritaire qui l'accompagne apparaissent particulièrement dans les espaces de *La Passe-miroir*. Bien sûr, l'intrigue se déroule sur une île céleste, un lieu qui porte l'utopie en germe, mais l'environnement semble encore multiplier son potentiel utopique — et en l'occurrence ici, dystopique — dans des espaces comme le Mémorial de Babel, une « folie architecturale qui tenait à la fois du phare et de la bibliothèque » (Dabos, 2019, t.4, p. 44), véritable cité du savoir, ou l'observatoire des Déviations, un centre de recherche scientifique, sorte d'hospice pour des personnes présentant une déviance de pouvoir ou une inversion d'ordre corporel ou spirituel. Phare, bibliothèque, asile, ces espaces se trouvant sur des îles sont hétérotopiques, selon les principes de Michel Foucault (2001). Ils sont en marge de la société, abritent des hétérochronies⁹ — la bibliothèque entremêle par exemple plusieurs temporalités — et « supposent [...] un système d'ouverture et de fermeture qui à la fois, les isole et les rend pénétrables » (Foucault, 2001, p. 1578). Ces espaces autres n'accueillent pas le tout-venant et Ophélie doit ruser pour parvenir à pénétrer au plus profond de l'observatoire ou du Mémorial. Dans ces « hétérotopies inventées » (Deschênes Pradet, 2017, p. 196), il n'est guère surprenant de voir surgir une forte dimension dystopique. Habiter l'espace urbain des cités flottantes, c'est risquer de voir se dérouler une représentation cauchemardesque de la société. L'espace permet-il alors de prédire le scénario ou le scénario permet-il de prédire l'espace ?

Être (dans) l'espace : des cités maternelles aux cités gémeillaires

La loi du plus fort ou l'éducation urbaine

Dans un des poèmes des *Campagnes hallucinées*, Émile Verhaeren (1982) écrit : « Tous les chemins vont vers la ville ». Et en effet, dans nos œuvres, la découverte de la ville et l'habiter urbain apparaissent comme des passages obligés sur l'itinéraire des héros et héroïnes aux origines rurales. Aucun d'entre eux ni aucune d'entre elles n'a vécu en ville : Spic vient des Grands-Bois, Prudence d'un village nommé Murs-Mouillés, Sera de la Cité du ciel et Ophélie d'Anima, ces deux derniers lieux semblant davantage tenir du village que de la ville. Quoi qu'il en soit, la différence entre l'espace d'origine et l'espace hôte reste de taille, car si la Cité et Anima sont peut-être des lieux urbains, ce sont des villes bien plus grandes que découvrent les adolescentes. L'arrivée en ville est une étape initiatique pour les jeunes protagonistes car c'est en vivant dans ce milieu qu'ils et elles grandissent et perdent de leur candeur originelle. *Les Chroniques* illustre ce phénomène : le premier tome se déroule presque entièrement dans les Grands-Bois et déborde de la naïveté enfantine de Spic, tandis que les deux romans suivants voient le héros gagner en maturité. Dans le deuxième volume, Spic a certes deux ans de plus, mais il a surtout vécu la ville et c'est sur Infraville que s'ouvre le roman. Être à Infraville, c'est

[a]ller le plus vite possible d'un endroit à un autre, être le premier à conclure un marché, obtenir le meilleur prix et vendre moins cher que ses concurrents [...] Pour survivre, il fallait avoir des nerfs d'acier et des yeux derrière la tête ; il fallait savoir sourire au moment même où on poignardait son adversaire dans le dos. C'était une vie rude, âpre, sans merci. Une vie grisante. (Stewart et Riddell, 2002, t.2, p. 13)

Adieu enfance, adieu innocence, Spic ne peut plus être, dans ce contexte, le candide adolescent en recherche d'amitié et d'approbation faisant confiance à toutes les créatures qu'il rencontre et

allant de déception en déception. La même évolution touche Sera, la jeune Céruléenne ayant vécu dans une bonhomie ambiante dénuée de violence. Une fois arrivée en ville, à Old Port, l'adolescente est enfermée dans une cage où l'on vient régulièrement lui prélever du sang afin de le commercialiser et elle est, de plus, destinée à faire partie d'une exposition de créatures (*freak show*). Peu à peu, Sera apprend la méfiance et devient à même de se défendre. Prudence suit aussi ce chemin : la guérisseuse de village est initiée aux armes par les pirates, mais dans ce cas, c'est davantage la vie à bord de *L'Héliotrope* que la découverte urbaine qui fera grandir l'héroïne. Enfin, la trajectoire et l'évolution d'Ophélie empruntent ce même itinéraire. La jeune fille quitte Anima, une petite ville où tout prend vie et où les objets sont presque vivants, un monde enfantin qui n'est pas sans rappeler le film d'animation *Toy Story* (Lasseter, 1995). À titre d'exemple, Lazarus parle ainsi d'Anima à Ophélie :

Je suis allé sur Anima deux fois, c'est tellement pittoresque. Vos petites maisons de brique ont du caractère... je veux dire au sens propre, un vrai caractère, pas toujours excellent d'ailleurs. Une porte m'a coincé les doigts, une fois, parce que j'avais oublié d'essuyer mes souliers sur le paillason. (Dabos, 2015, t.2, p. 174)

En partant de cette arche, Ophélie laisse derrière elle sa famille, à l'exception de sa marraine, elle abandonne un milieu sécurisant afin de gagner le Pôle et la Citacielle, « ce nid à serpents » (Dabos, 2013, t.1, p. 515) dont Berenilde dit qu'« [o]n y conspire, on y médite, on y menace » (Dabos, 2013, t.1, p. 262). La jeune animiste est victime de plusieurs tentatives d'assassinat dans cet espace, elle y est non seulement menacée, mais aussi vilipendée, blessée et torturée. Le caractère de l'héroïne s'affirme au fil des tomes et celle-ci, pleine de ressources, développe une grande ingéniosité et un sens aigu de la débrouillardise. Dans le cas d'Ophélie, c'est bien l'habiter urbain et la fréquentation de ce milieu qui lui permettent de mûrir. Pour survivre, les protagonistes sont dans l'obligation d'évoluer. De fait, les villes, souvent

synonymes de complot, d'hypocrisie et de violence, influencent et éduquent les personnages des œuvres.

Au prisme du miroir : le personnage et la ville comme reflets

Illustrant parfaitement le darwinisme, les romans mettent en scène des personnages contraints par leur milieu à évoluer à des fins de survie. Toutefois, les influences réciproques entre les milieux et les individus ne sauraient se restreindre à ce phénomène. Si la personnalité des protagonistes est modelée par leur environnement et par ce qui se joue à l'intérieur de celui-ci, il est à noter que l'apparence physique des personnages est bien souvent en harmonie avec l'espace dans lequel ils s'incarnent. Les romans d'Amy Ewing décrivent ainsi les Céruléennes et leur habiter céleste. Le nom de leur peuple convoque la couleur bleu ciel, en parfait accord avec leur environnement. De plus, les habitantes tissent des nuages pour en faire des robes et possèdent une chevelure bleue. L'influence du milieu se perçoit jusque dans l'onomastique, qui évoque explicitement le cadre de vie des Céruléennes : le nom de famille de Sera est *Lighthaven*¹⁰ et celui de Leela est *Starcatcher*. Les *étoiles* et la *lumière* (lunaire, solaire ou stellaire) suggèrent ce monde aérien.

Le cycle de *La Passe-miroir* traduit également très bien ce rapport de détermination entre le milieu et les individus, mais si les Céruléennes sont nettement influencées par leur environnement, dans *La Passe-miroir*, il est difficile de savoir si les personnages déterminent le milieu ou inversement. La seconde hypothèse nous semble la plus plausible. Au Pôle, par exemple, l'arche où se déroulent les deux premiers tomes des aventures d'Ophélie et où les températures avoisinent régulièrement les -25°C , Farouk — l'esprit de famille — est d'une froideur extrême. Ses descendants et lui sont très pâles de peau et ont des cheveux d'une blancheur remarquable, à l'image de la neige omniprésente au Pôle. Thorn, un des héritiers de Farouk, possède ce physique emblématique et est comparé à un ours à plusieurs reprises. Les habitants et habitantes du Pôle sont sauvages, dangereux, et se comportent comme les Bêtes qu'ils chassent : à environnement hostile, personnages hostiles. Aussi, les nobles de la Citacielle

complotent, médisent et sont caractérisés par leur fausseté : quoi de plus adapté, finalement, pour des individus qui vivent précisément dans des espaces faux faits d'illusions ? Les troisième et quatrième tomes du cycle prennent quant à eux pour décor l'arche de Babel, où règnent les jumeaux Hélène et Pollux. Sur cette arche, toutes les constructions sont dédoublées, comme l'explique Ambroise : « [c]hez nous, tous les édifices publics sont jumeaux » (Dabos, 2017, t.3, p. 83). Mais le miroir est déformant et l'architecture n'est pas tout à fait identique entre le modèle et la copie :

C'était comme si les constructeurs avaient dupliqué ici tous les édifices de l'autre côté, avant de les dépouiller un par un de leur caractère grandiose. Le marbre avait cédé la place à la pierre brute, les vitraux au verre dépoli, aucune enjolivure ne venait embellir l'ensemble. (Dabos, 2017, t.3, p. 95)

Cette fausse gémellité reflète celle des esprits de famille puisque, dans la mythologie grecque, le jumeau de Pollux est Castor, et non Hélène. Ces répliques infidèles hantent les pages du dernier tome et sont un élément central de l'intrigue qui prend pour sujet les Échos, les inversions, le thème de l'Autre et du miroir, comme le laisse deviner le titre du cycle. Or, Hélène et Pollux sont aussi les « maîtres des sens » (Dabos, 2019b, p. 41) et, précisément, à Babel — cette arche haute en couleurs —, les sens sont éminemment sollicités. Les lecteurs et lectrices découvrent aussi Arc-en-Terre dans le dernier volume du cycle, une arche présidée par Janus, le maître de l'espace. Dans la mythologie, Janus est *bifrons*, il a deux visages et est, entre autres, le Dieu des portes. Par extension, il gouverne aussi les passages et les seuils. Dans *La Passe-miroir*, Janus est insaisissable, tout comme l'est son arche qui possède, à l'image du dieu romain, plusieurs aspects. Ainsi, l'espace d'Arc-en-Terre est mouvant ; Victoire, qui visite le domaine de Janus, remarque qu'

[u]ne terrasse pleine de parasols se replia sur elle-même jusqu'à disparaître complètement. La même chose se pro-

duisit un peu plus loin avec des étalages de fruits multicolores [...] les gens se réfugiaient chez eux et les maisons les imitaient dans un enchaînement de pliages compliqués, comme si elles étaient faites en papier. À la fin, il n'en restait que des façades blanches, sans portes ni fenêtres. (Dabos, 2019, t.4, p. 81)

Les personnages imprègnent le milieu ou sont imprégnés par lui. L'être l'emporte sur l'avoir et les héros et héroïnes *sont* l'espace, bien plus qu'ils n'en sont les possesseurs. Habiter n'est pas seulement occuper un lieu dans ces œuvres fictionnelles, mais *être* le lieu et entretenir une relation d'interdépendance avec lui. Les espaces s'humanisent par cet échange et les cités flottantes deviennent bien plus qu'un décor utopique : elles sont aussi personnages, tour à tour mères des protagonistes qu'elles éduquent ou jumelles des héros et héroïnes qu'elles reflètent.

Conclusion

« Allons ! Construisons-nous une ville et une tour dont le sommet touche le ciel et faisons-nous un nom afin de ne pas être dispersés sur toute la surface de la terre. » L'Éternel descendit pour voir la ville et la tour que construisaient les hommes, et il dit : « Les voici qui forment un seul peuple et ont tous une même langue, et voilà ce qu'ils ont entrepris ! Maintenant, rien ne les retiendra de faire tout ce qu'ils ont projeté [...] » (Genèse 11, 1-6)¹¹

Élever une cité jusqu'aux nues, tel est l'ambitieux projet des humains dans le mythe biblique de la tour de Babel. Cependant, les constructeurs et constructrices, victimes de leur hybris, furent punis pour leur mégalomanie. Au sein des quatre cycles étudiés, les personnages illustrent l'habiter urbain céleste, leurs tours de Babel sont achevées et se perdent dans les nuages. Or, la relation des civilisations avec une forme de divinité est, comme dans le mythe biblique susmentionné, chaotique. Les cités flottantes connaissent ou ont connu un déclin, mais cette mort du milieu est bientôt suivie d'une renaissance : une nouvelle Sanctaphrax est bâtie, la Cité du ciel trouve une nouvelle planète à laquelle

s'amarrer et Babel-la-Neuve succède à l'effondrement des arches. Les écrivaines et écrivains contemporains de *fantasy* jeunesse n'offrent pas seulement une représentation désenchantée de nos sociétés — car bien sûr les enjeux soulevés dans les œuvres sont d'actualité —, ils ouvrent sur des fins optimistes gorgées d'espoir qui offrent la possibilité de tirer un trait définitif sur les dérives politiques des villes et qui dessinent les contours d'un monde imaginaire meilleur.

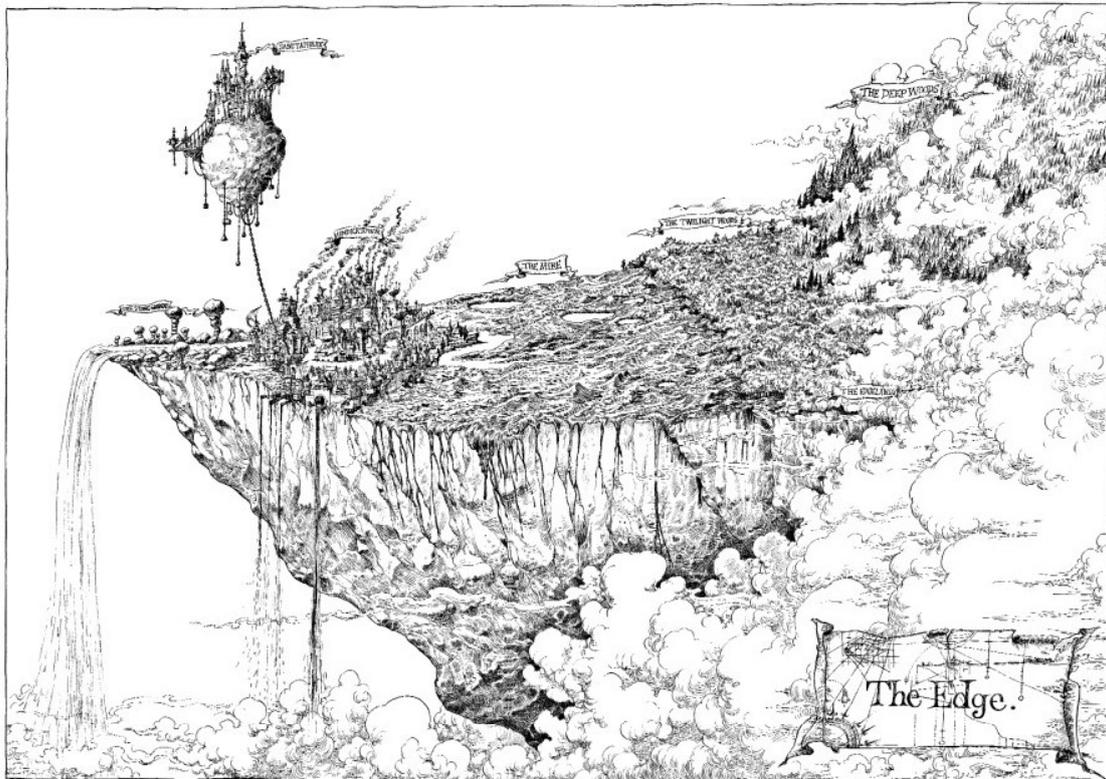


Figure 5.3 : *The Edge* (Riddell, 2021).

Notes

1. Au sens que lui donne Jean-Marie Grassin (2000) de « science des espaces littéraires » ou d'« art d'interpréter selon des critères subjectifs les espaces littéraires, ou, selon d'autres aspects du même imaginaire, l'espace de la littérature ou la littérature de l'espace ». À ce sujet, nous renvoyons également à la thèse de Maude Deschênes Pradet (2017) et à l'ouvrage de Robert T. Tally (2011).

2. Entendue comme l'étude et l'interprétation des relations de l'humain à l'environnement au sein d'une œuvre. À ce sujet, nous renvoyons à l'ouvrage de Cherryl Glotfelty et Harold Fromm (1996).

3. Nous utilisons ce terme dans le sens d'étude des milieux, d'« herméneutique des milieux et de leur habiter » (Duret, 2019, p. 161) en nous appuyant sur les travaux de Christophe Duret (2019) et d'Augustin Berque (2000, 2014).

4. Cécile Boulaire (2016) explique ainsi la verticalité des châteaux dans la littérature enfantine : « plus le récit est fantaisiste, onirique, merveilleux, plus le château sera élancé ; à l'inverse, plus le souci de précision historique est poussé, plus la nécessité d'adhérer à la réalité matérielle de l'édifice médiéval se fait sentir, et plus le château fort sera bas, massif, allongé » (p. 18).

5. Nous faisons référence à Huxley (1932).

6. D'après Norbert Elias (2014), les utopies sont des « constructions effrayantes ou souhaitables » (p. 36), des « représentation[s] imaginaire[s] de solutions, désirables ou indésirables selon le cas, à un problème » (p. 106). L'eutopie serait la construction « souhaitable », « désirable », alors que la dystopie serait « effrayante » et « indésirable ». Face positive pour l'eutopie, face négative pour la dystopie.

7. Dabos (2013, p. 478).

8. Comme le laissent supposer la présence d'un palais et les termes de « cité royale » ou d'« officiers royaux » dans Green (2020, p. 193 et 155).

9. Définis comme des « découpages du temps », Michel Foucault (2001) explique que « l'hétérotopie se met à fonctionner à plein lorsque les hommes se trouvent dans une sorte de rupture absolue avec leur temps traditionnel » (p. 1578).

10. Nous soulignons par l'italique, *idem* pour les termes suivants.

11. *La Bible* (2014, p. 8).