



L'imaginaire thanatologique de Joseph Delaney sous le signe de l'ouroboros : de vie à trépas, du trépas à la vie

Florie Maurin

► To cite this version:

Florie Maurin. L'imaginaire thanatologique de Joseph Delaney sous le signe de l'ouroboros : de vie à trépas, du trépas à la vie. Pensées vives, 2022, Temporalités, pp.181-196. hal-03848980

HAL Id: hal-03848980

<https://hal.science/hal-03848980>

Submitted on 11 Nov 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

L'imaginaire thanatologique de Joseph Delaney sous le signe de l'ouroboros : de vie à trépas, du trépas à la vie

Florie Maurin

Laboratoire CELIS

(Centre de Recherches sur les Littératures et la Sociopoétique)

Beaucoup meurent trop tard, et quelques-uns trop tôt. Le précepte « Meurs à temps » nous est encore étranger¹.

Friedrich Nietzsche, *Ainsi parlait Zarathoustra*

« LA MORT EST TEMPORAIRE »² déclare un personnage quasi immortel d'*Arena 13* de Joseph Delaney. Loin de ne s'appliquer qu'à ce cycle, la citation a aussi force de loi dans la majeure partie de l'œuvre de l'auteur ; une œuvre vaste, publiée depuis 2004, et relevant de la *dark fantasy*³. Fantômes, entités démoniaques assoiffées de sang, défunts revenus à la vie et monstres à demi-humains hantent les pages de l'écrivain britannique. Appartenant à la littérature de jeunesse, les romans de Joseph Delaney sont néanmoins lugubres, voire horribles, tant par leur contenu que par son traitement, à tel point que des mentions destinées à avertir les plus jeunes et plus sensibles lecteurs et lectrices apparaissent sur les couvertures⁴.

Traduit dans une trentaine de langues et ayant reçu de nombreux prix⁵, *L'Épouvanteur*⁶ raconte l'apprentissage de Tom Ward, âgé de treize ans dans le premier tome de la saga, aux côtés de son maître, John Gregory. Sa formation d'épouvanteur le conduit de maisons hantées en villages de sorcières et lui fait sillonner le Comté – un pays évoquant une Grande-Bretagne rurale et préindustrielle – pour combattre les créatures de l'obscur. L'intrigue d'*Aberrations*⁷, un cycle aujourd'hui constitué de deux tomes, se déroule quant à elle dans un

univers dévoré par le Shole, un étrange brouillard s'étendant de façon progressive sur le monde et tuant ou métamorphosant en monstres les humains sur son passage. Crafty, un jeune garçon immunisé contre ce phénomène, est enrôlé pour l'étudier et l'affronter. Dans *Arena 13*⁸, c'est un adolescent, Leif, qui s'entraîne à combattre pour affronter Hob, l'assassin de sa mère, dans le futur de notre monde, Midgard⁹.

Ces trois cycles, qui constituent presque l'intégralité des romans de l'auteur¹⁰, sont gouvernés par une logique destructrice et la mort instille ses noirs effluves dans l'ensemble de la production de Joseph Delaney. Toutefois, qui dit « mort » ne dit pas « fin » : les personnages, s'ils meurent, reviennent incessamment à la vie, souvent sous une autre forme, en transgressant les lois les plus élémentaires de notre monde et, parfois, du leur. La mort devient féconde dans les romans et offre une nouvelle forme de vie aux trépassés. Mais ces existences dégénérées semblent alors s'approcher d'une condamnation. Les romans permettent également d'interroger la notion de finitude en ce qu'ils dérogent à l'achèvement : un monstre relève son congénère, à un épouvanteur en succède un autre, un antagoniste remplace le précédent, et un nouveau tome vient indéfiniment et paradoxalement prolonger la destruction. Rien n'est jamais définitif et toutes les fins (des personnages, de l'univers, des cycles) semblent relever de l'impossible, raison pour laquelle nous considérons les romans de l'auteur comme placés sous le signe de l'ourobos. Ce symbole ancien¹¹, figurant un serpent se mordant la queue, représente « un cycle d'évolution refermée sur elle-même » et « renferme en même temps les idées de mouvement, de continuité, d'autofécondation et, en conséquence, d'éternel retour »¹². Ces notions de « cycle d'évolution », de « continuité » et d'« éternel retour » retiendront particulièrement notre attention dans la lecture des textes de l'auteur britannique. À travers un corpus de vingt-et-un romans, nous nous proposons de faire la lumière – d'un point de vue esthétique, symbolique et narratif – sur un imaginaire ô combien sombre et souvent paradoxal chez Joseph Delaney : celui de la mort.

« J'ai tué, tué à en avoir la nausée »¹³ : de vie à trépas

La destruction constitue le *leitmotiv* des œuvres et il n'y a qu'à regarder les titres pour s'en convaincre : *Le Combat* ou *Le Sang de l'Épouvanteur*, *La Proie*, *Le Guerrier*... Pour Tom, comme pour Crafty, il s'agit de détruire des monstres, qu'ils soient nommés

« créatures de l'obscur » ou « aberrations », le deuxième terme soulignant l'inhumanité des adversaires et soustrayant, par là même, toute cruauté au jeune garçon. En effet, ce ne sont pas des hommes et des femmes que Crafty affronte, mais des « monstres »¹⁴ excessivement pourvus de griffes, de dents et d'appendices en tous genres. Et quand il se retrouve face à d'anciens humains, il s'agit d'humains *transformés* par le Shole et généralement nuisibles, à l'image de cet enfant :

Ça avait deux jambes et deux bras, une tête presque humaine. Ça se déplaçait bizarrement [...] Si cette chose avait été un enfant, elle avait subi une horrible métamorphose. Deux pupilles verticales fendaient ses yeux rouges. Sa bouche ouverte révélait une triple rangée de dents pointues [...] Il avait la taille d'un enfant de cinq ans, mais ne demandait qu'à déchirer de la chair !¹⁵

La répétition du pronom « ça » réifie et accentue encore davantage la monstrosité de la créature, qui n'a presque plus rien d'humain. Joseph Delaney exploite le thème du mort-vivant/zombie récurrent dans les littératures de l'imaginaire, mais nul virus¹⁶ n'a contaminé les êtres vivants, seul le brouillard surnaturel les a atteints. Davantage encore que les aberrations, c'est le Shole lui-même, cette « énorme bête qui s'éveille peu à peu, grandit en taille et en dangerosité »¹⁷ que Crafty doit affronter et le deuxième tome se clôt par ces mots : « Ils avaient peut-être perdu une bataille, mais la guerre contre le Shole continuait »¹⁸. Le brouillard se hisse alors au rang d'ennemi principal, source de tous les malheurs et incarnation du Mal absolu, comme le suggère l'onomastique puisque le glossaire précise que Shéol est l'« Autre nom de l'Enfer. Le mot *Shole* serait une déformation de ce terme »¹⁹.

L'Épouvanteur connaît lui aussi le Mal, ou plutôt l'obscur, incarné sous les traits du Malin. Si Tom et son maître font face à tout un bestiaire fantastique gouverné par un puissant syncrétisme (gobelins, fantômes, sorcières, vampires, etc.) et se concentrent sur un adversaire particulier par tome²⁰, notons qu'à partir du quatrième roman, le Malin, invoqué par les sorcières, entre en scène et grossit les rangs des ennemis. Il s'agit dès lors de le détruire et aux grands maux les grands remèdes ! John Gregory, Tom et Grimalkin, leur alliée sorcière, épinglent le maître de l'obscur au sol en lui transperçant le corps et le cœur de pointes d'argent, la sorcière lui brise les dents d'un coup de marteau, Tom lui coupe la tête, puis ils recouvrent son corps

de terre, scellent la fosse d'une gigantesque dalle de pierre et placent un rocher sur ce couvercle²¹. Loin d'être mort, le Malin est seulement « entravé »²². Et Tom de déclarer : « Un jour ou l'autre, il se libérera »²³. Ce n'est qu'au tome 13 (dont la résonance symbolique est très forte²⁴), que le Malin sera définitivement anéanti, dans une scène tout aussi macabre²⁵. Entre temps, les personnages cherchent un moyen d'en finir avec lui une bonne fois pour toutes et se lancent dans des quêtes destinées à réunir les objets rituels permettant de le réduire à néant. L'histoire de Tom, c'est l'histoire d'une destruction. Sa propre mère, décédée au milieu du cycle, mais qui continue à lui parler depuis l'au-delà, le lui exprime ainsi : « Détruis le Malin, c'est tout ce qui compte. Telle est ta destinée ! Tu es né pour l'accomplir »²⁶. Une véritable évolution a lieu au fil des romans : durant ses premières années d'apprentissage, le jeune Tom, guidé par son maître, s'acharne non à tuer, mais à entraver les créatures de l'obscur (ils enferment les sorcières dans des fosses sans les tuer, par exemple) et cherche même à convaincre les gobelins de quitter un territoire avant de les en chasser, en cas de refus, par des moyens plus expéditifs que la parole. Au fur et à mesure, c'est pourtant bien vers l'anéantissement que se tourne Tom. Il troque alors le traditionnel bâton de sorbier des épouvanteurs ainsi que leurs armes habituelles (sel et limaille de fer) pour une épée, devenant ainsi un guerrier. Au terme du treizième tome, le héros, qui décide d'abandonner la *Lame-Étoile*, son épée forgée par Grimalkin, déclare : « J'ai vu trop de morts, ces derniers temps. J'ai tué, tué à en avoir la nausée »²⁷. Mais rien n'est jamais définitif, et Tom aura tôt fait de reprendre la *Lame-Étoile* dans la suite des romans, lui qui est devenu, conformément à la prédiction de sa mère, non « plus la proie mais le chasseur »²⁸.

Si Crafty et Tom répugnent à donner la mort, ne s'y résignant qu'en cas d'absolue nécessité, Leif, en revanche, ne vit que pour le combat et rêve de vengeance – raison pour laquelle il gagne la capitale, Gindeen, et l'arène 13. Son but est en effet de tuer Hob, un djinn²⁹, qui a provoqué la ruine de sa famille : il a tué sa mère, ce qui a rendu son père fou de douleur et l'a poussé à incendier sa demeure avant de se donner la mort. Les combats rythment la vie de Leif et la destruction, ramenée à un jeu lucratif dans l'arène, est omniprésente, en témoignant les règles du combat qui ouvrent le premier tome : « L'objectif du combat dans l'Arène 13 est de couper la chair et de verser le sang d'un combattant humain »³⁰. Les trois romans relatent non seulement les affrontements de ces gladiateurs du futur, mais également la quête de

Leif et de ses alliés pour anéantir Hob, la créature qui fait régner la terreur parmi les habitants de Midgard. Mais détruire le djinn n'est pas chose aisée puisqu'il possède de multiples corps, gouvernés par un seul esprit, et capables de se régénérer.

Ce qui frappe d'emblée à la lecture des œuvres et qui explique les nombreux avertissements aux jeunes lecteurs et lectrices est la poétique de ces destructions (nous pourrions parler, pour reprendre l'expression d'Isabelle Casta, de « nécropoétique »³¹). En effet, Joseph Delaney joue avec les frontières de l'insoutenable et du morbide en développant une véritable esthétique du morcellement de l'organique. Comme nous l'avons vu dans la destruction du Malin, les têtes sont régulièrement tranchées : celle de John Gregory, encore capable de parler et de souffrir, apparaît dans un coffret au tome 10 de *L'Épouvanteur*³² et Hob en fait une véritable collection dans sa citadelle. Le héros qui y pénètre découvre

des centaines de grosses boules grises [qui] se balançaient dans l'obscurité [...] Ces choses bizarres ressemblaient à des champignons soutenus par de très minces pédoncules. La caverne en était pleine, à croire qu'on les y cultivait par rangées entières. Une forte odeur de pourriture flottait dans l'air [...] Il ne s'agissait pas du tout de champignons. C'étaient des têtes humaines coupées, au bout de longues tiges qui nous arrivaient à l'épaule. Elles avaient les yeux ouverts et nous regardaient fixement.³³

Ces comparaisons biologiques, qui évoquent la putréfaction, ont vocation à susciter horreur et dégoût. Le corps humain est réduit à l'état de matière organique (à l'instar des champignons), mais continue, incroyablement, à vivre. C'est notamment cette vie, symbolisée par le regard conscient, qui génère un malaise de l'ordre de l'*unheimlich*³⁴. Joseph Delaney se plaît à mutiler les corps dans ses œuvres et on ne compte plus le nombre pléthorique de globes oculaires crevés, de pouces tranchés (certaines sorcières de *L'Épouvanteur* récupèrent leurs os pour augmenter leur magie) et les litres de sang versés qui imbibent les pages des romans. « Les rêves façonnent souvent mes livres, y compris mes cauchemars... »³⁵ déclare l'écrivain sur son site. Et, de fait, sa fantasy flirte bien souvent avec l'horreur³⁶. Elle exacerbe les peurs enfantines, la peur du noir, de la dévoration, l'angoisse de la claustrophobie, de la mort, etc. Les lectrices et lecteurs désireux de se faire peur sont plongés dans une histoire « à ne pas lire la nuit »³⁷. L'immersion est accentuée par la rédaction à la première personne

d'*Arena 13* et de *L'Épouvanteur*, qui permet une forte identification, ainsi que par certaines adresses directes au lectorat : « Oseras-tu t'aventurer dans le brouillard ? » peut-on lire en quatrième de couverture du premier tome d'*Aberrations*, ou « Entrez dans l'arène 13 » sur celle du roman centré sur Leif. Si lecteurs et lectrices sont à l'abri du danger et protégés par la frontière livresque, tel n'est pas le cas des protagonistes et aucun des héros, ni leurs compagnes et compagnons, ne ressort indemne de ses aventures. Certains sont détruits psychologiquement – à l'image d'Alice qui est gagnée par la folie après son séjour dans l'obscur et dont Grimalkin dit qu'elle « en avait trop vu »³⁸ – d'autres sont blessés (Leif perd une oreille dans son duel contre Hob) et d'autres encore, comme Tom, Donna ou Thorne, trouvent la mort. Que l'on se rassure cependant, la mort elle-même n'est pas irrévocable.

« Ce qui est mort ici n'est pas mort pour toujours »³⁹ : du trépas à la vie

Fondées sur une dichotomie corps/âme, les œuvres de Joseph Delaney présentent différentes morts : celle du corps et celle de l'âme, qui ne sont pas toujours simultanées, loin s'en faut. Dans *L'Épouvanteur*, lorsque le corps succombe, l'âme trépassa, au sens de « passer au-delà »⁴⁰, et gagne alors la lumière ou l'obscur. Elle peut aussi errer dans les Limbes, tel est le sort des « morts sans repos »⁴¹ parmi lesquels se trouvent les fantômes, par exemple. Certains Anciens Dieux, nécromanciens, et certaines sorcières retiennent des âmes captives afin de les torturer ou de donner vie à de nouvelles créatures. C'est le cas des antriges, « créés en emprisonnant, grâce à la magie noire, l'âme d'un marin mort dans son cadavre »⁴². La mort devient alors paradoxalement source de « vie » ; ce phénomène se répercute en écho dans *Aberrations* où les membres de la secte des Capuchons Gris attendent que le Shole, en les tuant et en les ramenant, les rende « immortels »⁴³. Mais ces formes d'existence sont dégradées, les morts-vivants arpentent la Terre dans une condition bien inférieure à celle qu'ils possédaient auparavant et deviennent souvent monstrueux. Il en va ainsi des sorcières mortes : à la lumière de la pleine lune, les cadavres de ces femmes reviennent à la vie, mais leur existence est alors lamentable. Agnès, la tante d'Alice « dont la maison et la tenue avaient toujours été impeccables, portait à présent une robe en lambeaux, maculée de terre. Sa chevelure grasseuse grouillait de vers,

et elle dégageait une forte odeur de feuilles pourries »⁴⁴. Cette dernière déplore sa faiblesse qui ne lui permet d'« attraper que des insectes, des mulots et des campagnols »⁴⁵ pour se nourrir.

Les sorcières, lorsqu'elles sont brûlées ou lorsque leur cœur est dévoré (ce qui les empêche de devenir des sorcières mortes), gagnent l'obscur, une sorte d'Enfer dont les territoires sont gouvernés avec un grand syncrétisme par d'Anciens Dieux et d'Anciennes Déesses, comme Pan ou Hécate. Les tomes 12 et 16, qui se déroulent en grande partie dans l'obscur, donnent une vision de ce sombre au-delà. Alice et Grimalkin s'y rendent sous des conditions différentes, l'une est vivante, l'autre vient de mourir, mais toutes deux retrouvent alors d'anciens ennemis : Tusk, Morwène ou Lizzie l'Osseuse, dont les héros s'étaient débarrassés, réapparaissent alors de nouveau... pour mieux mourir une deuxième fois. L'immortalité a tout de même ses limites et Thorne, décédée, explique à Alice que « [s]i c'est un mort qui meurt ici, il tombe en poussière et cesse d'exister »⁴⁶. Le néant, bien plus que la mort, marquerait donc la fin de l'existence. De l'obscur à la Terre, de la vie à la mort, les frontières sont éminemment poreuses et permettent plusieurs fois le basculement d'un état ou d'un lieu à un autre. Dans ces fictions, le voyage n'est plus à sens unique. Grimalkin, morte en affrontant un Ancien Dieu et qui trouve une nouvelle forme de vie dans l'obscur, n'aura de cesse de retourner sur Terre pour poursuivre sa lutte. En détruisant Hécate, la déesse des carrefours et des routes, la sorcière acquiert de nouveaux pouvoirs et revient à la vie à son gré durant les heures nocturnes. Cette renaissance a néanmoins des conditions et Grimalkin ne sent « ni les battements de [s]on cœur dans [s]a poitrine ni la chaude pulsation de [s]on sang dans [s]es veines »⁴⁷, pas plus qu'elle ne peut boire ou manger. Son humanité a bien été laissée derrière elle, ce qu'atteste le fait qu'elle ne puisse revenir durant le jour, période d'activité humaine. Une fois encore, transgresser des lois aussi fondamentales que celles de la vie et de la mort a un prix et, comme les autres, la sorcière tueuse du clan Malkin ne peut qu'accéder à une existence dégradée.

Un cas fait cependant exception à cette règle : Tom Ward. Le jeune Épouvanteur, en figure messianique, connaît de véritables résurrections. À partir du deuxième tome, il revient en effet plusieurs fois des sombres rivages de la mort. Après avoir affronté le Fléau, Tom expérimente ce qui s'apparente à une *Near Death Experience*⁴⁸ : il pense se réveiller dans « le plus merveilleux des paysages »⁴⁹ aux côtés du Petit Peuple quand les ongles d'Alice s'enfonçant dans sa chair le

font revenir à lui et le ramènent parmi les vivants, bien que John Gregory « aurai[t] juré qu'il n'y avait plus un souffle de vie dans [s]on corps »⁵⁰. Et c'est encore le visage d'Alice qui semble sauver Tom après son affrontement avec Siscoï, le Dieu vampire, alors qu'il explique par la suite que « [s]on cœur avait cessé de battre » et qu'il « ne respirai[t] plus »⁵¹. La résurrection la plus manifeste est toutefois celle de l'avant-dernier tome⁵² où le héros est mort et enterré, mais

une créature planait très haut au-dessus de la tombe, dans une lumière argentée, ses ailes immenses déployées [...] Avec une saccade, le cercueil s'arracha à la fosse, s'éleva dans les airs et se mit à tourner [...] un éclair bleu, fourchu, avait jailli de la créature. Il frappa le cercueil avec un craquement [...] Le cercueil se désintégra [...] le corps de Tom tournoyait [...] Il redescendait vers la tombe, les yeux fermés par la mort. Ses bras et ses jambes s'agitaient comme ceux d'un pantin attachés à des cordes invisibles. [...] Un dernier éclair jaillit, et le corps de Tom chuta [...] Puis le cadavre émit un grognement. Impossible de se méprendre sur ce que cela signifiait.⁵³

La créature, décrite comme un ange et nommée de cette manière, est le fruit de la magie noire. C'est un mage qui la crée et qui rend la vie à Tom, mais le héros apparaît quoi qu'il en soit aux yeux de tous et toutes comme un élu, un envoyé divin. Et le protagoniste connaît bien des tourments, à l'instar du Christ : le terme du cycle le voit transpercé de six pieux⁵⁴ qui convoquent l'image d'une double crucifixion⁵⁵. C'est en acceptant sa part surnaturelle, sa part lamia⁵⁶, que le sauveur de l'humanité parvient, encore une fois, à déjouer la mort qui le guette : sous sa forme bestiale, il arrache ses pieux, guérit instantanément et tue ses bourreaux. Rien n'est blanc ou noir chez Joseph Delaney et c'est en prenant conscience de la part d'obscur enfouie en lui et en l'assumant pleinement que Tom peut finalement s'en sortir.

En raison de ces éternels retours à la vie, les romans de Joseph Delaney sont frappés du sceau de l'ouroboros, ce serpent qui se mord la queue et dont le symbole surgit, comme un emblème, dans *Aberrations*. Click y explique à Crafty, qui découvre le serpent sur le poignard de Bertha que « le grand serpent appelé Ouroboros [...] est un symbole de renaissance. [...] C'est intéressant quand on songe que Bertha elle-même a connu en quelque sorte une deuxième naissance »⁵⁷. De façon explicite, ce symbole est associé aux nouvelles existences après la mort. Remarquons aussi que ce sont les Segantii, également nommés Petit Peuple, qui vénèrent l'Ouroboros⁵⁸ et, précisément, ce sont eux que Tom aperçoit, comme nous l'avons noté ci-avant, lors de son expérience de mort imminente.

Ce parcours dans l'œuvre de l'écrivain britannique nous invite à distinguer deux types de renaissances : d'une part, les résurrections, rares, qui relèvent d'une élection céleste et qui permettent à un élu de revenir à la vie dans un état égal ou supérieur à sa condition humaine passée ; d'autre part, ce qu'on pourrait nommer « régénération »⁵⁹, un retour à la vie qui ne relève plus du sacré, mais du profane, et qui permet de gagner une existence dégradée (limitée, monstrueuse, précaire...).

Dégénérescence et décadence

« Nous sommes les élus, nous ne mourrons pas. Nous serons changés, c'est vrai, mais pour le meilleur. Nous serons les maîtres du monde »⁶⁰ proclame le bien nommé Vipère, membre de la secte des Capuchons Gris qui vénère le Shole dans *Aberrations*. Tromper la mort, rendre la vie ou devenir immortel sont des défis prométhéens que l'on trouve dans les trois cycles étudiés. Il est alors question d'une dégénérescence de l'humanité puisque, comme nous l'avons vu, ceux et celles qui réussissent à vaincre la mort sont changés, contrairement à ce qu'affirme Vipère, pour le pire. Ils sont immortels ou presque, mais à quel prix ? Celui de la monstruosité et de la déficience ; ceux et celles qui ont connu une régénération dégènèrent. À une plus grande échelle, c'est la société entière qui semble décadente et qui paraît expier ses fautes et sa mégalomanie. Ainsi, le monde de *L'Épouvanteur*, avec ses vertes collines, paraît tout d'abord agréable, mais il s'assombrit au fil des romans : les familles se divisent⁶¹, les habitants et habitantes ne font plus confiance à leur voisin ou voisine⁶², la méfiance règne et nous assistons à une escalade de violence, tant en ce qui concerne la société que le personnage de Tom. Plusieurs procès et bûchers de sorcières illustrent par exemple ce phénomène et nous avons vu que le héros, plus qu'un épouvanteur, devient un guerrier. L'obscur, qui étend son emprise, exacerbe cette violence au fil des tomes et le monde devient alors bestial. Précisément, ce sont des créatures animales, des sortes d'hommes-loups aux mœurs cruelles⁶³ – les Kobalos – qui menacent d'anéantir les hommes et de donner naissance à un « Âge de Glace »⁶⁴. Confrontés à cette vision déshumanisée de leur futur, à la bête qui sommeille en eux et que représentent les Kobalos, les personnages de tous bords (sorcières, épouvanteurs, villageois, lamia, goblin...) unissent leurs forces. C'est dans cette entraide, dans cette association, que l'humanité – et la Terre de manière plus générale – trouve son

salut. La vie est toujours plus forte que la mort et le printemps de l'Ancien Dieu Pan l'emporte sur l'hiver glacial des Kobalos et de leur divinité, Talkus⁶⁵. La résurrection annoncée dès le titre du tome 15 de *L'Épouvanteur* sera non seulement celle de Tom, mais celle du monde entier, qui échappe à la chute.

À l'inverse, c'est un monde d'après la décadence qui s'offre aux lecteurs et lectrices dans *Arena 13*. Des indications éparses permettent de retracer, comme dans un jeu de piste, l'histoire de Midgard. Les aventures de Leif se déroulent plusieurs centaines d'années après le XXI^e siècle (les ordinateurs appartiennent alors à l'« autrefois »⁶⁶ et la bombe atomique est qualifiée d'« arm[e] ancienn[e] »⁶⁷), sans que l'époque soit davantage précisée ; il s'agit du futur de manière vague. Dans un temps reculé, les humains, riches de connaissances technologiques et informatiques, auraient créé de super-robots, les djinns, destinés à faire la guerre et à combattre à leur place. Mais les créations s'affranchirent et se retournèrent contre leurs programmeurs :

[les djinns] se rebellèrent et menèrent contre leurs créateurs une guerre impitoyable, qui se solda par la défaite et la quasi-extinction des humains. Les djinns dressèrent alors la Barrière, emprisonnèrent les humains survivants dans l'enceinte de Midgard, et chargèrent le Protecteur de régner sur ce pays en leur nom.⁶⁸

À cette même époque, la mort ne marque plus une fin pour l'humanité, du moins pour certains élus puisqu'un « décret impérial autorisait à conserver [...] quelques âmes douées de talents exceptionnels, dans le but de les faire renaître un jour »⁶⁹ en leur fournissant un nouveau corps, fait de chair de synthèse. Les propos du philosophe Christian Godin sont bien confirmés chez Joseph Delaney : « la science a pris le relais de la religion pour [...] promettre l'immortalité »⁷⁰. Bien que rare car très coûteuse, la pratique a toujours cours du temps de Leif et de la Barrière. C'est ainsi qu'Ada, une programmeuse particulièrement habile dont le nom est une référence à Ada Lovelace⁷¹, expérimente une métépsychose et se réincarne dans le corps « d'une femme séduisante, de moins de trente ans »⁷² lorsque son âme est achetée par un certain Tallus. On le comprend aisément, l'*hybris* des humains les a menés à leur perte et leur espèce a presque été entièrement exterminée par les djinns. Cependant, loin de s'amender, les survivants et survivantes continuent à jouer les démiurges et à avoir foi en la programmation, ce qu'attestent les citations en exergue de chapitres qui mentionnent *Nym*, le « langage de programmation »⁷³, et la *wurde*,

« l'unité de base »⁷⁴ de ce langage. Les nouvelles technologies (plus si nouvelles à l'époque de Leif...) sont érigées au rang de déesses et sont sources d'un nouveau panthéon : Nym est ainsi nommée « déesse de tous les programmes »⁷⁵, donne lieu à une « vision »⁷⁶ sacrée, et fait l'objet d'une adoration quasi religieuse. Seuls les genthai, un peuple d'hommes et de femmes proches de la nature qui forment une tribu, paraissent s'en défier et écrivent dans l'*Amabramsum*, le livre genthai de la sagesse, une œuvre fictive dont les passages sont régulièrement cités :

Au commencement était la wurde.
Puis la wurde fut faite chair.
C'est la plus grave erreur que nous ayons jamais commise.⁷⁷

Pastichant les premiers mots de l'Évangile selon Jean⁷⁸, l'*Amabramsum*, judicieusement qualifié de livre « de la sagesse », condamne les transgressions commises par le peuple humain. Notons que ce sont d'ailleurs les genthai qui bouleversent le système en place : ils prennent le pouvoir, participent à l'assaut de la citadelle de Hob pour éliminer ses corps et se préparent à franchir la Barrière pour « reprendre possession de [leur] monde »⁷⁹. Les sauveurs ne peuvent qu'appartenir à un peuple sage, qui ne s'est pas livré à la mégalomanie créatrice : les genthai (notons que Leif, le héros, est à moitié genthai). La nature pourra alors triompher de l'artifice. *Arena 13* regorge ainsi de questionnements contemporains et interroge les technologies, notamment représentées par les figures de robots plus ou moins évolués et conscients que sont les djinns et les lacres⁸⁰. Les trois romans jouent sur les frontières, parfois poreuses, de l'humain (voire du post-humain), et renvoient à des questionnements éthiques : peut-on ressusciter un mort « sans lui demander son avis »⁸¹ ? Peut-on vendre une âme ? Et Thrym, le lacre conscient de Leif, doué de parole, capable de prendre ses propres décisions et, semble-t-il, de ressentir des émotions⁸² n'est-il rien de plus qu'une sorte de robot ? Ces interrogations poussent quoi qu'il en soit le lectorat à la réflexion et trouveront peut-être une réponse dans un prochain tome, puisque l'histoire de Leif et de Midgard, relatée sur trois romans et dont la fin est ouverte, semble appeler une suite.

L'impossible fin ? Un imaginaire de la surenchère

Les ennemis se suivent et se ressemblent dans le cycle de *L'Épouvanteur* ; il s'agit généralement pour Tom et son maître

d'affronter un ou plusieurs des personnages suivants : goblin, sorcière ou Ancien Dieu, ces différentes luttes étant parfois entrecoupées d'un tête-à-tête avec un fantôme. Le Malin, qui appartient au type des Anciens Dieux, occupe à lui seul pas moins de neuf tomes⁸³ et se présente, selon une mythologie toute biblique, comme l'essence même du Mal. Mais une fois vaincu au terme du treizième roman, c'est un nouveau Dieu, Talkus, qui reprend son flambeau et endosse le rôle d'opposant menaçant la Terre entière et, donc, d'ennemi à abattre. Cet adversaire relègue alors le Malin au rang de monstre presque « acceptable », Alice soutenant par exemple que « [l]e règne du Malin est infiniment préférable »⁸⁴. Le « méchant » est alors remplacé par un « méchant » plus grand encore. Avec sa kyrielle de monstres de toutes sortes propices à d'infinis développements, le cycle *Aberrations*, dont seuls deux tomes sont parus à ce jour, semble bien lancé sur les mêmes rails que son aîné *L'Épouvanteur*.

Un autre élément favorise cette extraordinaire croissance des cycles : le thème de l'apprentissage. Non seulement les romans racontent une formation en cours (celle d'épouvanteur pour Tom, de combattant Min⁸⁵ pour Leif et de Mouche de porte⁸⁶ pour Crafty) qui permet donc de développer sur plusieurs tomes les différentes étapes du parcours des héros, mais ils mettent également en scène les relais entre maîtres et élèves. Le personnage de l'Épouvanteur est ainsi immortel puisqu'il se renouvelle en permanence : un Épouvanteur succède à un autre. À chaque fin de roman, Tom fait mine d'être l'auteur du livre que les lecteurs et lectrices tiennent entre leurs mains (« Comme à mon habitude, j'ai écrit ce récit de mémoire, me servant au besoin de mon cahier de notes »⁸⁷, dit-il). Cette partie du texte sert à faire le bilan de l'apprentissage de Tom et de ses aventures, et ne cesse de rappeler la filiation :

Dans deux ans, j'aurai achevé mon apprentissage. Mon maître me dit qu'il se reposera alors sur moi pour les tâches les plus importantes. C'est ainsi qu'en tant que jeune épouvanteur, il a travaillé auprès de son maître, Henry Horrocks, jusqu'à la mort de ce dernier, et tous deux y ont trouvé leur compte. Ainsi en a-t-il été décidé. Il est toujours l'Épouvanteur, et je suis son apprenti.⁸⁸

Après le décès de son maître, Tom Ward acquiert ce statut et prend à son tour une apprentie (la déclinaison au féminin est remarquable, d'autant plus que les femmes ont généralement eu les mauvais rôles dans le cycle). Cette nouvelle formation est alors prétexte à de

nouveaux enseignements et, de fait, à de nouveaux romans accompagnés, comme nous l'avons vu, de leur nouveau « méchant », Talkus. Si Tom est, à quelques exceptions près, le narrateur principal des treize premières œuvres, publiées au Royaume-Uni sous le titre de *The Wardstone Chronicles*⁸⁹, Jenny – son apprentie – prend le relais de la narration dans certains chapitres à partir du tome 14, ce qui permet de renouveler le cycle en le nourrissant d'un sang neuf. Nous retrouvons cette même logique avec le personnage de Grimalkin, la sorcière tueuse du clan Malkin : elle est la narratrice du neuvième roman, qui lui est consacré, et forme elle aussi une apprentie, nommée Thorne. Comme les épouvanteurs, les tueuses se succèdent et le tome 9 narre tout à la fois l'histoire de la destitution de l'ancienne tueuse, Kernolde, la formation que s'est imposée Grimalkin et l'apprentissage qu'elle fait suivre à celle qui espère prendre sa relève, Thorne. De Kernolde à Thorne, de John Gregory à Jenny, s'élabore toute une généalogie. Si les romans des cycles *Aberrations* et *Arena 13* sont aujourd'hui bien moins nombreux que ceux de *L'Épouvanteur*, le terrain n'en semble pas moins préparé et la mort du maître de lame de Leif pourrait permettre à l'adolescent de devenir, à son tour, pédagogue.

La gigantesque œuvre de Joseph Delaney se place donc sous le signe de l'ouoboros : une œuvre sans fin qui laisse ouverts les possibles narratifs et qui, lorsqu'elle semble terminée (le treizième roman de *L'Épouvanteur* présente la fin du Malin et de John Gregory), renaît finalement de ses cendres. Ne perdons pas non plus de vue le fait que ces romans répondent aussi à une logique éditoriale et commerciale : les cycles et les séries, souvent riches en suspense, font vendre. Les trois ensembles romanesques étudiés, à l'atmosphère sépulcrale, parlent de la mort auprès d'un jeune public. Souvent, les œuvres de jeunesse permettent de l'appréhender, de l'imaginer, de la comprendre et, surtout, de l'accepter. *Aberrations*, *Arena 13* et *L'Épouvanteur* ne font pas exception à la règle : bien qu'ils montrent des personnages ayant vaincu la mort, la condition de ces derniers n'a rien d'enviable. La fresque peinte par l'auteur britannique invite à grandir et est assurément à comprendre, pour reprendre l'expression d'Anne Besson, comme un « hymne à la mortalité »⁹⁰. Malgré leur succès, les romans de Joseph Delaney semblent être passés entre les mailles des recherches universitaires (françaises, tout du moins) et nous regrettons de n'avoir pu lire de travaux à leur sujet. Ce présent article

visé donc à ouvrir la voie et à amorcer une analyse qui mériterait d'être élargie et approfondie. Si les cycles que nous avons choisi de mettre en lumière repoussent indéfiniment leur fin pour le plus grand plaisir d'opiniâtres lecteurs et lectrices, il est temps pour nous d'inscrire un point à notre étude. À peine ouverte, la porte reste entrebâillée, et le point ne saurait toutefois être final...

À la mémoire de Joseph Delaney, qui nous a quittés en août 2022.

NOTES :

1 Nietzsche Friedrich, *Ainsi parlait Zarathoustra*, trad. de G. Bianquis, Paris, Aubier, 1962, p. 161.

2 Delaney Joseph, *Arena 13, t.3 : Le Guerrier*, trad. de S. Van den Dries, Montrouge, Bayard Jeunesse, 2018, p. 206.

3 2004 est la date de parution du premier tome de *L'Épouvanteur*.

« La dark fantasy représente une avancée extrême de la fantasy en direction du fantastique » explique Jacques Goimard dans *Critique du merveilleux et de la fantasy*, Paris, Pocket, « Agora », 2003, p. 220. Denis Labbé parle quant à lui d'un « genre qui combine un merveilleux accepté à des éléments horribles » dans Tritten Valérie (dir.), *Encyclopédie du fantastique*, Paris, Ellipses, 2010, p. 291.

4 « Attention ! Histoire à ne pas lire la nuit... » peut-on lire sur la quatrième de couverture de Delaney Joseph, *L'Apprenti Épouvanteur*, trad. par M.-H. Delval, Montrouge, Bayard Jeunesse, 2005. Ou encore « Cet ouvrage comporte des scènes susceptibles de heurter la sensibilité de trop jeunes lecteurs », *idem*.

5 Indications présentes sur le site officiel de l'auteur. URL : www.josephdelaneyauthor.com/author-info/my-biography/ [consulté le 22 mai 2021].

6 Delaney Joseph, *L'Épouvanteur*, trad. par M.-H. Delval, Montrouge, Bayard Jeunesse, 2005-2019, 16 tomes. En accord avec la désignation de Bayard Jeunesse, nous nommons *L'Épouvanteur* le cycle de l'auteur. De même, nous reprenons la toponymie de l'éditeur français qui rattache les trois derniers romans (*Thomas Ward l'Épouvanteur*, *La Résurrection de l'Épouvanteur* et *L'Héritage de l'Épouvanteur*) au cycle de *L'Épouvanteur* (*The Wardstone Chronicles*), contrairement aux éditeurs anglais qui en font une nouvelle trilogie intitulée *The Starblade Chronicles*.

7 Delaney Joseph, *Aberrations*, trad. par M.-H. Delval, Montrouge, Bayard Jeunesse, 2019-2020, 2 tomes.

8 Delaney Joseph, *Arena 13*, trad. par S. Van den Dries, Montrouge, Bayard Jeunesse, 2015-2018, 3 tomes.

9 Ce toponyme est une référence explicite au « domaine où vivent les hommes, et [...] champ de bataille » de la mythologie scandinave (Delaney Joseph, *Arena 13*, t.1, op. cit., p. 387).

10 En plus des trois cycles susmentionnés, l'auteur a publié quatre hors-série sur le monde de *L'Épouvanteur*, le premier tome d'une nouvelle saga dans ce même univers (*Brother Wulf*) ainsi que deux romans indépendants.

11 Il apparaît par exemple sur des sarcophages et papyrus de l'Égypte ancienne (Hélène Bouillon, *Les 100 mythes de l'Égypte ancienne*, Paris, Presses Universitaires de France, 2020), mais aussi en Grèce ou à Rome. À ce sujet, voir : Sheppard H. J., « The Ouroboros and the Unity of Matter in Alchemy: A Study in Origins », dans *Ambix*, n° 10, 1962, p. 83-96.

12 Chevalier Jean, Gheerbrant Alain (dir.), *Dictionnaire des symboles*, Paris, éd. Robert Laffont et éd. Jupiter, 1982, p. 828.

13 Delaney Joseph, *L'Épouvanteur, t.13 : La Revanche de l'Épouvanteur*, op. cit., p. 337.

14 En témoigne le titre du premier tome : *Le Réveil des monstres*, op. cit.

15 Delaney Joseph, *Aberrations, t.1*, op. cit., p. 80-81.

16 Vincent Paris remarque que les transformations en zombies sont généralement dues à un

sorcier vaudou, à un savant fou, à des extraterrestres ou, plus fréquemment et plus récemment, à un virus, dans *Zombies : Sociologie des morts-vivants*, Montréal, Éditions XYZ, 2013, p. 31-32.

17 Delaney Joseph, *Aberrations*, t.1, op. cit., p. 85.

18 Delaney Joseph, *Aberrations*, t.2 : *L'Avertissement de la sorcière*, op. cit., p. 362.

19 *Ibid.*, p. 371.

20 Ainsi de Lizzie l'Osseuse pour le tome 1, du Fléau pour le tome 2, de Golgoth pour le tome 3...

21 Delaney Joseph, *L'Épouvanteur*, t.8 : *Le Destin de l'Épouvanteur*, op. cit., p. 268-272.

22 Comprenons emprisonné, mis hors d'état de nuire.

23 Delaney Joseph, *L'Épouvanteur*, t.8, op. cit., p. 272.

24 Censé porter malheur, le nombre 13 est néfaste (pensons aux 13 convives de la Cène). Il est aussi synonyme de fin : « 13 marque une évolution fatale vers la mort, vers l'achèvement d'une puissance [...] Chez les Aztèques, c'est le chiffre des temps lui-même, celui qui représente l'achèvement de la série temporelle. » (Chevalier Jean, Gheerbrant Alain (dir.), *Dictionnaire des symboles*, op. cit., p. 1114).

25 Delaney Joseph, *L'Épouvanteur*, t.13, op. cit., p. 289-297.

26 Delaney Joseph, *L'Épouvanteur*, t.10 : *Le Sang de l'Épouvanteur*, p. 49.

27 Delaney Joseph, *L'Épouvanteur*, t.13, op. cit., p. 337.

28 Delaney Joseph, *L'Épouvanteur*, t.6 : *Le Sacrifice de l'Épouvanteur*, op. cit., p. 285.

29 Une créature créée artificiellement par les humains au moyen de programmes informatiques. Certains d'entre eux, comme Hob, sont qualifiés de djinns scélérats en ce qu'ils « se sont affranchis des programmes qui les ont façonnés » (Delaney Joseph, *Arena 13*, t.1, op. cit., p. 384).

30 *Ibid.*, p. 9.

31 Casta Isabelle, *Nouvelles mythologies de la mort*, Paris, Honoré Champion, 2007, p. 48.

32 Delaney Joseph, *L'Épouvanteur*, t.10, op. cit., p. 131.

33 Delaney Joseph, *Arena 13*, t.3, op. cit., p. 282-283.

34 L'*unheimlich* est « l'inquiétante étrangeté » qui suscite une forme d'angoisse, « cette sorte de l'effrayant qui se rattache aux choses connues depuis longtemps, et de tout temps familières » (Freud Sigmund, « L'Inquiétante étrangeté », trad. par M. Bonaparte et E. Marty, Chicoutimi, Les Classiques des sciences sociales, 1933, URL : www.classiques.uqac.ca/classiques/freud_sigmund/essais_psychanalyse_appliquee/10_inquietante_etrangete/inquietante_etrangete.pdf [consulté le 23 mai 2021]).

35 « Dreams often shape my books and I include my nightmares... » (Delaney Joseph, « Source of Inspiration », URL : www.josephdelaneyauthor.com/author-info/source-of-inspiration/ [consulté le 23 mai 2021]). Nous traduisons.

36 L'auteur confirme cette accointance dans une interview : « I write fiction and my books are mainly fantasy with the associated genres of the Supernatural, Horror and Ghost Stories » (Adam Nicola Kristine, « 10 questions with " Spooks " author Joseph Delaney », 16 juillet 2020, URL : www.nicolakristineadam.com/10-questions-with-spooks-author-joseph-delaney/?fbclid=IwAR3BXCW8IKCl6h4PCslGxo1kxGNqiz_CXEEDc9Uh1xMXT4Ws15ye1Zc21eM [consulté le 23 mai 2021]). Nous traduisons : J'écris de la fiction et mes livres relèvent principalement de la fantasy associée aux histoires surnaturelles, d'horreur et de fantômes.

37 Mention apparaissant sur les quatrièmes de couverture de *L'Épouvanteur*, op. cit.

38 Delaney Joseph, *L'Épouvanteur*, t.9 : *Grimalkin et l'Épouvanteur*, op. cit., p. 288.

39 Delaney Joseph, *Aberrations*, t.1, op. cit., p. 14.

40 Cettour Denis, « Trépas », dans Di Folco Philippe (dir.), *Dictionnaire de la Mort*, Paris, Larousse, 2010, p. 1049.

41 Delaney Joseph, *Le Bestiaire de l'Épouvanteur*, trad. par M.-H. Delval, Montrouge, Bayard Jeunesse, 2013, p. 183.

42 Delaney Joseph, *L'Épouvanteur*, t.4 : *Le Combat de l'Épouvanteur*, op. cit., p. 215.

43 Delaney Joseph, *Aberrations*, t.1, op. cit., p. 209.

44 Delaney Joseph, *L'Épouvanteur*, t.10, op. cit., p. 22.

45 *Ibid.*, p. 23.

46 Delaney Joseph, *L'Épouvanteur*, t.12 : *Alice et l'Épouvanteur*, op. cit., p. 58.

47 Delaney Joseph, *L'Épouvanteur*, t.16 : *L'Héritage de l'Épouvanteur*, op. cit., p. 115.

48 Une expérience de mort imminente.

49 Delaney Joseph, *L'Épouvanteur*, t.2 : *La Malédiction de l'Épouvanteur*, op. cit., p. 344.

50 *Ibid.*, p. 346.

51 Delaney Joseph, *L'Épouvanteur*, t.10, op. cit., p. 306-307.

52 Qui porte précisément le titre *La Résurrection de l'Épouvanteur*, op. cit.

53 Delaney Joseph, *L'Épouvanteur*, t.15 : *La Résurrection de l'Épouvanteur*, op. cit., p. 15-17.

54 Le projet originel est de le transpercer de sept pieux, symbolisant sa condition de septième fils d'un septième fils, mais les Kobalos ne parviennent à en planter que six avant que Tom ne se libère.

55 Delaney Joseph, *L'Épouvanteur*, t.16, op. cit., p. 304-311.

56 Les lamias sont des créatures originaires de Grèce prenant deux formes : la lamia sauvage est bestiale, se déplace à quatre pattes, possède des ailes d'insectes, une peau écailleuse et des

griffes, tandis que la lamia domestique a l'apparence d'une femme, hormis une ligne d'écailles le long de son dos. La mère de Tom est Lamia (avec une majuscule), elle est aussi la mère de toutes ces créatures.

57 Delaney Joseph, *Aberrations*, t.1, *op. cit.*, p. 239.

58 *Ibid.*, p. 347.

59 La « régénération » relève davantage de l'organique que la « résurrection » et ne comporte pas de dimension sacrée.

60 *Ibid.*, p. 209.

61 Par exemple, après la mort de leurs parents, le frère aîné de Tom ne veut plus l'accueillir chez lui de nuit, par crainte.

62 Dans le tome 13, M. Briggs accuse son ex-femme et voisine de sorcellerie. Quant aux habitants de Todmorden, ils se méfient à juste titre de leurs voisins et voisines de l'autre rive et se calfeutrent chez eux à la nuit tombée (tome 10).

63 Ayant tué toutes les femelles de leur espèce, les Kobalos se reproduisent avec des humaines qu'ils gardent comme du bétail pour se nourrir de leur sang et qui sont leurs esclaves. Ils tuent tous les hommes.

64 Delaney Joseph, *L'Épouvanteur*, t.15, *op. cit.*, p. 188.

65 Alice explique à Tom au sujet de Pan : « Il est du côté de la vie, Tom. Du côté de tout ce qui verdoie [...] Pan veut un monde de verdure fourmillant de vie, c'est pourquoi il combattra avec nous » (*idem.*).

66 Delaney Joseph, *Arena 13*, t.1, *op. cit.*, p. 126.

67 *Ibid.*, p. 366.

68 *Ibid.*, p. 128.

69 Delaney Joseph, *Arena 13*, t.2 : *La Proie*, *op. cit.*, p. 300.

70 Godin Christian, « Mortalité », dans Di Folco Philippe (dir.), *Dictionnaire de la Mort*, *op. cit.*, p. 704.

71 Le glossaire explique ce choix : « Elle tient son nom d'Ada Augusta, comtesse de Lovelace, qui écrivit le tout premier algorithme pour un ordinateur » (Delaney Joseph, *Arena 13*, t.3, *op. cit.*, p. 339). La réalité s'entremêle ici à la fiction.

72 Delaney Joseph, *Arena 13*, t.2, *op. cit.*, p. 134.

73 Delaney Joseph, *Arena 13*, t.1, *op. cit.*, p. 390.

74 *Idem.*

75 *Ibid.*, p. 195.

76 *Ibid.*, p. 225.

77 *Ibid.*, p. 163.

78 « Au commencement était le Verbe » (Jean. 1:1).

79 Delaney Joseph, *Arena 13*, t.3, *op. cit.*, p. 338.

80 Utilisés pour le combat en arène, les lacres (de « simulacres ») « ressemblent aux humains en apparence, mais possèdent de longs bras et une fente gutturale à la base du cou. Lorsqu'une lame s'y introduit, elle les plonge instantanément dans l'inconscience » (Delaney Joseph, *Arena 13*, t.3, *op. cit.*, p. 353).

81 Delaney Joseph, *Arena 13*, t.2, *op. cit.*, p. 106.

82 Ce que semblent suggérer certaines phrases à son sujet, comme celles-ci : « Sa mine était sombre, mais son visage exprimait une certaine noblesse. Ses yeux brillants étaient empreints de gravité » (Delaney Joseph, *Arena 13*, t.3, *op. cit.*, p. 276).

83 Il est présent des tomes 4 à 13, mais nous excluons le tome 11, centré sur le personnage de Sliter, qui ne se déroule pas dans le Comté et qui ne prend pas pour sujet la lutte contre l'obscur.

84 Delaney Joseph, *L'Épouvanteur*, t.13, *op. cit.*, p. 191.

85 Dans l'arène, les combattants Min se battent derrière un lacre, les combattants Mag derrière trois.

86 Il s'agit d'enfants Fey, immunisés contre le Shole, qui parviennent à localiser objets, humains et créatures grâce à un portail d'argent. Ils travaillent au château de Lancaster sous la direction des manceiens de porte.

87 Delaney Joseph, *L'Épouvanteur*, t.4, *op. cit.*, p. 405.

88 Delaney Joseph, *L'Épouvanteur*, t.7 : *Le Cauchemar de l'Épouvanteur*, *op. cit.*, p. 350-351.

89 Nous traduisons : *Les Chroniques de la Pierre des Ward*. Le titre de cet ensemble montre bien que ce sont finalement les chroniques de Tom que nous lisons, dont le nom de famille est Ward. Rien d'étonnant à ce qu'il en soit le narrateur.

90 Besson Anne, « “ Forever young ” ? La mortalité comme issue heureuse dans la *fantasy* jeunesse contemporaine », *La Revue des lettres modernes*, vol. 2, « Quand la mort n'est pas une fin... *young adult* et fantômes », Classiques Garnier, 2019, p. 13-25.