



**HAL**  
open science

## Le chien psychopompe dans la fantasy jeunesse

Charlotte Duranton

► **To cite this version:**

Charlotte Duranton. Le chien psychopompe dans la fantasy jeunesse. Littératures. 2021. dumas-03515084

**HAL Id: dumas-03515084**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03515084>**

Submitted on 6 Jan 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.

## Le chien psychopompe dans la *fantasy* jeunesse



Directrice de Recherche : Anne Besson

Année Universitaire 2020-2021

*Les illustrations de la couverture et de chaque partie ont été réalisées par Grain d'Naïs.*

## Remerciements

Mes premiers remerciements sont adressés à Anne Besson, sans qui ce travail n'aurait jamais pu exister. Merci d'avoir répondu avec sincérité à un email il y a un peu plus de deux ans m'encourageant ainsi à m'inscrire au master. Je me rappellerai toujours de sa lecture et de la motivation qu'il a déclenchée chez moi, motivation qui ne m'a pas quittée depuis. Merci également d'avoir soutenu ce tout premier projet d'article sur le chien psychopompe il y a déjà deux ans, qui s'est finalement transformé en un colloque interdisciplinaire novateur sur la place des animaux dans les mondes de l'imaginaire. Merci pour la rigueur enseignée grâce à chacune des remarques et corrections reçues, que ce soit pendant les évaluations à chaque semestre, ou pendant la correction des parties de ce présent mémoire. Merci de m'avoir guidée et soutenue pendant les deux ans du master, tout en me laissant une grande autonomie. Cette marque de confiance m'a permis de m'approprier au mieux ce sujet de recherche qui m'est si cher, de prendre un plaisir incroyable à travailler dessus, et de confirmer mon désir de poursuivre dans la recherche en littérature. Mes remerciements les plus sincères pour ces deux années qui ont marqué un véritable tournant dans ma carrière professionnelle.

Je remercie ensuite de tout mon cœur Anaïs Perrin, sans qui ces deux années de master ne se seraient pas déroulées aussi bien. Merci pour nos interminables discussions, nos échanges d'idées, nos relectures assorties de remarques honnêtes qui nous ont aidé à donner le meilleur de nous-mêmes. Merci pour le soutien indéfectible, les crises de fous-rires, les moments de réconforts, les projets hors master, et bien sûr les apéros à distance ! Sans tout cela, jamais ces années universitaires n'auraient été aussi exceptionnelles et inoubliables. Une rencontre humaine incroyable, qui nous mènera, je le sais, vers d'innombrables projets futurs, amicaux comme professionnels.

Je remercie enfin ma famille, qui bien qu'étrangère au monde du master, a été essentielle à son bon déroulement. Mon compagnon Maxime déjà, pour son amour infini et sa présence quotidienne, qui m'a toujours encouragée et soutenue dans ce projet de changement de vie. Ma fille Anna, ensuite, pour la force qu'elle me donne chaque jour, pour les efforts qu'elle a faits pour me laisser travailler pendant qu'elle jouait à mes côtés, et pour être si fière que sa maman travaille sur les chiens « psychopompe, euh non, psychotombes » !



# Sommaire

<b>Introduction</b> .....	<b>7</b>
<b>Partie I</b>	
<b>La découverte : le chien psychopompe familiarise le jeune enfant avec la mort par le côté rassurant du guide.</b> .....	<b>15</b>
1.1 Une première rencontre rassurante avec le chien guide permet à l'enfant de découvrir la peur en toute sécurité. ....	17
1.2 Le rôle du chien guide perdure tout au long du développement de l'enfant lecteur pour devenir un outil indispensable de survie. ....	31
<b>Partie II</b>	
<b>Le déni : le chien psychopompe permet à l'enfant plus âgé de se confronter à la mort tout en étant protégé.</b> .....	<b>43</b>
2.1. La représentation de la dualité du chien protecteur dans le combat contre la mort : un prédateur impressionnant qui préserve l'enfant lecteur. ....	46
2.2. Responsabiliser l'enfant qui grandit face au danger de la mort : le cas de l' « anti »-chien protecteur. ....	59
<b>Partie III</b>	
<b>L'acceptation : le chien psychopompe emmène finalement le préadolescent dans le royaume des morts.</b> .....	<b>71</b>
3.1. La dimension religieuse dans les conceptions de la mort chez les différents auteurs du corpus. ....	72
3.2. L'inéluctabilité de la mort reste mise à distance pour protéger le lecteur grâce à un chien pont immortalisé et désacralisé. ....	77
3.3. Le chien pont comme support de la première expérience de la mort chez le lecteur préadolescent : la descente dans le royaume des morts. ....	86
<b>Conclusion</b> .....	<b>102</b>
<b>Références</b> .....	<b>117</b>
<b>Annexes</b> .....	<b>126</b>



« Guide de l'homme durant la nuit de la mort après avoir été son compagnon durant le jour de la vie » : c'est par ces mots que Jean Chevalier et Alain Gheerbrant présentent le chien<sup>1</sup>. Les auteurs l'associent donc au rôle symbolique d'accompagnant de l'humain vers et dans la mort si bien qu'il devient l'incarnation d'une divinité dite psychopompe, c'est-à-dire qui conduit les âmes des défunts dans l'autre monde<sup>2</sup>, dont la place en mythologie est avérée. Ainsi, Cerbère, immense chien grec à trois têtes, s'assure que les âmes des morts vont bien aux Enfers<sup>3</sup>. Citons également la mythologie chinoise, dans laquelle des chiens sacrificiels sont tués au décès de leur humain pour en guider l'âme vers le royaume des morts<sup>4</sup>. Anubis, dieu égyptien des rites funéraires représenté comme un chien noir allongé<sup>5</sup>, conduit lui aussi les âmes vers le monde des morts<sup>6</sup>. Toujours dans la mythologie égyptienne, le dieu Oupouaout, chien hybride dont le nom signifie « celui qui ouvre les chemins »<sup>7</sup>, guide les âmes au cours de leur vie *et* de leur mort. C'est cette notion de continuité entre la vie et la mort dans le rôle du chien psychopompe qui nous intéresse ici, et qui rappelle les propos cités précédemment. Le lien du chien psychopompe avec le monde des vivants et celui des morts n'est donc pas limité au passage de l'un à l'autre, car, comme le dit Elisabeth Copet-Rougier, « il unifie les deux bords parce qu'il participe des deux mondes »<sup>8</sup>. C'est cela qui donne tout son sens au chien psychopompe : il est aussi présent dans la vie que dans la mort, protège l'équilibre entre ces deux mondes<sup>9</sup>, encadrant « le commencement et la fin des temps »<sup>10</sup>. Ainsi, cette spécificité du chien par rapport aux autres divinités psychopompes nécessite un élargissement de la définition originale. À l'occasion de travaux antérieurs sur la question, j'ai pu proposer une définition étendue du chien psychopompe<sup>11</sup>, incluant une nouvelle typologie de ce chien dans son rapport à la mort. Le chien psychopompe apparaît ainsi divisé en trois catégories retranscrivant sa capacité à guider l'humain de sa vie vers sa mort.

Tout d'abord, notre étude a fait ressortir des corpus la catégorie du *chien psychopompe guide*, qui accompagne et oriente son humain dans la vie afin d'éviter de rompre l'équilibre

<sup>1</sup> Jean Chevalier et Alain Gheerbrant, *Dictionnaire des symboles*, Paris, Éditions Robert Laffont, Jupiter, 1969, p. 239.

<sup>2</sup> Selon la définition du Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, <https://www.cnrtl.fr/definition/psychopompe>.

<sup>3</sup> Ovide, *Métamorphoses*, édition de Jean-Pierre Néraudau, trad. Georges Lafaye, Paris, Folio, 1992.

<sup>4</sup> Danielle Elisseeff, « Des animaux sous une chape de plomb », *Anthropozoologica*, 18, 1993, p. 17-28.

<sup>5</sup> ou comme un humain à tête de chien - sa tête de canidé est bien reconnue par certains comme étant une tête de chien ; Nicole Durisch Gauthier, *Anubis et les territoires cynopolites selon les temples ptolémaïques et romains*, thèse de doctorat, Université de Genève, 2002, n° L.509.

<sup>6</sup> Aurore Petrilli, « La Figure du chien de la mythologie à la magie antique », *Ephesia Grammata*, 2(4), 2008, p. 1-30.

<sup>7</sup> *Id.*

<sup>8</sup> Elisabeth Copet-Rougier, « Le chien chez les Mkako », *L'Homme*, 108, 1988, p. 116.

<sup>9</sup> Mark Alizat, *Chiens*, Coll. Perspectives critiques, Presses Universitaires de France, 2018, p. 33.

<sup>10</sup> Jean-Claude Lacam, « Le sacrifice du chien dans les communautés grecques, étrusques, italiennes et romaines : approche comparatiste », *Mélanges de l'École française de Rome. Antiquité*, 120 (1), 2008, p. 29-80.

<sup>11</sup> Charlotte Duranton et Laura Muller-Thoma, « La place du chien psychopompe dans les littératures de l'imaginaire. L'exemple de Harry Potter », *Fantasy Art and Studies*, 9, 2020, p. 197-210.



naturel des choses. Pour ce faire, il utilise ses capacités spécifiques de chien pour guider l'humain, comme un odorat extrêmement puissant, un grand sens de l'observation, ou un sixième sens affuté. Son lien avec la mort est implicite, car il a pour but d'éviter que son humain ne meurt avant son heure. Son rôle est essentiel car sans lui, le héros ne pourrait pas arriver à survivre ni à réaliser les grandes choses pour lesquelles il est prédestiné. Ensuite, on trouve la catégorie du *chien psychopompe protecteur* qui, comme son nom l'indique, protège son humain face au danger de mort. Ce chien combat des menaces directes pour la vie de son humain, véritable bouclier entre ce dernier et la mort. Il empêche explicitement un trouble de l'ordre naturel des choses en ayant un rapport direct avec la mort, mais n'intervient que dans le monde des vivants. Enfin, cela nous amène à la troisième et dernière catégorie identifiée, le *chien psychopompe pont*, qui est cette fois-ci en lien avec le monde des morts : véritable passerelle, il accompagne l'âme humaine dans son passage du monde des vivants au monde des morts. À leur interface, il veille à ce que l'équilibre naturel soit préservé. En tant que compagnon d'humain, ce qui nous intéresse ici, il peut soit garder le passage entre ces mondes, soit accompagner son humain dans le monde des morts (si son séjour n'est pas supposé être permanent) afin de s'assurer qu'il retourne ensuite chez les vivants. C'est ce type de chien qui est originellement considéré comme le chien psychopompe dans la définition la plus stricte, et qui est donc le plus documenté<sup>12</sup>. Ainsi, ces trois types de chiens sont représentatifs d'un rapport à la mort qui leur est propre, tel que présenté ci-dessous.



**Figure 1. Contact des différents types de chiens psychopompes avec la mort.** Figure issue de l'article : Charlotte Duranton et Laura Muller-Thoma (2020), « La place du chien psychopompe dans les littératures de l'imaginaire. L'exemple d'Harry Potter », *Fantasy Art and Studies*, 9, p. 197-210.

Ces trois types de chiens psychopompes ne sont pas mutuellement exclusifs, et représentent même dans les faits un emboîtement de type « poupées russes ». En effet, on

<sup>12</sup> *Id.*

observe souvent des chiens guides uniquement guides, alors que les chiens protecteurs sont aussi guides, et que les chiens ponts sont également protecteurs et guides (Figure 2). Tout se passe comme si le chien psychopompe devait gagner en compétences pour pouvoir franchir les paliers l'amenant au paroxysme de son rôle, la capacité à accompagner son humain dans le royaume des morts.



**Figure 2. Rapport entre les différents types de chiens psychopompes.** Ils s'organisent ainsi : certains chiens sont parfois chiens guides uniquement, les chiens protecteurs sont guides et protecteurs, et les chiens ponts sont guides, protecteurs et ponts. Illustration : Anaïs Perrin.

Si l'existence de ces différents rôles du chien psychopompe dans la *fantasy* contemporaine pour adultes, qui puise dans les mythes ancestraux, est avérée<sup>13</sup>, elle n'a, à ma connaissance, pas encore été étudiée en *fantasy* jeunesse. Cela est étonnant quant on sait que le chien est le deuxième animal le plus représenté en littérature de jeunesse, tous genres confondus<sup>14</sup>. Pourtant, nulle part n'apparaît le concept de chien psychopompe en *fantasy* jeunesse dans les recherches sur le genre<sup>15</sup>, même s'il est lui aussi un héritier des mythes qui donnent ce rôle au canidé<sup>16</sup>. Ainsi, le silence quant au chien psychopompe dans ces analyses pose question : est-ce car il n'existe pas en *fantasy* jeunesse, à l'image de *Roverandom* de Tolkien<sup>17</sup> dans lequel le chien n'est pas du tout une entité psychopompe mais une métaphore de l'enfant, ou est-ce car il se camoufle dans le paysage imaginaire de l'enfant, afin d'assurer son rôle avec discrétion, mais efficacité ? Je propose alors qu'il s'agit de la deuxième solution, car le rôle de certains chiens compagnons de « l'enfant-héros » est reconnu, leur donnant le statut de « protagonistes actifs », jouant un « rôle effectif » et apportant « leur

<sup>13</sup> *Id.*

<sup>14</sup> Juste après le loup, et juste avant le chat. Marie-Claude Hubert, « Le chien dans la littérature de jeunesse », *Carnets* [En ligne], Deuxième série, 18, 2020, p.1-10.

<sup>15</sup> Par exemple Isabelle Nièvres-Chevrel, *Introduction à la littérature de jeunesse*, Paris, Didier Jeunesse, 2009 ; et Nathalie Prince, *La littérature de jeunesse en question(s)*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2009 ; ou encore Florence Gaiotti, *Présences Animales dans les mondes de l'enfance*, Arras, Cahiers Robinson, 34, 2013.

<sup>16</sup> Eunice Dos Santos Martins, *La réutilisation des contes, mythes et légendes en fantasy jeunesse*, The Book Edition, 2012.

<sup>17</sup> J. R. R. Tolkien, *Roverandom*, Première édition 1927, HarperCollins Publishers Ltd, New York, 2013.

contribution au dénouement de l'histoire »<sup>18</sup>. De plus, il est bien reconnu que la figure du chien permet d'éclairer le développement de l'enfant en littérature jeunesse<sup>19</sup>, qu'elle contribue à « façonner [son] monde émotionnel, affectif, relationnel, social et cognitif »<sup>20</sup>, et qu'elle joue un rôle didactique quant à la découverte du deuil et de la notion de mort<sup>21</sup>.

C'est ainsi que dans la présente recherche, nous nous attacherons à identifier les chiens psychopompes présents en littérature de *fantasy* pour la jeunesse, et à déterminer leurs caractéristiques spécifiques. Le chien psychopompe étant un chien qui, par définition, accompagne l'humain, seuls les ouvrages dans lesquels les chiens sont des compagnons d'enfants (et non des personnages centraux anthropomorphisés comme on le retrouve beaucoup en littérature de jeunesse<sup>22</sup>) seront sélectionnés. De plus, de par ma maîtrise de la langue française et anglaise, ainsi que l'influence anglophone comme précurseur de la littérature *fantasy*<sup>23</sup> en général, et de la *fantasy* jeunesse en particulier<sup>24</sup>, je me concentrerai sur les œuvres francophones et anglophones.

Les ouvrages sélectionnés seront tous construits selon le même motif, récurrent : un des protagonistes principaux (enfant humain) est accompagné d'un chien, ou croise un chien le temps d'une aventure, qui a une ou plusieurs fonctions en tant que chien psychopompe. Pour bien comprendre la représentation de ce chien en *fantasy* jeunesse, il me semble également essentiel de couvrir tous les âges possibles de son lectorat : de l'enfant qui ne sait pas encore lire seul, au préadolescent lecteur confirmé. J'appuierai ainsi mon analyse sur des œuvres appartenant aux trois genres emblématiques de la littérature de jeunesse : album, bande dessinée, et roman. En effet, il est ici important de considérer chaque support en fonction de l'âge du lectorat visé : *i. Album* : à destination de la petite enfance et enfance, à partir de 3 ans ; *ii. Bande dessinée jeunesse* : à destination d'enfants plus grands, ayant acquis la lecture, mais n'impliquant pas forcément des lecteurs aussi aguerris que ceux qui liront des romans, à partir de 6 ans ; *iii. Romans* : à destination des enfants plus âgés ou préadolescents, avec une progression, du roman graphique pour les plus jeunes à partir de 6 ans environ, au

---

<sup>18</sup> Lise Lemoine, Marie-Claude Mietkiewicz, Benoît Schneider, « Myope comme une taupe, muette comme une carpe, mais... malin comme un singe... Les animaux anthropomorphisés porteurs de handicaps dans les albums jeunesse », *Bulletin de psychologie - Groupe d'étude de psychologie*, 1(565), 2019, p. 3.

<sup>19</sup> Régine Atzenhoffer, « “Je me sers d'animaux pour instruire les hommes” : le personnage-animal dans la littérature d'enfance et de jeunesse contemporaine », *E-Scripta Romanica*, 4, 2017, p. 1-15.

<sup>20</sup> *Ibid.*, p. 5.

<sup>21</sup> *Ibid.*, p. 1-15.

<sup>22</sup> Isabelle Nievres-Chevrel, *Introduction à la littérature de jeunesse, op.cit.*, et Florence Gaiotti, *Présences Animales dans les mondes de l'enfance, op. cit.*

<sup>23</sup> Anne Besson, « La fantasy relève-t-elle d'un imaginaire spécifiquement anglophone ? », dans Anne Besson, *La fantasy, 50 questions*, coll. dirigée par Belinda Cannonce, Klincksieck, 2007, Chapitre 1, 11, p. 46-48 ; ou encore l'article « Ancêtre de la fantasy », *Dictionnaire de la fantasy*, sous la direction d'Anne Besson, Vendémiaire, Paris, 2018, p. 18-22.

<sup>24</sup> Article « La fantasy jeunesse », dans *Dictionnaire de la fantasy, op. cit.*, p. 205-211.

roman sans illustration pour les plus grands, pour enfants de 9 ans et plus (les classes d'âge sont définies d'après la classification de la Commission de Liaison Interprofessionnelle du Livre<sup>25</sup>). Ainsi, les œuvres du corpus principal ont été choisies en se basant sur l'ensemble des points mentionnés précédemment, et les chiens psychopompes emblématiques de ces œuvres qui satisfont les critères requis seront donc analysés de manière approfondie (voir Tableau 1, les détails éditoriaux de chaque œuvre du corpus sont fournis dans les références).

Corpus Principal	Corpus Secondaire
<b>A partir de 3 ans :</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Le secret du rocher noir</i>, de J. Todd-Stanton (3 ans et plus)</li> <li>- Série <i>L'île aux aventures</i>, L. Major et C. Hinder (3 ans et plus)</li> <li>- Série <i>L'école à la folie</i>, D. Cali et B. Chaud (5 ans et plus)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Le chien bleu</i>, Nadja (3ans et plus).</li> <li>- <i>Forêt noire</i>, N. Fortier (3 ans et plus)</li> <li>- <i>Lili et la louve</i>, E. Fontenaille et A. Bohl (3 ans et plus)</li> </ul>
<b>A partir de 6 ans :</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Série <i>Aubépine</i>, de Karensac et Pico (6 ans et plus)</li> <li>- Série <i>Frigiel et Fluffy</i>, de Frigiel (Bandes dessinées, et romans graphiques du Cycle <i>Les Origines</i>, 8 ans et plus)</li> <li>- Série <i>Amandine Malabul</i> (Tome 7 et 8, 8 ans et plus)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Sam détective</i>, M. Labatt et C. Billaud (6 ans et plus)</li> <li>- <i>Ma petite sœur a des super pouvoirs</i>, Y. Autret (7 ans et plus).</li> </ul>
<b>A partir de 9 ans :</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Série <i>Peggy Sue</i>, de S. Brussolo (principalement Tomes 1 et 3, 9 ans et plus)</li> <li>- Série <i>Frigiel et Fluffy</i>, de Frigiel (<i>Cycle du Nether</i>, <i>Cycle des Farlands</i>, 9 ans et plus)</li> <li>- Série <i>Tara Duncan</i>, de S. Audouin-Mamikonian (Tome 1, 10 ans et plus)</li> <li>- Série <i>Harry Potter</i>, de J.K. Rowling (Tomes 1 à 5, 10 ans et plus)</li> <li>- Série <i>Les naufragés du Hollandais Volant</i>, de B. Jacques (12 ans et plus)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Série <i>Bergères Guerrières</i>, de J. Gamier et A. Fléchaïs (9 ans et plus).</li> <li>- Série <i>A la croisée des mondes</i>, de P. Pullman (Tome 2, 10 ans et plus)</li> <li>- Série <i>Miss Pérégrine et les enfants particuliers</i>, de R. Riggs (Tome 3, 12 ans et plus)</li> </ul>

**Tableau 1. Présentation du corpus principal.** Ce corpus est classé en fonction des âges conseillés pour la lecture, et est mis en regard du corpus secondaire. Un résumé de chaque œuvre du corpus est fourni dans l'Annexe 1.

Les œuvres du corpus principal exposent également les caractéristiques des chiens psychopompes en fonction de l'âge du lecteur. Il ressort à première vue de ce corpus que le chien psychopompe possède des spécificités comportementales propres à l'univers *fantasy* : il peut, dans presque tous les cas, communiquer directement avec son humain, que ce soit par la télépathie (*Le chien bleu* avec *Peggy Sue* dans la série *Peggy Sue*, *Ben* avec *Ned* dans *Les Naufragés du Hollandais Volant*,...), la parole (*Pelade* avec *Aubépine* dans *Aubépine*, ou encore *Patmol* avec *Harry* dans *Harry Potter*,...) ou l'écriture (*Le basset* et *Henri* dans

<sup>25</sup> <https://www.commission-fel-clil.org/age/>.

*L'école à la folie*). L'on pourrait presque voir là une sorte d'anthropomorphisme, mais il s'agit surtout d'une réalité poussée à son paroxysme et transposée dans l'imaginaire, car on sait que les chiens possèdent des capacités exceptionnelles quant à leur communication avec l'humain<sup>26</sup>. Cette faculté permet d'aider le chien dans son rôle de psychopompe, afin d'accompagner au mieux son jeune humain dans ses aventures.

Il apparaît également que le chien psychopompe en *fantasy* possède des traits physiques précis, qui reposent sur une dualité de taille et de couleur. On retrouve beaucoup de grands chiens psychopompes, à l'image de Patmol et Crockdur dans *Harry Potter*, de Ben dans *Les Naufragés du Hollandais Volant*. Ils sont impressionnants, et sont présents dans les livres visant un public un peu plus âgé. À l'inverse, on retrouve des chiens psychopompes de petite taille, comme Vinci dans *L'île aux aventures*, Pelade dans *Aupébine*, ou encore Fluffy dans *Frigiel et Fluffy*. Les chiens de petite taille sont, dans l'imaginaire collectif, moins intimidants que les grands chiens<sup>27</sup>, et représentent le compagnon idéal des enfants. C'est pourquoi ils sont surtout présents dans les œuvres destinées aux plus jeunes. La seconde dualité physique du chien psychopompe que l'on remarque est sa couleur. On le retrouve principalement noir ou blanc (ou bicolore à base de blanc). Alors que le noir est associé à la couleur de la renaissance de l'âme d'un côté<sup>28</sup> et au présage de mort de l'autre<sup>29</sup> dans de nombreuses cultures, les chiens noirs sont considérés comme inquiétants dans l'imaginaire collectif<sup>30</sup>. Ils apparaissent ainsi plutôt dans les œuvres à destination des lecteurs âgés et aguerris. Le blanc quant à lui, représente la pureté de l'âme<sup>31</sup>, ainsi que l'innocence associée à la fois à la fidélité du chien et à la jeunesse de l'humain, tout en restant une couleur associée à la mort<sup>32</sup>. Elle convient donc doublement pour un chien psychopompe à destination des jeunes lecteurs.

---

<sup>26</sup> Michael Tomasello et Juliane Kaminski, « Like infant, like dog », *Science*, 325(5945), 2009, p. 1213-1214.

<sup>27</sup> Daniela Blecker, Nils Hiebert, et Franziska Kuhne, « Preliminary study of the impact of different dog features on humans in public. », *Journal of Veterinary Behavior*, 8(3), 2013, p. 170-174.

<sup>28</sup> Aurore Petrilli, *La figure du chien de la mythologie à la magie antique*, art. cit., p. 1-30.

<sup>29</sup> Voir par exemple dans le folklore britannique : Graham J. McEwan, *Mystery Animals of Britain and Ireland*, Londres, Robert Hale, 1986.

<sup>30</sup> Daniela Blecker, Nils Hiebert, et Franziska Kuhne, « Preliminary study of the impact of different dog features on humans in public. », art. cit., p. 170-174. A noter que les chiens au pelage noir sont également les chiens les moins adoptés : Eva Voslarova et al., « Coat color of shelter dogs and its role in dog adoption. », *Society & Animals*, 27(1), 2019, p. 25-35.

<sup>31</sup> Gary D. Sherman et Gerald L. Clore, « The color of sin: White and black are perceptual symbols of moral purity and pollution. », *Psychological science*, 20(8), 2009, p. 1019-1025.

<sup>32</sup> Adela-Marinela Stancu et Michaela-Claudia Racu, « Le champ sémantique du mot blanc », *Journal of Romanian Literary*, 6, 2015, p. 180-187.

Chien	Race	Type	Particularité	Humain	Œuvre/Série	Catégorie
<b>A partir de 3 ans</b>						
<b>Archie</b> ♂	Croisé marron et blanc	Guide	/	Erine	<i>Le secret du rocher noir</i> , de J. Todd-Stanton.	Album
<b>Vinci</b> ♂	Croisé marron et blanc	Guide	/	Hugo	<i>L'île aux aventures</i> , L. Major et C. Hinder ; et <i>Aventures au Royaume Lointain</i> , L. Major, C. Hinder et J. Péliissier.	Album
<b>Le basset</b> ♂	Basset marron	Guide	Sait écrire	Henri	Série <i>L'Ecole à la folie</i> , D. Cali & B. Chaud	Album
<b>A partir de 6 ans</b>						
<b>Pelade</b> ♂	Chien laineux noir et blanc	Guide Protecteur	Peut parler avec Aubépine	Aubépine	<i>Aubépine</i> , de Karensac et T. Pico	Bande dessinée
<b>Fluffy</b> ♂	Croisé blanc	Guide Protecteur	Module ses aboiements	Frigiel	<i>Frigiel et Fluffy</i> , de Frigiel.  <i>Frigiel et Fluffy</i> , Cycle <i>Les Origines</i> , de Frigiel.	Bande dessinée + Roman graphique
<b>Etoile</b> ♂	Croisé noir et blanc	Guide Protecteur	/	Amandine	<i>Amandine Malabul, la sorcière et sa bonne étoile</i> , de Jill Murphy	Roman graphique
<b>A partir de 9 ans</b>						
<b>Le chien bleu</b> ♂	Terrier blanc	Guide Protecteur Pont	Télépathie avec Peggy	Peggy	<i>Peggy Sue</i> de S. Brussolo	Roman
<b>Fluffy</b> ♂	Croisé blanc	Guide Protecteur Pont	Module ses aboiements	Frigiel	<i>Frigiel et Fluffy</i> , Cycle <i>du Nether</i> et <i>Cycle des Farlands</i> , de Frigiel	Roman
<b>Manitou</b> ♂	Labrador noir	Guide Protecteur Pont	Parle avec Tara Immortel Grand-père de Tara	Tara	<i>Tara Duncan</i> , de S. Audouin-Mamikonian,	Roman
<b>Ned</b> ♂	Labrador noir	Guide Protecteur Pont	Télépathie avec Ben	Ben	<i>Les naufragés du Hollandais Volant</i> , de B. Jacques	Roman
<b>Patmol</b> ♂	Croisé noir	Guide Protecteur Pont	Parle avec Harry, Se métamorphose en humain	Harry	<i>Harry Potter</i> de J.K. Rowling	Roman

**Tableau 2. Caractéristiques des chiens psychopompes des œuvres du corpus principal.** Classe d'âge d'après la classification de la Commission de Liaison Interprofessionnelle du Livre : <https://www.commission-fel-clil.org/age/>, et répartition des œuvres selon les recommandations des revendeurs. Les chiens du corpus secondaires sont présentés dans l'Annexe 2.

On retrouve donc bel et bien une forte dualité symbolique à travers ces tailles et ces couleurs, qui correspondent en fait à une dualité intrinsèque au chien psychopompe : il est rassurant pour guider, mais il fait peur pour protéger ; il aide à vivre, mais rappelle que l'on va mourir (par sa propre vie plus courte que la nôtre) ; autrement dit, il se trouve bien à l'interface entre la vie et la mort. Se pose alors la question du parti pris de certains auteurs, qui s'orientent vers tel type de représentation du chien psychopompe plutôt que vers tel autre ? Comment expliquer ces choix ?

Une ligne générale semble se dessiner, s'inscrivant totalement dans une approche développementale de la représentation du chien psychopompe en *fantasy* jeunesse. En effet, il apparaît clairement que les catégories d'âges choisies pour le corpus, en fonction des mediums et du lectorat, correspondent en fait parfaitement aux différents stades du développement du concept de la mort chez l'enfant<sup>33</sup> : *i.* l'enfant de 3 à 6 ans possède une conception limitée de la mort, faisant preuve d'« animisme » il en nie la réalité et n'en a pas la compréhension intellectuelle ; *ii.* l'enfant de 6 à 9 ans commence à concevoir la mort, à intégrer son irréversibilité, mais il fait preuve d'« artificialisme » en la dissociant de toute affectivité et ne considère pas qu'elle peut le toucher ; *iii.* de 9 à 12 ans, l'enfant développe une conception logique de la mort, il comprend qu'elle le concerne, et intègre son inévitabilité et son universalité. À partir de 12 ans, il est admis que l'adolescent a développé un concept de la mort identique à celui des adultes, signant la fin du processus de deuil de l'insouciance de l'enfance. Tout se passe donc comme si, en *fantasy* jeunesse, le chien psychopompe devenait un métamorphe : sa représentation évolue en fonction de ce que l'enfant peut concevoir, dans le but de conserver efficacement son rôle d'accompagnant vers la mort. Je propose ainsi que les chiens psychopompes ne sont pas représentés de la même manière selon le lectorat visé, et ce pour permettre une découverte de la mort par paliers adaptés à l'âge du lecteur. On peut alors se demander *comment le chien psychopompe de la fantasy jeunesse accompagne-t-il l'enfant dans l'appropriation de la mort ?*

Dans ce véritable processus de deuil de l'insouciance, il apparaît ainsi que dans les œuvres à destination d'un public jeune, les chiens psychopompes jouent surtout le rôle de guide, laissant la mort à distance pendant que le jeune lecteur la découvre. Plus le lecteur avance en âge, plus la confrontation avec la mort devient explicite, avec des chiens psychopompes qui prennent le rôle de protecteur, permettant au lecteur de se confronter à la mort tout en restant dans le déni de sa réalité. Enfin, les chiens psychopompes embrassent le rôle de pont et emmènent les lecteurs plus âgés dans l'au-delà afin de rencontrer la mort et de les aider à en accepter l'inéluctabilité.

---

<sup>33</sup> Hélène Romano, « L'enfant face à la mort », *Études sur la mort*, 131(1), 2007, p. 95-114 ; Chantal Crête, *La genèse, l'organisation et la structuration du concept de mort chez l'enfant et ses incidences éducatives*. Thèse de Doctorat, Université d'Ottawa, Canada, 1993.

I. La découverte : le chien psychopompe familiarise le jeune enfant avec la mort par le côté rassurant du guide.





Le jeune enfant de 3 ans, nous l'avons vu, n'a pas encore conscience de la mort. Il n'en maîtrise pas le concept, même s'il commence à en découvrir le mot. Tenant compte de ce point essentiel, nous allons ainsi voir que les auteurs de notre corpus principal, s'ils choisissent des stratégies graphiques différentes, y mettent le même objectif : présenter au lecteur des informations qu'il peut assimiler à son âge, et l'amener progressivement à découvrir la peur de mourir en le faisant activement participer à leur histoire. Chacun des iconotextes<sup>34</sup> que nous allons étudier mobilise les potentiels de l'image pour donner au chien psychopompe un rôle indispensable, permettant ainsi au héros, et donc au lecteur, une découverte de la peur en toute sécurité.

Dans *La vérité sur ma folle école* de Davide Cali et Benjamin Chaud, les auteurs décident de jouer avec le lecteur à l'aide d'une narration iconique qui propose un enrichissement de la narration textuelle. Entre contrepoint et amplification<sup>35</sup>, ce rapport de l'image en regard du texte nécessite une participation active du jeune lecteur pour construire le sens de l'album et comprendre le rôle du chien qu'il y découvrira. Dans *L'île aux Aventures* de Lenia Major et Carine Hinder, les illustrations mettent le chien Vinci au centre de très nombreuses scènes dans lesquelles on le voit en train d'essayer de communiquer avec son maître. Elles demandent au lecteur de chercher lui aussi à comprendre ce que l'animal veut dire, devenant ainsi acteur des aventures qu'il découvre au fil des pages. Enfin, dans le *Secret du Rocher Noir* de Joe Todd-Stanton, les dessins texturés jouent sur les contrastes de tailles et de couleurs, ou encore sur les techniques de hors-champ et de changements de perspective. Ils induisent une véritable implication du lecteur dans la tourne de page, qui doit dépasser ses peurs aux côtés du chien d'Erine pour avancer dans l'histoire.

Les auteurs réussissent leur objectif et nous observerons ainsi grâce aux autres œuvres du corpus (bandes dessinées et romans), que lorsque l'enfant grandit, il se familiarise efficacement avec cette émotion qu'est la peur et a moins besoin d'être protégé par les auteurs. Il devient alors capable d'affronter des situations de plus en plus périlleuses, toujours accompagné de son fidèle chien, mais gagnant en autonomie.

Nous verrons donc dans cette première partie que les choix narratifs et graphiques des auteurs de notre corpus permettent au chien psychopompe de se faire guide pour accompagner en douceur son jeune lecteur, encore inexpérimenté, dans une première rencontre avec l'idée de la mort. Par son rôle, le chien psychopompe guide aidera ainsi l'enfant à grandir en développant un rapport implicite avec la mort, qui reste mise à distance.

---

<sup>34</sup> Isabelle Nières-Chevrel, *Introduction à la littérature de jeunesse, op. cit.*, p. 124.

<sup>35</sup> Sophie Van der Linden, *Lire l'Album*, Le Puy-en-Velay, Ed. L'atelier du poisson soluble, 2007, p. 125-126.

### ***1.1 Une première rencontre rassurante avec le chien guide permet à l'enfant de découvrir la peur en toute sécurité.***

La mort déclenche chez l'adulte un sentiment de peur : peur de mourir prématurément, peur de laisser ceux que l'on aime. Ainsi, pour le jeune enfant de moins de 6 ans, dont le cortex préfrontal n'est pas encore mature, et qui ne maîtrise donc pas toutes les émotions<sup>36</sup>, découvrir la peur va être la première étape de cette rencontre avec la mort. Ce n'est en général pas une peur de la mort réelle que le jeune enfant va expérimenter, mais une peur imaginaire, qu'il rencontre à travers les histoires qu'il entend au quotidien. Qu'il s'agisse de dessins animés ou d'albums qu'on lui lit, ce sont bien souvent des faits imaginés, et racontés de manière à protéger l'enfant d'une peur trop violente. Nous nous concentrerons donc ici sur les albums *fantasy* où la présence de la magie place très clairement l'histoire dans l'imaginaire, permettant ainsi à l'enfant de mettre encore plus de distance entre la peur qu'il rencontrera et lui. À cet âge-là, le jeune enfant n'est pas encore autonome dans sa lecture, et les albums lui sont en général lus par un adulte médiateur (enseignant, parent...). Ce point a son importance : lorsqu'il découvre ces histoires, l'enfant est souvent installé confortablement, dans un canapé ou dans son lit par exemple, avec un adulte près de lui pour le rassurer au besoin. Il est important de noter aussi que la peur qu'il découvre dans ces histoires n'est pas une peur qui le touche directement : elle concerne les protagonistes, ce qui lui permet de l'éloigner encore un peu plus. Pour terminer, nous ajouterons que cette peur que va ressentir le jeune enfant peut être contrôlée, dominée : il a la possibilité de la faire disparaître, en demandant à l'adulte d'arrêter de lui lire l'histoire ou en refermant le livre lui-même. Tout cela permet à l'enfant de moins de six ans de rencontrer la mort dans l'album pour la première fois en toute sécurité (physique et affective).

Les albums de notre corpus proposent également un procédé supplémentaire à ceux dont nous venons de parler, afin d'aider le jeune enfant à apprivoiser la peur qu'il découvre : la présence d'un chien psychopompe guide. Ce dernier aide son jeune humain à se sortir des situations compliquées, tout en veillant à ce qu'il ne soit jamais confronté à un réel danger. Ainsi *Le secret du Rocher Noir*, *L'île aux Aventures* et sa suite *Aventures au Royaume Lointain*, et *La vérité sur ma folle école* permettent au jeune lecteur de commencer à partir à l'aventure : il va pouvoir aider un rocher vivant aux côtés d'Erine Pike, découvrir une île magique avec Hugo, ou encore suivre Henri pour explorer une école vraiment hors du

---

<sup>36</sup> Catherine Gueguen, *Pour une enfance heureuse*, Paris, Pocket, 2015.

commun.... Des expériences aussi intrigantes qu’effrayantes, où l’enfant se retrouve dans des situations risquées. Mais il ne sera pas seul pour apprendre à surmonter son appréhension : un fidèle compagnon est là pour le guider dans cette découverte émotionnelle. Henri vit ses folles aventures avec son petit teckel marron clair ; Hugo ne se sépare jamais de Vinci, son petit terrier blanc et marron ; et Erine est accompagnée de son chien blanc et marron, Archie. En effet, le chien psychopompe guide, de par sa simple présence, ainsi que par sa petite taille et sa couleur claire, « apaise, rassure, réconforte, [et] amuse » l’enfant<sup>37</sup>. Ce sont autant de rôles qui vont aider le jeune lecteur à affronter la peur, que ce soit en l’atténuant par la réassurance, ou en la mettant à distance par l’humour.

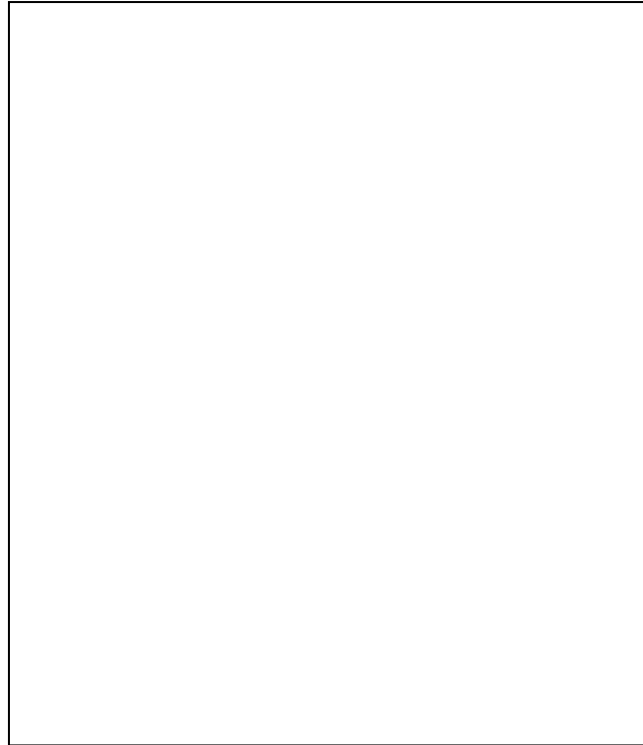
Nous retrouvons effectivement cette importance de l’humour chez Davide Cali et Benjamin Chaud dans leur série *L’École à la folie*, et notamment dans l’album *La vérité sur ma folle école* sur lequel nous concentrerons notre analyse. Henri y fait découvrir son école à une nouvelle élève (dont on ne connaît pas le nom). La première page de gauche nous présente les deux enfants habillés en uniformes scolaires, et leur maitresse qui semble on ne peut plus « normale ». Découvrir une nouvelle école est un événement que tout enfant connaît au moins une fois dans sa vie, mais la peur est ici mise à distance par de nombreux procédés. Déjà, les narrations textuelles et iconiques jouent entre elles dans une véritable relation d’enrichissement : rien dans le texte ne permet de comprendre que l’école que découvre le jeune lecteur est magique. C’est l’image qui, progressivement, permet de s’en rendre compte. Le lisible et le visible sont presque dans une relation de contrepoint<sup>38</sup> : on peut par exemple lire page 7 « À vrai dire il n’y a pas grand-chose à voir ... » alors que le lecteur découvre une méduse géante comme mascotte de la classe. On retrouve également ce procédé dans la double page centrale 16-17, où Henri affirme qu’il n’y a « rien à signaler dans la cour » alors que l’illustration montre les élèves de l’école qui s’amuse dans un arbre incroyable, véritable parc d’attraction à lui tout seul. Cette double page marque d’ailleurs un tournant dans l’album : si avant, l’aspect magique et inquiétant de l’école n’était que suggéré par les images, il sera désormais clairement montré, et c’est donc à partir de la page 18 que le lecteur entre réellement dans l’univers *fantasy*. D’abord doucement, Benjamin Chaud jouant avec une intericonicité qui montre Fifi Brindacier comme professeur de gymnastique à la force irréaliste ; puis plus franchement avec un professeur de natation amphibien (page 19), ou un dragon comme gardien et protecteur des objets trouvés (page 28). L’apogée magique est la visite du

---

<sup>37</sup> Marie-Claude Hubert, « Le chien dans la littérature de jeunesse », *art. cit.*, p. 2.

<sup>38</sup> Sophie Van der Linden, *Lire L’Album, op. cit.*, p.125.

bureau de la directrice de l'école, qui fait peur : la page 29 la présente dans un jeu d'ombre et une intericonicité rappelant clairement le vampire de Nosferatu avec ses grandes oreilles et ses longs doigts<sup>39</sup>. La tourne de page, qui demande au jeune lecteur de surmonter sa peur, lui permet de découvrir une directrice-magicienne en pleine lévitation (pages 30-31).



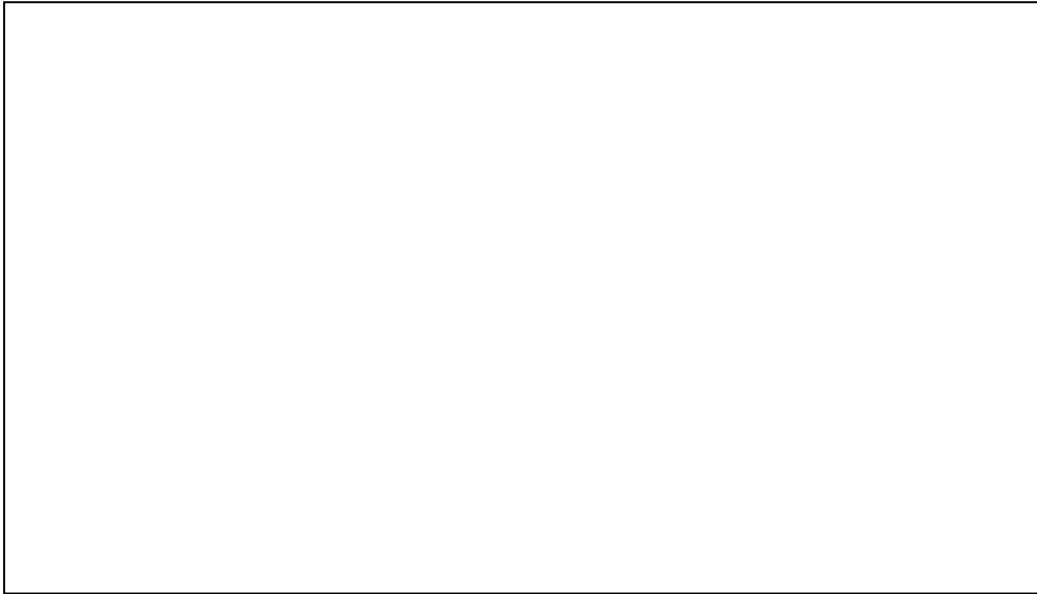
**Figure 3. Henri et son chien dans des situations emblématiques de la littérature de *fantasy* :** face à un dragon dans son antre (page 28), devant le bureau de la directrice de l'école (page 29), où l'on voit la référence intericonique claire à Nosferatu, et dans le bureau de la directrice grande mage (pages 30-31). Texte : Davide Cali, illustrations : Benjamin Chaud, crédit photos : Charlotte Duranton.

Heureusement, pour aider le jeune lecteur à surmonter son appréhension en découvrant cette nouvelle école, Benjamin Chaud offre à Henri un petit teckel beige au rôle essentiel dans l'album. En effet, le chien veille à la sécurité de son maître, en lui tenant la grande échelle pour ne pas qu'elle tombe (page 7), ou en ramassant des outils pour ne pas qu'il se blesse (page 13). Il le suit dans toutes ses aventures, dans les classes, dans la cour, les couloirs, les sous-sols, même s'il ne semble pas toujours rassuré (pages 29 et 30 par exemple). Mais surtout, le narrateur iconique nous présente un petit chien aux véritables comportements canins, en décalage avec le sérieux de l'école, et qui ajoutent ainsi une touche d'humour frappante à l'histoire. Comme tous les chiens, il goûte à tout ce qui se trouve à sa portée : une

---

<sup>39</sup> Voir l'affiche du film *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, trad. *Nosferatu le vampire*, réalisé par Friedrich Wilhelm Murnau et produit par Prana Film Berlin GmbH, 1922.

craie qu'il recrache finalement d'un air dégouté (pages 10 et 11), ou les restes de purée qu'il mange comme si de rien n'était, alors qu'autour de lui règne le chaos dans le réfectoire (pages 20 et 21). Il est aussi maladroit et se retrouve pris dans des situations cocasses qui font rire le lecteur, comme lorsqu'il est suspendu dans les airs par un des tentacules de la pieuvre géante du laboratoire de l'école (page 12).



**Figure 4. Détails du chien d'Henri.** En haut : le chien joue son rôle de psychopompe guide en aidant et protégeant Henri (pages 7 et 13). En bas : il aide aussi le jeune enfant à mettre la peur à distance en utilisant ses comportements naturels avec humour (pages 10, 11 et 12). Illustrations : Benjamin Chaud, crédit photos : Charlotte Duranton.

Ce personnage apparaît donc comme essentiel à l'histoire, lui apportant une légèreté indispensable pour aider le jeune enfant à gérer sa peur. Cependant, il est étrange de noter que ce chien constitue une véritable amplification<sup>40</sup> de la narration iconique par rapport au texte : en effet, il n'est jamais mentionné par le narrateur textuel, et l'on ne connaît pas son nom. Est-ce lui reconnaître peu d'importance que de l'anonymiser ainsi ? Ou au contraire est-ce permettre à chaque enfant de le nommer, de se l'approprier, et lui accorder ainsi un rôle de chien psychopompe plus efficace encore, touchant chaque lecteur d'une manière unique et personnalisée ? Notons d'ailleurs que le chien, lorsqu'il arrive à l'école, et lorsqu'il en repart, porte lui aussi un uniforme. Mais il le quitte pour suivre Henri dans ses aventures. Nous proposons qu'il s'agit ici d'une manière pour lui de quitter le rôle factice de chien modèle, obéissant, anthropomorphisé, que l'on aime à présenter parfois aux enfants<sup>41</sup>. En reprenant son apparence de vrai chien, en étant reconnu et accepté par Henri comme un être autonome, il peut ainsi exercer au mieux son rôle de chien psychopompe guide et mettre à distance la peur grâce à l'humour.

<sup>40</sup> Sophie Van der Linden, *Lire L'Album, op. cit.*, p.126.

<sup>41</sup> Marie-Claude Hubert, « Le chien dans la littérature de jeunesse », *art. cit.*, p. 1-10.

Le chien psychopompe guide dans l'album peut aussi aider le jeune lecteur à affronter la peur de la mort par son côté rassurant. Il apporte un réconfort direct en cas de coup dur, mais est aussi toujours présent pour aider le jeune héros à se sortir des situations les plus périlleuses. Plus intéressant encore, il est parfois aussi celui qui initie l'aventure du jeune enfant, afin de l'aider, sans en avoir l'air, à grandir. C'est ce rôle-là que l'on retrouve chez Lenia Major et Carine Hinder dans *l'Île aux Aventures* et *Aventures au Royaume Lointain*, où le lecteur découvre Hugo et son chien Vinci. Dans *l'Île aux Aventures*, Hugo et Vinci explorent le grenier de leur nouvelle maison quand le petit chien « gratte le plancher » et « plonge son nez dans le trou » pour en sortir « un morceau de papier jauni » (page 8). C'est ainsi que le jeune terrier a utilisé son flair de chien guide pour découvrir la carte magique qui marque le début de toutes les incroyables aventures du duo. Elle permet d'atteindre une île secrète en proie aux méfaits du terrible Cruel Lenoir (à l'onomastique plus qu'explicite), et les deux protagonistes vont rencontrer des créatures plus magiques les unes que les autres : des dragons, des pégases, des elfes, des sirènes et même des yétis. Dans chacune de ces aventures, Carine Hinder nous montre que le chien est aux côtés du jeune garçon afin de le rassurer. On voit à plusieurs reprises qu'Hugo cherche le contact de son chien et pose la main sur son pelage pour s'apaiser, par exemple lors de leur rencontre avec le dragon (page 10) ou avec les yétis (page 71).



**Figure 5. Détails de Vinci dans *L'Île aux Aventures*.** A gauche : en véritable chien guide, il initie les aventures d'Hugo, l'invitant ainsi à grandir (page 8). A droite : Vinci est aussi un chien guide qui rassure son jeune maître, ici lorsqu'ils rencontrent un dragon (page 10). Illustrations : Carine Hinder, crédit photos : Charlotte Duranton.

Mais Lenia Major donne au chien un rôle de guide qui va plus loin : il aide clairement le jeune garçon à trouver les solutions pour échapper aux dangers qui le guettent. C'est Vinci qui récupère la clé et libère le dragon et Hugo de leur prison (page 16), et il permet au jeune garçon de déchiffrer correctement la carte : « Vinci pose sa truffe sur le parchemin, puis fait des bonds en agitant les oreilles. [...] - Un oiseau ? Bravo Vinci ! » (page 22). C'est également le petit chien qui aide Hugo à trouver comment sauver les pégases : « Le chien [...]

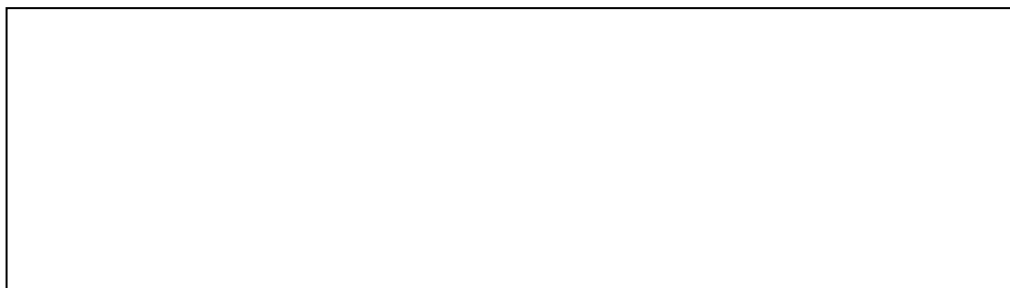
d'un coup de griffe, fait tomber de la poche d'Hugo la larme de diamant du dragon. Il la prend entre ces dents et la lève vers le soleil, éblouissant le garçon avec ses reflets. - Mais bien sûr ! Tu es génial ! » (page 30). Il insiste même lorsque son jeune humain ne comprend pas assez vite les idées qu'il essaie de lui transmettre, en utilisant des méthodes un peu moins orthodoxes, mais fidèles au comportement canin. Par exemple, Vinci utilise les aboiements pour alerter : « Le chien aboie en levant la truffe vers le ciel. » (page 76). Il se sert également de ses expressions faciales : « Vinci secoue la tête et recommence en clignant des paupières » (page 76). Le chien n'hésite pas non plus à faire usage de sa force physique, toujours avec mesure (« Vinci saisit le bras gauche d'Hugo et le secoue doucement. Le garçon fronce les sourcils. – Tu as encore raison ! », page 32) et justesse (« Mais le chien [...] bondit sur son dos, le faisant chuter nez contre écaille. Le garçon plisse les yeux [...] – Quelque chose est écrit ! », pages 44-45). Enfin, lorsqu'ils sont confrontés au sorcier Cruel Lenoir, c'est Vinci qui trouve l'idée qui les sauvera de la mort : « Que veux-tu Vinci ? Le sifflet ? Pour appeler les elfes à l'aide ? Tu as raison c'est notre seule chance. » (page 97). Plus important encore, c'est surtout lui qui réussit à la mettre en pratique : « Discrètement, le chien plonge son nez dans la poche de son maître et en extirpe le sifflet. Tenant le bec entre ses dents il souffle de toutes ses forces. » (page 99). Sans Vinci, Hugo n'aurait donc jamais pu survivre ni retourner en sécurité chez lui après avoir sauvé les habitants de l'île aux Aventures : il est donc un guide indispensable dans la réalisation du destin du jeune garçon.



**Figure 6. Détails de Vinci dans *L'île aux Aventures*.** Vinci est un chien psychopompe par excellence, il aide Hugo à trouver des solutions pour s'échapper des situations dangereuses dans lesquelles il se trouve (pages 30, 45 et 99). Illustrations : Carine Hinder, crédit photos : Charlotte Duranton.

Dans la suite de leurs aventures, *Aventures au Royaume Lointain*, Hugo et Vinci doivent venir en aide à leur amie Noémie qui se retrouve enfermée dans une bouteille. Si Lenia Major garde pour cet album le même schéma que celui du précédent, avec un chien psychopompe guide toujours là pour aider son ami à s'en sortir, la tâche s'annonce plus ardue que dans le premier tome. En effet, le flair affuté du chien ne suffit parfois pas à les aider : « Le petit chien a beau parcourir le sable truffe au sol, la trace de Noémie a disparu » (page 13). Mais surtout, pour réussir à sauver leur amie, les deux protagonistes se retrouvent transformés en

sirènes (page 18), se lient d'amitié avec des Malandrins (page 26), et affrontent le loup menaçant de la sorcière Dania (pages 32-34). Finalement libérée, Noémie se joint à eux pour sauver le Royaume Lointain de l'emprise de Dania et de son loup, Pedro (pages 54-55, 100).



**Figure 7.** Dans les *Aventures du Royaume Lointain*, Hugo et Vinci deviennent des sirènes (page 18), rencontrent des Malandrins (page 26) et affrontent le terrible loup Pedro (pages 54-55). Illustrations : Carine Hinder, crédit photos : Charlotte Duranton.

Ici, Lenia Major fait de Vinci un chien psychopompe guide plus aguerrri, à l'instar de son lecteur qui progresse dans sa capacité à affronter la peur. S'il a découvert cette émotion dans *L'île aux Aventures*, il y est désormais plus familier dans les *Aventures du Royaume Lointain*, et l'autrice le confronte donc à des dangers plus présents. Pour cela, Vinci déborde une fois de son rôle de guide et essaie de protéger son jeune humain : « Vinci défie le loup en grognant » (page 54). Cependant, il est encore trop inexpérimenté pour réussir ce rôle : « Vinci reste caché derrière les jambes de son maître » (page 27). Il se recentre donc sur sa fonction de guide (« Vinci aboie pour prévenir ses amis que les pierres sont glissantes », page 39), dans laquelle il excelle, ayant parfois des idées très évoluées pour un chien : « Vinci [...] prend des feuilles mortes dans sa bouche, les mâches, fait ressortir une mousse rouge. De sa patte, il trace un trait sur la jambe de son maître. – Vinci, tu es le plus intelligent ! [...] Il a fabriqué de l'encre avec les feuilles. Nous recopierons le texte sur notre peau. » (page 97).

Enfin, dans cet album, l'autrice propose à son jeune lecteur une seconde figure de chien psychopompe guide afin de l'aider à dépasser sa peur du danger et de la mort. En effet, le lecteur apprend que le loup Pedro n'est en fait que le chiot labrador de Fenaro, le petit frère de la sorcière Dania (page 65). Ce chiot est un chien guide dans le sens où c'est lui qui est à l'origine de toutes ces aventures : fâché contre son jeune maître qui refuse de jouer avec lui et vient de le punir, il l'empêche de réaliser une potion correctement. Fenaro se retrouve alors transformé en arbre, et Pedro regrette son action : « le chiot pleure » (page 66). Dania et Pedro, rongés par le chagrin, deviennent les monstres que les enfants ont affrontés dans l'album. En surmontant leur peur du loup, dont l'agressivité n'était que le reflet d'une culpabilité qui le rongait depuis des années, Hugo et Noémie portent un regard enfantin plein d'empathie sur Pedro, et lui accordent même leur pardon : « C'était un chiot, le défend

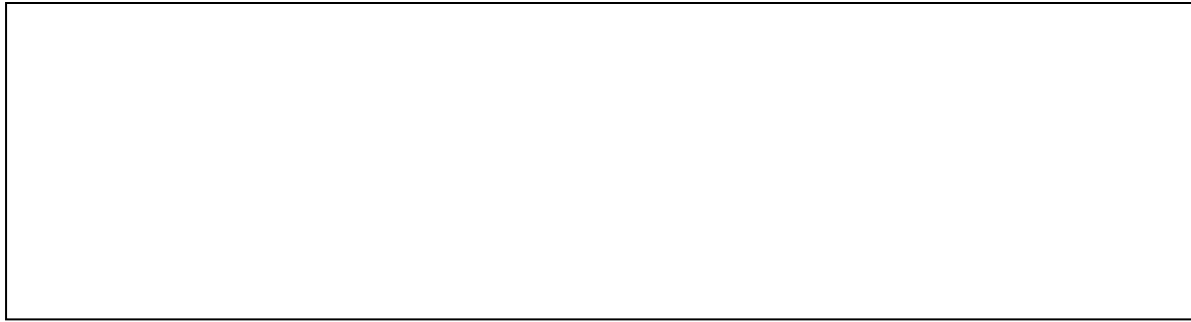


Noémie. Il ne l'a pas fait exprès » (page 104). Vinci, dans son rôle de guide, confirme aux enfants qu'ils ont raison de surmonter leur peur et de voir au-delà des apparences : « Vinci approche du loup [et] lui donne un coup de truffe : On fait tous des bêtises, ça va s'arranger... » (page 104). Finalement, Fenaro est libéré de sa malédiction, et Pedro retrouve sa forme de chien psychopompe guide, comme nous le montre la narration iconique page 112. Ainsi cette aventure finale, qui permet à Hugo et Vinci de rendre la paix au Royaume Lointain, nous montre une autre facette du chien psychopompe guide qui peut parfois faillir à son devoir, devenant en quelque sorte un *anti*-chien guide.



**Figure 8. Pedro comme figure d'*anti*-chien guide.** Gauche et milieu : page 65, droite : page 112. Illustrations, Carine Hinder, crédit photos : Charlotte Duranton.

On retrouve cette notion d'échec dans le rôle du chien guide dans *Le secret du Rocher Noir* de Joe Todd-Stanton, album où le lecteur suit Erine Pike et son chien Archie. Dans son village de pêcheur, une légende « terrifiante » (page 7) circule à propos du Rocher Noir, mais Erine n'en a pas peur et essaie chaque jour de se cacher dans un bateau pour aller voir ce terrible monstre. Son chien, qui est un chien guide par excellence, très investi dans son rôle, l'empêche jour après jour de se mettre en danger : « tous les jours, grâce à son flair, Archie la retrouvait » (page 8). Cela pousse la petite fille à user de son imagination pour « tromper le flair d'Archie » (page 10) : elle se cache parmi les filets à poissons, l'odeur des animaux masquant ainsi la sienne. Elle réussit donc à embarquer sur un bateau, et Archie la regarde d'un air désabusé (page 10) prêtant clairement à sourire. Cette touche d'humour détend le jeune lecteur avant qu'il ne vive des émotions plus fortes en suivant Erine dans son aventure. Et c'est peut-être là le seul rôle d'Archie pour aider le lecteur face à la peur, car quand Erine rencontre le Rocher Noir (page 13), il semble échouer dans son rôle de guide : il ne réussit pas à empêcher l'héroïne de tomber du bateau.



**Figure 9.** Archie est le chien psychopompe guide d'Erine, mais il échoue deux fois dans son rôle : il ne la retrouve pas alors qu'elle se cache sur le bateau (images de gauche et milieu, page 10), et ne réussit pas à l'empêcher de tomber à l'eau (image de droite, page 13). Illustrations : Joe Todd-Stanton, crédit photos : Charlotte Duranton.

La jeune fille coule ainsi dans la mer, seule, face au Rocher Noir. Après une longue chute dans les eaux sombres, elle se retrouve littéralement nez à nez avec l'être minéral dans la double page 16-17. Joe Todd-Stanton propose alors une illustration pleine page qui joue sur le hors cadre et les contrastes de proportions. La page de gauche est entièrement envahie par la tête du Rocher Noir, que l'on ne voit même pas toute entière, et s'oppose à la page de droite dans laquelle on ne voit qu'Erine, minuscule comparée au Rocher, perdue dans l'immensité de l'eau. La peur première qui a pu apparaître chez le lecteur suite à la chute d'Erine et la découverte du fameux Rocher Noir est atténuée lorsque son regard s'attarde sur ce dernier. Le Rocher Noir est en effet accompagné d'innombrables espèces marines, des poissons de toutes formes, des méduses, des crabes, des algues : la vie grouille autour de lui, la page fourmille d'activité, d'énergie, et symbolise l'harmonie de la Nature. Face à cette vitalité s'oppose la solitude, la mort prochaine d'Erine, qui rappelons-le, est en train de se noyer. Cependant, cette opposition est adoucie par le nez du Rocher Noir qui dépasse dans la page d'Erine, comme cherchant à faire le lien entre eux, sans l'effrayer. Il l'invite en quelque sorte à le rejoindre. D'ailleurs, si le lecteur regarde avec attention, il peut distinguer un détail clé, qui a toute son importance : le Rocher Noir sourit. Son visage semble doux, chaleureux, gentil. Le temps suspendu par la pause de cette double page reprend alors vie, et au comble du suspens, le jeune lecteur doit décider d'affronter sa peur pour découvrir le destin d'Erine dans les pages suivantes. La tourne de page l'amène sur une autre double page (18-19) qui accentue encore l'opposition de taille entre la minuscule Erine et l'immensité du rocher, puisqu'il faut tenir le livre à la verticale pour pouvoir voir le rocher dans son entièreté. En ayant osé surmonter sa peur en tournant la page, le lecteur se retrouve dans une situation surprenante, faisant face à l'inattendu. Changer littéralement de perspective l'aide alors à se mettre à la place du Rocher Noir : il comprend que celui-ci n'est vraiment pas méchant, bien au contraire ! Il sauve même Erine en la ramenant à la surface. La jeune fille entreprend alors

de rentrer chez elle pour révéler à tous la vérité sur le Rocher Noir et le sauver des adultes qui veulent le détruire. C'est là qu'elle retrouve Archie, qui, dans un regard complice, part avec elle, la suit dans une barque et même sur le Rocher Noir, pour vivre de merveilleuses aventures !

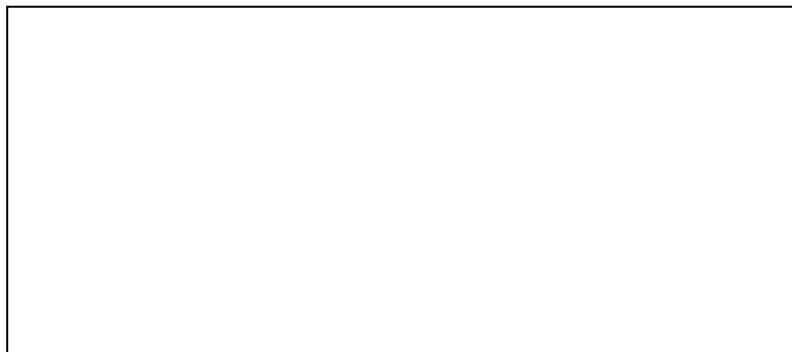


**Figure 10. Détails des aventures d'Erine et Archie**, celui-ci embrassant enfin son plein rôle de chien psychopompe guide. En haut : page 26, en bas : pages 29 et 34. Illustrations : Joe Todd-Stanton, crédit photos : Charlotte Duranton.

Ici, Joe Todd-Stanton donne donc au chien psychopompe guide une place un peu particulière. Prenant son rôle trop au sérieux au début de l'histoire, Archie empêche Erine de se confronter à la peur. Pensant la préserver de la mort, il l'empêche en fait de grandir. Mais il comprend qu'il ne peut pas l'aider en lui évitant tous les dangers, que son rôle de guide consiste à l'accompagner et à la soutenir dans sa quête. Les rôles sont presque inversés : Archie avait peut-être peur d'affronter le Rocher Noir, et c'est Erine qui revient le chercher et l'aide à amadouer cette inquiétude qui l'empêchait de s'épanouir. Ou peut-être encore qu'Archie est en fait un chien psychopompe extrêmement malin, jouant son rôle à merveille. Nous proposons qu'il a consciemment empêché Erine d'aller sur un bateau tant qu'elle n'était pas vraiment prête à gérer ses émotions. L'ellipse temporelle de la page 9 ne permet pas de savoir si elle a vraiment réussi à berner son chien, ou s'il le lui a volontairement laissé croire. Sinon, pourquoi aurait-il embarqué avec elle plutôt que de rester à quai, où elle était supposée être ? Ainsi, tout en la laissant s'autonomiser progressivement, il peut garder un œil sur elle. Lorsqu'elle se confronte finalement au Rocher Noir, et à l'expérience de la peur de la mort, le chien n'est plus à ses côtés car c'est une étape que chacun doit vivre seul. Archie l'aura

compris, et sait qu'Erine doit trouver au fond d'elle-même le courage et la sérénité de faire face à sa peur, comme le lecteur doit décider de faire face à sa propre peur en tournant la page à ce moment-là. Puis, lorsqu'elle rentre de ses aventures, qu'elle a grandi émotionnellement, Archie revient à ses côtés pour continuer à veiller sur elle. N'est-ce pas ainsi le paroxysme du chien psychopompe guide, qui dose à la perfection l'assistance et l'autonomie qu'il doit offrir à chaque enfant lecteur qu'il rencontre ?

D'autres auteurs des mondes imaginaires semblent pourtant penser que le jeune enfant, même avant six ans, est capable de supporter un rapport au danger de mort plus direct. Ainsi, dans *Forêt Noire* un grand molosse marron et blanc guide et protège le lecteur face aux créatures étranges de la nuit. Natali Fortier, l'autrice et illustratrice, confronte effectivement le jeune enfant à un monde sombre et effrayant dès la première rencontre avec le molosse, que l'on trouve dans la narration iconique : il est impressionnant, le fond noir de l'illustration est inquiétant, tout comme les humains qu'il transporte (page 10). Il semble alors bien être un chien guide, qui conduit sur son dos, en sécurité, les voyageurs qui se déplacent dans cette forêt noire menaçante. Cependant, l'autrice nous rappelle son parti pris de confronter le jeune lecteur à un danger de mort plus réel grâce à la double page centrale (pages 16-17), véritable pause dans la tournée de page de l'album. En effet, on y découvre le chien attaqué par d'autres animaux (un perroquet et un cochon) qui l'ont déjà blessé, créant en lui des trous de néant. Sous l'animal, accroché à lui, contre son ventre, se trouve un personnage humain, apeuré par cette attaque mortelle. Le molosse dépasse alors clairement son rôle de chien guide et devient protecteur : en effet, il est représenté extrêmement menaçant, tous crocs dehors. Il lutte pour protéger son humain et lui-même de ce néant noir, métaphore on ne peut plus explicite de la mort.



**Figure 11. Une représentation bien plus sombre du chien psychopompe guide dans *Forêt noire*. Gauche : page 10, droite : pages 16-17. Illustrations : Natali Fortier, crédit photos : Charlotte Duranton.**

Cette première rencontre avec la mort est néanmoins adoucie par le reste des illustrations, façon croquis sur fond blanc, qui montrent un chien plutôt joyeux, en train de s'amuser avec ses amis (pages 11, 12 ou 25 par exemple). Et c'est la narration textuelle de l'album qui vient atténuer de manière évidente le côté impressionnant du molosse : « Sur le sentier, j'ai rencontré ce chiot / éberlué d'avoir déjà tout ce monde sur le dos » (page 11). Ajoutons à cela l'univers clairement onirique, cauchemardesque, de l'album, qui permet au lecteur de savoir que ce qu'il voit n'est pas réel. Ainsi, malgré son désir de confronter le jeune enfant à une atmosphère menaçante directe, à un chien psychopompe plus si rassurant que cela, Natali Fortier finit par proposer à son lecteur une double échappatoire. Déjà le réveil, qui permet de chasser un cauchemar que l'on vient de faire ; et surtout la réduction du molosse à son côté mignon et joueur de chiot, qui recentre ainsi l'enfant lecteur sur des préoccupations plus légères.

C'est chez Nadja avec *Chien Bleu* que l'on retrouve sûrement la confrontation la plus directe avec la mort dans un album pour jeune enfant. Charlotte est une petite fille tout ce qu'il y a de plus normale, qui rencontre un grand « chien étrange, au pelage bleu [et] aux yeux verts » (page 8). Lorsque Charlotte se retrouve perdue dans une forêt, en pleine nuit, Chien Bleu la retrouve grâce à son flair, comme un véritable chien guide : « “Dors maintenant” », lui dit-il. “Je veille sur toi.” » (page 23). Mais la mort rôde, personnifiée par l'Esprit de la forêt, une panthère aussi noire que la nuit meurtrière. Chien Bleu se transforme alors en véritable chien protecteur, menaçant, prêt à combattre : « Les babines retroussées, Chien Bleu se leva en grondant sourdement » (page 29). Lorsqu'il le faut, il passe même à l'attaque : « tous crocs dehors, griffes en avant » (page 29). Si l'image peut paraître redondante avec le texte, elle le complète finalement en jouant avec les ombres. Chien Bleu, éclairé par les flammes du feu dans la grotte, prend une dimension plus qu'impressionnante : il a l'air monstrueux, les traits déformés, pris par la rage de protéger sa petite humaine. La panthère noire apparaît au premier plan, en position basse, tapie dans l'ombre, presque apeurée. Arrive ensuite le combat entre les deux prédateurs, entre Chien Bleu et la Mort. Loin d'être simplement suggéré par une ellipse temporelle comme on aurait pu s'y attendre, il est au contraire mis en valeur, sublimé par les illustrations de la double page 30-31. Chien Bleu et la panthère sont entrelacés et forment un véritable Yin et Yang visuel, complémentaires : le noir pour la Mort, le bleu pour la Vie. Et c'est la tourne de page qui amènera le répit de Chien Bleu, et la victoire de la vie sur la mort, symbolisée par l'arrivée de la lumière du jour.

Véritable figuration de la scène de théâtre dans l'album<sup>42</sup>, la grotte a donc vu se dérouler un combat contre la mort sous les yeux effrayé du jeune lecteur. Ce procédé, associé au fait que tout se déroule pendant que Charlotte dort, permet cependant à l'enfant de pouvoir mettre à distance ce danger de mort si concret. Peut-être était-ce simplement un rêve de la jeune fille ? Dans ce cas, il est aussitôt oublié dès le réveil de Charlotte, qui apparaît pleine d'entrain : « “Debout, gros paresseux”, lui dit-elle joyeusement » (page 34). En quittant l'espace clos de la grotte, la scène de théâtre cauchemardesque où la mort était présente, les protagonistes se sentent plus légers que jamais, dans tous les sens du terme : « Charlotte avait l'impression de voler » (page 34). Ainsi, à la fin de l'histoire, seul le lecteur est au courant de cette lutte contre la Mort, et il peut décider d'y croire ou de la réduire à un simple jeu imaginaire, comme celui d'une pièce de théâtre ou d'un rêve. Même si Charlotte n'a pas eu conscience de ce danger de mort direct, elle sait que Chien Bleu l'a sauvée, au moins en la retrouvant dans la forêt puis en la ramenant chez elle grâce à son flair, l'atout de tout bon chien psychopompe guide. Nadja confronte donc son lecteur à un danger mortel explicite, mais atténue la peur qui en résulte en laissant de nombreux moyens au jeune enfant pour la mettre à distance.

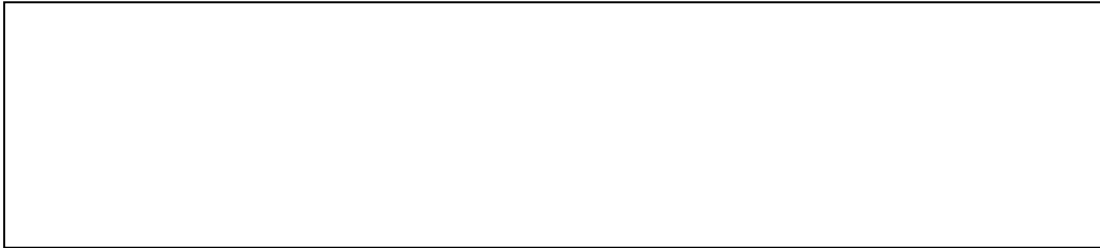


**Figure 12. Un chien psychopompe guide qui devient protecteur dans *Chien Bleu*.** Gauche : pages 28-29, droite : pages 30-31. Illustrations : Nadja, crédit photos : Charlotte Duranton.

La menace de mort symbolisée par l'attaque d'un prédateur au pelage noir se retrouve également dans *Lili et la louve* écrit par Élise Fontenaille et illustré par Alice Bohl. Neige est une chienne Montagne des Pyrénées qui protège sa jeune humaine d'une dangereuse louve noire qui fait peur aux animaux et aux habitants des montagnes. Comme le danger de mort est plus présent, notamment lors de la rencontre avec la louve, la chienne Neige est d'une grande stature, imposante. Mais ce côté impressionnant est atténué par l'onomastique qui fait référence à sa couleur entièrement blanche, rassurante, ainsi que par sa douceur qui apparaît dès la page de titre dans un dessin qui insiste sur la relation forte entre la chienne et Lili (page

<sup>42</sup> Euriell Gobbé-Mévellec, *L'Album contemporain et le théâtre de l'image*, Paris, Classiques Garnier, 2014, p. 232.

3). Qui plus est, le jour de son anniversaire Lili découvre qu'elle peut parler aux animaux, ce qui la rapproche encore de sa chienne. Les deux amies, inséparables, dorment souvent ensemble, Neige veillant sur Lili (pages 16-17). Le lecteur rencontre alors pour la première fois la louve, terrifiante, pages 18-19, pendant que Lili dort profondément : elle a les « yeux rouges » et les « dents pointues », nous apprend le narrateur textuel, et le narrateur iconique de renforcer cette impression en dessinant l'animal de plein pied, sûre d'elle, qui regarde le lecteur droit dans les yeux.



**Figure 13.** Dans *Lili et la louve*, la louve n'est finalement pas si menaçante que cela. De gauche à droite : pages 19, 20-21, 23. Illustrations : Alice Bohl, crédit photos : Charlotte Duranton.

La tourne de page amène le jeune lecteur à la confrontation directe avec le danger (page 20-21) : Neige et Lili se retrouvent face à face avec la prédatrice. Heureusement, la menace est réduite par trois procédés iconiques : déjà, les personnages sont assez éloignés les uns des autres, et ils sont en plus séparés, protégés, par la charnière centrale de l'album. Enfin, et surtout, si Neige apparaît clairement menaçante – la queue basse indiquant sa crainte, les babines retroussées, grondant –, la louve elle, est assise, les oreilles en avant, et semble finalement plus curieuse qu'autre chose. Et cette impression est corroborée par le texte. En effet, lorsque la louve prend la parole, ses premiers mots sont à l'opposé de ce que le lecteur attendait : « Je suis désolée, gémit la louve. Je ne voulais pas vous faire peur » (page 22). Si jamais ce dernier doute encore de la sincérité de la louve après ces propos, comme Neige ou Lili qui restent méfiantes, l'animal explique qu'elle a tellement mal aux dents qu'elle ne pourrait pas attaquer ni blesser humains ou brebis, et que de toutes façons elle est allergique à leur laine et ne ferait qu'éternuer si elle rentrait dans la bergerie. Les « chicots » de la louve, « tous branlants » (page 22), viennent confirmer aux héros la véracité de ses propos. Cette explication dite sur un ton extrêmement sérieux, apporte un décalage plein d'humour, qui permet au jeune lecteur d'évacuer, et de mettre à distance, la peur qu'il avait eue lors de cette rencontre. C'est ensuite sans plus aucune crainte que les enfants portent leur regard sur la louve : héroïne comme lecteurs la voient alors « vieille » et « triste », elle est même totalement désacralisée : « Pouah ! On ne t'a pas appris à te laver les dents ? » (page 22). Elle ne fait plus peur du tout, surtout lorsque l'on apprend que son rêve est simplement de pouvoir

goûter un fromage ! À partir de ce moment-là, Neige n'apparaît plus vraiment dans l'histoire, comme si son rôle s'arrêtait là car Lili n'a plus peur. C'est même elle qui reconforte la louve en lui offrant un fromage, et qui la protège en lui conseillant de repartir pour ne pas être tuée par les chasseurs. La chienne psychopompe, ayant réussi à aider Lili à surmonter sa peur, lui laisse donc ensuite la possibilité de gérer elle-même la situation : elle réussit pleinement sa mission de guide.

Finalement, il est intéressant de noter que ces trois albums, qui bousculent le jeune lecteur en le confrontant à une peur plus forte et à un danger plus direct que dans notre corpus principal, appartiennent non pas au genre de la *fantasy* mais tiennent plutôt du fantastique. Est-ce parce qu'ils sont plus proches de notre réalité qu'ils cherchent à confronter plus ardemment le jeune lecteur à la mort ? Néanmoins, nous l'avons vu, ils nuancent quand même tous leur propos en éloignant le danger. Déjà, par un côté irréaliste : l'univers fantasque de la *Forêt Noire*, la couleur bleue du labrador dans *Chien Bleu*, le retournement de situation dans *Lili et la louve*. Mais surtout, par un aspect onirique très clair : dans les trois albums, les lecteurs rencontrent pour la première fois la menace de mort pendant que les protagonistes dorment. Cela rejoint donc finalement le but apparent de l'ensemble des auteurs d'albums qui proposent un chien guide maintenant la mort à distance, aidant ainsi l'enfant à rester dans l'animisme propre à son âge et à ne pas penser à la mort de manière directe.

### ***1.2 Le rôle du chien guide perdure tout au long du développement de l'enfant lecteur pour devenir un outil indispensable de survie.***

Au fil des ans, le chien conservera son rôle de guide, et continuera à rassurer et aider son lecteur qui grandit. Quel que soit l'âge du lecteur, il reste en effet à ses côtés, grandissant en taille en même temps que son jeune humain. Il se met donc à apparaître dans les bandes dessinées, puis les romans, accompagnant son héros qui avance en âge et en responsabilités. En effet, une différence par rapport à ce que nous venons d'observer dans les albums se trouve dans la narration : les aventures dans lesquelles nous retrouvons le chien psychopompe guide ont des enjeux de plus en plus importants, et sont de plus en plus dangereuses, comme nous allons le voir dans les autres œuvres du corpus.

Ainsi, lorsque le lecteur commence à grandir mais n'est pas non plus encore très aguerri, le chien psychopompe guide reste de petite taille, mais emmène son humain dans des



aventures de plus en plus impressionnantes, où le jeune héros doit apprendre d'autres valeurs que la simple peur de la mort. Il doit apprendre à trouver lui-même des solutions face à cette peur, à réfléchir, à prendre les bonnes décisions... autant de choses qui participent de le faire grandir. Par exemple, nous parlerons brièvement de la série de romans graphiques *Amandine Malabul* de Jill Murphy, qui raconte les aventures de la sorcière éponyme dans son école de sorcellerie. Dans le tome 7 de cette série, lorsque l'héroïne et le lecteur ont grandi, un terrier noir et blanc fait son entrée dans l'intrigue, un matin. Il a d'abord l'air effrayant, apparaissant dans le brouillard, les yeux luisants. Mais finalement, il est adorable avec Amandine et tout se passe comme s'il avait choisi d'être le compagnon de la jeune sorcière car il sait qu'il peut l'aider. En effet, les deux amis finissent par être très proches, extrêmement liés, comme en communion totale : « On dirait qu'il est devenu une partie de toi-même » (page 116).



**Figure 14. Amandine et Étoile.** En haut : la première apparition d'Étoile (page 71). En bas : détails d'Amandine et d'Étoile (pages 178, 179, 183). Illustrations : Jill Murphy, crédit photos : Charlotte Duranton.

Étoile aidera beaucoup Amandine au quotidien : elle se responsabilise pour s'occuper de lui, et devient une excellente acrobate de vol à balais quand il est à ses côtés. À tel point qu'elle permet même à son académie de remporter le concours inter-écoles dans ce volume, en faisant un numéro de balais acrobatique avec le petit chien. Ainsi, s'il ne la guide pas pour échapper à un danger direct, Étoile lui permet de ne pas être expulsée de l'école, ce qui, si l'on en croit les jeunes sorcières de cet âge, semble être pire que la mort : « J'espère que vous êtes contents de vous. On aurait pu se faire tuer, ou pire, être renvoyés. »<sup>43</sup> Cependant, les dangers rencontrés par la jeune Amandine ne sont pas si terrorisants que cela, et Jill Murphy s'assure que la mort directe ne rôde jamais dans les couloirs de l'Académie de Madame

<sup>43</sup> J.K. Rowling, *Harry Potter and the Philosopher's Stone*, Londres, Bloomsbury, 1997, trad. J-F Ménard, *Harry Potter à l'école des sorciers*, Paris, Gallimard Jeunesse, 1998, p. 177.

Jollidodue. En effet, le cadre de l'école de sorcellerie reste rassurant et hors des dangers réels de la vie, comme une sorte de bulle dans laquelle les enfants sont protégés.

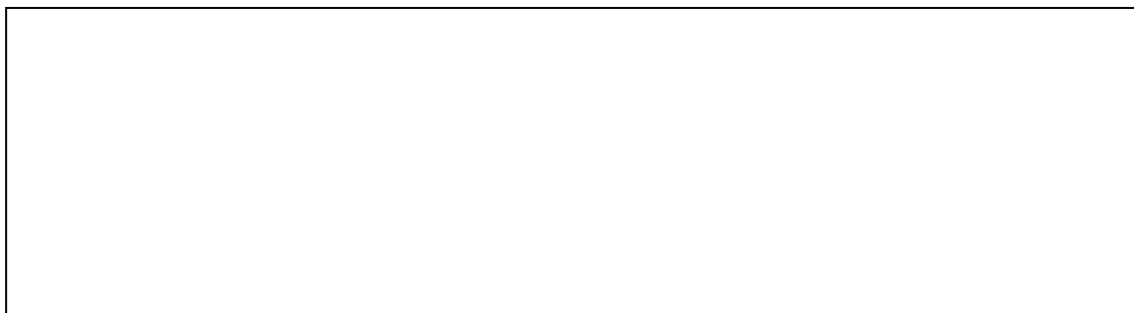
Cet aspect protecteur de l'école de magie se retrouve également chez J.K. Rowling, dans la saga de romans *Harry Potter*, surtout dans les premiers tomes, quand le héros et le lecteur ne sont pas encore trop âgés. Ainsi, le jeune Harry entre en première année et peut apprivoiser la magie et grandir en toute sécurité, protégé par les professeurs très puissants que sont McGonagall, Rogue ou encore Dumbledore. Poudlard est à la fois école de sorcellerie et château, et en possède donc la double fonction « résidentielle et défensive »<sup>44</sup> tout en apparaissant « comme un espace “sanctuarisé” où la violence, et *a fortiori* le meurtre, n'ont pas leur place »<sup>45</sup>. Cependant, le danger de mort, sous la forme du célèbre mage noir Voldemort, à l'onomastique plus qu'explicite, cherche à forcer l'enceinte du château par tous les moyens. Au début de ses aventures, le jeune sorcier – qui n'est pas encore très expérimenté, à l'image de son lecteur – reste relativement protégé de tous ces dangers lorsqu'il se trouve dans son école. S'il croise le danger de mort, ce n'est qu'à l'extérieur du château, comme avec les araignées géantes de la Forêt Interdite dans le tome 2, la confrontation avec les Détraqueurs dans le train du tome 3, ou encore Voldemort dans les égouts de l'école (tomes 1 et 2). Notons que dans les premiers tomes, si Voldemort tente de revenir, il ne le fait que d'une manière indirecte, en étant un parasite (tome 1) ou un souvenir (tome 2). Ainsi le héros comme le jeune lecteur ne sont pas encore réellement confrontés à un danger de mort. Il apparaît donc naturel que les chiens guides que rencontre Harry Potter jouent leur rôle à l'extérieur du bâtiment scolaire. C'est par exemple le cas de Crockdur, le molosse d'Hagrid, qui guide Harry dans la Forêt Interdite dans le tome 2 des aventures du jeune sorcier. Le chien utilise son ouïe, sens premier de tous les chiens, pour prévenir Harry d'un danger qu'il perçoit : « Soudain, Crockdur lança un aboiement retentissant. Harry et Ron firent un bond. [...] Ils tendirent l'oreille. » (*Harry Potter et la Chambre des Secrets*, page 289). Ensuite Patmol, la forme canine de Sirius, le parrain d'Harry, joue un véritable rôle de guide en aidant son filleul à comprendre les situations et à prendre les bonnes décisions, ainsi qu'en veillant sur lui. Il s'installe en effet dans une grotte à proximité de l'école, près du village Pré-au-Lard, et guide Harry et ses amis jusqu'à son antre : « Pendant près de une demi-heure, ils escaladèrent un sentier tortueux et escarpé, suivant la queue touffue du gros

---

<sup>44</sup> Article « Château », *Dictionnaire de la fantasy*, sous la direction d'Anne Besson, Vendémiaire, Paris, 2018, p. 51.

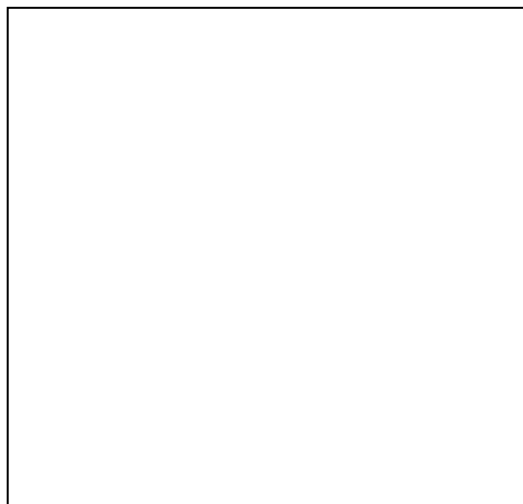
<sup>45</sup> Blandine Le Callet, *Le Monde Antique de Harry Potter*, Encyclopédie illustrée par Valentine Le Callet, Paris, Editions Stocks, 2018, p. 407.

chien. » (*Harry Potter et la Coupe de feu*, page 520). Il se cache dans les environs du château pour faire son devoir de guide et insiste pour que les enfants restent en sécurité dans l'enceinte de l'établissement : « Mais j'insiste : pas question que vous sortiez de Poudlard » (page 533). Notons que Patmol aura un rôle bien plus important dans les aventures d'Harry, mais surtout en tant que chien psychopompe protecteur et pont, dont nous reparlerons dans la suite de ce mémoire.



**Figure 15. Les chiens psychopompes guides dans *Harry Potter*.** A gauche : Harry et Ron accompagnés de Crockdur dans la Forêt Interdite. A droite: Patmol qui accompagne Harry à la gare de King's Cross. Crédit photos : <https://pottermore.fandom.com>.

Il apparaît alors que plus le lecteur grandit, plus les auteurs commencent à lui proposer des aventures dont la portée s'étend hors des murs d'une école, allant parfois même jusqu'à faire reposer le destin du monde sur les épaules du personnage principal. Si dans ce cas-là le chien psychopompe tient surtout les rôles de protecteur et de pont (dont nous reparlerons dans les parties suivantes de ce mémoire), il conserve bien sûr son rôle de chien guide afin d'amener le héros à réaliser son destin en sécurité. Nous allons à ce niveau nous intéresser particulièrement à Pelade, que l'on retrouve dans la bande dessinée *Aupébine*, de Karensac et Thom Pico. Pelade est un chien laineux – une espèce de petits chiens blancs très rares – qui va aider Aupébine à littéralement sauver le monde. Son originalité réside dans le fait qu'il accomplit sa mission en étant presque uniquement un chien guide. Tout commence lorsqu'Aupébine déménage à la montagne avec sa famille, et se retrouve souvent seule à explorer les environs de la nouvelle maison. C'est lors d'une de ses sorties qu'elle rencontre le chien pour la première fois. Il attire son attention en aboyant « Wif » et utilise ses attitudes de chiens pour inciter Aupébine à le suivre (Tome 1, pages 27-28). Il sort même du cadre de sa vignette, invitant également le lecteur à le suivre dans ses aventures magiques. Il mène ainsi Aupébine directement à la rencontre de la dernière bergère en charge de la protection de la montagne, qui se révélera être un personnage absolument clé dans la saga, car elle est la reine de l'Été. Elle confie d'ailleurs Pelade à Aupébine dans une prédiction on ne peut plus juste : « ce sera un bon compagnon » (page 31).

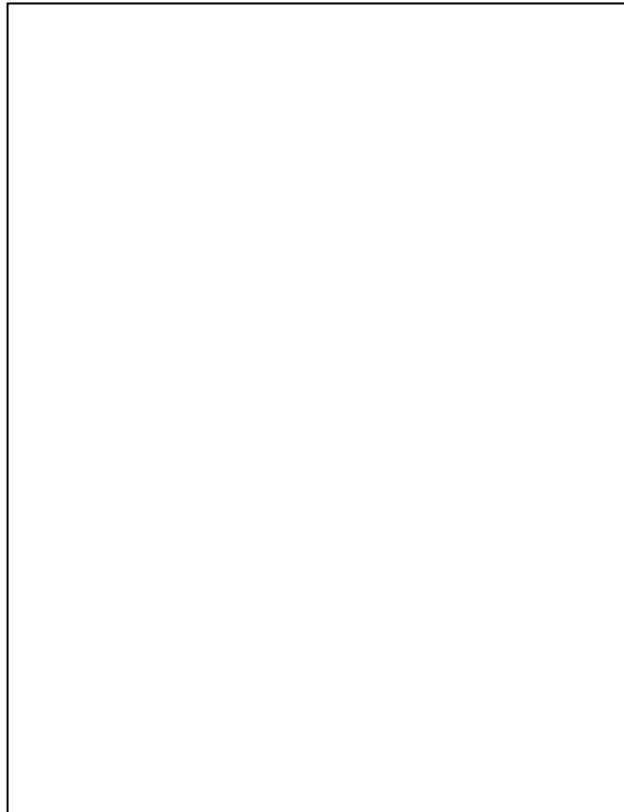


**Figure 16. Pelade attire l'attention d'Aubépine, et du lecteur, pour les guider vers le début de toutes leurs aventures magiques.** Tome 1, page 27. Illustrations : Karensac, crédit photos : Charlotte Duranton.

Dès leur rencontre, Pelade est donc un guide dans le sens premier du terme : il montre le chemin à son humaine pour lui faire rencontrer celle qui lui permettra de réaliser son destin. C'est aussi Pelade qui, dans le même tome, trouve le Génie Saligaud. Alors que les deux amis jouent tranquillement dans la montagne, le chien, grâce à son flair, détecte une odeur qui l'inquiète. Il suit la piste et arrive devant le Génie Saligaud, qui se réveille au contact d'Aubépine (pages 36-37). La double page n'a pas de texte si ce n'est un « Woaw » d'Aubépine, traduisant l'entrée claire des personnages dans l'univers de la *fantasy*, et surtout un tournant décisif dans la relation entre la jeune fille et son chien. Le génie, « âme élémentaire, né de la magie du monde » (page 40) propose alors de lui exaucer trois vœux. Elle commence par demander ce dont rêvent tous les enfants : « Je veux pouvoir parler avec Pelade ! » (page 45). Même si la jeune fille pense avoir rêvé face à cette première rencontre avec le monde de la magie, Pelade lui confirme, non sans une touche d'humour, que cela s'est bel et bien produit. Cependant, les phylactères des conversations avec Pelade sont un peu étranges, à double bord, différents des phylactères que l'on a rencontrés depuis le début (voir par exemple pages 47-49 et page 52). Cela intrigue le lecteur, et la tourne de page lui permet de comprendre ce qu'il se passe vraiment : le génie malin a permis à Aubépine de comprendre Pelade en la faisant parler le langage canin ! Elle aboie, et plus personne ne peut la comprendre – à part les chiens.

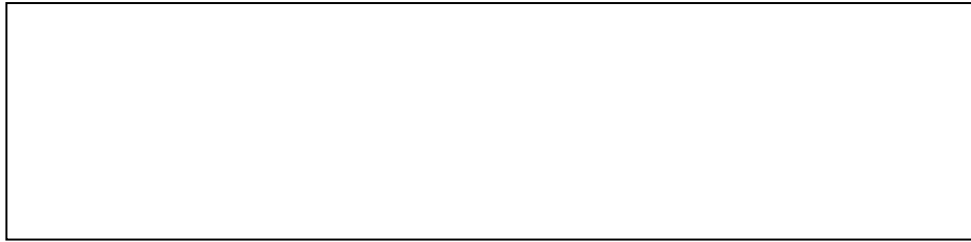
Dans sa panique et dans sa colère, elle retourne voir le Génie Saligaud, et fait appel à lui malgré les avertissements de Pelade qui essaie de conserver son rôle de chien guide : « Aubépine, tu es sûre de ne pas faire une bêtise ? » (page 59). Elle se retrouve alors prise dans les pièges du Génie qui cherche à gouverner le monde. Elle finit par réaliser son erreur et

Pelade peut enfin exercer son rôle : il l'aide à gérer ses émotions, à s'apaiser, à rester patiente, et à réfléchir. Pour ce faire, il la conseille de son mieux : « C'est ce que j'essayais de te dire » (page 62) ou « Je te l'ai dit, l'essentiel, c'est d'agir » (page 63). Une remarque de Pelade, qui semble anodine, nous permet de dire qu'il a clairement conscience de son rôle de chien psychopompe guide : « tu n'es qu'humaine, après tout » (page 62). Il semble alors être un sage qui en sait plus long qu'elle sur les choses de la vie.



**Figure 17. Pelade et Aubépine découvrent qu'ils peuvent parler ensemble.** Tome 1, pages 47-48. Illustrations : Karensac, crédit photos : Charlotte Duranton.

Dans ce premier tome des aventures d'Aubépine, Pelade est très présent pour la suppléer alors qu'elle découvre la magie, doit s'y adapter, cacher ses secrets à sa famille, et devenir autonome. Par exemple, face aux oiseaux migrateurs qui risquent de détruire la montagne, il l'avertit (« Aubépine, les oiseaux ! », page 77), la suit, s'assure qu'elle n'est pas blessée (« Tout va bien ? », page 77), et la rassure. À la fin de ce premier tome, Aubépine a muri, elle réfléchit, et élabore un plan qui repose entièrement sur Pelade : elle gomme la réalité, et demande à Pelade de réveiller le génie pour pouvoir souhaiter que tout redevienne comme avant. Ainsi sans le chien l'histoire ne pourrait pas avancer et surtout, ne pourrait pas bien se terminer. De l'aide de Pelade dépend la survie d'Aubépine, mais aussi celle du reste du monde. Il s'agit clairement d'une situation bien plus grave et anxiogène que dans les albums destinés aux plus jeunes enfants que nous avons étudiés précédemment.



**Figure 18. Pelade joue son rôle de chien psychopompe guide et aide Aubépine à sauver le monde.** Tome 1, pages 91-92. Illustrations : Karensac, crédit photos : Charlotte Duranton.

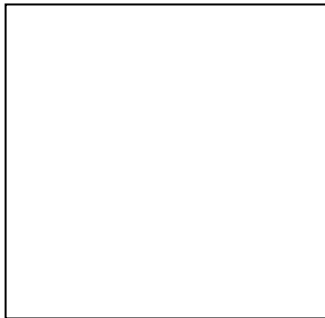
Une fois qu'il lui a donné les moyens de s'en sortir seule, Pelade intervient peu dans les autres tomes, même s'il est présent aux côtés d'Aubépine dans la narration iconique. Le lecteur découvre d'ailleurs dans le tome 2 qu'il ne peut désormais plus parler avec la jeune fille : « ça me manque de parler avec toi » (page 17). Cependant, le chien psychopompe peut réaliser son rôle de guide sans la parole, et les illustrations de la bande dessinée nous montrent la jeune fille souriant avec son chien dans de nombreuses situations : l'on comprend que la relation entre les deux protagonistes ne cesse de se renforcer, à l'image de celle d'un véritable enfant et de son chien de compagnie, qui ne peuvent pas se parler mais communiquent efficacement tout de même<sup>46</sup>. Dans ce tome, la reine de l'Été est en danger, à cause de la magie du Roi de l'Automne qui risque de détruire la montagne. À ce moment, Pelade révèle un secret qu'il gardait : il avait en fait utilisé un de ses vœux (au tome précédent) pour pouvoir à nouveau discuter avec Aupébine, en langage humain cette fois-ci (pages 35-36) ! Cela est étonnant, mais ravit finalement le lecteur qui peut continuer à assister aux discussions pleines d'humour entre les deux protagonistes. De plus, on voit là se dessiner un trait caractéristique des chiens psychopompes que l'on retrouvera dans les livres destinés aux lecteurs les plus âgés : ils peuvent presque tous discuter (directement ou par la pensée) avec leur humain.

Pelade joue encore régulièrement son rôle de guide dans le tome 2, en utilisant son flair pour reconnaître l'odeur du père d'Aupébine (page 69), ou en apportant le bâton à la reine de l'Été pour lui permettre de vaincre le roi de l'Automne (page 89). Dans le tome 3, même si Aubépine est devenue la nouvelle reine de l'Été, il lui apporte toujours son aide car le rôle de souveraine est assez lourd à porter pour elle : c'est lui qui la retrouve alors qu'elle était prise dans une avalanche (page 68) et qui l'aide à sauver son village de l'invasion des moutons en la prévenant de leur plan (page 87). Cependant, il joue son rôle de chien psychopompe guide

---

<sup>46</sup> On sait effectivement que les chiens développent de forts liens d'attachement avec les enfants, ce qui se traduit par une forte synchronisation comportementale entre eux, comme ce qui est représenté dans la bande dessinée. Voir : Shelby H. Wanser, Megan MacDonald et Monique A. R. Udell, « Dog-human behavioral synchronization: family dogs synchronize their behavior with child family members », *Animal Cognition*, 2021, <https://doi.org/10.1007/s10071-020-01454-4>.

de plus en plus occasionnellement pour finir par la laisser presque totalement seule dans le tome 4. Dans ce volume, Karensac et Thom Pico ne font intervenir le chien qu'une fois, et il y aide Aubépine de manière détournée. Il fait une remarque qui semble anodine à propos du Génie Saligaud : « c'est comme s'il voulait un genre de public » (page 102). Cela est cependant suffisant pour permettre à Aubépine de trouver comment vaincre définitivement ce génie du mal, et donc comment sauver le monde. Pelade initie-t-il consciemment cette prise d'autonomie ? Cela est possible, mais il est aussi probable que, étant un chien psychopompe encore peu expérimenté vu le jeune âge d'Aubépine, il ne soit pas encore capable de l'aider dans les situations les plus compliquées qu'elle rencontre. Les larmes qui lui viennent



lorsqu'il comprend qu'il ne pourra pas suivre son humaine dans cet autre monde semble aller en faveur de cette deuxième proposition.

**Figure 19. Pelade pleure lorsqu'il comprend qu'il ne peut pas accompagner Aubépine** car ses capacités de chien psychopompe sont encore limitées. Tome 4, page 30. Illustrations : Karensac, crédit photo : Charlotte Duranton.

Même s'il sera parfois protecteur, nous le verrons, il n'est clairement pas encore assez aguerri pour la suivre lorsqu'elle se rend dans un autre monde, le Labyrinthe des Chimères, pour permettre aux quatre saisons de vaincre à nouveau le Génie Saligaud. Elle se retrouve seule face à son destin, et finit d'ailleurs par renoncer à son statut de reine de l'Été. Pelade réussit donc à aider son humaine à sauver le monde, mais il n'est pas non plus totalement triomphant en tant que chien psychopompe guide. Il n'aura cependant pas à acquérir plus d'expérience car les aventures d'Aubépine se terminent à la fin de ce quatrième tome, laissant les protagonistes profiter d'un quotidien serein et léger.



**Figure 20. Détails de Pelade et Aubépine** à travers les quatre tomes. En haut : tome 2, pages 13 et 14. En bas : tome 4, pages 112 et 113. Illustrations : Karensac, crédit photos : Charlotte Duranton.

Il n'est donc pas évident pour un chien psychopompe guide d'assumer une responsabilité grandissante et d'accompagner son jeune humain quand les enjeux de ses aventures augmentent. Un chien qui réussit cependant pleinement à rester aux côtés de son humain pour lui permettre d'embrasser son destin de sauveur du monde est Fluffy, de la série de bandes dessinées et romans graphiques *Frigiel et Fluffy*, écrits par Frigiel<sup>47</sup>. Fluffy est un petit terrier blanc qui remplit parfaitement son rôle de chien psychopompe guide tout au long des aventures de son jeune maître. Il utilise lui aussi son panel de comportements canins pour s'assurer que les humains le comprennent bien. Par exemple, son indispensable flair, comme tout bon chien guide, combiné avec des vocalisations pour attirer l'attention : « Fluffy [...] reniflait partout, fouillant les bosquets et les buissons. Brusquement, il émit un jappement sec et courut » (Cycle *Les Origines*, Tome 2, page 38). Il utilise aussi ses aboiements pour communiquer clairement avec ses compagnons : « Fluffy commença à aboyer d'une drôle de manière, comme s'il voulait expliquer quelque chose [...] se retournant pour voir si son maître le suivait » (Cycle *Les Origines*, Tome 2, page 56). On voit bien qu'il ne remplit pas son rôle au hasard, et qu'il est extrêmement attentif à ce que fait son compagnon. Pour être sûr de bien se faire comprendre, Fluffy est même capable de moduler sa communication vocale : « Ouif » pour dire oui, et « Nouif » pour dire non.



**Figure 21. Détails de Fluffy dans son rôle de chien psychopompe guide** : à gauche, rassurant, dans Cycle *Les Origines*, Tome 1, p. 25 (illustration d'Anako), et à droite, suivant une piste grâce à son flair, dans la série de bandes dessinées *Frigiel et Fluffy*, Tome 1, page 14 (illustration de Minte). Crédit photos : Charlotte Duranton.

Dans cette série, qui s'adresse clairement aux lecteurs plus âgés que la série *Aubépine*, Frigiel confronte le héros et son chien à des situations plus dangereuses les unes que les autres. À la différence de Pelade, Fluffy est avant tout un chien psychopompe protecteur et pont, nous le verrons, mais il utilise quand même régulièrement sa fonction de guide,

---

<sup>47</sup> Il est intéressant de noter que l'auteur de la série a nommé son personnage principal comme lui. Frigiel est en fait le pseudonyme d'Alexandre (son nom de famille n'est pas connu), joueur sur la plateforme Minecraft®, qui a créé le personnage Frigiel accompagné de son chien Fluffy. Il retransmet leurs aventures sur sa page youtube depuis plus de 9 ans, et est suivi par plus d'1,9 million d'abonnés. Ce succès lui a permis de coucher les aventures de ses personnages sur papier. Nous reviendrons dans la conclusion de ce mémoire sur la capacité du chien psychopompe de passer d'un médium à l'autre, et sur sa plasticité au sein des univers fictionnels.



indispensable pour garantir la réussite des missions de Frigiel. Il lui permet de trouver les échappatoires à des situations plus risquées les unes que les autres en débusquant des raccourcis (« Fluffy, qui avait pris de l'avance, se mit à aboyer. Frigiel le vit descendre un escalier. », Cycle du *Nether*, Tome 1, page 72) ou des passages secrets (« Fluffy s'était arrêté au milieu du pont. Il grattait les blocs de bois en jappant. [...]. La porte secrète était bien là », Cycle du *Nether*, Tome 1, page 196). Sans son chien, notre jeune héros ne parviendrait pas à se sortir de situations qui aboutiraient à sa mort : « Un pas de plus, et Frigiel serait tombé ! En le prévenant, Fluffy l'avait sauvé ! » (Cycle *Les Origines*, Tome 2, page 64). Le petit terrier blanc conserve bien sûr le côté rassurant du chien psychopompe guide, essentiel en cas de coup dur, pour permettre au héros de trouver la force de continuer ses aventures et de remplir son destin : « Le jeune garçon se sentit très triste [...] jusqu'à ce que son chien vienne se lover contre lui. » (Cycle *Les Origines*, Tome 1, page 25).

En effet, il ne faut pas oublier que même les héros – et de ce fait, les lecteurs – les plus âgés de notre corpus ont besoin de réassurance au cours de leurs aventures. Ils restent avant tout des enfants en construction, parfois perdus face à la découverte de l'ampleur de leur tâche, et de la mort qui rôde. Ainsi, dans la série de romans *Les Naufragés du Hollandais Volant* de Brian Jacques, Ben trouve du réconfort auprès de Ned alors qu'il a peur des mauvais traitements qu'il subit sur le voilier : « Il serra son chien plus fort, cherchant un réconfort dans la chaleur amicale du poil luisant » (*Les Naufragés du Hollandais Volant*, Tome 1, page 46). C'est aussi le cas chez J.K. Rowling, avec Harry qui trouve du réconfort auprès de Patmol avant de retourner à Poudlard alors qu'il sait que Voldemort est de retour : « le gros chien noir se dressa sur ses pattes de derrières et posa celles de devant sur les épaules de Harry » (Tome 5, page 211). Ainsi, le chien psychopompe, même s'il change d'apparence, même s'il devient plus grand et noir au fur et à mesure que son lecteur grandit, conserve toujours en lui cette fonction essentielle de chien guide qui rassure.

Nous avons donc vu que plus le lecteur avance en âge, plus la pression qui repose sur le chien psychopompe guide est élevée, et plus son rôle devient difficile à réaliser. Il doit réussir à accompagner son humain, même si cela lui demande beaucoup d'expérience et d'expertise. Dans la continuité de ce qui commençait à apparaître avec Vinci dans les albums du corpus, le simple flair ne suffit plus pour aider son humain. Le chien psychopompe guide doit alors améliorer ce sens, comme Addison, le chien de la série de romans de Ransom Riggs, *Miss Peregrine et les enfants particuliers*. Le molosse possède en effet des capacités olfactives hors

du commun, supérieures à celles d'un chien classique. Cet ultra-flair, pourrions nous dire, lui est indispensable pour retrouver la trace des enfants perdus et aider à les sauver : « Les particuliers ont un parfum bien à eux figurez-vous. Un parfum que seuls les limiers de mon espèce sont capables de sentir » (Tome 3, page 25). Mais le flair, si développé soit-il, ne suffit plus au chien guide : il doit désormais se parer d'autres capacités. On peut ainsi mentionner l'utilisation du sixième sens, qui devient nécessaire pour aider les héros à s'en sortir. Citons par exemple Sam, la chienne de Jennie, qui perçoit lorsque les choses ne semblent pas normales : « Tout est calme, trop calme ! » (Bande dessinée de Mary Labatt et Jo Rioux, *Le secret des trois sorcières*, page 40). Cependant elle n'est pas encore assez expérimentée, et se trompe souvent. Par contre, le chien bleu qui aide Peggy Sue, de la série de romans éponyme écrite par Serge Brussolo, est quant à lui suffisamment intelligent et aguerri pour utiliser son sixième sens avec efficacité. Il réussit ainsi à déjouer les pièges ou à percevoir les dangers même s'il ne peut pas encore les identifier : « C'est une illusion, aboya le chien bleu, le poil hérissé sur l'échine » (*Peggy Sue*, Tome 2, page 40). Fluffy est lui aussi capable d'utiliser son sixième sens pour aller au-delà des apparences : c'est le cas dans le tome 4 de la série de bande dessinée éponyme : le frère jumeau du grand-père de Frigiel, Léandre, est maléfique, et se fait passer pour lui. Personne n'arrive à le reconnaître mis à part Fluffy, qui a d'ailleurs perçu la supercherie dès le début du volume. La réussite de la mission et la sauvegarde de Lanniel, la ville des héros, reposent même entièrement sur la capacité du jeune chien à utiliser son sixième sens pour différencier les deux. L'importance de son rôle de chien guide est d'ailleurs visuellement mise en évidence par Minte qui représente Fluffy hors des vignettes, hors du cadre, débordant presque dans la réalité du lecteur. Ce procédé graphique participe de tenir le lecteur en haleine et de lui donner envie de tourner la page pour découvrir le verdict du chien.

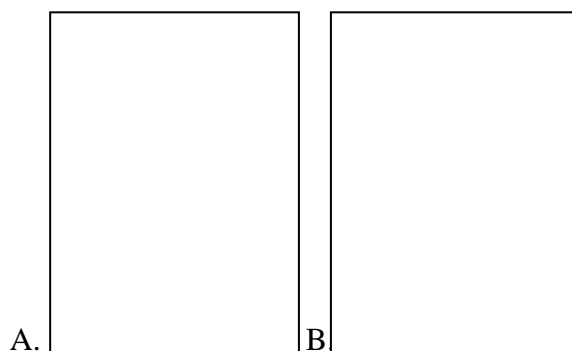


**Figure 22. Fluffy utilise son sixième sens pour aider Frigiel** à différencier le grand père de Frigiel (Ouif !) de son jumeau maléfique (Grrrr). Détails issus de la série de bandes dessinées *Frigiel et Fluffy*, Tome 4, pages 40-41. Illustrations de Minte, crédit photos : Charlotte Duranton.

Ce sixième sens très développé se retrouve en fait chez tous les chiens psychopompes plus expérimentés qui sont présents dans les romans. Cela est par exemple le cas chez Brian Jacques avec Ned, le labrador noir de Ben, lorsqu'il aide le jeune garçon à secourir les laissés pour compte. Plusieurs fois le chien sent les dangers qui arrivent, permettant à son jeune maître de mieux se préparer : « J'ai un mauvais pressentiment » (Tome 2, page 214), surtout que celui-ci fait confiance à son chien et à ses capacités : « J'ai la très vilaine impression qu'il y a quelque chose qui nous attend là-bas. Ben se fiait à l'instinct du chien » (Tome 2, page 122). Enfin, au-delà de son sixième sens, Ned utilise également la force de ses pensées (page 415) :

À cet instant, il entendit la voix de l'ange résonner comme un coup de tonnerre. « [...] Rejette les choses de la réalité, Pour sauver Ben du rêve fabriqué ! » Les yeux du labrador s'ouvrirent brusquement. [...] Ned comprit qu'il devait neutraliser le cauchemar en concentrant ses pensées.

Il apparaît donc que Ned reçoit les informations lui permettant d'aider Ben directement des anges. On peut alors se demander s'il n'en deviendrait pas presque un oracle, utilisant la parole céleste pour aider les humains, amenant ainsi le chien psychopompe guide à son paroxysme.



**Figure 23. Ben et son chien Ned dans son rôle de chien psychopompe guide.** A. Ned regarde Ben avec bienveillance, détail de la couverture du tome 1 des *Naufragés du Hollandais-Volant*, illustration de Ian Schoenherr. B. Ned sent au loin un danger, détail de la couverture du tome 2 des *Naufragés du Hollandais-Volant*, illustration d'Arnaud Floc'h. Crédit photos : Charlotte Durantou.

**II. Le déni : le chien psychopompe permet à l'enfant plus âgé de se confronter à la mort tout en étant protégé.**



En grandissant, l'enfant acquiert la lecture, et même s'il n'est pas encore très aguerri, il s'autonomise peu à peu, nous l'avons vu. Cela fait de lui un lecteur capable d'affronter plus directement la mort, bien qu'il ne soit pas encore prêt à la rencontrer. Rappelons en effet qu'à cet âge, s'il a conscience de l'idée de la mort, l'enfant est encore dans un rapport artificiel avec elle, ne comprenant pas qu'il peut lui aussi y succomber.

Le lecteur de plus de 6 ans peut désormais gérer ses émotions : il sait réagir lorsqu'il a peur, connaît cette émotion, la maîtrise mieux, et certains jeunes lecteurs se mettent même à la rechercher dans leur lectures car « les enfants et adolescents aiment jouer à se faire peur. »<sup>48</sup> Le succès grandissant des œuvres de *fantasy* dans la littérature de jeunesse contemporaine<sup>49</sup> peut s'expliquer en partie par ce fait. En effet, de manière générale, à partir de cet âge « la recherche du frisson fait recette »<sup>50</sup>. Pour les jeunes lecteurs, se faire peur tout en étant en sécurité chez soi devient une habitude de lecture recherchée<sup>51</sup> :

La peur devient désirable : elle provoque un plaisir immédiat à la lecture, grâce à un état d'hypersensibilité crée[sic] par l'action d'hormones, et un plaisir différé lorsque le jeune lecteur a le sentiment a posteriori d'avoir vaincu ses peurs.

Les auteurs de notre corpus l'ont tout à fait compris, et proposent à leurs jeunes lecteurs des aventures de plus en plus dangereuses, dans lesquelles le héros est confronté à des menaces explicites de mort. Souvent incarnées par un monstre ou un méchant qui s'en prend physiquement au personnage principal de l'histoire, ces menaces usent de violence et sont en général représentées textuellement et visuellement. C'est pourquoi nous privilégierons dans cette partie l'étude de bandes dessinées et romans graphiques, ouvrages adaptés aux enfants entre 6 et 10 ans.

Dans les œuvres de notre corpus à destination des enfants les plus jeunes comme *Aubépine* de Karensac et Thom Pico ou *Amandine Malabul* de Jill Murphy, les dangers sont surtout psychologiques, comme la peur de se faire exclure ou la peur que le monde ne soit détruit, mais il n'y a pas de danger direct de mort sur les héroïnes. Les auteurs et illustrateurs font en effet le choix de ne pas représenter de véritable combat : pas d'arme, ni de sang, et encore moins de luttes mortelles dans ces livres. Lorsque le lecteur grandit, les auteurs proposent des univers dans lesquels la mort est plus présente : ainsi dans le cycle *Les Origines* de Frigiel et Ange, le héros côtoie des monstres et squelettes en tous genres (issus du jeu

---

<sup>48</sup> Régine Atzenhoffer, « Roman, fais-moi frissonner de peur et de...plaisir ! Le vampire dans le roman contemporain pour adolescents », *Romanica Silesiana*, 11(1), 2016, p. 61.

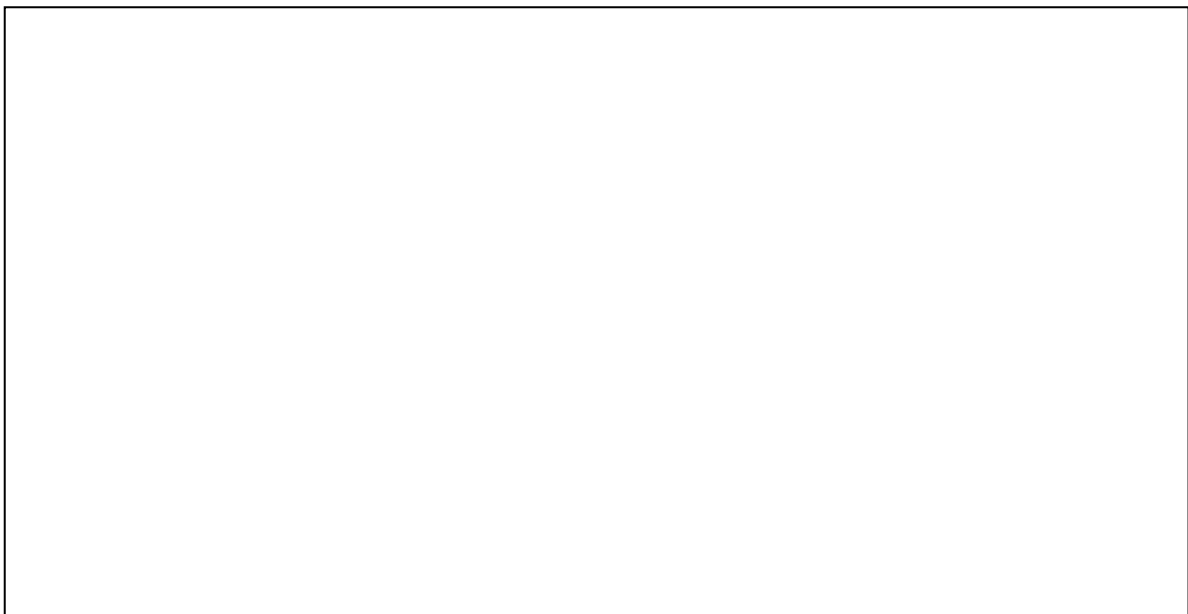
<sup>49</sup> Anne Besson, « Aux frontières du réel : les genres de l'imaginaire », dossier les littératures de l'imaginaires, *La revue des livres pour enfants*, 274, 2013, p. 90-97.

<sup>50</sup> En effet, « l'industrie du livre a pris conscience que ce goût peut être exploité et qu'il y a là un marché potentiel. », Régine Atzenhoffer, « Roman, fais-moi frissonner de peur et de...plaisir ! Le vampire dans le roman contemporain pour adolescents », *op. cit.*, p. 61.

<sup>51</sup> *Ibid.*, p. 62.

d'origine) qu'il faut affronter afin de rester en vie. Même s'ils sont les méchants de l'histoire et ne sont pas humains – donc éthiquement plus « faciles » à combattre –, il n'en reste pas moins qu'il s'agit d'une représentation bien plus explicite de la mort que dans les œuvres précédemment étudiées. Le héros risque à tout moment de mourir, et pour éviter une mise en scène trop directe de ce trépas, le chien psychopompe intervient alors afin de protéger son humain.

Enfin, il est essentiel de noter que dans les bandes dessinées ou les romans illustrés que nous étudierons, les auteurs utilisent tous une stratégie graphique similaire pour aider le jeune enfant à gérer ces premières confrontations avec le danger. Le chien protecteur, quel qu'il soit, est très souvent représenté au premier plan, et son héros au second plan. Il se place clairement entre la menace et ce dernier, comme une véritable barrière physique, le protégeant du danger par la position de son corps. Plus intéressant encore, les auteurs reprennent cette stratégie pour permettre au chien protecteur d'intervenir au niveau extradiégétique : il est souvent représenté dos au lecteur, entre la menace et ce dernier, afin de le protéger efficacement du danger tout en le laissant s'y confronter progressivement.



**Figure 24. Stratégie graphique du chien protecteur se positionnant entre le danger et son héros (haut) et dans la vue suivante, entre le danger et le lecteur (bas).** A gauche : détails de Pelade face au Génie Saligaud, dans *Aupébine*, tome 1, pages 35 et 36-37, illustrations de Karensac. Au centre : détails de *Sam et la Momie Mystérieuse*, pages 86 et 87, illustrations de Jo Rioux. A droite : détails représentant Manitou dans la série télévisée adaptée de *Tara Duncan*, épisode 3 *Le sceptre caché*, illustrations : MoonScoop Group. Crédit photos : Charlotte Duranton.

Véritable intermédiaire entre la mort et l'enfant, le chien psychopompe devient donc à ce stade-là protecteur, et nous étudierons dans cette partie comment il permet au jeune lecteur d'être dans un rapport explicite indirect avec la mort, qu'il combat à sa place.

## ***2.1. La représentation de la dualité du chien protecteur dans le combat contre la mort : un prédateur impressionnant qui préserve l'enfant lecteur.***

Lorsqu'il grandit, le lecteur se voit confronté à des dangers de mort explicites dans les œuvres de fiction qu'il découvre. D'une manière générale, lorsqu'il est encore jeune, son héros a le même âge que lui (comme dans *Aupébine* ou *Amandine Malabul*), ce qui lui permet une meilleure identification dans cette découverte du danger de mort. Ensuite, lorsque le lecteur est un peu plus âgé, les héros grandissent aussi, mais plus rapidement. Il n'est pas rare de trouver un livre à destination des enfants de 10 ans dont le héros a 15 ans ou plus, comme dans les sagas *Frigiel et Fluffy* ou *Harry Potter*. Ce choix est doublement judicieux. D'un côté, il permet aux jeunes enfants qui découvrent la série de ne pas avoir à s'identifier au héros lors des scènes de combats trop dangereux, mais de pouvoir se projeter vers une future acceptation de la mort. De l'autre côté, il permet aux enfants plus âgés – et qui sont plus avancés dans leur gestion de la mort – de pouvoir cette fois-ci s'identifier au personnage principal dans ce voyage initiatique de plus en plus près du danger.

Ainsi, un monstre qui attaque, une personne malintentionnée qui cherche à capturer le héros, ou un combat face à l'ennemi sont autant de situations auxquelles le lecteur va assister dans les œuvres du corpus principal que nous étudierons (toutes déjà mentionnées dans la partie précédente). Nous nous intéresserons donc ici à l'évolution de la représentation des menaces qui pèsent sur le héros, et des stratégies d'intervention du chien protecteur au fur et à mesure que l'enfant lecteur, ainsi que le héros, grandit. Nous nous concentrerons particulièrement sur les séries de la saga *Frigiel et Fluffy*, qui proposent des œuvres qui évoluent avec l'âge de leur lecteur. Ainsi, le cycle de romans graphiques *Les Origines* (écrit par Frigiel et Ange, et illustré par Anako) et les bandes dessinées qui se passent juste après (écrites par Frigiel et Jean-Christophe Derrien, et illustrées par Minte), s'adressent aux enfants à partir de huit ans. La suite des aventures du héros – dans l'ordre : le *Cycle du Nether* (quatre tomes), puis le *Cycle des Farlands* (trois tomes) (tous deux écrits par Frigiel et Nicolas Digard, et illustrés par Thomas Frick), et enfin le *Cycle des Saintes Îles* (deux tomes pour le moment, écrits par Frigiel et Olivier Gay, et illustrés par Thomas Frick) – est destinée aux enfants de dix ans et plus. Cette évolution du public se retransmet directement dans la représentation du chien psychopompe protecteur de cet univers, Fluffy : à la fois petit et rassurant, mais qui devient un prédateur féroce lorsqu'il faut protéger son maître. Nous nous intéresserons également aux figures de chiens psychopompe protecteurs que l'on retrouve dans les livres pour enfants plus âgés, non illustrés. Ainsi, dans *Harry Potter* de J.K.

Rowling, ou dans *Les Naufragés du Hollandais Volant* de Brian Jacques, les chiens protecteurs changent non seulement de comportement mais surtout d'apparence, devenant plus grands et plus noirs, afin d'intimider au mieux la mort qui rôde de plus en plus près des héros.

Nous l'avons vu, le lecteur plus autonome devient plus coutumier de la peur de voir son héros mourir, et c'est donc là que le chien psychopompe entre en jeu. Si, par son rôle de guide, il n'a pas réussi à faire éviter à son maître une situation dangereuse – vu dans la partie précédente – il va ensuite embrasser le rôle de protecteur.

Lorsqu'une menace pèse sur son humain sans être encore présente, le chien protecteur peut avoir un premier rôle assez simple : il monte la garde quand son maître est vulnérable. Par exemple, chez Frigiel et Nicolas Digard, Fluffy protège son humain pendant que celui-ci est affaibli : « Ils passèrent une dalle de laine sous sa nuque et le laissèrent reprendre son souffle. Fluffy s'assit à ses pieds, les oreilles dressées. Il montait la garde. » (*Cycle du Nether*, tome 2, page 134). Le maximum de la vulnérabilité reste cependant lorsque le héros doit dormir : il est non seulement susceptible d'être attaqué physiquement, mais aussi mentalement. Les pouvoirs de télépathie des chiens psychopompes protecteurs prennent alors tout leur sens, car les chiens vont pouvoir doublement protéger leur maître. On retrouve cela chez Brian Jacques lorsque Ben doit dormir, car le jeune homme risque d'être en proie aux fantômes des pirates du *Hollandais Volant* pendant son sommeil. Mais Ned est capable de le protéger : « Allons, mon vieux, dors. Je vais rester là à monter la garde pour nous deux » (*Les naufragés du Hollandais Volant*, tome 2, page 44). De même chez Serge Brussolo : le chien bleu utilise sa télépathie pour protéger Peggy Sue contre les bêtes grises qui cherchent à l'attaquer quand elle dort : « Le chien bleu lui lécha le visage. - J'ai peur pour toi, avoua-t-il. Je monterai la garde au seuil de ton cerveau pendant ton sommeil, je te promets que je ferai mon possible pour les mettre en fuite. » (*Peggy Sue et les fantômes, Le sommeil du démon*, page 81).

Si le danger se rapproche suffisamment, le chien psychopompe protecteur doit réagir plus fortement, et faire appel au prédateur qui est en lui. Il devient impressionnant pour faire fuir la menace. Le réalisme des réactions décrites par les auteurs de notre corpus permet de rendre les scènes plus vivantes pour le lecteur. En effet, on observe déjà que les chiens psychopompes protecteurs réagissent proportionnellement au degré de dangerosité de la



menace qu'ils rencontrent. Et cela va de pair avec le fait qu'ils sont représentés en respectant les différentes phases de menace telles qu'identifiées en éthologie<sup>52</sup>.

Dans un premier temps, face à un danger de mort plutôt faible ou presque indirect, le chien se dresse de toute sa stature, droit, figé, mais silencieux : « Addison se tenait courageusement devant moi, la queue dressée » (*Miss Pérégrine et les enfants particuliers* de Ransom Riggs, tome 3, page 16). Si cela ne suffit pas, il se met ensuite à aboyer afin d'éloigner la menace : « Addison était à ses côtés. Il aboyait furieusement contre l'Estre au pistolet » (page 29).

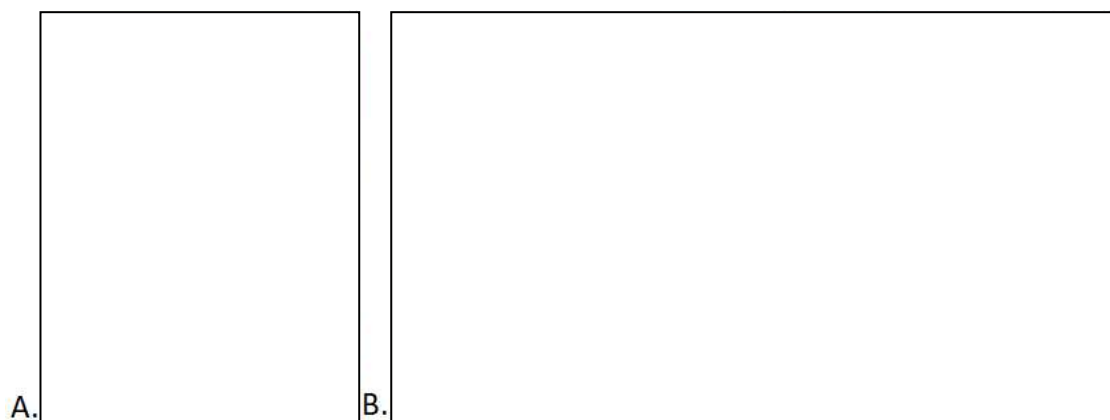
Si malgré tout la situation ne change pas, avant d'attaquer (comme nous le verrons un peu plus loin dans ce chapitre), alors le chien grogne, bouche fermée ou en montrant les dents afin que le son porte plus encore. On retrouve cela chez Karensac qui représente Pelade en train de grogner lorsqu'il sent le Génie Saligaud à proximité (*Aupébine*, tome 1, pages 35 et 36). On peut observer que dans les vignettes correspondant à ces attitudes chez Pelade, on retrouve bien la stratégie mentionnée en début de ce chapitre, avec le chien qui est au premier plan pour protéger Aupébine du danger qu'il sent tout près. L'onomatopée « grrrr » représentée hors des phylactères, en gras, met en valeur le caractère instinctif de cette réaction du chien.



**Figure 25. Détails de Pelade en chien protecteur, grognant face au Génie Saligaud** dans le tome 1 de la série *Aupébine*. En haut : Pelade détecte l'odeur d'une menace, et invite l'enfant lecteur à le suivre (page 35). En bas : Pelade se retrouve au bord de la cache du Génie Saligaud (pages 35 et 36-37). Illustrations : Karensac, crédit photos : Charlotte Duranton.

<sup>52</sup> Voir l'échelle de l'agression chez le chien, dans Charlotte Duranton, *Le comportement de mon chien*, Paris, Editions Health Media, 2021, p. 49.

Cependant Pelade ne va pas plus en avant dans ses comportements protecteurs. D'ailleurs, on voit qu'il est ici presque plus guide que protecteur : Karensac utilise encore la stratégie graphique de faire déborder le chien hors de ses vignettes afin d'inciter le lecteur à le suivre jusqu'à découvrir la menace qu'est le Génie Saligaud (page 35). De plus, grâce au changement de perspective lorsque Pelade est face au Génie Saligaud, l'illustratrice nous montre qu'il finit par avoir les oreilles baissées et la queue basse, indiquant un sentiment de peur plus que de protection (pages 35 et 36)<sup>53</sup>. Notons enfin que Pelade ne défendra plus Aubépine de manière directe dans les tomes suivants – rappelons-nous également que dans le tome 4 il n'arrive pas à l'accompagner dans sa périlleuse mission pour sauver le monde. Ainsi, le jeune chien manque encore d'expérience pour réussir à se confronter directement au danger de mort à la place de son humaine, à l'image de son jeune lecteur.



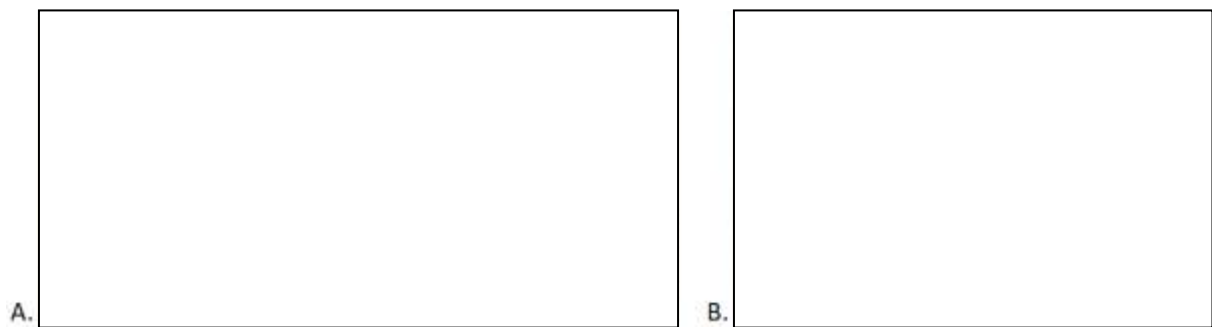
**Figure 26. Détails de Sam fuyant face au danger.** A. Sur la couverture du volume intitulé *La momie mystérieuse*. B. Dans *Le monstre du lac maudit*, Sam prend la fuite face à un grognement qui n'est pas le sien (page 61). Illustrations : Jo Rioux, crédit photos : Charlotte Duranton.

Cela est en cohérence avec ce qu'on peut relever dans la série de bandes dessinées *Sam détective* de Mary Labatt et Jo Rioux. La chienne Sam, physiquement très semblable à Pelade avec son poil duveteux blanc, ne réussit pas toujours à défendre ses amies humaines, et a même plutôt tendance à la fuite, comme cela est clairement représenté sur la couverture de *La Momie mystérieuse*. C'est non sans humour que Jo Rioux la représente également en pleine fuite face aux « grrrr grrr » d'une créature mystérieuse dans *Le Monstre du lac maudit* (page 61). L'illustrateur joue sur l'inversion des rôles pour faire rire son jeune lecteur et l'aider à mettre de la distance entre cette menace et lui. Une fois remise de ses premières émotions, la chienne surmonte sa peur et affiche clairement sa détermination à protéger ses amies : « Laissez mes amies tranquilles, espèces de grenouilles visqueuses ! » (page 86). Notons au

<sup>53</sup> Charlotte Duranton, *Le comportement de mon chien*, op. cit., 2021.

passage la touche d'humour qu'apporte la narratrice textuelle en faisant référence aux amphibiens, qui n'ont du coup finalement pas l'air si menaçants que cela.

Dans *La Momie mystérieuse* la chienne finit par devoir affronter le monstre enrubanné (page 87). L'illustrateur la représente ici encore en train de grogner, montrant les dents, et l'on retrouve toujours la double association entre la position barrière du chien psychopompe et l'onomatopée « grrrr », emblématique de cette attitude canine. Cependant, Mary Labatt use à nouveau de l'humour afin de dédramatiser la situation : en effet, la fameuse momie s'adresse à la chienne d'une manière tout à fait inattendue : « J'adore les gros chiens blancs » (page 87), puis : « Tu veux une friandise ? » (page 88). Si malgré cela le lecteur n'est toujours pas détendu, le narrateur iconique lance une boule de neige en plein dans la figure du monstre, accompagnée d'un « PLAF ! » retentissant, façon gag. Ce comique de répétition désacralise la figure de la momie, et permet à Sam de ne pas avoir à devenir plus agressive, ce qui rassure le lecteur en lui montrant que le danger n'était pas réel.



**Figure 27. Sam en chien protecteur face à la momie mystérieuse.** A. On voit bien les attitudes que prend la chienne pour protéger ses amis : ancrée sur ses pattes, le regard fixe, les babines retroussées laissant les dents apparentes, et l'onomatopée caractéristique du grognement « grrr » (pages 86 et 87). B. L'illustrateur utilise l'humour pour mettre le danger à distance (pages 88 et 89). Illustrations : Jo Rioux, crédit photos : Charlotte Duranton.

On retrouve également ces hésitations du chien protecteur dans les romans destinés à un jeune lecteur. C'est le cas par exemple dans le premier tome du cycle *Les Origines* de la saga *Frigiel et Fluffy*, qui raconte l'enfance du héros et de son chien. Dans ce tome, Frigiel et Ange confrontent leurs personnages aux monstres emblématiques de l'univers Minecraft® comme des *creepers* qui explosent lorsqu'ils sont près de leur cible, des squelettes ou encore des zombies. A cet âge, les héros commencent seulement à vivre des aventures dangereuses, et au début de ce cycle ils ne sont pas encore très habitués à l'exercice du combat direct. Ils prennent donc parfois la fuite : « Le chien grogna contre les zombies, se préparant à mordre. Puis il s'interrompit [...] et fila sans demander son reste » (page 122).

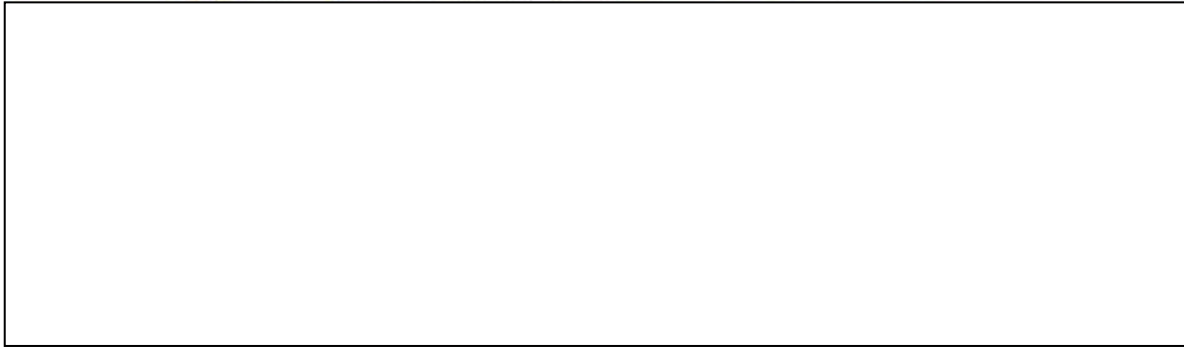
Dans les deux cas dont nous venons de parler, il est possible de considérer la fuite comme une sorte de protection, certes indirecte, de la part du chien : Sam ou Fluffy savent que leurs maîtres et eux ne font pas encore le poids et les incitent donc à fuir plutôt qu'à affronter un danger pour lequel ils ne sont pas prêts.

Heureusement, plus le chien psychopompe protecteur gagne en expérience, moins il hésite. Les auteurs le confrontent donc à des dangers plus forts, plus directs, face auxquels la menace par grognement ne suffit plus. Alors, le chien doit passer à l'attaque. Il combat à la place de son humain, détournant le danger de lui. Il utilise les armes que lui a données la nature : ses dents, et ses griffes. Il mord et lacère l'ennemi, n'écoutant que son courage. Cet exercice n'est pas aisé, et le chien psychopompe doit apprendre et progresser dans son rôle de protecteur, au même titre que le jeune lecteur progresse encore dans sa lecture autonome.

Ainsi au tout début des aventures de Frigiel et Fluffy, dans le tome 1 du cycle *Les Origines*, si Fluffy attaque un squelette (« Fluffy se jeta courageusement sur le monstre. Les dents du chien se plantèrent avec gourmandise dans la rotule de la créature », page 113), il manque encore de pratique et se fait frapper en retour. Il est d'ailleurs intéressant de noter que tout se passe comme si le chien avait conscience de cette progression nécessaire, pour lui comme pour l'enfant (héros et lecteur) qu'il accompagne : plus la série avance, plus il ose combattre. Il embrasse progressivement avec efficacité son rôle de chien psychopompe protecteur. En effet, alors qu'il n'intervient qu'à une seule reprise – et sans succès – pour attaquer un ennemi dans le tome 1, il réussit deux fois ses attaques dans le tome 2 (page 87 : « Elle ne put cependant pas empêcher Fluffy de se jeter sur le tibia du squelette », et page 141 : « Fluffy se jeta à son secours avec des aboiements furieux, mordant tout ce qui n'était pas humain »), et quatre fois dans le troisième et dernier tome du cycle (pages 36, 41, 72, et 103).

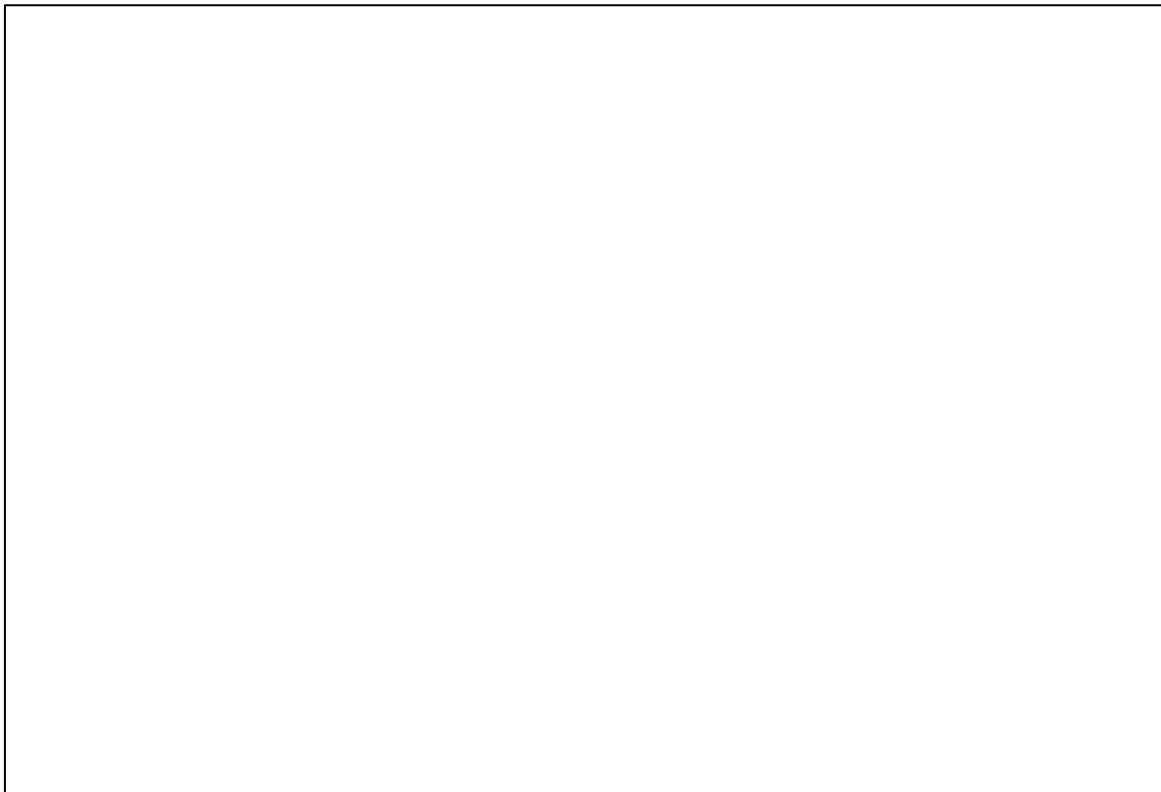
Lorsqu'on retrouve les protagonistes dans la suite de leurs aventures, dans la série de bandes dessinées, il apparaît très clairement que le chien a progressé dans ses compétences de protecteur. En effet, dans le tome 1 de la bande dessinée *Frigiel et Fluffy*, plusieurs vignettes sont consacrées à Fluffy prêt à l'attaque. Le chien y est par exemple représenté de plein pied (page 26) ou en gros plan (page 14). Dans cette dernière vignette d'ailleurs, Fluffy émet un grognement très marqué face à des zombies qui approchent et cherchent à attaquer le groupe de Frigiel et ses amis. La vignette montre clairement le chien qui grogne, babines retroussées, dents apparentes. L'onomatopée « Grrrrr » occupe tout le reste de l'image et renforce le caractère intimidant du chien. Le choix de Minte de représenter Fluffy dans une vue en

contre-plongée participe clairement de le rendre impressionnant, donnant l'impression qu'il est bien plus grand qu'en réalité. Cependant, malgré tous ces stratagèmes, le chien blanc n'arrive pas à faire fuir les zombies, et le combat commence. Fluffy bondit et mord à pleines dents le bras d'un monstre (page 16), sauvant ainsi Frigiel – qui s'en rend d'ailleurs tout à fait compte : « Merci Fluffy » (page 16). Notons qu'ici, le danger de mort est explicité par l'attaque du zombie, qui est un mort-vivant, ce qui renforce le rôle psychopompe protecteur du chien blanc.



**Figure 28. Fluffy chien psychopompe protecteur dans la bande dessinée *Le mystère des pastèques perdues* (tome 1).** De gauche à droite : Fluffy de plein pied (page 26), gros plan en contre plongée de Fluffy prêt à attaquer (page 14), Fluffy passe à l'action et mord le zombie qui menace Frigiel (page 16). Illustrations : Minte, crédit photos : Charlotte Duranton.

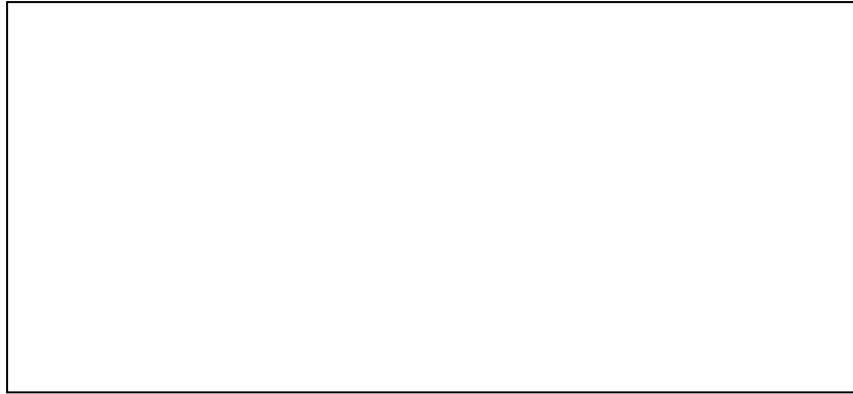
Ce rôle de Fluffy est d'ailleurs tellement emblématique de sa relation avec son maître que dans toute la série, qui est constituée de dix tomes (neuf tomes classiques et un tome « BD dont tu es le héros »), sept couvertures représentent le chien dans une posture de protection, grognant et montrant les dents (Tomes 1, 3, 4, 6, 8, 9 et volume dont tu es le héros). On peut également noter que la position de Fluffy sur les couvertures évolue en même temps que l'enfant lecteur et le héros gagnent en expérience. Si dans les premiers tomes, le chien est effectivement représenté entre le danger et Frigiel, dans la lignée des stratégies graphiques que nous avons déjà vues, cela change progressivement. Petit à petit, le chien se retrouve derrière son maître. Tout se passe comme si, lorsque l'enfant n'est pas assez expérimenté, Fluffy sert de véritable bouclier entre la menace et ce dernier ; pour finir par ensuite protéger ses arrières. L'enfant peut maintenant faire face au danger, mais il a toujours besoin d'un protecteur pour les menaces qu'il ne voit pas.



**Figure 29. Couvertures des bandes dessinées représentant Fluffy en posture emblématique du chien psychopompe protecteur.** De gauche à droite, et de haut en bas : tomes 1, 3, 4, 6, 8, 9 et volume dont tu es le héros. Illustrations : Minte, crédit photos : Charlotte Duranton.

Plus le chien maîtrise la fonction de chien psychopompe protecteur, plus il va permettre à son lecteur de se confronter à une mort explicite. Toujours dans la saga *Frigiel et Fluffy*, il est intéressant de noter qu'au début de leurs aventures, Fluffy n'attaque que des monstres. En effet, leurs blessures sont moins choquantes pour le jeune lecteur que celles d'un humain, même si ce dernier est un ennemi. Plus le lecteur avance en âge et le héros en expérience, plus le chien ose attaquer des humains. C'est seulement à la fin de leurs premières aventures, lorsque l'enfant héros et l'enfant lecteur ont gagné en maturité, que Fluffy agresse un humain pour la première fois. On l'observe ainsi dans le tome 3 du cycle *Les Origines*. Arrêtons-nous d'ailleurs ici sur le choix des adverbes utilisés par Frigiel et Ange pour décrire le comportement du chien psychopompe. S'il est courageux d'attaquer un squelette ou un monstre (« Fluffy se jetait courageusement sur le monstre pour le mordre », page 71), il reste cruel d'attaquer un humain qui souffrira des blessures du chien (« Fluffy se jetait sur l'homme en gris et lui mordait cruellement la cheville. L'homme poussa une plainte étouffée et lâcha le garçon », page 36). Faut-il voir là une volonté de Frigiel et Ange de moraliser leur récit car ils considèrent que les lecteurs sont encore jeunes ? Cherchent-ils à s'assurer de leur transmettre un message clair de type « cela est mal de blesser les humains, aussi méchants soient-ils » ? Ou faut-il y voir une volonté des auteurs de préserver encore le jeune lecteur d'une réalité trop

difficile à accepter sur les possibilités de mort directe ? Nous proposons cette deuxième possibilité, car il apparaît que dans ce cycle-là, les ennemis, qu'ils soient humains ou non, ne sont jamais tués : les héros et Fluffy se contentent de les intimider pour les faire fuir.



**Figure 30. Fluffy chien psychopompe protecteur dans les cycles de romans illustrés.** De gauche à droite : Fluffy défend Frigiel face à un squelette (*Cycle du Nether*, tome 2, insert central, illustration Thomas Frick) ; Fluffy attaque un squelette (cycle *Les Origines*, page 114, illustration d'Anako) ; Fluffy attaque un *enderman* (*Cycle du Nether*, tome 4, insert central, illustration Thomas Frick). Crédit photos : Charlotte Duranton.

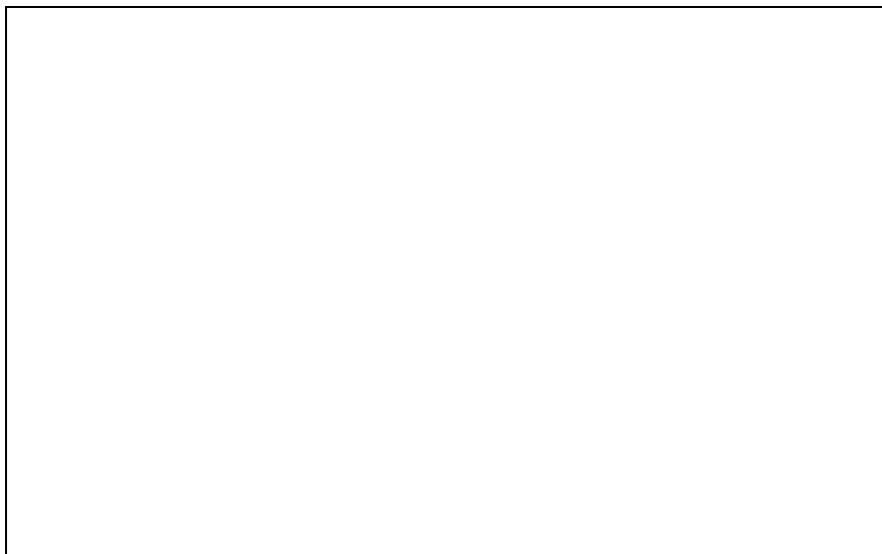
Ce n'est qu'à partir du cycle suivant, le *Cycle du Nether*, écrit par Frigiel et Nicolas Digard, que l'on commence à voir apparaître des scènes de mise à mort, parfois détaillées, qui n'auraient pas pu être acceptées par un plus jeune lecteur. Ainsi dans le tome 3 de ce cycle, on peut lire page 245 :

Fluffy en mordit un à la jambe. Frigiel [...] frappa celui que son chien tirait en arrière. Le squelette tourna la tête vers lui. Son crâne émit un bruit de grelot. [...] La créature profita de la surprise du jeune mage pour tenter de lui lancer un autre sort empoisonné à bout portant. Mais celui-ci l'interrompit en lui donnant un coup de pied dans le ventre. Son adversaire tomba sur le dos. Son crâne heurta le sol [...]. Frigiel posa son pied sur la main tenant la houe dorée et planta son épée dans le crâne de la créature. Le squelette se désintégra.

Là encore, il s'agit d'abord de la mort de monstres. Celle d'un humain arrive plus tard, et est associée à une énorme augmentation des compétences de Fluffy en tant que chien protecteur. Il a désormais la capacité de résister au feu, et utilise les flammes qui dansent sur son corps comme une véritable arme pour tuer : « Les flammes qui s'agitaient sur le dos du chien se propagèrent bientôt sur le pantalon du soldat qui cria d'épouvante. [...] L'homme fut projeté à terre. Frigiel l'acheva. » (tome 4 du *Cycle du Nether* pages 273-274). Notons que les auteurs ici utilisent plusieurs stratégies narratives pour mettre à distance cette rencontre claire avec la mort : déjà, l'ennemi n'est pas nommé, il est un fantassin parmi d'autres, et n'a donc presque pas d'identité. De plus, c'est grâce à l'usage du pouvoir de Fluffy que l'ennemi est tué : ce pouvoir n'ayant rien à voir avec un comportement naturel du chien, il ôte du réalisme à la scène.

Même si dans les œuvres que nous venons d'étudier il est encore de petite taille et blanc, le chien psychopompe protecteur s'éloigne de son côté rassurant de guide pour devenir un prédateur féroce, prêt à tout pour protéger son humain et l'empêcher de mourir prématurément. Lorsque le lecteur grandit, le chien protecteur devient impressionnant, non plus seulement dans son comportement, mais surtout dans son physique. En effet, les chiens de bandes dessinées conseillées pour les enfants un peu plus âgés (plus près de 9 ans que de 6 ans), comme Sam dans la série *Sam Détective* de Mary Labatt, ou Vladimir, dans *Les Bergères Guerrières* de Jonathan Garnier et Amélie Fléchais, sont de plus grande taille, mais leur couleur reste claire.

Arrêtons-nous par exemple ici sur l'exemple de Vladimir, le chien de Liam, qui a la particularité d'être marron et surtout d'une taille gigantesque, vraiment disproportionnée pour un chien. Cela lui donne d'un côté l'air d'une grosse peluche toute douce contre laquelle on peut se blottir, mais lui permet aussi (et surtout) de protéger son humain contre des monstres terrifiants. C'est le cas lorsqu'il se retrouve face à la Malbête, dans le deuxième tome des aventures de Liam et ses amis. Amélie Fléchais utilise les gros plans pour montrer le côté menaçant du chien : les sourcils froncés, un air féroce, le regard fixe, les crocs apparents... Par ce véritable parallélisme de construction avec les représentations de la créature qu'il affronte, on comprend qu'il est le seul capable de défendre Liam. Ainsi, ce chien représente parfaitement la dualité physique du chien psychopompe protecteur que l'on présente aux jeunes lecteurs, qui ont encore besoin de réassurance mais doivent aussi comprendre que le danger de mort est bien réel pour être préparés à leur future rencontre avec la mort.



**Figure 31. Détails de Vladimir en chien protecteur face à la Malbête.** *Bergères Guerrières*, tome 2, pages 10, 11 et 14. Illustrations : Amélie Fléchais, crédit photos : Charlotte Duranton.



C'est seulement lorsque l'enfant devient préadolescent, après 9 ans, que le chien psychopompe protecteur change vraiment d'apparence : il devient toujours grand et surtout, totalement noir, comme nous allons le voir dans les œuvres du corpus : les séries *Harry Potter* de J.K. Rowling, *Les Naufragés du Hollandais Volant* de Brian Jacques et *Tara Duncan* de Sophie Audoin-Mamikonian. Dans ces sagas, si le lecteur ne savait pas qu'il s'agit du compagnon du héros, le chien pourrait lui faire peur par son aspect effrayant. J.K. Rowling joue en effet clairement avec ce code dans *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban* : au départ, Harry croit être poursuivi par le Sinistros, un chien noir porteur de mauvais présage, et se sent menacé lors de ses apparitions. La première fois qu'il le rencontre (page 42), il aperçoit « une silhouette massive dotée de grands yeux scintillants » cachée dans les buissons,

et prend peur pour une grande partie du reste de ses aventures :  
« Allait-il passer le reste de sa vie à regarder par-dessus son épaule avec la hantise de voir surgir la bête ? » (pages 200-201).



**Figure 32. Patmol prêt à attaquer pour défendre Harry et ses amis contre le loup-garou.** La couleur noir renforce l'aspect menaçant du chien, qui pourrait faire peur au lecteur s'il ne savait pas qu'il est là pour protéger le héros. Crédit photos : <https://pottermore.fandom.com>.

L'autrice adoucit son propos pour préserver son lecteur quand elle révèle finalement que cet inquiétant Sinistros est en fait Patmol (la forme canine de Sirius), parrain de Harry et véritable allié du héros. En effet, celui-ci n'hésite pas à protéger le jeune sorcier face à Lupin devenu loup-garou, dans une lutte acharnée (pages 406-407) :

Le loup-garou se cabra en faisant claquer ses longues mâchoires. Sirius avait disparu. Il s'était métamorphosé. L'énorme chien se précipita d'un bond. Lorsque le loup-garou se libéra de la menotte qui l'attachait, le chien l'attrapa par le cou et le tira en arrière, loin de Ron [...]. Ils étaient à présent accrochés l'un à l'autre, mâchoire contre mâchoire, leurs griffes se déchirant féroce...

Ce contraste entre le rôle protecteur du chien et son aspect très menaçant se retrouve également chez Brian Jacques. C'est effectivement le cas de Ned : « Le labrador noir se tenait entre le garçon et lui, les poils du cou hérissés, les babines retroussées sur ses crocs, poussant des grognements menaçants » (*Les Naufragés du Hollandais Volant*, tome 1, page 47). Finalement, Ben établit une véritable relation de confiance avec le grand chien noir, et une fois que le lecteur a compris que le prédateur n'utilise ses armes que pour protéger son compagnon, les personnages s'amusent de la situation : « Les pattes raidies et grondant d'un air menaçant, le grand animal noir vint se poster à côté de son compagnon [...]. Ben retint Ned par son collier. – Merci en tous cas, mais ne bouge pas pour le moment. Continue à faire

ton numéro de chien féroce » (page 149). Le choix de l'expression « faire son numéro » est fort de sens : sa connotation théâtrale laisse clairement comprendre que Ned joue un rôle dans cette scène et qu'il n'est pas réellement une bête féroce. Le lecteur, qui a donc le privilège de pouvoir assister aux échanges télépathiques entre Ben et son chien, devient complice des deux héros, et se sent finalement rassuré.

On retrouve le même procédé chez Sophie Audouin-Mamikonian qui présente un chien psychopompe protecteur, Manitou, pas si féroce que cela. Si ce trait marquant du personnage est bien présent dans le livre – car nombreuses sont les scènes dans lesquelles l'autrice nous décrit un chien qui n'aime pas aller au combat, nous le verrons de manière plus approfondie dans la partie suivante de ce mémoire – on le retrouve accentué, voire exagéré, dans le passage au médium télévisuel de la série éponyme. Dans l'épisode *Frères de crocs* de la première saison, Cal, un ami de Tara, fait un cours à Manitou sur le comportement de chien protecteur : « Manitou, si tu vois quelqu'un de bizarre, tu t'approches de lui, tu prends ta plus grosse voix, et tu aboies, d'accord ? [Manitou aboie] Mais tu ne vas impressionner personne comme ça, on dirait un chat enrhumé ! Allez, fais moi un bon vieil aboiement de chien de garde ». Pour rajouter au comique de la situation, le jeune homme étire les babines de Manitou afin de mimer les attitudes de protection du chien qui montre les crocs. Alors, le chien réussit à produire un aboiement retentissant qui renverse Cal de surprise. L'aspect clownesque associé à Manitou est exacerbé dans la série comparé au roman d'origine. Il est d'ailleurs intéressant d'observer que la série a effectué un autre changement par rapport à l'œuvre originale de Sophie Audouin-Mamikonian : elle choisit de représenter le chien en marron foncé contrairement au roman qui le décrit bien comme étant noir. Dans l'épisode *La soif de l'or* il se retrouve même affublé de pois colorés sur le pelage ! Le dessin animé étant accessible à des enfants plus jeunes que le roman, peut-on y voir une volonté de diminuer le côté effrayant de Manitou au profit des spectateurs qui pourraient le regarder ?



**Figure 33. Manitou s'exerce au rôle de chien psychopompe protecteur.** A gauche : « mais on dirait un chat enrhumé ! ». Au centre « Allez fais-moi un bon vieil aboiement de chien de garde ». A droite « WOUAF ! ». Illustrations : MoonScoop Group, Disney Channel, *Tara Duncan*, Saison 1, *Frères de crocs*, 2010.

Ainsi, même chez les enfants plus âgés – capables d'affronter des dangers plus impressionnants, et nécessitant donc un chien protecteur au physique plus menaçant – les auteurs conservent une véritable dualité : le chien extériorise son côté prédateur mais son humain sait qu'au fond, il a un cœur tendre. La mort ne concerne que les méchants de l'histoire, et le chien protecteur est là pour s'assurer que tout le monde, héros comme lecteur, sorte de chaque combat sain et sauf.

Cependant, plus l'enfant gagne en expérience, plus les auteurs commencent à le confronter à la réalité. Le chien psychopompe protecteur perd progressivement son statut intouchable, et il arrive qu'il doive se sacrifier pour protéger son humain, se blessant, parfois gravement, dans la bagarre. C'est par exemple le cas de Sirius, chez J.K. Rowling, lorsqu'il protège les enfants face au loup-garou : « Sirius saignait. On voyait des plaies sur son dos et son museau, mais il se releva et s'élança » (*Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban*, pages 406-407). Même s'il est blessé, il continue à combattre afin de détourner le monstre d'Harry, et réussit ainsi à le sauver. Mais parfois, les blessures sont telles qu'elles empêchent le chien de secourir son humain. C'est le cas chez Frigiel et Nicolas Digard, dans le tome 4 du *Cycle du Nether* : « Blessé à la cuisse, le chien blanc tentait en vain de se relever pour aider son maître » (page 313). Même les chiens plus expérimentés, comme Ned le chien noir de Ben se retrouvent dans cette situation ; au début du tome 3 de leurs aventures, Brian Jacques montre au lecteur un chien blessé, à l'article de la mort : « il était squelettique et couvert de sable de la tête au pied [...]. Quelques mouettes atterrirent et commencèrent à encercler la pitoyable carcasse. [...] le chien essaya de lever sa tête et émit un faible grognement »<sup>54</sup> (page 14). Le chien est d'ailleurs séparé de son humain et incapable de l'aider pendant quelques temps, et les deux protagonistes ne se retrouvent pas avant la page 43 du roman.

Dans les exemples que nous venons de voir, le fait que le chien prend les coups à la place de son humain – qui reste donc en sécurité, à l'image du lecteur derrière les pages de son livre – symbolise le rapport artificiel que l'enfant de 6 à 9 ans établit avec la mort. Rappelons en effet qu'il n'a pas encore totalement conscience qu'elle peut le concerner lui aussi. Cependant, les auteurs, en commençant à présenter une figure de chien psychopompe faillible, permettent peu à peu à l'enfant de sortir de cette phase de déni, l'aidant à grandir. Cette stratégie narrative permet en effet au lecteur une prise de conscience :

---

<sup>54</sup> Cette traduction est originale car le dernier tome des aventures de Ben et Ned n'a pas été traduit en français. « It was rake thin, and heavily coated from head to tail in sand [...]. A few gulls landed and began circling the pitiful carcass. [...] the dog tried to raise its head and issued a faint growl. », Brian Jacques, *Les Naufragés du Hollandais Volant*, tome 3, New York, Penguin Group, 2006, page 14.

le chien psychopompe n'est pas omnipotent et ne pourra pas toujours être là pour le secourir. Il comprend alors que la mort est une menace bien réelle. Après avoir été protégé, il faut donc maintenant commencer à prendre conscience de la réalité des choses, et se responsabiliser. Pour cela, certains auteurs vont également mettre en place une stratégie supplémentaire, très efficace, qui consiste à présenter à l'enfant une figure de chien non plus protecteur, mais *anti*-protecteur.

## ***2.2. Responsabiliser l'enfant qui grandit face au danger de la mort : le cas de l'« anti »-chien protecteur.***

Protéger l'enfant du danger de la mort est certes indispensable vu son jeune âge et son incapacité physique et mentale à s'en préserver seul, mais il faut tout de même le laisser s'autonomiser dans la gestion de cette notion. Il est important que l'enfant accepte d'affronter sans détour le danger que la mort représente pour lui. Il ne sera cependant pas totalement seul dans cette démarche. Contrairement aux personnages d'animaux anthropomorphisés qui deviennent presque inexistants dans les romans pour adolescents<sup>55</sup>, notre corpus nous permet de dire que le chien psychopompe est un personnage à part entière des romans et reste donc toujours présent (même en littérature *young-adult* et adulte<sup>56</sup>). Ainsi, pour aider l'enfant à s'autonomiser face à la mort, le chien psychopompe protecteur ne disparaît pas des livres, mais il change de fonction : il devient parfois incapable de défendre son humain. On assiste même finalement à une véritable inversion des rôles, avec un chien qui a besoin que son maître vienne le sauver. Ce chien, à l'antithèse de tout ce que nous avons décrit précédemment, est ce que j'appelle un « anti »-chien protecteur. En ne réussissant pas à protéger son humain, il le force, et par là oblige également le lecteur, à se responsabiliser.

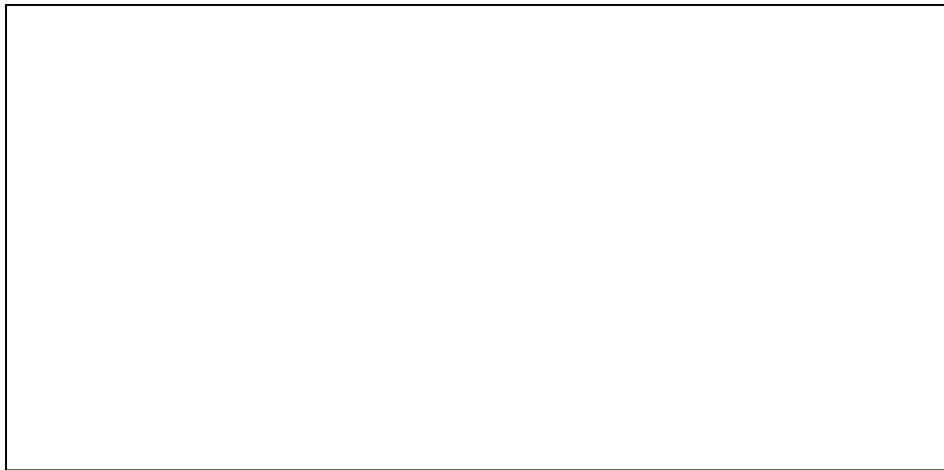
Cela apparaît clairement dans le tome 8 des aventures d'*Amandine Malabul* de Jill Murphy. En effet, presque toute l'intrigue du roman repose sur le fait qu'Étoile a été récupéré par les gérants d'un cirque qui le maltraitent, et qu'Amandine décide d'aller le sauver pour lui éviter de déperir. Ainsi, avec ses amies Paméla et Isabelle, elle va tout mettre en œuvre pour le retrouver, notamment grâce à des chauves-souris GPS (page 81). Elle va aussi élaborer des sorts compliqués pour pouvoir récupérer le petit chien, par exemple un sortilège lui

---

<sup>55</sup> Isabelle Nières-Chevrel, *Introduction à la littérature de jeunesse, op. cit.*

<sup>56</sup> Charlotte Duranton et Laura Muller-Thoma, « La place du chien psychopompe dans les littératures de l'imaginaire. L'exemple d'Harry Potter », *art. cit.*, p. 197-210.

permettant de parler pour qu'il exprime clairement ce qu'il ressent (« je déteste chaque minute où je suis enfermée dans ce cirque », page 107) ou un autre pour enchanter des affaires (page 122). Amandine doit donc faire preuve d'inventivité, de créativité, d'organisation pour échafauder son plan de sauvetage, ainsi que d'engagement envers celui qu'elle va secourir et ses compagnons : « Je vous le jure sur l'honneur ! promet-elle. [...] je reviendrai. Il faut juste que vous me fassiez confiance » (page 109). Autant de valeurs essentielles pour grandir, et qui demandent à la jeune sorcière de surmonter ses peurs et d'affronter elle-même, pour la première fois de toutes ses aventures, un danger hors de la protection de son école.



**Figure 34. Étoile en tant qu' « anti » - chien protecteur.** Alors qu'il est retenu dans un cirque (à gauche), Amandine va le sauver avec l'aide de ses amies (à droite). Illustrations : Jill Murphy, crédit photos : Charlotte Duranton.

Étoile est donc bien à son niveau un « anti »-chien protecteur. Mais l'autrice reste dans la lignée de ses précédents romans : même si les aventures se passent hors de l'Académie de sorcellerie, et que le bien-être d'Étoile est en jeu, il n'y a pas de réel danger de mort. Il n'en reste pas moins que ce contact avec le danger et la prise de responsabilité dans sa gestion sont un premier pas essentiel pour l'enfant lecteur qui grandit.

Il apparaît également que nombres d'auteurs considèrent que l'enfant de plus de 6 ans peut être capable de gérer par lui-même une menace de mort plus explicite que ce que nous venons de voir. C'est déjà le cas de Gudule et Yann Autret dans *Ma petite sœur a des super pouvoirs !* Lou est une petite fille de 8 ans qui a des pouvoirs magiques sans que personne ne comprenne vraiment pourquoi : « Personne n'en sait rien. Ni papa, ni maman, ni le pédiatre. Elle est juste née comme ça, un point c'est tout. » (page 4). Un jour qu'elle se promène dans la rue, elle croise un chien blanc avec qui elle sympathise immédiatement. Lorsqu'il traverse la route, il ne voit pas une voiture qui roule vite et va le tuer (page 12). Pour lui sauver la vie et éviter qu'il ne meure écrasé, Lou hurle de toutes ses forces « Stooooop ! » et fige la voiture,

ainsi que tout le reste de la ville. Il s'agit là d'un nouveau pouvoir que Lou ne connaissait pas, relié à ses émotions, et proportionnel à leur force. Le temps s'arrête littéralement pour permettre à la petite fille et à son frère de sauver ce chien. En effet, ils en profitent pour le prendre et le mettre en sécurité sur le trottoir. Mais tout se gâte au moment où Lou essaie de reprendre le cours du temps : rien ne se passe, elle n'arrive pas à inverser ce qu'elle a fait ! Elle finit par réussir, mais comme elle manque d'expérience, elle se trompe, et fait repartir le temps en accéléré. Les gens sont pressés, les passants ne s'arrêtent pas, les automobilistes non plus, tout va de travers ! À moins qu'il s'agisse en fait simplement d'un regard réaliste d'enfant sur le monde des adultes, qui oublie de profiter pleinement de la vie, et qui ne voient plus le temps passer ? Plus intéressant encore, le chien que les enfants avaient mis en sécurité, veut à nouveau les rejoindre, et la situation précédente se reproduit ! Il est prêt à traverser la rue et à se faire écraser par une nouvelle voiture qui arrive. Ayant acquis un peu d'expérience, Lou hurle cette fois-ci « Cool ! » (page 45), et au lieu de tout stopper, elle ralentit simplement le temps. Les voitures se mettent à rouler doucement, et l'une d'entre elles cède même le passage au chien pour le laisser traverser en toute sécurité. Finalement, du haut de ses 8 ans, Lou arrive à déjouer la mort en sauvant par deux fois le chien. Ce qu'il est intéressant de noter, c'est que dès leur première rencontre, c'est l'animal qui initie les aventures de la jeune fille : « le chien est venu vers [elle] en remuant la queue » (page 9). Tout se passe comme s'il faisait exprès de se mettre en danger, non pas une fois, mais autant de fois que nécessaire pour permettre à la jeune fille de faire un double apprentissage : maîtriser ses pouvoirs, tout en apprenant à vaincre un danger mortel. Finalement, elle comprend même comment réussir à retarder la mort, de manière absolue : « il faut savoir prendre le temps de vivre » (page 48). Véritable enseignement philosophique, cette morale à la fin du livre nous montre bien l'importance du rôle de l'« anti »-chien protecteur : prendre la responsabilité de protéger le chien psychopompe en lui évitant de mourir permet à l'enfant de mieux comprendre le monde, de mieux se connaître, et donc de bien grandir.



**Figure 35. Lou sauve le chien en utilisant ses pouvoirs pour qu'il ne se fasse pas écraser.** A. En stoppant le temps (pages 12 et 14), B. Gros plan sur le chien pendant qu'il reçoit le sort de Lou (page 45). Illustrations : Gudule, crédit photos : Charlotte Duranton.

Fluffy, le petit chien blanc que nous connaissons bien maintenant, ne fait pas exception à la règle. Il a cela de particulier qu'il remplit le rôle de chien psychopompe protecteur à part entière, comme nous l'avons vu, mais devient un véritable « anti »- chien protecteur par deux fois dans la saga *Frigiel et Fluffy*, et ce à des moments clés. En effet, à chaque fois que Frigiel a besoin de franchir une étape importante dans son voyage initiatique, pour acquérir l'autonomie et la maturité nécessaire à l'accomplissement de sa destinée, Fluffy change de fonction, et doit être protégé à son tour. C'est déjà le cas dans le tome 2 du cycle *Les Origines*, écrit par Frigiel et Ange. Ce n'est que depuis peu que le lecteur, à l'image du jeune héros, découvre le monde de l'aventure et les dangers qui l'accompagnent. Il va devoir rapidement gagner en expérience et en responsabilité s'il veut pouvoir survivre dans le reste des tomes. Ainsi, ce deuxième volume de la série porte un titre non équivoque « Au secours de Fluffy », et joue avec l'horizon d'attente<sup>57</sup> du lecteur. On s'attend en effet, à l'image d'Amandine qui devait aller secourir Étoile, à suivre Frigiel alors qu'il doit protéger un Fluffy en danger de mort. Cependant, le lecteur comprend vite que ce titre est un peu trompeur : ce n'est pas Fluffy qu'il va falloir secourir, mais la mère du petit chien, blessée et capturée par un prêtre qui veut la sacrifier. Ainsi, le danger de mort ne concerne pas directement un des protagonistes de la saga, ce qui permet d'amoindrir la portée de la menace et de rassurer le lecteur. Cependant, cette mission implique quand même de Frigiel qu'il prenne des risques, traverse la forêt, affronte des squelettes, des zombies, et autres créatures des ténèbres. Comme il manque encore d'expérience, il ne réussit pas du premier coup : « Fluffy, je suis désolé reprit Frigiel. Nous n'avons pas trouvé ta mère... Toi qui m'as aidé tant de fois, qui m'a sauvé la vie si souvent... et pour une fois que tu as besoin, je suis incapable de te rendre service... » (page 56). Finalement, lorsque les héros réussissent à localiser la mère du chien blanc, retenue dans le Manoir de la rose noire, Frigiel doit empêcher Fluffy de se précipiter tête baissée pour la sauver. Il le retient physiquement en le prenant dans ses bras (page 118), mais le chien ne cesse de vouloir s'élancer, ignorant le danger. Se produit alors un événement inattendu, qui choque le lecteur comme son héros. Pour réussir à aller aider sa mère, Fluffy n'a d'autre choix que d'attaquer son propre maître (page 119) :

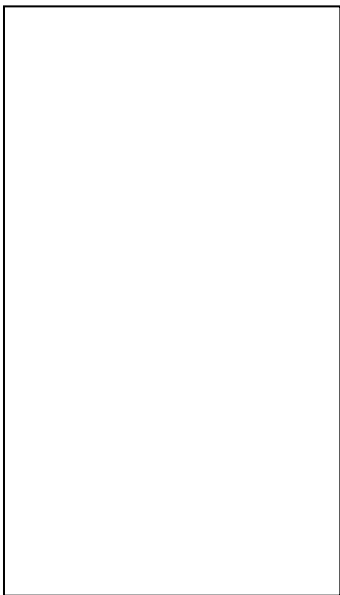
Fluffy fit un dernier effort pour s'enfuir... puis brutalement il mordit la main de Frigiel. Le garçon, choqué, relâcha son étreinte ; sans regarder en arrière, le chien se libéra et fila comme un bolide à l'intérieur du bâtiment. – Fluffy ! Son ami l'avait mordu... Frigiel en resta ébahi.

---

<sup>57</sup> Hans Robert Jauss, *Kleine Apologie der ästhetischen Erfahrung*, Verlagsanstalt, Constance, 1972 ; traduit de l'allemand par Claude Maillard *Pour une esthétique de la réception*, Paris, Gallimard, 1978.

Cependant, Frigiel se remet de son choc et comprend la réaction du chien. Il comprend que, voulant le protéger, il l'empêchait en fait d'aller secourir sa mère et ses frères et sœurs. Il comprend que parfois il n'y a pas le choix que de prendre des risques. Alors, il suit le chien et arrive dans la pièce où sont gardés la chienne et ses petits. Fluffy, Frigiel et leurs amis les défendent face à une horde de zombies dévoreurs de chiots. Le jeune garçon prend les choses en main, surpasse sa peur devant tant d'horreur et rassure la chienne : « On va s'en tirer ma belle ! chuchota Frigiel à la chienne. Tu vas voir ! Fluffy et moi, on est imbattables ! – OUIF ! aboya Fluffy. » (page 145).

Plus le lecteur gagne en autonomie, plus Fluffy va devenir un véritable « anti »-chien protecteur, confronté à un danger de mort direct. Ainsi, dans le tome 1 du *Cycle du Nether* de Frigiel et Nicolas Digard, Fluffy est assailli par des zombies et n'arrive pas à s'en sortir seul. Frigiel doit donc intervenir pour sauver son compagnon à quatre pattes : « Sans réfléchir, Frigiel passa à l'attaque. Il frappa les deux morts-vivants si fort qu'ils reculèrent sous l'impact. Il en profita pour se placer entre Fluffy et les zombies pour le protéger » (page 74). Notons que dans cet univers, les zombies, s'ils symbolisent explicitement la mort, restent des créatures lentes et peu intelligentes dont on peut aisément se débarrasser. De plus, Fluffy n'était pas blessé par les créatures, simplement menacé, ce qui réduit l'urgence de la situation



et donc le niveau de danger. Mais à la fin du volume, lorsque l'enfant devient un combattant plus expérimenté, le héros et son chien sont confrontés à beaucoup plus inquiétant : le général Nergal blesse gravement Fluffy alors que l'Ender Dragon menace d'attaquer les amis. Pour la première fois, Frigiel craint réellement pour la vie de son compagnon et fait tout ce qui est en son pouvoir pour le sauver : « Il saisit Fluffy dans sa course et le serra contre lui. Il ne fuyait pas pour lui, il courait pour son chien. » (page 241).

**Figure 36. Frigiel sauve Fluffy de l'Ender Dragon, *Cycle du Nether*, tome 1, page 242. Illustration : Thomas Frick, crédit photo : Charlotte Duranton.**

Les choses se corsent encore dans les cycles suivants. Dans le tome 1 du *Cycle des Farlands*, écrit par Frigiel et Nicolas Digard, Fluffy va être séparé de Frigiel. Arrivés dans les Farlands, les amis sont capturés par des esclavagistes. Ils se retrouvent séparés et vendus. Fluffy est enfermé dans une cage tandis que Frigiel se retrouve impuissant (page 123) :



Il vit la cage dans laquelle Fluffy s'agitait. – Ouif ! Ouif ! hurlait l'animal, désespéré. Frigiel crut que son cœur allait arrêter de battre. [...] Il sentit ses jambes trembler et, échouant à les contrôler, il s'effondra dans la poussière. Il sanglota, face contre terre, terrassé par la tristesse.

Même si les compagnons finissent par se retrouver, heureusement, à partir de ce moment ils seront plus souvent séparés, parfois le temps d'une mission, témoignant du fait que Frigiel est désormais capable d'affronter seul le combat et le risque de mourir. C'est ainsi que Fluffy, en devenant régulièrement un « anti »-chien protecteur, permet à l'enfant de gagner en autonomie, de manière progressive, afin de le préparer, nous le verrons bientôt, à la dernière étape qui l'attend : la véritable rencontre avec la mort.

Ce rôle d'« anti »-chien protecteur n'est pas réservé qu'aux petits chiens blancs dans les romans pour les plus jeunes lecteurs. Le processus d'autonomisation dans la gestion des émotions face à la mort nécessite du temps. Il doit être répété plusieurs fois au cours de la croissance des enfants (et même encore chez l'adulte<sup>58</sup>).

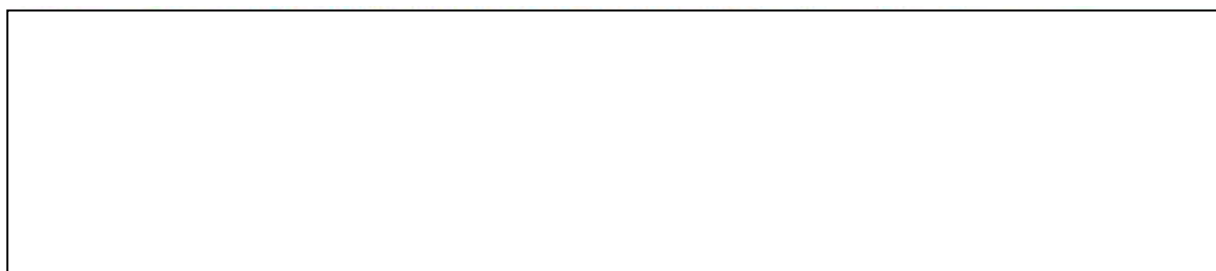
Ainsi, on retrouve dans les romans pour lecteurs plus âgés, non illustrés, des chiens au physique impressionnant qui ont quand même besoin de l'aide de leur humain. Cependant, le lecteur est confronté à des situations bien plus périlleuses dans ces livres que dans les œuvres précédemment étudiées, et le danger de mort y est plus difficile à combattre. Les auteurs de ces œuvres usent donc de nombreuses stratégies narratives pour aider le lecteur à affronter ces menaces.

Une première stratégie commune aux auteurs de notre corpus est l'humour, permettant de tenir la peur à distance et de dédramatiser les situations auxquelles est confronté l'enfant. On retrouve par exemple ce procédé chez Sophie Audouin-Mamikonian avec Manitou, labrador noir, qui est en fait l'arrière-grand-père de Tara, l'héroïne principale. Le chien est de grande taille, sa couleur sombre impressionne, mais il n'en reste pas moins le premier à éviter les dangers, même si cela implique de laisser la jeune sortcelière se débrouiller seule : « Tara jeta un regard de regret sur Manitou qui, pas fou, refusa catégoriquement de la suivre, et retourna s'asseoir sur le fauteuil, prêt à bondir dès que nécessaire » (Tome 1, page 94). Et lorsqu'il est finalement obligé de combattre, il n'est en fait pas très efficace. Dans le tome 1 de la série, Manitou essaye de combattre des chatrices mais ne réussit pas et se fait blesser : « Son flanc était couvert de bave et de sang et il avait l'air de souffrir le martyr. – Aïe, aïe,

---

<sup>58</sup> Voir Marie-Laure Cadart, « La mort et son temps – Approche anthropologique », *Le cancer : approche psychodynamique chez l'adulte*, 2004, p. 289-306.

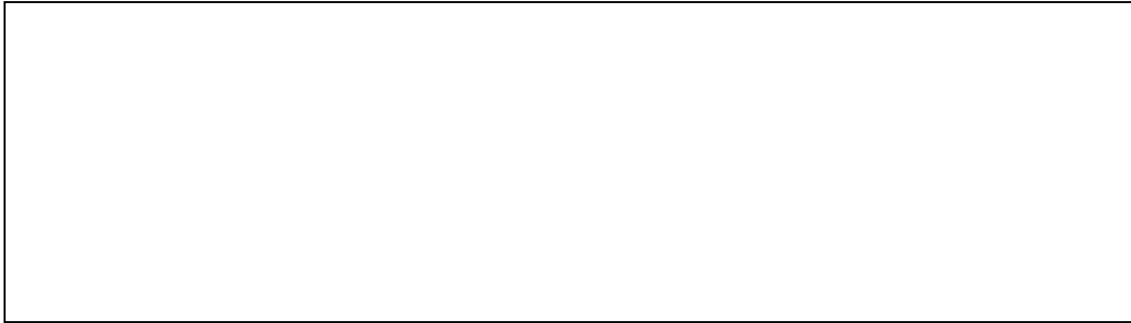
aïe, sanglota Manitou. » (page 421). Les onomatopées utilisées permettent au lecteur d'entendre, et de visualiser la scène avec réalisme. Imaginer un être aussi puissant et ancien que l'arrière-grand-père de Tara pleurnicher comme un enfant le fait sourire. Et cela continue lorsqu'il dédramatise lui-même ce qui vient de se produire : « C'est bizarre, le dernier souvenir que j'ai est celui d'une gueule pleine de crocs et une grande douleur. – Vous vous êtes fait un peu mâchouiller par un chatrix, expliqua Cal. » (page 434). Cet humour permet de minimiser le danger des événements, qui auraient pourtant pu conduire au décès du chien. Cette stratégie perdure à travers différents médiums, car on la retrouve également dans la série télévisée issue des romans. Dans l'épisode *Le sceptre caché*, Manitou doit défendre le manoir dans lequel réside Tara face à une dangereuse harpie. S'il s'approche d'elle en menaçant, grognant et montrant les crocs, il finit par se laisser détourner de sa mission à cause de son instinct de prédateur mal orienté. La harpie lui met un chaton sous le nez, et le chien ne peut s'empêcher de partir à sa poursuite, laissant le manoir sans protection !



**Figure 37. Manitou comme « anti »-chien protecteur.** Le chien qui devait protéger le manoir se laisse distraire par un chat et part à sa poursuite, permettant à la harpie de rentrer et menacer Tara. Illustrations : MoonScoop Group, Disney Channel, *Tara Duncan*, Saison 1, *Le sceptre caché*, 2010.

J.K. Rowling propose elle aussi une figure caricaturale d'« anti »-chien protecteur. En effet, dans *Harry Potter à l'école des sorcières*, Crockdur, l'« énorme molosse noir » (page 143) à l'apparence massive et au nom intimidant, semble à première vue aller dans la lignée des chiens protecteurs dont nous avons parlé précédemment. Pourtant, l'autrice s'amuse à tromper l'horizon d'attente du lecteur. Dès que ce dernier rencontre le chien noir, il comprend que les apparences sont trompeuses : « Crockdur [...] bondit aussitôt sur Ron et entreprit de lui lécher consciencieusement les oreilles. À l'image de son maître, Crockdur était beaucoup moins féroce qu'il ne le paraissait » (page 143). L'animal est même explicitement qualifié de « trouillard » (*Harry Potter et la Chambre des Secrets*, page 246). Il ne fait que fuir face au danger, cherche la proximité du sorcier pour se rassurer, et ce dernier doit souvent le sauver. En fait, le chien se contente d'être effrayé et doit sans arrêt être secouru. C'est notamment le cas lorsque les protagonistes sont confrontés aux immenses araignées de la Forêt Interdite et qu'ils cherchent à leur échapper : « «Attrape Crockdur !» hurla Harry en se ruant sur le siège

avant. Ron saisit le molosse sous son bras et le jeta à l'arrière de la voiture. » (*Harry Potter et la Chambre des Secrets*, page 294). Ces comportements d'évitement apparaissent comme incongrus au vu de la taille impressionnante du chien, et surtout comme incompatibles avec le rôle de chien protecteur auquel le lecteur s'était attendu. Crockdur n'est en fait jamais un chien protecteur, il n'est qu'« anti »-chien protecteur. Il pousse ainsi cette fonction à l'extrême, car il ne protège jamais Harry.



**Figure 38. Crockdur n'est pas aussi impressionnant qu'il en a l'air.** A gauche : il entreprend de lécher Ron pour le saluer, à droite : il a peur lorsqu'il accompagne Harry et Draco dans la Forêt Interdite. Illustrations : pinterest, respectivement des films *Harry Potter à l'École des Sorciers* (2001) et *Harry Potter et la Chambre des Secrets* (2002).

L'autrice va d'ailleurs plus loin encore dans le rôle d'« anti »-chien protecteur qu'elle attribue au molosse : elle le ridiculise souvent. Elle le montre bavant, peureux, et maladroit – comme lorsqu'il cherche à fuir le danger mais n'y parvient pas : « [Crockdur] tenta de s'enfuir mais il se prit les pattes dans un buisson d'épines et se mit à japper de plus en plus fort » (page 288). Il a été proposé que ce choix de désacraliser le molosse pour en faire une figure pataude, presque attendrissante, soit une volonté de la part de l'autrice de lutter contre les idées reçues<sup>59</sup>. En effet, les chiens dits molossoïdes sont victimes d'une véritable discrimination en occident, réputés pour être plus agressifs et dangereux que les autres races<sup>60</sup> – à tort, bien sûr<sup>61</sup>. Même s'il semble à première vue qu'aller contre les clichés soit un procédé cher à l'autrice<sup>62</sup> – Hagrid le gentil demi-ogre, Ombrage l'horrible petite vieille dame vêtue de rose, etc – nous proposons ici que la représentation comique de Crockdur est plutôt un procédé permettant de rassurer le jeune lecteur face à la mort. Si un chien, aussi grand, aussi sombre et impressionnant soit-il, a peur du danger et de la mort, alors il semble acceptable pour le jeune lecteur d'être lui aussi intimidé par cette découverte qu'il est en train

<sup>59</sup> Charlotte Duranton et Laura Muller-Thoma, « La place du chien psychopompe dans les littératures de l'imaginaire. L'exemple d'Harry Potter », *art. cit.*, p. 197-210.

<sup>60</sup> Larry Cunningham, « The Case against Dog Breed Discrimination by Homeowners' Insurance Companies », *Connecticut Insurance Law Journal*, 2(1), 2004.

<sup>61</sup> Voir l'Agence Nationale de Sécurité Sanitaire (Anses), « Risque de morsure de chien », *Avis de l'Anses, Rapport d'expertise collective*, Octobre 2020, Édition scientifique <https://www.anses.fr/fr/system/files/SABA2015SA0158Ra.pdf>

<sup>62</sup> Malgré des interventions transphobes répétées ces dernières années : [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2020/06/15/les-fans-de-harry-pottersecoues-par-les-propos-juges-transphobes-de-jkrowling\\_6042953\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2020/06/15/les-fans-de-harry-pottersecoues-par-les-propos-juges-transphobes-de-jkrowling_6042953_4408996.html) et <https://www.nouvelobs.com/societe/20200923.OBS33761/j-k-rowling-a-nouveau-accusee-de-transphobie.html>.

de faire. Il s'agit là d'une reconnaissance de la peur de mourir, en déculpabilisant le lecteur, qui a le droit de prendre une pause dans ce voyage terrifiant.

Si malgré cela, les enfants ne se sentent toujours pas capables d'affronter une situation trop violente, les auteurs leur proposent une autre stratégie pour surmonter le danger : trouver du réconfort auprès d'un adulte.

C'est le cas dans le tome 1 du *Cycle du Nether* de Frigiel et Nicolas Digard, lorsque Fluffy a failli mourir après l'attaque de *l'Ender dragon*. Devant cette situation, Frigiel n'arrive plus à gérer ses émotions, et le jeune mage se laisse submerger par la peur de perdre son chien : « Frigiel n'avait d'yeux que pour Fluffy. - Tiens bon ! hurlait-il. [...] Il tenait Fluffy inconscient sur ses genoux. - Donne-lui ça, lui dit quelqu'un à travers le voile de ses larmes. » (page 243). Cette dernière citation nous montre que l'enfant, confronté pour la première fois à la mort d'un proche, n'est pas encore capable de surmonter seul la situation. C'est finalement son ami Abel, jeune adulte (il a 18 ans alors que Frigiel a 15 ans dans ce tome) qui l'aide en donnant une potion de survie au chien. Cela est à l'image du lecteur qui n'est pas encore capable d'affronter directement les menaces de mort, nous l'avons vu, et qui a encore parfois besoin de la réassurance d'un adulte pour pouvoir continuer plus en avant sa lecture.

Cette importance du rôle de l'adulte dans la protection de l'enfant héros, et donc de l'enfant lecteur, se retrouve également dans la saga *Harry Potter* de J.K. Rowling. Si Patmol n'est pas une figure d' « anti »- chien protecteur à proprement parler car lorsqu'il est sous sa forme animale, il ne fait que secourir Harry, le fait qu'Harry et ses amis aident Sirius à échapper aux détraqueurs dans le tome 3 de la série nous autorise à discuter de ce protagoniste ici. N'oublions pas en effet que Patmol est la forme animale (*l'animagus*) de Sirius, le parrain d'Harry. Il est d'ailleurs une véritable figure paternelle pour le jeune sorcier, un adulte vers qui ce dernier peut se tourner en cas de problème, toujours là pour le soutenir.

On retrouve aussi ce recours à une figure adulte rassurante dans la série *Tara Duncan* de Sophie Audouin-Mamikonian. Rappelons que l'arrière-grand-père de Tara est un sortcelier très puissant, transformé en chien (Manitou) par un sort qu'il a réalisé. Cependant, il ne garde pas ses capacités mentales humaines : la plupart du temps, c'est bel et bien le chien qui gouverne l'esprit de l'aïeul. Pourtant, dans le tome 1 de la série, lorsque Manitou est attaqué et blessé presque mortellement par un chatix et son venin, il se passe quelque chose de très rare, comme il nous l'explique lui-même : « Le chien de mon esprit a eu si peur du chatix qu'il m'a laissé les commandes pour la première fois depuis trente ans. Je le sens encore, il est

là, mais il ne veut pas sortir. » (page 435). Notons d'ailleurs que l'onomastique du chien fait référence à l'humain qui sommeille en lui. C'est en effet une allusion claire au statut de mage émérite de l'aïeul de Tara, et à son autorité bienveillante. Ainsi, Manitou est un « anti »-chien psychopompe poussé à l'extrême, qui peut décider de battre en retraite jusqu'à cacher son esprit et laisser à un adulte expérimenté la gestion de la situation. Cette métaphore du déni de la mort est très parlante. Si elle reflète la réalité d'une vérité encore trop difficile à appréhender pour les jeunes lecteurs, elle présente également à l'enfant une solution pour l'aider dans ces moments difficiles : il peut toujours se tourner vers l'aide et la réassurance d'un adulte.

Dans les œuvres pour les plus âgés, quand les dangers sont élevés et nombreux, rapprochant de plus en plus la mort de l'enfant, les auteurs utilisent une dernière stratégie pour aider ce dernier dans son voyage initiatique : ils séparent les figures de chiens psychopompes protecteur et anti-protecteur. On retrouve ce choix intéressant seulement dans deux œuvres de notre corpus : les sagas *Harry Potter* de J.K. Rowling, et *Les Naufragés du Hollandais Volant* de Brian Jacques. En effet, si chez Frigiel ou Sophie Audouin-Mamikonian, le même chien est tour à tour protecteur et anti-protecteur, ici les auteurs séparent explicitement les rôles en les attribuant à deux chiens différents.

Brian Jacques fait ainsi intervenir dans le troisième tome de sa série un jeune chiot, Amico (ami, en italien) qui va se lier d'amitié avec Ben et Ned assez rapidement. Alors qu'ils sont à bord d'un navire, une tempête se déchaîne dans la nuit et le jeune chiot tombe dans les eaux agitées. Ben, sans réfléchir, saute lui aussi pour secourir le chiot. Ned est également de la partie, mais son humain n'aura finalement pas besoin de lui pour retrouver le chiot (*Les Naufragés du Hollandais Volant*, tome 3, page 199)<sup>63</sup> :

Touchant à peine le pont, [Amico] vola directement du bastingage dans la mer. Avant que Ben ne puisse reprendre sa respiration, Ned suivit juste après le chiot, comme un éclair noir. Sans réfléchir, Ben sauta par-dessus la rambarde après les deux chiens. [...] Quelque chose effleura son visage, il tendit la main et s'en saisit alors qu'il remontait à la surface. C'était le chiot – pour la première fois, il entendit sa petite voix aiguë résonner dans sa tête. « Amico ! Amico ! » [...] « Ned, je l'ai trouvé ! ». Il vit le labrador noir nager à travers les eaux balayées par la tempête qui l'entouraient. Ben et Ned tenaient le petit chien entre eux.

---

<sup>63</sup> Traduction originale d'après : « Hardly touching the deck, he flew through the rail into the sea. Before Ben could catch his breath, Ned followed, like a streak of black lightning, straight after the puppy. Without thinking, Ben vaulted over the rail after the two dogs. [...] Something brushed his face; his hand reached out and grabbed it as he claxed his way to the surface. It was the pup - for the first time he heard its tiny, shrill voice echoing through his head. " Amico! Amico! " [...] " Ned, I've got him! " He saw the black Labrador pawing the stormswep waters alongside him. Ben and Ned held the little dog between them. », Brian Jacques, *Les Naufragés du Hollandais Volant*, tome 3, New York, Penguin Group, 2006, page 199.

Faisant preuve d'une grande bravoure, au péril de sa propre vie, Ben a donc réussi à sauver le chiot. Le lien entre eux se resserre alors à tel point que ce dernier commence à acquérir la capacité de communiquer mentalement avec le jeune homme. C'est la première fois que Ben est confronté à un « anti »-chien protecteur au cours de ses aventures, et cela prend tout son sens quand le lecteur découvre que c'est dans ce tome que le héros va devoir affronter la mort de la femme qu'il aime. Ainsi, il était nécessaire qu'il soit capable de gérer cette terrible nouvelle, et Amico, en lui imposant de devenir plus mature dans ce livre, l'aide sans en avoir l'air. Une fois son rôle rempli, il est intéressant de voir que le chiot quitte Ben pour continuer de vivre aux côtés de Kostas, le capitaine du navire sur lequel ils étaient.

Mentionnons maintenant J.K. Rowling, qui sépare elle aussi clairement ses figures de chiens psychopompes : Patmol est un excellent chien protecteur<sup>64</sup>, et Crockdur un parfait « anti »-chien protecteur. L'on peut s'arrêter ici sur le choix des noms de ces deux chiens, qui sont explicitement à l'opposé du caractère et du rôle des deux chiens psychopompes : Patmol n'a rien de mou car il est un chien protecteur féroce, et Crockdur n'a rien de menaçant, comme nous l'avons montré précédemment. Ce jeu sur l'onomatopée est important car il permet au final de ne pas totalement séparer les deux fonctions des chiens : l'une se trouve dans son nom, l'autre dans son comportement.

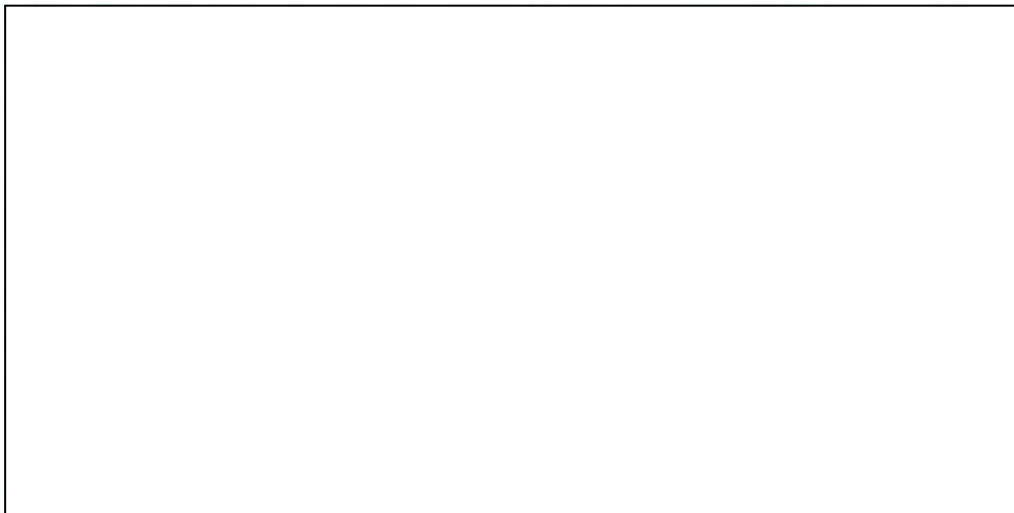
On peut alors se demander pourquoi ces auteurs font-ils le choix de séparer ces fonctions qui sont pourtant toutes les deux inhérentes au chien psychopompe et à son rôle auprès de l'enfant ? Peut-être y voient-ils un moyen de permettre au lecteur de prendre son temps, et d'accepter d'abord d'être protégé, afin ensuite de se responsabiliser en veillant à son tour sur un chien, lorsqu'il se sent prêt ? Ou est-ce une manière de ne pas trop ébranler la confiance qu'à placée l'enfant dans la figure du chien protecteur, qui va bientôt devenir pont pour accompagner le héros jusque dans la mort ?

Enfin, contre toute attente, il nous faut revenir vers les bandes dessinées *Frigiel et Fluffy* (de Frigiel, Jean-Christophe Derrien et Minte) pour terminer notre propos. Quand l'enfant se sent enfin prêt à prendre les commandes de sa destinée sans avoir plus recours aux aides narratives des auteurs, quand il se sent capable d'affronter lui-même le danger, il découvre le principe des livres dont il est le héros, et peut alors lire le volume hors série de la saga - notons au passage que le format « hors série » permet littéralement au lecteur d'entamer cette aventure lorsqu'il le souhaite. Il y découvre Fluffy dans un rôle d'« anti »-

---

<sup>64</sup> Si on se limite à ses interventions sous forme canine. En effet, sous forme humaine, Harry évite à Sirius de retourner à Azkaban (tome 3 de la série) et garde précieusement le secret du lieu où il se trouve (tomes 4 et 5) – secret qui, s'il était révélé, coûterait la vie à Sirius.

chien protecteur poussé à son paroxysme. Ce tome peut être vu comme une confrontation encore plus directe du lecteur avec le danger de mort car la barrière représentée par le protagoniste s'amenuise particulièrement. Outre le principe même de ce type d'ouvrage où le lecteur fait les choix comme s'il était le personnage principal, la narration à la première personne du singulier permet une identification au héros encore plus aisée. Cela entre particulièrement en jeu lorsque Fluffy est subitement attaqué par un *enderman* (page 28, vignette 149). Le lecteur se retrouve alors face au choix suivant : « Je dois agir... Dois-je attaquer tout de suite (204) ou bien dire à Fluffy de se défendre (222) ? ». Si le lecteur ne se sent pas capable de défendre son chien en se confrontant lui-même au danger, la sentence est sans appel : « Par ma faute, Fluffy est mort. Vous avez perdu. » (page 40, vignette 222). Le chien anti-protecteur atteint donc ici le summum de son efficacité : l'enfant héros-lecteur doit se confronter lui-même avec le danger sans quoi l'histoire ne peut plus se poursuivre.



**Figure 39. Fluffy pousse la figure de l' « anti »-chien protecteur à son paroxysme** dans la bande dessinée dont le lecteur est le héros. Illustrations : Minte, crédit photos : Charlotte Duranton.

En amenant leurs humains à les secourir, les « anti »-chiens protecteurs permettent à l'enfant de sortir de son rapport artificiel avec la mort, et de comprendre que des proches, auxquels il tient, peuvent eux aussi mourir. De là à comprendre qu'il peut lui aussi être tué... il n'y a qu'un pas. En désacralisant la figure du chien protecteur, les auteurs participent donc de la prise de maturité du lecteur, afin de le préparer progressivement à la prochaine étape qui l'attend, la véritable rencontre avec la mort.

**III. L'acceptation : le chien psychopompe emmène finalement le préadolescent dans le royaume des morts.**





### ***3.1. La dimension religieuse dans les conceptions de la mort chez les différents auteurs du corpus.***

Presque adolescent, l'enfant de 9 à 12 ans a maintenant la capacité de comprendre que la mort touche tout le monde, donc lui-même, et surtout qu'elle est inévitable. Ce temps de la préadolescence est en effet une période clé du développement durant laquelle le concept de mort est progressivement accepté, ce qui permet au jeune d'avancer dans la vie vers l'âge adulte. Il est cependant important de noter qu'au début de cette période, le chemin est encore long à parcourir pour aboutir à une véritable admission du concept par le préadolescent. En effet, les enfants de 9 ans, s'ils sont enfin capables d'accepter l'irréversibilité de la mort<sup>65</sup>, et ne sont donc plus dans le déni de celle-ci, restent cependant dans un refus de grandir pour ne pas avoir à mourir, car « devenir adulte, c'est vieillir, c'est s'acheminer vers la mort »<sup>66</sup>.

L'enfant préadolescent va donc devoir réaliser un parcours initiatique qui le mènera jusqu'à cette acceptation, en général vers ses 12 ans. Pour accueillir ce concept de mort de manière pleine et sereine, l'enfant doit avoir réussi à en embrasser le côté irréversible, inéluctable, universel et non prédictible. C'est alors qu'apparaissent des « rituels, processions, louanges, prières et pleurs [qui] vont former une mise en scène de la mort, avec laquelle l'enfant va pouvoir se familiariser »<sup>67</sup>. Selon son histoire de vie, il se formera ainsi certaines représentations de l'idée de la mort qu'il pourra partager avec les adultes de son entourage. La maturation du concept de mort par le préadolescent est ainsi liée à son développement affectif plutôt qu'à son âge chronologique<sup>68</sup>. La mort prend alors progressivement une « dimension affective et culturelle »<sup>69</sup> et son image devient le reflet des expériences de vie – et de lecture – de l'enfant.

Il reste cependant un point essentiel dans ce processus d'acceptation de la mort, c'est le fait que l'enfant ne peut trouver de réponses à ses éventuelles interrogations auprès d'aucun témoin revenu de la mort pour raconter, expliquer, ou rationaliser ce processus si inquiétant.

La notion d'inconnu après la mort [...] confère à la mort sa charge anxieuse et mystérieuse à l'origine des différentes représentations culturelles de celle-ci<sup>70</sup>.

---

<sup>65</sup> Michel Hanus, « La formation de l'idée de mort chez l'enfant », dans *Les deuils dans la vie, deuils et séparations chez l'adulte et l'enfant*, Paris, Éditions Maloine, 1994, p. 252-64.

<sup>66</sup> J. Burstin, « L'évolution sociale du préadolescent à la lumière de ses conceptions sur l'adulte. », *Enfance*, 8(2), 1995, p. 90.

<sup>67</sup> *Id.*

<sup>68</sup> Catherine Delamare, Céline Martin, et Yves-Claude Blanchon., « Tentatives de suicide chez l'enfant de moins de 13 ans. », *Neuropsychiatrie de l'enfance et de l'adolescence*, 55(1), 2007, p. 41-51.

<sup>69</sup> Maymouna Mourouvaye Payet, et Laure Woestelandt, « Les tentatives de suicide des préadolescents », *Soins Psychiatrie*, 39(316), 2018, p. 4.

<sup>70</sup> *Id.*

C'est entre autre pour faire face à cette « terreur induite par la perspective de la mort »<sup>71</sup> qu'entrent souvent en jeu les religions et les croyances qui y sont associées. En effet, comme l'explique Pascal Boyer, « l'idée que la religion naît de la peur primordiale et universelle de la mort est un des scénarios les plus fréquents », « les explications religieuses [rendant] notre mortalité moins insupportable »<sup>72</sup>.

Les auteurs qui abordent le rapport à la mort, de quelque manière que ce soit, ont parfois tendance à glisser dans leurs romans – de façon plus ou moins explicite – une réflexion sur la religion, grandement inspirée par leur point de vue personnel sur le sujet. Considérant notre corpus, axé sur des œuvres occidentales francophones et anglophones, il apparaît que la religion visée (en bien, comme en mal) par les auteurs est le christianisme. On peut donc voir se profiler deux courants principaux dans les œuvres étudiées : les auteurs fervents chrétiens ou d'éducation chrétienne, laissant parfois transparaître leur foi dans leurs écrits, et au contraire, les auteurs critiquant le christianisme, notamment dans sa construction cléricale et les abus de pouvoir qui sont associés.

Dans le premier groupe, on retrouve clairement Brian Jacques et sa trilogie des *Naufragés du Hollandais Volant*. L'auteur est un habitué des romans pour la jeunesse qui se passent explicitement dans un milieu chrétien, avec sa saga de *fantasy* animalière mondialement connue *Rougemuraille*<sup>73</sup> qui raconte l'histoire de souris moines qui doivent défendre leur abbaye contre des vermines barbares. Dans les romans de la saga des *Naufragés du Hollandais Volant*, Brian Jacques reprend la célèbre légende du bateau pirate fantôme qui est déjà très moralisatrice<sup>74</sup>, et inscrit donc immédiatement son récit dans un discours chrétien explicite. Les héros, Ben et Ned, appartiennent à l'équipage de pirates de ce voilier légendaire, et sont terrifiés par le capitaine, plus vil que quiconque. Un jour de tempête – symbole théophanique par excellence en ce qu'elle est la manifestation de la colère divine<sup>75</sup> – le capitaine insulte Dieu. Face à ce blasphème, un ange apparaît et condamne l'équipage à

---

<sup>71</sup> Pascal Boyer, *Et l'homme créa les dieux – Comment expliquer la religion*, Paris, Editions Robert Laffont puis Editions Gallimard collection Folio/Essais pour la présente analyse, 2001, p. 296.

<sup>72</sup> *Ibid.*, respectivement p. 294 et p.15.

<sup>73</sup> Brian Jacques, *Redwall*, Londres, Hutchinson Children's, 1986-2011 ; traduit par Jean-Noël Chatain, *Rougemuraille*, Paris, Mango, 1999-2005.

<sup>74</sup> La dépravation et l'irrespect du capitaine du *Hollandais Volant*, voire son blasphème, lorsqu'il s'adresse à une apparition lumineuse qui essaie de le raisonner, sont punis par une intervention divine, et il se retrouve condamné à la damnation éternelle avec son équipage.

<sup>75</sup> Christiane Villain-Gandossi, « La perception des dangers de la mer au Moyen-âge à travers les textes littéraires et l'iconographie », *La violence et la mer dans l'espace atlantique: XIIIe-XIXe siècle*, Presses universitaires de Rennes, 2004, p. 439-455.

naviguer pour l'éternité. Seuls Ben et Ned, grâce à leur cœur pur, sont épargnés : s'ils sont eux aussi voués à l'éternité, ils peuvent quitter le navire et passer leur vie à aider leur prochain. Les deux héros ne sont jamais réellement maîtres de leur destin, et doivent suivre les ordres de l'ange, à qui ils dédient leurs existences. Ils sont presque assimilables à des figures monastiques, car l'amour ne leur est pas autorisé, comme le fait clairement comprendre le dernier tome des aventures : Ben tombe amoureux d'une jeune artiste. Or comme il lui est impossible d'aimer quelqu'un d'autre que Dieu, celle-ci finit par mourir à la fin du roman, tandis que Ben reprend la route avec son chien « attendant la commande de l'ange. Attendant pour toujours. »<sup>76</sup> Le choix de l'auteur de faire de ces deux phrases les dernières de toute la trilogie affirme fortement l'ancrage religieux du message qu'il souhaite transmettre à son jeune lecteur.

Une autre série s'inscrit également dans ce courant religieux, même si le message est moins apparent du fait de la modernité de l'œuvre<sup>77</sup>. En effet, la saga *Harry Potter*, de J.K. Rowling, bien qu'elle n'apparaisse pas explicitement comme transmettant un discours chrétien, a pu être interprétée comme tel par certains chercheurs en théologie. Il a ainsi été proposé que les *Harry Potter* peuvent être lus « en continuité d'esprit avec les œuvres importantes de la littérature fantastique anglaise d'inspiration chrétienne, c'est à dire des auteurs comme George Mac Donald, C. S. Lewis, Charles Williams et J. R. Tolkien »<sup>78</sup>. J.K. Rowling élargirait cet héritage et ferait d'Harry Potter « une image littéraire du Christ, celui qui a le plus grand amour, vainqueur de la mort par la mort et rédempteur de l'humanité »<sup>79</sup>. L'importance de son amour pour autrui et de son sacrifice font partie de ces caractéristiques christiques qui sont mises en valeur dans l'œuvre et montrées comme étant indispensables pour que le jeune sorcier réussisse à vaincre Voldemort<sup>80</sup>. Ce qui est surprenant dans la saga reste que si les références à la mythologie greco-romaine sont nombreuses et parfois très explicites<sup>81</sup>, il n'apparaît nulle part de mentions (claires ou implicites) que le lecteur pourrait assimiler à la religion chrétienne. L'auteur ne cachant pourtant pas sa foi chrétienne<sup>82</sup>, il est

---

<sup>76</sup> Traduction originale d'après : « Waiting for the angel's command. Always waiting. », Brian Jacques, *Les Naufragés du Hollandais Volant*, tome 3, New York, Penguin Group, 2006, p. 307.

<sup>77</sup> Cette modernité, traduite par des thématiques de *fantasy* incluant les personnages de jeunes sorciers, a d'ailleurs été mal comprise par certains membres de la religion chrétienne, voir Julia Šarić, « A Defense of Potter, or When Religion is Not Religion: An Analysis of the Censoring of the Harry Potter Books », *Canadian Children's Literature/Littérature canadienne pour la jeunesse*, 103, 2007, p. 6-26.

<sup>78</sup> Alexandra de Moffarts, « Harry Potter et la christologie », Institut de théologie orthodoxe de Bruxelles, [https://www.academia.edu/34816550/Harry\\_Potter\\_et\\_la\\_christologie](https://www.academia.edu/34816550/Harry_Potter_et_la_christologie), consulté le 20/03/2021.

<sup>79</sup> *Id.*

<sup>80</sup> Suzanne Bray, « Reliques, horcruxes ou don de soi: Vaincre la mort dans la série Harry Potter », *Mélanges de science religieuse*, 73(2), 2016, p. 43-56.

<sup>81</sup> Blandine Le Callet, *Le Monde Antique de Harry Potter*, *op. cit.*.

<sup>82</sup> <https://www.gazette-du-sorcier.com/j-k-rowling/declarations-et-entretiens/j-k-rowling-parle-du-trio-et-de-la951>.

possible de faire un parallèle avec l'absence de Dieu dans *Le Seigneur des anneaux* de Tolkien, qui explique lui-même « qu'on ne parle pas de Dieu ou de religion dans son livre parce qu'ils sont contenus dans sa matière proprement dite »<sup>83</sup>.

S'opposent à ces auteurs ceux dénonçant plus clairement la religion et ses dérives. On retrouve ici de manière emblématique Philip Pullman, dont la trilogie *A la Croisée des Mondes* est plus que reconnue pour dénoncer la religion chrétienne, notamment l'église et son fonctionnement. D'après Ana Kedveš, l'auteur fait référence à de nombreuses traditions et doctrines chrétiennes dans ses romans en les caricaturant sans retenue<sup>84</sup>. La chercheuse souligne que Philip Pullman ne cache pas son athéisme (page 7), et qu'il a même déclaré publiquement que ses livres cherchent à détruire les fondements de la religion chrétienne et à « tuer Dieu » (page 6)<sup>85</sup>. En ce qui nous concerne, cela implique une vision de la mort différente de celle de la chrétienté ; pas de paradis ni d'enfer, pas de jugement moral : il n'y qu'un royaume des morts. C'est un lieu pour tout le monde, où les âmes errent sans distinction, car c'est « une place de rien »<sup>86</sup>.

Si dans les deux autres sagas de roman pour préadolescents de notre corpus, *Frigiel et Fluffy* de Frigiel, et *Peggy Sue* de Serge Brussolo, les convictions des auteurs ne sont pas aussi affirmées que celles de Philip Pullman, on peut retrouver dans certains volumes de leur tomes des dénonciations de la religion, ou en tous cas, de ses dérives. Ainsi, déjà dans le tome 3 du *Cycle des Farlands*, Frigiel et Fluffy arrivent sur un archipel d'îles flottantes, Aether, dans lequel vit Oriël, la créatrice de la magie. Si elle enseigne son savoir à Frigiel, le garçon découvre qu'elle use de sa magie pour manipuler l'esprit des autres en justifiant cela comme nécessaire pour le bien général. Pire, elle fait preuve de lâcheté en refusant d'aider les héros à combattre le Dévoreur, un monstre qui vit dans le Nether, et qui menace de détruire le monde. Notons ici le choix des noms des deux mondes : l'onomastique plus que claire de l'Aether, qui fait référence au monde des dieux dans le ciel, au dessus du ciel, dans la mythologie grecque ; et celle du Nether, le monde d'en bas dont on ne revient jamais, allégorie, nous le reverrons, du royaume des morts. Les références religieuses sont donc ici transparentes. Avatar d'un Dieu créateur du monde qui refuse de se mêler des affaires des simples mortels, cette courte rencontre avec Oriël laisse un goût amer au lecteur. Dans la lignée de cette réflexion, Frigiel dénonce plus ouvertement l'église et ses dérives, notamment liées aux abus

---

<sup>83</sup> Alexandra de Moffarts, « Harry Potter et la christologie », *art. cit.*

<sup>84</sup> Ana Kedveš, « Subversion of religious Canon in Pullman's *His Dark Material* », *Art and Subversion*, 1, 2012, p. 1-18.

<sup>85</sup> *Id.*

<sup>86</sup> Pullman, Phillip, *The Amber Spyglass*, tome 3 du cycle *His Dark Materials*, Londres, 2000, trad. par Jean Esch, *Le Miroir d'Ambre*, tome 3 du cycle *Les Royaumes du Nord*, Paris, Gallimard Jeunesse, 2001, p. 254.

de pouvoir, dans le cycle suivant, *Les Saintes Îles*. Comme son nom l'indique, ce cycle parle de religion. La religion chrétienne y est moins clairement ciblée que chez Pullman car Frigiél présente un univers polythéiste constitué de quatre dieux, ayant chacun leur temple et leurs fidèles. Cependant, l'organisation cléricale, les pratiques religieuses, et les croyances aveugles sont très explicitement dénoncées.

Enfin, chez Serge Brussolo, dans le tome 6 du cycle *Peggy Sue et les fantômes*, Peggy Sue et le chien bleu vont sur la planète Kandarta et se retrouvent confrontés à une véritable secte religieuse, adorant la déesse Dévoreuse. Les membres de cette église sont représentés comme des gardes, tuant tous leurs opposants, et surtout proposant une drogue pour asservir leurs disciples. Même s'il n'est pas explicitement fait mention de la religion chrétienne, le rapprochement peut être fait par les lecteurs français occidentaux. En effet, lorsque dès le début du roman (écrit en 2004) l'auteur présente la Dévoreuse comme « une bête qui s'en prend aux enfants » (page 16), et que dans cette planète, les enfants doivent être mis en cage pour être protégés jusqu'à ce qu'ils terminent leur puberté et n'intéresse plus la bête, il n'est pas difficile de faire le parallèle avec la religion chrétienne au vu des nombreux scandales pédophiles qui y sont associés depuis les années 2000<sup>87</sup>. On comprend alors que l'auteur va clairement dénoncer les dérives associées, encore une fois, plus à l'organisation cléricale qu'à la religion en elle-même.

Ce panorama du parti pris des auteurs des romans pour préadolescents de notre corpus nous a permis de comprendre la représentation de la mort que l'on trouvera dans les œuvres étudiées, souvent métaphorique, voire allégorique, et les informations, parfois implicites, transmises au jeune public à propos de l'après-vie. Notons que dans tous les cas, les œuvres de notre corpus s'inscrivent tout à fait dans le courant de la *fantasy* jeunesse qui invite le lecteur à accepter le temps qui passe et à concevoir la mort comme fondement de son humanité, véritable « hymne à la mortalité »<sup>88</sup>.

Fort de ses lectures précédentes qui l'ont construit, le préadolescent devient capable d'avoir un rapport direct à la mort, même si ce n'est pas toujours évident, comme nous allons le voir. Guidé, rassuré et protégé par son chien psychopompe pendant ses jeunes années, il est désormais face à ses responsabilités : pour grandir, il doit accepter de vieillir, et de mourir.

---

<sup>87</sup> Voir par exemple Paul Thibaud, « La pédophilie des clercs. L'Église déconcertée », *Commentaire*, 155(3), 2016, p. 639-642 ; et Claude Langlois, *On savait, mais quoi ? La pédophilie dans l'Église de la Révolution à nos jours*, Paris, Seuil, 2020.

<sup>88</sup> Anne Besson, « "Forever young" ? La mortalité comme fin heureuse dans la *fantasy* jeunesse contemporaine », *Quand la mort n'est pas une fin...young adult et fantômes*, 2, 2019, p. 22.

Ainsi, pour amener en douceur cette prise de conscience, le chien psychopompe devient alors chien pont. Nous verrons dans cette partie qu'il propose à son lecteur un rapport explicite direct avec la Faucheuse, et voyage avec lui dans le royaume des morts pour l'y familiariser afin de permettre l'acceptation de l'inévitabilité de son propre trépas.

### ***3.2. L'inéluctabilité de la mort reste mise à distance pour protéger le lecteur grâce à un chien pont immortalisé et désacralisé.***

Si depuis le début de ses aventures la présence du chien psychopompe rassure l'enfant, par le réconfort et la protection qu'il apporte, il doit maintenant être celui qui accompagne le préadolescent dans la mort. Il est d'ailleurs le seul capable de rester près de son humain aussi loin, jusqu'à son entrée dans le royaume des morts. Rappelons en effet que cette fonction du chien comme entité faisant le lien entre le monde des vivants et le monde des morts est considéré comme le rôle originel du chien psychopompe, dont la fonction la plus ancestrale est de conduire « les âmes des défunts dans l'autre monde »<sup>89</sup>. S'il est donc le rôle de chien psychopompe le plus connu historiquement et anthropologiquement, il n'a, à notre connaissance, pas particulièrement été étudié en littérature de jeunesse *fantasy*.

Le jeune préadolescent, qui commence à lire des romans en toute autonomie, n'est donc pas encore tout à fait prêt à être directement confronté à la mort et à sa réalité. Les auteurs des œuvres de notre corpus utilisent encore plusieurs stratégies narratives pour amenuiser le choc de cette première rencontre, qui se traduisent notamment dans la représentation qu'ils font du chien psychopompe pont.

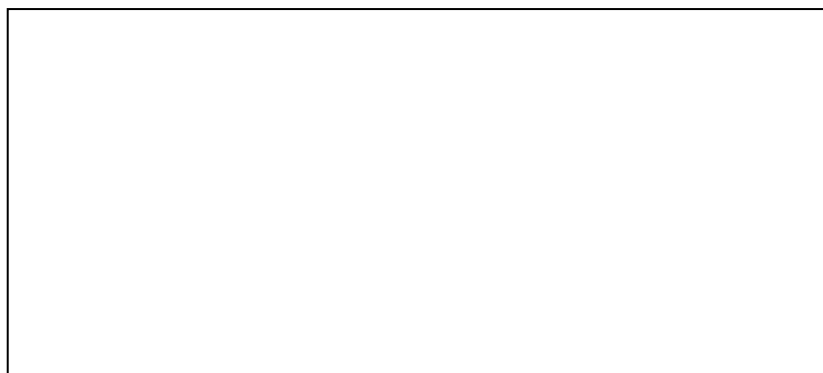
Une première stratégie pour atténuer la peur de ce passage vers la mort, et l'inconnu que cela représente, consiste à présenter aux lecteurs des figures de chiens psychopompes familières. Quoi de plus réconfortant que de se dire que le passage vers l'au-delà ne se fera pas seul, mais accompagné d'un chien que l'on connaît, et qui nous rassure ? Cela est d'ailleurs sans doute la raison de l'utilisation des chiens sacrificiels tués à la mort de leur maître pour guider et accompagner son âme vers la mort dans certaines cultures<sup>90</sup>. Ainsi, le

---

<sup>89</sup> Selon la définition du Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, <https://www.cnrtl.fr/definition/psychopompe>.

<sup>90</sup> Danielle Elisseeff, « Des animaux sous une chape de plomb », *art. cit.*, p. 17-28.

jeune préadolescent sera apaisé en découvrant que le chien psychopompe qui l'accompagne dans l'au-delà lui est familier dans la vie réelle. En effet, les races des chiens ponts choisies par les auteurs de notre corpus font partie des races les plus aimées en Occident<sup>91</sup>. On retrouve par exemple des chiens de race Labrador Retriever, emblématique chien de famille (comme Ben – dans la trilogie des *Naufragés du Hollandais Volant* de Brian Jacques – ou encore Manitou – dans la série *Tara Duncan* de Sophie Audouin-Mamikonian), et des petits chiens ressemblant à la race des Jack Russel Terrier, parfaits compagnons de jeux (comme Fluffy – dans la saga *Frigiel et Fluffy* de Frigiel – ou Le chien bleu dans la série *Peggy Sue* de Serge Brussolo. Il est d'ailleurs intéressant de noter que dans un pilote de la série télévisée issu des romans, le chien bleu est représenté non plus comme un terrier, mais comme un labrador !). Imaginer être accompagné par ces chiens qu'il connaît permet ainsi au jeune lecteur de se sentir prêt à entamer ce voyage vers l'inconnu.



**Figure 40.** Le chien bleu est normalement un petit terrier dans les romans de Serge Brussolo (à gauche, illustration de Nicolas Poupon) mais devient un labrador dans le pilote de la série télévisée (à droite, illustration d'Olivier Delabarre et Sébastien Tiquet). Dans tous les cas, il s'agit bien de deux races très aimées du grand public. Crédit photos : Charlotte Duranton et <http://newsletter.magelis.org/index-module-newsletter-page-viewArticle-idArticle-576.html>).

Lorsque le préadolescent arrive ensuite à la frontière du royaume des morts, la figure du chien pont qu'il se voit proposée lui est également familière. C'est par exemple le cas du chien mythologique Cerbère, gardien des Enfers. Chien psychopompe pont par excellence, il se trouve à l'interface entre la vie et la mort. Il est celui qui garantit le maintien de l'équilibre naturel, accompagnant les âmes lors de leur passage dans l'autre monde et veillant à ce qu'elles n'en ressortent pas. Ce personnage est très connu du grand public : on le retrouve dans de nombreux univers pour la jeunesse, au cinéma (*Hercules*, Walt Disney, 1997 ou dans *Scooby !*, Hanna-Barbera Production, 2020), en figurines (les célèbres marques Papo® et

<sup>91</sup> Voir par exemple pour la France : Marie Juliani, *Relation Homme-animal selon le profil du propriétaire: une enquête auprès de 933 détenteurs de chiens et de chats en France*, Ecole Nationale Vétérinaire de Toulouse, 2015, disponible en ligne [[https://oatao.univ-toulouse.fr/14436/1/Juliani\\_14436.Partie%201.pdf](https://oatao.univ-toulouse.fr/14436/1/Juliani_14436.Partie%201.pdf)], p. 79 ; pour la Suisse, Andreas Pospischil, et al., « Dog population and dog breeds in Switzerland from 1955 to 2008. », *Schweizer Archiv für Tierheilkunde*, 155(4), 2013, p. 219-228 ; et pour l'Angleterre : <https://www.lifetimepetcover.co.uk/pet-advice/news/2020s-most-popular-dog-breeds-in-the-uk>.

Schleich® en proposent), dans des jeux de plateau familiaux (comme *Cerbère* et son extension *Cerbère Les trésors de l'enfer*<sup>92</sup>), ou encore les cartes de jeux à collectionner (telles que *YU-Gi-Oh!* ou *Magic!*). Les romans ne font d'ailleurs pas exceptions, nous en reparlerons, notamment avec la série des *Harry Potter* de J.K. Rowling. Ainsi, lorsqu'il a juste commencé ce voyage vers la mort, le lecteur se retrouve face à une figure qu'il connaît. Il en comprend le sens, et se voit donc rassuré de connaître les prochaines étapes à venir : passer devant le gardien, et accéder au royaume des morts.

Une autre stratégie narrative pour rassurer le lecteur face à l'irréversibilité de la mort est de lui présenter un chien psychopompe pont immortel. Quoi de plus rassurant pour l'humain que de se dire que même si son chien va dans le royaume des morts, il ne meurt jamais ? Et si le chien pont est immortel, peut-être alors que l'humain qu'il accompagne l'est aussi ? C'est d'ailleurs le parti pris très clair que l'on retrouve chez Brian Jacques, repoussant les limites de la mort pour rassurer son lecteur, et ce dès le début du tome 1 de la saga des *Naufragés du Hollandais Volant*. Ben et Ned sont tombés du navire et se noient dans l'océan quand un ange intervient. Les deux protagonistes sont « sauvés par l'innocence du cœur, et dotés d'une nouvelle vie » (page 67) : on comprend à ces mots que le chien et son maître sont bel et bien morts, mais reviennent à la vie grâce à la volonté de Dieu. Ils sont alors pourvus d'une « infinie jeunesse » (page 67) qui leur servira à aider le commun des mortels. Peu importe les dangers qu'ils traverseront, les deux héros ne peuvent plus mourir. Il est facile de voir ici une allégorie chrétienne, dans la ligne directe du courant de pensée de l'auteur. La pureté de l'âme des héros leur permet de recevoir une bénédiction divine, et si l'on vit en respectant les préceptes chrétiens, alors la mort n'est qu'un renouveau, le début d'une nouvelle vie, souvent bien plus heureuse que la vie de mortel.

Sophie Audouin-Mamikonian propose un procédé similaire dans le tome 1 de sa série *Tara Duncan*. L'arrière-grand-père de Tara, sortcelier très puissant, a réussi à vaincre la mort en découvrant un sort qui rend immortel, mais dont l'effet secondaire est d'être transformé en chien. Il devient alors Manitou, le labrador noir qui accompagne Tara dans ses aventures dont nous avons déjà parlé dans les parties précédentes. Outre la symbolique très forte du chien pont car il est le seul animal permettant de déjouer la mort, le fait que Manitou soit immortel rassure le lecteur, qui sait qu'il sera toujours présent pour aider l'héroïne.

---

<sup>92</sup> *Cerbère*, et *Cerbère, les trésors de l'enfer*, Pierre Buty et illustrés par Pierre Ples et Jules Dubost, édités par La Boite de Jeu.



Sophie Audouin-Mamikonian a aussi décidé d'utiliser une dernière stratégie très efficace pour rassurer le lecteur dans sa confrontation directe avec la mort : celle de désacraliser le chien psychopompe proposé au lecteur. Effectivement, dans le roman, Manitou s'emmêle les pinces et ne sait plus s'il doit parler ou aboyer : « OUAF ! .... Je veux dire, oui, évidemment que je vais venir avec elle ! » (page 77) et les autres ne savent plus comment s'adresser à lui « Ça c'est un bon chien ! - Euuuh, rappelle-toi tout de même que c'est l'arrière grand-père de Tara [...], un peu de respect s'il te plaît ! » (page 221). Sa figure de chien psychopompe est même tellement désacralisée qu'il reçoit parfois des insultes, notamment lorsqu'il surprend tellement son arrière-petite-fille qu'il aurait pu causer sa mort (ce qui serait un comble pour un chien psychopompe !) : « Manitou ! Espèce de chien débile ! Chien abruti et débile ! Ça va pas de sauter sur les gens comme ça ! J'ai failli avoir une crise cardiaque ! Non mais, c'est pas vrai d'être bête à ce point ! Imbécile ! » (page 45). Le langage très familier utilisé par Tara ajoute à cette décrédibilisation du chien psychopompe et rend ainsi son rôle moins solennel et donc, moins inquiétant.

J.K. Rowling utilise elle aussi ce processus de désacralisation dans le tome 1 de la série *Harry Potter*, en le poussant bien plus avant. Elle s'inscrit dans la lignée de ce que nous dit Anne Besson, pour qui « les romans merveilleux de *fantasy* jeunesse sont sans doute aujourd'hui le premier vecteur de diffusion de connaissances sur les mythologies »<sup>93</sup>. Selon un mécanisme qui lui est cher, et qui donne à l'œuvre son syncrétisme si particulier, J.K. Rowling ne désacralise pas un simple chien psychopompe mais une véritable figure mythologique, avec la reprise du mytheme du cerbère, dont nous avons déjà parlé. L'autrice, par ses innovations, offre une nouvelle dimension à ce personnage emblématique. C'est bien à ce chien légendaire terrorisant que fait référence *Harry Potter à l'école des sorciers*, et la première fois que les héros le rencontrent, il est terrifiant, à l'image de la créature de Virgile (page 176) :

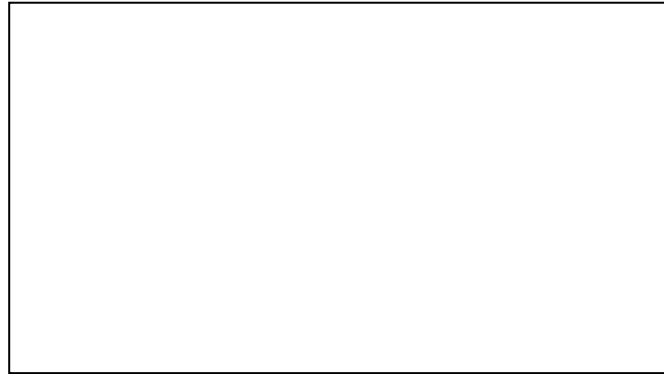
Un chien monstrueux remplissait tout l'espace entre le sol et le plafond. L'animal avait trois têtes : trois paires d'yeux étincelant d'une lueur démente, trois museaux qui les flairaient en frémissant avec avidité et trois gueules bavantes hérissées d'énormes crocs jaunâtres d'où pendaient des filets de salive épais comme des cordes. Le chien se tenait immobile, ses six yeux fixés sur eux. [...] à en juger par ses grognements qui roulaient comme le tonnerre, il n'allait pas tarder à leur bondir dessus.

L'énumération de chaque partie des têtes, l'anaphore du chiffre « trois », et la mention des six yeux du chien renforcent l'impression de toute puissance du cerbère lors de ce nez-à-truffes

---

<sup>93</sup> Anne Besson, « A quoi sert la mythologie en *fantasy* pour la jeunesse ? », *Nouvelles du livre jeunesse – La revue, Les Mythes Grecs en Littérature Jeunesse*, 223, 2020, p. 15.

inattendu. Les trois héros survivent à cette première rencontre : est-ce car pour la première fois, ce n'est pas une âme mais trois qui se présentent face au chien, un héros par tête, la Trinité que forment nos amis les maintenant en vie ? Ou est-ce car ils n'avaient nullement l'intention de forcer le passage, car les jeunes héros (et lecteurs) ne sont pas encore prêts pour un voyage dans le royaume des morts à ce moment de l'histoire ?



**Figure 41. Première rencontre avec le cerbère** dans le film *Harry Potter à l'École des Sorciers* (Réalisateur : Chris Columbus, Warnes Bros, 2001). Image : <https://www.gannett-cdn.com?>

Lors de cette rencontre avec le canidé, la connaissance de l'hypotexte n'est pas nécessaire à la compréhension de l'histoire. Mais l'autrice s'attend à ce que certains lecteurs connaissent la figure du cerbère car « le jeune lecteur est supposé reconnaître les épisodes et créatures des récits et panthéons mythologiques. »<sup>94</sup> Elle joue ainsi sur l'intertextualité en donnant des informations sur le chien, et si le lecteur n'arrive pas à reconnaître le célèbre animal, Hermione le fait pour lui. C'est en effet elle qui se rend compte que le canidé est sur une trappe : « On l'a mis là pour garder quelque chose, c'est évident » (page 177). Chez Rowling comme chez les Grecs, le cerbère est bien chargé de veiller à l'équilibre entre vie et mort. Il protège non pas la porte des Enfers mais la trappe qui permet d'accéder aux sous-sols de Poudlard où la pierre philosophale, qui donne la vie éternelle, a été cachée. Entre de mauvaises mains, elle pourrait permettre à Voldemort de revenir d'entre les morts, et de changer le cours naturel de l'existence.

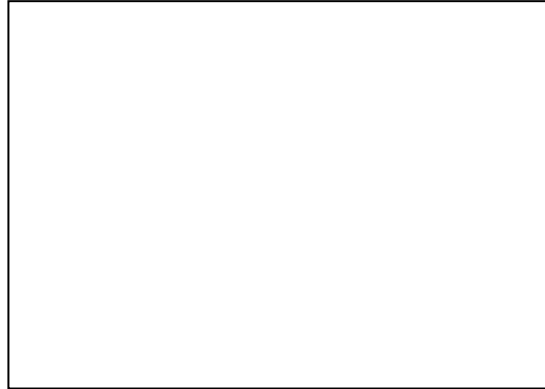
Les héros apprennent d'Hagrid le moyen de triompher du cerbère : « Il suffit de lui jouer un air de musique et il s'endort. » (page 281), et c'est Hermione qui découvre l'instrument qui sert à endormir le monstre : « - Qu'est-ce qu'il y a par terre ? demanda Hermione. - Ça ressemble à une harpe, dit Ron. » (page 290)<sup>95</sup> . Il est important de noter que

<sup>94</sup> Anne Besson, *A quoi sert la mythologie en fantasy pour la jeunesse ?*, op. cit., p.15.

<sup>95</sup> Ceci est une allusion au mythe d'Orphée, qui joue de la lyre, car ces mots pourraient être ceux de n'importe quel adolescent d'aujourd'hui qui découvre une lyre.

ces deux points tiennent cependant du syncrétisme de l'œuvre<sup>96</sup>. Quoiqu'il en soit, grâce à ces découvertes, les héros finissent par être capables de berner le chien et d'accéder aux souterrains de Poudlard : « Dès la première note, les paupières du monstre devinrent lourdes, il arrêta de grogner, ses jambes faiblirent, il trébucha puis s'effondra sur le sol, profondément endormi » (page 290).

Il s'agit ici d'un passage clé : après l'horizon d'attente créé par une première rencontre effrayante, le lecteur ne s'attendait pas à assister à une véritable désacralisation du cerbère par J.K. Rowling. Sa prestance laisse place à une maladresse presque ridicule : le monstre trébuche et s'étale de tout son long. C'est aussi son nom qui lui enlève toute dimension terrorisante : Touffu (*Fluffy*, en anglais) fait référence au poil doux et soyeux du chien, que l'on a envie de caresser. Il devient alors une sorte de grosse peluche, que son maître Hagrid, le plus gentil des demi-ogres, trouve « doux comme un mouton » (page 281). Notons le détournement de l'expression originale, qui montre bien qu'Hagrid a conscience de la spécificité de son chien<sup>97</sup>. Le duo Hagrid-Touffu est donc un écho désacralisé de celui d'Hadès-Cerbère, présentant des gardiens du royaume des morts bien moins effrayants et plus attachants pour le jeune lecteur. L'avatar de Cerbère n'est plus si impressionnant, il est doux, maladroit, et l'affronter fait de moins en moins peur au lecteur.



**Figure 42. À l'image d'Hadès, Dieu des Enfers et maître de Cerbère, Hagrid, demi-géant, ne craint pas la mort et est parfois représenté avec Touffu comme animal de compagnie.** On notera la position des deux chiens, la barbe et les cheveux frisés des deux maîtres, ainsi que la position du bras levé de manière similaire. La peur inspirée par le chien tricéphale, à l'image de celle inspirée par la mort, peut, et doit être apprivoisée afin de réussir à vivre pleinement. Images : A. Hadès avec Cerbère, Musée d'Heraklion, Crète (<http://ktakafka.free.fr>) B. Figurine représentant Hagrid et son chien Touffu (<https://www.derivefigurine.com>).

<sup>96</sup> L'autrice mélange ici deux mythes : *i.* celui d'Orphée, poète joueur de lyre, qui va aux Enfers pour ramener sa femme Eurydice dans le monde des vivants. Il réussit à passer devant Cerbère grâce à sa musique qui calme le monstre, mais il n'est jamais fait mention de son endormissement. Un seul vers lui est dédié dans le poème de Virgile : *Cerbère au triple mufle a cessé d'aboyer.* (Virgile, *Les Géorgiques*, Chant IV, vers 483, traduction Henri Laignoux, 1939) et dans le récit du mythe par Ovide, lors de la descente aux Enfers, si l'usage de la lyre d'Orphée est bien précisé (« Tandis qu'il parlait, s'accompagnant des accords de sa lyre »), Cerbère n'est même pas mentionné ! (Ovide, *Les Métamorphoses*, X – 1-141, traduction Anne-Marie Boxus et Jacques Poucet, 2008.) *ii.* celui d'Enée, demi-dieu, qui descend aux Enfers pour revoir son père, et qui réussit effectivement à endormir Cerbère grâce à l'aide d'une Sybille (Virgile, *L'Enéide*, Chant VI, v.417-425, traduction Marc Chouet, Paris, Ed. Diane de Selliers, 2013).

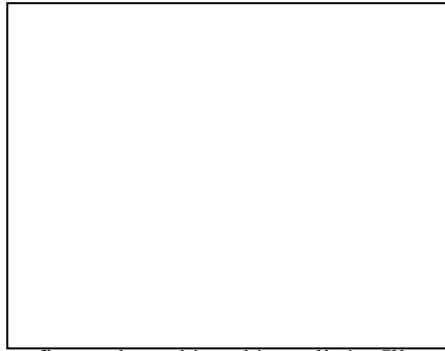
<sup>97</sup> Contrairement à ce qui a été proposé, de manière quelque peu réductrice sur le personnage : Blandine Le Callet, « Touffu », *Le Monde Antique de Harry Potter*, op. cit., p.194.

En proposant Touffu comme premier chien psychopompe pont que rencontrent son héros et son lecteur, J.K. Rowling atténue le choc de leur première confrontation avec la mort en enlevant à l'enfant toute responsabilité. Le monstre est le chien d'Hagrid et non celui d'Harry, et il disparaît de la saga dès que son rôle est joué. Il a certes offert à Harry une première expérience avec la représentation de la mort, mais a surtout permis à l'autrice d'annoncer dès le début de la saga la thématique centrale de son œuvre : l'acceptation de la mort afin de pouvoir devenir libre de vivre. Hagrid a donc apprivoisé Touffu comme on apprivoise la mort : elle ne l'effraie pas. Si le cerbère peut être amadoué « quand on [sait] s'y prendre » (page 281), alors peut-être que la peur cinglante de la mort peut diminuer en devenant plus familière ? Car il n'y a pas d'échappatoire, et cette acceptation est indispensable pour la construction de chaque individu, lecteur comme héros. En désacralisant la figure du cerbère, l'autrice offre à ce dernier la possibilité de transcender son statut de figure mythologique pour devenir animal de compagnie et aider les préadolescents à accepter l'inévitabilité de la mort.

Ce procédé est en fait assez classique et on remarque qu'il est repris dans de nombreuses œuvres de *fantasy* jeunesse. Deux livres nous semblent ici importants à présenter, car même s'ils ne respectaient pas totalement les critères pour faire partie de notre corpus (le héros est non humain, et le chien n'est pas un chien de compagnie), ils participent de la familiarisation du jeune préadolescent avec la mort. Nous pouvons ainsi mentionner brièvement Lucy Coats, qui présente dans son roman *Le Toutou Infernal*<sup>98</sup> un Cerbère lui aussi totalement désacralisé : après avoir été amené sur terre par Hercule, il a fait une allergie au soleil et se retrouve enrhumé, malade à n'en plus finir. La première rencontre avec le gardien des Enfers est ainsi plutôt amusante pour le lecteur : «AAAAAAAAAAAA AAATTTTTTTTTTTTTTCHOOOOOOOUUUUUUUUU ! fit la bête. AARAOUOUOUOUO UOUOUOUOUOUOU!AAAAAAAAAATTTTTTTTCHAAAAAAAAARRRROOOOUU !!! ARAOUOUOUOUOU ! Les trois têtes éternuèrent en chœur » (page 63). Les descriptions peu flatteuses ne s'arrêtent pas là, et finissent d'enlever toute prestance au chien mythique : « Les trois nez de Cerbère étaient rouges, et il s'en écoulait une morve jaune et visqueuse. Ses yeux étaient si gonflés qu'il parvenait à peine à les ouvrir. Les serpents multicolores de sa crinières éternuaient en même temps que lui » (page 69). Il est alors incapable d'exercer son travail de gardien et laisse le monde des Enfers dans un véritable chaos.

---

<sup>98</sup> Lucy Coats, *Beats of Olympus, Tome 2 – Hound of Hades*, Londres, Editions Piccadilly Press, 2015, traduction Amélie Sarn, *Le Toutou Infernal*, Paris, Livre de Poche Jeunesse, 2017.



**Figure 43.** Lucy Coats propose une figure de cerbère désacralisée. Illustration : Amélie Sarn, crédit photo : Charlotte Duranton.

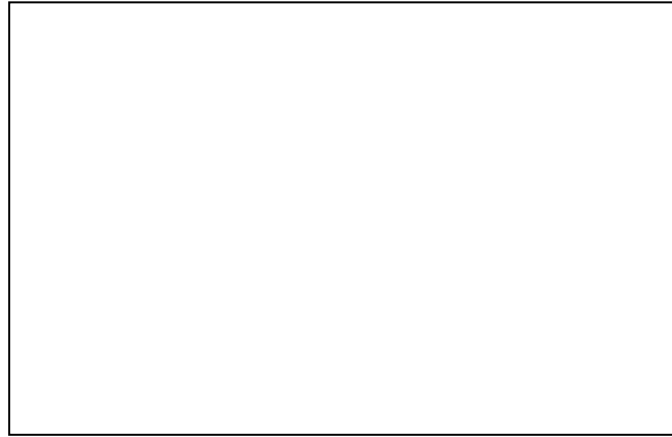
Cette désacralisation de la figure de Cerbère se retrouve également chez Alain M. Bergeron et Sampar dans la série de romans illustrés *Billy Stuart*<sup>99</sup>, qui présentent dans le tome 8 un cerbère au physique certes impressionnant, mais finalement baveux et adorable. Nommé « mon beau Gardien » (page 89), il quémande des caresses (page 88), fait un « câlin de groupe » (page 91) et ses têtes ronflent en écho lorsqu'elles dorment (page 105). L'auteur va encore plus loin : le lecteur découvre que Gardien est enchaîné au fond d'un précipice (métaphore de la chute vers les Enfers), et se fait maltraiter : « sa chaîne cause de profondes blessures à ses trois cous... Il y a du sang. Le collier est garni de pointes intérieures [...] elles s'enfoncent dans sa peau » (page 100). Ce détail a une double importance : le lecteur éprouve de la compassion pour le chien qui souffre à cause d'un traitement barbare<sup>100</sup>, et réalise ensuite la force de son sacrifice. En effet, c'est lui qui finit par sauver les héros de l'histoire, Stuart et Foxy, dépassant son simple rôle de gardien des enfers : « avec une habileté fascinante, le molosse bondit pour attraper délicatement Foxy avec l'une de ses gueules. Gardien dépose la renarde par terre, saine, sauve, et dégoulinante de bave. » (page 121). Le cerbère n'a pas hésité à se mettre en danger « au prix de sérieuses blessures au cou » (page 140) : il dépasse son statut initial de simple gardien et devient un véritable héros sauveur de vies.

Ainsi, Alain M. Bergeron va plus loin que J.K. Rowling en rendant toutes ses lettres de noblesse au chien cerbère après l'avoir désacralisé. On peut cependant s'interroger sur le sens métaphorique de ce procédé : est-ce pour dire au lecteur qu'une fois mort et accueilli dans le royaume des morts, une autre vie s'offrira à lui ? Nous proposons qu'il s'agisse plutôt, dans la suite logique du rôle de chien psychopompe pont, d'une allégorie du fait que la mort, une fois acceptée, devient une véritable alliée, permettant au final de mieux vivre. Plutôt que de voir la

<sup>99</sup> Alain M. Bergeron et Sampar, *Billy Stuart, T8 – Le Cerbère de l'Enfer*, Waterloo, Québec, Canada, Editions Michel Quentin, 2014.

<sup>100</sup> Les colliers étrangleurs à pointes qui rentrent dans la peau du cou du chien sont des outils qui existent bel et bien dans le monde réel. Ils sont souvent associés aux chiens dits « méchants », comme les rottweillers, la race de Gardien. L'auteur dénonce ainsi ces pratiques fondées sur des idées reçues, voir l'Agence Nationale de Sécurité Sanitaire (Anses), « Risque de morsure de chien », *art. cit.*, 2020.

mort comme une menace terrifiante, les auteurs que nous venons d'étudier incitent donc les préadolescents à la considérer comme une alliée, membre à part entière de la vie de tous, afin de lui apprendre à savourer le moment présent.



**Figure 44.** Gardien sauve Foxy (à gauche) et Billy Stuart (à droite). Sa gueule n'est plus meurtrière mais salvatrice. Illustrations : Sampar, crédit photos : Charlotte Duranton.

Les auteurs de notre corpus désacralisent également la figure du chien psychopompe pont en faisant référence à des légendes urbaines pour en amoindrir le caractère réel. C'est en effet ce que l'on retrouve très clairement chez J.K. Rowling, lorsqu'elle présente le Sinistros. Ce chien noir aux yeux rouges fait partie du folklore britannique<sup>101</sup> et est considéré comme un présage de mort. Dans *Harry Potter*, il apparaît dans le tome 3 : s'il est supposé être annonciateur de la mort d'Harry (ce qui est révélé d'une manière comique par le Professeur Trelawney dans le cours de divination<sup>102</sup>, ajoutant encore au côté ridicule de la rumeur), il se trouve qu'il n'est en fait qu'une allégorie de la mort, et n'est pas réel dans le roman. En lui refusant le statut de personnage à part entière dans son œuvre, l'auteur lui refuse en même temps toute réalité et donc toute emprise sur les enfants, le désacralisant totalement. Ce degré symbolique participe ainsi à ménager le lecteur, qui peut alors mettre la mort à distance, en la reléguant au rang des superstitions sans fondement. Brian Jacques base aussi sa trilogie sur une légende, celle du Hollandais Volant, un vaisseau fantôme dont l'équipage est condamné à errer éternellement à travers les océans pour avoir manqué de respect à Dieu. L'auteur se réapproprie l'histoire en créant un personnage et son chien, Ben et Ned, qui ne font pas partie des récits originaux. Les deux héros, sûrement grâce à l'innocence de leur âge, ont le cœur si

<sup>101</sup> Voir par exemple : Marie de Garis, *Folklore of Guernsey*, The Guernsey Press, 1986 ; Graham J. McEwan, *Mystery Animals of Britain and Ireland*, op. cit., 1986; Readers Digest, *Folklore, Myths and Legends of Britain*, New York, Readers Digest Association, 1977; Jacqueline Simpson et Jennifer Westwood, *The Lore of the Land: A Guide to England's Legends, from Springheeled Jack to the Witches of Warboys*, Londres, Penguin, 2006.

<sup>102</sup> J. K. Rowling, *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*, Londres, Bloomsbury, 1999, trad. J.-F. Ménard, *Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban*, Paris, Gallimard, 1999, p. 121.

pur qu'ils réussissent à échapper à la malédiction et sont même bénis par un ange. Outre la morale très religieuse qui peut sembler assez peu moderne, nous l'avons vu, le fait que l'histoire soit basée sur une légende tend à réduire la crédibilité que le lecteur peut y apporter, permettant là encore à ce dernier de mettre la mort à distance lorsqu'il la rencontrera dans le récit. Dans le cas de Brian Jacques, cependant, il est possible de se dire que finalement, le choix de se baser sur cette légende est également un moyen d'ancrer son récit dans la culture populaire, lui donnant finalement plus de poids et de crédibilité, surtout que le célèbre Hollandais Volant, dont est issue la légende, aurait existé<sup>103</sup>. Ainsi, après avoir rassuré le lecteur qui croit pouvoir éloigner la mort comme il balaye de la main une légende, le récit le fait finalement douter, et prendre progressivement conscience de la réalité de ce qu'il doit accepter. Le rapport à la mort devient donc plus réaliste, car personnages comme lecteurs sont confrontés à des légendes et des rumeurs à son sujet. Le lecteur comprend alors que les héros qu'il suit ne détiennent pas non plus toutes les réponses et sont en proie aux mêmes doutes que lui.

Si la désacralisation du chien psychopompe permet au préadolescent de rire de la mort afin d'évacuer les tensions qu'elle peut avoir causées en lui, elle est surtout un tremplin pour la lui faire rencontrer une première fois en douceur. Il se sent alors prêt à explorer plus en avant le royaume des morts, pour se familiariser jusqu'au bout avec la réalité de la mort.

### ***3.3. Le chien pont comme support de la première expérience de la mort chez le lecteur préadolescent : la descente dans le royaume des morts.***

« La descente aux Enfers est une descente en soi, une confrontation avec la nuit, la mort, le néant »<sup>104</sup>. Une fois arrivé aux portes de l'Enfer, l'enfant n'a plus le choix que d'aller explorer l'au-delà. Il n'a pas été seul dans son début de voyage vers le royaume des morts, mais sera-t-il aussi accompagné une fois qu'il y sera véritablement entré ? Pour répondre à cette question, nous allons étudier les figures de chiens psychopompes ponts que proposent

---

<sup>103</sup> Lyne Morissette, « Des vaisseaux fantômes en Gaspésie? La science derrière une grande légende maritime. », *Magazine Gaspésie*, 56(1), 2019, p. 10-12.

<sup>104</sup> Delphine Gachet, « L'Enfer d'Eurydice : de quelques subversions du mythe d'Orphée et d'Eurydice dans la littérature italienne contemporaine (XXe-XXIe siècles) », *Revue de littérature comparée*, 350(2), 2014, p. 219.

les auteurs à leurs lecteurs préadolescents. Le chien pont doit exercer son rôle de manière progressive, accompagnant l'enfant et le lecteur avec bienveillance dans la mort. On trouve alors deux degrés supplémentaires de représentation de la mort, et donc de chiens psychopompes, présents dans les œuvres de notre corpus selon l'âge du lecteur.

La première représentation de la mort que l'on peut observer en est une représentation métaphorique. En effet, à l'entrée dans la préadolescence, le jeune n'est pas encore tout à fait assez mature pour aller dans le véritable royaume des morts. Les auteurs lui proposent donc une expérience allégorique qui lui fera vivre les mêmes étapes et les mêmes rencontres qu'un véritable voyage dans le royaume des morts.

Lorsque le lecteur est encore un jeune préadolescent, certains auteurs insistent sur la pénibilité du voyage vers les Enfers. C'est par exemple le cas de Jonathan Garnier et Amélie Fléchais dans le tome 3 de la série *Bergères Guerrières*, une bande dessinée pour adolescents conseillée à partir de 9 ans, et donc tout à fait en ligne avec l'âge des lecteurs de romans de cette partie de notre corpus. Liam et son chien Vladimir doivent réussir à aller dans un monde inconnu au nom évocateur, les Terres Mortes. Le volume entier est consacré au voyage vers ce pays des morts, encore trop long et difficile pour qu'un jeune puisse le réaliser seul. En effet, Liam est accompagné de ses amis et de plusieurs adultes du village. Ensemble, ils arrivent finalement au pied du Tombeau des Dieux, barrière qu'il faut passer afin d'arriver sur les Terres Mortes. Commence alors une traversée sous les montagnes, qui s'enfonce dans la terre et dans le noir. Cela est d'ailleurs mis en valeur car le fond des pages, blanc jusqu'à présent, devient désormais noir. Ce choix esthétique fait que le numéro des pages n'apparaît plus : le lecteur se sent lui aussi perdu dans le temps qui passe, et ressent l'oppression que vivent les héros dans ces dédales interminables.



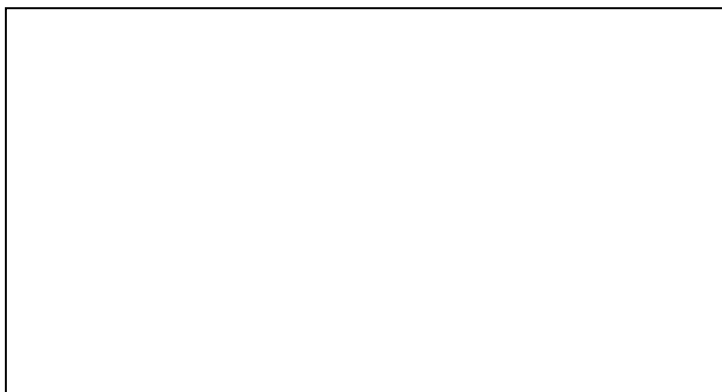
**Figure 45. Détails de Liam et son chien Vladimir avançant dans les profondeurs de la Terre pour atteindre les Terres Mortes.** Le fond de page noir met en valeur l'aspect étouffant et angoissant de ce voyage allégorique jusqu'au royaume des morts. Illustrations : Amélie Fléchais (*Bergères Guerrières*, tome 3, pages 40, 49 et 54), crédit photos : Charlotte Durantou.



Cette descente aux Enfers est indispensable au voyage initiatique de Liam et son chien. Plusieurs paliers les aident à se préparer à ce qui les attend au bout : après être entrés sous terre page 40, Liam apprend ses véritables origines page 44. Il découvre que, s'il est bien originaire du même monde que les autres, il est né dans une ville des Terres Mortes, et que c'est là qu'il a rencontré son chien, encore chiot à l'époque. Cette révélation choque le lecteur autant que son héros, qui comprend donc qu'il a un lien fort avec la mort, et surtout que Vladimir est en fait une incarnation originale mais parfaite du chien psychopompe pont : né dans les Terres Mortes, il s'est lié à son jeune humain et l'a accompagné dans son monde pour veiller sur lui. Après ces découvertes, Liam et son lecteur ont gagné en maturité et sont prêts à avancer dans leur périple qui devient de plus en plus difficile à mesure qu'il les rapproche de la mort. C'est ainsi que le feu s'éteint et que les héros se retrouvent plongés dans l'obscurité totale (page 48), survivent à un violent éboulement (page 56), et finissent par arriver sur les Terres Mortes (page 61). Il est ici intéressant de noter que Liam se retrouve alors séparé de Vladimir, le chien n'ayant pas réussi à le suivre lors de l'éboulement. Un mur de pierre les sépare maintenant, et le jeune garçon se retrouve sans son chien lorsqu'il arrive sur les Terres Morts. Les auteurs considèrent-ils que Liam est prêt à découvrir ce monde seul ? Vladimir a-t-il échoué dans son rôle de chien psychopompe pont ? Il n'est pas encore possible de répondre à ces questions car la bande dessinée laisse le suspense à ce niveau-là. Le volume se termine lorsque le lecteur découvre Liam et ses amis secourus par d'autres chiens psychopompes et leurs humains. Il est d'ailleurs intéressant d'observer que dans le village où ils sont recueillis, des statues à l'effigie de chiens sont érigées. Dans cette métaphore du monde des morts, les chiens psychopompes sont-ils explicitement reconnus ? Sont-ils élevés au rang de divinités ? On peut en tout cas affirmer qu'ils y ont une place particulière. On note également que les aventuriers rencontrent dans ce village, sur la dernière vignette de la bande dessinée, Adam, une personne supposée morte jusque là. Le lecteur se demande alors s'il est un revenant, et attend avec impatience l'explication de cet événement. L'allégorie de la mort est donc poussée ici à son paroxysme et le choix des auteurs de présenter un *cliffhanger* à ce moment précis est une excellente stratégie narrative permettant – outre l'envie de connaître la suite, bien sûr – au lecteur de grandir encore avant de partir pour de véritables aventures dans le royaume des morts<sup>105</sup>.

---

<sup>105</sup> La sortie du tome 4 de la série *Bergères Guerrières* est prévue pour aout 2021, nous ne pourrons donc pas plus discuter de la représentation des Terres Mortes dans ce travail. Ce qui est donc ici une véritable mise en abîme du suspense : pour le héros, pour son jeune lecteur, pour le lecteur adulte que je suis, et donc pour le chercheur qui analyse l'œuvre !

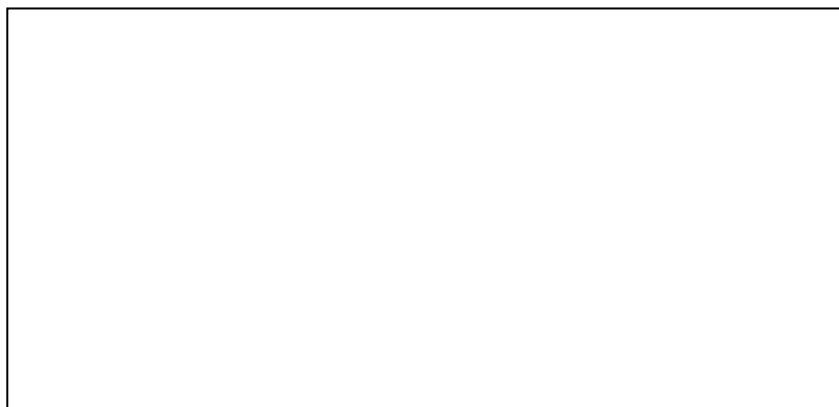


**Figure 46. Liam est séparé de son chien psychopompe pont Vladimir**, mais il est secouru par d'autres chiens qui vivent sur les Terres Mortes, et que l'on peut donc considérer comme des chiens psychopompes également. Illustrations : Amélie Fléchais (*Bergères Guerrières*, tome 3, page 64), crédit photo : Charlotte Durantou.

Dans les romans pour les lecteurs de plus de 9 ans, la stratégie consistant à proposer une rencontre métaphorique avec la mort est également très utilisée. On la retrouve par exemple chez Ransom Riggs, dans le troisième volume de la saga *Miss Peregrine et les enfants particuliers*. Jacob et Emma cherchent à tout prix à retrouver leur ombrume qui a été enlevée par les Estres<sup>106</sup>. Ils découvrent qu'elle a sûrement été cachée dans une boucle temporelle et décident de s'y rendre pour la secourir. Pour cela, accompagnés du chien Addison dont nous avons déjà parlé, ils rencontrent Sharon qui leur explique que pour atteindre cette boucle temporelle, l'Arpent du Diable, ils doivent traverser la Tamise en lui versant une pièce d'or chacun. Il apparaît clairement ici que l'on se trouve dans un voyage métaphorique vers les Enfers avec la reprise du mytheme de Charon. Ce dernier est le passeur des enfers : il permet aux âmes de rejoindre le royaume des morts en leur faisant traverser le Styx sur sa barque, à condition qu'elles lui versent un droit de passage d'une valeur d'une obole (une pièce de monnaie grecque). On retrouve chez Ransom Riggs tous les éléments de ce mythe : Sharon est l'avatar de Charon (son onomastique ne laisse aucune place au doute), la Tamise représente le Styx, et l'Arpent du Diable est une périphrase désignant les Enfers. Et si le jeune lecteur ne saisit pas l'allusion, Addison, dans son rôle de chien psychopompe pont, explicite la chose : « Addison s'est penché par-dessus bord, la langue pendante ; il avait l'air parfaitement heureux. Quelle journée magnifique pour aller en enfer ! » (page 83). L'assurance du chien rassure le lecteur et les héros dans ce premier voyage métaphorique chez les morts. Le choix des illustrations, qui jouent avec l'intertextualité en modernisant le mythe gréco-romain initial, termine de convaincre l'enfant qu'il va bien rencontrer la mort au cours de son périple.

---

<sup>106</sup> Les Ombrumes sont les matriarches du monde des enfants particuliers. Les Estres sont des Sépulcreux qui ont mangé suffisamment d'âmes d'enfant particuliers. Les Sépulcreux sont des enfants particuliers qui se sont transformés en monstres suite à une expérience ratée.



**Figure 47. Modernisation du mytheme de Charon, le passeur des Enfers.** Ransom Riggs propose à son lecteur la figure du batelier Sharon, qui aide les héros à traverser la Tamise pour atteindre l'Arpent du Diable. Gauche : page 69, droite : page 75. Crédit photos : Charlotte Duranton.

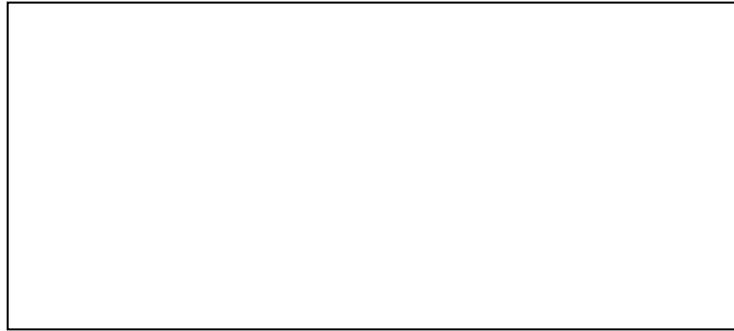
Pour que le préadolescent se familiarise au mieux avec la mort, les auteurs des trois œuvres majeures de notre corpus vont encore plus avant dans l'utilisation du procédé narratif de la catabase : ils choisissent de confronter leurs héros à non pas une, mais deux descentes allégoriques dans les enfers.

C'est en effet le cas de Frigiel, qui y envoie Frigiel et Fluffy une première fois, dans le tome 2 du *Cycle du Nether*. Les aventuriers y découvrent le Nether, défini comme une « dimension infernale »<sup>107</sup> située sous terre, et hors du temps. Elle contient des régions nommées les Terres Désolées ou encore la Vallée des âmes, et est littéralement décrite comme un « enfer souterrain » qui ne connaît « ni le jour ni la nuit, seulement [une] insupportable chaleur » (page 27). Ces descriptions font immédiatement penser à l'enfer tel que décrit dans la culture populaire et correspondent à la représentation que l'imaginaire collectif s'en fait. Mais si le jeune lecteur ne le comprend pas en découvrant cette atmosphère générale, les personnages ne manquent pas de le lui communiquer : « - C'est l'enfer cet endroit. » (page 31). Ainsi, dès le début du roman on comprend que Frigiel et son chien vivent une descente allégorique dans le royaume des morts. Ce voyage initiatique est associé à une grande prise de maturité chez le héros (et son lecteur), qui se découvre et apprend à s'accepter. C'est aussi et surtout le tome dans lequel Fluffy, en véritable chien psychopompe pont, acquiert son pouvoir magique après avoir mangé un biscuit (page 179). « Parfois les artefacts les plus puissants prennent l'apparence d'objets anodins » nous rappelle ainsi le roman (page 187), véritable leçon métaphorique sur l'importance de savourer les petites choses du quotidien qui sont essentielles pour vivre heureux. Le biscuit ingéré par le chien est en forme d'os, faisant le lien explicite avec le corps d'un mort, et donc la mort elle-même. L'avalier permet alors d'acquérir

---

<sup>107</sup> [https://minecraft.fandom.com/fr/wiki/Le\\_Nether](https://minecraft.fandom.com/fr/wiki/Le_Nether).

une forme de contrôle sur cette dernière : en effet, suite à cela, Fluffy devient non seulement résistant au feu, mais peut également garder le pelage enflammé sans en souffrir, à l'image d'un véritable chien des enfers.



**Figure 48. Frigel et Fluffy dans l'enfer du Nether.** On voit bien ici la maturité que Frigel a acquise au cours de son voyage initiatique : il est déterminé, présente une démarche assurée, alors que Fluffy est derrière lui. Illustrations : Thomas Frick, crédit photo : Charlotte Duranton.

Le deuxième voyage allégorique de Frigel et Fluffy dans la mort à lieu dans le tome 2 du cycle des *Saintes Îles*. Pour reconstituer un objet magique puissant, les héros doivent se rendre sur l'île Satjala, dédiée au culte du dieu de la Mort, Skeltas. La représentation de ce royaume des morts ici ne joue pas sur l'idée des Enfers tels que vus précédemment, mais plutôt sur la notion d'absence de vie. L'entrée dans l'île est immédiatement suivie d'une baisse de température, d'un brouillard épais, d'attaques de morts-vivants qui cherchent à emmener les héros avec eux... Fluffy réussit là encore à accompagner son humain, mais il n'est pas très rassuré : « Fluffy, pourtant si intrépide, se frotta contre la jambe de son maître comme pour y quémander du courage » (page 249). Le lecteur réalise alors combien Frigel a grandi et gagné en expérience depuis son premier passage dans le royaume des morts, car cette fois-ci c'est lui qui va rassurer et protéger son chien, qui n'intervient quasiment pas dans cette partie du roman. Qui plus est, le lecteur découvre en même temps que les héros que l'île de Satjala semble être connectée au monde du Nether, dont nous avons déjà parlé. Symbolise-t-elle une prolongation de l'au-delà ? Une jonction entre le monde des vivants et celui des morts ? Il n'est pas encore possible de le savoir avec certitude car le cycle n'est pas terminé<sup>108</sup>, mais il semble qu'elle soit une porte d'entrée pour les morts dans le monde des vivants. En effet, il apparait que les prêtres du temple de Skeltas utilisent la magie de la nécromancie, ranimant les morts. Landre, l'oncle de Frigel qui appartient à cet ordre, cherche même à aller plus loin et à vaincre la mort en maîtrisant la résurrection pour ramener à la vie Shaïna, la femme qu'il aime. Il annonce alors à nos héros que l'artefact magique qu'ils ont reconstitué lui a en fait servi à libérer le Roi des Squelettes, qui vit dans le Nether et n'est

<sup>108</sup> Le tome 2 du cycle des *Saintes Îles* est paru en 2021, il n'y a pas encore de date annoncée pour la parution du tome 3.

autre qu'un avatar du Dieu du Royaume des Morts. Le tome se termine d'ailleurs sur une intervention de Fluffy en tant que chien pont annonciateur de mort : « Fluffy se mit à aboyer à la mort » (page 420).

Serge Brussolo propose lui aussi deux voyages allégoriques dans le royaume des morts à son héroïne Peggy Sue dans sa série éponyme. Dans le tome 3 de la série, Peggy Sue et son chien doivent aller secourir un Papillon magique qui vit au centre de la terre, dans les abîmes, « dans les entrailles du monde, là où le soleil ne brill[e] jamais » (page 162). Peggy Sue doit passer devant un gardien qui protège l'entrée du cratère qui mène jusqu'au monde souterrain, ce qui n'est pas sans rappeler la figure de Charon, dont nous avons déjà parlé plus haut. Lors de cette première descente dans le royaume des morts, la jeune fille et son chien ne sont pas encore très expérimentés, mais font preuve du courage propre à tout héros en sautant directement dans le trou béant, heureusement équipés d'un parachute. Peggy Sue fait alors une chute interminable à l'image d'une Alice au Pays des Merveilles. La descente dure plusieurs mois, et les amis ne sont pas rassurés alors qu'ils s'enfoncent dans les ténèbres, suspendus dans le vide : « Le chien bleu tremblait dans son harnais, contre la poitrine de sa maîtresse. Il avait peur, lui aussi. » (page 166). La descente, interminable, est parsemée de touches d'humour faisant référence à la mythologie qui aident les héros comme le lecteur à oublier quelques instants leur peur de rencontrer la mort. Ainsi, parodiant Orphée, poète reconnu qui séduisit toutes les créatures infernales avec sa sublime voix lorsqu'il descendit aux Enfers chercher son épouse Eurydice, Serge Brussolo nous propose un chien bleu *chant-aboy-ant* très faux : « le pauvre homme doit penser que tous les démons de l'enfer hurlent au fond du gouffre ! » (page 171). Sont ensuite présentées des sortes de harpies, véritable créatures des ténèbres à voix humaine, que le chien bleu finit par ridiculiser avec son humour pinçant caractéristique : « Ces volailles commencent à m'énerver. Je pourrais en croquer une en deux coups de dents. Ça me changerait des poules miniatures de ta grand-mère ! » (page 172). Mais la peur reste quand même présente pendant que Peggy et le chien bleu descendent toujours vers le « territoire des abîmes » (page 174). Lorsqu'ils s'enfoncent plus encore vers les profondeurs de la Terre, ils finissent par rencontrer de très nombreux squelettes parlants, dont le corps a disparu alors que l'âme reste intacte : « Je suis une sorte de revenant. [...] Ma chair, mes muscles et tous mes organes sont tombés en poussière, mais mon esprit est resté prisonnier de cette carcasse osseuse » (page 177). Ils essaient de pousser Peggy à les rejoindre en lui faisant peur : « Tu as tort de t'obstiner à rester en vie [...]. Ce qui t'attend dans le royaume souterrain n'est pas drôle » (page 181). Ils ne tarissent pas d'effort pour décourager

les héros : « une fois que tu auras pénétré dans la grande caverne du royaume des ténèbres, ce ne sera plus pareil » ; « tout est si horrible qu'on vit dans la peur permanente » (page 182). Trente-six pages après leur plongeon dans le gouffre, les héros arrivent enfin en bas et découvrent un monde à part entière, créé et modulé par le Papillon. Cet avatar du Dieu des Enfers est là pour atténuer la peur que pourrait provoquer cette première immersion des préadolescents dans la mort : Peggy Sue vient pour l'aider et le sauver, et ainsi, sauver tous les habitants de son royaume. En effet, le Papillon étant malheureux, il fige son royaume dans un froid mortel qui arrête même le temps : « L'hiver est né de ma tristesse, et je ne puis commander mes sentiments. L'été reviendra quand j'aurai retrouvé ma joie de vivre » (page 228). Dans cette confrontation métaphorique avec le dieu de la mort, le chien bleu ne peut pas accompagner Peggy, qui se retrouve donc seule face à la créature. Elle apprend qu'il meurt petit à petit car les humains l'utilisent sans compter : « c'est ce qui arrive quand on profite un peu trop de quelqu'un » (page 232). Très naïve, cette leçon de morale manichéenne culpabilise Peggy Sue et incite donc la jeune fille à revenir près de ses amis et à aller chercher l'antidote à la maladie du papillon afin de le sauver. C'est finalement le chien bleu qui réussit à sauver le roi des abîmes, et qui permet ainsi aux héros de retourner à la surface de la Terre, dans leur propre monde. Il réussit donc parfaitement son rôle de chien psychopompe pont, permettant à son humaine de sortir des Enfers allégorique pour retourner à la vie.

Lorsque Peggy Sue est une aventurière plus aguerrie, elle va devoir faire un autre voyage dans le royaume des morts, dans le tome 6 de la série de Serge Brussolo. Il ne s'agit plus de celui de la Terre, qu'elle a donc métaphoriquement déjà exploré, mais celui de la planète Kandarta. Les enjeux de son séjour en enfer sont bien plus importants : si dans le premier cas elle devait sauver un papillon géant, dans ce volume c'est l'humanité toute entière qu'elle doit sauver. En effet, une créature diabolique vit dans les fins fonds de la planète et capture les enfants pour les faire venir dans son royaume infernal. Elle cherche à les utiliser pour gagner de l'énergie et pouvoir ensuite réduire la planète à néant. Peggy Sue et le chien bleu sont donc appelés officiellement pour sauver Kandarta : « Vos exploits sont aujourd'hui connus dans tout l'Univers [...] voilà pourquoi nous venons implorer votre aide. Notre monde, Kandarta, est victime d'un terrible fléau. Une créature infernale vit dans le sous-sol, au cœur de la planète. Elle s'y déplace grâce à des milliers de souterrains. [...] *Il en va de la vie de milliers d'enfants.* » (page 14). La description des souterrains, ainsi que l'adjectif « infernale » font clairement référence aux Enfers de la mythologie gréco-romaine, parsemés de dédales et de fleuves. C'est ensuite le chien bleu qui s'adresse à Peggy Sue en faisant référence au royaume des morts : « si je ne t'aimais pas assez pour te suivre en enfer,

je ficheraï le camp ventre à terre » (page 260). Les héros traversent alors des épreuves similaires à celles de leur premier voyage dans la mort : ils descendent dans les confins de la planète, par une crevasse – mais leur parachute est devenu une montgolfière – et arrivent dans un monde sombre, habité par des âmes tourmentées qui essaient de les convaincre de rester. Les voix des enfants disparus essaient de les tenter : « Il ne faut pas avoir peur, disaient les spectres. La Bête n'est pas méchante. Venez nous rejoindre, on s'amuse bien avec elle... » (page 285). L'auteur utilise ensuite une stratégie très explicite pour lever les derniers doutes qui auraient pu assaillir le lecteur : il utilise le paratexte pour situer l'aventure de ses héros sans ambiguïté. Le chapitre 27 est ainsi intitulé « Descente aux enfers » (page 315), et retrace les nombreuses aventures que rencontrent Peggy Sue et le chien bleu pendant leur voyage. Leur ballon est détruit, ils s'écrasent sur un village-racine construit entre les parois de la crevasse dans les racines profondes des plantes de la planète, y sont faits prisonniers, s'en échappent grâce à une embarcation qu'ils appellent non sans humour « Capitaine Suicide » (page 327), et finissent par atteindre le fond de l'abîme, là encore hors du temps. Ce procédé semble cher à Brussolo car c'est la deuxième fois qu'il représente le royaume des morts comme un monde figé dans le temps<sup>109</sup>. Il s'agit là d'une belle allégorie utilisée par l'auteur pour faire prendre conscience à ses lecteurs que la mort est l'arrêt de la vie, et donc l'arrêt du temps qui passe.

L'auteur utilise également un procédé narratif original pour pousser son lecteur à faire le lien entre cette image symbolique et la réalité de sa vie. Il joue sur les niveaux de diégèse de son histoire afin de la rendre non seulement plus crédible, mais même presque réelle. Ainsi, plusieurs fois dans ce volume, les héros font référence aux lecteurs comme partie intégrante de leur vie : « Vous êtes des héros, tout le monde a entendu parler de vous. Les enfants vous connaissent, ils lisent vos aventures et vous aiment. » (page 35), ou encore « Peggy Sue et le chien bleu furent assaillis par une bande de gamins brandissant des livres tout écornés de la série *Peggy Sue et les fantômes* » (page 77). Ce jeu mêlant l'intradiégétique au métadiégétique efface les frontières. Le jeune lecteur, qui tient entre ses mains un exemplaire de la série *Peggy Sue et les fantômes* se projette alors en train de rencontrer les personnages, voire de leur parler, à l'image des enfants de la planète Kandarta. Il se sent ainsi encore plus concerné par les aventures qu'il lit : si Peggy Sue et son chien existent vraiment, alors l'impact de leurs aventures, et du message qui en ressort, est encore plus grand. Une fois le lecteur convaincu d'assister à des aventures loufoques mais potentiellement réelles, il va

---

<sup>109</sup> Les Enfers sont bien représentés comme un endroit hors du temps dans la mythologie gréco-romaine, voir par exemple : Alain Nadaud, *Aux portes des Enfers : enquête géographique, littéraire et historique*, Arles, Actes Sud, 2004.

non plus seulement les lire, mais les vivre. La rencontre avec la mort n'en devient que plus réelle, surtout lorsque Serge Brussolo reprend ce procédé dans les moments critiques du périple des protagonistes : « Ainsi prendra fin la série *Peggy Sue et les fantômes...* vos lecteurs ne verront jamais paraître de tome VII ! » (page 244). La potentielle mort des personnages aura des conséquences directes dans la vie réelle du lecteur, et l'impactera dans son quotidien ! Et l'auteur d'insister encore plus pour brouiller les pistes entre réalité et fiction en usant du paratexte avec finesse et humour, dans une véritable métalepse. Lorsque l'ennemi de Peggy Sue lui annonce que « cette série [l]'a toujours agacé », Serge Brussolo met une note de bas de page inattendue : « La lettre que Ranuck avait envoyée au courrier des lecteurs n'a d'ailleurs pas pu être publiée car elle était trop injurieuse ! » (page 244). L'auteur en profite également pour glisser son avis sur les héros créés dans les valeurs chrétiennes qui placent le sacrifice au dessus de tout, dans la continuité de ce que nous avons évoqué au début de ce chapitre :

- Si nous étions de vrais héros nous la ferions sauter sans attendre, lança le chien bleu. Nous accepterions de nous sacrifier pour empêcher la Dévoreuse d'envahir l'Univers.
- C'est vrai, soupira Peggy Sue. Mais nous ne sommes pas des héros de bande dessinée. Nous avons envie de vivre. (page 360)

Ce message est fort de sens : l'auteur dénonce ici l'apologie du sacrifice. Il montre que pour lui, un préadolescent (ou même un adolescent, car les héros ont grandi depuis le tome 1 de la série) aussi héros et aventurier soit-il, est supposé avoir envie de vivre ! L'acceptation de l'inéluctabilité de la mort, si elle est indispensable pour pouvoir se construire, doit l'être dans le sens qu'elle donne encore plus de valeur à la vie et au moment présent.

J.K. Rowling va encore plus loin dans sa saga *Harry Potter*. Elle propose en effet trois voyages allégoriques dans la mort, afin de préparer l'enfant, nous le verrons plus loin, à son véritable séjour dans l'au-delà. Ainsi, cela commence dès le début de la série, lorsqu'Harry est amené à descendre dans le monde souterrain qui se trouve sous le château de Poudlard. Dans le tome 1, il y descend pour empêcher le Seigneur des Ténèbres de s'emparer de la pierre philosophale, artefact de vie et de mort. Dans le tome 2, il y retourne pour secourir Ginny, la sœur de son ami Ron, évanouie puis ranimée. Cet épisode « est une réminiscence du mythe d'Orphée [mais] fait surtout référence au mythe d'Alceste, ramenée des Enfers par le héros Héraclès »<sup>110</sup>. Blandine Le Callet nous indique clairement que « ces expéditions peuvent être rapprochées des descentes aux Enfers accomplies par certains héros de la mythologie gréco-

---

<sup>110</sup> Blandine Le Callet, *Le Monde Antique de Harry Potter*, op. cit., p. 341.



romaine. »<sup>111</sup> En effet, la typologie des souterrains, dont l'entrée est gardée par Touffu, qui sont enfouis très profondément, parsemés de tuyaux de plomberie, et qui permettent à Harry de rencontrer Voldemort, celui qui maîtrise – ou croit maîtriser – la mort, sont clairement à l'image des Enfers mythologiques, dont la porte est protégée par Cerbère, qui sont encadrés par de nombreux fleuves, et où réside Hadès, le dieu de la mort. Ces deux voyages dans le royaume des morts restent cependant bien moins dangereux qu'un véritable voyage chez les morts, et sont en fait clairement une manière de préparer le préadolescent tout en le laissant au maximum en sécurité. En effet, l'aventure se passe dans une partie du château, cadre rassurant s'il en est, nous l'avons vu. Ensuite, Harry y rencontre un Seigneur des Ténèbres amoindri : d'abord comme parasite du professeur Quirrel, sans individualité physique propre (tome 1), puis comme souvenir immatériel d'un jeune Voldemort, créé par son journal intime (tome 2). Ainsi, à l'image des parents qui contrôlent l'environnement de leurs enfants et amoindrissent le danger tant que ceux-ci n'ont pas assez d'expérience<sup>112</sup>, J.K. Rowling ménage encore son héros et son lecteur.

L'autrice propose beaucoup plus tardivement, dans le tome 6 de la série, un autre voyage dans le royaume des morts, cette fois-ci bien plus difficile. Pour récupérer un Horcruxe, Harry doit emprunter un tunnel sombre qui le mène à une caverne qui « rappelle l'une des plus célèbres entrées des Enfers mythologiques »<sup>113</sup>. Harry n'est pas seul, il est accompagné de Dumbledore dans ce voyage. Ils doivent traverser un lac qui rappelle le Styx, et sont confrontés à des *Inferi*, qui symbolisent « les âmes des morts qui résident aux Enfers »<sup>114</sup>. Une fois arrivé sur l'îlot, Dumbledore boit l'eau du bassin qui contient l'Horcruxe : « définitivement lié au monde infernal pour avoir consommé de la nourriture aux Enfers »<sup>115</sup>, le mage meurt un peu plus tard dans le tome. Ici, le préadolescent est encore protégé car il n'affronte pas cette épreuve seul, et ce n'est pas lui qui boit le liquide mortel.

Il est essentiel d'observer ici que, mis à part dans son tout premier voyage – où Touffu était là pour protéger l'entrée du royaume des morts métaphorique, et finalement rassurer le héros et son lecteur – aucun chien psychopompe n'accompagne Harry dans ses périples suivants. L'autrice considère-t-elle que, passé la première découverte, le jeune héros n'a plus

---

<sup>111</sup> *Ibid.*, p. 339.

<sup>112</sup> C'est par exemple le cas chez les suricates : pour apprendre la chasse aux scorpions, qui peuvent tuer les petits, les mères capturent un scorpion et lui coupent le dard. Les jeunes peuvent ainsi s'entraîner à l'attraper sans réel danger, et lorsqu'ils ont gagné en expérience, elles leur présentent des scorpions entiers. La confrontation au danger se fait donc par étapes. Alex Thornton et Katherine McAuliffe. « Teaching in wild meerkats », *Science*, 313(5784), 2006, p. 227-229.

<sup>113</sup> Blandine Le Callet, *Le Monde Antique de Harry Potter*, op. cit., p. 341.

<sup>114</sup> *Ibid.*, p. 272.

<sup>115</sup> *Ibid.*, p. 342.

besoin du soutien d'un chien pont ? Ou est-ce ici la trace d'une pensée chrétienne conservatrice, nous l'avons vu, n'autorisant pas l'accès de l'au-delà aux animaux<sup>116</sup> ?

Ce qui est sûr en tous cas, c'est que J.K. Rowling fait quand même intervenir un chien psychopompe pont dans les aventures de Harry. Dans le tome 5 de la série, on retrouve Patmol, dont nous avons beaucoup parlé pour son rôle de protecteur. Ici, il a gagné en expérience et en sérénité, à l'image de Sirius qui a retrouvé la paix de la liberté. Il est donc désormais capable de tenir le rôle de chien pont pour Harry. En effet, lors d'un combat contre les mangemorts, il donne sa vie pour protéger le jeune sorcier.

- SIRIUS ! hurla Harry. SIRIUS ! Sa respiration était brûlante, saccadée. Sirius devait se trouver juste derrière le rideau, Harry allait le sortir de là... Mais lorsqu'il se précipita vers le socle de pierre, Lupin l'attrapa fermement et lui enserra la poitrine de ses bras pour l'empêcher d'aller plus loin. - Tu ne peux rien faire, Harry... - Il faut aller le chercher, le sauver, il est simplement passé de l'autre côté ! - Il est trop tard, Harry. - On peut encore le rattraper. Harry se débattait avec une violence rageuse mais Lupin ne le lâchait pas. - Tu ne peux rien faire, Harry... Rien... C'est fini pour lui. (pages 906-907)

Il maintient ainsi l'ordre naturel des choses : il empêche Harry de mourir, mais une âme humaine est quand même due au royaume des morts. Il donne ainsi la sienne, car il meurt en tant que Sirius, et restaure l'équilibre entre la vie et la mort<sup>117</sup>. Il est important de noter que le nom de Sirius est associé à la constellation du Grand Chien<sup>118</sup>. Le choix de l'onomastique prend ici tout son sens : même sous sa forme humaine, Sirius conserve explicitement des traits canins, rappelant son rôle de chien psychopompe. Patmol/Sirius incarne donc le rôle de chien psychopompe pont élevé à son paroxysme. Il permet à Harry d'être réellement confronté à la mort pour la première fois depuis la perte de ses parents. Il représente plus que la mort d'un chien pour le héros, mais bien celle d'un membre de sa propre famille, le deuil d'un être cher, extrêmement douloureux et traumatisant. Il fait ainsi, pour la première fois, vraiment prendre conscience de l'inéluctabilité de la mort au préadolescent, qui peut même l'expérimenter.

Cela permet également à Harry de se préparer à ce qui l'attend plus tard, à son véritable voyage dans la mort. Car on peut effectivement dire que la mort de Patmol est un moyen pour l'autrice de mettre en avant la valeur du sacrifice, chère à Sirius : « Il y a des causes pour lesquelles il vaut la peine de mourir ! » (page 538). Véritable modèle pour Harry, Sirius, en apportant de la noblesse au sacrifice, s'inscrit dans les valeurs chrétiennes de l'autrice, et

---

<sup>116</sup> Cependant, la Bible n'apporte visiblement pas de réponse claire à l'accès au paradis et/ou à l'enfer des âmes animales, voir par exemple : <https://www.cathobel.be/2017/11/les-animaux-vont-ils-au-paradis/>. Pourtant, de nombreux pratiquants ont depuis longtemps espéré que leurs chiens seraient capables de les suivre dans l'au-delà, voir Eric Tourigny, « Do all dogs go to heaven? Tracking human-animal relationships through the archaeological survey of pet cemeteries. », *Antiquity*, 94(378), 2020, p. 1614-1629.

<sup>117</sup> Notons ici que Patmol meurt bien alors qu'il est Sirius, c'est-à-dire humain. Retrouvons-nous là le fait qu'une âme animale ne pourrait, selon l'autrice, pas rejoindre le royaume des morts ?

<sup>118</sup> Blandine Le Callet, *Le Monde Antique de Harry Potter*, op. cit., p.81.

permet au jeune sorcier d'avoir moins de difficultés à se sacrifier lui-même, lorsque son tour viendra. J.K. Rowling utilise donc le chien psychopompe pour transmettre au jeune héros, et à son lecteur, l'enseignement le plus important selon elle : l'acceptation de l'inévitabilité de la mort. Cette leçon sur l'inéluctabilité de la mort et du fait qu'elle doit être acceptée comme partie intégrante de la vie est un héritage de l'*Épopée de Gilgamesh*, et s'inscrit dans la dimension consolatrice de la *fantasy*<sup>119</sup>. Elle est corroborée par les histoires parallèles de Harry et de Voldemort. Le Seigneur des Ténèbres cherche à dominer la mort pour lui échapper, mais n'y parvient pas, et c'est ce qui causera justement sa perte. Au contraire, Harry finit par embrasser la mort en se sacrifiant et c'est ainsi qu'il sauve l'humanité, et revient finalement à la vie. Cette parabole s'oppose clairement au courant de pensée que l'on retrouve chez Serge Brussolo, dont nous avons parlé précédemment, et montre ici le parti pris religieux de l'autrice.

Quittant l'atténuation qu'offraient métaphores et allégories, les auteurs de notre corpus proposent finalement à leur héros qui grandit un véritable voyage dans le royaume des morts. Accompagner son humain dans cette catabase semble alors un rôle aisé pour le chien psychopompe pont, car il en représente la fonction originelle. Mais il n'est cependant pas à la portée de tous, et les chiens doivent avoir de l'expérience pour réussir à accompagner leur maître dans la mort réelle.

En effet, dans le troisième tome de la saga *À la Croisée des Mondes* de Phillip Pullman, l'héroïne Lyra doit aller dans le royaume des morts pour récupérer son ami Roger. La jeune fille a acquis assez de maturité et d'expérience pour rencontrer directement la mort. C'est d'ailleurs ce qui se passe littéralement ; Lyra appelle la mort afin de lui demander un service : « La mort se tenait devant elle, tout près, avec un grand sourire chaleureux » (page 245). S'engage alors une conversation inattendue (page 245) :

- Vous êtes ma mort, n'est-ce pas ? dit-elle.
- Exact, ma chère.
- Vous n'allez pas m'emmener maintenant, quand même ?
- Tu m'as appelée. Je suis toujours là.
- Oui, mais... D'accord, c'est vrai, mais... Je veux aller dans le monde des morts, en effet. Mais je ne veux pas mourir. J'aime la vie, et j'aime mon démon.

Après une longue discussion, Lyra obtient gain de cause : « C'est ainsi que Lyra convainquit sa propre mort de les guider [...] jusqu'au pays des morts. [...] Mais Pantalaimon tremblait de tous ses membres, et malgré tous ses efforts, elle ne parvenait pas à le calmer » (page 247). Le

---

<sup>119</sup> La *fantasy* jeunesse contemporaine fait l'injonction de l'acceptation de la mort, voir Anne Besson, « "Forever young" ? ». La mortalité comme fin heureuse dans la *fantasy* jeunesse contemporaine », *Quand la mort n'est pas une fin...young adult et fantômes*, op. cit., p. 13-25. Voir aussi Viviane Bergue, *La Fantasy, Mythopoétique de la quête*, CreateSpace, 2015.

comportement du dæmon est en fait annonciateur de son échec dans son rôle de chien psychopompe pont. En effet, lorsque Lyra arrive aux abords du Styx, et qu'elle monte dans la barque de Charon, le passeur, Pantalaimon ne réussit pas à l'accompagner. Cela semble logique car il a été proposé que les dæmons représentent l'essence vitale des enfants, expliquant leur incapacité totale à aller dans le royaume des morts<sup>120</sup>. Au moment de la séparation si douloureuse, dans le désespoir qui le sépare de son humaine, Pan tente le tout pour le tout. Il se transforme en chiot d'abord, dont l'innocence, véritable blancheur de l'âme, lui permettrait peut-être de réussir à passer : « Quel animal était-il à cet instant? [...] Il paraissait si jeune, un tout petit animal, un chiot » (page 261). Finalement, il devient un chien adulte de petite taille, plus expérimenté, à l'image des chiens psychopompes des autres œuvres du corpus. Mais contrairement à Fluffy ou au chien bleu – qui ont certes réussi dans leur rôle de chien pont car ils n'ont en fait jamais été confrontés au véritable royaume des morts – Pan ne parvient toujours pas à aller dans les Enfers avec son humaine : « Au moment où le passeur lâchait l'anneau de fer et plongeait ses rames dans l'eau pour faire reculer la barque, le petit dæmon-chien trotta jusqu'à l'extrémité de la jetée, ses griffes cliquetaient sur les planches humides, et il resta là, à regarder la barque s'éloigner » (page 262). Même s'il ne peut accompagner physiquement Lyra dans le royaume des morts, Pan se transforme en chien afin d'aider de son mieux son humaine à passer d'un monde à l'autre, et embrasse ainsi le rôle de chien psychopompe pont.

Les autres chiens psychopompes ponts de notre corpus, plus expérimentés que Pantalaimon, sont tous de grands chiens noirs. Ils sont presque une personnification de la mort, ne laissant plus le choix à l'enfant que de s'y confronter et de se poser les vraies questions. Leur présence symbolise donc la fin de la vie, que ce soit d'un être cher, comme lorsque le berger qui avait sauvé Ben meurt dans le premier tome des *Naufragés du Hollandais Volant* (« Il ne put rien tirer de cohérent de l'esprit du chien, seulement un immense chagrin. Le garçon sut quelle en était la cause lorsqu'il jeta les yeux sur le visage du vieux berger. Luis reposait [...], les traits apaisés par le repos éternel de la mort », page 94), ou celle du héros dans le tome 3 de la série *Harry Potter* (« Ces deux apparitions avaient été suivies d'accidents qui avaient failli le tuer. [...] le Sinistros allait-il continuer de le narguer jusqu'à ce qu'il meure vraiment ? », pages 200-201). Malgré ce lien explicite à la fin de vie,

---

<sup>120</sup> Christian Chelebourg, « Totems & Doudous : Petit bestiaire ontologique à l'usage des jeunes lecteurs », Jacques Poirier, *L'Animal littéraire : des animaux et des mots*, Éditions Universitaires de Dijon, 2010, p. 183-200.

ces chiens psychopompe réussissent-ils, contrairement à Pantalaimon, à accompagner leur humain dans la mort ?

Il apparaît que cette tâche est difficilement réalisable pour eux aussi. Par exemple chez J.K. Rowling, dans le dernier tome de la série Harry Potter, le héros meurt littéralement (avant de revenir à la vie en récompense de son sacrifice). Ce qui est intéressant c'est de voir ici que dans cette expérience de la mort, Harry a utilisé la Pierre de Résurrection, et a réussi à ramener près de lui le souvenir de Sirius, dont l'onomastique conserve une part canine. Ainsi, une réminiscence de chien pont est aux côtés du jeune sorcier lorsqu'il se sacrifie, à défaut d'un chien véritable.

C'est seulement chez notre dernier auteur, Brian Jacques, dont l'œuvre est imbibée de morale religieuse, nous l'avons vu, qu'un chien psychopompe réussit à accompagner son humain dans la vraie mort. Ainsi, dans les premières pages du premier volume de la trilogie, le lecteur découvre un jeune garçon pauvre, muet, et maltraité, Nab, et son seul ami, un chien noir prénommé Dan. Un jour, le Hollandais-Volant, voilier légendaire dans lequel vivent les héros, est victime d'une tempête. Les deux jeunes amis tombent du navire, qui abandonne « derrière lui un chien accroché à un espar sur lequel était couché un jeune garçon inconscient, naufragé en haute mer » (page 67). Les héros meurent ensuite, littéralement noyés dans les eaux déchainées du cap Horn qui devient leur « tombeau liquide » (page 67). Alors que l'équipage du bateau pirate est condamné à la damnation éternelle par Dieu pour avoir blasphémé, cette noyade est finalement salutaire pour Nab et Dan. En effet, l'auteur préserve ses lecteurs préadolescents, qui s'étaient déjà attachés aux deux héros, en utilisant une stratégie narrative originale. Il ne donne aucun détail de leur mort, et fait intervenir le chant d'un ange (marqué par une mise en page différente et un récit en vers) pour indiquer qu'après être décédés, ils ont été ressuscités par la volonté divine et doivent consacrer leur nouvelle vie à aider leur prochain (pages 67-68) :

Sauvés par l'innocence du cœur  
Et dotés d'une vie nouvelle,  
Que la miséricorde du ciel  
Reçue dans la foi soit votre bonheur !  
On m'envoie vous dispenser abondamment  
Ce dont vous aurez besoin très vite,  
L'infinie jeunesse, le discernement  
Et l'élocution, pour votre réussite.  
Au long des âges, parcourez ce monde  
Et partout où ce besoin abonde,  
Prodiguez confiance et fraternité,  
Aidez les autres à changer leur destinée.  
[...] aidez les pauvres dans le malheur,  
Pour vaincre le mal, semez espoir et vérité,  
Qu'avec vous la paix et la joie soient vainqueurs !

Si l'aspect poétique du passage lui donne une solennité certaine, il permet aussi d'amoinrir le côté terrifiant de la mort des héros, dont l'ellipse permet au lecteur de se concentrer sur le message que veut faire passer l'auteur : Dieu récompense leur foi en leur offrant une nouvelle vie. La morale très religieuse des romans est ici clairement annoncée, et le champ lexical de la chrétienté vient la renforcer. D'autres choix narratifs, comme l'onomastique qui change grâce à une inversion et une fusion des noms des deux héros (Nab se fera désormais appeler Ben, et son chien Dan devient Ned), et l'eau comme lieu de renaissance, rappellent sans équivoque l'eau bénite dans laquelle un individu est immergé lors de son baptême. Le message religieux est donc à son paroxysme dès le début du roman afin de permettre à l'auteur de s'assurer que le lecteur en est bien imprégné. Le statut de Ned en tant que chien psychopompe pont est ici reconnu à sa juste valeur car il reçoit le même traitement et la même considération que son humain. Cependant, mis à part cette mort réelle, mais passée sous silence, aucun autre moment de la trilogie ne fait véritablement appel au rôle de chien pont de Ned pour Ben. À la toute fin de la trilogie, cependant, Ned intervient en tant que chien psychopompe pont pour Serafina, le grand amour de Ben. Lorsque la jeune fille meurt, Ned récupère son corps dans la mer et la ramène sur terre afin qu'elle puisse être enterrée près d'un couvent. Le chien noir veille ensuite sur la tombe de la jeune fille, et protège son âme afin de l'emmener au paradis (page 306). Ned incarne donc ici la fonction originelle des chiens psychopompe ponts, qui guident littéralement l'âme d'un humain pour la conduire en sécurité dans l'au-delà. Il dépasse même cette fonction en n'étant plus seulement un guide vers la mort mais aussi vers le salut : il veille à ce que l'âme de Serafina ne s'égaré pas dans les bras de Satan et puisse être confiée à Dieu. La dimension religieuse de l'œuvre va jusqu'à toucher le rôle du chien psychopompe pont, qui guide l'âme vers la « bonne » mort, celle permettant le salut chrétien des âmes égarées. Si l'on peut décrire la portée très religieuse de l'œuvre de l'auteur<sup>121</sup>, il a néanmoins le mérite d'avoir offert au chien psychopompe une place essentielle dans son récit en l'élevant au même niveau que son humain. Il n'est cependant pas étonnant que la religion intervienne souvent dans les œuvres de notre corpus quand il s'agit d'aider les lecteurs à expérimenter la mort. Les auteurs eux-mêmes n'ont pas forcément toutes les réponses, et s'inspirent alors de ce en quoi ils croient, ou de ce qu'ils connaissent. Finalement, tout se passe comme si le chien psychopompe pont accompagne l'humain à tous les niveaux dans ces voyages jusqu'au royaume des morts : le héros intradiégétique, le lecteur, et l'auteur du livre se reposent sur lui pour se construire une représentation rassurante de la mort.

---

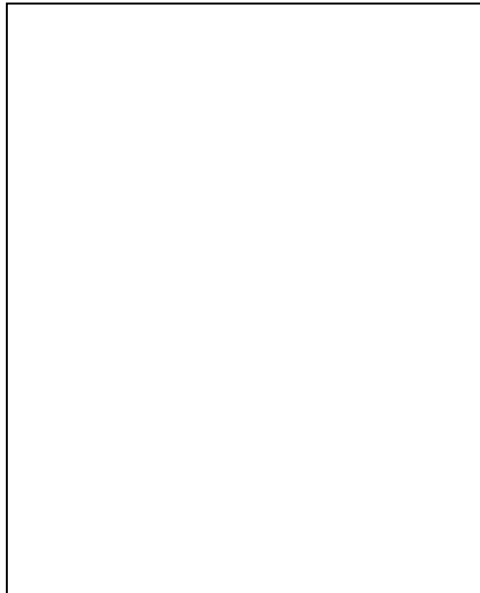
<sup>121</sup> La morale du livre est très ancrée dans la religion : la toute dernière page du dernier volume commence par une vision qu'offre l'ange à Ben de Serafina bien arrivée au paradis, et prête à attendre Ben pour l'éternité (page 307).

Conclusion



« L’imaginaire est une réponse à l’angoisse de la condition mortelle, traduite par le rituel initiatique. » nous dit Simone Vierende<sup>122</sup>. Selon l’auteure, les enfants doivent passer par les étapes d’un véritable scénario initiatique<sup>123</sup> afin de se construire et devenir adultes.

Ce voyage initiatique, s’il est avant tout religieux dans la définition de Simone Vierende, peut aussi être retrouvé lors des étapes de vie que rencontrent tous les enfants et adolescents, notamment lors de leur parcours scolaire. L’enceinte de l’établissement délimite alors un monde à part avec ses propres règles et permet d’apprendre en sécurité, nous l’avons vu, à devenir adulte. Cette valeur initiatique symbolique se retrouve dans la bande dessinée de *fantasy* récente, *Chihuahua*<sup>124</sup> écrite par Pascal Jousselin, Nob, Orion et Lewis Trondheim. Il n’y a pas à proprement parler de chien dans les aventures de Paul, cet enfant humain qui fait sa rentrée dans une nouvelle école. Mais le nom de la série, et l’emblème de l’école font référence à une entité canine. Le portail de l’école est fait de grilles en fer forgé, orné en son centre d’une représentation d’un Chihuahua, cette petite race de chien originaire du Mexique. Représenté en relief argenté sur la couverture, il est vraiment mis en avant. Ajoutons à cela la présence d’un autocollant, bien visible, avec la mention « L’école, c’est l’ENFER ! ». On se retrouve donc bien devant un chien psychopompe qui garde l’entrée des enfers, en jouant sur le champ sémantique du mot. L’école est peuplée de professeurs hybrides, de monstres, et d’élèves âgés de plus de 100 ans, et offre donc à Paul un quotidien infernal dans tous les sens du terme.



**Figure 49.** Couverture du tome 1 de la série de bandes dessinées *Chihuahua*. Le côté argenté de la grille du portail n’est pas visible sur l’image. Crédit photos : <https://www.bd-kids.com>.

<sup>122</sup> Simone Vierende, *Rite Roman Initiation*, Grenoble, PUG, 1973, résumé.

<sup>123</sup> *Ibid*, p. 13.

<sup>124</sup> Pascal Jousselin, Nob, Orion, Lewis Trondheim, *Chihuahua*, Paris, BD Kids, 2021.



Que ce voyage initiatique soit religieux ou non, on le retrouve donc clairement dans les œuvres de notre corpus : la première étape de ce scénario, la préparation, est permise par les voyages allégoriques dans les enfers que proposent les auteurs aux héros/lecteurs préadolescents. Ils sont ensuite capables d'affronter la seconde étape, qui consiste à vivre une expérience de mort symbolique. Elle est nécessaire pour pouvoir enfin atteindre la dernière étape du processus, qui permet alors au jeune de renaître : ayant accepté l'inéluctabilité de la mort, il est plus mature et peut appréhender sa future vie d'adulte avec sérénité.

Notre chien psychopompe pont accompagne donc bien son humain dans chacune de ces étapes, lui permettant ainsi de se construire sereinement pour pouvoir finalement mieux vivre. Ainsi, présent lors du cheminement de l'enfant vers la mort, comme lors de sa renaissance, le chien psychopompe pont revêt un rôle indispensable de figure initiatique dans la littérature *fantasy* pour la jeunesse. Il accompagne l'enfant dans une initiation à la vie d'adulte, et traduit parfaitement la double origine du mot : « l'initiation, c'est devenir autre, c'est passer par la Mort (racines grecques) pour trouver la Vie (racines latines) »<sup>125</sup>. Le chien psychopompe pont dépasse son rôle originel et apparaît finalement comme étant la clé de la fin de la vie mais aussi de son commencement.

On retrouve en effet à ce niveau certaines croyances mythologiques qui confirment bien que le chien psychopompe intervient également pour guider les âmes de la mort, ou de la non-vie, vers la vie. C'est par exemple le cas dans les mythes arméniens qui parlent des esprits de la résurrection, incarnés par le chien Aralez<sup>126</sup> qui aurait la capacité de ramener les humains à la vie en les léchant. On retrouve aussi ce rôle de pont vers la vie dans la mythologie aztèque, avec le dieu Xolotl, divinité représentée sous la forme d'un chien psychopompe, considéré comme le dieu protecteur de la naissance<sup>127</sup>. Il existe aussi des rituels de fécondité dans plusieurs cultures anciennes, au cours desquels il faut sacrifier des chiens au nom d'une divinité : Aphrodite dans la mythologie gréco-romaine, déesse des transitions d'existence, ou Thésan, dans la mythologie étrusque, déesse de la naissance et de la création de la vie<sup>128</sup>.

---

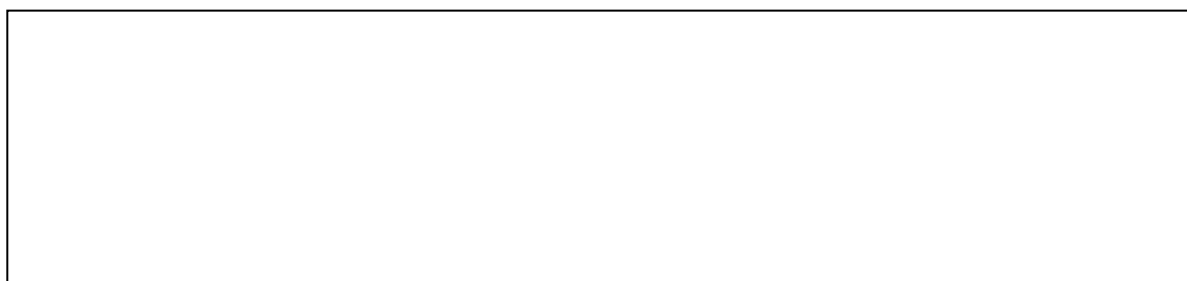
<sup>125</sup> Julie Beaulieu, *Littérature et mythologie, le rituel initiatique dans le roman : Rite Roman Initiation de Simone Vierne*, Université de Montréal, 2002, <http://post-scriptum.org/comptes-rendus/litterature-et-mythologie-le-rituel-initiatique-dans-le-roman-rite-roman-initiation-de-simone-vierne/>.

<sup>126</sup> Natalia Abelian, « Re-introduction of lithic discourse to Britain and Ireland: Armenian-Byzantine Influence? », dans *Ireland and Armenia Studies in Language, History and Narrative*, Ed. Maxim Fomin, Alvard Jivanyan, Séamus Mac Mathuna, Institute of the Study of Man, Washington, 2012, p. 204-235.

<sup>127</sup> Mark Alizat, *Chiens*, *op. cit.*, p. 29-35.

<sup>128</sup> Jean-Claude Lacam, « Le Sacrifice du chien dans les communautés grecques, étrusques, italiques et romaines : approche comparatiste », *op. cit.*, p. 29-80.

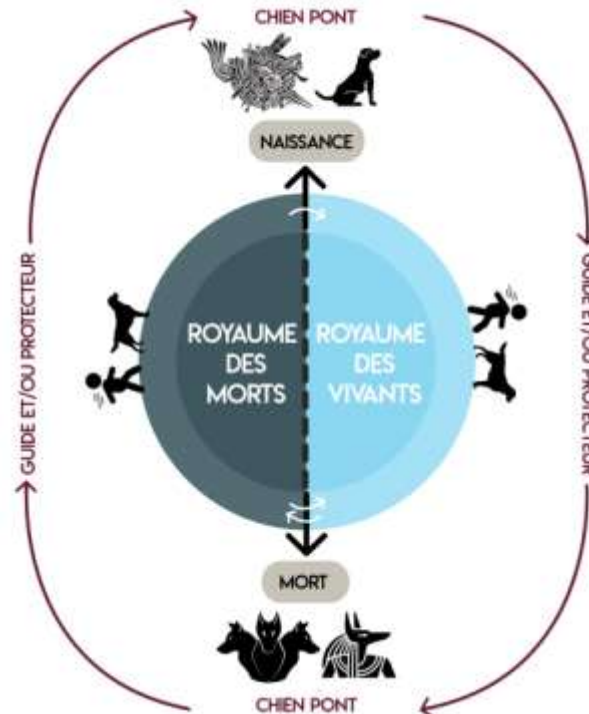
Si l'on élargit un critère de notre corpus, en ne considérant plus seulement les auteurs anglophones et francophones mais également européens, on observe qu'une œuvre récente propose un véritable chien psychopompe qui évolue dans le monde des morts. Barbara Cantini relate et illustre les aventures d'une petite fille zombie et de son chien dans la série *Mortina*<sup>129</sup>, pour le moment composée de quatre volumes. Comme tout roman graphique, vu l'âge du public visé, les aventures ne sont pas trop impressionnantes, et se passent dans le cadre sécurisé du manoir de la famille de Mortina, la villa Déchéance, en compagnie de sa tante Trépassée. Son chien s'appelle Mouron (notons l'humour de l'onomastique de la série), est un lévrier albinos, et personne ne sait s'il doit sa couleur à la simple génétique, ou car il est lui aussi mort : « mort ou vivant, mystère ! » (page 8). Le chien la suit partout, joue avec elle toute la journée, et dort au pied de son lit. Un parfait chien psychopompe guide, non pas dans la vie, mais dans la mort ! Il reste aux côtés de sa maîtresse zombie, et partage ses aventures avec les amis du village. Il l'aide à lutter contre le Lierre Bavard qui cherche à se nourrir des habitants du manoir (tome 2), à sauver un fantôme qui hante la villa à la recherche de ses souvenirs (tome 3), et l'accompagne même à travers les mondes dans le tome 4. Mortina ayant gagné en expérience, elle est enfin prête dans ce volume à quitter l'enceinte rassurante de sa maison. Elle part en vacances avec ses proches dans une villa familiale située au bord du Lac Mystère. C'est alors qu'elle doit trouver un stratagème pour revenir à la vie et sauver le patrimoine de ses ancêtres. Mouron l'aide à fabriquer une potion de vie, qui ressuscite la jeune fille le temps d'une aventure : « Elle se sentait tellement...rose. Et chaude. Et douce. Et... vivante !! » (page 26). Le chien est le seul à garder son calme dans cette situation inédite : cela est peut-être dû à son statut mi vivant - mi mort, ou plus vraisemblablement à son rôle de chien psychopompe, qui le rend capable de voyager à sa guise entre la vie et la mort. Ainsi, Mouron accompagne Mortina dans la vie comme nos autres chiens psychopompes avaient accompagné leurs humains dans la mort.



**Figure 50. Détails de Mortina et son chien Mouron.** De gauche à droite : tome 1 pages 9 et 23, tome 2 page 30, tome 3 page 13. Illustrations : Barbara Cantini, crédit photos : Charlotte Duranton.

<sup>129</sup> Barbara Cantini, *Mortina*, Milan, Mondadori, 2017-2021, traduit de l'italien par Béatrice Didiot, *Mortina*, Paris, Albin Michel, 2018-2021.

La boucle est bouclée : le chien psychopompe, qu'il soit guide, protecteur ou pont à la fois, intervient aux côtés de son humain tout au long du cycle de son âme : pendant la vie, pour passer de la vie à la mort, pendant la mort, et pour revenir de la mort à la vie.



**Figure 51. Les figures du chien psychopompe.** Il y a trois types de chiens psychopompes, qui accompagnent l'âme humaine tout au long de son cycle : le chien pont, le chien guide, et le chien protecteur. Illustration : Anaïs Perrin et thenounproject.com.

Si le chien psychopompe de la *fantasy* jeunesse est capable de franchir les limites entre la vie et la mort à sa guise, il est également capable de franchir celles du médium dans lequel il évolue. C'est ainsi qu'on le retrouve dans un autre médium qui impacte très fortement le jeune public, le cinéma, et plus particulièrement les films d'animations. Deux figures emblématiques de ce milieu ont porté à l'écran le chien psychopompe en lui donnant toutes ses lettres de noblesse : Tim Burton, et les studios Disney.

Prenons par exemple *Frankenweenie*<sup>130</sup> de Tim Burton, qui raconte l'histoire d'un petit garçon, Victor Frankenstein, et de son chien Sparky. Ce dernier meurt percuté par une voiture et Victor décide de le ramener à la vie. Il y parvient grâce à ses connaissances scientifiques, et Sparky revient donc de chez les morts. Est-il réellement vivant ? Est-il un mort-vivant ? On ne sait pas vraiment, mais toujours est-il qu'il partage son quotidien avec son jeune maître comme lorsqu'il était vivant. Seule son apparence a changé, référence explicite à la créature

<sup>130</sup> *Frankenweenie*, Tim Burton, Walt Disney Picture, 2012.

de Frankenstein. Dans le film, les autres enfants de la classe de Victor cherchent alors eux aussi à faire revenir à la vie leurs animaux de compagnie : rats, tortues et autres cochons d'inde.... Mais l'expérience tourne mal, et tout le monde échoue. On retrouve donc ici un trait emblématique de notre corpus : le chien semble être l'un des seuls animaux à pouvoir passer entre les mondes, à vaincre les morts et à revenir chez les vivants (à l'image de Manitou chez Sophie Audouin-Mamikonian, par exemple). Cette spécificité canine se retrouve aussi dans l'onomastique d'un autre personnage de Tim Burton, la chienne Perséphone. Celle-ci tient son nom de la déesse gréco-romaine qui fut enlevée par Hadès, dieu des Enfers. Elle est connue pour passer six mois de sa vie dans le royaume des morts (qui correspondent à l'hiver), et six mois sur terre, chez les vivants (qui correspondent à l'arrivée du printemps et au renouveau de la vie). Dans le film, Perséphone et son humaine Elsa se retrouvent piégées dans un moulin en feu, métaphore des Enfers. C'est Victor et Sparky qui vont les sauver, mais au cours de leur intervention, Sparky meurt à nouveau. Il finit cependant par être ressuscité une seconde fois, et le film se termine sur cette note positive, laissant au spectateur le loisir d'imaginer qu'il vivra heureux aux côtés de Victor.



**Figure 52. Victor Frankenstein et son chien Sparky une fois revenu d'entre les morts**, crédit photos : <https://frankenweenie.fandom.com>.

Il est cependant vrai que dans ce film, si les chiens vont au royaume des morts, les humains eux, n'y vont pas. Nous ne sommes pas tout à fait dans le cas d'un chien psychopompe tel que défini dans le présent travail, car il n'accompagne pas son humain vers l'au-delà, même si Sparky est clairement un des premiers contacts de Victor avec l'idée de la mort. Il apparaît de plus clairement qu'ici, le jeune enfant n'a pas encore la maturité nécessaire à l'acceptation de la mort, car il la refuse, et réussit même à la vaincre pour son chien.

Mais Tim Burton n'est pas en reste de figures de chiens psychopompes, notamment dans son film *Les Noces Funèbres*<sup>131</sup>. Le personnage principal, qui s'appelle là aussi Victor, se découvre mystérieusement marié au cadavre d'Emily, qui l'entraîne alors de force dans le royaume des morts. Là-bas il retrouve Scraps, un petit chien squelette, qui est le chien de son enfance, mort il y a plusieurs années. Dans ce film d'animation Tim Burton présente donc un véritable chien psychopompe pont, qui par son décès, permet à son humain de connaître une première expérience de la mort. Il devient également le guide de Victor une fois dans ces enfers purgatoires, puis le petit chien réussit à la fin du film à revenir dans le monde des vivants avec son humain. En réunissant Victor et Scraps dans la vie, au sein d'une église (symbole religieux très fort), Tim Burton montre-t-il encore une fois un refus de l'inéluctabilité de la mort ? Cela semble peu probable car ce film est un véritable conte sur l'acceptation de la mort, notamment avec le personnage d'Emily, qui lorsqu'elle finit par embrasser sans peur sa condition, est libérée et peut partir en paix au paradis. Il est plutôt possible que le réalisateur joue avec les capacités du chien psychopompe pont : Scraps peut revenir chez les vivants certes, lorsqu'il est dans un lieu saint qu'est l'église. Le spectateur ne sait cependant pas si le chien est capable de sortir de cette porte symbolique vers l'au-delà.



**Figure 53. Scraps et Zéro, deux chiens psychopompes ponts capables d'aller dans le royaume des morts, chez Tim Burton.** Crédit photos : <https://corpsebride.fandom.com> et <https://the-nightmare-before-christmas.fandom.com>

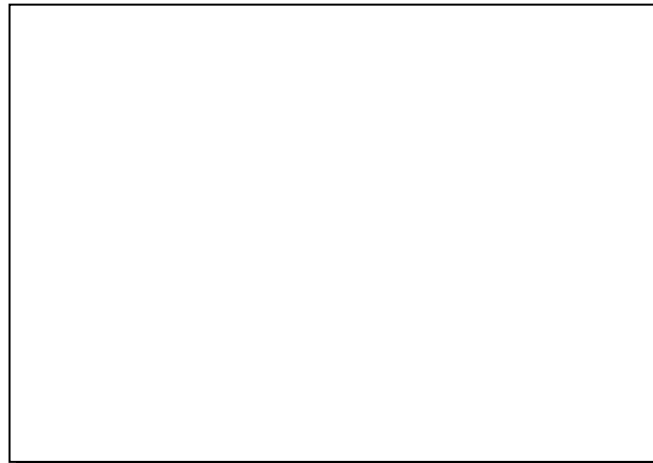
Le réalisateur nous propose également un autre chien psychopompe dans le film *l'Étrange Noël de Monsieur Jack*<sup>132</sup>, où l'on découvre Jack Skellington (l'onomastique est un jeu de mot avec *skeleton*, qui signifie « squelette » en anglais) qui vit dans le monde d'Halloween, allégorie du royaume des morts. Il partage son quotidien là-bas avec son chien fantôme, Zéro, dont la niche est dans un cimetière, lieu de frontière entre la vie et la mort par excellence. L'onomastique du héros principal fait clairement référence à Jack-O'-Lanterne, personnage très connu du folklore associé à Halloween, ancien humain qui mourut le 31

<sup>131</sup> *Corpse Bride*, Tim Burton et Mike Johnson, Tim Burton Productions, 2005.

<sup>132</sup> *Nightmare Before Christmas*, de Tim Burton, réalisé par Henry Selick, Disney, 1993.

octobre. Dans la légende il n'est pas précisé s'il avait un chien, et Tim Burton remplit donc cette ellipse narrative en proposant un chien psychopompe pont, qui a probablement accompagné son maître de la vie à la mort.

De manière générale, les films d'animations du réalisateur ont eu tellement de succès que les spectateurs se sont appropriés les personnages, et des memes sont apparus sur les réseaux sociaux indiquant que ces trois réalisations présenteraient les mêmes héros à différents stades de leur vie et de leur mort. Si l'on oublie l'onomastique des chiens et des personnages, cela pourrait être visuellement possible. Tim Burton a sans doute joué avec cette idée, car dans deux films sur trois (les plus récents), le héros s'appelle Victor, et chiens comme humains présentent une ressemblance physique frappante.



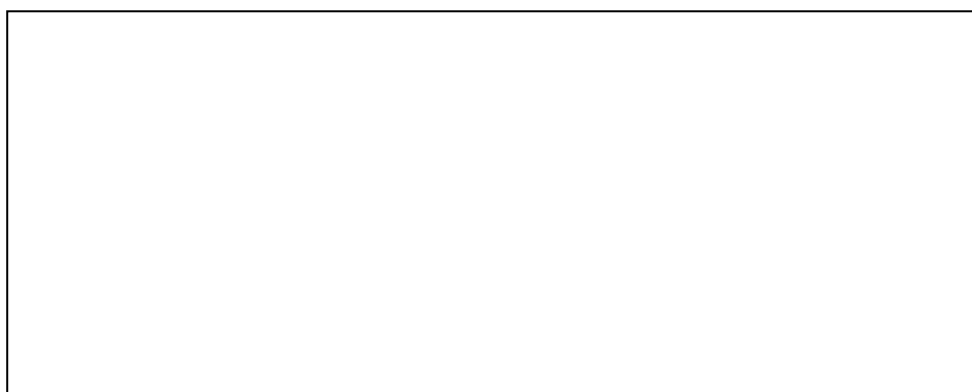
**Figure 54. Réappropriation par les fans de l'histoire de Victor et de son chien.** Tim Burton semble donner une place essentielle au chien psychopompe dans son œuvre cinématographique, il a même été proposé qu'il rende ainsi hommage à son propre chien. Crédit photo : <https://funs Substance.com>.

Un autre géant du cinéma a récemment proposé au jeune public une figure de chien psychopompe pont tout à fait capable d'accompagner son humain dans le royaume des morts et de revenir ensuite avec lui chez les vivants. En effet, dans le film d'animation *Coco*<sup>133</sup> on retrouve un jeune garçon Miguel, et son chien, Dante. L'onomastique ici joue un rôle important (même s'il est probable que les jeunes spectateurs passent à côté de son sens) : le nom du chien fait référence à l'auteur de *La Divine Comédie*<sup>134</sup> qui écrit sur le royaume des morts, quelle qu'en soit la forme. Il est également intéressant de noter que le chien de Miguel appartient à la race Chien Nu du Mexique. Cette race est aussi appelée Xoloitzcuintle en référence à la divinité aztèque Xolotl, représentée sous la forme d'un chien psychopompe. L'action du film se déroule le jour de la fête des morts au Mexique, et Miguel se retrouve propulsé dans le royaume des morts avec son fidèle compagnon. Cette catabase permet au

<sup>133</sup> *Coco*, Adrian Molina et Lee Unkrich, Disney-Pixar, 2017.

<sup>134</sup> Dante Alighieri, *La Divine Comédie*, en trois parties : l'Enfer, Le Purgatoire et le Paradis, 1472.

jeune garçon de découvrir ses origines, de rencontrer son père décédé, dans la ligné d'Enée qui alla aux Enfers pour retrouver son père Anchise. Dante réussit non seulement à accompagner le jeune garçon dans le royaume des morts, mais s'y épanouit dans son rôle de chien psychopompe pont. Outre le fait que l'animal réussisse littéralement à traverser le pont reliant le monde des vivants à celui des morts, une fois arrivé là-bas, il se découvre la capacité de se transformer en *alebrije*. Créatures du folklore mexicain, les *alebrijes* sont des guides spirituels dont le rôle est de faire le lien entre les âmes des morts et le monde réel<sup>135</sup>. Dante embrasse donc pleinement son rôle de chien psychopompe pont : grâce à ses pouvoirs d'*alebrije*, va non seulement réussir à protéger Miguel lors de son séjour dans le royaume des morts, mais va également le guider pour en ressortir en toute sécurité. Ainsi, il veille sur son maitre dans la vie comme dans la mort. Il est d'ailleurs intéressant de noter qu'à la fin du film, Dante poursuit toujours ses allers-retours entre les mondes des vivants et des morts, symbolisant à la perfection le rapport continu entre la vie et la mort, inhérent à la nature profonde du chien psychopompe. Ode à l'acceptation de la mort, *Coco* offre donc à ses spectateurs un chien psychopompe pont accompli, illustrant parfaitement son rôle et la symbolique qui y est associée.



**Figure 55. Dante est un chien psychopompe pont accompli.** A gauche il accompagne Miguel sur le pont reliant le monde des vivants au monde des morts, à droite il se transforme en *alebrije* pour guider son jeune humain dans la mort. Crédit photos : <https://disney.fandom.com>.

Les chiens psychopompe sont aussi capables de franchir les frontières entre les médiums, et d'y multiplier les allers-retours. C'est par exemple le cas du chien Zéro de Tim Burton, qui a eu tellement de succès qu'une série de mangas, *Zero's Journey*<sup>136</sup>, lui a été consacrée à l'occasion du vingt-cinquième anniversaire du film. Il a également été dérivé en d'innombrables figurines et statuettes décoratives, intégrant physiquement les foyers de tous

<sup>135</sup> Voir Maggie Ross, *Totem*, 7, Covent Garden Press, 1973; et Samantha Lauer, « Coco: A Home-Run for Pixar », *Cinematic Codes Review*, 3(2), 2018, p. 54-83.

<sup>136</sup> *Disney Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Zero's Journey*, Disney Manga, Tokyopop, 20 comics, 2018.

ses spectateurs et lecteurs. Le même phénomène a eu lieu avec Dante, dont les aventures ont été couchées sur papier<sup>137</sup>, et qui a lui aussi été transformé en figurines, peluches, et jeux vidéos. Pensons également à Crockdur, Touffu ou Patmol, de J.K. Rowling, qui ont été déclinés en peluches ou encore en figurines de jeux mais aussi de collection, et que l'on retrouve dans des aventures inédites en jeux vidéo (par exemple dans *Hogwarts Mystery*<sup>138</sup> où l'on découvre Crockdur alors qu'il est encore chiot).

Les chiens psychopompes sont donc capables d'évoluer dans de véritables univers fictionnels<sup>139</sup>, prolongeant leurs aventures hors du livre et devenant partie prenante de la vie réelle des enfants et adolescents. Ils s'émancipent de leur auteur et vivent de nouvelles aventures dans des jeux vidéo, ou des jeux de figurines<sup>140</sup>. Ces sorties hors du livre permettent également aux enfants lecteurs de devenir acteurs de l'histoire de leurs personnages préférés. Phénomène contemporain s'il en est, on assiste donc au développement d'une narration transmédiatique des aventures de nos chiens psychopompes et de leurs humains (à différencier cependant des fanfictions), chaque média jouant de sa spécificité pour développer l'histoire et apporter ses informations propres<sup>141</sup>.

Un cas spécifique dont il convient de parler ici est celui de Frigiel et Fluffy. Les deux héros sont des personnages issus du jeu vidéo Minecraft® et ont été créés par Frigiel (dont on ne connaît pas le vrai nom) alors qu'il n'était encore qu'un adolescent, sur sa chaîne de la plateforme YouTube. Il filmait ses parties de jeux et montrait ainsi les aventures virtuelles qu'il faisait vivre à Frigiel et à son chien. C'est face au succès de ce médium que Frigiel a eu l'idée de mettre sur papier les aventures des deux personnages. Pour conserver une identité visuelle avec le public qui connaissait déjà Frigiel et Fluffy à l'écran, les illustrations des romans et des bandes dessinées ont toutes conservé l'esthétique cubique pixelisée propre au jeu vidéo. Ainsi, le chien psychopompe et son humain ont réussi à passer du virtuel (ils n'existaient qu'en vidéo) au monde physique (ils sont désormais palpables grâce à l'objet livre). Frigiel joue même sur ce concept en faisant se rencontrer les différents niveaux diégétiques dans un roman hors-série de *Frigiel et Fluffy*<sup>142</sup>. En effet, le récit de ce volume est construit autour de la rencontre entre le monde réel et le monde de Minecraft®. Noam est un adolescent qui est fan du youtubeur Frigiel et de ses personnages Frigiel et Fluffy. Il suit ses vidéos, porte des t-shirt à l'effigie de Frigiel et Fluffy, et les murs de sa chambre sont

---

<sup>137</sup> *Les aventures de Dante et Pepita*, Hachette Disney, Mes petites histoires, 2018.

<sup>138</sup> *Harry Potter : Hogwarts Mystery*, Jam City, Portkey Games, Warnes Bros, 2018.

<sup>139</sup> Fanny Barnabé, *Narration et jeu vidéo: Pour une exploration des univers fictionnels*, Vol. 1, Melbourne, Bebooks, 2014.

<sup>140</sup> Dick Tomasovic, *Le Corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*, Aix-en-Provence, Rouge profond, 2006.

<sup>141</sup> Sébastien Genvo, « Transmédiabilité de la narration vidéoludique : quels outils d'analyse? », *Compar(a)ison*, 2, 2002, p. 103-112.

<sup>142</sup> Frigiel et Olivier Gay, *Frigiel et Fluffy, Earth*, Paris, Slalom, 2020.



tapissés de posters des deux héros cubiques. Avec sa meilleure amie, Kim, ils jouent également à Earth Minecraft, version réalité augmentée du jeu. Avec leurs téléphones portables, ils peuvent se déplacer dans la ville et voir à travers leur écran des artefacts et bâtiments pixélisés. Ils peuvent les récupérer, construire à leur tour leurs propres édifices, réaliser des quêtes.... Tout est fait pour que les adolescents aient l'impression de vivre dans l'univers Minecraft®, dans un jeu interactif grandeur nature : « Grâce à Minecraft Earth, ils allaient désormais pouvoir interagir avec leurs constructions dans la vie réelle » (page 14). Au début du roman, le lecteur suit en parallèle Noam sur la Terre, dont les aventures sont relatées dans une police particulière, et Frigiel dans l'univers Minecraft®, dont les exploits sont racontés dans une autre police. Ce choix donne un repère visuel clair pour le jeune lecteur : il sait toujours dans quel monde il se trouve en fonction de la police du passage qu'il lit. Ce jeu avec la réalité se retrouve sur la couverture, où l'on voit Frigiel à l'esthétique pixélisée caractéristique, qui interagit avec des humains tels que nous les connaissons, aux traits ronds.



**Figure 56. Jeux avec les niveaux diégétiques : la rencontre entre deux réalités.** A gauche, chaque monde est caractérisé par une police d'écriture spécifique (en haut, le monde de Minecraft®, en bas, le monde de la Terre, extrait page 30). A droite, Frigiel et Fluffy sortent de leur monde et rencontrent Noam et Kim. Chaque monde est ici caractérisé par un choix esthétique particulier (esthétique ronde pour la Terre, esthétique carré pour Minecraft®, illustration : Thomas Frick). Crédit photos : Charlotte Duranton.

Les allusions à l'univers fictionnel de Frigiel et Fluffy sont régulières dans le roman : « Ce n'est pas que dans mon jeu, c'est aussi dans mes romans, protesta Noam en se versant un bol de céréales » (page 11), et ce non sans humour avec des clins d'œil et des adresses au lecteur (page 43) :

Les Youtubers, certains plus beaux gosses que les autres<sup>5</sup>. La création de Frigiel et Fluffy. Le Succès interplanétaire<sup>6</sup>.

5. L'auteur précise qu'il s'est fait physiquement menacer pour rajouter ce passage.

6. Idem.

Alors qu'ils jouent à la version Earth du jeu, Noam et son chien Perceval, accompagnés de Kim, tombent nez à nez avec Frigiel et Fluffy, les vrais ! Les joueurs n'y croient pas au départ, et cherchent même à s'adresser directement à Frigiel (pas le personnage, mais le youtubeur et co-auteur du livre !) : « Frigiel ? C'est...c'est ton perso ? Tu es là ? » (page 33).

L'onomastique similaire entre le créateur de la série et son personnage principal (« Je vais te montrer le vrai Frigiel. - C'est moi, le vrai Frigiel, protesta le vrai Frigiel. - Oui, pardon, je voulais dire le vrai de notre monde. Noam lança YouTube et chercha ses vidéos favorites », page 152), participe de brouiller les pistes pour le lecteur, qui a l'impression que l'on s'adresse à une personne réelle, quelle qu'elle soit. Les personnages sont perdus lors de leur première rencontre, à commencer par Noam : « Le regard de Noam vacilla entre son propre t-shirt, l'inconnu, le chien, son t-shirt, l'inconnu, son t-shirt, le chien, son t-shirt, Kim, son t-shirt, l'inconnu, son t-shirt, son portable, son t-shirt. » (page 31). La longue énumération des mouvements de têtes permet d'insister sur la perplexité du jeune garçon, et le lecteur peut même s'y identifier le temps qu'il comprenne bien la situation. Frigiel (l'auteur) aide finalement ce dernier page 43, en résumant la situation grâce à une conversation directe entre Frigiel (le personnage de jeu) et Noam, qui permet à tous, protagonistes comme lecteurs, de mieux s'y retrouver :

Frigiel restait pensif, les yeux perdus dans le lointain.

- Vous êtes en train de me dire qu'ici, je suis un personnage de jeu vidéo.

- Oui, et de romans basés dessus, oui, confirma Kim.

- Et de BD, ajouta Noam. Et de...

Il s'interrompit lorsque la jeune fille lui fit un signe discret.

- Et vous connaissez toutes mes aventures, continua Frigiel. Mon combat contre l'Ender Dragon, mes voyages dans le Nether, ma bataille contre le Dévoreur...

- Aussi...

Le héros frappa ses mains l'une contre l'autre d'un air décidé.

- Très bien. Après tout pourquoi pas ? Si les mondes parallèles existent, pourquoi pas un dans lequel nous sommes des personnages de jeu ?

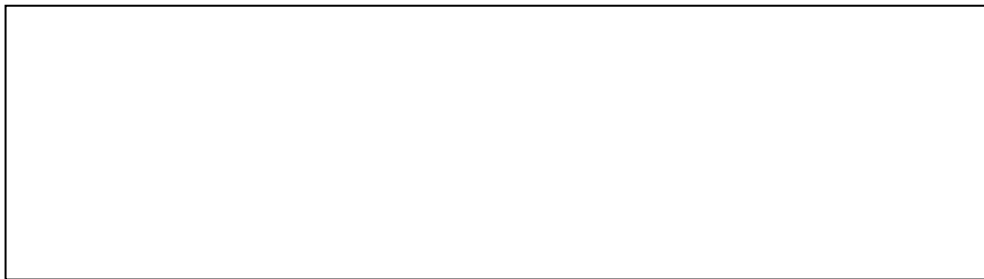
Ainsi l'auteur place clairement son récit dans son univers fictionnel et joue sur sa portée narrative transmédiatique. Il est intéressant de noter ici, en lien avec notre travail de recherche, que seuls les chiens des héros semblent comprendre la situation très rapidement et s'y habituer, interagissant sans problème malgré leur différence de niveau de réalité : « Finalement, les seuls à ne pas s'étonner, c'était les chiens. Curieux, Fluffy s'approcha de Perceval et lui renifla l'arrière-train. Mû par une sorte de sixième sens, même s'il ne voyait rien, le labrador pivota sur lui-même à la recherche de l'animal invisible. » (page 3). Notons ici que si Fluffy est le chien psychopompe de Frigiel, Perceval<sup>143</sup> est celui de Noam. Les deux chiens sont donc capables de communiquer à travers différentes réalités sans aucune difficulté, dans la lignée de leur rôle de chiens ponts. Fluffy, amenant le rôle de chien pont à son paroxysme, entame donc un voyage transmédiatique, passant du jeu au livre, puis du livre à la vie terrestre, étendant son univers fictionnel à la réalité de son lecteur. Frigiel (l'auteur) joue

---

<sup>143</sup> Un labrador, race très représentée dans le choix des chiens psychopompe, comme nous l'avons vu dans la partie précédente de ce mémoire.

donc avec les niveaux de réalités, en en proposant au moins trois : la réalité de Frigiel et Fluffy (pour nous, réalité 1, virtuelle), la réalité de Noam (pour nous, réalité 2, romanesque), et la réalité de son lecteur (pour nous, réalité 3, la « vraie » vie).

Fluffy et son humain Frigiel sont même devenus tellement importants dans le monde réel qu'ils servent de référence pour d'autres séries de bandes dessinées issues de l'univers Minecraft®, telles que *Siphadventure*<sup>144</sup> et *Superbrioche*<sup>145</sup>. On peut voir sur les couvertures des premiers tomes de ces sagas un autocollant label « Frigiel et Fluffy ont aimé », comme gage de qualité (à noter tout de même que ces nouvelles séries sont toutes deux coécrites par le coauteur de la bande dessinée *Frigiel et Fluffy*, Jean-Christophe Derrien). Ce qui est intéressant ici c'est que sur l'autocollant, n'apparaît que Fluffy. Comme si son sixième sens de chien psychopompe lui permettait de repérer la qualité d'un ouvrage dans le monde réel.



**Figure 57. Fluffy chien psychopompe capable de percevoir la qualité d'œuvres littéraires dans le monde réel.** Crédit photos : Charlotte Duranton.

Si les chiens psychopompes des œuvres de *fantasy* pour la jeunesse arrivent si bien à franchir les barrières vers la réalité, c'est que nous sommes demandeurs de leur présence à nos côtés. Qu'ils nous guident au quotidien, nous aident à mieux vivre, ou nous apprennent, dans la douleur, à gérer le deuil et l'acceptation de la mort, ils nous rappellent en fait nos propres compagnons. Car finalement, ce sont eux les chiens psychopompe originels, et ils ont réussi à accomplir leur mission en nous accompagnant partout, dans la vie, dans la mort, et plus difficile encore, dans les méandres de l'imaginaire, permettant notre survie psychologique face à l'inéluctabilité de notre disparition. Dans les mots du grand auteur de *fantasy* Neil Gaiman :

« Pour beaucoup d'entre nous, c'est par les animaux de compagnie que nous découvrons la mort et sa capacité à nous briser le cœur. Et nous devons le découvrir. Nous la rencontrons, apprenons à vivre avec elle, apprenons à survivre avec elle. Et c'est à cela, si horrible que ce soit, que nous servent nos compagnons »<sup>146</sup>.

<sup>144</sup> Jean-Christophe Derrien et Giuseppe Quattrocchi, *Siphadventure*, Paris, Soleil, tome 1 paru en janvier 2021.

<sup>145</sup> Jean-Christophe Derrien, Superbrioche et Rosa La Barbera, *Superbrioche*, Paris, Soleil, tome 1 paru en mars 2021.

<sup>146</sup> Neil Gaiman, *The Ocean at the End of the Lane*, Londres, Headline Publishing, 2013, p. 252, traduction originale « For many of us, pets are the way we initially discover death and the heartbreak of death. And we have to discover it. We encounter it, learn how to live with it, learn how to survive with it. And that, in some horrible way, is what pets are for. »



*Je dédie ce travail à ma chienne Utha, qui m'a quittée il y a déjà 5ans.  
Elle fut ma première chienne, mon guide, ma confidente,  
et surtout, mon premier contact avec la mort.  
Sa perte m'a dévastée, mais elle a si justement rempli son rôle de chien psychopompe.*

## Références

### 1. Corpus

#### *1.1. Corpus principal*

##### *Albums*

Cali, Davide et Chaud, Benjamin, *The Truth About My Unbelievable School*, San Francisco, Chronicle Books LLC, 2018 ; traduit par Chloé Atangana, *La vérité sur ma folle école, (L'école à la folie tome 5)*, Paris, Hélicon, 2019.

Major, Lenia, et Hinder, Carine. Série *L'île aux aventures* (2 tomes), Liège, Belgique, Ed. Hemma, 2015.

Todd-Stanton, Joe, *Le secret du rocher noir*, Paris, Ecole des Loisirs, 2018.

##### *Bandes dessinées et romans illustrés*

Frigiel, *Frigiel et Fluffy*. i. Frigiel et Ange, Cycle *Les origines* (3 tomes), Paris, Slalom, 2018-2019 ; ii. Frigiel et Nicolas Digard, Cycle *Frigiel et Fluffy* (4 tomes), Paris, Slalom, 2016-2018 ; iii. Frigiel et Nicolas Digard, Cycle *des Farlands* (3 tomes), 2018-2019 ; iv. Frigiel et Olivier Gay, Cycle *Les Saintes Îles* (en cours, 2 tomes), 2020-2021 ; v. Frigiel et Jean-Christophe Derrien, Cycle Bandes Dessinées (10 tomes), Paris, Soleil Production, Soleil Jeunesse, 2017-2021, Frigiel et Olivier Gay, *Frigiel et Fluffy, Earth*, Paris, Slalom, 2020.

Karensac et Pico, Thom, Série *Aubépine* (4 tomes), Paris, Dupuis, 2018 – 2020.

Murphy, Jill, Série *The Worst Witch* (tomes 7 et 8) Londres, The Penguin Group, 2013 et 2018; Trad. Jean-François Ménard, série *Amandine Malabul*, Paris, France, Gallimard Jeunesse, 2014 et 2019.

##### *Romans non illustrés*

Audouin-Mamikonian, Sophie, *Tara Duncan, Tome 1 - Les sortceliers*, Paris, Editions du Seuil, 2003 ; Pochet Jeunesse, 2007 pour l'édition étudiée.

Brussolo, Serge, série *Peggy Sue* : i. Cycle *Peggy Sue et les fantômes* (9 tomes), Paris, Pocket Jeunesse, 2001-2006 ; ii. Cycle *Peggy Sue et le chien bleu* (2 tomes), Paris, Plon Jeunesse, 2008 ; iii. Cycle *Les mondes fantastiques de Peggy Sue* (2 tomes), Paris, Sirius, 2011.

Jacques, Brian, Série *Castaways of the Flying Dutchman* (3 tomes), Londres, Philomel Books, 2001-2006, traduit par Lebailly, Monique et Lebailly, Hugues, *Les naufragés du Hollandais Volant*, Paris, Mango Jeunesse, 2001-2006.

Rowling, J.-K., Série *Harry Potter* (7 tomes), Londres, Bloomsbury, 1997 – 2007, traduction de Ménard, J.F., *Harry Potter*, Paris, Gallimard, 1998-2007.

## ***1.2. Corpus secondaire***

### ***Albums***

Fontenaille, Elise et Bohl, Alice, *Lili et la louve*, Paris, Grasset Jeunesse, 2017.

Fortier, Natali, *Forêt noire*, Rodez, Editions du Rouergue, 2019.

Nadja, *Chien Bleu*, Paris, Ecole des Loisirs, 1990.

### ***Bandes dessinées et romans illustrés***

Garnier, Jonathan et Fléchais, Amélie, Série *Bergères guerrières* (3 tomes), Paris, Glénat BD, 2017- 2019.

Gudule et Autret, Yann, *Ma sœur a des super pouvoirs*, Paris, Magnard, Coll. Tipik Cadet, 2006.

Labatt, Mary et Rioux, Jo, *A Sam & Friends Mystery*, Toronto, Kids Can Press Ltd, 2009, traduit par Claire Billaud, Série *Sam Détective* (4 tomes), Paris, Rageot graphic, 2009.

### ***Romans non illustrés***

Pullman, Phillip, *The Amber Spyglass*, tome 3 du cycle *His Dark Materials*, Londres, 2000, trad. par Jean Esch, *Le Miroir d'Ambre*, tome 3 du cycle *Les Royaumes du Nord*, Paris, Gallimard Jeunesse, 2001.

Ransom, Riggs, *Library of Souls*, Philadelphie, Quirk Books, 2015, trad. Sidonie Van den Dries, *La Bibliothèque des âmes, Miss Peregrine et les Enfants Particuliers - Tome 3*, Paris, Librairie Générale Française, 2017.

## 2. Bibliographie

### 2.1. *Œuvres fictionnelles citées n'appartenant pas au corpus*

- *Livres*

Bergeron, Alain M., et Sampar, *Billy Stuart, T8 – Le Cerbère de l'Enfer*, Waterloo, Québec, Canada, Editions Michel Quentin, 2014.

Cantini, Barbara, *Mortina*, Milan, Mondadori, 2017-2021, traduit de l'italien par Béatrice Didiot, Mortina, Paris, Albin Michel, 2018-2021.

Coats, Lucy, *Beats of Olympus, Tome 2 – Hound of Hades*, Londres, Editions Piccadilly Press, 2015, traduction Amélie Sarn, *Le Toutou Infernal*, Paris, Livre de Poche Jeunesse, 2017.

Dante Alighieri, *La Divine Comédie*, en trois parties : l'Enfer, Le Purgatoire et le Paradis, 1472.

Derrien, Jean-Christophe et Quattrocchi, Giuseppe, *Siphadventure – tome 1*, Paris, Soleil, 2021.

Derrien, Jean-Christophe, Superbrioches et La Barbera, Rosa, *Superbrioches – tome 1*, Paris, Soleil, 2021.

*Disney Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Zero's Journey*, Disney Manga, Tokyopop, 20 comics, 2018.

Gaiman, Neil, *The Ocean at the End of the Lane*, Londres, Headline Publishing, 2013

Jacques, Brian, *Redwall*, Londres, Hutchinson Children's, 1986-2011 ; traduit par Jean-Noël Chatain, *Rougemuraille*, Paris, Mango, 1999-2005.

Jousselin, Pascal, Nob, Orion, et Lewis Trondheim, *Chihuahua*, Paris, BD Kids, 2021.

*Les aventures de Dante et Pepita*, Hachette Disney, Mes petites histoires, 2018.

Ovide, *Métamorphoses*, édition de Jean-Pierre Néraudeau, trad. Georges Lafaye, Paris, Folio, 1992.

Tolkien, J. R. R., *Roverandom*, [Première édition 1927], HarperCollins Publishers Ltd, New York, 2013.

Virgile, *Les Géorgiques*, Chant IV, vers 483, traduction Henri Laignoux, 1939.

Virgile, *L'Énéide*, Chant VI, v.417-425, traduction Marc Chouet, Paris, Ed. Diane de Selliers, 2013.



- **Films**

*Coco*, Adrian Molina et Lee Unkrich, Disney-Pixar, 2017.

*Corpse Bride*, Tim Burton et Mike Johnson, Tim Burton Productions, 2005.

*Frankenweenie*, Tim Burton, Walt Disney Picture, 2012.

*Nightmare Before Christmas*, de Tim Burton, réalisé par Henry Selick, Disney, 1993.

*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, réalisé par Friedrich Wilhelm Murnau et produit par Prana Film Berlin GmbH, 1922.

## **2.2. Littérature de jeunesse générale et fantasy**

Atzenhoffer, Régine, « “Je me sers d’animaux pour instruire les hommes” : le personnage-animal dans la littérature d’enfance et de jeunesse contemporaine », *E-Scripta Romanica*, n° 4, 2017, p. 1-15.

Atzenhoffer, Régine, « Roman, fais-moi frissonner de peur et de...plaisir ! Le vampire dans le roman contemporain pour adolescents », *Romanica Silesiana*, 2016, 11(1), p. 60-68.

Bergue, Viviane, *La Fantasy, Mythopoétique de la quête*, CreateSpace, 2015.

Besson, Anne, « A quoi sert la mythologie en *fantasy* pour la jeunesse ? », *Nouvelles du livre jeunesse – La revue, Les Mythes Grecs en Littérature Jeunesse*, 2020, 223, p.11-18.

Besson, Anne, « “Forever young” ? La mortalité comme fin heureuse dans la *fantasy* jeunesse contemporaine », *Quand la mort n’est pas une fin...young adult et fantômes*, 2, 2019, p. 13-25.

Besson, Anne (dir), *Dictionnaire de la fantasy*, Paris, Vendémiaire, 2018.

Besson, Anne, « Aux frontières du réel : les genres de l’imaginaire », dossier les littératures de l’imaginaires, *La revue des livres pour enfants*, 274, 2013, p. 90-97.

Besson, Anne, « La *fantasy* relève-t-elle d’un imaginaire spécifiquement anglophone ? », dans *La fantasy, 50 questions*, Paris, Klincksieck, 2007.

Chelebourg, Christian, « Totems & Doudous : Petit bestiaire ontologique à l’usage des jeunes lecteurs », Jacques Poirier, *L’Animal littéraire : des animaux et des mots*, Éditions Universitaires de Dijon, 2010, p.183-200.

Dos Santos Martins, Eunice, *La réutilisation des contes, mythes et légendes en fantasy jeunesse*, 2012.

Duranton, Charlotte et Muller-Thoma, Laura, « La place du chien psychopompe dans les littératures de l’imaginaire. L’exemple de Harry Potter », *Fantasy Art and Studies*, 9, 2020, p. 197-210.

Gaiotti, Florence, *Présences Animales dans les mondes de l'enfance*, Arras, Cahiers Robinson, 34, 2013.

Gobbé-Mévellec, Euriell, *L'Album contemporain et le théâtre de l'image*, Paris, Classiques Garnier, 2014, p. 232.

Hubert, Marie-Claude, « Le chien dans la littérature de jeunesse », *Carnets* [En ligne], Deuxième série, 18, 2020.

Lemoine, Lise, Mietkiewicz, Marie-Claude, et Schneider, Benoît, « Myope comme une taupe, muette comme une carpe, mais... malin comme un singe ... Les animaux anthropomorphisés porteurs de handicaps dans les albums jeunesse », *Bulletin de psychologie, Groupe d'étude de psychologie*, 1(565), 2019, p. 3-16.

Nièvres-Chevrel, Isabelle, *Introduction à la littérature de jeunesse*. Paris : Didier Jeunesse, 2009.

Prince, Nathalie, *La littérature de jeunesse en question(s)*. Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2009.

Van der Linden, Sophie, *Lire l'Album*, Le Puy-en-Velay, Ed. L'atelier du poisson soluble, 2007.

### **2.3. Relation Humains-Chiens**

Agence Nationale de Sécurité Sanitaire (Anses), « Risque de morsure de chien », Avis de l'Anses, Rapport d'expertise collective, Édition scientifique <https://www.anses.fr/fr/system/files/SABA2015SA0158Ra.pdf>, 2020.

Alizat, Mark, *Chiens*, Paris, Presses Universitaires de France, collection Perspectives critiques, 2018, p. 29-35.

Blecker, Daniela, Nils, Hiebert, et Franziska, Kuhne, « Preliminary study of the impact of different dog features on humans in public. », *Journal of Veterinary Behavior*, 8(3), 2013, p. 170-174.

Copet-Rougier, Elisabeth, « Le chien chez les Mkako », *L'Homme*, 108, 1988, p. 108-121.

Cunningham, Larry, « The Case against Dog Breed Discrimination by Homeowners' Insurance Companies », *Connecticut Insurance Law Journal*, 2(1), 2004.

Duranton, Charlotte, *Le comportement de mon chien*, Paris, Editions Health Media, 2021.

Juliani, Marie, *Relation Homme-animal selon le profil du propriétaire: une enquête auprès de 933 détenteurs de chiens et de chats en France*, Ecole Nationale Vétérinaire de Toulouse, 2015, [https://oatao.univ-toulouse.fr/14436/1/Juliani\\_14436.Partie%201.pdf](https://oatao.univ-toulouse.fr/14436/1/Juliani_14436.Partie%201.pdf).

Pospischil, Andreas, et al., « Dog population and dog breeds in Switzerland from 1955 to 2008. », *Schweizer Archiv fur Tierheilkunde*, 155(4), 2013, p. 219-228.

Tomasello, Michael, et Kaminski, Juliane, « Like infant, like dog. », *Science*, 325(5945), 2009, p. 1213-1214.

Tourigny, Eric, « Do all dogs go to heaven? Tracking human-animal relationships through the archaeological survey of pet cemeteries. », *Antiquity*, 94(378), 2020, p. 1614-1629.

Voslarova, Eva et al., « Coat color of shelter dogs and its role in dog adoption. », *Society & Animals*, 27(1), 2019, p. 25-35.

Wanser, Shelby H., MacDonald, Megan et Udell, Monique A. R., « Dog-human behavioral synchronization: family dogs synchronize their behavior with child family members », *Animal Cognition*, 2021, <https://doi.org/10.1007/s10071-020-01454-4>.

#### **2.4. Psychologie de l'enfant**

Burstin, J., « L'évolution sociale du préadolescent à la lumière de ses conceptions sur l'adulte. », *Enfance*, 8(2), 1995, p. 85-117.

Cadart, Marie-Laure, « La mort et son temps – Approche anthropologique », *Le cancer : approche psychodynamique chez l'adulte*, 2004, p. 289-306.

Crête, Chantal, *La genèse, l'organisation et la structuration du concept de mort chez l'enfant et ses incidences éducatives*, Thèse de Doctorat, Université d'Ottawa, Canada, 1993.

Delamare, Catherine, Martin, Céline, et Blanchon, Yves-Claude, « Tentatives de suicide chez l'enfant de moins de 13 ans. », *Neuropsychiatrie de l'enfance et de l'adolescence*, 55(1), 2007, p. 41-51.

Gueguen, Catherine, *Pour une enfance heureuse*, Paris, Pocket, 2015.

Hanus, Michel, *Les deuils dans la vie, deuils et séparations chez l'adulte et l'enfant*, Paris, Éditions Maloine, 1994.

Payet, Maymouna Mourouvaye, et Woestelandt, Laure, « Les tentatives de suicide des préadolescents », *Soins Psychiatrie*, 39(316), 2018, p. 4.

Romano, Hélène, « L'enfant face à la mort », *Études sur la mort*, 131(1), 2007, p. 95-114.

#### **2.5. Mythes et Histoire**

Abelian, Natalia, « Re-introduction of lithic discourse to Britain and Ireland: Armenian-Byzantine Influence? », dans *Ireland and Armenia Studies in Language, History and Narrative*, ed. Maxim Fomin, Alvard Jivanyan, Séamus Mac Mathuna, Institute of the Study of Man, Washington, 2012, p. 204-235.

Beaulieu, Julie, *Littérature et mythologie, le rituel initiatique dans le roman : Rite Roman Initiation de Simone Vierne*, Université de Montréal, 2002, <http://post-scriptum.org/comptes->

rendus/litterature-et-mythologie-le-rituel-initiatique-dans-le-roman-rite-roman-initiation-de-simone-vierne/.

Boyer, Pascal, *Et l'homme créa les dieux – Comment expliquer la religion*, Paris, Editions Robert Laffont puis Editions Gallimard collection Folio/Essais pour la présente analyse, 2001.

Chevalier, Jean et Gheerbrant, Alain, *Dictionnaire des symboles*, Paris, Éditions Robert Laffont, Jupiter, 1969.

De Garis, Marie, *Folklore of Guernsez*, The Guernsey Press, 1986.

Durisch Gauthier, Nicole, *Anubis et les territoires cynopolites selon les temples ptolémaïques et romains*, thèse de doctorat, Université de Genève, 509, 2002.

Elisseeff, Danielle, « Des animaux sous une chape de plomb », *Anthropozoologica*, 18, 1993, p. 17-28.

Gachet, Delphine, « L'Enfer d'Eurydice : de quelques subversions du mythe d'Orphée et d'Eurydice dans la littérature italienne contemporaine (XXe-XXIe siècles) », *Revue de littérature comparée*, 2014, 350(2), p. 209-221.

Lacam, Jean-Claude, « Le sacrifice du chien dans les communautés grecques, étrusques, italiennes et romaines : approche comparatiste ». Dans : *Mélanges de l'École française de Rome. Antiquité*, 120(1), 2008, p. 29-80.

Le Callet, Blandine, *Le Monde Antique de Harry Potter*, Encyclopédie illustrée par Valentine Le Callet, Paris, Editions Stocks, 2018.

McEwan, Graham J., *Mystery Animals of Britain and Ireland*, Robert Hale, London, 1986.

Morissette, Lyne, « Des vaisseaux fantômes en Gaspésie? La science derrière une grande légende maritime. », *Magazine Gaspésie*, 56(1), 2019, p. 10-12.

Alain Nadaud, *Aux portes des Enfers : enquête géographique, littéraire et historique*, Arles, Actes Sud, 2004.

Petrilli, Aurore, « La figure du chien de la mythologie à la magie antique », *Ephesia Grammata*, 2(4), 2008, p. 1-30.

Readers Digest, Folklore, *Myths and Legends of Britain*, New York, Readers Digest Association, 1977.

Sherman, Gary D, et Clore, Gerald L., « The color of sin: White and black are perceptual symbols of moral purity and pollution. », *Psychological Science*, 20(8), 2009, p. 1019-1025.

Stancu, Adela-Marinela, et Racu, Michaela Claudia, « Le champ sémantique du mot blanc. », *Journal of Romanian Literary Studies*, 6, 2015, p. 180-187.

Vierne, Simone, *Rite Roman Initiation*, Grenoble, PUG, 1973.

Villain-Gandossi, Christiane, « La perception des dangers de la mer au Moyen-Âge à travers les textes littéraires et l'iconographie », dans *La violence et la mer dans l'espace atlantique: XIIIe-XIXe siècle*, Presses universitaires de Rennes, 2004, p. 439-455.

## 2.6. Divers : Religion, univers fictionnels, cinéma...

Barnabé, Fanny. *Narration et jeu vidéo: Pour une exploration des univers fictionnels*. Vol. 1, Melbourne, Bebooks, 2014.

Bray, Suzanne, « Reliques, horcruxes ou don de soi : Vaincre la mort dans la série Harry Potter », *Mélanges de science religieuse*, 73(2), 2016, p. 43-56.

De Moffarts, Alexandra, « Harry Potter et la christologie », Institut de théologie orthodoxe de Bruxelles, [https://www.academia.edu/34816550/Harry\\_Potter\\_et\\_la\\_christologie](https://www.academia.edu/34816550/Harry_Potter_et_la_christologie), consulté le 20/03/2021.

Genvo, Sébastien, « Transmédialité de la narration vidéoludique: quels outils d'analyse? », *Compar(a)ison*, 2, 2002, p. 103-112.

Jauss, Hans Robert, *Kleine Apologie der ästhetischen Erfahrung*, Verlagsanstalt, Constance, 1972 ; traduit de l'allemand par Claude Maillard, *Pour une esthétique de la réception*, Paris, Gallimard, 1978.

Kedveš, Ana, « Subversion of religious Canon in Pullman's His Dark Material », *Art and Subversion*, 1, 2012, p. 1-18.

Langlois, Claude, *On savait, mais quoi ? La pédophilie dans l'Église de la Révolution à nos jours*, Paris, Seuil, 2020.

Lauer, Samantha, « Coco: A Home-Run for Pixar », *Cinematic Codes Review*, 3(2), 2018, p. 54-83.

Ross, Maggie, *Totem*, 7, Covent Garden Press, 1973.

Šarić, Julia, « A Defense of Potter, or When Religion is Not Religion: An Analysis of the Censoring of the Harry Potter Books », *Canadian Children's Literature/Littérature canadienne pour la jeunesse*, 103, 2007, p. 6-26.

Simpson, Jacqueline et Westwood, Jennifer, *The Lore of the Land: A Guide to England's Legends*, from Springheeled Jack to the Witches of Warboys, Londres, Penguin, 2006.

Thibaud, Paul, « La pédophilie des clercs. L'Église déconcertée », *Commentaire*, 155(3), 2016, p. 639-642.

Thornton, Alex et McAuliffe, Katherine, « Teaching in wild meerkats », *Science*, 313(5784), 2006, p. 227-229.

Tomasovic, Dick, *Le Corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*, Aix-en-Provence, Rouge profond, 2006.

### **3. Webographie**

Définition de Psychopompe, « Lexicographie », Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales [en ligne], mis en ligne en 2012, consulté le 23 octobre 2020, <https://www.cnrtl.fr/definition/psychopompe>.

Lifetime Pet Cover, « Most Popular Dog Breeds in the UK », Lifetime Pet Cover [en ligne], publié le 30 juillet 2020, consulté le 5 avril 2021, <https://www.lifetimepetcover.co.uk/pet-advice/news/2020s-most-popular-dog-breeds-in-the-uk>.

Loire, Mathilde, « Les fans de “Harry Potter” secoués par les propos jugés transphobes de J.K. Rowling. », Le Monde [en ligne], mis en ligne le 15 juin 2020, consulté le 3 avril 2021, [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2020/06/15/les-fans-de-harry-pottersecoues-par-les-propos-juges-transphobes-de-jkrowling\\_6042953\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2020/06/15/les-fans-de-harry-pottersecoues-par-les-propos-juges-transphobes-de-jkrowling_6042953_4408996.html).

L’Obs, « J.K. Rowling à nouveau accusée de transphobie », Le Nouvel Obs [en ligne], mis en ligne le 23 septembre 2020, consulté le 3 avril 2021, <https://www.nouvelobs.com/societe/20200923.OBS33761/j-k-rowling-a-nouveau-accusee-de-transphobie.html>.

Minecraft Wiki, « Le Nether », Minecraft Wiki [en ligne], modifié pour la dernière fois le 9 avril 2021, consulté le 20 mars 2021, [https://minecraft.fandom.com/fr/wiki/Le\\_Nether](https://minecraft.fandom.com/fr/wiki/Le_Nether).

Pruneau, « J.K. Rowling parle du trio et de la religions [révélations] », La Gazette du Sorcier [en ligne], mis en ligne le 19 octobre 2007, consulté le 3 avril 2021, <https://www.gazette-du-sorcier.com/j-k-rowling/declarations-et-entretiens/j-k-rowling-parle-du-trio-et-de-la951>.

Rédaction CathoBel, « Les animaux vont-ils au paradis ? », CathoBel [en ligne], publié le 2 novembre 2017 et modifié le 2 octobre 2020, consulté le 3 avril 2021, <https://www.cathobel.be/2017/11/les-animaux-vont-ils-au-paradis>.

## **Annexes**

## Annexe 1

### Présentation des œuvres étudiées.



**Titre :** *La vérité sur ma folle école.*

**Série :** L'école à la folie.

**Auteurs :** Davide Cali et Benjamin Chaud.

Henri est un jeune garçon qui va dans une école un peu spéciale. Aujourd'hui il doit la faire visiter à une nouvelle élève. Accompagné de son petit basset beige, il va lui faire découvrir les secrets de l'établissement, où la magie se cache dans chaque recoin.



**Titre :** *Le secret du Rocher Noir*

**Auteur :** Joe Stodd-Stanton

Erine n'a pas le droit de suivre sa mère en bateau car un rocher noir menace ceux qui s'aventurent en mer. Un jour, la jeune fille réussit à embarquer, malgré les tentatives de son chien Archie pour l'en décourager. Elle découvre alors la vérité sur le Rocher Noir, et va tout faire pour le sauver de l'attaque que les adultes prévoient.



**Titre :** *L'île aux Aventures*

**Auteurs :** Lénia Major et Carine Hinder

Hugo vient de déménager dans une nouvelle maison. En l'explorant, son chien Vinci découvre une carte magique qui les conduit sur l'île aux Aventures, où ils devront protéger un dragon, des pégases ou encore des sirènes du terrible Cruel Lenoir.

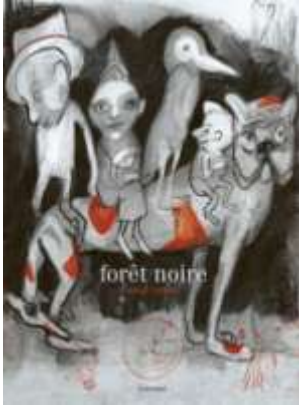


**Titre :** *Aventures au Royaume Lointain*

**Auteurs :** Lénia Major, Carine Hinder et Jérôme Pélissier

Hugo et Vinci repartent dans des aventures magiques pour sauver leur amie Noémie emprisonnée au Royaume Lointain. Finalement, les trois amis décident de rester pour sauver le pays et ses habitants de la menace de la sorcière Dania et de son terrible loup Pedro.





**Titre : forêt noire**

**Auteur :** Natali Fortier

Cet album joue sur le champ sémantique de la forêt noire, tantôt forêt sombre peuplée par tout le petit peuple des contes, tantôt dessert gourmand. Chaque personnage que le lecteur rencontre sort de son image pour se joindre à la ronde selon le principe de la comptine « en chemin j'ai rencontré ».



**Titre : Chien Bleu**

**Auteur :** Nadja

Charlotte rencontre un chien bleu qu'elle aimerait adopter, mais ses parents refusent. Un jour, lors d'une promenade en forêt, la jeune fille se perd, et Chien Bleu la retrouve, la protège de l'Esprit de la forêt avant de la ramener saine et sauve chez elle. Les parents, reconnaissant au chien d'avoir protégée leur fille, acceptent alors qu'il devienne un membre à part entière de leur famille.



**Titre : Lili et la louve**

**Auteurs :** Élise Fontenaille et Alice Bohl

Le jour de son anniversaire Lili découvre qu'elle peut parler aux animaux. Ils l'avertissent alors de l'arrivée dans la montagne d'une terrible louve noire. Lili et sa chienne Neige vont alors affronter la prédatrice, pour finalement dépasser les préjugés et découvrir qu'elle est inoffensive !



**Titre : Série Aubépine**

**Auteurs :** Karensac et Thom Pico

Aubépine déménage à la montagne, et fait la connaissance d'une mystérieuse bergère, et d'un petit chiot, Pelade, qui deviendra son compagnon autant et son gardien. Elle découvre l'existence d'un génie ancestral perdu au fond de la forêt, le Génie Saligaud, et devra œuvrer pour sauver la vallée de ses noirs desseins.



**Titre : Série *Sam détective***

**Auteur :** Mary Labatt

Jennie est la voisine de Samantha, dite Sam, qui est une chienne bobtail très curieuse. Jennie a le pouvoir de communiquer avec Sam, et elles s'en servent pour résoudre les mystères qu'elles rencontrent : momies, vampires ou sorcières, rien ne les arrête.



**Titre : Série *Bergères Guerrières***

**Auteurs :** Jonathan Garnier et Amélie Fléchais.

Les Bergères Guerrières sont un ordre prestigieux constitué de femme choisies parmi les plus courageuses du village afin de le protéger. Molly et son bouc de combat Barbe Noire, et Liam et son chien géant Vladimir, cherchent à y rentrer, et vont vivre des aventures magiques à la découverte de leur monde.



**Titre : *Ma petite sœur a des super pouvoirs (Tome 1)***

**Série :** Ma petite sœur à des super pouvoirs

**Auteurs :** Gudule et Yann Autret

Lou est une petite fille dotée de pouvoirs magiques, même si personne ne sait pourquoi. Alors qu'elle se promène dans la rue, un chien traverse devant elle sans voir qu'une voiture arrive et va lui rouler dessus. Pour le sauver, elle arrête le temps, mais ne sait pas ensuite comment ramener les choses à la normale !

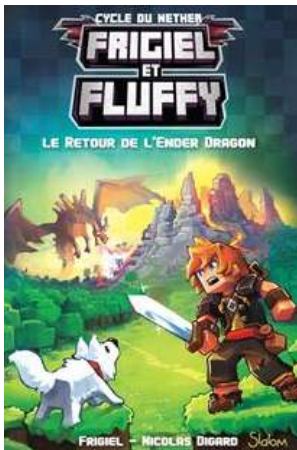


**Titre : *La sorcière et sa bonne étoile***

**Série :** Amandine Malabul, tome 7

**Auteur :** Jill Murphy

A partir du tome 7, Amandine Malabul, la sorcière qui suit des cours à l'académie de Mme Jollidodue, rencontre un petit chien qui change le cours de sa vie. Grâce à lui, elle devient plus responsable, et réussit enfin à maîtriser le vol sur balais !



**Titre :** Série *Frigiel et Fluffy*

**Auteur :** Frigiel

Frigiel découvre qu'il est un mage, et doit apprivoiser ses pouvoirs magiques. Accompagné de son fidèle compagnon Fluffy, et de ses amis Alice et Abel, il partira à l'aventure jusqu'au fin fond du Nether, pour sauver son monde et la magie de la destruction totale.



**Titre :** Série *Peggy Sue et les fantômes* puis *Peggy Sue et le chien bleu*.

**Auteur :** Serge Brussolo

Peggy Sue est une jeune fille qui a le pouvoir de voir les Invisibles, des fantômes maléfiques. Avec son fidèle chien Le chien bleu, elle va vivre de nombreuses aventures, rencontrer des papillons géants, des fées, des animaux parlants, des loup-garous.



**Titre :** Série *Harry Potter*

**Auteur :** J.K. Rowling

Harry Potter est un jeune sorcier qui apprend la magie dans l'école de Poudlard, aidé de ses inséparables amis Ron et Hermione. Mais il est surtout l'Élu, qui doit combattre le plus grand mage noir de tous les temps, Voldemort, pour sauver l'humanité.



**Titre :** Série *Les Naufragés du Hollandais Volant*

**Auteurs :** Brian Jacques

Le voilier "le Hollandais-volant", à cause de l'orgueil de son capitaine, est victime d'une malédiction. De l'équipage, seuls sont épargnés des Dieux Ben et Ned, son labrador noir, grâce à leur cœur noble. Revenus d'entre les morts, ils reçoivent le don d'immortalité, et un ange leur confie la mission d'aller aider leurs prochains.



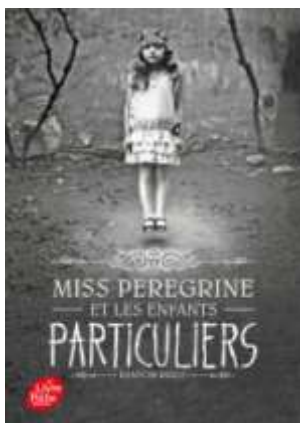


**Titre :** *Les sortceliers.*

**Série :** Tara Duncan

**Auteurs :** Sophie Audouin-Mamikonian

Tara est une sortcelière, une sorcière qui sait lier les sorts. Ses pouvoirs, qu'elle découvre dans ce tome, vont l'aider à délivrer sa mère, emprisonnée sur la planète Autremonde. Elle sera aidée de Manitou, un labrador noir, qui est en fait son grand-père, devenu immortel.



**Titre :** *La Bibliothèque des âmes*

**Série :** Miss Pérégrine et les enfants particuliers, tome 3.

**Auteur :** Ransom Riggs.

Jacob et Emma se lancent à la recherche de leurs amis enlevés par les Estres, chasseurs d'enfants particuliers qu'ils consomment. Ils retrouvent leur trace grâce au flair aiguisé d'Addison, l'illustre chien particulier doué de parole.



**Titre :** *Le Miroir d'Ambre*

**Série :** A la croisée des mondes, tome 3.

**Auteurs :** Philip Pullman

Lyra et son daémon Pan luttent contre la dictature du Magisterium qui fait des expériences sur les enfants pour essayer de comprendre ce qu'est la Poussière, et Roger, le meilleur ami de Lyra, meurt à cause de cela. La jeune fille, aidée de son amie Will, s'aventurent alors dans le royaume des morts pour le retrouver et sauver le monde

## Annexe 2

Chien	Race	Type	Particularité	Humain	Œuvre/Série	Catégorie
<b>A partir de 3 ans</b>						
<b>Chien Bleu</b> ♂	Croisé bleu	Guide Protecteur	Parle avec Charlotte	Charlotte	<i>Chien Bleu</i> , de Nadja	Album
<b>Le Chiot</b> ♂	Molosse marron et gris	Guide Protecteur	Pas de nom	Le narrateur	<i>La forêt noire</i> , de N. Foresti	Album
<b>Neige</b> ♀	Chien berger blanc	Guide Protecteur	<i>Parle avec Lili</i>	Lili	Lili et la louve, de E. Fontenaille et A. Bohl.	Album
<b>A partir de 6 ans</b>						
<b>Sam</b> ♀	Bobtail gris et blanc	Guide Protecteur	Télépathie avec Jennie	Jennie	Série <i>Sam détective</i> , de M. Labatt et C. Billaud.	Bande dessinée
<b>Le chien</b> ♂	Croisé blanc	Protecteur	Anti-protecteur	Lou	<i>Ma sœur a des super pouvoirs</i> , Gudule et Y. Autret	Roman illustré
<b>Vladimir</b> ♂	Croisé marron	Guide Protecteur	Taille énorme	Liam	Série <i>Bergères Guerrières</i> , de J. Garnier et A. Fléchais.	Bande dessinée
<b>A partir de 9 ans</b>						
<b>Crockdur</b> ♂	Molosse noir	Guide Protecteur	Très peureux	Harry	Série <i>Harry Potter</i> , Tomes 1 et 2, de J.K. Rowling	Roman
<b>Pantalaimon</b> ♂	Chiot et chien de petite taille	Pont	Communique avec Lyra par la parole et la télépathie.	Lyra	Série <i>A la croisée des mondes</i> , Tome 2, de P. Pullman	Roman
<b>Touffu</b> ♂	Cerbère noir	Pont	Taille énorme Trois têtes	Hagrid	Série <i>Harry Potter</i> , Tome 1, de J.K. Rowling	Roman
<b>Addison</b> ♂	Molosse marron foncé	Guide Protecteur	Parle avec les enfants	Les enfants particuliers	Série <i>Miss Pérégrine et les enfants particuliers</i> , Tome 3, de R. Riggs	Roman

**Tableau 3. Caractéristiques des chiens psychopompes des œuvres du corpus secondaire.** Classe d'âge d'après la classification de la Commission de Liaison Interprofessionnelle du Livre : <https://www.commission-fel-clil.org/age/>, et répartition des œuvres selon les recommandations des revendeurs.