

Université de Montréal

**Peter Pan contre le héros victorien : la poétique du recyclage  
dans le *Cycle de Kraven* de Xavier Mauméjean**

par

Sabrina Riel

Département des littératures de langue française

Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté au Département des littératures de langue française

en vue de l'obtention du grade de Maître ès Arts (M. A.)

en littératures de langue française

Août 2015

© Sabrina Riel, 2015

Université de Montréal  
Faculté des études supérieures et postdoctorales

Ce mémoire intitulé :  
Peter Pan contre le héros victorien : la poétique du recyclage  
dans le *Cycle de Kraven* de Xavier Mauméjean

présenté par :  
Sabrina Riel

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Michel Pierssens

---

président-rapporteur

Jean-Philippe Beaulieu

---

Directeur de recherche

Marcello Vitali Rosati

---

Membre du jury

## Résumé

Le *Cycle de Kraven* de Xavier Mauméjean met en place un réseau référentiel qui repose sur le recyclage systématique d'éléments historiques et littéraires. Afin de bien saisir le fonctionnement de ce cycle narratif, il importe de se pencher sur cette dynamique référentielle exacerbée relevant d'une poétique du recyclage (au sens de réutilisation) qui se manifeste par l'emprunt de nombreux référents historiques et littéraires, que le récit modifie à divers degrés. Au moyen de la notion de recyclage, des travaux sur la récupération de l'Histoire par l'uchronie et d'études sur le *steampunk*, esthétique dont relève le *Cycle de Kraven*, ce mémoire examine les effets de ce recyclage sur le fonctionnement du récit, mais aussi sur le lecteur. En effet, par un imposant mélange de références authentiques et fictives, le *Cycle de Kraven* cherche à mystifier le lecteur qui se trouve au centre d'un fourmillement intertextuel brouillant les frontières entre Histoire et fiction. Une réflexion sur le paratexte vient compléter l'analyse du *Cycle de Kraven*, puisque préface, notes en bas de page, liste de livres et bon de commande contribuent grandement à la création d'un effet de mystification.

**Mots-clés :** uchronie, *steampunk*, *fantasy*, science-fiction, recyclage, Xavier Mauméjean, paratexte.

## Abstract

*Cycle de Kraven*, from French author Xavier Mauméjean, establishes a referential network based on a systematic recycling of historical and literary elements. In order to fully understand how this narrative cycle works, one needs to look into these exacerbated referential dynamics which depends on a poetics of recycling. This manifests itself through the borrowing of multiple historical and literary referents, modified at various levels throughout the story. Through the notion of recycling, works on the recovery of history through uchrony and studies on the steampunk genre – being *Kraven's* primary aesthetic – this dissertation looks into the effects this recycling has on the story's working, as well as on the reader himself. Indeed, through its impressive blending of genuine and fictional references, *Cycle de Kraven* bemuses the reader who finds himself or herself exploring a intertextual universe where history and fiction may hardly be differed from one another. A study on the paratext concludes this analysis of *Cycle de Kraven* since elements such as the preface, the footnotes and the purchase order form contribute to the befuddlement of readers.

**Key Words:** uchrony, steampunk, fantasy, science fiction, recycling, Xavier Mauméjean, paratext

## Table des matières

<b>Remerciements</b> .....	<b>i</b>
<b>Liste de sigles</b> .....	<b>ii</b>
<b>INTRODUCTION</b> .....	<b>1</b>
Le recyclage culturel.....	4
L'esthétique <i>steampunk</i> .....	8
<b>CHAPITRE 1 : Des mondes et des genres</b> .....	<b>18</b>
Aperçu de la matière narrative des romans.....	19
La <i>Ligue des héros</i> : fragmentation et mystification .....	26
L' <i>Ère du dragon</i> : la théorie des mondes possibles.....	32
Des univers narratifs mis en relation .....	41
Le Cycle de Kraven : science-fiction, fantasy ou steampunk? .....	46
<b>CHAPITRE 2 : Les jeux de la référentialité littéraire et historique</b> .....	<b>58</b>
Références littéraires.....	59
<i>Peter Pan</i> .....	59
Les héros de la Ligue .....	71
Les <i>comics</i> et les super-héros.....	77
Les <i>Mille et une nuits</i> .....	81
Les altérations référentielles .....	83
Références historiques .....	89
La trame historique .....	90
Les modifications.....	95
<b>CHAPITRE 3 : La mystification éditoriale dans le paratexte</b> .....	<b>104</b>
<b>CONCLUSION</b> .....	<b>119</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE</b> .....	<b>126</b>
<b>ANNEXE</b> .....	<b>i</b>

## **Remerciements**

Un immense merci à mon directeur de recherche, Jean-Philippe Beaulieu, sans qui ce mémoire n'aurait pas existé. Merci de m'avoir aidée à trouver les mots justes et de m'avoir guidée à travers ce dur et long périple.

Je tiens à remercier ma famille et mes ami(e)s qui m'ont soutenue et encouragée durant la rédaction de ce mémoire. Merci à mon copain qui a toujours été là pour moi, pour me motiver et m'empêcher de baisser les bras.

Un merci particulier à Florence Nadeau, pour la traduction du résumé, ainsi qu'à Maude Richer pour le schéma du premier chapitre.

## Liste de sigles

### **Le Cycle de Kraven**

*LH* : *La ligue des héros* (éditions Points, 2008)

*ÈD* : *L'ère du dragon* (éditions Points, 2008)

### **L'édition intégrale de 2009**

*K* : *Kraven* (éditions Mnémos, 2009)

*Nul ne pouvait faire la part  
entre le fait et la fiction<sup>1</sup>.*

---

<sup>1</sup> Xavier Mauméjean, *La ligue des héros*, Paris, Points, 2008, p. 90.



## INTRODUCTION

Londres, 1898. L'Empire britannique doit faire face à une nouvelle menace : Peter Pan. À la suite d'un accident scientifique, les Êtres Imaginaires, issus des histoires de James Matthew Barrie, sont apparus dans les jardins de Kensington, en plein cœur de la ville. Le garçon qui ne voulait pas grandir a rapidement rejeté la société anglaise en s'alliant avec des savants fous et de dangereux criminels dans le seul but de semer le chaos. Pour contrer cette menace, le gouvernement britannique a créé la Ligue des héros, sous la direction de sir Baycroft. Cette Ligue, composée de « super agents » parmi lesquels on compte Lord Kraven surnommé le Sauveur de l'Empire, son assistant English Bob, Lord Africa (alias Tarzan) et le Maître des Détectives (alias Sherlock Holmes), combat les alliés de Peter Pan afin de rétablir la paix en Grande-Bretagne (qui traverse des périodes de crise avec la Première Guerre mondiale et la grève ouvrière de 1926), mais aussi à l'étranger. En effet, Peter Pan recrute ses alliés de plus en plus loin; la Ligue doit combattre en dehors de son territoire, en Chine, où les héros se retrouvent en plein cœur de la Révolte des Boxers, ainsi qu'en Russie post-révolutionnaire.

Londres, 1969. Un vieil homme n'ayant aucun souvenir de son passé est amené chez sa fille dont il ignorait l'existence. La lecture de *comics* américains sera une révélation pour lui : tous ces méchants excentriques et ces aventures tumultueuses lui semblent étrangement familiers. C'est grâce à *Captain America*, auquel il se compare, que le vieillard se souvient qu'il est en fait Lord Kraven. Congelé comme son compatriote américain, il aurait perdu la mémoire à son réveil, des années plus tard. Que fait-il en 1969? Participe-t-il malgré lui à un complot gouvernemental, tel que celui

concernant la (fausse) mort de Paul McCartney? Il l'ignore, mais il est prêt à tout pour le découvrir.

Londres, date inconnue. La ville est envahie par des extra-terrestres venus d'un autre monde, apportant avec eux une maladie mortelle, la Consommation, qui a exterminé presque tous les humains. Les quelques survivants sont isolés sous de mystérieux dômes créés par les extra-terrestres. Dans le but de trouver une solution pour repousser les étrangers et pour combattre la maladie, les humains ont créé des machines de simulation virtuelle : grâce à des drogues, ils peuvent plonger des hommes dans une autre réalité s'inspirant de leur situation présente. Dans ce contexte, les deux univers précédents, celui de la Ligue des héros et celui du vieillard amnésique, se révèlent des simulations créées dans ce monde.

C'est dans l'entrelacement de ces trois univers différents que le lecteur suit les aventures de Lord Kraven – le Sauveur de l'Empire de 1898, le vieux Kraven de 1969 et l'homme qui endosse ces identités de substitution –, le personnage principal la *Ligue des héros* (2002) et de *l'Ère du dragon* (2003), les deux romans formant le *Cycle de Kraven*<sup>2</sup>, écrit par Xavier Mauméjean. Chacun de ces mondes déploie un important réseau de références historiques et culturelles, conférant aux œuvres ce caractère à la fois familier et singulier, propre à l'uchronie, c'est-à-dire à la réécriture de l'Histoire. Dans un univers fictif, les points de repères qui sont familiers au lecteur lui permettent aussi de reconnaître les écarts qui y sont opérés par rapport à l'histoire événementielle ou

---

<sup>2</sup> La *Ligue des héros* et *l'Ère du dragon* ont d'abord été publiés aux éditions Mnémos avant d'être réédités aux éditions Points en 2008, dans la collection « Points Fantasy ». En 2009, les éditions Mnémos ont réuni les deux romans dans un seul volume intitulé *Kraven*. Dans ce mémoire, je citerai les éditions Points des deux romans en utilisant les abréviations *LH* pour la *Ligue des héros* et *ÉD* pour *l'Ère du dragon*. Dans le troisième chapitre, j'utiliserai l'indication *K* pour renvoyer au paratexte de l'édition complète de 2009.

culturelle. Ainsi, le monde victorien – et parfois chronologiquement édouardien – que propose le *Cycle de Kraven* se met en place par de nombreuses références au XIX<sup>e</sup> siècle, que ce soit par la réutilisation de personnes célèbres (la reine Victoria, le prince Édouard), d'événements historiques ou d'œuvres littéraires (Jules Verne, James Matthew Barrie). Quant à lui, l'univers de 1969 recycle d'innombrables images populaires en circulation durant les années 60, autant en musique qu'en cinéma ou en publicité de produits de toutes sortes. Des super-héros de *pulps* et de *comics* aux héros de romans de science-fiction tels que Tarzan et Phileas Fogg, en passant par Sherlock Holmes, H.G. Wells et ses Martiens, les bandes dessinées d'Alan Moore et même les Beatles; de la Révolte des Boxers à la Première Guerre mondiale, en passant par la Révolution russe, les renvois littéraires, historiques, filmiques et musicaux sont si nombreux et si centraux dans ces deux romans qu'ils en constituent un aspect distinctif.

Ainsi, le système référentiel mis en place dans le *Cycle de Kraven* repose sur le recyclage constant et exacerbé d'éléments du passé historique et culturel. Ces références ne sont pas seulement des clins d'œil aux lecteurs; elles structurent toute la diégèse dans la mesure où les emprunts et recyclages concernent tant les personnages principaux que les péripéties. Les éléments réutilisés au sein du cycle narratif de Mauméjean revêtent très souvent un sens nouveau, en raison de la transformation que leur fait subir l'auteur, ou encore de leur inscription dans un nouveau contexte. Ainsi, le traitement auquel sont soumis les emprunts crée un contraste, à divers degrés, avec leur premier usage, engageant de ce fait le lecteur à être attentif aux écarts référentiels. Un important

processus d'incorporation et de réinterprétation<sup>3</sup>, propre à l'esthétique *steampunk*, domine le *Cycle de Kraven*. Par l'imposant mélange des références fictives et authentiques, et par le rôle fondamental que celles-ci jouent au sein de la diégèse, il se développe un sentiment de doute chez le lecteur qui se questionne sur le statut de chaque nouvel élément référentiel introduit dans le cycle. Ce doute semble souhaité par l'auteur qui, tout au long des deux romans, brouille les frontières entre notre réalité (soit le monde dans lequel nous vivons présentement) et la fiction; il cherche ainsi à mystifier le lecteur en associant des univers et des matériaux narratifs différents (relevant notamment de l'uchronie, de la science-fiction et même de la *fantasy*), de manière à créer un fourmillement intertextuel susceptible de donner le vertige. Afin de bien saisir le *Cycle de Kraven*, il est donc nécessaire de comprendre sa dynamique référentielle dont l'ampleur nous permet même de parler d'une poétique du recyclage, trait distinctif de ce cycle.

Avant d'aborder l'analyse des romans afin de mettre en lumière cette poétique, j'établirai, au sein de la présente introduction, les bases théoriques sur lesquelles repose mon mémoire, tout d'abord en m'inspirant de la définition du recyclage culturel proposée par Walter Moser. Par la suite, je m'intéresserai à l'uchronie *steampunk*, centrale dans le *Cycle de Kraven*, et à la façon dont elle accueille volontiers la notion de recyclage par son traitement des renvois historiques et littéraires.

## **Le recyclage culturel**

Le *Cycle de Kraven* fait usage d'un recyclage pluriel et constant dans les trois univers qu'il met en scène. Walter Moser définit le recyclage culturel comme « la

---

<sup>3</sup> L'expression est d'Étienne Barillier et Raphael Colson, *Tout le steampunk*, Montmélimar, Les moutons électriques, coll. « Bibliothèque des miroirs », 2010, p. 44.

réutilisation d'un matériau culturel déjà disponible dans une nouvelle pratique, quelque différents que soient par ailleurs les matériaux et les pratiques en question quant à leur étendue, leur forme et leur domaine »<sup>4</sup>. Cette définition évoque évidemment la dimension intertextuelle du recyclage qui, comme le propose Moser, peut aussi être nommé « réutilisation » ou « reprise ». Dans ce mémoire, j'emploierai le terme « recyclage » au sens de « réutilisation » tout en gardant sa grande ouverture quant au choix et à l'appropriation des matériaux réutilisés, ouverture qui s'applique bien aux romans du *Cycle de Kraven* étant donné la diversité des emprunts. En effet, le recyclage tel que le conçoit Moser rend possible une indifférenciation des matériaux, c'est-à-dire qu'un matériau se détache de son époque et de son milieu culturel d'origine pour devenir disponible, réutilisable pour n'importe quel artiste. Ce dernier a alors la liberté de choisir dans le passé qui « se transforme en un répertoire de formes, en une réserve de matériaux disponibles »<sup>5</sup>. Il peut ainsi puiser dans différentes époques et mélanger dans un même univers des éléments qui, historiquement parlant, sont éloignés de plusieurs siècles. Cette même liberté permet en outre de faire se côtoyer des éléments d'intertextes culturels différents; par exemple, elle donne lieu, dans le deuxième tome de la série, à la rencontre entre Lord Africa, alias Tarzan, et Sindbad le marin. Mieux que la notion très générale d'intertextualité, le recyclage comme l'entend Moser rend bien compte de la liberté avec laquelle les références sont ici réutilisées et combinées. Ainsi, dans les romans de Xavier Mauméjean, sont associés de manière très serrée mais fantaisiste des références à

---

<sup>4</sup> Walter Moser, « Recyclages culturels. Élaboration d'une problématique », dans Claude Duchet et Stéphane Vachon, *La recherche littéraire : objets et méthodes*, Montréal, XYZ, coll. « Documents », 1998, p. 519.

<sup>5</sup> Walter Moser, « Le recyclage culturel », dans Claude Dionne, Silvestra Mariniello et Walter Moser (dir.), *Recyclages : économies de l'appropriation culturelle*, Montréal, Éditions Balzac, coll. « L'Univers des discours », 1996, p. 25.

l'histoire culturelle des XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles, des renvois à la littérature mais aussi au cinéma, à la bande dessinée et à la musique.

On comprend que le recyclage n'est pas une reprise telle quelle du matériau : « chaque cas de réutilisation met en œuvre à la fois répétition et différence »<sup>6</sup>. Le recyclage culturel comporte, selon Moser, trois moments-clés : le prélèvement opérant « une décontextualisation qui rend le matériau disponible, réutilisable – mais *jamais au point d'effacer la trace de son premier usage* »<sup>7</sup>, puis le transfert et, finalement, la réinsertion qui réactive le matériau en le recontextualisant. Le réemploi suppose que l'artiste s'approprie le matériau, acte qui implique la transformation de ce dernier par rapport à son emploi précédent. Selon Geneviève Idt, du point de vue du lecteur, le repérage de ce réemploi se déroule en trois étapes : « la reconnaissance de la présence dans un texte d'un autre texte, l'identification de cet hypotexte et la mesure de l'écart existant entre l'hypotexte et le texte »<sup>8</sup>. En effet, puisque le *steampunk* se fonde sur une réécriture des emprunts qu'il fait principalement – mais pas exclusivement – à la culture du XIX<sup>e</sup> siècle, ces présences intertextuelles sont souvent transformées et diffèrent de leur usage premier. Walter Moser affirme, dans sa théorie du recyclage culturel, qu'un matériau garde toujours les traces de son premier usage. Il se crée donc, comme le mentionne Idt, un écart entre l'usage originel et les recyclages issus de celui-ci. Cet écart peut entraîner différents effets, que ce soit pour faire rire le lecteur et le surprendre ou pour rendre hommage. Cette notion d'écart entre l'utilisation première d'un matériau et sa réutilisation dans un autre contexte sera particulièrement pertinente lorsque nous

---

<sup>6</sup> Walter Moser, « Recyclages culturels. Élaboration d'une problématique », *loc. cit.*, p. 523.

<sup>7</sup> *Ibid.*, p. 525 (je souligne).

<sup>8</sup> Geneviève Idt, « La parodie : rhétorique ou lecture? », *Le discours et le sujet*, n° 3, 1972-1973, p. 148.

aborderons, dans le second chapitre, le traitement des nombreuses références dans le *Cycle de Kraven*. Cette idée que le recyclage entraîne manifestement une transformation du matériau est bien illustrée par la science-fiction qui s'est approprié différents mythes ou figures de diverses cultures pour construire son imaginaire. Il suffit de penser au docteur Frankenstein souvent associé à la figure de Prométhée ou à tous ces super-héros dont les pouvoirs s'inspirent de figures mythologiques. Dans le domaine de la science-fiction, le recyclage se perçoit de manière très nette : elle détourne les matériaux qu'elle recycle dans un contexte différent et joue sur le contraste entre leur utilisation première et leur nouveau sens. À ce propos, Brian Atlebery affirme :

SF has a distinctive way of borrowing from its vast storehouse of stories, ideas and images, not merely recycling but self-consciously following *and* diverging from them. The “oldest meaning don't go away”, he argues, “but are complicated, obscured and rendered ironic by subsequent re-imaginings”<sup>9</sup>.

De façon particulièrement apparente, le cadre uchronique du *Cycle de Kraven* donne à voir une transformation des références : Peter Pan, le gentil garçon qui ne voulait pas grandir, devient un vilain terroriste; la tentative d'assassinat de Peter Pan est calquée sur l'assassinat de Kennedy; les Poings de la Justice, groupe de Chinois radicaux lors de la Révolte des Boxers, sont soutenus cette fois-ci par des dragons ancestraux; la fée Clochette est présentée comme une vraie rétameuse, travaillant le métal pour faire des armes; la situation d'amnésie du vieux Kraven et son hypothèse selon laquelle il y aurait un complot contre lui prend source dans la rumeur d'un complot gouvernemental visant à cacher à la population la mort de Paul McCartney; d'authentiques journaux français et britanniques des XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles rapportent les exploits (fictifs) de la Ligue des

---

<sup>9</sup> Brian Atlebery, « Science Fiction, Parables, and Parabolae », *Foundation: The International Review of Science Fiction*, vol. 34, n° 95, 2005, p. 14, cité par Mark Bould et Sherryl Vint, *The Routledge Concise History of Science Fiction*, Londres, Routledge, 2011, p. 167.

héros. Ces exemples ne sont qu'une infime partie des nombreuses reprises et dérivations qu'opère le *Cycle de Kraven* tout au long des deux romans qui le constituent. Le recyclage se fait à tous les niveaux : les personnages principaux résultent essentiellement d'un remaniement de figures littéraires ou historiques déjà existantes; les événements formant l'intrigue constituent des emprunts à l'Histoire, parfois détournés du cours que nous leur connaissons; les personnages secondaires, quant à eux, se révèlent historiques, leur recyclage leur faisant toutefois jouer, au sein des œuvres, un autre rôle que celui qu'ils occupaient dans l'Histoire. Si le recyclage permet de rendre compte de façon générale du mécanisme de reprise et de transformation à l'œuvre dans le *Cycle de Kraven*, il faut se tourner vers la notion d'uchronie *steampunk* pour saisir la nature particulière du recyclage dont il est ici question.

### **L'esthétique *steampunk***

Le terme *steampunk* désigne tout un imaginaire rétro-futuriste qui tend à illustrer « jusqu'à quel point le passé aurait pu être différent si le futur était arrivé plus tôt »<sup>10</sup>. Cette définition, la plus fréquente dans les ouvrages traitant de ce sujet, évoque l'aspect historique du *steampunk* : les œuvres prennent place dans un passé, principalement celui des ères victorienne et édouardienne, et le modifient grâce à une technologie futuriste, créant ainsi un passé alternatif qui relève de l'uchronie. On y voit par exemple, en plein cœur de l'ère industrielle, une technologie à vapeur extrêmement poussée, donnant lieu à des inventions surprenantes pour l'époque telles que des châteaux volants ou des habits mécaniques. En tant que réécriture de l'Histoire, les fictions *steampunk* puisent volontiers dans l'imaginaire culturel et surtout littéraire de cette époque révolue. Selon Benjamin

---

<sup>10</sup> Éric B. Henriot, *L'uchronie*, Paris, Klincksieck, coll. « 50 questions », 2009, p. 106.



Renard, le *steampunk* est « un genre dérivé de la science-fiction qui propose de retourner dans le passé mythique et alternatif d'une Angleterre victorienne où la technologie à vapeur aurait supplanté l'électricité et où les créations des grands auteurs de l'époque – Verne, Wells, Doyle – auraient pris vie »<sup>11</sup>. L'*Encyclopedia of Fantasy* donne du *steampunk* une définition plus détaillée :

Steampunk stories are most commonly set in a romanticized, smoky, 19<sup>th</sup>-century London, as are gaslight romances. But the latter category focuses nostalgically on icons from the late years of that century and the early years of this – on Dracula, Jekyll and Hyde, Jack the Ripper, Sherlock Holmes and even Tarzan – and can be normally understood as combining supernatural fiction and recursive fantasy [...]. Steampunk, on the other hand, can best be described as technofantasy that is based, sometimes quite remotely, upon technological anachronism. Steampunk tales are thus often placed in an alternate world, to allow their premised anachronisms full imaginative play<sup>12</sup>.

Pour sa part, le site Web *Cafard cosmique*, dédié à la science-fiction, définit le *steampunk* comme « un sous-genre, voire un sous-sous-genre, mêlant les anachronismes générés par l'irruption prématurée du progrès technologique à l'époque victorienne à une intrigue de roman d'aventures, mise en mouvement par de téméraires et/ou très savants gentlemen »<sup>13</sup>. Convergentes, ces diverses définitions indiquent bien qu'il n'est pas seulement question de réécrire le passé de l'époque victorienne (comprise au sens large, tant géographiquement que chronologiquement), mais aussi d'en recycler les images et figures les plus emblématiques. En raison de leur pensée et de leurs inventions scientifiques, les œuvres de Jules Verne et de H. G. Wells sont des sources incontestées d'inspiration pour les fictions *steampunk*. Ces dernières empruntent d'ailleurs souvent les personnages de Sherlock Holmes et du Docteur Jekyll (et M. Hyde évidemment), par leur

---

<sup>11</sup> Benjamin Renard, « La réappropriation des grandes figures littéraires du XIX<sup>e</sup> siècle dans le roman graphique *steampunk* du XX<sup>e</sup> siècle : *The League of Extraordinary Gentlemen* (vol. 1 et 2) de Alan Moore et Kevin O'Neill », *Mosaïque : revue des jeunes chercheurs en sciences humaines*, vol. 7, 2011, p. 117.

<sup>12</sup> John Clute et John Grant (dir.), *The Encyclopedia of Fantasy*, Londres, Orbit, 1999, 1076 p. 895.

<sup>13</sup> *Cafard Cosmique*, « Steampunk : fantaisie à vapeur ou néologisme fantaisiste ? » URL : <http://www.cafardcosmique.com/Le-Steampunk-de-Fantasy-a-vapeur> [consultation novembre 2014]

popularité et leur influence littéraire, comme c'est le cas dans *The League of Extraordinary Gentlemen* d'Alan Moore et Kevin O'Neill (1999-2007). Cependant, dans les fictions *steampunk*, « [i]l n'est pas rare d'y voir intervenir des êtres féériques, ce qui rapproche ce courant de la *fantasy* »<sup>14</sup>. Se pose alors la question de l'identité générique du *steampunk*. L'*Encyclopedia of Fantasy* admet que le *steampunk* tend vers la *fantasy*, qu'il ne relève pas seulement de la science-fiction, comme semble le croire Renard. Selon le Cafard cosmique et Mike Perschon, dans sa thèse *The Steampunk Aesthetic : Technofantasies in a Neo-Victorian Retrofuture*<sup>15</sup>, le *steampunk* relève de la « technofantasy », qui développe une fiction dans laquelle la technologie n'est pas entièrement expliquée en des termes scientifiques (comme en science-fiction), laissant ainsi une place au surnaturel et à la magie. Cette disposition du *steampunk* à accorder une place à la magie de type *fantasy* a été largement exploitée par l'auteur du *Cycle de Kraven*, où les fées et d'autres personnages merveilleux tiennent une place importante dans le récit et combinent leurs savoirs occultes à la science de cette époque.

La définition d'Étienne Barillier, dans son ouvrage *Steampunk!*, permet de bien définir la place de l'Histoire et de la culture au sein de cette esthétique: « [...] le *steampunk* est né comme une distraction ludique, avant de se transfigurer en une fiction métatextuelle puisant dans l'histoire et l'imaginaire pour proposer une relecture du passé à la fois iconoclaste et érudite »<sup>16</sup>. Ainsi, le *steampunk* puise dans deux réservoirs

---

<sup>14</sup> Denis Labé, « De l'intertextualité dans la *fantasy* française », *Iris : les cahiers du Gerf*, vol. 24, 2002-2003, p. 303.

<sup>15</sup> Mike Dieter Perschon, *The Steampunk Aesthetic : Technofantasies in a Neo-Victorian Retrofuture*, thèse de doctorat, Edmonton, University of Alberta, 2012.

<sup>16</sup> Étienne Barillier, *Steampunk !*, Montélimar, Les moutons électriques, coll. « Bibliothèque des miroirs », 2010, p. 8.

principaux : l'histoire et la littérature, afin de créer un espace uchronique et fictionnel, inspiré d'autres formes artistiques et littéraires.

La fiction *steampunk* est fréquemment définie comme un récit à caractère uchronique. L'uchronie, aussi nommée *alternate history* en anglais, est une réécriture de l'Histoire selon le principe de divergence; elle modifie le cours de l'Histoire, à partir d'un moment-clé qui s'écarte de la chronologie conventionnelle. Les récits uchroniques explorent les conséquences de ce point de divergence, ce moment où les événements ont pris une tournure différente de celle que nous connaissons. Le roman *La part de l'autre* (2001) d'Éric-Emmanuel Schmitt en est un exemple parmi tant d'autres : il y met en scène deux versions d'Adolphe Hitler, la première qui a fait la Deuxième Guerre mondiale, et la seconde qui est entrée à l'École des Beaux-Arts de Vienne, prenant une voie tout à fait différente. Par son traitement spéculatif de la matière historique, l'uchronie se rapproche de la science-fiction et de ses extrapolations scientifiques, tout en établissant des points de repère vraisemblables comme le fait le roman historique. La création d'un passé alternatif rapproche le *steampunk* de l'uchronie, mais certaines études les dissocient pour la principale raison que le *steampunk* ne présente pas le moment de la divergence historique : « le steampunk s'éloigne de façon notable du questionnement uchronique initial (le fameux "Et si ?") parce que la date de divergence y est secondaire (quand elle est suggérée) et la reconstruction historique allusive »<sup>17</sup>. En effet, les fictions *steampunk* dépeignent un univers alternatif dont la bifurcation n'apparaît qu'en filigrane puisque, souvent, ce moment a déjà eu lieu avant le début du récit. D'ailleurs, l'exploration de cette divergence si chère à l'uchronie n'est pas toujours abordée dans les

---

<sup>17</sup> *Cafard cosmique*, « Steampunk : fantaisie à vapeur ou néologisme fantaisiste? »

réécrits *steampunk*, les auteurs préférant décrire leur nouveau monde alternatif que de dresser les raisons historiques qui y ont mené, contrairement à la logique causale uchronique : « En conséquence, la réflexion sur l'Histoire n'est pas l'objet central du roman qui marque plutôt la volonté de l'auteur d'investir le champ historique avec une vision qui tient du fantasme et du divertissement »<sup>18</sup>.

Margaret Rose, dans son article « Extraordinary Pasts: Steampunk as a Mode of Historical Representation », définit le *steampunk* comme une fiction qui allie la précision historique à la création d'un passé fictif : « Steampunk is a fiction that places a premium on minutely accurate historical detail, within flamboyantly wrong imagined pasts, in order to explore the ways in which the conventional historical sensibility sometimes gets it wrong »<sup>19</sup>. En effet, les fictions *steampunk* s'attardent beaucoup sur les détails historiques, parfois avec une telle précision qu'ils nécessitent, de la part du lecteur, une excellente connaissance de cette période afin d'apprécier la teneur du récit. Même s'il apporte des modifications au passé ou emprunte des éléments relevant de la *fantasy* ou du fantastique, le *steampunk* cherche à créer, au sein de la fiction, une vraisemblance reposant justement sur la grande attention portée aux référents historiques : « It is the minuteness of detail with which historical events are presented that lends the sense of genuine historicity to these fictions, regardless of how fantastical the rest of the story might be »<sup>20</sup>. C'est de cette vraisemblance historique dont parle Mike Perschon lorsqu'il affirme que l'abondance des références historiques n'a pas pour but de reconstruire fidèlement cette époque, mais d'en créer un simulacre :

---

<sup>18</sup> *Ibid.*

<sup>19</sup> Margaret Rose, « Extraordinary Pasts : Steampunk as a Mode of Historical Representation », *Journal of the Fantastic in the Arts*, vol. 20, n° 3, 2009, p. 319.

<sup>20</sup> *Ibid.*, p. 324.

Steampunk does not seek to reconstruction the past in literature, art, or fashion, but rather constructs something new by choosing elements from the Victorian and Edwardian past to create a style which *evokes* those periods<sup>21</sup>.

Si le recyclage historique se perçoit aussi clairement dans les fictions *steampunk*, ce n'est pas seulement à cause de la réutilisation des événements du passé, mais aussi par les innombrables emprunts à la culture des différentes époques auxquelles se déroulent les événements du *Cycle de Kraven*. Jean-Jacques Girardot et Fabrice Méreste considèrent d'ailleurs le roman *steampunk* comme une littérature du recyclage dont la principale opération est l'appropriation d'« éléments de productions littéraires anciennes pour les transformer et les réutiliser dans des œuvres nouvelles »<sup>22</sup>. Le *steampunk* s'approprie ainsi des matériaux littéraires qu'« il incorpore explicitement, cite, reprend, adapte ou déforme »<sup>23</sup>, et ce, dans une liberté sans limite. Son espace fictionnel n'a pas de fin : il peut emprunter à toutes sortes de fictions, que ce soit aux romans d'anticipation scientifique, aux romans policiers, aux bandes dessinées ou aux romans populaires du XIX<sup>e</sup> siècle tels que les romans-feuilletons. En puisant dans les divers genres qui constituent la littérature du début de siècle, le *steampunk* a ainsi accès à de nombreux archétypes et figures iconiques facilement reconnaissables par le lectorat afin d'alimenter son propre univers référentiel. Selon certains critiques, la principale caractéristique du *steampunk* est justement sa liberté intertextuelle : Étienne Barillier affirme ainsi qu'« [i]l crée un espace fictionnel uchronique à partir de multiples fictions, quels que soient leurs genres d'origine, *en les absorbant*. Le *steampunk* n'est pas une écriture du collage, mais

---

<sup>21</sup> Mike Dieter Perschon, *The Steampunk Aesthetic*, *op. cit.*, p. 4 (je souligne).

<sup>22</sup> Jean-Jacques Girardot et Fabrice Méreste, « Le *Steampunk* : une machine littéraire à recycler le passé », *Cycnos*, volume 22, n° 1, octobre 2005. Consultation en ligne, URL : <http://revel.unice.fr/cycnos/index.html?id=472> [page consultée le 25 mars 2014].

<sup>23</sup> Étienne Barillier, *Steampunk! op. cit.*, p. 28.

une réécriture, une réinvention »<sup>24</sup>. La lecture devient alors un jeu de pistes; c'est au lecteur que revient la mission de repérage des sources réutilisées.

Ces nombreuses pistes peuvent d'ailleurs lui donner un sentiment de vertige par l'impressionnante quantité de références. En effet, le *steampunk* est un domaine très érudit, par l'étalage ludique qu'on y trouve de connaissances historiques et littéraires précises. Le rôle du lecteur y est important : son acte de reconnaissance est primordial et sa culture, souvent sollicitée. Rappelons-le : le rôle de la réécriture dans le *steampunk*, malgré sa volonté d'être le plus exact et vraisemblable possible dans sa reconstitution de l'Histoire, entraîne nécessairement des modifications dans les emprunts qu'il fait. Cette double nature du *steampunk* – d'être à la fois pure fiction et vraisemblance exacte – peut créer un doute chez le lecteur. Lorsqu'un nouvel élément, historique ou littéraire, est intégré au récit, le lecteur se pose de nombreuses questions : s'agit-il d'un emprunt ou d'une pure invention? d'une référence à un homme célèbre ou de la création d'un personnage fictif? Le *Cycle de Kraven* profite de cette incertitude et cherche volontairement à brouiller les frontières entre ce que le lecteur peut percevoir comme une référence ou comme une invention. Cette mystification est causée principalement par une certaine ambiguïté dans les références. Dans son ouvrage *Entre la nouvelle histoire et le nouveau roman historique*, Marta Cichocka traite de cette ambiguïté en abordant le roman historique. Cette incertitude n'est pas propre au *steampunk*, mais bien à toutes les œuvres littéraires qui se basent sur des faits réels, sur notre chronologie historique pour créer leur propre monde fictif : « son contenu narratif [le roman historique] est chargé de références historiques, dont la véracité peut être confirmée par chaque lecteur, et le

---

<sup>24</sup> *Ibid.*, p. 90.

discours supposément fictionnel renvoie sans cesse à d'autres discours qui exigent une lecture toute différente »<sup>25</sup>. Cela s'applique au *Cycle de Kraven* qui met en place différents niveaux de lecture : ses références historiques peuvent effectivement être confirmées par des recherches; il réutilise de véritables figures appartenant à des œuvres des XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles; ses emprunts à la culture des années 1960 sont réels. Cependant, certains éléments, comme de fausses références se glissant dans le texte et se faisant passer pour authentiques, viennent brouiller la compréhension du lecteur, au risque de lui faire perdre ses points de repères. Par exemple, la *Ligue des héros* présente un extrait d'un ouvrage de J. M. Barrie, *L'Histoire racontée aux tout-petits*, écrit en 1906. Le lecteur reconnaît tout d'abord l'auteur puisqu'il est le célèbre auteur de *Peter Pan*. Toutefois, s'il effectue des recherches ou s'il se fie à sa propre culture personnelle, le lecteur ne peut que venir à la conclusion que cet ouvrage est fictif et n'est pas répertorié dans la bibliographie de Barrie. Or, comment le percevoir? Cet intertexte, *L'Histoire racontée aux tout-petits*, est évidemment inventé, mais il repose sur une base historique réelle et, d'ailleurs, se présente comme un ouvrage reconnu, tant par le peuple britannique que par son gouvernement. Ainsi, ce qui est en fait fictionnel, pure création de l'auteur, est présenté comme historique, donc comme ayant réellement existé pour les personnages du *Cycle de Kraven*. Il y a ici ce que Luba Jurgenson appelle une porosité entre la fiction et l'Histoire, « basée sur l'interprétation des modes de représentation, une superposition d'un monde possible à notre monde et une confusion des référents »<sup>26</sup>.

---

<sup>25</sup> Marta Cichočka, *Entre la nouvelle histoire et le nouveau roman historique : réinventions, relectures, écritures*, Paris, L'Harmattan, 2007, p. 343.

<sup>26</sup> Luba Jugerson, « Mises en scène romanesques de l'Histoire », dans Alexandre Prstojevic (dir.), *Raconter l'histoire*, Paris, L'Improviste, coll. « Aéronautes de l'esprit », 2009, p. 126.

Comme nous venons de le voir dans ce bref survol des traits généraux du *steampunk*, celui-ci affiche une volonté de déployer de nombreuses références à l'Histoire, mais sur un mode fortement intertextuel qui plonge le lecteur dans la fiction. Le *steampunk* se construit grâce aux innombrables œuvres auxquelles il emprunte librement : un personnage par-ci, un style par-là. Cette citation de Margaret Rose permet de bien représenter le mélange pluriel qu'orchestre le *steampunk* dans ses fictions : « Figures from real history cohabite with figures from past fiction; theory and literature intermingle; high literature and popular culture collide; sf, fantasy, the western, the detective story, and realism – all are brazenly juggled together »<sup>27</sup>. Le mélange hétérogène de références qui caractérise le *steampunk* trouve une expression exacerbée dans le *Cycle de Kraven*, où l'intertextualité structure un récit essentiellement fait d'emprunts, repris tels quels ou modifiés. L'amalgame des différentes références et la superposition des niveaux de lecture mystifient le lecteur qui se demande constamment ce qui est historiquement ou culturellement fantaisiste et ce qui ne l'est pas.

Le premier chapitre de ce mémoire présentera, avant d'aborder le vif du sujet, la matière narrative des deux tomes du *Cycle de Kraven* afin de bien situer le lecteur quant aux trois univers distincts que la série met en place, soit le monde victorien de la Ligue des héros, le monde de 1969 où vit le vieillard amnésique et le monde post-apocalyptique envahi par des extra-terrestres. Par la suite, nous nous intéresserons aux multiples niveaux de lecture et à la pluralité générique par l'analyse détaillée des trois univers précédemment présentés. Nous verrons alors que la structure des relations entre les mondes évolue au cours de la lecture, ce qui transforme constamment le point de vue du

---

<sup>27</sup> Margaret Rose, « Extraordinary Pasts », *loc. cit.*, p. 8.



lecteur et participe à l'effet de mystification. Quant au second chapitre, il montrera comment la structure référentielle des deux romans de Mauméjean se met en place en analysant les manifestations plurielles des références, regroupées en deux principales catégories : les références littéraires et les références historiques. Je définirai la place et l'importance de chacune au cœur de cette structure et j'analyserai de quelle façon opère le recyclage et l'effet qui résulte des diverses modifications apportées. Le troisième et dernier chapitre se tournera du côté du paratexte par l'analyse de la préface et des annexes (un bon de commande pour un jouet, une liste de romans composant la populaire série « La Ligue des Héros »). Cela nous permettra de préciser que le recyclage ne se limite pas seulement à la diégèse; le paratexte participe lui aussi, de manière très manifeste, à la mystification du lecteur et au brouillage de la réalité et de la fiction. Il est alors pertinent de s'y intéresser afin de compléter l'analyse de la structure référentielle du *Cycle de Kraven*.

## CHAPITRE 1 : Des mondes et des genres

Selon Anne Besson, le cycle narratif est synonyme de continuité puisqu'il propose une intrigue qui se poursuit à chaque nouveau tome alors que le terme « série » désigne plutôt un ensemble dans lequel chaque volume est indépendant des autres. Par ailleurs, le cycle, surtout dans ce qu'elle qualifie de « littérature de genre », notamment la science-fiction et la *fantasy*, se caractérise par une ouverture du récit qui semble pouvoir se poursuivre à l'infini<sup>28</sup>. En effet, ces deux domaines comportent maints cycles se composant de nombreux romans : il suffit de penser, dans le domaine de la *fantasy*, à *L'assassin royal* de Robin Hobb (13 tomes, 1995-2004) ou, dans celui de la science-fiction, au célèbre *Cycle de fondation* d'Isaac Asimov (7 tomes, 1951-1993). Or, dans le cas qui nous intéresse, malgré son appellation, le *Cycle de Kraven* ne possède que deux volumes et la continuité entre ceux-ci n'est pas aussi manifeste que dans les exemples précédents. En effet, la *Ligue des héros* et *l'Ère du dragon* ressemblent plutôt à deux tomes d'une même série : indépendants et ne prolongeant pas directement l'intrigue du tome précédent. Ils mettent en scène les mêmes personnages et univers, mais se distinguent sur les plans de l'écriture, de leur structure et de leur intrigue. La désignation de cycle a fort probablement été utilisée au départ afin de souligner la proximité des deux romans, d'abord publiés séparément. L'édition de 2009, paru chez Mnemos sous le simple titre de *Kraven*, réunit d'ailleurs les romans comme s'il s'agissait d'un seul ouvrage. Pour bien comprendre le rôle et les effets des manifestations référentielles au sein de ces œuvres, il importe tout d'abord de bien saisir la structure particulière de

---

<sup>28</sup> Anne Besson, *D'Asimov à Tolkien : cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, CNRS Éditions, 2004, p. 57.

chacun des romans, en fonction de leur matière et leur forme narrative. Avant tout, les pages qui suivent permettront d'illustrer, par un aperçu du contenu des deux romans du *Cycle de Kraven*, la complexité des rapports entre les différents plans narratifs qu'ils mettent en place. Cette présentation sera essentielle pour la suite de ce chapitre, lorsqu'il sera question de mieux comprendre la structure des relations entre les trois univers principaux de la diégèse. Nous saisirons ainsi la richesse référentielle et la complexité narrative de la série de Mauméjean.

### **Aperçu de la matière narrative des romans**

Le principal univers de la *Ligue des héros* correspond à la fin de l'ère victorienne et à l'époque édouardienne, où la ligue anglaise, dirigée par sir Baycroft, combat les alliés de Peter Pan tels que le prince Spada et le Docteur Fatal. Accompagné de son acolyte English Bob, de Lord Africa et du Maître des Détectives et aidé par le scientifique Cavor, Lord Kraven cherche à ramener la paix en déjouant les plans du jeune garçon qui ne voulait pas grandir. Ses aventures débutent alors qu'il sauve de justesse le prince Édouard de Galles des griffes de Spada, permettant ainsi au fils de Victoria de devenir roi. L'Allemagne, opposant sa pensée rationnelle et sa puissance technologique à la magie anglaise, déclare la guerre à l'Angleterre; débute ainsi ce qui correspond à la Première Guerre mondiale. Londres est bombardée par les avions allemands, conduits par le célèbre baron von Tod, plongeant la ville dans le chaos et la panique. Pendant la guerre, Lord Kraven est appelé à Glasgow afin de mettre un terme à la grève ouvrière menée par la Triple Alliance. Ses tentatives pour disperser la foule échouent et les événements tournent à la violence lorsqu'il tue accidentellement Frank Hodges, le représentant de l'union ouvrière. Lorsque plusieurs femmes et enfants innocents sont tués

sauvagement, English Bob, horrifié, quitte la ligue et s'enrôle dans l'armée britannique. Il revient donc à Kraven de sauver l'Empire puisque Lord Africa, désillusionné par la nature barbare des humains, se retire au Congo, sa terre natale. Toutefois, les tentatives de Kraven sont des échecs et le héros disparaît tragiquement dans un accident de zeppelin en Antarctique, mettant fin à la Ligue des héros. Le récit se poursuit sur une note encore plus sinistre, avec le Maître des Détectives, Être imaginaire de la race des Peaux-Rouges et dernier héros resté à Londres, qui tente de son mieux de survivre dans une Angleterre dominée par Peter Pan à la suite de l'instauration de la seconde République du Commonwealth. Entre les enlèvements d'enfants humains sur lesquels il enquête et le meurtre de Lily la tigresse, chef des Peaux rouges et sa bonne amie, le shaman indien qu'est le Maître des Détectives doit trouver sa place entre les hommes et les Êtres imaginaires, un choix que Peter le presse d'effectuer. Finalement, sous le poids du désespoir, le Maître des Détectives met fin à ses jours.

Parallèlement nous est présenté un second récit qui se déroule à Londres en 1969 et qui met en scène un vieillard amnésique ainsi que sa fille, son gendre nommé George, et ses petits-fils. Le vieil homme est conduit dans la famille par deux fonctionnaires, déclarant que, comme il est le père de la femme de George, ils doivent le garder chez eux. Or, ce beau-père ne semble avoir aucun souvenir de son passé et ne développe aucun lien avec cette nouvelle famille, jusqu'au jour où il découvre une bande dessinée d'un de ses petits-fils. Ces aventures grandioses de héros sauvant le monde l'interpellent et c'est avec avidité et passion qu'il fréquente Syd, le hippie vendeur de *comics* qui lui propose plusieurs bandes dessinées réveillant les mêmes passions en lui. C'est grâce à la lecture de *Captain America* que le vieillard se souvient de son identité passée : il est Lord

Kraven, qui aurait perdu la mémoire après une longue période de congélation. Syd lui parle alors de la rumeur concernant la mort du célèbre membre des Beatles, Paul McCartney, dans un accident : le gouvernement aurait caché son décès pour pouvoir le remplacer par un autre homme, aux mêmes allures physique. Pour le vieux Kraven, il s'agirait alors de la même situation : un complot gouvernemental. Bien décidé à obtenir des réponses à ses questions, Kraven se met en quête de retrouver Baycroft, la tête dirigeante de la Ligue des héros. Il est aidé par English Bob – qui aurait lui aussi subi le même sort –, George et Syd. Ils montent alors un plan pour attaquer les bureaux de Baycroft afin de comprendre pourquoi le héros anglais aurait été congelé. Leur attentat échoue, cependant, entraînant la mort de tous.

Si les deux univers que nous venons de décrire alimentent le récit selon un principe qui fait alterner systématiquement des fragments narratifs se rapportant à l'un et l'autre, le troisième univers – un monde post-apocalyptique se situant également à Londres – n'occupe, quant à lui, que la fin de la *Ligue des héros*. En 1969, des extra-terrestres sont apparus soudainement partout à travers la planète, tuant les humains grâce à une maladie, la Consommation. Certains quartiers de la capitale anglaise sont recouverts par un étrange dôme, créé par les extra-terrestres et empêchant les humains de sortir. Les survivants vivent donc sous terre, ne sortant à la surface qu'à leurs risques et périls, car les extra-terrestres pénètrent parfois dans le dôme et enlèvent des humains pour des raisons inconnues. Ces envahisseurs sont décrits comme des créatures à l'aspect d'insectes ou de petits reptiles, qui semblent tenir leurs ordres d'un extra-terrestre en particulier, à l'aspect de mante religieuse. Afin de rendre plus facile la communication entre eux, les humains ont nommé les différentes sortes d'extra-terrestres en s'inspirant

des seuls ouvrages qui leur est désormais accessible. Il s'agit d'une vieille collection de romans populaires – « La Ligue des Héros » – qui emprunte ses personnages au *Peter Pan* de James Matthew Barrie. Ainsi, la petite créature « aux ailes striées de nervures » (*LH*, p. 263) et qui pond des œufs est nommée une Fée, alors que celle qui peut déployer des piques sur sa tête, comme une parure, porte le nom de Peau-Rouge. Le chef est évidemment nommé Peter Pan. Impuissants devant ces créatures étrangères qui dominent leur monde, les survivants tentent de trouver une solution à l'invasion par le biais de simulations virtuelles : « Un enchaînement de scénarios destinés à trouver la réponse, le moyen de faire face au chaos » (*ÈD*, p. 358). Dans celles-ci, ils s'inspirent du monde de « La Ligue des Héros », car, selon les survivants, « les romans contenaient la solution » (*LH*, p. 258), le moyen de combattre l'envahisseur. En recréant différents univers virtuels, les humains peuvent en apprendre plus sur ces extra-terrestres, représentés dans les simulations par les Êtres imaginaires qui ont aussi envahi la planète. Ainsi, ils récoltent des renseignements sur les comportements de Peter Pan et sur la progression de la Consommation, la même maladie qui a frappé Londres à l'époque des survivants. Ne pouvant recueillir ce genre d'informations à la surface qui est dominée par les extra-terrestres, les Londoniens n'ont plus qu'à créer des univers virtuels semblables au leur où ils pourraient trouver des indices leur permettant de vaincre l'envahisseur. Le personnage central de ce troisième univers est l'homme anonyme qui tient le rôle de Kraven dans les réalités virtuelles que sont le monde victorien et celui de 1969. Grâce à de puissantes drogues, il en vient à oublier sa propre identité pour revêtir celles qui conviennent à la situation. La première simulation réalisée plonge l'homme anonyme dans le rôle de Lord Kraven à une époque victorienne qui s'inspire fortement de la série populaire « La Ligue

des Héros ». À la suite de son échec, les survivants ont mis de côté le personnage de Kraven afin de se concentrer sur celui du Maître des Détectives, d'où sa prédominance durant une bonne partie du récit. Or, cette simulation n'ayant pas apporté davantage de résultats, l'équipe a décidé de changer complètement d'environnement, de quitter l'ère victorienne pour un monde plus contemporain, dénuée de tout élément surnaturel. Ainsi, peut-être cet univers réaliste leur apportera-t-il un nouveau regard sur leur problème. Le monde de 1969 a donc été créé, avec l'homme anonyme comme personnage central. Cependant, celui-ci a gardé des souvenirs de son ancienne vie issue de la simulation précédente, ce qui l'a incité à se prendre pour Lord Kraven et à supposer l'existence des Êtres imaginaires.

Ce monde post-apocalyptique alterne, dans le deuxième tome, *l'Ère du dragon*, avec l'ère victorienne, à un moment où l'Empire britannique brillait encore par ses héros. Ainsi, Lord Africa, le Maître des Détectives et English Bob sont de retour dans la ligue à l'exception de Kraven qui s'est exilé à la suite de l'échec de sa première enquête importante, la tragédie du Théâtre Yiddish<sup>29</sup>. Dans le récit de *l'Ère du dragon*, la ligue, aidée par le héros américain Bud Colt et l'Allemand von Tod, combat de nouveau les plans de Peter Pan qui s'est installé en Finlande. Ses acolytes sont à l'œuvre partout à travers l'Europe et l'Asie. Les héros se rendent d'abord en Chine, à Pékin, afin d'intervenir durant la Révolte des Boxers, lorsque des ambassadeurs européens sont menacés par les extrémistes patriotiques chinois, appelés les Poings de la Justice. Ils réussissent à contrecarrer les plans de Masque de Jade, ennemi de la ligue à la solde de

---

<sup>29</sup> Dans la *Ligue des héros*, cette mission n'est pas nommée, mais quelques allusions à des personnes qui y étaient ou à des événements qui s'y sont passés permettent de conclure que cet événement a eu lieu. Cependant, Kraven n'a jamais quitté la ligue dans le premier tome; cet ajout n'a lieu que dans le second tome.

Peter, qui souhaitait tuer les figures politiques étrangères rassemblées dans la ville. Durant les huit années qui suivent, l'Empire britannique va de mal en pis : Peter Pan exige une reconnaissance officielle des Êtres imaginaires de la part des humains, allant même jusqu'à une égalité entre les deux races. La crise politique qui éclate alors au gouvernement se termine par la venue au pouvoir des Fées qui démantèlent peu à peu la Ligue des héros, coupant les subventions et renvoyant les héros. Pendant ce temps, une autre menace, mortelle pour la race humaine, se profile : la Consommation. L'action se transporte alors en Russie, où le héros bolchévique, Sergueï Dovchenko, avec sa troupe d'élite, doit trouver l'homme porteur de cette maladie afin de lui soutirer des informations vitales pour la stopper. Il apprend qu'un certain comte Stratchnov, résidant sur l'île de Skull Island sous haute surveillance, serait à la source de ce virus. Pour pénétrer dans sa propriété et ainsi pouvoir l'arrêter, il faut participer aux importants tournois de cartes qu'organise le comte. En l'absence de Lord Kraven, Baycroft, qui avait été relégué au rang d'ambassadeur à Moscou mais qui avait encore ses contacts, fait alors appel pour cette délicate opération à Lord Carnavon, un agent secret très doué. Malgré ses innombrables talents, Carnavon ne peut empêcher Stratchnov de s'enfuir avec des échantillons de la maladie. Désespéré, Baycroft envoie Cavor et Bud Colt sortir Lord Kraven de son exil : l'Empire a besoin de lui. Une fois de retour dans sa patrie et entraîné sous la supervision du capitaine Crochet, le héros s'allie avec la troupe des tueurs existentialistes, un groupe de danseurs assassins, afin d'attaquer le train de cargaison du comte Stratchnov où seraient conservés les échantillons. Or, leur plan devient vain lorsque Kraven apprend que la maladie s'est déjà répandue, la contamination ayant



débuté à Pékin où plusieurs héros et ambassadeurs de partout à travers la planète ont ramené le virus mortel dans leur pays. La ligue ne peut plus sauver le monde.

Pendant ce temps, dans le monde post-apocalyptique, l'équipe de survivants tente différents scénarios afin de trouver le remède à la maladie qui sévit à leur époque. À la suite d'une simulation en tant que Kraven, l'homme anonyme découvre, à son réveil, qu'il est seul : les gens semblent avoir disparu des installations souterraines où ils s'étaient réfugiés. En sortant à l'extérieur, il réalise que le dôme a lui aussi disparu et que les extra-terrestres tiennent en otages ses collègues. Fait étrange : les envahisseurs n'apparaissent plus aux humains sous forme d'insecte, mais sous l'apparence des peuples imaginaires, que ce soient les Peaux rouges, les Garçons Perdus, les Fées ou les Pirates. Les survivants sont alors tous conduits à Nulle Part : il s'agit d'une sorte de camp de concentration dont les frontières sont entourées de brouillard. Au-delà, rien n'existe. Peu à peu se reconstitue l'univers de la Ligue des héros : chaque survivant en vient à reprendre le rôle qu'il jouait dans les simulations. Ils tentent quelquefois de s'échapper, mais étant nulle part, ils n'ont littéralement aucun endroit où aller. De cette prison, les humains sont ensuite transportés vers une représentation idéalisée de la ville de Londres, créée par Peter, où tout est parfait et propre, et doivent poursuivre les aventures de la ligue, sous les ordres du jeune garçon. Or, le sentiment de rébellion est toujours présent chez les hommes : les héros tentent plusieurs coups d'état. Après une tentative d'assassinat presque réussie, Kraven, désespéré, ne voit qu'une solution afin de mettre fin à la tyrannie de Peter Pan et de sauver sa famille : se faire exploser au côté de son ennemi.

*L'Ère du dragon* se termine en 1969, lorsque la police trouve, dans un cratère causé probablement par une explosion, un vieil homme et un étrange petit garçon. Ce dernier, après avoir été conduit à l'hôpital, disparaît, laissant une note derrière lui : « Le temps de reprendre des forces, et je reviendrai. Soyez prêts » (*ÈD*, p. 456). Quant au vieillard, qui semble avoir perdu la mémoire, il est amené chez son gendre, George, par deux fonctionnaires. Peu de temps après, les Londoniens apprennent que des extra-terrestres auraient été aperçus aux jardins de Kensington... Le second tome se clôt sur un retour vers le premier tome, lorsqu'un vieillard est amené chez sa famille et que d'étranges créatures envahissent la planète.

### **La Ligue des héros : fragmentation et mystification**

La structure du premier tome du *Cycle de Kraven* se caractérise par une forte fragmentation qui est une conséquence directe de l'entrelacement des trois univers précédemment décrits. De plus, de nombreux courts extraits de journaux ou de discours tel que l'exemple ci-dessous s'incrument dans le récit et participent à son aspect fragmentaire :

Nous déposerons les armes lorsque la maison Windsor reprendra son nom de Saxe-Cobourg et quand les Fées parleront l'allemand.

Toast du Rittmeister baron von Tod porté devant le maréchal Hindenburg  
(*LH*, p. 74)

Le roman est divisé en six grandes parties, dont l'épilogue, elles-mêmes divisées en plusieurs petites sections. La mise en page rend compte visuellement de la division du récit : l'usage de l'astérisque entre les paragraphes dans la narration du monde de 1969 et l'usage des chapitres numérotés dans celle de l'ère victorienne distinguent les diverses péripéties des personnages et interrompent le fil de la lecture. Ce procédé d'identification

des séquences narratives permet de nombreuses ellipses temporelles et spatiales, en plus de faire le lien entre deux passages qui relèvent d'intrigues ou de situations différentes. Ainsi, le chapitre « 1. Quelque part dans les Carpathes (juin 1902) » (*LH*, p. 31) laisse place, sept pages plus loin, au chapitre suivant « 2. Au quartier général » (*LH*, p. 38) dont les événements se situent à Londres. Par ailleurs, les nombreux extraits introduits durant le récit, en plus de marquer visuellement la fragmentation, jouent un rôle capital au sein du roman : ils remplacent une partie de la diégèse. Par exemple, à la suite du chapitre « 21. L'ultime combat » (*LH*, p. 88), qui raconte le combat de Kraven contre le baron von Tod lors du bombardement de Londres, deux extraits de sources authentifiables sont introduits : le chapitre « 22. Abdication du Kaiser » (*LH*, p. 92), provenant de la déclaration officielle de Max de Bade, chancelier allemand en 1918, et le chapitre « 23. La guerre est finie »<sup>30</sup> (*LH*, p. 93) tiré du magazine *Punch*. Le chapitre suivant « 24. Retour au pays » (*LH*, p. 93) revient à la narration régulière et raconte le retour d'English Bob au pays après la guerre. Ainsi, la fin de la guerre n'est pas racontée par le biais de la narration des actions des héros, mais au moyen de courts extraits de journaux. Ces brefs passages, ne faisant que quelques lignes, adoptent un style journalistique qui s'oppose à la narration courante dans le roman. En se présentant donc comme des chapitres du roman, au même titre que ceux qui sont plus substantiels sur le plan narratif, les extraits proposent en raccourci un événement important du récit de la *Ligue des héros*. Ils contribuent ainsi à faire progresser la diégèse au moyen de références aux grands

---

<sup>30</sup> Voici le texte entier des deux chapitres : « 22. Abdication du Kaiser. L'empereur et roi a décidé d'abdiquer. Le chancelier restera en fonctions jusqu'à ce que les questions se rapportant à l'abdication de l'empereur, à la renonciation du Kronprinz au trône de l'empire d'Allemagne et du royaume de Prusse et à l'institution d'une régence soient réglées » ; « 23. La guerre est finie. Grâce à Lord Kraven et à la ligue des supers agents, les forces du Kaiser ont été anéanties. Willem s'est méchamment fait botter le cul, ça lui apprendra! English Bob, qui a tenu à faire la guerre comme simple soldat, est toujours porté disparu ».

événements de l'Histoire. C'est par ces extraits que le lecteur apprend le début de la guerre, la mort de Lord Kraven et de la reine, ainsi que les enjeux de la grève ouvrière.

En plus de ces nombreuses séparations en chapitres qui utilisent des styles d'écriture variés, la *Ligue des héros* fait alterner deux époques complètement différentes : l'ère victorienne et 1969, auxquelles on consacre des sections indépendantes. Ces univers ne se mélangent pas, mais évoluent indépendamment. Afin de reconstruire ces époques avec vraisemblance, le roman abonde en détails et en références historiques et artistiques, traçant les frontières de chaque monde. Le récit est donc également fragmenté par le va-et-vient entre ces deux univers distincts caractérisés par des esthétiques divergentes. En effet, l'époque de la Ligue des héros penche clairement du côté de la fantaisie de l'esthétique *steampunk* alors que l'univers de 1969 cherche à être beaucoup plus réaliste. Même si le mode utilisé diffère, la richesse référentielle de l'un et de l'autre de ces univers ne manque pas de surprendre le lecteur. Cet aspect du *Cycle de Kraven* sera étudié en détail dans le second chapitre, mais il importe de l'évoquer rapidement ici afin d'illustrer sa contribution à la mise en place des différents univers narratifs des romans.

L'univers de Lord Kraven se déploie, entre autres, par la présence d'innombrables renvois à des figures et événements historiques tels que la reine Victoria et la Première Guerre mondiale. Aux données historiques s'ajoutent des références à la littérature, aux contes de fées et aux légendes grâce à de simples allusions ou à l'emprunt de personnages. C'est dans cet univers que se perçoit d'ailleurs le caractère uchronique du cycle de Mauméjean, l'arrivée des Êtres imaginaires ayant chamboulé l'Empire britannique sur les plans politique et social. Le point de divergence uchronique est

raconté par le biais d'un extrait de *L'Histoire racontée aux tout-petits*, ouvrage fictif attribué à J. M. Barrie, l'auteur de *Peter Pan* :

Certains historiens prétendent que ce sont les Fées qui, par leurs charmes, ont ouvert le passage entre les réalités. D'autres au contraire affirment que le trou dans l'éther est le fait de Cavor et de ses premières expériences. Quoi qu'il en soit, le monde n'a plus été le même du jour où les habitants du Pays de Nulle Part ont débarqué dans les Jardins de Kensington. (*LH*, p. 28)

Central dans l'esthétique *steampunk*, l'univers victorien se déploie ici grâce au mélange de la technologie et de la magie au sein d'une société où les scientifiques comme Cavor et les Fées se côtoient. Le roman donne aussi vie à des personnages d'œuvres littéraires, tel qu'il est souvent le cas dans les œuvres *steampunk* qui, comme dans la *League of Extraordinary Gentlemen* d'Alan Moore notamment, créent des univers « peuplé[s] de personnages littéraires du XIX<sup>e</sup> siècle »<sup>31</sup>. Il suffit de penser à Peter Pan, mais on y retrouve plusieurs personnages connus, présentés dans la *Ligue des héros* sous d'autres noms : ainsi, Tarzan devient Lord Africa et Sherlock Holmes, le Maître des Détectives. Comme nous le verrons plus loin, le récit s'inspire par ailleurs de plusieurs autres œuvres du XIX<sup>e</sup> siècle, tels que les romans d'anticipation de Jules Verne et de H. G. Wells, afin d'étoffer sa richesse référentielle. Finalement, le roman explique, d'une façon uchronique, les événements historiques survenus en Angleterre durant l'ère victorienne. En effet, les références historiques sont nombreuses dans la *Ligue des héros*, mais, comme nous le verrons dans le second chapitre, plusieurs modifications uchroniques y sont apportées, principalement par la présence de Peter Pan.

Quant à l'univers de 1969, sa vraisemblance se construit plutôt autour de références au cinéma, aux *comics* et à la musique des années 1960, et beaucoup moins à

---

<sup>31</sup> Benjamin Renard, « La réappropriation des grandes figures littéraires du XIX<sup>e</sup> siècle dans le roman graphique *steampunk* du XX<sup>e</sup> siècle », *loc. cit.*, p. 117.

la littérature. De plus, ces références ne sont pas traitées de la même façon dans cet univers. En effet, les figures historiques que croisent les membres de la ligue dans l'univers victorien sont vivantes : qu'elles soient des personnages secondaires ou principaux, elles interagissent avec les héros et jouent un rôle actif dans le récit. Quant à elles, les références à la culture de la seconde moitié du XX<sup>e</sup> siècle ne sont que des allusions servant à établir une trame de fond historique qui confirme l'année à laquelle se déroulent les événements. Les personnages faisant progresser le récit de 1969 sont ainsi des personnages fictifs, créés de toutes pièces par l'auteur : George, Syd ou le vieillard. Ce dernier semble, dès les premières lignes du roman, vivre dans un monde des plus normaux, sans aucune présence magique ou surnaturelle. De plus, l'uchronie n'est pas exploitée de façon aussi manifeste dans cette partie du récit : en effet, l'année 1969 semble suivre son cours normal selon notre chronologie.

Il serait possible de considérer ces deux mondes comme indépendants, tant sont nombreux les aspects qui les différencient. Il faut attendre la page 122 pour comprendre que les deux volets du roman sont liés, lorsque le vieillard amnésique se rappelle avoir été Lord Kraven. Le monde qui nous apparaissait comme le plus vraisemblable se teinte d'éléments fantastiques et nous voici soudainement plongés dans des aventures dignes de grands héros. Manifestement, le roman cherche à mystifier son lecteur, en mettant d'abord en scène deux récits sans lien entre eux, jusqu'à ce que soit dévoilée une certaine continuité logique mais improbable entre les deux. La mystification atteint un niveau supérieur dans l'épilogue du roman, où le lecteur apprend que Londres a été envahie par des extra-terrestres et que les survivants ont créé des simulateurs de réalité virtuelle. Le lecteur comprend alors que tant le Londres victorien que celui de 1969 sont faux. Ils ont

été créés par les survivants et servent de trames historiques et culturelles afin que des cobayes, tels que l'homme personnifiant les deux Kraven (le jeune et le vieillard), puissent évoluer dans ces univers virtuels et interagir avec leurs création dans le but de trouver des indices permettant de combattre l'invasion extra-terrestre. Au terme du roman se révèle au lecteur une structure gigogne, selon laquelle l'univers victorien et celui de 1969 s'emboîtent dans le monde post-apocalyptique, sous la forme de simulations se basant sur une vieille série de livres populaires nommée « La Ligue des Héros », à qui le roman de Mauméjean emprunte son titre :

une succession de titres rédigés durant la première moitié du siècle par des auteurs anonymes, signés collectivement du pseudonyme de “ Baycroft ”. Les ouvrages étaient distrayants. Inspirés à l'origine par le *Peter Pan* de Barrie, ils contaient, dans un style lourd et répétitif, les aventures d'un quatuor de preux justiciers œuvrant pour l'Empire contre les forces du mal. (*LH*, p. 251)

Pour les survivants, ces romans servent de source d'inspiration et de références aux univers fictifs qu'ils créent dans le cadre des simulations. Si la diégèse du roman la *Ligue des héros* repose sur cet intertexte principal, pourquoi alors parler de mystification? Tout simplement parce que la série populaire « La Ligue des Héros » est une invention de l'auteur du *Cycle de Kraven*. Étienne Barillier présente bien la logique interne du roman de Mauméjean dans son ouvrage *Tout le steampunk!* :

L'ensemble de l'œuvre que nous allons lire est bâti sur cette fiction initiale [...]. Ce sous-texte, est, insistons là-dessus, une mystification, un système de poupées russes post-moderne : des romans fictifs servent de base d'inspiration à un roman, celui que j'ai entre les mains, qui me raconte une histoire fortement liée à ces romans qui n'existent pas<sup>32</sup>.

Or, ces romans fictifs cherchent nettement à se faire passer pour des livres ayant réellement existé; plusieurs éléments paratextuels de la *Ligue des héros* mais aussi de l'*Ère du dragon* et de *Kraven*, tels que la bibliographie et la préface, créent un cadre

---

<sup>32</sup> Étienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le steampunk!*, op. cit., p. 281.

référentiel qui fait fortement douter le lecteur de son existence. Nous les aborderons plus en détail dans le troisième chapitre.

En mettant en scène des univers d'époques et d'esthétiques différentes, la *Ligue des héros* de Mauméjean expose le lecteur à un univers référentiel complexe et mouvant. Passer d'une Angleterre victorienne fantaisiste à la Grande-Bretagne plus reconnaissable des années 1960, puis à un monde futuriste de science-fiction oblige le roman à incorporer des références historiques, littéraires et culturelles très variées – sur lesquelles nous nous pencherons dans le deuxième chapitre – et qui reconfigurent au fur et à mesure le regard que le lecteur porte sur ces univers.

### **L'Ère du dragon : la théorie des mondes possibles**

La structure du deuxième tome n'est pas aussi complexe que le premier : l'*Ère du dragon* adopte une trame beaucoup plus linéaire. Seuls deux univers du roman précédent sont repris: l'ère victorienne anglaise et le monde post-apocalyptique. L'essentiel du récit suit les aventures de la Ligue des héros; toutefois, à deux moments dans le roman, soit à aux pages 167 et 357, deux chapitres nommés « L'intermède » nous conduisent du côté des survivants de Londres. Le parallèle établi entre ces deux moments temporels n'apparaît pas bizarre pour le lecteur qui connaît désormais la relation entre les deux mondes. Il se dégage du second volet du cycle un sentiment de retour au calme : après l'emboîtement complexe et démesuré du premier roman, le deuxième tome se déploie sur des bases connues et stables. De plus, l'*Ère du dragon* ressemble davantage à un roman historique par l'usage de longs épisodes de narration pour raconter l'Histoire (en partie uchronique), sans les interruptions causées par le passage à un autre monde ou par



l'insertion d'un article de journal, comme dans le premier tome. Par exemple, si la *Ligue des héros* n'accordait que quelques pages aux épisodes historiques, comme à la révolte ouvrière ou à la Première Guerre mondiale, l'*Ère du dragon* consacre un chapitre entier, soit une centaine de pages, à la Révolte des Boxers, en entrant en détail dans les événements qui s'y sont déroulés. Ainsi, le deuxième tome utilise différemment les références historiques : elles ne servent pas seulement à alimenter la trame du récit, mais deviennent le cœur même de ce dernier. Le roman s'approprie un événement, y introduit ses personnages et les fait évoluer dans l'Histoire. Du coup, l'uchronie se manifeste différemment que dans le premier tome. La *Ligue des héros* cherchait surtout à montrer les conséquences de l'apparition des Êtres imaginaires sur la société anglaise, en soulignant l'écart entre ce passé transformé et la version officielle de l'Histoire. Par exemple, l'Allemagne déclare la guerre à l'Angleterre en raison de la présence du Peuple imaginaire et de l'importance qu'il a prise au sein du gouvernement britannique, non à cause de la série d'événements déclenchés par l'assassinat de l'archiduc François-Ferdinand. Quant à lui, le deuxième tome, en développant de longs épisodes historiques, rend plus subtil le travail uchronique : l'Histoire est moins modifiée qu'elle ne l'était dans le tome précédent. Les éléments uchroniques du second tome, qui combinent fiction et Histoire, s'intègrent à une trame historique dont les modifications ne sont pas aussi radicales que dans la *Ligue des héros* où le déroulement et l'issue de certains événements historiques sont transformés. Ainsi, lors du naufrage du Lusitania (*LH*, p. 70), divers éléments viennent modifier l'événement d'origine : le navire coule, tel qu'il était advenu en 1915, mais, par l'intervention de Lord Kraven, le sous-marin allemand responsable du naufrage explose, alors qu'il devait continuer à hanter les eaux de l'Atlantique. Son

commandant, un dénommé Walter Schweiger, qui avait déjà coulé trois autres navires britanniques, meurt. Dans l'*Ère du dragon*, les actions des héros, au contraire de cette intervention de Kraven, n'ont pas changé le déroulement et l'issue de la Révolte des Boxers. Ce qui s'écrit dans ce tome n'est pas une Histoire nouvelle, mais simplement les détails d'épisodes inconnus d'événements familiers, et dont le cours n'est pas transformé.

Le monde de 1969 semble à première vue absent du second tome. Si le vieillard amnésique, George et toute sa famille ne figurent pas dans le roman, certains aspects de leur existence sont rappelés par le biais de clins d'œil effectués dans le récit du monde victorien. En effet, plusieurs cas d'intratextualité se manifestent dans le deuxième tome. Ainsi, dans la *Ligue des héros*, lors d'un trajet en autobus, George se fait voler par Syd sa boîte à lunch à l'image de Captain Marvel :

Syd considéra les occupants du bus [...] et manqua de défaillir en examinant son voisin, un taureau au poil noir brillantiné occupé à tripoter une boîte à déjeuner qui n'en demandait pas tant. [...] Syd appuya sur le bouton pour commander le prochain arrêt, feignit de glisser, subtilisa la boîte à sandwiches et descendit à Radlett. (*LH*, p. 26)

La même scène se déroule dans le second tome, avec quelques modifications, sous le regard du Maître des Détectives cette fois-ci :

Son voisin ouvrit une boîte à déjeuner représentant Lord Kraven adressant un message de paix aux populations du Pays de Nulle Part et déballa un sandwich. [...] Le Maître des Détectives se leva pour commander l'arrêt, laissant sa place à un grand échalas aux cheveux tombant sur les épaules. Le jeune homme subtilisa à l'ouvrier sa boîte à sandwiches et descendit à la station. (*ED*, p. 64)

Il en va de même avec des références allusives aux deux fonctionnaires qui ont conduit le vieillard chez George. Importantes dans la *Ligue des héros*, ces références ne sont plus guère que des échos dans l'*Ère du dragon* : « Semblablement vêtus d'un long manteau d'alpaga sombre, coiffés d'un chapeau boule au rebord étroit, ils auraient pu aisément

passer pour deux fonctionnaires des services sociaux, s'apprêtant à l'enlever pour le confier à une famille d'accueil » (*ÈD*, p. 51).

Globalement, l'*Ère du dragon* semble moins chercher à mystifier et à brouiller les repères que la *Ligue des héros*, étant donné que le lecteur sait d'emblée que l'univers victorien n'est qu'une invention du monde post-apocalyptique, qui sert de monde de base. Le deuxième tome se termine toutefois d'une façon semblable à la fin du premier : lorsque les survivants et les extra-terrestres *deviennent* les personnages fictifs, et que Londres en ruines laisse place à une ville idéalisée et sublime, le récit opère un virage qui rappelle le dénouement surprenant de la *Ligue des héros*. Soumis d'abord à une structure d'enchâssement, les univers du roman entretiennent désormais des rapports cycliques. Leur enchaînement, tel que le propose l'*Ère du dragon*, semble pouvoir se répéter à l'infini : les survivants, simples techniciens ou scientifiques, personnifiaient les personnages de la *Ligue des héros* lors des simulations. Lors de leur transfert au camp de concentration et par la suite lors de leur installation dans la ville idéalisée de Londres, ils adoptent ces identités, à un point tel qu'ils deviennent ces personnages. C'est d'ailleurs ce qu'écrivait English Bob, anciennement nommé Robert Hammerstone, dans son journal de captivité : « Mon authentique mémoire, puisque avant les simulations, je n'étais rien. "Simulation" – mot qui sonnait juste dans la bouche de Robert Hammerstone. Mais pas dans la mienne, car je suis English Bob » (*ÈD*, p. 371). Les héros luttent de nouveau contre Peter Pan, le chef des extra-terrestres qui a pris l'apparence du jeune garçon. Il y a donc un glissement du monde que le lecteur peut penser être le monde réel vers le monde victorien. Après avoir tenté de faire exploser son ennemi, Kraven se réveille à Londres, en 1969, vieux et amnésique; il est emmené par deux fonctionnaires des services sociaux

chez son gendre George. En chemin, un message à la radio annonce que des extra-terrestres ont été aperçus dans les jardins de Kensington... Nous voilà revenus au point de départ : le lecteur peut penser que cette invasion mènera au monde post-apocalyptique où les extra-terrestres vont créer un gigantesque dôme sur Londres et que les survivants créeront des simulations virtuelles les replongeant dans le XIX<sup>e</sup> siècle. Aucun univers n'est étanche, chacun possédant un élément qui le lie au suivant.

L'univers victorien du second tome reprend les personnages et les lieux du précédent ainsi que le même objectif, pour la ligue, de sauver le monde. Toutefois, quelques différences s'y glissent : au lieu de mourir, la reine Victoria est tenue vivante par la magie des Fées; Kraven ne meurt pas en Antarctique, mais s'exile à la suite de l'échec d'une importante enquête; Peter Pan, blasé de l'Angleterre, s'est installé en Finlande, d'où il dirige ses acolytes dispersés dans plusieurs pays (la Russie et la Chine principalement). Se dresse ainsi le portrait d'une époque victorienne différente de la première, dans laquelle les personnages semblent prendre de nouvelles décisions et suivre d'autres voies, donnant lieu à une nouvelle uchronie. *L'Ère du dragon* instaure ainsi une double réécriture de l'Histoire : ce tome, comme le premier, modifie les événements de la chronologie historique par l'intrusion d'éléments de *fantasy* (notamment les personnages de Peter Pan, les fées et les Êtres imaginaires), mais, en plus, il propose des variantes aux événements du premier tome. Cette idée de proposer des alternatives à un univers déjà alternatif est présente dans la théorie des mondes possibles, élaborée par le philosophe et mathématicien Leibniz et appliquée à la littérature par des théoriciens comme Umberto Eco, Marie-Laure Ryan ou Lubomir Dolezel. Ces derniers définissent les mondes

possibles comme des « univers de référence construits par les textes fictionnels »<sup>33</sup>; ainsi, un texte littéraire met en place non pas un seul monde possible, mais un réseau complexe d'univers liés les uns aux autres. Richard Saint-Gelais spécifie à ce sujet qu'« autour d'un monde de base ("textual actual world") gravitent un certain nombre de mondes dérivés, introduits et régis par diverses modalités : mondes rêvés par les personnages, mondes des œuvres fictionnelles enchâssées »<sup>34</sup>. Certains passages des romans, tel que celui-ci, évoquent clairement cette théorie :

Sir Baycroft s'approcha de la fenêtre. Dehors, il neigeait. Un manteau blanc qui recouvrait le monde comme pour annuler sa réalité. Une page vierge, grosse de tous les futurs compossibles dont un seul adviendrait. (ÉD. p. 332)

En effet, le *Cycle de Kraven* est porteur d'une réflexion sur les mondes possibles et les relations entre ceux-ci. Dans l'univers victorien, les Londoniens croient que les Êtres imaginaires, originaires d'un monde parallèle, ont pu traverser dans leur réalité par un trou dans l'espace-temps causé par les expériences de Cavor, l'éminent savant anglais. Dans l'esprit du vieillard amnésique, tout un monde fictif et rêvé se construit à partir de ses faux souvenirs : il pense que les Fées et les Garçons perdus se cachent encore à Londres et que J. M. Barrie n'est pas le créateur de Peter Pan puisque le jeune garçon a réellement existé. Les survivants de l'invasion extra-terrestre, quant à eux, se créent de nouveaux univers virtuels, le leur étant devenu impossible d'accès à cause de la menace étrangère. La théorie des mondes possibles utilise la notion de polyréférentialité pour expliquer la multitude d'univers possibles au sein d'un texte de fiction :

---

<sup>33</sup> Françoise Lavocat, « Les genres de la fiction : État des lieux et propositions », dans Françoise Lavocat (dir), *La théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, CNRS Éditions, 2010, p. 17.

<sup>34</sup> Richard Saint-Gelais, « Le monde des théories possibles : observation sur les théories autochtones de la fiction », dans Françoise Lavocat (dir), *La théorie littéraire des mondes possibles*, op. cit., p. 103.

L'œuvre fictionnelle définit un ou plusieurs mondes, que l'on peut considérer, soit de manière subjective (une image mentale projetée au cours de la lecture) soit de manière objective : le monde est un certain état de choses, un monde possible par rapport auquel on peut mesurer la vérité des propositions formulées à propos du texte. [...] Chaque texte fictionnel projette un monde fictionnel, monde possible par rapport à ses mondes de référence (fictionnels ou factuels)<sup>35</sup>.

Marie-Laure Ryan a cherché à définir les différentes relations que peuvent entretenir les univers au sein de cette polyréférentialité. Ces rapports se construisent principalement entre les mondes de fiction et le monde actuel (au sens anglais du mot *actual*), c'est-à-dire le monde que le lecteur ou un personnage habite. Par exemple, l'univers d'*Harry Potter* est fictif par rapport à notre monde de lecteurs, mais le monde dans lequel évolue Harry est, pour les sorciers, leur monde actuel à partir duquel se construisent d'autres mondes de fiction (comme les *Contes de Beedle le Barde*, qui se développent dans la série *Harry Potter*). Ces rapports se perçoivent par le lecteur selon le principe de l'écart minimum qui correspond à la capacité du lecteur à reconstruire un monde fictif à partir de son monde actuel. Celui-ci ajuste, au cours de sa lecture, sa compréhension et sa vision de cet univers de fiction pour tenir compte des éléments étrangers à son monde. Ainsi, pour continuer avec l'exemple d'*Harry Potter*, le lecteur y projette tout d'abord sa propre réalité afin de saisir cet univers : il y reconnaîtra Londres et plusieurs autres lieux connus comme la gare King's Cross ou la ville de Little Whining où le personnage principal passe son enfance. Cependant, les romans de J. K. Rowling se déclarant relever de la *fantasy*, le lecteur doit faire certains entorses et modifications à son monde actuel pour comprendre le monde de fiction qu'est celui d'*Harry Potter*. Pour ce faire, le lecteur doit accepter que la magie existe, qu'il est possible de devenir invisible, que des humains peuvent se transformer en animaux, etc., et introduire ces

---

<sup>35</sup> Françoise Lavocat, « Les genres de la fiction », *loc. cit.*, p. 26.

nouveaux paramètres à la compréhension de ce monde fictif. La compétence générique du lecteur est ainsi constamment mise à contribution. Elle lui permet de prévoir les règles génériques d'un texte, de s'y adapter et de procéder aux ajustements nécessaires à partir de son monde actuel pour pouvoir comprendre le monde de fiction.

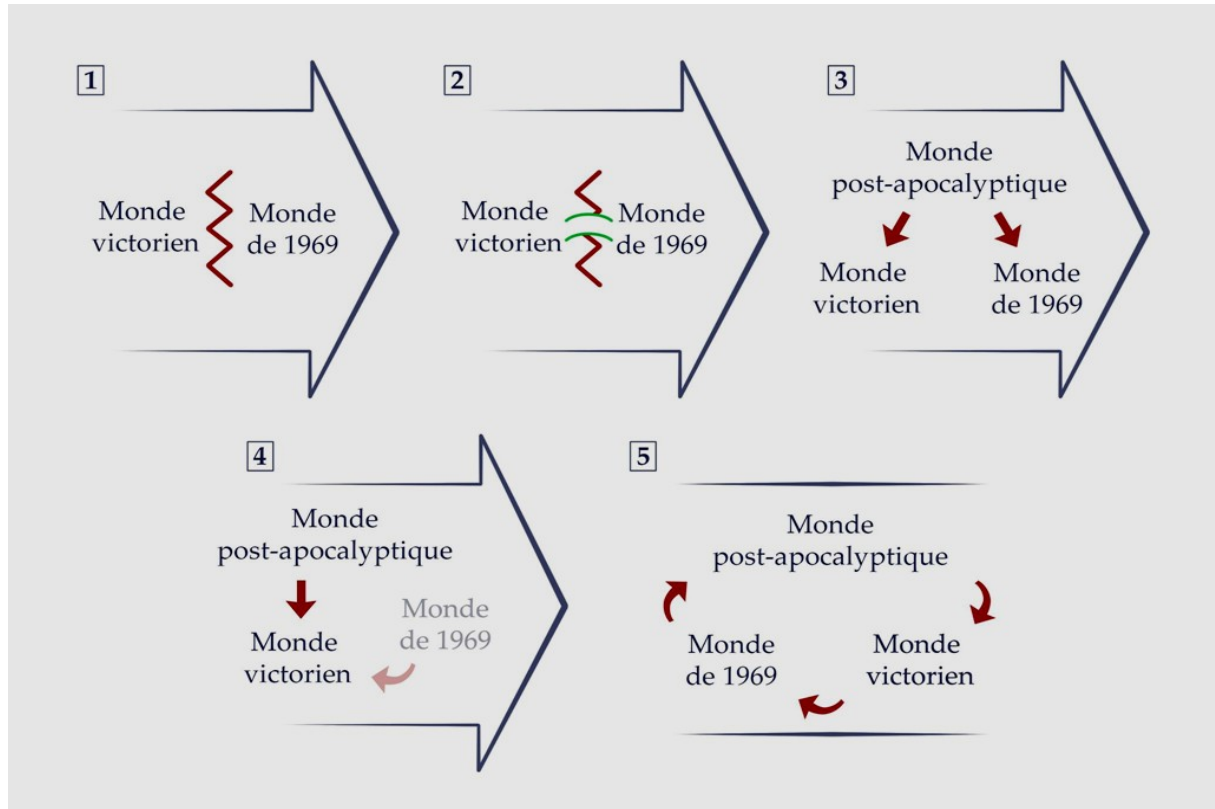
Il existe deux types de relations générales entre les univers de fiction : les relations inter-univers et les relations trans-univers. Les premières se situent à l'intérieur même d'un univers de fiction : elles « lient le monde actuel de la fiction à ses propres alternatives »<sup>36</sup>, alors que les secondes concernent plutôt les rapports entre un monde actuel et un univers de fiction (ou un univers de fiction avec d'autres univers de fiction). Dans cette catégorie pourraient être classés les romans historiques : par leurs emprunts d'événements historiques réels, ils mettent en relation le monde actuel du lecteur et un monde de fiction, celui des romans écrits par un auteur. Peuvent aussi y être placées les œuvres littéraires qui établissent avec d'autres œuvres fictives une relation d'intertextualité, d'imitation ou d'hommage. Par exemple, c'est cette relation qui unit *Alice au pays des merveilles* (1865) de Lewis Carroll à l'œuvre québécoise *Aliss* (2000) de Patrick Senécal qui réinterprète l'univers entier de Carroll dans le registre de l'horreur et du fantastique<sup>37</sup>. La complexité du cycle de Mauméjean provient en partie du fait qu'il exploite, au sein de ses deux romans, plusieurs de ces relations et que celles-ci évoluent au cours de la lecture. En effet, les mondes n'occupent pas toujours la même fonction ou le même rôle tout au long du *Cycle de Kraven*. Les rapports entre les trois univers qui forment ce dernier ont donc une structure mouvante, tel que nous le permet de constater

---

<sup>36</sup> Françoise Lavocat, « Les genres de la fiction », *loc. cit.*, p. 22

<sup>37</sup> Mélissa Boudreault, *Aliss de Patrick Senécal ou la réécriture d'Alice au pays des merveilles de Lewis Carroll*, mémoire de maîtrise, Montréal, Université du Québec à Montréal, 2010, p. 4.

le schéma suivant, puisqu'elle évolue au gré du récit, selon les nouveaux éléments apportés par l'auteur.



Tel que nous l'avons vu précédemment, le début de la *Ligue des héros* semble présenter deux univers parallèles (volet 1 du schéma), qui évoluaient indépendamment jusqu'au moment où certains éléments se trouvent à l'intersection de plusieurs univers, créant des liens entre les deux (volet 2). Avec l'introduction, à la fin du récit, de l'univers post-apocalyptique et des réalités virtuelles s'installe la structure des mondes gigognes : du monde envahi sont créés deux autres univers fictifs (volet 3). *L'Ère du dragon* garde la notion de simulations avec l'univers victorien, en plus d'introduire le monde de 1969 en filigrane, au moyen d'allusions (volet 4). La finale perturbe de nouveau la structure des rapports entre les univers, créant un cycle de répétition qui semble aller à l'infini (volet



5): les différents univers s'enchaînent l'un après l'autre, dans une relation de cause à effet. Un événement spécifique – que ce soit la mort de Peter Pan ou le début des invasions – permet un glissement vers un autre univers, comme si les trois univers représentaient le même monde à différents moments de son Histoire.

### **Des univers narratifs mis en relation**

Dans les pages qui suivent, nous explorerons les différents rapports entre les trois univers du *Cycle de Kraven* selon leur évolution dans le récit. Il sera aussi question des rapports qui unissent la série de Mauméjean avec des éléments qui lui sont extérieurs : sa relation avec le monde actuel du lecteur et sa relation avec d'autres œuvres littéraires. Ce survol des différents rapports au sein du *Cycle de Kraven* permet de montrer toute sa complexité structurale et en quoi celle-ci participe à l'effet de mystification.

Tout d'abord, il est possible de mettre en rapport le monde actuel du lecteur, soit le monde dans lequel je tiens les romans entre mes mains et j'écris ce mémoire, et le monde de la fiction qu'est le *Cycle de Kraven*. Il est difficile en effet de ne pas mettre en relation l'univers de Lord Kraven ou du vieillard amnésique avec le nôtre puisqu'ils ont en commun de nombreuses références historiques et artistiques. Cependant, certains éléments diffèrent d'un univers à l'autre et échappent aux repères historiques du lecteur; ce dernier doit alors procéder aux ajustements nécessaires à la compréhension de l'aspect uchronique du cycle narratif en acceptant l'arrivée des Êtres Imaginaires comme moment principal de la divergence en Angleterre. Le monde actuel et le monde fictif se ressemblent et se croisent sur plusieurs aspects; toutefois, le rapport uchronique qui s'établit entre eux les éloigne nécessairement l'un de l'autre. Plus encore, la lecture

uchronique qu'exige le *Cycle de Kraven* est double : tel que nous l'avons précédemment mentionné, la série présente deux uchronies apparentées qui ont pour origine l'invasion de l'Angleterre par les personnages de J. M. Barrie. Ainsi, la double réécriture de l'ère victorienne montre des alternatives du même univers pour les personnages de la Ligue des héros, un dans lequel Kraven meurt et l'autre où il s'exile dans la jungle. Le lecteur doit ainsi, lorsqu'il débute la lecture de *l'Ère du dragon*, ajuster sa compréhension du monde victorien avec une nouvelle vision uchronique puisque celle du tome précédent ne correspond plus à ce monde.

Si l'uchronie est fondamentale dans les romans de Mauméjean, les innombrables références à la littérature qu'on y trouve sont également de première importance. Les univers que met en scène le *Cycle de Kraven* empruntent beaucoup à d'autres mondes littéraires, surtout à celui de J. M. Barrie, par l'usage de figures comme Peter Pan, le capitaine Crochet, Clochette et Lily la Tigresse (nommée Lys Tigrée dans l'œuvre originale). De Jules Verne et de H. G. Wells, le *Cycle de Kraven* retient respectivement le personnage de Phileas Fogg, ainsi que l'invasion des Martiens et l'étrange virus qui les a exterminés. En effet, les romans font souvent le parallèle entre la Consommation qui attaque les humains et la situation dans *La Guerre des mondes* (1898) : « L'armée était impuissante. Fusils et canons ne pouvaient rien contre l'ennemi microscopique, à l'image des Martiens chers à H. G. Wells qui avaient succombé dans leurs tripodes » (*ÈD*, p. 354). Arthur Conan Doyle a inspiré le personnage du Maître des Détectives qui se veut une référence à Sherlock Holmes. Les clins d'œil aux œuvres bédéistiques d'Alan Moore sont aussi nombreux; Moore a d'ailleurs fourni l'idée d'une ligue *steampunk* de preux

justiciers victoriens combattant les forces du mal<sup>38</sup>. Les références à des personnages, à des intrigues et à des lieux provenant de différentes œuvres littéraires sont si considérables qu'elles complexifient les représentations qu'en fait le *Cycle de Kraven*. C'est le cas par exemple de Londres, servant de cadre tant aux aventures de la ligue qu'à celles de Peter Pan et de Sherlock Holmes. Selon Étienne Barillier, la ville de Londres présentée dans l'œuvre de Mauméjean se construit par « la superposition [de son] modèle historique et de ses représentations littéraires »<sup>39</sup>. On y reconnaît Londres durant la Première Guerre mondiale, touchée par les bombardements allemands, mais se profile aussi la vision de la ville véhiculée dans les œuvres littéraires. Le *Cycle de Kraven* restitue ainsi une partie de l'esthétique des œuvres littéraires empruntées, que ce soit la ville merveilleuse de Barrie (qui deviendra la ville imaginaire de Peter Pan) ou celle plus mystérieuse et criminelle de Conan Doyle, mais projette finalement l'image d'un lieu aux traits complexes.

À partir du moment où l'existence des réalités virtuelles est révélée, le cycle adopte une structure que Marie-Laure Ryan appelle un « récit à enchâssement fictionnel récursif »<sup>40</sup>, c'est-à-dire une structure d'empilement semblable à celle du récit de Schéhérazade dans les *Mille et une nuits*, sans toutefois atteindre les proportions de ce dernier. Les survivants ont accès aux mondes de la ligue ou du vieillard, qu'ils considèrent comme fictifs. Cependant, les personnages de ces réalités n'ont pas accès au monde menacé par les extra-terrestres : pour eux, seul leur monde existe. Ainsi, dans la perspective que fournit la fin du premier tome, le monde des survivants s'impose comme

---

<sup>38</sup> Alan Moore et Kevin O'Neill, *The League of Extraordinary Gentlemen*, 3 vol., 1999-2007.

<sup>39</sup> Étienne Barillier, *Steampunk!*, *op. cit.*, p. 103.

<sup>40</sup> Marie-Laure Ryan, « Cosmologie du récit des mondes possibles aux univers parallèles », dans Françoise Lavocat (dir.), *La théorie littéraire des mondes possibles*, *op. cit.*, p. 76.

le monde actuel pour tous les personnages. Les univers victorien et contemporain deviennent, quant à eux, des fictions issues de cette « réalité » première, tout comme les histoires racontées par Schéhérazade. Cette relation hiérarchique entre les trois mondes du *Cycle de Kraven* évolue au sein des romans, jusqu'à devenir obsolète à la fin de l'*Ère du dragon*, lorsque les univers deviennent tous interdépendants et de même nature. En effet, la finale change de nouveau notre perception et nous engage à considérer les trois univers comme étant le même monde actuel à des époques différentes (à l'ère victorienne, en 1969 et à une époque récente mais non identifiée). Même si elle se fait finalement détrôner par une nouvelle structure, la relation créée par les simulations virtuelles est celle qui prévaut durant la majeure partie de la diégèse : de la fin du premier tome jusqu'aux derniers chapitres du second tome, soit à la page 357, le lecteur croit que l'univers victorien et celui de 1969 sont régis par le monde post-apocalyptique. De plus, les romans tentent de convaincre le lecteur de la vraisemblance et de la plausibilité de cette structure : en expliquant concrètement le fonctionnement du système de simulations, le *Cycle de Kraven* relègue au rang de fausses réalités à la fois le monde victorien et celui de 1969. En devenant le monde actuel des survivants, l'univers post-apocalyptique apparaît comme le plus admissible et réel, celui qui sert de base à la création des deux autres. Or, la mystification au sein des romans se manifeste principalement dans la volonté de faire constamment douter le lecteur. Ainsi, même dans ce qui nous apparaît le plus certain, soit la relation de virtualité entre les mondes issus des simulations et le monde actuel, les romans cherchent à brouiller ces certitudes. L'homme anonyme se questionne sur ce monde étrange régi par des extra-terrestres et en vient à se demander si tout cela (le dôme, les créatures venus d'ailleurs, les survivants, les simulations) ne serait

pas tout aussi faux que les autres réalités virtuelles : « Les êtres en surface, le dôme, qui me dit que tout cela ne participe pas d'une de vos fichues illusions? Que la réalité est toute autre pour vous que pour moi, simple cobaye? ». La réponse qu'on lui donne a de quoi faire douter autant le personnage que le lecteur : « Rien, en effet. Et c'est mieux ainsi » (*LH*, p. 266). La compréhension qu'a le lecteur des différents univers se trouve de nouveau chamboulée lorsque le monde victorien se mélange au monde post-apocalyptique, faisant plonger dans la fiction cet univers qui nous apparaissait vraisemblable : « Deux univers, que tout éloignait, pouvaient brusquement entrer en contact. Ils se mêlaient incomplètement, comme l'huile sur l'eau et finissaient pourtant par se ressembler » (*ÈD*, p. 264).

La structure du *Cycle de Kraven* exploite plusieurs relations entre les trois univers de la diégèse afin de mystifier le lecteur, en brouillant constamment ses points de repère. Selon le principe de l'écart minimum de Ryan, celui-ci doit projeter son monde actuel à chaque nouvel univers présenté afin de pouvoir le comprendre. Il le projettera d'abord sur le monde de 1969 qui, par sa forte vraisemblance, est très près de notre monde actuel et demande peu d'ajustements génériques. Au contraire, pour comprendre l'univers victorien et le monde post-apocalyptique, le lecteur doit procéder à des ajustements de son monde actuel. Cependant, il ne possède pas les outils génériques nécessaires : alors qu'un roman comme *Harry Potter* se présente clairement comme une œuvre de *fantasy*, le *Cycle de Kraven* ne relève pas d'une forme littéraire en particulier. Il emprunte plutôt à de nombreux genres différents pour ensuite tout mélanger. Il est alors plus difficile pour un lecteur de bien saisir les différents univers au sein des romans grâce à ses connaissances génériques : même si l'uchronie *steampunk* s'impose comme cadre de

référence principal, il faut aussi tenir compte de l'influence de la *fantasy*, de la science-fiction, ainsi que d'autres matières et genres au sein du cycle que le lecteur découvre seulement au fil de la narration. Se pose alors la question de l'identité générique du cycle de Mauméjean.

### **Le Cycle de Kraven : science-fiction, fantasy ou steampunk?**

La structure complexe et en constante évolution du *Cycle de Kraven* rend ainsi difficile l'identification du genre dont relève l'ouvrage. Est-ce de la science-fiction? de la *fantasy*? Une première lecture nous permet de le classer parmi les œuvres *steampunk* en raison de l'importance qu'y occupe le monde victorien réinventé et mis sous le signe d'un renouvellement de certains aspects de la technologie de l'époque (par exemple, par les inventions du scientifique Cavor). Toutefois, l'esthétique de l'univers post-apocalyptique et celle de 1969 nous éloignent de ce domaine puisqu'y sont absents les clichés (mécanismes et technologie à vapeur, dirigeables et zeppelins, etc.) et les références littéraires du XIX<sup>e</sup> siècle. Ainsi, le *Cycle de Kraven* ne peut être considéré comme du *steampunk* pur et dur. Xavier Mauméjean avouait, lors d'une entrevue pour l'ouvrage *Steampunk!*, n'avoir jamais écrit une œuvre totalement *steampunk*, mais d'avoir seulement puisé dans ce domaine certains traits de son écriture :

Je n'ai jamais écrit de steampunk. [...] Par contre, j'en ai effectivement utilisé les codes, en une seule occasion, et pour les détourner. Cela, dans le cycle de *Kraven*, composé de deux romans, dont la forme narrative doit tout au collage pop-art. [...] Le steampunk n'est qu'une part du collage<sup>41</sup>.

Une partie importante de ce collage réside dans le mélange de plusieurs genres. En effet, les différents chercheurs qui se sont intéressés au *steampunk*, tels qu'Étienne Barillier,

---

<sup>41</sup> Étienne Barillier, *Steampunk!*, *op. cit.*, p. 273.

Matthew Delman et Mike Dieter Perschon, s'entendent pour dire qu'il s'agit de quelque chose d'hybride, se définissant plus comme une esthétique qu'un genre proprement dit : « Le steampunk est un domaine qui s'est constitué par les emprunts qu'il a pu faire aux genres établis, au bénéfice de son esthétique singulière »<sup>42</sup>. Il se situe plutôt dans une « zone intermédiaire »<sup>43</sup>, à la croisée de plusieurs matières et styles auxquels il emprunte librement, ce qui lui permet de tendre vers divers genres sans perdre ses caractéristiques propres. Delman décrit le *steampunk* comme un contenant pouvant accueillir plusieurs styles, genres ou sous-genres<sup>44</sup>, peu importants leurs sources ou leur époque d'origine. Ainsi, le *steampunk* ne puise pas seulement dans la littérature, mais aussi dans la bande dessinée, dans le théâtre et même dans le cinéma. Dans un même ordre d'idées, il ne se limite pas au XIX<sup>e</sup> siècle, mais peut aussi s'approprier des éléments plus récents ou plus anciens, pouvant remonter parfois jusqu'à la mythologie antique.

Le *Cycle de Kraven* illustre de manière particulière la plasticité du *steampunk*, car il puise dans de nombreuses matières narratives pour les incorporer dans son récit. La *fantasy* et la science-fiction, sources habituelles du *steampunk*, ont un rôle fondamental au sein du cycle. Tel que le mentionne Luc Dutour, « le domaine littéraire étrange que l'on étiquette *steampunk* depuis les années 1980 prend en vérité aux deux genres [la *fantasy* et la science-fiction] à part quasiment égale, de même qu'il effectue aussi nombre d'emprunts au roman fantastique, au roman policier, au roman historique »<sup>45</sup>. D'ailleurs,

---

<sup>42</sup> *Ibid.*, p. 25.

<sup>43</sup> *Ibid.*, p. 25.

<sup>44</sup> Matthew Delman, « Determining the Roots of Steampunk: A Comparison of Contemporary Works with Nineteenth and Early Twentieth Century Forerunners of Speculative Fiction », dans Elaine Gypsey Teague (dir.), *Presentations of the 2010 Upstate Steampunk Extravaganza and Meetup*, Newcastle upon Tyne (Angleterre), Cambridge Scholars, 2011, p. 85.

<sup>45</sup> Luc Dutour, *Panorama illustré de la fantasy & du merveilleux*, cité dans Jean-Jacques Girardot et Fabrice Mérestre, « Le *Steampunk* : une machine littéraire à recycler le passé », *loc.cit.*

dans le *Cycle de Kraven*, se voient les traces du roman policier d'enquêtes (par le personnage du Maître des Détectives) et du roman d'espionnage (par les aventures de Lord Carnavon), sans oublier l'influence majeure de la littérature feuilletonesque (par le style d'écriture et par les thèmes développés).

De toutes les matières et les formes narratives présentes dans les romans de Mauméjean, la *fantasy* est définitivement celle qui domine l'esprit de la diégèse. La seule présence des Êtres imaginaires et l'usage de la magie nous plongent dans les eaux de la *fantasy* qui emprunte très souvent au conte de fées. Anne Besson, dans son ouvrage *La Fantasy*, fait remarquer que les œuvres qui puisent dans le merveilleux réécrivent les modèles connus de tous, au point parfois de les déformer :

Deux voies s'ouvrent alors à la *fantasy* pour ses reprises du conte : soit des réécritures, souvent iconoclastes, de modèles connus, les tirant, par cette citation intertextuelle exhibée, du côté du mythe littéraire [...]. [L]eur rôle désormais bien connu dans la formation de la personnalité enfantine [...] expliquent peut-être les avatars qu'ils connaissent dans la *fantasy* destinée aux adultes – dynamités par l'humour, la crudité et souvent l'horreur<sup>46</sup>.

Cette transformation est à l'œuvre dans le cycle de Mauméjean qui inverse les rôles traditionnels des personnages de *Peter Pan* : le jeune garçon est le méchant tandis que le capitaine Crochet aide les héros et devient même commandeur de l'Amirauté. Plus encore, les Êtres imaginaires ont une double nature : un côté merveilleux que nous leur connaissons bien et un autre beaucoup plus sombre, qui les présente comme des êtres polymorphes, pouvant changer d'aspects selon l'imagination des humains. *L'Ère du dragon* complexifie ces êtres, faisant d'eux beaucoup plus que de simples personnages d'un récit pour enfants. Les Fées, par exemple, sont d'abord décrites comme frivoles et insouciantes, mais elles s'entourent peu à peu de mystère, au point de devenir finalement

---

<sup>46</sup> Anne Besson, *La fantasy*, Paris, Klincksieck, coll. « 50 questions », 2007, p. 77-78



des allégories, comme elles l'affirment elles-mêmes lorsque Lord Kraven leur demande qui elles sont réellement :

Nous sommes la Beauté. Non pas une femme splendide ou un cheval magnifique, mais ce qui les rend beaux. Nous sommes Terreur, bien plus que fantômes ou maison hantée. Justice, qui fait les actions justes. Courage, s'incarnant dans les preux. Chacune de nous est une forme éternelle faisant advenir espoir ou crainte en l'humain. Nous sommes des Idées. (*ÉD*, p. 407)

La mythologie et les légendes sont aussi des réservoirs dans lesquels puise la *fantasy*. *L'Ère du dragon*, en explorant la culture chinoise lors de la Révolte des Boxers, reprend la légende des dragons asiatiques. Les attaques des Européens contre le peuple ont réveillé les T'ien long, les dragons célestes. Le baron von Tod, célèbre pilote allemand, leur fait la guerre personnellement et après des jours de combat, réussit à abattre les deux créatures. Quant à elles, les références aux mythologies grecque et nordique qui se glissent dans les romans jouent un rôle différent : elles sont présentées comme des comparaisons aux personnages des romans afin d'introduire un aspect plus divin aux Êtres imaginaires de J. M. Barrie. Elles sont d'ailleurs en moins grand nombre. Par exemple, le duc de Crôa (alias Salomon Caw) est un corbeau qui a élevé Peter dès son très jeune âge. Il a formé le garçon afin que ce dernier puisse l'aider à faire passer les morts de l'autre côté. Tous deux sont étroitement liés, les deux faces d'une même pièce, et ce, depuis toujours : le corbeau veille sur l'Empire alors que l'enfant cherche à le détruire. Dans la mythologie nordique, cet oiseau a une signification très forte; d'ailleurs, le dieu Odin est représenté avec deux corbeaux perchés sur ses épaules. C'est pour cette raison que Peter s'est installé en Finlande où la croyance le favorisait et lui donnait de la puissance. Comme l'affirme le Duc de Croâ : « Croire aux corbeaux, c'est croire en Peter. Deux faces d'une même pièce » (*ÉD*, p. 415). De plus, les sirènes, forcées par

Clochette à quitter le pays de Nulle Part, apparaissent dans notre réalité sous l'apparence d'immenses pieuvres. Les Êtres imaginaires se présentent ainsi aux humains sous une forme adaptée à l'imaginaire de ceux-ci. C'est ce que révèle le Maître des Détectives à Kraven : « les créatures calquent leur apparence sur le contenu de notre imaginaire, pour nous éviter la folie » (*ÈD*, p. 365). Toutefois, selon le shaman indien, les Vikings connaissaient la véritable nature du Peuple imaginaire, plus précisément des sirènes : « Les sagas des anciens scandinaves font état d'une pieuvre géante qui entraînait les drakkars dans les grands fonds. On l'appelait Kraken. [...] Elles forment les troupes de choc de Peter Pan. L'enfant s'est réfugié en Finlande pour absorber les croyances du peuple nordique, et rendre possible l'arrivée des sirènes » (*ÈD*, p. 267).

La mythologie grecque est aussi présente dans le *Cycle de Kraven* par le biais d'une comparaison au dieu Pan, d'emblée évoqué par le nom du jeune chef des Êtres imaginaires. Baycroft raconte à English Bob que, dans sa jeunesse, il a déjà rencontré Peter Pan, car celui-ci revient constamment dans notre monde. Il apparaît d'abord sous la forme d'un jeune garçon faible et blessé. Après s'être fait soigner, il disparaît mystérieusement, laissant un message derrière lui : « Le temps de reprendre des forces, et je reviendrai. Soyez prêts » (*ÈD*, p. 456). Quelques années plus tard, il revient dans notre monde avec les autres races imaginaires. Ainsi, avant leur invasion massive, Baycroft avait déjà rencontré le jeune garçon. Sa théorie expose l'apparition cyclique de Peter à travers les siècles afin de semer le chaos :

Tout a commencé un soir de Noël. Le roi Arthur s'apprêtait à banqueter quand un chevalier surgit de nulle part pour le défier. De Nulle Part, m'entendez-vous? Et le chevalier portait tunique verte, pailletée d'émeraudes. Entièrement vêtu de vert. Puis il y eut Robin de Locksley. [...] La même peste verte infecte le royaume depuis des siècles. Peter Pan. Il resurgit de temps à autre. (*ÈD*, p. 126-127)

Selon toutes ces histoires légendaires, Peter Pan n'apparaît plus comme un simple Être imaginaire au même titre que les Fées ou les Pirates : il est une figure immortelle, présente dans la vie des hommes depuis des siècles. C'est pour cette raison que Baycroft l'associe au dieu Pan, « le démon priapique, un adversaire viril et difficile à maîtriser » (*ÈD*, p. 127). Ces diverses références mythologiques apparaissent de manière ponctuelle au sein des romans, mais elles participent tout de même à alimenter l'aspect surnaturel du récit, à le lier à la *fantasy* et, en même temps, à l'inscrire dans la vaste histoire des croyances. Les êtres qui étaient tout d'abord des emprunts au récit de Barrie deviennent beaucoup plus que simplement « imaginaires » : par leur ancrage dans les mythologies, et donc dans notre réalité et notre Histoire, ils gagnent en profondeur et en complexité.

Dans le *Cycle de Kraven*, la science-fiction réussit à faire sa place dans des univers marqués par la magie. Elle se manifeste principalement dans le monde post-apocalyptique par l'invasion d'extra-terrestres, thème récurrent dans ce domaine, et par la technologie des simulateurs de réalité virtuelle. Il s'agit de caissons, semblables à des sarcophages, dans lesquels sont placés les sujets : par « privation sensorielle, assistance chimique [et] films, tout [est] mis en œuvre pour reconstituer l'univers de la Ligue des Héros » (*LH*, p. 257). Le monde victorien laisse lui aussi paraître quelques traces de la science-fiction avec le personnage de Cavor, dans une perspective rétrofuturiste propre au *steampunk*, qui favorise une conception mécaniste de la technologie<sup>47</sup>. En opposition à la magie des Fées, il est le scientifique de la ligue, rien de moins que le successeur de Newton à la Royal Society, celui qui invente et crée diverses machines pour ses

---

<sup>47</sup> Rebecca Onion, « Reclaiming the Machine: An Introductory Look at Steampunk in Everyday Practice », *Neo-Victorian Studies*, vol. 1, n° 1, 2008, p. 138-139.

collègues. Il est la tête pensante derrière le Mécanhomme, une armure qui confère puissance et protection à celui qui la porte. Voici la description qu'en donne le savant :

Sachez simplement qu'il vous permettra aussi bien d'explorer l'intérieur d'un volcan que d'effectuer une promenade digestive au-dessous de la banquise. Batteries autonomes, régulateurs thermiques [...] De plus, le Mécanhomme offre un matériel de guerre pratiquement inédit à ce jour : gaz innervant, fléchettes au curare, armes de poing, et surtout, le sublimateur de forces qui procure un gage total d'invincibilité. (*LH*, p. 44)

La Salle des dangers est un autre bijou de technologie mécanique qui permet aux héros de s'entraîner dans différentes situations programmées : « Reposant sur des vérins hydrauliques lui permettant d'effectuer une rotation complète, elle avait été conçue de façon à reproduire n'importe quelle situation périlleuse déjà rencontrée – herses cachées, mitrailleuses jaillissant de la maçonnerie » (*LH*, p. 41). Avant tout, Cavor est le découvreur de la cavorite; lui donner le titre d'inventeur serait inapproprié puisque la découverte de la cavorite était un accident. Il s'agit d'une substance au potentiel énergétique infini mais très instable. Ces éléments scientifiques sont, tout au long des romans du *Cycle de Kraven*, mis en confrontation avec la magie des Fées, la science-fiction s'opposant ainsi à la *fantasy*. Les Fées se sont peut-être intégrées à la société anglaise, mais la science leur répugne. Il n'y a que dans le domaine médical qu'elles ont accepté de collaborer avec les chercheurs afin de créer des médicaments hybrides tel le cyanospectrax « qui associe les vertus miraculeuses des sorts aux dernières découvertes médicales » (*LH*, p. 49). Lorsque le gouvernement britannique tombe et que les Fées prennent le pouvoir, celles-ci mettent fin aux recherches scientifiques, notamment celles de Cavor, interrompant ainsi l'avancée de la science en Angleterre. Si la magie domine la technologie en Angleterre, ce n'est pas le cas ailleurs dans le monde où les Êtres imaginaires sont devenus des sujets de recherche pour les scientifiques. Ainsi, lors du

congrès de Côme, qui rassemble la crème des physiciens et auquel Cavor est invité, nombreux sont ceux qui ont présenté des projets concernant les Peuples imaginaires. Parmi les scientifiques connus auxquels on attribue des recherches fantaisistes, on compte Niels Bohr (1885-1962), qui a travaillé sur son principe de complémentarité en tentant de démontrer leur caractère féérique, et Erwin Schrödinger (1887-1961), qui a enfermé un Garçon Perdu (au lieu d'un chat) dans une boîte contenant un dispositif permettant de relâcher un gaz mortel, souhaitant montrer que le cobaye pouvait être à la fois vivant et mort tant que la boîte restait fermée. Ces expériences se sont soldées par des résultats surprenants, qui s'opposent à la raison scientifique, mais cette volonté de percer les secrets des Êtres imaginaires prouve que la magie est désormais le terrain de jeu de la science.

Alors que le *Cycle de Kraven* se nourrit du rapport entre la *fantasy* et la science-fiction pour construire ses personnages et faire évoluer la diégèse, il introduit, pour des raisons tout autres, certains passages relevant du genre du roman policier. Le roman d'enquête, ou roman d'énigmes, est représenté dans la *Ligue des héros* par le personnage du Maître des Détectives, alias Sherlock Holmes, et par le Théâtre du Crime. Après la disparition de Lord Kraven s'installe une période de chaos politique durant laquelle Peter Pan excite les esprits des masses opprimées afin que celles-ci exigent plus de droits. Le gouvernement britannique, dont le rêve d'une Europe unie par les héros a été détruit par la mort de Kraven, démissionne, laissant place à la seconde République et à une société prolétarienne. Dans ce contexte, le Théâtre du Crime sert à éduquer le peuple en reprenant les grandes enquêtes menées par le Maître des Détectives et en montrant à quel point l'aristocratie et la bourgeoisie des années passées étaient corrompues. Une des

pièces est présentée dans la *Ligue des héros* : le lecteur est témoin de la scène finale, lorsque le Maître des Détectives fait part de son raisonnement pour démasquer le coupable du meurtre :

Et c'est à ce moment-là, profitant de ce que l'assistance n'avait d'yeux que pour les danseurs de tango, que lady Shamerwell s'est rasé le pubis! [...] Le numéro de tango acrobatique qui vous a valu, à juste titre, le haut de l'affiche un peu partout dans le monde, ne dure pas moins de quarante-cinq minutes. [...] Ce qui laisse amplement à notre hôtesse le temps de procéder à sa rectification capillaire, de couper menu la toison ainsi obtenue, de planter chaque particule de poil dans les grains de riz du curry [...] en attendant que, sous l'effet de la digestion, le riz libère les minuscules rasoirs qui lui [son époux] déchireraient les entrailles. (*LH*, p 163-164)

Le Maître des Détectives continue ainsi, accusant un à un les suspects qui avaient tous une bonne raison pour tuer Lord Shamerwell. Ce passage reprend l'esprit de l'épisode traditionnel du roman d'enquête où le détective transmet ses réflexions et son savoir aux suspects avant d'identifier le coupable<sup>48</sup>. Cette scène du Théâtre du Crime est la digne représentante de ce sous-genre du roman policier, mais le Maître des Détectives, tout le long des deux romans, se montre aussi comme le représentant de cet univers textuel par son intelligence et par sa capacité à résoudre de nombreux problèmes se présentant à la ligue.

Le roman d'espionnage, quant à lui, est représenté dans l'*Ère du dragon* par Lord Carnavon, cet agent secret aux multiples talents recruté par Baycroft. En effet, Carnavon a tout d'un James Bond typique, soit un habillement parfait, une forme athlétique et une aptitude à séduire les femmes, comme le montre bien la description suivante :

---

<sup>48</sup> « L'ordre, non contesté, est donc rétabli au travers de la clarté du discours explicatif final. Tout est éclairci : le meurtre, ses causes et ses circonstances, le déroulement de l'enquête, les petits secrets de chacun. [...] Le but du jeu est atteint : le coupable est vaincu aux échecs, le puzzle est reconstitué ». Yves Reuter, *Le roman policier*, Paris, A. Colin, 2007, p. 50.

Lord Carnavon pénétra dans la pièce, vêtu d'un costume Ashton & Pierce à pantalon fuseau, admirablement coupé. Il était accompagné d'une *autre* jeune femme aux cheveux mouillés qui ne portait qu'une serviette de bain. [...] Cavor ne put s'empêcher de détailler l'admirable musculature qui roulait sous les mailles fines de son pull blanc à col roulé. (*ÉD*, p. 228)

Sa mission, confiée par Baycroft, est d'infiltrer la résidence privée du comte Stratchnov afin de découvrir des informations sur le virus qui menace les humains. Une fois sur place, il s'illustre par ses talents aux jeux de cartes, remportant une victoire de justesse contre le comte. Tous les stéréotypes de l'agent secret sont réunis chez Lord Carnavon, exagérés au point même de devenir ridicules : il est médaillé olympique en boxe, en natation et en pentathlon sous d'autres identités; il parle couramment quarante langues; il accumule les doctorats en médecine, en chimie, en archéologie et en génie civil; il écrit sous pseudonyme des romans sentimentaux à succès; il compose des pièces musicales qui sont en demande auprès de gens riches et célèbres; il se fait approcher par l'Opéra de Paris dans le but de diriger un ballet; il a développé un langage afin de se faire comprendre des animaux; l'entretien de sa chevelure, impeccable évidemment, demande trois barbiers. Tout est superlatif chez lui, au point de devenir caricatural. Au contraire de la *fantasy* ou de la science-fiction, traités ici avec une certaine liberté qui respecte toutefois les traits habituels de ces domaines, les éléments du roman policier, autant le roman d'énigmes que celui d'espionnage, sont parodiés et exagérés afin de les ridiculiser. Il se dégage de ces passages une volonté de ne pas être pris au sérieux : le Maître des Détectives enchaîne des accusations plus loufoques et invraisemblables les unes que les autres. Quant à Carnavon, la narration le met en scène dans des situations improbables, à la limite du crédible : « Le linguiste chorégraphe se jeta au sol et exécuta une série de pompes tout en marmonnant des formules mathématiques » (*ÉD*, p. 230). Contre toute attente, cet homme dit parfait échoue sa mission et ne réussit jamais à devenir célèbre

malgré toutes ses compétences. Ces échecs mettent à mal l'image classique de l'agent secret, en soulignant à quel point les innombrables aptitudes de celui-ci ne sont pas une garantie de succès.

La fragmentation que l'on perçoit dans les deux romans résulte en partie d'une imitation des romans-feuilletons qui étaient publiés par segments afin de tenir leur lectorat en haleine. Il y a effectivement un travail sur le style dans le *Cycle de Kraven* afin de reproduire l'atmosphère des romans populaires du XIX<sup>e</sup> siècle, dont relève la collection de « La Ligue des Héros ». Cette dernière est décrite comme ayant « un style lourd et répétitif » (*LH*, p. 251), que le cycle de Mauméjean reproduit efficacement. Les aventures des membres de la ligue sont dignes des romans d'aventure : les péripéties abondent et s'enchaînent de manière serrée, la tonalité du récit a le caractère héroïque et dramatique souvent associé aux personnages de romans populaires<sup>49</sup>. À l'exemple des romans-feuilletons, la psychologie des personnages n'est que peu – ou pas du tout – développée; ces derniers correspondent à des « stéréotypes psychologiques et narratifs »<sup>50</sup>, c'est-à-dire qu'ils se construisent à partir de traits facilement reconnaissables et situables dans la structure du récit. Les péripéties nombreuses et les rebondissements sont favorisés : « on retrouve cette forme narrative d'époque avec des personnages de carton et des intrigues mécaniques »<sup>51</sup>. Dans le cycle s'accroissent les héros, les méchants et les conspirations de toutes sortes : le Docteur Fatal souhaite contrôler le monde en devenant un être mi-humain mi-féérique, alors que Masque de Jade

---

<sup>49</sup> Vittorio Frigerio, « Bons, belles et méchants (sans oublier les autres) : le roman populaire et ses héros », dans Loïc Artiaga, *Le roman populaire en France (1836-1960). Des premiers feuilletons aux adaptations télévisuelles*, Paris, Éditions Autrement, 2008, p. 107-108.

<sup>50</sup> Daniel Couégnas, *Introduction à la paralittérature*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 1992, p. 159.

<sup>51</sup> Jean-Jacques Girardot et Fabrice Méreste, « Le *Steampunk* : une machine littéraire à recycler le passé », *loc. cit.*



veut « utiliser sa science du *Feng shui* pour faire s’effondrer les bâtiments de San Francisco » (*LH*, p. 47). Dans leur article sur le *steampunk*, Jean-Jacques Girardot et Fabrice Méreste expliquent, en prenant exemple sur le maître du roman-feuilleton français, Ponson du Terrail (1829-1871), que la surenchère par l’accumulation et par l’exagération des références est un procédé des romans-feuilletons que les œuvres *steampunk* ont recyclé<sup>52</sup>. Cette même surenchère est courante dans le *Cycle de Kraven*, tel que nous l’avons vu avec les références au roman policier. L’univers entier de la Ligue des héros est marqué par cette volonté « d’en faire plus »; tout semble exagéré, à l’image des romans-feuilletons.

Si la complexité structurale du *Cycle de Kraven* cherche avant tout à mystifier le lecteur en brouillant ses repères, la pluralité générique ne semble pas participer du même but. Nous pouvons plutôt y avoir la manifestation de l’esprit *steampunk* qui réunit différents éléments et styles variés. Toutefois, l’emprunt à divers genres littéraires est ici exacerbé, tout comme le sont aussi les références historiques et artistiques, ce qui donne un mélange très complexe et diversifié, mais néanmoins unifié.

---

<sup>52</sup> *Ibid.*

## CHAPITRE 2 : Les jeux de la référentialité littéraire et historique

La grande liberté intertextuelle du *steampunk* se perçoit dans les nombreuses sources différentes dans lesquelles il puise pour alimenter ses fictions, mais aussi dans la manière dont s'effectue l'appropriation des références. Le survol des enjeux du *Cycle de Kraven* dans le chapitre précédent a permis de signaler l'importance des emprunts d'une part à certains textes littéraires, et de l'autre à l'Histoire. Dans le présent chapitre, nous affinerons notre lecture par l'analyse, au sein des deux romans, des manifestations référentielles les plus significatives. Il ne sera pas possible de s'attarder à toutes les références présentes dans le *Cycle de Kraven* en raison de leur grand nombre. Notre objectif est de dégager des constatations sur la poétique du recyclage que pratique l'auteur et sur la façon dont leur inscription dans les romans participe à l'effet de mystification du lecteur. Comme nous l'avons indiqué, le *Cycle de Kraven* joue avec notre perception de la structure des romans, brouillant nos points de repères par une constante mouvance des relations entre les trois univers distincts. De ce fait, la série nous force à remettre en question notre vision du récit. Les transformations que Mauméjean impose aux références contribuent d'ailleurs à cet effet, en engageant sur une nouvelle voie le lecteur qui pense avoir reconnu un renvoi ou un emprunt. Cette capacité de reconnaissance de la référence par le lecteur est l'une des conditions du processus du recyclage culturel tel que l'entend Moser : « Tous ces cas de reprise tiennent du recyclage, dans la mesure où ils comportent la réinscription et par là la réaffirmation d'éléments culturellement prédonnés et qu'ils permettent au lecteur et spectateur de

connaître ces matériaux »<sup>53</sup>. Ainsi, il nous est possible, pendant la lecture du *Cycle de Kraven*, de reconnaître à la fois maintes références ou allusions et les modifications qu'on leur a fait subir; c'est à partir de ce sentiment à la fois de familiarité et d'étrangeté que s'établit l'effet de mystification qui semble être un élément central de la poétique de Mauméjean.

### **Références littéraires**

Les références à la littérature sont nombreuses dans le *Cycle de Kraven* et y jouent un rôle fondamental en lui fournissant notamment ses personnages principaux. En effet, les protagonistes de la série de Mauméjean sont, pour la grande majorité, des emprunts à des univers littéraires connus. Nous survolerons ces principales sources littéraires d'où sont recyclées de nombreuses figures : l'univers de J. M. Barrie, de H. G. Wells, des *Mille et une nuits* et des *comics* américains.

#### *Peter Pan*

Le *Cycle de Kraven* a emprunté plusieurs personnages, dont Peter Pan, à l'œuvre de Barrie (version théâtrale créée en 1904; version romanesque publiée en 1911) pour en faire des éléments centraux de son propre récit. Comme nous l'avons précédemment mentionné, les renvois à cet ouvrage ne sont pas que des allusions, mais constituent des éléments pivots dans la diégèse des deux romans. Ainsi, les personnages de Barrie, tant Peter que le capitaine Crochet ou la fée Clochette, jouent tous un rôle important au sein des aventures des héros de la Ligue et de celles des survivants de l'invasion extra-terrestre. Leur rôle est même si important qu'il aura un immense impact sur notre

---

<sup>53</sup> Walter Moser, « Le recyclage culturel », *loc. cit.*, p. 45.

chronologie. En effet, l'apparition des Êtres imaginaires dans les Jardins de Kensington marque le point de divergence de l'uchronie, le moment à partir duquel l'Histoire prend une voie différente. Les agissements de Peter altèrent la chronologie historique, principalement celle de l'Angleterre : par exemple, sa volonté que l'on reconnaisse les Êtres imaginaires comme égaux aux humains entraîne l'Empire dans la seconde République du Commonwealth. Il suffit aussi de penser à la création de la Ligue des héros, en réponse à la menace que représente Peter. L'influence de l'enfant sur le cours de l'Histoire telle qu'on la connaît se perçoit par les modifications historiques qui seront abordées plus tard dans ce chapitre, mais notamment par le nom que donne Peter à son organisation : l'International Féérique. IF, c'est-à-dire « si » en français. Ce mot entraîne de nombreuses possibilités, tel que le souligne Baycroft, dans *l'Ère du dragon*, en pensant à ce que va devenir la société anglaise sous la tyrannie de Peter Pan : « *IF* ouvrait à tous les possibles » (*ÈD*, p. 32). L'International Féérique gagne en puissance et en influence; ses membres, principalement des Êtres imaginaires mais aussi de riches mortels, sont prêts à tout pour soutenir le règne de Peter face aux gouvernements mondiaux. En dotant l'organisation de ce nom, Peter Pan s'affirme comme une figure qui regroupe toutes les possibilités et qui, de ce fait, peut changer l'Histoire. L'aspect uchronique du cycle narratif et le rôle d'agent de divergence de Peter sont d'ailleurs soulignés à quelques reprises dans le récit, notamment lors de l'instauration de la seconde République du Commonwealth qui résulte des agissements politiques du jeune garçon : « Un renversement de l'Histoire, dont on peut penser qu'il fut le fait de Peter Pan » (*LH*, p. 161).

Avec Lord Kraven, la figure de Peter Pan se trouve au cœur du récit du *Cycle de Kraven*. Les personnages de la série, qu'ils soient en Angleterre, en Russie ou en Chine – et peu importe d'ailleurs l'époque où ils se trouvent –, parlent constamment de Peter Pan dont l'ombre est ainsi omniprésente. Cependant, il ne se manifeste pas souvent aux humains, agissant en secret. Le lecteur doit donc construire sa vision du garçon à partir des propos des personnages du *Cycle de Kraven*, vision qui sera multiple puisque l'enfant est présent dans les univers de la série de Mauméjean sous trois aspects différents. Dans l'univers victorien, il est d'abord présenté comme un Être imaginaire, au même titre que les Garçons perdus, les Peaux-Rouges ou les Pirates. C'est un jeune garçon, en chair et en os, qui refuse de grandir et qui, par jeu, se dresse contre l'autorité du gouvernement britannique. Dans l'univers de 1969, même si celui-ci exclut toute présence d'éléments merveilleux, se profile l'œuvre de J. M. Barrie. En effet, le vieillard, qui se rappelle être Lord Kraven, fait de nombreuses recherches sur le jeune garçon et sur le passé historique de l'Angleterre afin de découvrir ce qui est advenu de son époque. Il découvre que Peter Pan est le personnage principal d'un roman écrit au début du siècle. Ainsi, la figure du jeune garçon continue de se manifester dans ce monde et à hanter Kraven en tant que personnage littéraire. C'est ici qu'on est le plus près du récit original de Barrie, avec lequel dialogue la fiction. Finalement, l'enfant est présent dans le monde post-apocalyptique, transposé en chef des extra-terrestres. Ainsi, le *Cycle de Kraven* propose trois représentations différentes de cette figure, voire quatre si l'on inclut les comparaisons de Peter Pan au dieu Pan de la mythologie grecque. Cela montre la liberté avec laquelle la série de Mauméjean s'approprie cette figure qui se prête d'ailleurs bien à une telle multiplication de formes. Dans l'œuvre originale, afin de s'amuser ou berner ses

ennemis, Peter « assume une multitude de rôles : petit garçon, fée, dieu, capitaine, compagnon, fils, père, pirate »<sup>54</sup>. Par exemple, il se fait passer pour le capitaine Crochet en imitant sa voix, lançant des ordres contradictoires à Starkey et Smee, deux pirates de son équipage<sup>55</sup>. Il en va de même dans le *Cycle de Kraven*, de façon plus complexe à cause de l'entrelacement des trois univers distincts : le personnage de Peter Pan adopte différentes formes au cours du récit, comme s'il jouait plusieurs rôles. « Petit garçon à la tête de la Résistance » et « extra-terrestre » sont deux formes, ou si l'on préfère, deux rôles assumés par Peter.

De plus, la figure de Peter Pan connaît quelques modifications qui l'éloignent de la figure originale de J. M. Barrie ou même de la représentation qu'en a faite le film de Disney en 1953. Ce dernier a tant participé à la construction de ce personnage qu'il est possible d'affirmer que, aujourd'hui, « *Peter Pan* demeure indissolublement lié à Walt Disney »<sup>56</sup>. Le *Cycle de Kraven* se construit au moyen d'un double jeu référentiel. Effectivement, si c'est toujours à l'œuvre de Barrie que renvoie le récit, à plusieurs occasions, c'est par des allusions à l'œuvre cinématographique que s'élabore le personnage de Peter. Par exemple, ce dernier adopte souvent, face aux héros, sa pose bien connue que l'on voit à plusieurs moments dans le film : « jambes écartées, mains plaquées sur les hanches » (*LH*, p. 211)<sup>57</sup>. Toutefois, même si le Peter Pan de Mauméjean conserve de nombreuses ressemblances avec la figure originale, il se forme un contraste

---

<sup>54</sup> Monique Chassagnol, « Désirs d'enfance », dans Monique Chassagnol, Nathalie Prince et Isabelle Cani (dir.), *Peter Pan, figure mythique*, Paris, Autrement, coll. « Hors collection », 2010, p. 70.

<sup>55</sup> James Barrie, *Peter Pan*, Paris, J'ai lu, coll. « Librio », 1982, p. 73.

<sup>56</sup> Monique Chassagnol, « Naissance et renaissance d'un personnage et d'une histoire », dans Monique Chassagnol, Nathalie Prince et Isabelle Cani (dir.), *Peter Pan, figure mythique, op. cit.*, p. 43.

<sup>57</sup> Peter adopte cette posture à de nombreuses occasions au cours du film *Peter Pan* de Disney (1953). Elle se retrouve aussi dans le film *Hook* de 1991 réalisé par Steven Spielberg. Peter, interprété par Robin Williams, prend d'ailleurs cette pose lorsqu'il affronte le capitaine Crochet.

entre les deux usages à cause des modifications apportées par le *Cycle de Kraven*. Ce contraste se perçoit plutôt dans le premier tome et dans la première partie de l'*Ère du dragon*, avant que les survivants du dôme ne soient amenés dans l'étrange camp de concentration sous le contrôle des Êtres imaginaires. En effet, c'est dans ces parties du récit que se perçoivent de nombreuses modifications de la figure de Peter Pan. La *Ligue des héros* montre cet Être imaginaire sous un aspect négatif, en cherchant notamment à souligner la vieillesse de ce garçon qui ne voulait pas devenir adulte: « Peter colla son visage sous le nez du détective. Une plaque de tartre recouvrait ses dents et des ridules striaient par dizaines sa figure d'Éros flétri » (*LH*, p. 211). De plus, le *Cycle de Kraven* propose un rapprochement inquiétant entre l'enfant, tel que décrit par Barrie, et le chef des extra-terrestres dans le monde post-apocalyptique. D'abord, tous deux sont décrits de façon semblable : le premier est vêtu de feuilles et de résine<sup>58</sup>, et le second, de « feuilles de tabac » (*LH*, p. 263). Ensuite, la même importance est accordée aux dents de l'enfant et de l'extra-terrestre. En effet, dans *Peter Pan*, la première description – et l'une des seules – qui est faite du garçon insiste sur ses dents d'enfant : « Mais ce qu'il y avait de plus adorable en lui, c'étaient ses dents de lait qu'il avait au complet. S'apercevant qu'il avait affaire à une grande personne, il lui adressa un grincement de ses vingt petites perles blanches »<sup>59</sup>. Avec une insistance analogue mais avec une coloration sinistre, le sourire de l'extra-terrestre est souvent décrit lors des passages dans le monde post-apocalyptique : Peter a des dents « pointues, soigneusement limées » (*LH*, p. 263) et il sourit « de toutes ses dents limées » (*ÈD*, p. 179). Cependant, le contraste entre la figure originale et celle du cycle à l'étude se manifeste surtout par la mise en relief des défauts

---

<sup>58</sup> James Barrie, *Peter Pan*, *op. cit.*, p. 12.

<sup>59</sup> *Idem.*

du jeune garçon. Dans son roman, Barrie présente Peter comme un enfant arrogant et innocent, mais surtout – c’est ce que remarquera le vieux Kraven lors de sa lecture de l’ouvrage – humain et aimable. Selon Kraven, le texte de Barrie est rempli de retouches afin de présenter le jeune garçon sous un jour meilleur; toutefois, ce portrait s’éloigne considérablement de la vérité, de ce qu’était réellement Peter Pan à l’époque victorienne, perçu dans cet extrait par les pensées de Kraven :

Humanité et amabilité, deux traits incompatibles avec le caractère véritable du leader de la Résistance. Un tyran, qui obligeait ses troupes à faire semblant de dîner, les enfermait dans des arbres, encourageait la délation, et punissait la moindre contravention à ses décrets changeants de violents coups de garcette. Une personnalité instable, combattant tour à tour dans les rangs des Enfants Perdus ou des Peaux-Rouges. Un criminel enfin, subtilisant les bébés de l’affection de leur mère. (*LH*, p. 140)

Plus encore, dans le *Cycle de Kraven*, Peter devient, par jeu, un terroriste, la tête pensante d’une organisation d’Êtres imaginaires rebelles et de dangereux criminels. Le jeu tient une place très importante chez Peter Pan. Comme le mentionne Monique Chassagnol dans « Désirs d’enfance », le jeu relève chez le garçon d’un désir de compétition, « basé[e] sur la rivalité entre personnages et groupes de personnages, spécifiquement entre Peter et Crochet »<sup>60</sup>. Cette rivalité se construit, dans le *Cycle de Kraven*, avec la Ligue des héros; il n’est plus question seulement de combattre le capitaine Crochet, mais bien la nation anglaise et ses représentants. En agissant ainsi, Peter se classe parmi les ennemis de l’Angleterre et, plus largement, de l’humanité. Ce vilain terroriste tel que le présente Mauméjean s’éloigne quelque peu du personnage originel de Barrie, et plus encore de celui du film de Disney qui présentait le garçon comme un enfant certes égoïste

---

<sup>60</sup> Monique Chassagnol, « Désirs d’enfance », *loc. cit.*, p. 50.



mais surtout turbulent et joyeux<sup>61</sup>. Les Pirates, qui se sont toujours opposés au garçon, le décrivent comme « arrogant, instable et dangereux » (*ÉD*, p. 367). Peter change de camp : il n'est plus le héros principal associé au bien, en opposition au mal représenté par le capitaine Crochet. Le *Cycle de Kraven*, en adoptant le point de vue des héros britanniques et les valeurs de l'Angleterre, montre alors Peter comme un ennemi, un être qui s'oppose à ces valeurs si précieuses et qui brime la liberté des Anglais. Sa recherche du jeu et du plaisir, son égoïsme et sa volonté de ne pas respecter les lois des adultes font de lui une menace dont il faut se débarrasser.

Lorsque les survivants du monde post-apocalyptique quittent le dôme pour se rendre au camp de concentration et ensuite à Londres, le *Cycle de Kraven* opère un changement dans la présentation de la figure de Peter Pan. Durant cette partie du récit, le personnage est beaucoup plus actif et présent, interagissant souvent avec les héros. Si le garçon était précédemment présenté comme un ennemi tyrannique de la nation anglaise, nous retrouvons ici une vision de Peter plus proche de celle de Barrie. D'abord, la ville rêvée, idéalisée et parfaite de Londres correspond en plusieurs points à l'île imaginaire dont Peter est le chef suprême :

Dans son île imaginaire, Peter s'adonne à un perpétuel jeu de rôles qu'il assume et distribue selon sa fantaisie. Il orchestre la vie quotidienne comme un énorme spectacle dont il est à la fois l'auteur imaginatif, l'acteur principal adulé et le metteur en scène capricieux<sup>62</sup>.

À l'instar du Pays Imaginaire, Londres imaginaire (appelons-le ainsi) devient le terrain de jeu de Peter où les héros et les humains, tout comme les Garçons perdus, se soumettent à la volonté de l'enfant. Celui qui se nomme le souverain de Nulle Part oblige les

---

<sup>61</sup> Monique Chassagnol, « Prologue », dans Monique Chassagnol, Nathalie Prince et Isabelle Cani (dir.), *Peter Pan, figure mythique, op. cit.*, p. 9.

<sup>62</sup> Monique Chassagnol, « Désirs d'enfance », *loc. cit.*, p. 49-50.

survivants du dôme à revêtir complètement leur rôle de héros de la ligue anglaise afin de perpétuer leurs aventures. La vie quotidienne des humains devient un « énorme spectacle », pour reprendre l'expression de Chassagnol, qui suit les caprices de Peter :

Kraven rejoignit les promeneurs subitement ranimés qui faisaient groupe autour d'English Bob et du Maître des Détectives. Sous un tonnerre d'applaudissements, le Sauveur de l'Empire échangea une poignée de main avec le prince Spada. Puis tous les acteurs passèrent à la pointeuse avant que chacun ne rentre chez soi. Ainsi en allait-il à chaque fois que le souhaitait Peter Pan, souverain de Nulle Part. (*ÉD*, p. 385-386)

C'est d'ailleurs dans cette partie du récit que l'on retrouve de nombreuses références à l'œuvre de Barrie qui rapprochent le Peter de Mauméjean de l'original. L'on y voit, lors d'une soirée, Peter arriver sur le dos d'une chèvre : « Peter Pan apparut, à califourchon sur le Lord-Maire de Londres. En fait une chèvre, sa monture favorite, qu'il avait élevée au rang de dignitaire du Royaume » (*ÉD*, p. 400). Plus qu'une simple extravagance d'enfant, le fait de monter une chèvre renvoie au premier roman de Barrie, *Peter Pan dans les jardins de Kensington* (1902) où Maimie, une enfant perdue qui a été aidée par Peter, lui donne pour le remercier une petite chèvre qui, grâce à la magie des fées, prend vie. Elle devient alors la monture du jeune garçon :

Elle [Maimie] laissa aussi une lettre pour Piter, à un endroit où il pourrait la trouver, lui expliquant ce qu'elle avait fait et le priant de demander aux Fées de changer la chèvre en une vraie qu'il pourrait monter. Et tout se passa comme elle l'avait espéré; Piter trouva la lettre, et, d'ailleurs, rien n'était plus facile aux Fées que de changer la chèvre en une vraie chèvre; et c'est ainsi que Piter eut une chèvre sur laquelle il se promène chaque nuit dans les Jardins, jouant délicieusement de la musette<sup>63</sup>.

De plus, l'*Ère du dragon* présente une scène fort semblable à *Peter Pan*, celle de la devinette. Dans le roman de 1911, lorsque Peter imite le capitaine Crochet, ce dernier, pour connaître la véritable identité de cette voix étrange, lui adresse une série de

---

<sup>63</sup> J. M. Barrie, *Peter Pan dans les Jardins de Kensington*, Paris, Hachette et Cie, 1902, p. 116.

questions auxquelles Peter, joyeux, répond : « – Es-tu un végétal? demanda Crochet. – Non! – Un minéral? – Non! – Un homme? – Oh, ça non, alors! »<sup>64</sup>. La scène est reprise presque telle quelle dans le second tome du cycle; ces devinettes servent de protocole lorsque Peter se présente dans des soirées, et soulignent son caractère très enfantin :

- Son Altesse Peter Pan, souverain de Nulle Part!

Toutes les têtes se tournèrent vers le rideau émeraude masquant l'entrée de la galerie royale. On entendit des chuchotements entrecoupés de rires, puis :

- Qui suis-je?

Comme l'exigeait le protocole, sir Baycroft se prêta au jeu :

- Un végétal?

- Non. (*ÉD*, p. 399)

Avant d'en arriver à tirer sur Peter pour le tuer, Kraven s'est longtemps questionné, avec le héros américain Bud Colt et le capitaine Crochet, sur un moyen de se débarrasser de leur adversaire. Lorsque l'utilisation du poison est proposée, Crochet s'y oppose : « Inutile, l'enfant est parfaitement immunisé, et ce n'est pas faute d'avoir essayé » (*ÉD*, p. 425). Il fait alors référence à sa propre tentative d'assassinat sur Peter, dans l'œuvre de Barrie :

De peur d'être pris vivant, Crochet portait toujours sur lui une horrible mixture fabriquée par ses soins à partir de toutes les bagues à poison qui lui étaient tombées entre les mains. Cette décoction jaunâtre, inconnue de la science, était sans doute le plus virulent des toxiques. Crochet versa cinq gouttes de ce liquide dans la tasse. [...] Longtemps il contempla sa victime avec une joie mauvaise<sup>65</sup>.

L'empoisonnement fut un échec : Clochette, ayant espionné Crochet lorsqu'il versait son poison dans le verre, a sauvé le garçon en buvant le liquide à sa place. Crochet a alors cru que sa toxine n'avait pas eu d'effets sur l'enfant. Ainsi, l'*Ère du dragon* opère de

---

<sup>64</sup> James Barrie, *Peter Pan*, *op. cit.*, p. 75.

<sup>65</sup> *Ibid.*, p. 105.

nouveau, dans la dernière partie de son récit, une transformation du personnage de Peter Pan. Il passe d'une figure de terroriste à celle du jeune garçon tel que nous le connaissons, mais son identité ne peut se réduire à cette représentation qui est brouillée par les changements de rôles antérieurs. Comme l'affirme Lord Kraven : « Peter Pan était un enfant, un petit garçon âgé de sept ans. Non. Il était un quelque chose entre les deux, moitié merveille et moitié humain, voleur d'enfants, responsable de milliards de morts. Pan était peut-être même un dieu » (*ÉD*, p. 436).

Globalement, le personnage de Peter Pan voit son rôle inversé dans le *Cycle de Kraven* : d'un héros admiré et rêvé des enfants, il devient un être dont les enfants ont peur et à qui il répugne. Comme mentionné dans l'ouvrage fictif de Barrie *L'histoire racontée aux tout-petits*, ceux-ci doivent maintenant « penser très fort que Peter est méchant » (*LH*, p. 30). Il n'est pas le seul toutefois à connaître ce genre de transformation : d'autres personnages empruntés à l'univers littéraire de Barrie, des garçons perdus aux Pirates en passant par Wendy et le duc de Crôa, subissent des modifications qui créent un contraste avec leur usage premier. Nous nous ne concentrerons que sur les deux autres principales figures après Peter Pan : le capitaine Crochet et la fée Clochette.

Comme pour Peter, le rôle du capitaine Crochet est inversé : il entre ici dans le « camp des gentils » en combattant aux côtés des héros de la Ligue anglaise. Il est de plus nommé Lord et commandeur de l'Amirauté par sa Majesté. Cette position d'homme de la reine convient bien au personnage de Barrie qui, dans le roman de 1911, est décrit comme un « gentleman britannique fort soucieux des convenances »<sup>66</sup>, se battant avec honneur et respectant la hiérarchie monarchique. Lorsqu'il capture Wendy, il ne se

---

<sup>66</sup> Monique Chassagnol, « Désirs d'enfance », *loc. cit.*, p. 68.

comporte pas en rustre tel que le ferait un pirate; au contraire, il est galant et très respectueux : « Crochet la salua d'un coup de chapeau puis, lui offrant son bras, l'escorta jusqu'à l'endroit où l'on bâillonnait ses compagnons. Il le fit d'un air si distingué que Wendy, fascinée, en oublia de pleurer »<sup>67</sup>. Crochet se distingue des autres pirates par son éducation : « il avait fréquenté l'une des meilleures écoles; il en avait gardé les usages qui restaient collés à lui comme des vêtements [...]. Aussi lui était-il déplaisant, même à cette période avancée de sa carrière, de prendre un bateau à l'abordage sans avoir fait sa toilette au préalable »<sup>68</sup>. Le passé du capitaine que donne ici à voir l'œuvre de Barrie est repris dans l'*Ère du dragon* lorsque Crochet s'entretient avec Kraven : « Faut que tu saches une chose, milord. Auparavant, j'étais comme toi. [...] Eton, Oxford, j'ai fréquenté les meilleures écoles. Crochet n'est même pas mon véritable nom. Tout comme le tien, Kraven » (*ÈD*, p. 409). Il lui raconte alors qu'il était au service de la reine Élisabeth I<sup>re</sup>, au XVI<sup>e</sup> siècle, lorsqu'il a rencontré Peter. Ce dernier avait semé le chaos à Londres en propageant, à cette époque aussi, la Consommation, cette maladie qui ravage les humains. Crochet avait alors décidé d'arrêter Peter; il avait remonté sa trace, jusque dans les souterrains de Londres où il s'était battu en duel avec l'enfant. Toutefois, c'est à ce moment qu'un crocodile lui avait dévoré la main; depuis, Crochet attend l'heure de sa revanche (*ÈD*, p. 409 à 411). Ainsi, tout comme Peter qui revient sans cesse à travers l'Histoire, le personnage de Crochet gagne en profondeur par l'exploitation d'une histoire personnelle qui s'inscrit dans le passé de l'Angleterre.

Le personnage de la fée Clochette connaît elle aussi des modifications dans le *Cycle de Kraven*. Sa jalousie envers les autres femmes autour de Peter et son désir de le

---

<sup>67</sup> James Barrie, *Peter Pan*, *op. cit.*, p. 102.

<sup>68</sup> *Ibid.*, p. 111.

protéger sont toujours présents chez le personnage de Mauméjean, mais celle qui était nommée la Rétameuse chez Barrie parce qu'elle « répare les casseroles et les bouilloires »<sup>69</sup> se transforme en une fée beaucoup plus cruelle et rustre. Clochette possède sa propre forge; il ne s'agit pas d'un endroit coquet comme l'on pourrait s'attendre de la part d'une fée. L'endroit dégage des émanations de mercure qui polluent l'atmosphère environnante, comme le signale Kraven lorsqu'il rend visite à Clochette en compagnie du Maître des Détectives :

Un mendiant leur indiqua le chemin. Teint grisâtre, sueur grasse et signes manifestes de diarrhée chez le malheureux témoignaient d'une intoxication au mercure. Des cadavres de moineaux recouvraient les trottoirs, et un chien vomissait une bile malodorante. Il ne faisait pas bon vivre dans les parages de la Rétameuse. (*ÈD*, p. 428)

Elle peut travailler n'importe quel métal, que ce soit pour réparer une voiture, pour façonner des projectiles ou pour « fabriquer des instruments de mort » (*ÈD*, p. 97); elle possède d'ailleurs une importante collection de fusils. Cependant, la Clochette de Mauméjean entretient encore de nombreux points communs avec la fée de Barrie et, également, celle de Disney. La grossièreté de Clochette est soulignée dans *Peter Pan* à de nombreuses reprises : « Clochette répondit par une insolence [...] [Elle] avait repris sa danse désordonnée et proférait mille impertinences »<sup>70</sup>. Le personnage du *Cycle de Kraven* se démarque aussi par le même trait de caractère : « Veux-tu aussi que je te taille une pipe, ou plutôt un calumet? » (*ÈD*, p. 430). La fée est décrite comme portant une robe de feuilles au large décolleté, coquette et cherchant à toujours bien paraître, comme c'est le cas dans *Peter Pan* : « [elle] était vêtue d'une feuille taillée très court, ce qui

---

<sup>69</sup> *Ibid.*, p. 28.

<sup>70</sup> *Ibid.*, p. 27-29.

avantageait sa gracieuse silhouette »<sup>71</sup>. Dans le film de Disney, Crochet, pour atteindre Peter, doit faire en sorte que Clochette lui révèle l'endroit où vivent les Garçons perdus afin d'enlever Wendy. Pour lui soutirer l'information, il compte bien profiter de la jalousie de la fée envers la jeune fille, ce qui fonctionne à merveille : « Une femme jalouse peut se laisser manœuvrer par le bout du nez »<sup>72</sup>. Dans l'*Ère du dragon*, Kraven et le Maître des Détectives usent aussi de manipulation afin d'inciter la fée à forger une balle qui permettrait de tuer le jeune garçon. Dans ce cas-ci, les deux héros jouent le jeu de la fée et lui font croire que la balle est destinée à tuer le capitaine Crochet, rival de Peter. Clochette, dont l'amour pour le garçon est inconditionnel, voit une chance en or de donner un merveilleux cadeau à son amoureux : la mort de Crochet. Elle accepte donc de fabriquer le projectile qui sera en fait dédié à l'enfant. Bref, reconnaissables mais transformés à divers degrés, les personnages de Barrie font l'objet d'un approfondissement qui les complexifie et qui vise surtout à les ancrer dans l'Histoire de l'Angleterre, par leur participation à des événements du passé.

### Les héros de la Ligue

Il en a déjà été question dans le chapitre précédent : les membres de la Ligue des héros, pour la plupart, trouvent leur origine dans des œuvres de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle. Les références restent cependant voilées; c'est ce qui semble avoir poussé Manuella Chevalier, qui, en 2005, a adapté le *Cycle de Kraven* pour un lectorat anglophone<sup>73</sup>, à changer le nom de certains protagonistes principaux afin de rendre la référence plus explicite. Dans une note de son ouvrage, Étienne Barillier attire notre attention sur ce fait:

---

<sup>71</sup> *Ibid*, p. 22.

<sup>72</sup> Clyde Geronimi, Wilfred Jackson et Hamilton Luske, *Peter Pan* [film d'animation], Walt Disney Pictures, 1953.

<sup>73</sup> Xavier Mauméjean, *The League of Heroes*, adaptation de Manuella Chevalier, Encino (Californie), Black Coat Press, 2005.

« si Baycroft devient Phileas Fogg [...], le Maître des Détectives redevient simplement Sherlock Holmes et Lord Africa simplement Tarzan »<sup>74</sup>. L'adaptatrice a ainsi rendu plus évident le parallèle entre les personnages du *Cycle de Kraven* et leurs références victoriennes en effectuant une interprétation des indices qui peuvent permettre à tout lecteur de remonter le fil jusqu'à la source. L'appropriation que fait Mauméjean de ces figures ne se limite pas à la simple reprise ou paraphrase de l'une de leurs désignations : il convoque aussi leur histoire personnelle et divers éléments rattachés à elles. Comme le mentionne Benjamin Renard lorsqu'il aborde le *steampunk* dont relève le *Cycle de Kraven* : « Il s'agit aussi d'utiliser ces archétypes victoriens comme un moyen de convoquer et d'utiliser leur capital symbolique et culturel pour produire l'œuvre la plus riche possible sur le plan des références littéraires »<sup>75</sup>.

Lord Africa, surnommé le Seigneur des Arbres ou l'Enfant des Singes, est une réinterprétation de Tarzan. Tout comme ce dernier, Lord Africa a été élevé parmi les singes, au Congo, loin de la civilisation. Il a parfois des manières de primate, reniflant les gens et se promenant nu. La narration souligne la souplesse de l'homme de la jungle et l'analogie avec le singe pour marquer, non sans humour, le lien entre les deux figures :

Lord Africa interrompt ses exercices au trapèze, se laissa tomber d'une hauteur de cinq mètres sur les barres parallèles, effectua un soleil parfait qui le projeta au-dessus du cheval d'arçon, et finit par un salto arrière avec réception impeccable sur la pointe des orteils (*LH*, p. 42-43).

Outre ces éléments, Lord Africa est parfois nommé Lord Greystoke, qui est le nom véritable de Tarzan, et son épouse, Lady Jane, porte le nom de la conjointe de l'homme-singe. Cette appropriation du personnage d'Edgard Rice Burroughs permet à la *Ligue des*

---

<sup>74</sup> Étienne Barillier, *Steampunk!*, *op. cit.*, p. 270.

<sup>75</sup> Benjamin Renard, « La réappropriation des grandes figures littéraires du XIX<sup>e</sup> siècle dans le roman graphique *steampunk* du XX<sup>e</sup> siècle », *op. cit.*, p. 124.



*héros* d'intégrer une réflexion sur la nature bestiale des hommes, rendue possible grâce au caractère mi-homme mi-singe de Lord Africa. Celui-ci remet souvent en question la nécessité et la justesse de leur combat contre Peter Pan : « Un sale gamin qui à lui seul justifie notre existence. Des fortunes considérables sont dépensées pour contrecarrer un voleur d'enfants, quand tous les jours on viole et on assassine dans nos rues. Sans que personne ne s'en soucie » (*LH*, p. 79). Ainsi, le passé sauvage, la vie amoureuse et les valeurs de Lord Africa sont directement empruntés à la figure de Tarzan. Au contraire, le Maître des Détectives est le personnage de la Ligue des héros qui connaît le plus de modifications. Si le shaman indien est associable à Sherlock Holmes en raison de son grand talent de déduction, il s'en distancie par sa nature d'Être imaginaire. En effet, il s'agit du seul représentant du Peuple imaginaire à se joindre aux humains. Il vient de nulle part, il n'a aucune famille ou relation, outre sa grande amie Lily la Tigresse. Aucune allusion n'est faite à la vie du personnage d'Arthur Conan Doyle. Le Maître des Détectives ne semble retenir de Sherlock Holmes que son génie d'enquêteur. Le personnage du shaman indien se construit plutôt par son appartenance au Peuple imaginaire que par sa correspondance avec la figure dont il s'inspire, alors que Lord Africa se définit entièrement comme un autre Tarzan.

Si les deux héros dont nous venons de parler ont adopté un nom différent de celui des personnages auxquels ils font référence, le personnage de Cavor est quant à lui un emprunt direct au roman *Les premiers hommes dans la lune* (1901) d'Herbert George Wells. En effet, le scientifique de Mauméjean correspond en tout point à la description originale de Wells :

C'était un petit homme court, le corps en boule, les jambes maigres, secoué de mouvements brusques; il avait trouvé bon de vêtir son extraordinaire personne d'une cape de joueur de cricket et d'un pardessus qui recouvrait un veston, une culotte et des bas de cycliste. [...] Il ne cessait de gesticuler avec ses mains et ses bras, de balancer sa tête de côté et d'autre, et de ses lèvres sortait un continuel bourdonnement. [...] De temps à autre, il s'éclaircissait le gosier avec un bruit des plus extraordinaires<sup>76</sup>.

Le *Cycle de Kraven*, dans ses descriptions du savant, adopte des expressions semblables :

Tout le monde connaît le portrait de Cavor exposé à la Wallace Collection : petit, le corps en boule et les bras maigres, sphéroïde presque parfait au regard lumineux d'intelligence. Mais il fallait côtoyer directement le génie pour sentir l'énergie qui animait son être en permanence : agitation compulsive et bourdonnement continu jaillissant de ses lèvres donnaient l'impression qu'il échappait en partie à la gravité, tout comme l'invention qui l'avait rendu célèbre. (LH, p. 43)

Déjà rendu loufoque par ses tics nerveux et son habillement dans le récit de Wells, le personnage devient complètement ridicule dans la série de Mauméjean. En effet, à plusieurs reprises, le savant manque de rigueur et de crédibilité scientifique, comme dans ce cas-ci, où Cavor explique de manière approximative les effets de la cavorite :

- La cavorite est une substance anhylétiq. Autrement dit, elle fait des trous dans la matière. [...]
- Vous voulez dire dans le CONTINUUM?
- Je ne sais pas trop. Mais en tout cas elle fait des trous. (ÈD, p. 221)

Le contexte de création de sa célèbre invention est le même dans les deux œuvres : il ne s'agit que d'un accident. Dans *Les premiers hommes dans la lune*, la cavorite est créée suite à un moment de négligence, alors que ni Cavor ni ses assistants ne surveillaient le fourneau qui faisait chauffer un mélange de métaux. La hausse de la chaleur a entraîné une énorme explosion, détruisant la maison du scientifique et projetant le toit de la demeure plus loin dans la forêt. À la suite de cet incident, Cavor a transféré ces laboratoires à l'extérieur, où il ne risquait plus de détruire son habitat. On trouve un clin d'œil au roman de Wells dans l'*Ère du dragon*, lorsque le savant dit : « Mais ça peut

---

<sup>76</sup>H. G. Wells, *Les premiers hommes dans la lune*, Paris, Livre de Poche, 1967, p. 8.

sacrément vous abîmer un toit. Voilà pourquoi je mène mes travaux en plein air » (*ÉD*, p. 222). Il travaille avec son assistant Bedford, le même que dans l'œuvre originale. Toutefois, si dans *Les premiers hommes dans la lune*, la cavorite permet aux deux hommes de voyager jusqu'à la lune, dans le *Cycle de Kraven*, elle est probablement la cause de l'apparition des Êtres imaginaires aux Jardins de Kensington, là où expérimentait le scientifique. Plusieurs personnes, dont des scientifiques anglais et des membres du gouvernement, pensent que les expériences de Cavor ont formé un trou dans l'espace-temps, permettant aux Êtres de traverser dans notre réalité. La cavorite est utilisée à des fins plus diversifiées dans les romans de Mauméjean, notamment pour alimenter l'armure du Mécanhomme ou pour fabriquer des bombes, tandis que dans l'œuvre de Wells, cette matière, entourant une immense sphère métallique, sert uniquement à contrer la gravité pour se rendre jusqu'à la lune.

La tête dirigeante de la Ligue des héros, sir Baycroft, est lui aussi un personnage créé à partir d'emprunts à d'autres textes littéraires. À plusieurs moments dans le *Cycle de Kraven*, il est associé à Phileas Fogg, le héros du roman *Le Tour du monde en quatre-vingts jours* (1872) de Jules Verne, puisqu'il a lui aussi fait le tour du monde pour les mêmes raisons : « Pour le compte du club dont il était membre fondateur, l'homme avait effectué un tour du monde en quatre-vingts jours. Suite à un pari insensé, comme l'affirmait la presse qui avait longuement commenté l'exploit » (*LH*, p. 95). Or, Baycroft se rapproche beaucoup du personnage de Mycroft Holmes, frère de Sherlock Holmes, créé par Arthur Conan Doyle. Outre leur nom qui se ressemble, les deux personnages

entretiennent de nombreux liens. À l’instar de Mycroft décrit comme costaud et massif<sup>77</sup>, Baycroft est énorme, voire obèse, au point d’être nommé « l’homme à la carrure de morse » (*LH*, p. 69) à plusieurs reprises dans les romans. Plus encore, ils semblent tenir le même rôle essentiel au sein du gouvernement britannique. Dans la nouvelle *Les plans du Bruce-Partington* d’Arthur Conan Doyle, Sherlock demande à son ami Watson s’il sait ce que fait réellement son frère Mycroft, ce à quoi le docteur répond :

“You told me that he had some small office under the British government.”  
Holmes chuckled.

“I did not know you quite so well in those days. One has to be discreet when one talks of high matters of state. You are right in thinking that he under the British government. You would also be right in a sense if you said that occasionally he is the British government”<sup>78</sup>.

Selon les dires de Sherlock, Mycroft représenterait, à lui seul, le gouvernement britannique puisque, même s’il se présente comme un agent de la Reine, venant quérir les talents de son frère, il semble tout de même occuper un poste plus essentiel et secret<sup>79</sup>. Baycroft joue un rôle similaire dans le *Cycle de Kraven* : il est le directeur de la Ligue des héros, mais il semble prendre plusieurs décisions politiques pour l’Angleterre à la place de la reine Victoria. Dans la *Ligue des héros*, il tient un rôle important dans la crise qui déchire l’Angleterre; il est la figure de ralliement pour le peuple qui s’oppose au gouvernement en place et, en raison de son action, le pays devient la seconde République du Commonwealth.

---

<sup>77</sup> « A moment later the tall and portly form of Mycroft Holmes was ushered into the room. Heavily built and massive, there was a suggestion of uncouth physical inertia in the figure [...] after the first glance one forgot the gross body and remembered only the dominant mind ». Arthur Conan Doyle, *The Adventure of the Bruce-Partington Plans*, 1908, p. 2-3. Lecture en ligne: <https://sherlock-holm.es/stories/pdf/a4/1-sided/bruc.pdf>

<sup>78</sup> *Ibid.*, p. 1.

<sup>79</sup> À ce sujet, consulter : Burt Wolder, « The Secret Identity of Mycroft Holmes », *Baker Street Journal : an Irregular Quarterly of Sherlockiana*, vol. 53, n° 2, 2003, p. 18-23.

Quant à lui, English Bob est l'acolyte de Lord Kraven. Recruté jeune enfant par le héros, il est formé dans l'univers de la Ligue afin de combattre les ennemis de la nation. Fièrement patriotique – il porte une vareuse au symbole de l'Union Jack, le drapeau de l'Angleterre –, il partage souvent la même vision que Kraven. English Bob constitue un hommage à tous les acolytes des grands super-héros, de Bucky (Captain America) à Robin (Batman), toujours là pour les sortir du pétrin. Sans s'inspirer d'un personnage spécifique, sa figure est conçue comme une transposition d'une fonction essentielle de l'univers des *comics*.

### Les *comics* et les super-héros

À ce propos, il faut bien constater que l'influence des bandes dessinées dans le *Cycle de Kraven* est indéniable, et ce, sur différents plans : la Ligue des héros anglaise fait évidemment penser aux regroupements de super-héros des *comics*. Dans l'univers du *steampunk*, cependant, un modèle bédéistique semble avoir grandement influencé Mauméjean : il s'agit de *The League of Extraordinary Gentlemen*, d'Alan Moore avec les dessins de Kevin O'Neill (9 volumes depuis 1999). Cette ligue, qui combat différentes forces étrangères menaçant l'Angleterre du XIX<sup>e</sup> siècle, est composée de Miss Wilhelmina Murray (Mina Harker dans *Dracula* (1897) de Bram Stoker), Allan Quatermain (*King Solomon's Mines* (1885) de H. Rider Haggard), le docteur Jekyll et son alter ego Mr Hyde (*Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1886) de Robert Louis Stevenson), le capitaine Nemo (*Vingt mille lieues sous les mers* (1869-70) de Jules Verne) ainsi que Hawley Griffin (*The Invisible Man* (1897) de H. G. Wells). Le *Cycle de Kraven* élabore la Ligue anglaise de façon analogue, par des emprunts directs à des personnages issus d'univers littéraires du XIX<sup>e</sup> siècle. En proposant un monde qui

s'inspire du *steampunk* et qui s'élabore par la réunion de figures singulières, l'ouvrage de Moore a exercé une influence manifeste sur le cycle de Mauméjean, que ce dernier reconnaît d'ailleurs explicitement<sup>80</sup>.

Signalons, par ailleurs, que les bandes dessinées sont omniprésentes dans l'univers du vieillard amnésique de la *Ligue des héros*. C'est grâce à elles, notamment *Captain America*, qu'il retrouve sa mémoire. Dans le monde de 1969, toute cette culture est directement interpellée : le premier tome de la série mentionne de nombreux titres de bandes dessinées de l'époque (*Vampirella*, *Jeff Hawke*, *Dan Dare*), mais en présente aussi des extraits sans toutefois spécifier leur source. Ainsi, il faut que le lecteur ait une excellente connaissance des *comics* afin de reconnaître l'allusion. Par exemple, la première histoire que lit le vieux Kraven – en fait, un poème barbare en prose - raconte les aventures de la princesse Zarla, défendue à maintes reprises par un valeureux combattant, qui n'est pas sans rappeler Conan le Barbare, créé par Robert E. Howard en 1932 et repris dans des *comics* à partir des années 1970 : « On y voyait un guerrier à la musculature hypertrophiée, tenant à bout de bras une épée à double lame et protégeant de son corps, nu à l'exception d'un pagne, l'héritière légitime du trône d'Argosia de la convoitise des hommes-rats de Zangahar » (*LH*, p. 17). Il en va de même avec une autre bande dessinée, dont le titre n'est pas mentionné, qui raconte l'histoire d'un jeune officier du British Royal Flying Corps, Matt Storm, qui, lors d'un orage, se fait renvoyer dans le passé préhistorique où vivent deux races anthropoïdes, les G'narks et les Treliens. Le personnage évoque le protagoniste de *Biggles*, une série de romans amorcée par William

---

<sup>80</sup> Dans une entrevue, en réponse à une question relative à l'influence de l'ouvrage de Moore sur *La ligue des héros*, l'auteur affirme : « Je revendique complètement l'influence d'Alan Moore sur mon roman » (« Interview de Xavier Mauméjean », *La porte des mondes*, 2003; <http://portedesmondes.noosphere.org/interview-maumejean.html>).

Earl Johns en 1932 et partiellement adaptée dans les années 1980 en bandes dessinées. Or, aucun voyage temporel n'est recensé dans la série originale : seul le personnage principal y a été emprunté. Cette référence se construit donc de manière composite : à l'univers de Biggles s'ajoute une référence aux Treliens, l'une des races formant la Fédération des planètes dans *Star Trek*.

L'univers de Marvel, créé par Stan Lee, est aussi une riche source de références pour les romans de Mauméjean. On y perçoit plusieurs emprunts à cet univers fertile : l'armure du Mécanhomme, créé par Cavor, fait penser à l'armure d'Iron Man. Gantelets qui commandent les fonctions motrices et l'armement, « panneau de contrôle se refléta[nt] à l'intérieur du casque » (*ÉD*, p. 139), propulsion par fusées lui permettant de s'envoler, commande vocale : tous ces éléments rappellent l'invention de Tony Stark telle qu'elle est représentée dans les bandes dessinées (en 1963 dans la série de Marvel intitulée *Tales of Suspense* et, par la suite, en 1968 dans *Iron Man*). La Salle des dangers, où s'entraînent les héros de la Ligue, est directement empruntée à l'univers des X-Men, se situant à l'Institut Xavier, une école où sont accueillis plusieurs mutants. Elle apparaît dès le premier volume de la série de bandes dessinées *X-Men* créée en 1963 par Stan Lee et Jack Kirby. Toutefois, afin de respecter la technologie de l'ère victorienne, la Salle de dangers de Mauméjean fonctionne grâce à des mécanismes cachés dans les murs, et non pas grâce à des projections virtuelles comme c'est le cas pour celle des X-Men. Le *Cycle de Kraven* s'inspire donc de l'univers de Marvel et de sa surenchère de super-héros, exploitée dans une veine internationale. En effet, à la suite de la création d'une ligue de héros anglaise, les autres pays ont eux aussi voulu créer leur propre ligue afin de représenter les intérêts de leur nation ailleurs dans le monde. Ainsi voit le jour la Ligue

Siegfried en Allemagne, composée de Loki et de Marteau de Thor, références à la mythologie nordique, ainsi que du baron von Tod. Les États-Unis et la Russie aussi créent leur propre héros, respectivement Bud Colt et Sergueï Dovchenko. Selon Camille Baurin, le héros qui combat pour son pays représente forcément les valeurs et les images de cette nation : « Figure patriotique et consensuelle, le super-héros s'est ensuite développé en fonction de ce symbole »<sup>81</sup>. Les héros qui habitent les univers du *Cycle de Kraven* illustrent bien cette représentation stéréotypée et patriotique. Lord Kraven en est un exemple : en bon gentleman, il incarne le patriotisme anglais, en jurant de protéger la reine et la patrie : « Abnégation, sens du devoir, respect des valeurs souveraines et amour de la patrie, il incarnait plus que jamais la force de l'Empire » (*ED*, p. 253). Lorsque Lord Africa doute du bien-fondé de leurs actions contre Peter Pan, Kraven lui répond : « Nous sommes le rempart de la civilisation dans la lutte contre le mal. Ce combat est juste, et nécessaire » (*LH*, p. 78). Ce personnage patriotique a une vision manichéenne du monde : Peter est le mal, les héros sont le bien, ils doivent donc le combattre. Cette vision se manifeste tout au long du roman par des gestes contestables qu'il pose afin de sauver l'Empire; par exemple, Kraven tire sur la foule et tue des innocents pour mettre fin à la grève irlandaise, tel que le souhaitait le gouvernement. Quant à lui, Bud Colt représente bien les États-Unis, tant par ses valeurs que par son apparence physique, arborant un « caleçon au motif de la bannière étoilée » (*LH*, p. 67) ainsi qu'une veste à franges, des culottes de cuir et un chapeau western de marque américaine Stetson, complétant l'habillement d'un digne *cow-boy* du Texas. En tant qu'ambassadeur des États-Unis en Angleterre, il parle au nom de sa nation, et ce, dans un langage très direct qui constitue

---

<sup>81</sup> Camille Baurin, « Le super-héros contemporain. Uchronie et réinterprétation fictionnelle de l'Histoire », *Mots. Les langages du politique*, n° 99, 2012, p. 45-60.  
URL : [www.cairn.info/revue-mots-2012-2-page-45.htm](http://www.cairn.info/revue-mots-2012-2-page-45.htm).



une transposition en français d'un registre familial américain: « C'est bien vous, ça, les engliches! On vous fout hors des colonies à grands coups de lattes dans le train, et vous en redemandez? Ben faudra pas compter sur nous! » (*LH*, p. 63). Par ailleurs, Bud Colt s'inscrit dans l'histoire américaine comme étant un des premiers à avoir tenté le voyage dans l'espace en tant que « Moon-Rocket Man » dans une version spatiale de l'armure Mécanhomme de Cavor. Antithèse de l'Américain, Sergueï Dovchenko représente le peuple russe et combat fièrement pour lui. Il est décrit comme un ouvrier, à l'image de la classe prolétarienne illustrée dans la propagande soviétique : « Lunettes de soudeur sur le nez, vêtu d'un maillot de corps et d'un pantalon de travail, il tenait à la main gauche une faucille et un marteau et portait, enroulée autour de son épais avant-bras droit, une chaîne brisée, symbole de la libération prolétarienne » (*LH*, p. 101-102). Si le *Cycle de Kraven* s'inspire de l'univers de Marvel afin de construire plusieurs ligues et créer des multitudes d'héros, il puise surtout dans l'immense bassin des stéréotypes pour façonner leur image. Les clichés nationaux, tels que bien illustrés par Lord Kraven et Bud Colt, définissent les héros, tant leur apparence que leurs valeurs, et permettent au récit d'alimenter et d'enrichir sa structure et ses personnages, en plus de créer des figures familières pour le lecteur.

### Les Mille et une nuits

Si l'influence des *Mille et une nuits*, que nous avons déjà mentionnée plus tôt, se perçoit sur le plan structurel par l'enchâssement des récits, le *Cycle de Kraven* emprunte à cet ouvrage diverses figures et créatures imaginaires afin d'alimenter l'aspect fantastique de la série. Ainsi, dans l'*Ère du dragon*, Lord Africa doit faire face à Sindbad le marin, qui a mis au point de puissantes bombes ayant déjà détruit les villes de Calcutta

et de Coventry. Transposé dans l'univers *steampunk*, le prince commande un sous-marin, le *Siddhârta*, « propulsé par une substance anhyliétique qui faisait le vide autour de sa coque et lui permetta[nt] de percer un tunnel dans la matière en évitant tout frottement » (*ÈD*, p. 44) et dont l'équipage est composé de quarante hommes, clin d'œil aux quarante voleurs d'Ali Baba. Sindbad a rallié le camp de Peter Pan, devenant son plus fidèle lieutenant, par vengeance contre les Anglais qui ont tué sa famille. Par ailleurs, Sindbad possède un djinn, c'est-à-dire un génie vivant dans une lampe : « Crâne rasé battu par une tresse, larges boucles pendant à ses oreilles pointues, le génie surplombait la passerelle de toute sa hauteur, enflant démesurément, ses jambes disparaissant dans un tortillon de volutes dorées » (*ÈD*, p. 42). Cependant, en tant que scientifique, Sindbad a adapté cette magie à la technologie de pointe qu'il a développée : afin d'utiliser son génie contre ses ennemis, le prince des mers a inséré le djinn dans une torpille qu'il peut lancer à partir de son sous-marin. Dans l'extrait suivant, le capitaine Crochet et Lord Africa doivent atteindre l'île de Krakatoa où Sindbad a installé ses laboratoires. Auparavant, ils font face à plusieurs attaques de la part du marin, dont une torpille chargée d'un djinn :

À travers ses orifices ventriculaires, la torpille libéra une nuée de safran qui s'infiltra dans les cales. Immédiatement, on entendit le craquement du bois précédant des hurlements d'agonie. Puis le vaisseau tangua dangereusement. Un canonier surgit sur le pont, bras arraché.

- Sindbad nous a envoyé son génie, cette saloperie de djinn! (*ÈD*, p. 41)

Le Roc, l'oiseau géant des contes arabes et de la mythologie perse, est aussi présent dans l'*Ère du dragon*. En fait, il a été domestiqué par Sindbad et survole l'île où se situe son repère, protégeant son nid et ses œufs. Donc, les références aux *Mille et une nuits* qui se glissent dans le récit, notamment le djinn et le Roc, alimentent son aspect merveilleux, tandis que la figure de Sindbad, réappropriée par le *Cycle de Kraven*,

participe aux aventures des héros en tant qu'allié de Peter Pan. Plus encore, il arpente les mers depuis des siècles, tout comme le capitaine Crochet avec qu'il a déjà croisé le fer à plusieurs reprises : « Jack Crochet avait affronté le prince renégat à différentes époques » (ÉD, p. 45). Tout comme les personnages de Barrie, Sindbad s'inscrit dans l'Histoire, tant de l'Angleterre que de l'Inde puisqu'il a participé à la Révolte des Cipayes (1857) en tant que criminel recherché par les Anglais.

### Les altérations référentielles

Le cycle narratif de Mauméjean s'ancre donc dans des textes littéraires variés et se les approprie en transformant, comme nous l'avons vu, les personnages empruntés en des entités plus significatives. Par le recyclage qu'il opère, le *Cycle de Kraven* change la référentialité aux œuvres littéraires qu'il emprunte, notamment en donnant une couleur particulière aux rapports qu'entretiennent les personnages avec les œuvres recyclées. En effet, ce que nous, lecteurs, considérons comme des références authentiques, provenant de notre monde actuel, ne sont pas perçues de la même façon par les personnages de Mauméjean.

Tout d'abord, les romans associent des ouvrages fictifs à des auteurs réels et connus, comme George Orwell, J. M. Barrie ou Karl Baedeker, créant ainsi de faux intertextes. Les chapitres appelés « repères historiques » dans la *Ligue des héros* présentent souvent de tels extraits, qu'il s'agisse de *L'Histoire racontée aux tout-petits* de Barrie (1906), qui ne figure pas dans la bibliographie officielle de l'auteur, ou de *La Liberté c'est l'esclavage : considérations sur l'État Totalitaire* de Orwell (1948), titre fictif inspiré d'un des slogans du gouvernement d'Océania dans *1984*. De plus, le statut des écrivains comme Barrie se transforme : ils n'ont pas imaginé ou créé des univers

fictifs, mais sont souvent présentés comme de simples témoins d'événements qu'ils se contentent de rapporter. Ainsi, J. M. Barrie n'est pas le créateur de Peter Pan : il a d'abord été l'ambassadeur secret de la reine auprès de l'enfant avant de se lier d'amitié avec ce dernier et de devenir son confident. Son œuvre *Peter Pan* représente donc plutôt une biographie du jeune garçon. Dans l'*Ère du dragon*, Baycroft décrit d'ailleurs Barrie comme « le biographe officiel de Peter » (*ÈD*, p. 423), qui se serait inspiré de tous les Êtres imaginaires apparus à Londres pour peupler le pays de Nulle Part dans le récit qu'il a rédigé. En outre, le récit précise aussi que ces êtres ont été une source d'inspiration pour l'écrivain Lewis Carroll dont l'*Alice au pays des merveilles* entretient de nombreux liens avec l'univers de Peter Pan. Dans sa jeunesse, lorsqu'il était à l'université d'Oxford, Baycroft a côtoyé Charles Dodgson, alias Lewis Carroll. C'est à cette époque que les deux jeunes hommes ont fait la rencontre de Peter Pan : ils l'ont soigné alors qu'il était malade et ont écouté tous ses délires sur des passages entre les réalités et sur d'étranges créatures. Charles consignait tous les cauchemars du garçon dans un carnet, dont il s'est servi pour créer son roman. Baycroft explique à Kraven que Carroll s'est inspiré de Peter pour créer son univers de fiction, transposant certains éléments : ainsi, Peter est transformé en fille (Alice), et Nulle Part en Pays des Merveilles; « l'enfant aux oreilles de faune utilise un charme pour rester petit, Alice boit une potion qui la fait grandir » (*ÈD*, p. 422). Par ailleurs, les monstruosité du monde d'Alice évoquent les créatures du Dôme du monde post-apocalyptique, soit les compagnons de Peter décrits sous leur véritable aspect. Selon les dires de Baycroft, *Alice au pays des merveilles* devient un témoignage du passage de Peter dans notre réalité et de sa rencontre avec Lewis Carroll. Un autre écrivain-témoin est Jules Verne, qui s'est servi du voyage de Baycroft autour du monde

pour écrire son roman. Le récit de Mauméjean souligne la fierté de Baycroft « d'avoir inspiré cet écrivain français qui lui avait dédié son ouvrage » (*LH*, p. 95).

Cette façon de remodeler les références littéraires et de réinventer la genèse des textes connus en les rendant tributaires de la fiction qui se déploie dans le *Cycle de Kraven* n'est pas sans faire penser au concept littéraire de *Wold Newton*, développé par Philip José Farmer à partir des années 1970. Fusionnant plusieurs êtres fictifs dans un même univers, ce concept propose une nouvelle lecture des personnages de fiction notoires, qui sont considérés comme des versions fictives de personnes ayant réellement existées. Leur destin est lié par la chute d'une météorite, tombée à Wold Newton en Angleterre en 1795 et dont la radioactivité a provoqué la mutation des occupants d'une diligence qui passaient près du site d'impact. Les descendants de ces passagers, notamment Sherlock Holmes, Tarzan, Doc Savage et James Bond<sup>82</sup>, ont des talents et des pouvoirs spéciaux, qui les démarquent des autres humains. Leurs aventures auraient été romancées par la suite par des auteurs tels que Conan Doyle ou Rice Burroughs, mais les auteurs adhérant au principe de Wold Newton proposent des biographies qui constituent une forme de recyclage et de détournement de leur identité première<sup>83</sup>. Par exemple, Farmer a écrit les biographies fictives de Tarzan (*Tarzan alive : A Definitive Biography of Lord Greystoke*, 1971), de Doc Savage (*Doc Savage : His Apocalyptic Life*, 1973) ou de Phileas Fogg (*The Other Log of Phileas Fogg*, 1973).

---

<sup>82</sup> Étienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le steampunk!*, op. cit., p. 266-267.

<sup>83</sup> « Les personnages littéraires apparaissent comme les versions fictives de personnes ayant réellement existé. Les événements jugés trop improbables sont considérés comme des créations des auteurs ayant rapporté leurs aventures » : Benjamin Renard, « La réappropriation des grandes figures littéraires du XIX<sup>e</sup> siècle dans le roman graphique *steampunk* du XX<sup>e</sup> siècle », loc. cit., p. 125.

Lorsque Mauméjean fait de Barrie le biographe de Peter Pan comme garçon ayant réellement existé, il s'inscrit donc dans l'esprit de *Wold Newton*. Dans le *Cycle de Kraven*, il y a effectivement un glissement de la fiction à la réalité : ce que nous considérons comme littéraire et purement fictif acquiert une dimension historique dans les romans de Mauméjean qui les rend réels en les inscrivant dans l'Histoire. La vision que les personnages ont de certains textes n'est donc pas la même que celle des lecteurs. Ainsi, lorsque le vieux Kraven découvre la véritable œuvre de Barrie, *Peter Pan* (la version que nous pouvons lire dans notre monde), tout est faux, selon lui : non seulement la représentation du jeune garçon n'est-elle pas juste et véridique, mais, selon lui, Barrie n'aurait jamais pu écrire une telle œuvre sans être censuré par le gouvernement britannique. Le renvoi à *Peter Pan* est donc inversé : la référence authentique au texte de Barrie se trouve discréditée par le héros au profit de la version fictive du même récit. De la même façon, les personnages du *Cycle de Kraven* ne considèrent pas les *Mille et une nuits* comme une œuvre littéraire, ainsi que nous le percevons : il s'agit pour eux d'un texte documentaire, grâce auquel Lord Africa en apprend plus sur le Roc, l'oiseau domestiqué par Sindbad : « C'est du moins ce qu'affirmaient les *Mille et une Nuits*, une source remarquablement bien informée » (*ÈD*, p. 50). Le *Cycle de Kraven* contient de nombreux cas de passages où les intertextes de fiction prennent vie et deviennent réels. Dans la *Ligue des héros*, le vieux Kraven lit une bande dessinée dans laquelle deux races anthropoïdes, les G'narks et les Treliens, vivent en guerre constante. Censément fictifs, ces mêmes races surgissent dans le « monde réel » dans l'*Ère du dragon* où Kraven cherche exil auprès des Treliens et veut les protéger des G'narks qui les attaquent sans relâche. Par ailleurs, comme nous l'avons déjà mentionné, le capitaine Crochet se voit

attribuer une biographie qui l'inscrit dans l'histoire de l'Angleterre puisqu'il s'est battu pour la reine Élisabeth I<sup>re</sup> aux côtés de Francis Drake, le célèbre explorateur anglais (1540-1596). Dans l'*Ère du dragon* s'opère aussi un glissement vers la matérialisation du fictif, et ce, à propos de la collection des romans intitulée « La Ligue des Héros ». Dans le premier tome, la collection de romans pour la jeunesse, datant du début du XX<sup>e</sup> siècle, existe encore dans le monde post-apocalyptique et sert de source d'inspiration aux simulations victoriennes. Les survivants s'inspirent de ces ouvrages de fiction pour recréer un nouvel univers. Or, dans le second tome, les romans de cette même collection sont présents à l'époque victorienne, disponibles dans les épiceries, et racontent les aventures des héros à l'époque même où celles-ci se déroulent. De cette façon, les romans de « La Ligue des Héros » perdent leur caractère purement fictif pour devenir des hommages à des héros existant à la même époque. Tout comme *Peter Pan* et *Alice au pays des merveilles*, la collection « La Ligue des Héros » s'inspire des personnes et d'événements réels. Pour les personnages, des éléments comme les Treliens, les G'narks, le capitaine Crochet et la série de romans participent de leur réalité et s'inscrivent dans leur époque ou dans leur passé, tandis que nous, lecteurs, les considérons au départ comme des emprunts ou des créations littéraires.

Un passage en particulier de la *Ligue des héros* exprime bien ce brouillage entre les références littéraires empruntées dans le *Cycle de Kraven* et le caractère historique que le récit leur confère. Lorsque sa mémoire lui revient, le vieux Kraven tente de démêler tout son passé et pour ce faire, il crée une murale représentant les différents héros et ennemis qu'il a rencontrés durant l'ère victorienne. Pour désigner chacun, il

prend des images ou des photos de gens célèbres, que ce soient des acteurs ou des figures historiques, dont certains attributs évoquent la personne concernée :

Les photographies s'étendaient sur toute la surface. [...] Visage du barbare sur la vareuse de l'aviateur, Lord Kraven se retrouvait plaqué à droite de la porte. Un chef indien à ses côtés, en guise de Maître des Détectives, et la photo de Johnny Weissmuller en doublure acceptable de Lord Africa. Ça ferait l'affaire. Au-dessus, entouré d'un cercle au marqueur rouge, le portrait de Victoria. Relié à la reine par un trait, la face arrondie de Charles Laughton, piqué dans un magazine de cinéma, surmontant le corps de Winston Churchill. Baycroft, assurément, jusqu'au cigare. Manquaient Peter Pan et Cavor. Kraven arracha une page d'un livre de mythologie grecque, propriété du collègue, et colla la silhouette de faune bien à l'écart du groupe. [...] Au moyen de son canif, Kraven perça un trou dans le plâtre et enfonça la petite sphère d'acier dans le mur, sous le bras de Churchill. Le pouvoir maîtrisant la technique, Baycroft enserrant Cavor. (*LH*, p. 130-131)

De cette façon, Kraven crée un réseau d'association entre des personnes réelles et des figures fictives, les ancrant dans le monde dans lequel il vit, celui de 1969, qui se rapproche le plus de notre propre monde actuel. Il superpose ainsi la fiction et la réalité. La murale conçue par Kraven forme un tout cohérent et complet; elle semble emblématique de l'effet de synthèse du cycle qui mélange des éléments fictifs et littéraires avec des éléments historiques et authentiques. Dans le tout qu'il forme, il devient difficile de distinguer le statut de chacun : ce qui était fictif gagne en vraisemblance et ce qui était réel nous semble plus fictif.

Le *Cycle de Kraven* s'approprie donc plusieurs personnages littéraires, modifiant à différents degrés ces figures empruntées. Ces modifications participent à l'ancrage des personnages dans l'histoire de l'Angleterre, que ceux-ci soient impliqués dans des événements historiques ou qu'ils s'y inscrivent par leur rapprochement avec des figures déjà existantes. En ce qui concerne les personnages de Barrie, le *Cycle de Kraven* table sur leur familiarité pour le lecteur afin d'établir un contraste frappant avec le rôle que leur attribue Mauméjean. Quant aux figures de héros, leur familiarité, bien que relevant d'une



intertextualité plus diffuse, crée néanmoins un jeu de pistes pour le lecteur qui peut ainsi remonter à la figure originale dont se sont inspirés les romans. La dimension ludique est manifeste et participe activement à l'effet de mystification du cycle puisque les transformations opérées brouillent les repères du lecteur entre ce qu'il reconnaît comme des emprunts littéraires de son monde actuel, ce qu'il identifie comme des références historiques (que nous aborderons sous peu), et ce que les romans font passer pour historique. Les personnages du *Cycle de Kraven* se situent à la frontière entre leur appartenance à des œuvres antérieures et leur inscription dans un nouveau récit, mais aussi dans l'Histoire.

### Références historiques

Les différents mondes mis en scène dans le *Cycle de Kraven* se construisent tous évidemment par rapport à notre monde actuel et à son Histoire, qui servent de référent à une lecture comparative ou analogique permettant de prendre la mesure du monde fictif et de sa vraisemblance. L'uchronie repose d'ailleurs sur la perception d'un écart, d'une divergence relativement au monde actuel, comme le rappelle Camille Baurin :

Si le réalisme des œuvres contribue à l'émergence d'univers fictionnels complets, le phénomène rend aussi compte d'un paradoxe qui réside dans cette présupposée autonomie et son lien avec le réel. En effet, envisageant une hypothèse sur ce qui aurait pu advenir, l'efficacité de l'uchronie repose sur sa divergence par rapport à la réalité et ne peut être appréhendée sans cette relation. C'est de fait cette complétude et cette vraisemblance qui lui donnent sa pleine mesure, en ce qu'elles impliquent une lecture analogique avec le réel<sup>84</sup>.

En tant que récit uchronique, le *Cycle de Kraven* cherche à être vraisemblable et une lecture analogique, au sens de Baurin, rend effectivement compte d'une volonté de dialoguer avec l'histoire événementielle. Les connaissances que le lecteur a du tournant

---

<sup>84</sup> Camille Baurin, « Le super-héros contemporain », *loc. cit.*, p. 49-50.

du XX<sup>e</sup> siècle sont constamment sollicitées afin d'identifier les divergences créées par les modifications, évidentes ou subtiles, apportées à la trame de l'Histoire par les romans de Mauméjean.

### La trame historique

Les références historiques authentiques à l'Angleterre victorienne et à celle des années 1960 abondent dans le *Cycle de Kraven*, créant une trame de fond reconnaissable pour le lecteur. Les romans sont généreux en détails précis, allant des nombreux hommes politiques anglais, français, allemands ou chinois jusqu'aux noms des différentes armes utilisées par les Anglais et les Allemands, en passant par les dates précises des événements; rien n'est laissé au hasard, le moindre détail repose sur des faits authentiques. Nous l'avons déjà souligné, le *steampunk*, dont relève le *Cycle de Kraven*, est très pointilleux sur la véracité des détails historiques, ce qui lui permet de gagner en vraisemblance.

Les héros de la ligue côtoient plusieurs personnes célèbres vivant à l'époque victorienne. La principale figure est la reine Victoria, surnommée l'Impératrice des Fées, clin d'œil à son titre d'Impératrice des Indes et au surnom de *Fairie Queen*<sup>85</sup>. Outre la reine, les romans présentent aussi le prince Édouard VII de Galles (1841-1910), à qui Kraven sauve la vie au début de la *Ligue des héros*; William Gull (1816-1890), médecin personnel de la reine; Joseph Paxton (1803-1865), architecte du Crystal Palace; le Kaiser Guillaume II (1859-1941); ainsi qu'une brochette d'hommes politiques tels que Henry White (1850-1927), Cabot Lodge (1850-1924), Woodrow Wilson (1856-1924), Joseph Staline (1878-1953) ou Lloyd George (1863-1945).

---

<sup>85</sup> Monique Chassagnol, « Naissance et renaissance d'un personnage et d'une histoire », *loc. cit.*, p. 18.

Les héros ont aussi participé à de nombreux événements historiques. Ils étaient présents lors du naufrage du navire *Lusitania* (en 1915) et ont participé à la Première Guerre mondiale, à la révolte ouvrière anglaise (en 1921) et à la Révolte des Boxers en Chine (1901). Ces événements sont reconstruits dans le *Cycle de Kraven* avec un souci d'exactitude et de vraisemblance, dans une volonté de respecter les événements marquants de l'Histoire. Ainsi, les romans insistent très souvent sur les noms des personnes réelles que rencontrent les héros, de même que sur les dates des événements. Par exemple, la *Ligue des héros* mentionne le départ du navire *Lusitania* le 1<sup>er</sup> mai 1915, coulé six jours plus tard. Sur ce même navire, English Bob fait la rencontre du producteur de théâtre Charles Froman (1856-1915), décédé sur le *Lusitania*. Les détails concernant le sous-marin allemand qui a coulé le navire sont véridiques : il s'agit effectivement du sous-marin U-20, commandé par le capitaine allemand Schweiger, qui avait déjà coulé trois autres navires avant celui-ci.

Quant au monde de 1969, il n'échappe pas lui non plus à l'étalage minutieux de références culturelles. Les renvois à des groupes musicaux prennent une place importante dans cet univers, comme le précise ce passage où ils sont énumérés par Syd : « Beach Boys, en pleine recherche expérimentale sous la férule de Brian Wilson, Beatles, The Doors, des Californiens barrés [...], Jimi Hendrix qui ne décollait pas de la platine, The Jeff Beck Group [...] The Somall Faces et une quantité d'autres » (*LH*, p. 21). En outre, plusieurs références aux Beatles se glissent dans le récit, que ce soit des renvois à leurs chansons ou aux membres du groupe. C'est Syd qui expliquera au vieillard la théorie selon laquelle Paul Mc Cartney aurait été remplacé : « en l'an de grâce 1966, Paul Mc Cartney est mort en Écosse dans un accident de la route, et depuis c'est un sosie qui a pris

sa place » (*LH*, p. 114). S'ils se concentrent fortement dans l'univers de 1969, quelques clins d'œil au groupe sont faits dans le monde victorien, apparaissant du coup comme des anachronismes. Ainsi, la chanson *Eleanor Ribgy* devient-elle une comédie musicale faisant l'affiche de l'Alhambra (*LH*, p. 40). Les mentions d'acteurs célèbres tels qu'Orson Welles, Cary Grant et Raquel Welch propulsent aussi le lecteur dans la culture cinématographique de cette époque.

Toutes ces précisions, qui ne jouent pas nécessairement un rôle central dans la progression du récit, témoignent d'un souci d'érudition qui, comme nous l'avons mentionné dans l'introduction, est courant dans l'esthétique *steampunk*. Entre les faits authentiques et les conséquences fictives de l'uchronie, le *Cycle de Kraven* cherche à se montrer vraisemblable et à s'inspirer de l'Histoire telle que nous la connaissons. Comme nous venons de le voir, cette vraisemblance passe par l'étalage de nombreux détails contextuels et de nom de personnes ayant participé aux événements « recyclés », procédé que Jean-Jacques Girardot et Fabrice Méreste appellent le *name dropping*. Il s'agit de « citer un maximum de marques pour rendre plus réel l'enracinement du récit au quotidien ou à une époque déterminée »<sup>86</sup>. La *Ligue des héros* et l'*Ère du dragon* utilisent abondamment ce procédé, notamment en mentionnant le nom de compagnies datant de l'époque victorienne. Ainsi, des boutiques Capper & Waters, Ralph & Norton (*LH*, p. 38) et Ashton & Pierce (*ÈD*, p. 228), où s'habille Lord Kraven, aux marques de cigarettes telles que Abdulla Imperial (*ÈD*, p. 51) et Sobranie (*ÈD*, p. 88), en passant par la firme de génie civil Krupp (*LH*, p. 40), la pharmacie Curtis & Co (*LH*, p. 66), l'agence Cook &

---

<sup>86</sup> Jean-Jacques Girardot et Fabrice Méreste, « Le *Steampunk* : une machine littéraire à recycler le passé », *loc. cit.*

Son (*LH*, p. 41), les fauteuils Chesterfield (*ÈD*, p. 26) ainsi que les traiteurs Delmonico, Adelphi et Gatti & Rodesano (*ÈD*, p. 233), le *Cycle de Kraven* ne lésine pas sur ce genre d'informations que nos recherches ont authentifiées. Dans le même ordre d'idées, les romans énumèrent de nombreux noms de fusils, qu'ils soient anglais, russes ou américains, ainsi que plusieurs noms d'avions et rues de Londres. Partie importante de l'érudition du *Cycle de Kraven*, ils participent au même but : inscrire le récit dans notre Histoire et lui conférer de la vraisemblance. Ainsi, les héros et les autres personnages qui se battent à leur côté n'utilisent pas d'armes fantaisistes comme c'est le cas en science-fiction. Au contraire, ils combattent avec des mitrailleuses Gatling, des mitrailleuses allemandes Spandau, des fusils français Lebel, des pistolets allemands Mauser ou des mitrailleuses anglaises Vickers, toutes des armes ayant été utilisées au début du XX<sup>e</sup> siècle et durant la Première Guerre mondiale. Quant à la ville de Londres, elle est représentée par ses rues et par les parcours empruntés par les héros. L'énumération des rues londoniennes telles que Parliament Street, Regent Street, Northumberland Avenue ou Oxford Street, pour ne nommer que celles-ci, semble donner vie à la ville. Cette dernière ne se construit pas seulement par ses références littéraires, comme nous l'avons mentionné au premier chapitre, mais surtout par son système routier et par la mention de nombreux quartiers comme Whitehall et Poplar.

Les nombreux renvois à des journaux ou magazines authentiques participent aussi au même but. Nous l'avons déjà mentionné, ces références font avancer le récit; toutefois, leur présence contribue également à assoir la trame historique de celui-ci. Ils servent de « preuve d'ancrage dans l'histoire vécue »<sup>87</sup>, pour reprendre l'expression d'Anne

---

<sup>87</sup> Anne Besson, *D'Asimov à Tolkien : cycles et séries dans la littérature de genre*, op. cit., p. 183.

Besson : « ce sont en particulier les articles de journaux, qui détiennent dans la fiction le même pouvoir qu'en dehors d'elle (la magie d'un " c'est écrit " historique immédiat) »<sup>88</sup>. En effet, le *Cycle de Kraven* cite de nombreux journaux datant du début du XX<sup>e</sup> siècle tels que le *Times* (LH, p. 28), le *Daily Telegraph* (LH, p. 28), le *Figaro* (LH, p. 58), l'*Écho de Paris* (LH, p. 62) et bien d'autres. Ces références – une dizaine – se concentrent en majorité dans la *Ligue des héros*, l'*Ère du dragon* ne présentant que trois extraits de journaux. Par son accumulation de détails et par ses références à des faits authentiques, le *Cycle de Kraven* manifeste une volonté d'être vraisemblable et précis, ou de le paraître, puisqu'il joue sur cette apparence de vraisemblance pour introduire de fausses informations.

En effet, aux personnages historiques se mêlent parfois des personnages créés par l'auteur, mais qui, associés à des figures authentiques des divers moments historiques recyclés par le *Cycle de Kraven*, se teintent de vraisemblance. En pleine Révolte des Boxers, alors que Lord Africa, English Bob et Bud Colt croisent d'importantes figures militaires de ce conflit telles que l'officier français Eugène Darcy (1868-1928), le diplomate allemand Clemens von Ketteler (1853-1900) et le général chinois Nieh-Shi-Cheng (1836-1900), ils font la rencontre d'Anna Patochka, « la première soprano de l'opéra de Bolchoï » (ÉD, p. 111). Or, dans ce passage où les héros côtoient des personnages historiques, il serait logique de croire que cette chanteuse russe ait véritablement existé, alors qu'elle est en réalité un personnage créé par Mauméjean. Par ailleurs, certains personnages historiques tels que le Russe Gueorgui Kroutikov (qui n'a pas seulement eu l'idée d'une ville volante, mais l'a construite), l'archevêque de

---

<sup>88</sup> *Ibid.*, p. 183-184.

Canterbury (assassiné par les tueurs existentialistes au lieu de mourir d'un malaise) ainsi que Lénine et Trotsky (morts écrasés par une tribune qui s'est effondrée en 1905) ont une destinée différente que celle que l'Histoire a connue. Le cas le plus extrême est définitivement celui de George Patton (1885-1945) : plutôt que de venir le militaire de carrière que l'on connaît, encore adolescent, le Patton de Mauméjean, à l'esprit fragile, s'est rallié à Peter Pan qu'il vénère comme un dieu. À la tête d'une bande de pillards, il enlève des enfants à leur famille au Mexique. Il meurt en 1899 – et non en 1945 – tué d'une balle dans la tête par Bud Colt. Ainsi, ce personnage montre bien comment le recyclage d'une figure historique sert de tremplin à la fiction.

### Les modifications

Ce type d'infléchissement de l'Histoire est propre à l'uchronie, qui table sur la connaissance et la reconnaissance des faits historiques pour mieux faire s'épanouir la fiction : « Both the uchronia and the alternate history explore their alternate timelines based upon a recognizable change in history [...]. An alternate history is not a history at all, but a work of fiction in which history as we know it is changed for dramatic and often ironic effect »<sup>89</sup>. Ainsi, dans le *Cycle de Kraven*, il nous est possible de reconnaître l'Angleterre du tournant du XX<sup>e</sup> siècle, mais cette Angleterre est différente de celle que nous connaissons, transformée par l'arrivée des Êtres Imaginaires, qui constitue le point de divergence à partir duquel l'uchronie se développe. On peut affirmer que l'uchronie joue un plus grand rôle dans le *Cycle de Kraven* que dans d'autres fictions *steampunk*, puisque le jeu avec l'Histoire semble intéresser Mauméjean davantage que les projections technologiques qui sont au cœur du rétro-futurisme. Ainsi, l'apparition des personnages

---

<sup>89</sup> Amy J. Ransom, « Warping Time : Alternate History, Historical Fantasy, and the Postmodern *uchronie québécoise* », *Extrapolation* (Brownsville, University of Texas), vol. 51, n° 2, 2010, p. 259.

de J. M. Barrie a eu d'importantes conséquences sur la société britannique et le *Cycle de Kraven*, loin de fermer les yeux sur les effets de cette divergence, cherche plutôt à en rendre compte. Du coup, l'essentiel du récit est consacré à l'établissement de l'historicité des références de même qu'aux modifications apportées à ces référents, d'une manière plus ou moins marquée selon les cas, au risque de créer des anachronismes. Effectivement, les modifications ne sont pas toutes de même nature : certaines sont subtiles et peuvent paraître accessoires, alors que d'autres causent d'importants changements dans la trame historique. Il est possible de classer ces différentes transformations d'éléments historiques effectuées dans le *Cycle de Kraven* en trois catégories : les glissements d'un contexte initial à un nouveau contexte, le détournement d'événements historiques à des fins différentes et les modifications majeures causées par le cadre uchronique du récit.

Tout d'abord, certains événements historiques, majeurs ou secondaires, sont réutilisés dans les romans qui les appliquent dans un contexte différent du premier. Ces recyclages ne connaissent pas d'importantes modifications, outre celle qui les déplace dans une autre situation en utilisant les mêmes personnages et gestes. Le lecteur cultivé reconnaîtra aisément le lien entre l'événement original et la scène reprise par les romans. En voici un exemple : le baron von Tod, héros de la ligue allemande, fait penser à l'aviateur allemand Manfred von Richthofen (1892-1918), surnommé le Baron rouge. Ce dernier s'est démarqué lors de la Première Guerre mondiale par ses talents de pilote; il est considéré comme l'as de l'aviation allemande. Le baron von Tod du *Cycle de Kraven* est lui aussi un pilote hors pair; il combat les Anglais lors de la Première Guerre mondiale dans la *Ligue des héros*, bombardant la ville de Londres, où il trouvera la mort dans un



écrasement d'avion. Dans le second tome, il est en Chine lors de la Révolte des Boxers, combattant sans relâche les dragons volants chinois. Rappelons que les deux tomes proposent chacun une version différente du monde victorien, d'où la présence du baron dans l'*Ère du dragon* malgré son décès dans le tome précédent. Dans la *Ligue des héros*, Kraven décide de s'engager en duel contre von Tod afin de mettre fin à la menace que représente celui-ci. La scène qui se déroule alors pourrait sembler être de la fiction, mais, au contraire, plusieurs éléments mentionnés dans la narration renvoient à la mort de von Richthofen. La *Ligue des héros* raconte que le combat s'est déroulé à Sailly-le-Sec, le 21 avril 1918, date et lieu de mort du Baron rouge qui affrontait le capitaine Arthur Roy Brown. Plus encore, les circonstances de son décès sont reprises dans le duel entre Kraven et von Tod. Dans le feu de l'action et déviés par les courants d'air, les deux pilotes en sont venus à survoler les lignes terrestres anglaises. Leur combat les a ensuite menés au-dessus d'une batterie anti-aérienne australienne qui a ouvert le feu sur l'avion de von Tod. Les historiens ont d'ailleurs longtemps attribué le tir fatal pour le Baron rouge à une unité terrestre australienne<sup>90</sup>. Le *Cycle de Kraven* s'est approprié la scène de la mort de Richthofen pour l'adapter au personnage du baron von Tod. Il en va de même avec la référence à l'assassinat du président américain Kennedy, qui sert de modèle à la tentative d'assassinat de Peter Pan par Kraven. Plusieurs détails et lieux rappellent cet événement historique : le couple formé de Peter Pan et la fée Clochette (portant un tailleur comme Jacqueline Kennedy) se déplace dans une Ford Lincoln 1961; le tireur se trouve dans un *School Book Depository* et est armé d'un Manlicher-Carcano, la même arme que le tueur Lee Harvey Oswald. Le héros américain, Bud Colt, originaire du

---

<sup>90</sup> Peter Kilduff, *Red Baron. The Life and Death of an Ace*, Cincinnati (Ohio), David and Charles, 2012, p. 233.

Texas, ne pouvait participer au complot : « Impossible de faire admettre l'Américain dans la zone sécurisée. L'attentat se passerait donc du Texas » (*ÈD*, p. 437). La dernière phrase est évidemment une allusion directe à l'attentat contre Kennedy ayant eu lieu à Dallas. Le lecteur remarquera donc ces clins d'œil historiques, glissés dans un nouveau contexte à caractère merveilleux.

Si le récit cherche parfois à rester près de l'Histoire officielle afin de permettre au lecteur une reconnaissance des événements, d'autres connaissent au contraire certaines modifications, non pas de leur contexte mais de leur cause. Ainsi, l'intervention des héros, ou parfois des Êtres imaginaires, sert à certaines occasions à proposer une explication nouvelle ou alternative à certains événements du passé. Il s'agit d'un type d'intervention uchronique, qui vise non à modifier le cours des événements, mais à en proposer une nouvelle explication. En 1908, dans la région de Toungouska, en Sibérie, est survenue une énorme explosion qui a détruit une bonne partie de la forêt. Les causes en sont mystérieuses; encore aujourd'hui, certains scientifiques avancent qu'il s'agirait de l'impact d'un objet céleste, sans toutefois pouvoir le prouver. *L'Ère du dragon* intègre cet événement dans son récit en fournissant une explication à cette mystérieuse explosion : afin de permettre à Lord Kraven et son équipe de pénétrer dans le train du comte Stratchnov, le héros soviétique Sergueï Dovchenko largue une bombe à la cavorite dans cette région isolée de la Sibérie afin de faire diversion. Du côté des Êtres imaginaires, leur apparition a modifié l'Histoire de l'Angleterre, que ce soit par leur intégration dans la société (comme les fées qui ont pris le pouvoir) ou par leur rébellion face à l'autorité britannique. Toujours est-il que la figure de Peter Pan est profondément liée à l'Angleterre telle que la présente le *Cycle de Kraven*. Quelques événements historiques

réutilisés dans les romans se teignent de fantastique à cause de l'omniprésence du jeune garçon et des Êtres imaginaires. Peter devient d'ailleurs l'élément central et la cause de plusieurs événements. Il en est ainsi de l'enlèvement du bébé Lindbergh, fils de l'Américain Charles Lindbergh (1902-1974), le premier à faire le trajet entre New York et Paris en avion. Ce fait historique qui avait fait scandale en 1932 trouve écho dans la *Ligue des héros*, au moyen de plusieurs détails authentiques comme la référence à Hopewell, le lieu de l'enlèvement, de même qu'à l'avis de recherche présentant deux photos en gros plan du bébé et à la demande de rançon. Celle-ci est reproduite en des termes très semblables à l'originale, transposant en français ses nombreuses fautes d'orthographe et de syntaxe :

Cher monsieur

tenez praits 50000 dollars, 25000 en coupures de vingt, 15000 en dix et 10000 en 5. Après 2 ou 4 jours, nous dirons ou déposer l'artiche. Nous vous dirons quoi faire avec la presse et la police. Les prochaines lettres seront authentifié par la signature et les trois marques qui se trouve sur cette lettre<sup>91</sup>. (*LH*, p. 191)

Or, au bas de la lettre, au lieu de l'étrange symbole formé de deux cercles croisés, se trouvent deux « P » renvoyant à Peter Pan, à qui cet enlèvement est attribué dans la *Ligue des héros* : « Deux taches à l'encre bleue en forme de “ P ” au bas de la page, et un trait rouge en guise de paraphe : l'étude du document ne laissa aucun doute quant à l'identité du ravisseur. Il s'agissait de Peter Pan » (*LH*, p. 191). Alors qu'en 1934, deux ans après l'enlèvement, Bruno Hauptmann, un homme d'origine allemande, est accusé lors d'un procès à Flemington, dans le New Jersey, la *Ligue des héros* rejette la culpabilité sur l'enfant, sans toutefois s'empêcher d'évoquer le véritable coupable : « Les services de

---

<sup>91</sup> Voici le texte original de la demande de rançon : « Dear Sir! Have 50.000\$ redy 25.000\$ in 20\$ bills 15.000\$ in 10\$ bills and 10.000\$ in 5\$ bills After 2-4 days we will inform you were to deliver the mony. We warn you for making anyding public or for notify the Police. The child is in gut care. Indication for all letters are Singnature and three hohls » : Mark. W. Falzini et James Davidson, *New Jersey's Lindbergh Kidnapping and Trial*, Charleston (Caroline du Sud), Arcadia, 2012, p. 29.

Baycroft, avec l'accord du FBI, dressèrent le portrait psychologique d'un individu instable et paranoïaque, probablement d'origine allemande » (*LH*, p. 192).

De plus, le *Cycle de Kraven* fait de nombreux rapprochements entre Peter Pan et certains événements et figures historiques. En ce qui concerne la Révolte des Boxers, l'*Ère du dragon* laisse entendre que la prise de pouvoir de l'impératrice T'seu-hi en 1898 – la même année que l'apparition des Êtres imaginaires dans les Jardins de Kensington – est le fait de Peter : « Tout dans le profil de T'seu-hi la désignait comme recrue possible de Peter Pan. Intelligence, détermination et morale élastique, autant de qualités qui enchanteraient l'International Féérique » (*ÈD*, p. 31). Dans le second tome, à Moscou, Baycroft fait la rencontre avec Staline. Ce dernier, curieux, lui pose plusieurs concernant le jeune garçon puisqu'il se considère comme son semblable :

Sir Baycroft saisit la balle du bond :

- Ces vers que nous venons d'entendre pourraient être appliqués à Peter Pan.

Le Père du Peuple esquisse un sourire.

- Peter et moi serions semblables?

L'ambassadeur britannique pénètre dans la zone de tir. Il joua la franchise :

- Pour le souci manifesté à vos proches, d'une certaine façon. (*ÈD*, p. 217)

Tout comme la Consommation, qui n'est pas sans évoquer la grippe espagnole de 1918, est le fait de Peter Pan, plusieurs faits historiques lui sont attribués et les romans l'associent à plusieurs figures importantes à travers l'Histoire, que ce soit T'seu-hi ou Staline, ou même Robin des Bois, tel que nous l'avons mentionné dans le chapitre précédent.

Finalement, la dernière catégorie englobe la reprise d'événements historiques dans un cadre uchronique dans le but d'en modifier volontairement et substantiellement le

cours. Au contraire des modifications précédentes, celles-ci entraînent d'importants changements, à un tel point que les événements repris n'apparaissent plus comme vraisemblables pour le lecteur qui est en mesure de percevoir l'écart par rapport à leur déroulement original. Alors que la grève générale de 1926 en Angleterre qui oppose le monde ouvrier et le gouvernement ne dure que neuf jours et se termine en un échec pour les ouvriers, celle présentée dans la *Ligue des héros*, soutenue par Peter Pan, prend tant d'ampleur qu'elle renverse le gouvernement en place, plongeant le pays dans le chaos, jusqu'à ce que soit proclamée la seconde République du Commonwealth. S'exprimant dans le cycle de manière généralement subtile, l'uchronie impose dans ce cas-ci une modification plus radicale. La divergence est manifeste et oriente les événements vers une autre voie que l'Histoire n'a pas connue. Cette importante modification historique aura même des répercussions dans la suite du récit de la *Ligue des héros*, lorsque sont racontées les aventures du Maître des Détectives dans cette société communiste anglaise dominée par Peter Pan, qui n'a plus guère de parenté avec la Grande-Bretagne de l'entre-deux-guerres. Ce cas de divergence uchronique manifeste est le seul exemple du *Cycle de Kraven*, qui opère plutôt ses modifications uchroniques de façon discrète. Outre les divergences uchroniques apportées au cours normal de l'Histoire, le *Cycle de Kraven* présente de nombreux anachronismes qui brouillent les repères entre l'Histoire réelle et celle mise en scène par les romans. Les avions mentionnés durant le récit (le Camel, le Fokker) ont tous été utilisés durant la Première Guerre mondiale et confèrent ainsi de la vraisemblance aux aventures des héros qui se situent au début du XX<sup>e</sup> siècle. Cependant, à cause de la présence d'autres références ou allusions, cette guerre se confond parfois avec la Seconde Guerre mondiale; la description du bombardement de Londres participe

notamment à ce brouillage. En effet, la ville subit de lourds dégâts lors de ces attaques aériennes, dégâts qui ne sont pas sans rappeler ceux subis lors du Blitz (1940-1941)<sup>92</sup>. Londres a tout de même été bombardée lors de la Première Guerre mondiale par les dirigeables et avions allemands, mais les dommages matériels étaient plus négligeables<sup>93</sup>. Dans l'*Ère du dragon*, les bombardements ont détruit la cathédrale Saint-Paul ainsi que le Crystal Palace, en plus d'allumer plusieurs incendies dans toute la ville. D'importants quartiers ont été touchés et les morts sont nombreux. Il est à noter que les dégâts sont même plus importants que ceux qu'a connus Londres à l'époque du Blitz puisque la cathédrale n'a pas été détruite en 1940-41 et que le Crystal Palace a survécu jusqu'à l'incendie de 1936. Toujours est-il que la violence des attaques rappelle plutôt la Seconde Guerre mondiale que la première. D'autres anachronismes se glissent dans le récit : la voiture que conduit Lord Kraven, une Dunhill 1901, est en fait un modèle de la seconde moitié du XX<sup>e</sup> siècle; plusieurs mentions sont faites de la première version du film *King Kong* (1933) et de Skull Island, d'où provient le primate géant. Les références historiques à la révolution russe sont elles aussi altérées : au lieu de se dérouler en 1917, elle débute quelques années plus tôt, en 1905, avec l'assassinat de la famille impériale mené par le héros soviétique Sergueï Dovchenko. Les événements en Russie suivent ainsi un cours semblable à notre chronologie, mais bien avant leur temps.

---

<sup>92</sup> « Pendant soixante-seize nuits, 250 bombardiers en moyenne vinrent déverser sur la ville des tonnes de bombes explosives et incendiaires; des centaines d'incendies s'allumaient, des quartiers entiers s'effondraient; c'était le Blitz. [...] Bien que 60 000 personnes aient été tuées et deux maisons endommagées sur trois, le moral ne faiblit pas » : Henri Michel, *La Seconde Guerre mondiale*, Paris, Omnibus, 2001, p. 163.

<sup>93</sup> À cette époque, l'aviation n'en était qu'à ses débuts. Les avions et les dirigeables attaquaient les villes, mais les bombardements n'étaient pas aussi violents que ceux connus lors de la Seconde Guerre mondiale : « Cependant, la capacité de feu et le potentiel destructeur d'un " coucou " maladroit sont encore bien loin de l'effrayante efficacité des " forteresses volantes " de la Seconde Guerre mondiale » : Mario Isnenghi, *La Première Guerre mondiale*, Tournai, Casterman, 1993, p. 40.

Le caractère poreux des frontières entre Histoire et fiction est un trait parfois associé à cette forme particulière d'uchronie qu'est le *steampunk* :

Steampunk offerings continue to utilize a mix of historical figures whose lives have become legend, and fictional heroes whose stories have become truth in the minds of their readers, carrying on steampunk's tradition of blurring the line between fiction as history, and history as fiction<sup>94</sup>.

Dans le *Cycle de Kraven*, ce brouillage des références est exacerbé, d'autant plus que la série multiplie les intertextes et les emprunts, de manière à donner au lecteur l'impression que l'auteur possède une grande érudition qui est cependant mise au service de la fiction uchronique. En effet, le mélange d'éléments authentiques, d'éléments qui nous apparaissent comme authentiques et d'éléments complètement modifiés, ne peut que susciter un sentiment de doute chez le lecteur. Dès l'instant où il perçoit un élément modifié ou un anachronisme, celui-ci commence à douter des autres détails historiques qu'il avait auparavant considérés comme authentiques. Il est partagé entre le désir de croire à la façade de vraisemblance affichée par les romans, en acceptant les moindres détails comme réels, et de remettre en question chaque élément dans le cadre d'une lecture critique.

---

<sup>94</sup> Mike Dieter Perschon, *The Steampunk Aesthetic*, op. cit., p. 60.

### CHAPITRE 3 : La mystification éditoriale dans le paratexte

L'effet de mystification tel que nous venons de le voir, créé par le mélange de références authentiques et fictives, se manifeste aussi dans le paratexte que déploie le *Cycle de Kraven*. En effet, l'appareil paratextuel y est étroitement lié au récit par la façon dont il en accrédite et prolonge la fiction, exploitant de ce fait la façon dont il constitue un espace à la fois hors du texte et faisant partie de celui-ci<sup>95</sup>. La volonté de berner le lecteur que l'on retrouvait dans le récit du *Cycle de Kraven* est portée à son comble dans le paratexte où les différents éléments cherchent avant tout à authentifier la collection fictive « La Ligue des Héros » mentionnée dans le récit. Pour ce faire, l'*Ère du dragon* présente, en annexe, une liste des titres de la collection précédée d'un bon de commande pour se procurer un jouet de Lord Kraven<sup>96</sup>. Comme nous le verrons sous peu, ces deux éléments confèrent à « La Ligue des Héros » de la vraisemblance puisqu'ils étoffent cette fiction en empruntant des pratiques propres aux genres paralittéraires. La liste de titres ainsi que le bon se retrouvent dans l'édition intégrale de 2009, mais celle-ci introduit de plus une préface qui n'était pas présente dans les deux tomes publiés séparément du *Cycle de Kraven*. Présentant l'histoire de « La Ligue des Héros », ce texte initial altère la perception que le lecteur a de cette série fictive, lui faisant même douter de son existence.

Commençons tout d'abord par le paratexte de l'*Ère du dragon*. Le bon de commande ainsi que la liste des titres que l'on y retrouve renvoient à la pratique de

---

<sup>95</sup> Sur cet aspect du paratexte, on consultera Alistair Rolls et Marie-Laure Vuaille-Barcan, *Masking Strategies : Unwrapping the French Paratext*, New York, Peter Land, 2011, p. 6 : « One of the areas of debate that we have found the most compelling in the production of this volume is the idea of the paratext as a liminal space, which can be considered as at once part of the text and separate from it, and thus pointing both inwards towards the text and outwards towards the *hors-texte* ».

<sup>96</sup> Voir l'image en annexe.



certains genres paralittéraires, comme les *comics*. En effet, le bon permettant de se procurer un jouet de Lord Kraven est un clin d'œil à toute la culture de bande dessinée américaine où l'on trouve de la publicité pour se procurer les innombrables produits qui découlent de la popularité d'une série. Il suffit de penser à des franchises comme Marvel ou DC Comics qui, dans leurs parutions, mettent en vente des figurines de leurs super-héros, de Superman à Wolverine, en passant par Batman et Spider-Man. Les séries créent ainsi leur propre franchise par la production de biens dérivés, tels que les jouets des héros<sup>97</sup>. Dans le même esprit, Lord Kraven a droit, lui aussi, à une figurine articulée. Toutefois, la dimension référentielle de cette dernière est plus ambiguë que celle qui caractérise généralement les *comics* consacrés aux super-héros traditionnels et se rapproche davantage de la *League of Extraordinary Gentlemen* de Moore et O'Neill. En effet, cette série fait appel à un paratexte abondant et varié, qui, faisant le lien entre les périodiques anciens et les *comics* plus récents<sup>98</sup>, propose un jeu labyrinthique permettant au lecteur, par exemple, de participer à l'aventure de Quatermain (volume 1). Dans le volume deux, on trouve notamment des indications pour reproduire en papier le sous-marin Nautilus (« How to make Nemo's Nautilus ») ou une scène à colorier (« A colour and save page – Remember to stay within the lines »). Cette façon de prolonger le récit par des ajouts ludiques parodie les publications victoriennes pour la jeunesse (en positionnant les lecteurs comme des enfants<sup>99</sup>) et nous rappelle à quel point la bonne volonté et l'esprit de jeu du lecteur sont sollicités dans l'esthétique *steampunk*. Le bon de

---

<sup>97</sup> « The franchise began to take on a third cultural significance, used to describe both the processes of corporate intellectual property management and the serialized cultural forms that would result from it (the product lines that might be described as “ the *Star Trek* franchise ” or “ the *Lord of the Ring* franchise ”, for example) » : Derek Johnson, *Franchising Media Worlds: Content Networks and the Collaborative Production of Culture*, thèse de doctorat, Madison, University of Wisconsin, 2010, p. 5.

<sup>98</sup> Laura Rutherford, « Victorian Genres at Play: Juvenile Fiction and *The League of Extraordinary Gentlemen* », *Neo-Victorian Studies*, n° 1, 2012, p. 127.

<sup>99</sup> *Ibid.*, p. 128.

commande que l'on retrouve dans le *Cycle de Kraven* s'inscrit dans cette même veine, établissant avec le lectorat un rapport autre que celui de la diégèse et donnant un caractère concret à l'admiration que les jeunes lecteurs du tournant du XX<sup>e</sup> siècle sont censés avoir éprouvée pour les héros de la ligue. À première vue, le bon correspond à une publicité de jouet typique : une description de la figurine en quelques termes, ponctuée d'exclamations (« 12 points d'articulations! Expression ultra réaliste! » (*ÉD*, p. 459)); l'affichage du prix (seulement 3 livres); une photo d'un jeune garçon qui constitue le public cible pour ce jouet; une publicité pour d'autres produits liés à Lord Kraven. Le bon présente même le coupon à remplir et à renvoyer afin d'acheter le jouet, demandant les informations essentielles comme l'adresse et le mode de paiement. Or, si tout ceci permet d'accréditer la fiction en témoignant notamment de l'engouement du public pour les héros de l'Empire, certains éléments en petits caractères révèlent une intention parodique, en nous rappelant que les deux romans ne cherchent qu'à nous mystifier. D'abord, le jouet de Lord Kraven est fabriqué par la compagnie « Cavor Toys », qui porte le nom du scientifique de la Ligue, dont les intérêts ne concernent plus seulement la cavorite, mais aussi – curieusement – les jouets. De plus, le bon de commande doit être envoyé à sir Baycroft au Reform Club : si le nom et l'adresse de cet authentique club sont authentiques (104 Pall Mall Street, London), son destinataire est quant à lui purement fictif. L'on peut aussi se demander pourquoi le dirigeant de la Ligue des héros s'occuperait de telles transactions. Finalement, la mention sur le bon « Frais de port gratuits à l'exception de Nulle Part » (*ÉD*, p. 459) fait directement référence à l'univers de Peter Pan qui s'inscrit dans le *Cycle de Kraven*. La reprise d'éléments référentiels par

le bon de commande confirme la diégèse, mais en étend la portée dans une direction parodique qui n'est pas étrangère au *steampunk*<sup>100</sup>.

Cet élément paratextuel semble relever du marketing de la série : avec de tels procédés, les maisons d'édition poussent les lecteurs à acheter d'autres produits annexes, tout en favorisant la vente des autres romans de la série. À cette fin, elles présentent souvent au sein des ouvrages, dans les premières pages ou à la suite du récit, une liste des titres qui constituent la collection entière. En effet, tel que nous l'avons précédemment mentionné dans le premier chapitre, la paralittérature – ou la littérature de genre, soit la *fantasy*, la science-fiction et le roman policier pour ne nommer qu'eux – compte de nombreuses séries, c'est-à-dire des romans indépendants mais apparentés par leur thème ou leur esprit. C'est le cas notamment des nombreuses collections de romans policiers qu'offrent les maisons d'édition (« Actes Noirs » chez Actes Sud, « Série noire » et « Folio policier » chez Gallimard). Ces collections englobent de nombreux titres d'auteurs différents, mais qui ont en commun la pratique du genre policier. Le but premier d'une telle énumération semble purement économique : il faut que « le public ne puisse ignorer qu'il doit, pour une lecture satisfaisante, se procurer la totalité des épisodes parus »<sup>101</sup>. Toutefois, la liste confère aussi à ces tomes une unité, leur permettant de « s'affiche[r] de la façon la plus évidente comme éléments d'une collection »<sup>102</sup>. Les dernières pages de l'*Ère du dragon* se composent de la liste des romans de la collection « La Ligue des Héros ». Y sont présentés les trente-six tomes de la série, en ordre de parution, ainsi qu'un bref résumé de chacune des aventures, parfois aussi accompagné de

---

<sup>100</sup> Mike Dieter Perschon, *The Steampunk Aesthetic*, op. cit., p. 94.

<sup>101</sup> Anne Besson, *D'Asimov à Tolkien : cycles et séries dans la littérature de genre*, op. cit., p. 62.

<sup>102</sup> Daniel Couégnas, *Introduction à la paralittérature*, op. cit., p. 31.

commentaires éditoriaux tels que « *The Mammoth Book of Lord Kraven*, Reform Press. Recueil de nouvelles non traduit » (ÈD, p. 463) et « Tirage privé hors-collection » (ÈD, p. 465). Les deux romans du *Cycle de Kraven* s'inscrivent ainsi dans le prolongement de cette collection populaire puisque les résumés indiquent clairement que la plupart des aventures des héros de Mauméjean sont empruntées à ces ouvrages. Par exemple, la bataille entre Kraven et l'Allemand von Tod que nous avons présentée dans le chapitre précédent est censée se retrouver dans le trentième tome de la collection originale. Des liens se forment ainsi entre les romans et la série fictive qui, par cet étalage de titres et la mise en place d'un bon de commande, nous semble plus réelle. Le *Cycle de Kraven* se présente alors comme un ouvrage qui puise allègrement dans les différents volumes de « La Ligue des Héros » pour construire son récit.

Afin de renvoyer aux titres dont les romans font référence, le *Cycle de Kraven* a aussi recours aux notes en bas de page<sup>103</sup>. En effet, les notes « sont [...] largement utilisées par le domaine paralittéraire, dans un but publicitaire »<sup>104</sup>, afin notamment de faire vendre les autres volumes. Or, dans le cas du *Cycle de Kraven*, de telles notes n'ont pas pour principal but de vendre, mais bien d'établir un réseau référentiel avec « La Ligue des Héros ». Les aventures décrites par Mauméjean sont des transpositions de celles se trouvant dans les volumes originaux. Comme le *Cycle de Kraven* ne se présente pas comme une suite des aventures de Lord Kraven mais bien comme une réécriture, tel que nous le mentionne la préface, ces renvois permettent de valider la fiction du cycle qui fait souvent référence à des aventures passées des héros ou à des personnages qu'ils ont croisés. Dans de tels cas, une note en bas de page mentionne la référence afin que le

---

<sup>103</sup> La *Ligue des héros* contient sept notes en bas de page alors que l'*Ère du dragon* en compte treize.

<sup>104</sup> Daniel Couégnas, *Introduction à la paralittérature*, op. cit., p. 93.

lecteur puisse comprendre; elle est parfois même accompagnée d'une brève mise en contexte. Par exemple, lorsque le docteur Fatal est introduit dans le récit et que la narration le décrit comme étant « jadis la fierté du Royaume » (*LH*, p. 47), une note explique pourquoi le docteur a quitté la Ligue :

Le docteur Fatal, anciennement sir Reginald Plumdrich, fut l'initiateur du programme de conditionnement physiologique qui devait aboutir à la création de la Ligue des Héros. On doit ce revirement à Peter Pan et à ses mauvais tours, ainsi que la perte sèche qui en résulta pour le royaume. Cf. *Le deuil d'Albion*, dans la même collection. (*LH*, p. 47)

Ce commentaire en bas de page propose des données contextuelles qui permettent de saisir le statut du nouveau personnage en l'inscrivant dans une trame narrative plus vaste, dont le récit qu'on a sous les yeux ne serait qu'un volet. Ce faisant, ce type de note contribue à l'effet de mystification du premier tome en obligeant le lecteur à réfléchir à la nature ambiguë des rapports intertextuels que le *Cycle de Kraven* entretient avec les volumes de la collection. Tout d'abord, la liste de titres qui permet d'inscrire les deux romans en lien avec ladite collection ne se trouve qu'à la fin de l'*Ère du dragon* et la révélation de l'existence de cette série fictive n'a lieu que dans l'épilogue du premier tome. Ainsi, au début de sa lecture, le lecteur ignore donc tout de cette collection. De plus, il sait que le cycle de Mauméjean n'est constitué que de deux tomes. S'il se donne la peine d'effectuer des recherches bibliographiques pour repérer les titres mentionnés dans les notes, il constate qu'ils n'ont aucune existence réelle; la base référentielle sur laquelle se construit ce type d'intertextualité est donc fantaisiste et difficile à saisir, d'autant plus qu'il faut attendre la fin du cycle pour prendre connaissance de la liste permettant de saisir les notes en bas de page.

Toutefois, il ne s'agit pas du seul usage que fait le *Cycle de Kraven* des notes en bas de page. Certaines semblent plutôt relever de la maison d'édition puisqu'il s'agit de notes de traduction. Dans le monde de 1969, la narration retranscrit des extraits de chansons qui sont ensuite traduites en français dans les notes. C'est le cas par exemple de la chanson *Good Times Bad Times* de Led Zeppelin dont la *Ligue des héros* offre une traduction en référence : « Je sais ce que ça veut dire d'être seul. C'est sûr que je préférerais être à la maison. Je m'en fous de ce que les voisins pensent. Je t'aimerai chaque jour et pour toujours (droits réservés) » (*LH*, p. 27)<sup>105</sup>. Dans ce contexte, une telle note n'a rien de surprenant, mais les notes du traducteur ou de l'éditeur glissées dans le monde victorien, quant à elles, portent à confusion. À certains moments dans les aventures des héros, notamment lorsqu'ils rencontrent des personnages français, la note « En français dans le texte » est introduite dans le dialogue, comme si le texte français constituait une traduction. Par exemple, lorsque Kraven rencontre Philippe de Bois-Joubert, un agent français, on trouve l'usage concerté des italiques et d'un appel de note :

Bois-Joubert s'effaça pour laisser passer Kraven et lui fit signe de le suivre.

- *Mes compliments*<sup>1</sup>! Il fallait que je m'assure que vous étiez bien l'homme que j'attendais. Espérons que vous n'avez pas épuisé vos réserves. J'ai repéré notre client. (*LH*, p. 60)  
[Note en bas de page]<sup>1</sup> En français dans le texte.

Or, le lecteur sait bien que les romans de Mauméjean sont écrits originellement en français et qu'il ne s'agit pas d'une traduction. Ces notes donnent l'impression que le *Cycle de Kraven* est la traduction d'un récit qui est une réécriture de la collection fictive, rédigée en anglais. Ainsi, en voulant recréer l'atmosphère de la série d'origine, de telles notes – censément de traduction – semblent justifiables.

---

<sup>105</sup> Voici le texte original, en anglais, présenté dans le récit : « I know what it means to be alone. I sure do wish I was at home. I don't care what the neighbors say, I'm gonna love you each and every day » (*LH*, p. 27).

La dernière utilisation que font les romans des notes en bas de page consiste plutôt en des ajouts d'informations historiques. Dans son ouvrage *Seuils*, Gérard Genette mentionne que les renvois dans les textes de fiction ont une fonction de « compléments documentaires »<sup>106</sup> lorsque ces textes sont marqués par des références historiques, comme c'est le cas dans le *Cycle de Kraven*. Ces notes sont moins fréquentes que les renvois à la collection ou les notes éditoriales et cherchent surtout à inscrire des références à Peter Pan dans un contexte historique. Par exemple, dans l'extrait du journal russe *Novaya Jizn* présenté dans *l'Ère du dragon*, deux notes sont introduites afin de mettre en lien la situation politique et historique de la Russie en temps de révolution et les agissements de Peter Pan et des Êtres imaginaires. À propos du retour de Lénine de la Finlande, surnommée Fairy Land depuis que le garçon s'y est établi, le roman propose à la note suivante qui semble plutôt être une digression du narrateur :

Contrairement à ce qui a pu être récemment insinué par des déformateurs révisionnistes, Vladimir Oulianov ne cherchait pas l'appui de Peter Pan. Tout au plus calqua-t-il son organisation ouvrière sur le modèle de l'Internationale Féérique. Un ennemi commun ne fait pas une volonté une. (*ÈD*, p. 191)

Une telle note contribue grandement à la dimension uchronique du récit, en donnant au modèle social léniniste une explication fantaisiste au moyen du recours à une autre fiction. Ainsi, tout comme certaines références historiques que nous retrouvons dans le récit, les notes proposent une lecture historique teintée d'éléments fantastiques. En dehors de ces dernières notes qui constituent quelques rares exemples de commentaires à caractère documentaire, la majorité des notes dans le *Cycle de Kraven* sont en fait des subterfuges paratextuels, glissés au sein même du récit, afin de donner l'impression que

---

<sup>106</sup> Gérard Genette, *Seuils*, Paris, Points, coll. « Essais », 1987, p. 337.

« La Ligue des Héros » est une véritable collection, et afin d'étoffer cette fiction qui n'est qu'une création de l'auteur.

Intitulée « Neveryear », la préface qui accompagne l'édition intégrale de 2009 participe activement au même but d'authentification, en précisant ce qui était équivoque dans la parution initiale à propos de la filiation avec la collection fictive « La Ligue des Héros ». Avant tout, il importe de bien démêler la mystification qui se dresse derrière cette préface aux allures crédibles mais aux fondements fictifs; pour ce faire, dans l'analyse qui va suivre, je me baserai sur les notions présentées par Gérard Genette dans son ouvrage *Seuils*. Celui-ci mentionne que la préface est un « discours produit à propos du texte »<sup>107</sup> et qu'elle peut être écrite, entre autres, par l'auteur lui-même ou par une tierce personne. Dans le cas du *Cycle de Kraven*, le texte préliminaire est écrit par Xavier Mauméjean, Jean-Marc Lofficier et Laurent Queyssi; il présente « La Ligue des Héros » comme une authentique collection britannique qui a connu un grand succès lors de sa publication à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle avant de peu à peu sombrer dans l'oubli vers 1930. Le lecteur découvre toute l'histoire entourant cette collection, de ses débuts dans les magazines jusqu'à son regain de popularité dans les années 1960. La fin du XX<sup>e</sup> siècle voit Kraven et les autres héros devenir populaires, et les volumes de la collection, très recherchés par les admirateurs. Devant ce nouveau regain, la maison d'édition française Mnémos prend l'initiative de réécrire les aventures du populaire héros pour en faire une nouvelle série : « Il a donc fallu attendre le début du nouveau millénaire, 2002 puis 2009 dans l'édition omnibus dirigée par Célia Chazel, pour retrouver Lord Kraven. Non pas dans ses aventures originales, mais à travers une relecture » (*K*, p. 16). La mission revient

---

<sup>107</sup> *Ibid.*, p. 164.



donc à Xavier Mauméjean, écrivain français qui a publié plusieurs romans chez Mnémos, de proposer une réécriture de la Ligue des héros anglaise; il en résulte donc la publication de la *Ligue des héros* et de *l'Ère du dragon*. Ces informations, nécessaires à la compréhension de l'univers recyclé de l'auteur, relèvent de la fonction de guidage de la préface telle que la définit Genette :

La préface auctoriale assumptive originale, que nous abrègerons donc en *préface originale*, a pour fonction cardinale d'*assurer au texte une bonne lecture*.<sup>108</sup> [...] « La préface, disait Novalis, fournit le mode d'emploi du livre. »<sup>109</sup> La formule est juste, mais brutale. Guider la lecture, chercher à obtenir une bonne lecture, ne passe pas seulement par des consignes directes. Cela consiste également, et peut-être d'abord, à mettre le lecteur – définitivement supposé – en possession d'informations jugées, par l'auteur, nécessairement à cette bonne lecture<sup>110</sup>.

Ainsi, par la présentation de plusieurs renseignements sur l'histoire de la collection, la préface de *Kraven* nous indique que, pour bien lire le *Cycle de Kraven*, il faut le considérer comme un hommage à « La Ligue des Héros ». D'ailleurs, tout est mis en place dans la préface pour nous faire croire à l'authenticité de cette série afin de rendre crédible et d'étoffer la fiction selon laquelle le *Cycle de Kraven* serait une reprise de cette vieille collection. En effet, tout comme le récit lui-même, la préface présente de nombreux détails historiques qui lui permettent de gagner en vraisemblance et d'ancrer la collection dans l'histoire tant de l'Angleterre que de la France et des États-Unis, où la collection a connu un certain succès. Ainsi ont travaillé à la rédaction de la collection de « La Ligue des Héros » plusieurs personnes importantes du milieu de la presse anglaise telles que Alfred Charles William Harmsworth (1865-1922) ainsi que son frère Harold Harmsworth (1868-1940). La dynamique de recyclage se voit expliquée et validée dans la préface qui précise que les auteurs de la collection ont affirmé avoir emprunté librement à

---

<sup>108</sup> *Ibid.*, p. 200.

<sup>109</sup> Novalis, *Encyclopédie*, Paris, Minuit, 1966, p. 40, cité dans Gérard Genette, *Seuils*, *op. cit.*, p. 212.

<sup>110</sup> *Ibid.*, p. 212.

plusieurs auteurs de l'époque, tel que James Matthew Barrie, H. G. Wells et Edgar Rice Burroughs (qui les aurait d'ailleurs menacés d'un procès pour avoir « volé » son personnage de Tarzan (*K*, p. 8)). Plusieurs quartiers de Londres, tels que Whitechapel, ainsi que quelques événements historiques ont entre autres inspiré aux auteurs certaines aventures des héros; c'est le cas de la bataille de Cable Street du 4 octobre 1936, où l'affrontement entre les fascistes et les antifascistes a un retentissement qui influencera l'invention de la seconde République du Commonwealth, tel que le soulignent les auteurs de la préface :

Harold Harmsworth, qui voit dans les sbires de Mosley « de ridicules et dangereux adultes habillés en boy-scout », laisse toute latitude à James Buckley pour traiter de l'épisode sous forme de fiction. Ce sera la Seconde république du Commonwealth et Sir Baycroft qui en est le lord protecteur, récit décliné en feuilleton d'une noirceur sans précédent dans l'univers de la Ligue. (*K*, p. 9)

Lors de son regain de popularité durant la seconde moitié du XX<sup>e</sup> siècle, la collection a connu plusieurs réécritures par des écrivains véritables qui, dans leur jeunesse, auraient connu « La Ligue des Héros ». Ainsi, Michael Moorcock, Ian Watson, J. G. Ballard et Samuel R. Delany participent à l'élaboration d'une nouvelle série mise sur pied par Ralph Creadman et Philip Allston, deux jeunes adeptes de la collection originale et figures fictives créées par l'auteur. Il faut toutefois attendre sa traduction française par des maisons d'édition authentiques telles que Férenczi et Tallandier, où Marguerite Duras a oeuvré en tant que traductrice de la collection, pour que « La Ligue des Héros » revienne au goût du jour. Dès les années 1950, deux épisodes de la série sont adaptés au cinéma; les films sont produits par des réalisateurs et des scénaristes connus (André Hunebelle (1896-1985), Albert Simonin (1905-1980), Bruno Corbucci (1931-1996)), et mettent en

scène d'importants acteurs du cinéma français (Raimu (Jules Muraire, 1883-1946<sup>111</sup>), Jean Marais (1913-1998), Bourvil (André Raimbourg, 1917-1970)). Se crée ainsi un vaste réseau de renvois à des personnes réelles qui auraient contribué d'une façon ou d'une autre à la diffusion de ce matériel narratif. Cela culmine dans les dernières pages de la préface, consacrées à des témoignages d'écrivains contemporains sur l'importance de « La Ligue des Héros » dans leur vie. Ainsi, André-François Ruand, écrivain et essayiste français dans le domaine de la science-fiction, nous apprend que la série de Lord Kraven a été une partie centrale de son adolescence, au même titre que Bob Morane (*K*, p. 17). D'autres auteurs comme Fabrice Colin, Catherine Dufour, Johan Heliot, Laurent Queyssi, Serge Lehman et Hervé Jubert nous livrent aussi leur impression de « La Ligue des Héros ». Faire intervenir de nombreuses personnes, tant les écrivains précédemment nommés que les directeurs de collection de maisons d'éditions (Jean-Claude Carrière pour Fleuve Noir, Marianne Leconte pour « Titres SF », Audrey Petit pour Mnémos, Célia Chazel pour Omnibus), représente un ample canular, destiné à inscrire la collection « La Ligue des Héros » dans l'histoire littéraire, notamment celle de la France puisque c'est grâce à Mnémos – et aussi grâce à Xavier Mauméjean – qu'a pu se réaliser cette « réédition historique » (*K*, p. 17) de la collection.

En plus de l'étalage de détails historiques et de témoignages authentiques, le paratexte du cycle a aussi recours à d'autres références pour appuyer ses dires et pour tenter de convaincre le lecteur de l'existence de la collection. Ainsi, la préface affirme

---

<sup>111</sup> Comme pour les références historiques, il arrive que certaines dates dans le *Cycle de Kraven* ne soient pas les mêmes que dans l'Histoire chronologique que nous connaissons. Dans ce cas-ci, l'acteur Raimu n'aurait pas pu tourner le film de *La Ligue des Héros* dans les années 1950 étant donné son décès en 1946. Le récit change aussi quelques dates, conséquences de l'uchronie : nous l'avons vu, la Révolution russe a eu lieu en 1905 (non en 1917); Rheinhold Platz, un célèbre designer d'avion, a été engagé, dans l'*Ère du dragon*, par la compagnie Fokker en 1900 (non en 1912). Les romans modifient à leur guise la chronologie afin de pouvoir faire appel à différentes figures au moment où se déroulent les aventures.

qu'un groupe de musiciens argentins aurait choisi le nom de « Lord Kraven » en honneur du célèbre héros. Un tel groupe, bien que peu connu, existe effectivement : un site internet est cité en référence<sup>112</sup>. De plus, certains spécialistes de la collection, en désaccord avec la chronologie proposée dans les dernières pages de *Kraven*, auraient reconstruit leur propre chronologie des aventures et des principaux événements de la Ligue. Le lecteur y a accès par un site Web<sup>113</sup> présenté dans l'introduction de la chronologie. Le lien internet donne effectivement accès à une liste détaillée des dates et événements de la Ligue. En faisant référence à des sources externes consultables par le lecteur, le paratexte gagne ainsi en crédibilité. Il ne reste plus qu'au lecteur de juger de l'authenticité de ces sources.

En effet, il est pertinent – et même normal si l'on considère les procédés de mystification que déploie le récit – de se questionner sur la lecture que propose le paratexte, soit que le *Cycle de Kraven* est un récit hommage à « La Ligue des Héros ». En gardant en tête que l'historique entourant cette série populaire est de la pure fiction, les efforts de la préface pour assurer le lecteur de son existence réelle renvoient à une fonction de guidage qui finit par accentuer le caractère fictionnel tant du récit que de la préface elle-même. Dans *Seuils*, Genette traite aussi des préfaces fictionnelles qui simulent les préfaces qu'il nomme « sérieuses », auctoriales ou allographes. Il mentionne à leur propos que, pour bien simuler, la préface fictionnelle doit être aussi étoffée qu'une préface auctoriale le serait :

---

<sup>112</sup> Le site cité (<http://www.lordkraven.com.ar/>) n'existe plus. Toutefois, des recherches sur d'autres sites tels que *Encyclopaedia Metallum : the Metal Archives* et *Spirit of Metal* permettent de confirmer l'existence de ce groupe.

<sup>113</sup> <http://www.blackcoatpress.com/leaguetimeline.htm>. cité dans Xavier Mauméjean, *Kraven*, Paris, Mnémos, 2009, p. 460.

Pour effectuer une fiction, tous les romanciers savent cela, il faut un peu plus qu'une déclaration performative; il faut constituer cette fiction, à coup de détails fictionnellement convaincants; il faut donc l'étoffer, et, pour ce faire, le moyen le plus efficace semble être de simuler une préface sérieuse, avec tout l'attirail de discours, de messages, c'est-à-dire de fonctions, que cela comporte<sup>114</sup>.

La préface du *Cycle de Kraven*, avec son large éventail d'informations et de noms de personnes authentiques, permet ainsi d'étoffer la fiction qu'est « La Ligue des Héros » afin de la rendre plausible, et de fournir au lecteur les bases fictives nécessaires à la lecture. En adoptant les allures d'une préface auctoriale – sans en être réellement une puisque ce texte n'est pas seulement attribué à Xavier Mauméjean mais aussi à deux autres écrivains –, l'histoire de la collection gagne apparemment en vraisemblance et en crédibilité. Mais le lecteur ne peut que sentir les efforts déployés pour donner toute sa plénitude à ce qui est en fait une mystification visant à lui faire croire à l'existence de cette collection. À force d'en ajouter et de forcer la note (convoquer des auteurs de science-fiction comme Moorcock Ballard passe encore, mais on reste perplexe devant la participation de Marguerite Duras à l'entreprise de traduction de la collection), la préface va bien au-delà d'une volonté de simplement préciser ce qui restait implicite dans le *Cycle de Kraven*; elle témoigne d'un plaisir ludique à assurer la cohérence d'une mosaïque de renvois. La fiction est présente dans la préface par certains détails comme les trois écrivains inventés à qui on devrait la rédaction de « La Ligue des Héros » (Walter S. Keppel, Geoffrey Harris, James Buckley), les deux jeunes qui auraient fait revivre la collection dans les années 1960 (Ralph Creadman, Philip Allston) ainsi que le journal *Advice* dans lequel aurait été initialement publiée la série. Malgré les apparences vraisemblables que la préface cherche à lui conférer, la série repose ainsi sur des bases historiques fictives. Mais la fiction réside aussi, et paradoxalement, dans toute cette

---

<sup>114</sup> Gérard Genette, *Seuils*, *op. cit.*, p. 282.

volonté à la fois auctoriale et éditoriale de donner à cette matière un historique dont le caractère de simulacre ne peut que susciter l'admiration du lecteur.

Le paratexte du *Cycle de Kraven* a ceci de particulier qu'il ne fait pas qu'entourer et prolonger la fiction, mais qu'il lui appartient pleinement. La mystification opérée par Xavier Mauméjean, qui s'inspire d'une série fictive pour écrire ses propres romans et qui mélange réalité et fiction, est soutenue et relayée par une parure éditoriale conférant encore plus de force à l'entreprise de mystification du lecteur. Généralement, le paratexte, tant le titre, l'avant-propos, les illustrations que la jaquette, est le lieu particulier du « contrat générique »<sup>115</sup> entre l'auteur et son lecteur. Cette « frange du texte », comme l'appelle Philippe Lejeune<sup>116</sup>, est porteuse d'un commentaire de l'auteur et permet une action directe sur le public. Cette « transaction »<sup>117</sup> est ici mise au service d'une mystification qui fait écho à celle du récit. Dans la préface de 2009, pour accréditer la fiction d'une réécriture de la collection de « La ligue des héros », Mauméjean cherche à atténuer sa responsabilité auctoriale en partageant cet élément paratextuel avec des cosignataires, mais aussi avec des témoins qui soulignent à quel point le matériel narratif original a fait l'objet d'une chaîne de diffusion dont Mauméjean n'est qu'un maillon. Bien évidemment, il ne saurait être question de reléguer l'auteur à un rôle aussi modeste; cette fiction n'est que l'un des nombreux procédés textuels qui participent à un effet de mystification.

---

<sup>115</sup> Gérard Genette, *Palimpsestes*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Essais », 1982, p. 10.

<sup>116</sup> Philippe Lejeune, *Le pacte autobiographique*, Paris, Éditions du Seuil, 1975, p. 45, cité dans Gérard Genette, *Seuils*, *op. cit.*, p. 8.

<sup>117</sup> Gérard Genette, *Seuils*, *op. cit.*, p. 8.

## CONCLUSION

Une structure en perpétuelle évolution, un tome fragmentaire et un autre linéaire, des emprunts à divers genres établis, une abondance de références historiques et littéraires pour mettre en place les différents univers, des modifications apportées à ces références qui troublent notre perception de ce qui est authentique et de ce qui est fictif, un paratexte qui repose sur un subterfuge éditorial dans le but d'authentifier une série fictive : tous ces éléments participent au processus d'incorporation et de réinterprétation à l'œuvre dans le *Cycle de Kraven*. Les multiples pistes et matériaux intégrés dans les romans en complexifient la lecture en orientant notre lecture vers de nombreuses voies. Cependant, la poétique du recyclage que pratique Xavier Mauméjean permet au *Cycle de Kraven* de se constituer comme un tout unifié en dépit de son hétérogénéité. En effet, l'inscription d'éléments historiques et littéraires au sein des romans du cycle a un effet unificateur puisqu'elle permet à des référents qui n'appartiennent pas tous à la même période ou au même univers de se côtoyer dans une temporalité uchronique, c'est-à-dire reconnaissable mais altérée. Plus encore, le *steampunk*, qui domine nettement le cycle, ne fait pas que recycler des événements ou personnages historiques, mais puise dans une culture très vaste, soit dans « l'imaginaire populaire du XIX<sup>e</sup> s. et de la première moitié du XX<sup>e</sup> s. »<sup>118</sup>, pour alimenter sa fiction. Le *Cycle de Kraven* correspond parfaitement à la définition que donne Étienne Barillier de la fiction rétro-futuriste dont relève le *steampunk* : il s'agit de la « fusion des motifs, des figures et des thématiques de l'imaginaire passé. Cette métatextualité permet de coller et de juxtaposer en un univers

---

<sup>118</sup> Étienne Barillier, *Tout le steampunk!*, op. cit., p. 265.

unique une multitude de références, puisant tout autant dans la fiction [...] que dans la réalité »<sup>119</sup>. C'est ainsi que Peter Pan s'allie avec Sindbad le marin, issu des *Milles et une nuits*, et Masque de Jade, alias Fu Manchu<sup>120</sup>. L'écriture de Mauméjean, en exploitant la grande liberté intertextuelle du *steampunk*, dédouble ce principe de fusion : il crée d'abord une fausse ligue de héros par l'incorporation de personnages de fiction déjà existants, et celle-ci sert par la suite d'intertexte principal à la série « réelle » du *Cycle de Kraven*. Cette mystification est dans le plus pur esprit *steampunk* : l'ensemble textuel ne fait pas que réutiliser des figures historiques ou littéraires déjà existantes, il puise au cœur même de l'imaginaire de l'ère victorienne anglaise pour se créer, de toutes pièces, des sources de références qui semblent dater de cette époque. Le *Cycle de Kraven* tisse ainsi, avec différents univers, matériaux et époques, un réseau référentiel riche et complexe, dont les fils, authentiques ou seulement en apparence, forment une toile complète et unie.

*La Ligue des héros* et *l'Ère du dragon* ne sont pas les seuls romans de Xavier Mauméjean à relever d'une poétique de recyclage, qui semble être courante chez l'auteur. Il faut toutefois mentionner que le *Cycle de Kraven* est sa manifestation la plus extrême, appuyée par l'esthétique *steampunk* dont les autres romans ne relèvent pas nécessairement, à l'exception de *La vénus anatomique* (2004) mettant en scène des recherches mécaniques et robotiques, dans une Allemagne du XVIII<sup>e</sup> siècle, qui s'inspirent de ce domaine. Délaissant les emprunts littéraires et les thèmes mécanistes du *steampunk*, les autres romans penchent du côté de l'uchronie plus générale pour réécrire et recycler l'Histoire. Dans *Rosée de feu* (2010), le lecteur est projeté au Japon, lors de la

---

<sup>119</sup> Étienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le steampunk!*, op. cit., p. 17.

<sup>120</sup> Fu Manchu est un personnage d'origine asiatique créé en 1912 par Sax Rohmer dans la série *D' Fu Manchu*.



Seconde Guerre mondiale. Fondé sur une documentation accessible dans la postface, ce roman se présente principalement comme un ouvrage historique. On y trouve des dragons dont la fonction protectrice est semblable à celle décrite dans l'*Ère du dragon*. Depuis des siècles, le Japon dresse des dragons, contrôlés grâce à des mécanismes par des pilotes, afin de protéger son ciel et son territoire. Dans le roman, les Japonais les utilisent pour affronter les avions américains qui bombardent leur pays. Les dragons sont présentés comme des entités normales, faisant partie de la culture japonaise depuis des siècles. Depuis ce temps, leur anatomie n'a plus de secrets pour les scientifiques et, lorsque les nouveaux pilotes assistent à leurs cours théoriques, ils apprennent en détail et en des termes scientifiques leur fonctionnement :

Un dragon japonais adulte mesure entre sept et neuf mètres, de sa gueule à la pointe de sa queue en forme de disque plat qui lui sert de gouvernail. L'envergure totale des ailes est de onze mètres, et il pèse dans les huit cents kilos. [...] Simplement, les dragons ont des os alvéolaires, creux comme ceux des oiseaux dont ils sont les lointains cousins. Le squelette fait vingt pour cent du poids total de la bête, ce qui la rend légère est maniable en situation de combat aérien<sup>121</sup>.

Tout comme les Êtres imaginaires devenaient des sujets d'étude pour certains scientifiques comme Niels Bohr et Erwin Schrödinger, les dragons quittent le domaine de la *fantasy* pour devenir des créatures relevant du réel.

De son côté, *Car je suis légion* (2005) remonte dans l'Histoire jusqu'à la Babylone antique et recycle l'imaginaire mythologique de la Mésopotamie (notamment Marduk et Inanna) pour construire une fiction qui penche tant du côté de la *fantasy* et du roman historique que du *thriller* policier. S'éloignant considérablement du récit historique, *Freakshow!* (2007) et *Lilliputia* (2008) puisent dans d'autres genres et domaines. Le premier penche du côté du fantastique, recyclant des créatures tels les

---

<sup>121</sup> Xavier Mauméjean, *Rosée de feu*, Saint-Mammès, Belial, 2010, p. 43.

vampires et les loups-garous, ainsi que le personnage du chasseur de monstres, incarné dans le roman par Hugo Van Helsing, un descendant de l'Abraham Van Helsing de Bram Stoker. Quant à lui, le roman *Lilliputia* quitte les domaines de la science-fiction et de la *fantasy* pour adopter un style d'écriture relevant de la comédie tragique. Le nain Elcana, le protagoniste principal, à l'image du personnage mythique de Prométhée, est projeté dans Lilliputia, la cité naine, dans le parc d'attraction de Dreamland, à New York. Obligé d'obéir aux ordres du propriétaire du parc, un dénommé Sébastian Thorne, considéré comme un dieu par les habitants du parc, Elcana tente de se défaire de ces lois qui le forcent à jouer un rôle devant les visiteurs et qui l'empêchent de se réaliser pleinement.

Ces deux romans, *Freakshow!* et *Lilliputia*, entretiennent de nombreux liens avec les romans du *Cycle de Kraven*, créant un réseau intratextuel qui enrichit la poétique de recyclage de l'auteur. Le personnage de Sebastian Thorne est mentionné dans la préface de *Kraven* : pendant quelques années, il aurait été le directeur du journal où étaient initialement publiées les premières aventures du Sauveur de l'Empire. Ainsi, le chemin de cet homme provenant d'un autre roman a-t-il croisé le chemin de « La Ligue des Héros ». De plus, l'*Ère du dragon* explique que certains Êtres imaginaires auraient trouvé refuge en Amérique, à Coney Island, avec les autres habitants du parc dont les freaks et les nains de Lilliputia qui sont les personnages centraux de *Lilliputia* :

Les natifs de Nulle Part qui avaient effectué le grand voyage jusqu'en Amérique s'étaient retrouvés parqués à Coney Island, dans un camp pour réfugiés baptisé « Dreamland ». L'endroit jouxtait les parcs d'attraction qui fleurissaient à la pointe de l'île. Ainsi, des sorts véritables voisinaient avec les attractions de foire, pour le plus grand plaisir des New-Yorkais. Les êtres imaginaires semblaient y trouver leur compte, fraternisant avec les freaks de la Grande Parade ou la population naine de Lilliputia. (*ÉD*, p. 67)

Du coup, deux univers romanesques se mélangent par l'introduction d'Êtres imaginaires au sein d'un monde de foire, certes étrange et burlesque mais moins fantaisiste. Dans *Freakshow!*, nous retrouvons le personnage de Tatiana, surnommée l'Exécutrice Rouge, qui, dans l'*Ère du dragon*, accompagne Sergueï Dovchenko dans sa recherche d'indices sur la Consommation. De plus, les deux romans présentent un passage identique, mots pour mots (à l'exception des noms des personnages). Dans le second tome du cycle, il s'agit de la scène de préparation au combat du colonel japonais Shiba, de Bud Colt et de l'Allemand Arnim von Asch lors de la Révolte des Boxers. Ledit passage occupe environ une page entière, mais nous ne présenterons ici que le début :

Le colonel Shiba méditait en silence. Il contemplait le fourreau de magnolia, appréciant le poli de la laque, subjugué par la maîtrise des anciens artisans. L'officier tenait l'arme de son père, qui lui-même l'avait reçue de ses ancêtres. Shiba réprima un sanglot. Dépositaire d'une ancienne tradition, celles des samouraïs entièrement dévoués à leur maître, il devait faire honneur au sabre. D'un geste assuré, mais avec délicatesse, le colonel tira son katana. La lame incurvée étincela au feu électrique, absorbant l'éclairage artificiel pour le purifier<sup>122</sup>. (*ÈD*, p. 105)

Si l'on se fie aux dates de parution de ces romans, il semble que ce soit *Freakshow!* qui reprend le passage du *Cycle de Kraven*. D'autres liens se tissent entre l'*Ère du dragon* et *Freakshow!*, notamment par la présentation dans ce dernier de la même théorie émise par Baycroft dans le second volet du *Cycle de Kraven*, selon laquelle Peter Pan est un être qui hante l'Angleterre depuis des siècles :

---

<sup>122</sup> Le passage dans *Freakshow!* met seulement en scène le Japonais Riuichy Tanaka. Or, tous les gestes que l'Américain et l'Allemand posent dans l'*Ère du dragon* sont les mêmes. Voici l'extrait : « Riuichy Tanaka méditait en silence. Il contemplait le fourreau de magnolia, appréciant le poli de la laque, subjugué par la maîtrise des anciens artisans. Le leader du Giri tenait l'arme de son père, qui lui-même l'avait reçue de ses ancêtres. Tanaka réprima un sanglot. Dépositaire d'une ancienne tradition, celles des samouraïs entièrement dévoués à leur maître, il devait faire honneur au sabre. D'un geste assuré, mais avec délicatesse, Riuichy tira son katana, parfait anagramme de son nom, comme une plaisanterie shintoïste. La lame incurvée étincela au feu électrique, absorbant l'éclairage artificiel pour le purifier » : Xavier Mauméjean, *Freakshow!*, Paris, Baleine, 2007, p. 23.

Le romancier et dramaturge écossais [James Matthew Barrie] ne s'était pas contenté d'offrir au monde un chef-d'œuvre, ce *Peter Pan* qui enchantait encore les esprits. En décrivant l'enfant aux oreilles de faune qui à tout jamais refuse de grandir, Barrie avait réveillé le *Green Man* dans les esprits d'Angleterre, une créature immortelle, surgie de Nulle Part, qui faisait de la Couronne son terrain de jeu, depuis le début. Dieu Pan des navigateurs grecs qui avaient accosté l'île, Chevalier Vert qui s'oppose au roi Arthur, Robin Hood défiant l'usurpateur depuis sa forêt de Sherwood, puis le Puck de Shakespeare, malicieux perturbateur dont le nom rappelait à la fois Pan et frère Tuck, l'homme vert du folklore britannique n'avait jamais été aussi vivant. Cela, par le talent de son biographe qui, en retour, avait accédé à la célébrité<sup>123</sup>.

Ces exemples montrent Mauméjean recycler non seulement les renvois à d'autres auteurs, mais reprendre certains éléments ou motifs de sa propre écriture d'un texte à l'autre. Un tel souci des jeux intertextuels peut se comprendre dans la mouvance de l'uchronie, plus spécifiquement du *steampunk*, domaine qui « revendique pleinement une démarche récréative et divertissante »<sup>124</sup>. Sur le plan de l'intertextualité, le *Cycle de Kraven* correspond à ce qu'Étienne Barillier nomme « l'âge baroque »<sup>125</sup> du *steampunk*. On sait que ce dernier est né d'un simple jeu littéraire de la part de trois auteurs : Tim Powers, James P. Blaylock et K. W. Jeter. En réaction au cyberpunk, qui traçait un portrait sombre et cynique de la société, ils ont voulu créer des récits humoristiques qui, par des jeux référentiels allant de la reproduction d'un cadre historique teinté d'éléments fantastiques à l'élaboration d'une suite fictive pour une œuvre réelle<sup>126</sup>, plongent de manière ludique au cœur de l'imaginaire populaire. Par la démultiplication des emprunts et des emboîtements référentiels, le *Cycle de Kraven* pousse très loin cette logique et la fait basculer dans cet « âge baroque », « stade au sein duquel le genre devient son propre

---

<sup>123</sup> Xavier Mauméjean, *Freakshow!*, op. cit., p. 35.

<sup>124</sup> Étienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le steampunk!*, op. cit., p. 49.

<sup>125</sup> *Ibid.*, p. 265.

<sup>126</sup> K. W. Jeter publie *Morlock Night* (1979) qui est une suite directe de *La Machine à explorer le temps* de H. G. Wells, tandis que Tim Powers, avec *Les Voies d'Anubis* (1983), reconstruit la ville de Londres du début du XIX<sup>e</sup> siècle en y introduisant une ancienne magie égyptienne et des créatures maléfiques.

sujet à coup de jeux référentiels exhumant son histoire passée »<sup>127</sup>. Puiser dans le vaste réservoir de la littérature populaire du XIX<sup>e</sup> siècle donne lieu à « un foisonnement incroyable d’imaginaires »<sup>128</sup>, que le *Cycle de Kraven* a en commun avec d’autres produits culturels, qui font appel au recyclage et à la mystification. Il suffit de penser à l’ouvrage documentaire *Boilerplate History’s Mechanical Marvel* (2009), coécrit par Paul Guinan et Anina Bennet, qui trace l’histoire d’un faux robot qui aurait existé au XIX<sup>e</sup> siècle<sup>129</sup>; à la série télévisée *The Secret Adventures of Jules Verne* (2000), dans laquelle Jules Verne devient le protagoniste de ses romans qui ne sont plus des œuvres de fiction mais des souvenirs de ses propres aventures; et au roman *Délius, une chanson d’été* (1997) de David Calvo qui crée un monde parallèle semblable au nôtre s’inspirant fortement de la *fantasy* et du roman policier. Ces ouvrages, y compris celui de Mauméjean, ont en commun un canular établissant les bases du récit; un changement de perception des œuvres fictionnelles qui deviennent des témoignages du réel; une forte influence de divers genres littéraires; et une volonté de ressembler à notre monde actuel. Ce qui distingue cependant le *Cycle de Kraven* est l’amplitude du foisonnement référentiel qui n’est pas sans donner le vertige au lecteur lorsque celui-ci cherche à saisir cette fiction rétro-futuriste riche en intertextes et en jeux référentiels. Pour son plus grand plaisir, le lecteur se trouve ainsi engagé dans une forme de labyrinthe référentiel, où sa crédulité est constamment mise à l’épreuve, à l’image de Peter – figure centrale et emblématique du cycle – pour qui la vie est un jeu.

---

<sup>127</sup> Étienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le steampunk!*, op. cit., p. 265.

<sup>128</sup> *Ibid.*, p. 73.

<sup>129</sup> L’existence de ce robot repose sur un canular : il a été inventé sur un site Web par Guinan qui l’a ancré dans l’Histoire à l’aide de documentations et d’images d’archives truquées. Toutefois, les visiteurs du site ont réellement cru qu’un tel robot avait été créé. L’ouvrage documentaire *Boilerplate History’s Mechanical Marvel* poursuit le canular, mêlant de fausses illustrations à des citations authentiques.

## BIBLIOGRAPHIE

### A. Corpus à l'étude

MAUMÉJEAN, Xavier, *La ligue des héros*, Paris, Mnémos, 2002, 224 p.

\_\_\_\_\_, *L'ère du dragon*, Paris, Mnémos, 2003, 416 p.

\_\_\_\_\_, *La ligue des héros*, Paris, Points, 2008, 269 p.

\_\_\_\_\_, *L'ère du dragon*, Paris, Points, 2008, 467 p.

\_\_\_\_\_, *Kraven*, Paris, Mnémos, 2009, 479 p.

\_\_\_\_\_, *The League of Heroes*, adaptation de Manuella Chevalier, Encino (Californie), Black Coat Press, 2005, 248 p.

### B. Autres romans de l'auteur

MAUMÉJEAN, Xavier, *La vénus anatomique*, Paris, Mnémos, 2004, 246 p.

\_\_\_\_\_, *Car je suis légion*, Paris, Mnémos, 2005, 351 p.

\_\_\_\_\_, *Freakshow!*, Paris, Baleine, 2007, 188 p.

\_\_\_\_\_, *Lilliputia*, Paris, Calmann-Lévy, 2008, 445 p.

\_\_\_\_\_, *Rosée de feu*, Saint-Mammès, Belial, 2010, 290 p.

### C. Intertextes principaux du Cycle de Kraven

#### 1. Romans

BARRIE, James, *Peter Pan* [1911], Paris, J'ai lu, coll. « Libro », 1982, 143 p.

BARRIE, J. M., *Peter Pan dans les Jardins de Kensington* [1906], Paris, Hachette et Cie, 1907, 120 p. Consultation sur le site Gallica :

<http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k6570654z/fl.image>

WELLS, Herbert George, *Les premiers hommes dans la lune* [1901], Paris, Livre de Poche, 1967, 256 p.

#### 2. Bande dessinée

MOORE, Alan et Kevin O'NEILL, *The League of Extraordinary Gentlemen*, The Omnibus Edition, New York, Vertigo, 2011, 1 vol. (non pag.).

### 3. Film

GERONIMI, Clyde, Wilfred JACKSON et Hamilton LUSKE, *Peter Pan* [film d'animation], Walt Disney Pictures, 1953.

#### D. Corpus critique

##### 1. Sur le *steampunk*

BARILLIER, Étienne, *Steampunk!*, Montélimar, Les moutons électriques, coll. « Bibliothèque des miroirs », 2010, 352 p.

BARILLIER, Étienne et Raphaël COLSON, *Tout le steampunk!*, Montélimar, Les moutons électriques, 2014, 350 p.

BARILLIER, Étienne et Arthur MORGAN, *Le guide steampunk*, Chambéry, Actusf, 2013, 307 p.

DELMAN, Matthew, « Determining the Roots of Steampunk: A Comparison of Contemporary Works with Nineteenth and Early Twentieth Century Forerunners of Speculative Fiction », dans Teague, Gypsey Elaine (dir.), *Presentations of the 2010 Upstate Steampunk Extravaganza and Meetup*, Newcastle upon Tyne (Angleterre), Cambridge Scholars, 2011, p. 83-110.

GIRARDOT, Jean-Jacques et Fabrice MÉRESTE, « Le *Steampunk* : une machine littéraire à recycler le passé », *Cycnos*, volume 22, n° 1, octobre 2005. Consultation en ligne, URL : <http://revel.unice.fr/cycnos/index.html?id=472> [page consultée le 25 mars 2014]

ONION, Rebecca, « Reclaiming the Machine: An Introductory Look at Steampunk in Everyday Practice », *Neo-Victorian Studies*, vol. 1, n° 1, 2008, p. 138-163.

PERSCHON, Mike Dieter, *The Steampunk Aesthetic: Technofantasies in a Neo-Victorian Retrofuture*, thèse de doctorat, Edmonton, University of Alberta, 2012, 281 p.

RENARD, Benjamin, « La réappropriation des grandes figures littéraires du XIX<sup>e</sup> siècle dans le roman graphique *steampunk* du XX<sup>e</sup> siècle : *The League of Extraordinary Gentlemen* (vol. 1 et 2) de Alan Moore et Kevin O'Neill », *Mosaïque : revue des jeunes chercheurs en sciences humaines*, vol. 7, 2011, p. 116-139.

ROSE, Margaret, « Extraordinary Pasts : Steampunk as a Mode of Historical Representation », *Journal of the Fantastic in the Arts*, vol. 20, n° 3, 2009, p. 319-333.

##### 2. Sur la *fantasy* et la science-fiction

###### 2.1. Études

- BESSION, Anne, *La fantasy*, Paris, Klincksieck, coll. « 50 questions », 2007, 205 p.
- BESSION, Anne, *D'Asimov à Tolkien : cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, CNRS Éditions, 2004, 250 p.
- BESSION, Anne et Myriam WHITE-LE-GOFF (dir.), *Fantasy, le merveilleux médiéval. Actes du colloque du CRELID*, Paris, Bragelonne, coll. « Essais », 2007, 256 p.
- BOULD, Mark et Sherryl VINT, *The Routledge Concise History of Science Fiction*, Londres, Routledge, 2011, 247 p.
- CANARY, Robert H., « Science Fiction as Fictive History », *Extrapolation : A Journal of Science Fiction and Fantasy*, vol. 16, 1974, p. 81-95.
- CLUTE, John et John GRANT (dir.), *The Encyclopedia of Fantasy*, Londres, Orbit, 1999, 1076 p.
- CLUTE, John et Peter NICHOLLS (dir.), *The Encyclopedia of Science Fiction*, Londres, Orbit, 1993, 1370 p.
- DUPEYRON-LAFAY, Françoise, *Détours et hybridations dans les œuvres fantastiques et de science-fiction*, Aix-en-Provence, Publications de l'Université de Provence, coll. « Regards sur le fantastique », 2005, 282 p.
- GEVERS, Nicholas David, *Mirrors of the Past : Versions of History in Science Fiction and Fantasy*, thèse de doctorat, Cape Town, University of Cape Town, 1997, 336 p.
- GOIMARD, Jacques, « Critique de la science-fiction », dans *Univers sans limite*, Paris, Pocket, coll. « Agora », 2002, 672 p.
- JAMES, Edward et Farak MENDELSON, *The Cambridge Companion to Science Fiction*, New York, Cambridge University Press, 2003, 295 p.
- LABBÉ, Denis, « De l'intertextualité dans la fantasy française », *Iris : les cahiers du Gerf*, vol. 24, 2002-2003, p. 303-311.
- LAVOCAT, Françoise (dir.), *La théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, CNRS Éditions, 2010, 326 p.
- MANFRÉDO, Stéphane, *La science-fiction*, Paris, Le Cavalier bleu, coll. « Idées reçues », 2005, 126 p.
- RUAUD, André-François, *Panorama illustré de la fantasy & du merveilleux*, Lyon, Moutons électriques, 2004, 431 p.



SHONODA, Mary-Anne, « Metaphor and Intertextuality : A Cognitive Approach to Intertextual Meaning-Making in Metafictional Fantasy Novels », *International Research in Children's Literature*, vol. 5, n° 1, 2012, p. 81-96.

## 2.2. Site Web

*Cafard cosmique: littératures de l'imaginaire : science-fiction, fantasy, fantastique.*  
<http://www.cafardcosmique.com/>

## 3. Sur l'uchronie

### 3.1. Études

ALKON, Paul, « Alternate History and Postmodern Temporality », dans *Time, Literature and the Arts : Essays in Honor of Samuel L. Macey*, Victoria, University of Victoria, 1994, p. 65-85.

BAURIN, Camille, « Le super-héros contemporain. Uchronie et réinterprétation fictionnelle de l'Histoire », *Mots. Les langages du politique*, n° 99, 2012, p. 45-60.  
URL : [www.cairn.info/revue-mots-2012-2-page-45.htm](http://www.cairn.info/revue-mots-2012-2-page-45.htm).

CHAPMAN, Edgar L. et Carl B. YOKE, *Classic and Iconoclastic Alternate History Science Fiction*, Lewiston, Edwin Mellen Press, 2003, 330 p.

HELLEKSON, Karen, « Toward a Taxonomy of the Alternate History Genre », *Extrapolation : A Journal of Science Fiction and Fantasy*, vol. 41, n° 3, 2000, p. 248-256.

HENRIET, Éric B., *L'histoire revisitée : panorama de l'uchronie sous toutes ses formes*, Amiens, Encrage, coll. « Interface », 2004, 415 p.

\_\_\_\_\_, *L'uchronie*, Paris, Klincksieck, coll. « 50 questions », 2009, 232 p.

\_\_\_\_\_, *Pourquoi écrit-on de l'uchronie?* Article en ligne, URL : [http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/intermedialites/e2/pdfs/e2\\_henriet.pdf](http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/intermedialites/e2/pdfs/e2_henriet.pdf) [page consultée le 11 février 2014]

MAUMÉJEAN, Xavier, « Théorie de l'inquiétude », *Cycnos*, vol. 22, n° 1, octobre, 2005, mis en ligne le 13 octobre 2006, URL : <http://revel.unice.fr/cycnos/index.html?id=489>. [page consultée le 11 février 2014]

RANSOM, Amy J., « Warping Time : Alternate History, Historical Fantasy, and the Postmodern *uchronie québécoise* », *Extrapolation* (Brownsville, University of Texas), vol. 51, n° 2, 2010, p. 258-280.

\_\_\_\_\_, « Alternate History and Uchronia : Some Questions of Terminology and Genre », *Foundation : The International Review of Science Fiction*, vol. 32, n° 87, 2003, p. 58-72.

### **3.2. Site Web**

*Uchronia, the Alternate History List* : [www.uchronia.net](http://www.uchronia.net) [consultation septembre 2014]

### **4. Sur l'Histoire dans la littérature**

BÉNICHOU, Paul et al., *L'histoire comme genre littéraire*, Paris, Librairie J. Corti, coll. « Mesure n° 1 », 170 p.

CICHOCKA, Marta, *Entre la nouvelle histoire et le nouveau roman historique : réinventions, relectures, écritures*, Paris, L'Harmattan, 2007, 418 p.

GENGEMBRE, Gérard, *Le roman historique*, Paris, Klincksieck, coll. « 50 questions », 2006, 159 p.

PRSTOJEVIC, Alexandre, *Raconter l'histoire*, Paris, L'Improviste, coll. « Aéronautes de l'esprit », 2009, 228 p.

### **5. Sur la paralittérature**

ARTIAGA, Loïc, *Le roman populaire en France (1836-1960). Des premiers feuilletons aux adaptations télévisuelles*, Paris, Éditions Autrement, 2008, 186 p.

BOYER, Alain-Michel, *La paralittérature*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Que sais-je? », 1992, 127 p.

COUÉGNAS, Daniel, *Introduction à la paralittérature*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 1992, 200 p.

REUTER, Yves, *Le roman policier*, Paris, A. Colin, 2007, 127 p.

### **6. Sur l'intertextualité, la réécriture et le recyclage**

ARON, Paul (dir.), *Du pastiche, de la parodie, et de quelques notions connexes : neuf études*, Québec, Éditions Nota Bene, coll. « Sciences humaines », 2004, 250 p.

DIONNE, Claude, Silvestra MARINIELLO et Walter MOSER (dir.), *Recyclages : économies de l'appropriation culturelle*, Montréal, Éditions Balzac, coll. « L'Univers des discours », 1996, 352 p.

DUCHET, Claude et Stéphane VACHON, *La recherche littéraire : objets et méthodes*, Montréal, XYZ, coll. « Documents », 1998, 503 p.

ENGÉLIBERT, Jean-Paul et Yen-Maï TRAN-GERVAT (dir.), *La littérature dépliée : reprise, répétitions, réécriture*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, coll. « Interférences », 2008, 521 p.

GENETTE, Gérard, *Palimpsestes*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Essais », 1982, 574 p.

\_\_\_\_\_, *Seuils*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Essais », 1987, 426 p.

GIGNOUX, Anne Claire, *Initiation à l'intertextualité*, Paris, Ellipses, 2005, 156 p.

HÉBERT, Louis et Lucie GUILLEMETTE (dir.), *Intertextualité, interdiscursivité et intermédialité*, Québec, Presses de l'Université Laval, 2009, 495 p.

HUTCHEON, Linda, « Ironie et parodie : stratégie et structure », *Poétique : Revue de théorie et d'analyse littéraires*, vol. 9, n° 36, 1978, p. 467-477.

IDT, Geneviève, « La parodie : rhétorique ou lecture? », *Le discours et le sujet*, n° 3, 1972-1973, p. 128-173.

LIMAT-LETELLIER, Nathalie et Marie MIQUET-OLLAGNIER (dir.), *L'intertextualité*, Paris, Besançon, Presses universitaires de France-Comté, coll. « Annales littéraires de l'Université de Franche-Comté 637 », 1998, 492 p.

MARTINEAU, Yzabelle, *Le faux littéraire: plagiat littéraire, intertextualité et dialogisme*, Québec, Éditions Nota Bene, coll. « Essais critiques », 2002, 284 p.

ROBIN, Régine, « Peut-on recycler le passé ? », dans Jean Klucinkas et Walter Moser (dir.), *Esthétique et recyclages culturels : explorations de la culture contemporaine*, Ottawa, Presses de l'Université d'Ottawa, coll. « Canadian Electronic Library », 2004, p. 65 à 77.

TASSEL, Alain, *Nouvelles approches de l'intertextualité*, Nice, Presses universitaires de Nice-Sophia Antipolis, 2001, 373 p.

## **E. Ouvrages divers**

BOUDREAULT, Mélissa, *Aliss de Patrick Senécal ou la réécriture d'Alice au pays des merveilles de Lewis Carroll*, mémoire de maîtrise, Montréal, Université du Québec à Montréal, 2010, 123 p.

CHASSAGNOL, Monique, Nathalie PRINCE et Isabelle CANI (dir.), *Peter Pan, figure mythique*, Paris, Autrement, coll. « Hors collection », 2010, 176 p.

DOYLE, Arthur Conan, *The Adventure of the Bruce-Partington Plans*. Lecture en ligne : <https://sherlock-holm.es/stories/pdf/a4/1-sided/bruc.pdf>

FALZINI, Mark. W. et James DAVIDSON, *New Jersey's Lindbergh Kidnapping and Trial*, Charleston (Caroline du Sud), Arcadia, 2012, 127 p.

ISNENGGHI, Mario, *La première guerre mondiale*, Tournai, Casterman, 1993, 159 p.

JOHNSON, Derek, *Franchising Media Worlds: Content Networks and the Collaborative Production of Culture*, thèse de doctorat, Madison, University of Wisconsin, 2010, 502 p.

KILDUFF, Peter, *Red Baron. The Life and Death of an Ace*, Cincinnati (Ohio), David and Charles, 2012, 320 p.

LOISEL, Régis, *Peter Pan*, Issy-les-Moulineaux, Vents d'Ouest

- 1. *Londres*, 1990, 54 p.
- 2. *Opikanoba*, 1992, 62 p.
- 3. *Tempête*, 1994, 62 p.
- 4. *Mains rouges*, 1996, 62 p.
- 5. *Crochet*, 2001, 54 p.
- 6. *Destins*, 2004, 49 p.

MICHEL, Henri, *La seconde guerre mondiale*, Paris, Omnibus, 2001, 977 p.

ROLLS, Alistair et Marie-Laure VUAILLE-BARCAN, *Masking Strategies : Unwrapping the French Paratext*, New York, Peter Land, 2011, 194 p.

RUTHERFORD, Laura, « Victorian Genres at Play: Juvenile Fiction and *The League of Extraordinary Gentlemen* », *Neo-Victorian Studies*, n° 1, 2012, p. 125-151.

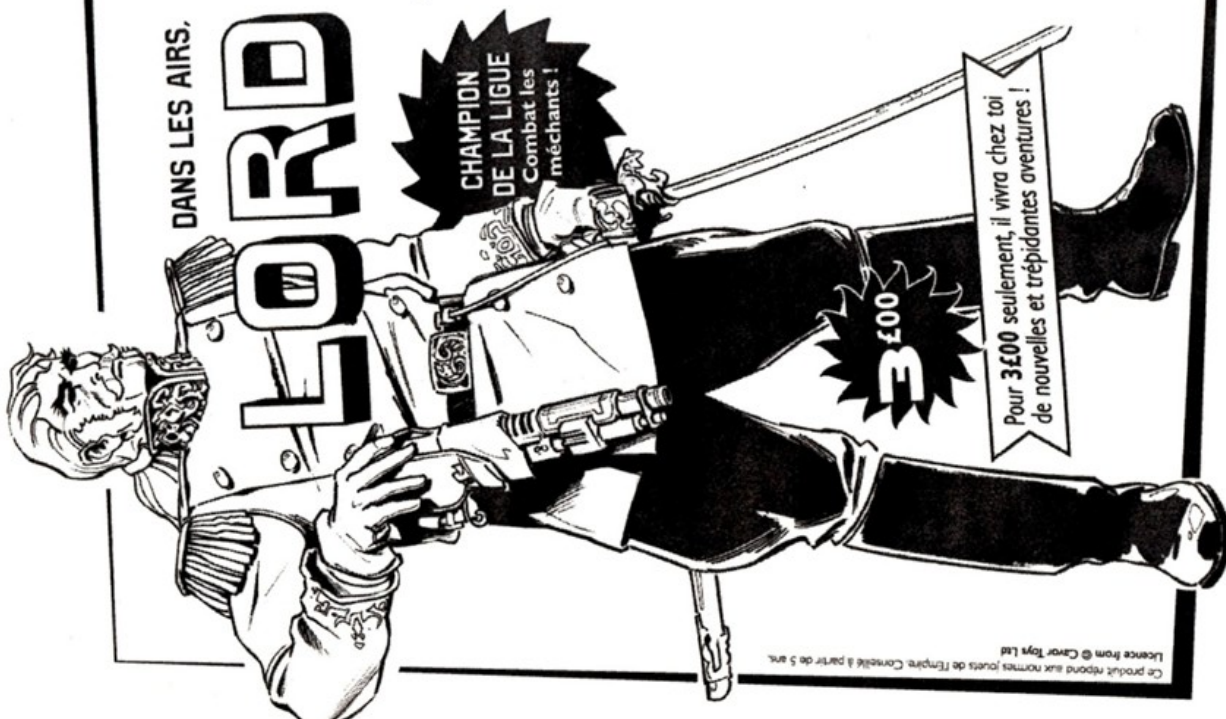
WOLDER, Burt, « The Secret Identity of Mycroft Holmes », *Baker Street Journal : an Irregular Quarterly of Sherlockiana*, vol. 53, n° 2, 2003, p. 18-23.

# ANNEXE

Bon de commande pour le jouet de Lord Kraven.

**DANS LES AIRS.**

# LEORD



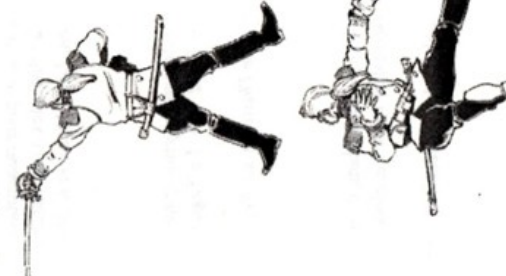
**CHAMPION DE LA LIGUE**  
Combat les méchants !

Pour 3£00 seulement, il vivra chez toi de nouvelles et trépidantes aventures !

**SOUS LA MER ET SUR LES CONTINENTS**


# KRAVEN

Aide le Sauveur de l'Empire à libérer le monde !



**TOI AUSSI!**

Rejoins les **CADETS DE LA LIGUE** en collectionnant les **POINTS DE MERITE** collés sur les blisters



**LORD KRAVEN**

- ➔ Figurine de 30 cm
- ➔ 12 points d'articulations !
- ➔ Expression ultra réaliste !
- ➔ Les mains agrippantes peuvent saisir tous les accessoires **LORD KRAVEN**.
- ➔ Médaille (Victoria Cross) sabre & pistolet et manuel-aventures inclus dans la boîte.

Ne peuvent être vendus séparément.

**BON DE COMMANDE**  
à découper et à renvoyer à :

Sir Baycroft, Reform Club  
104, Pall Mall Street - London

Je souhaite commander  exemplaire(s)  
du mannequin **LORD KRAVEN**

pour un total de \_\_\_\_\_ £.

Je paye en  
 chèque  mandat  coupons collecteurs.

Nom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Ville \_\_\_\_\_ Code Postal \_\_\_\_\_

FRAIS DE PORT GRATUITS À L'EXCEPTION DE NULLE PART.

Le produit répond aux normes jouets de l'Empire Conçue à partir de 5 ans.  
Licence from © Chariv Toys Ltd

PANCHEZ / PÉPITO / LORZ