

# L'autre, tome 1 : Le souffle de la hyène

En lice pour le Prix TSR littérature ados 2007. Proposé par Sang d'encre, le rendez-vous littéraire de la TSR

## Roman Jeunesse

**Auteur :** Pierre Bottero

**Editeur :** Rageot

**Année de publication :** 2006

**Genre :** héroïque fantaisie

### Disciplines concernées :

Français – Langues

Education aux citoyennetés

Education aux médias

### Public scolaire concerné :

 10-12 ans

 13-16 ans

 17 ans et plus



### Résumé :

Après 3600 ans de captivité, l'Autre, cette incarnation du Mal, est de nouveau libre. Et il revient à deux adolescents, ignorant encore tout l'un de l'autre, de l'affronter. Natan habite au Canada. Un des multiples pays qu'il a connus, ses incroyables qualités physiques l'obligeant lui et ses parents à fuir perpétuellement. Shaé vit à Marseille. Elle possède, tapie au fond d'elle, une Chose qu'elle ne maîtrise pas.

Bientôt, la mort violente des parents de Natan les réunit. Pourchassé et menacé, celui-ci se réfugie à Marseille où d'étranges circonstances le guident jusqu'à Shaé. Désormais – ils le savent - ils ne se quitteront plus. Et c'est ensemble, qu'ils affronteront des créatures infernales, rencontreront la Famille de Natan, apprendront l'origine de leurs pouvoirs et... leur formidable destinée.

Haletante et passionnante, cette trilogie constitue une belle porte d'entrée sur les grandes traditions littéraires qui font l'héroïque fantaisie et aborde aussi, et très subtilement, le thème de l'acceptation de soi.

### L'auteur :

Pierre Bottero affectionne deux types d'écriture : celle qui met en mots les difficultés de la vie (collection « *Vie en vrai* », Castor Poche) et celle qui conte des histoires fantastiques telles *La quête d'Ewilan* et aujourd'hui *L'Autre*.

**Pré-requis :** révision des grands genres littéraires (conte, roman fantastique...), sensibilisation aux principaux modes de discours.

### Objectifs :

- Définir le genre d'un roman et le lier à d'autres genres narratifs,
- Comprendre les différents registres narratifs : explication, description et argumentation.
- Produire des textes littéraires.

### Pistes pédagogiques :

#### 1) COMPREHENSION GENERALE

- Les personnages.** Demander aux élèves de nommer le(s) personnage(s) qui les ont marqués. Puis, au tableau, dresser la liste complète des protagonistes du roman. Caractériser leur physique et

caractère, leurs pouvoirs et particularités : le charisme de Barthélemy, le regard de Salim... Revenir à Natan et Shaé en recherchant leurs traits de caractère, **leurs ressemblances et différences**.

- b. **L'histoire**. Après avoir résumé l'intrigue en quelques phrases, retracer au tableau l'enchaînement des étapes dans l'aventure que vivent Natan et Shaé.
- c. **Le genre**. De quels autres romans les élèves pourraient-ils rapprocher *L'Autre* (évoquer *Harry Potter*, *La quête d'Ewilan*, *Le seigneur des anneaux*...) ? Savent-ils nommer ce genre littéraire ? Introduire le terme **d'héroïque fantaisie**<sup>1</sup> et le caractériser rapidement en faisant le parallèle avec les **contes**, le **roman fantastique** et **d'aventures** ou encore les **légendes**.

## ANALYSE THEMATIQUE : LA DEFINITION D'UN GENRE, L'HEROIQUE FANTAISIE

### a. Un conte

- Proposer quelques contes à la lecture et synthétiser leurs caractéristiques<sup>2</sup> : le héros a subi une **épreuve**, il poursuit une **quête** semée d'**obstacles** au cours de laquelle il rencontre des **opposants** et des **adjuvants**.
- Revenir à *L'autre* et repérer les éléments qui identifient Shaé et Natan comme des **personnages de conte**. Quelles autres caractéristiques relève-t-on ? Analyser notamment la figure de **Salim** : réfléchir à ses apparitions, aux connaissances qu'il a des Familles et aboutir à son rôle de **guide** dans le roman.
- Un **conte initiatique**. Qu'apprennent les deux héros au cours de leur quête ? Par exemple : au début du livre, leurs pouvoirs sont-ils utiles ou leur créent-ils des ennuis ? Et ensuite ?

#### Le bien contre le mal

- Dans le roman, par quoi est incarné le Mal ? Dresser (et pourquoi pas dessiner) le portrait de Jaalab et caractériser son personnage : d'où vient-il ? Est-il immortel ? Invincible ?
- Revenir aux chapitres 15 et 16 : comment les deux héros parviennent-ils à anéantir Jalaab ? De quelles qualités ont-ils fait preuve ? Faire émerger les notions de **solidarité**, de **sacrifice**.

### b. Un récit fantastique

- **Un monde irréel...**
  - **Des monstres**. Recenser les différentes créatures qui peuplent le roman. A quoi ressemblent-elles ? Quels sont leurs pouvoirs ?
  - **La Maison de l'Ailleurs**. Par qui a-t-elle été construite ? Quelle est sa fonction ?
  - Conclure en recensant les termes appartenant au **champ lexical** du fantastique (« *magie* » p.103, « *créature* » p. 44...). Les élèves en connaissent-ils d'autres ? En dresser la liste.
- **... Qui s'empare de la réalité !** Recenser les éléments qui ancrent l'histoire dans la réalité : repères de temps et de lieu (description du Canada, de Vitrolles), détails techniques (les moyens de transports), etc.
  - Quand les héros basculent-ils dans le fantastique ? Quel même terme utilisent-ils alors (p.32 et p.66) ?
  - Chercher les passages où réalité et irrationnel se rencontrent : l'apparition soudaine des créatures, l'emplacement de la Maison de l'Ailleurs sous la villa, etc.
- **Conclure** en définissant le genre fantastique et en lisant un court extrait d'une nouvelle du XIXe siècle<sup>3</sup>, *Le Horla* de Maupassant ou *Les nouvelles histoires extraordinaires* d'Allan Edgar Poe par exemple.

<sup>1</sup> Une définition de ce genre sur le site wikipedia : [http://fr.wikipedia.org/wiki/Heroic\\_fantasy](http://fr.wikipedia.org/wiki/Heroic_fantasy)

<sup>2</sup> Une bonne synthèse et une bibliographie dans ce document :

[http://www.cg49.fr/medias/PDF/themes/culture\\_sports/bdp/boite\\_outils/conte\\_traditionnel.pdf](http://www.cg49.fr/medias/PDF/themes/culture_sports/bdp/boite_outils/conte_traditionnel.pdf)

<sup>3</sup> De nombreuses ressources à cette adresse : <http://www.webletters.net/sommaire.php?entree=2&rubrique=17&sousrub=25>

### c. Et d'autres genres !

- **Le roman d'aventures.** Présenter ce genre en insistant sur le grand nombre de dangers et péripéties affrontés par les héros et sur les verbes d'action utilisés (précipiter, piler, s'élancer). Terminer la séquence avec la lecture d'extraits de *L'île au trésor* ou du *Tour du monde en 80 jours*.
- **Mythes et légendes.** Dans le roman, rechercher les références aux civilisations et légendes : les Sumériens (qui étaient-ils ?), la Tour de Babel, les créatures fantastiques (penser au « lycanthrope » ou loup-garou).

### d. Des problématiques universelles

- **L'amour** : en quels termes Natan parle-t-il de Shaé ? Comment se manifeste leur amour ? Quelles difficultés rencontrent-ils ?
- **Le poids de la société.** Etudier le dialogue entre Natan et son grand-père (p.146-147) et introduire la notion de **clan**, de **tribu** et de **d'héritage**. Pourquoi le père de Natan avait-il rompu sa famille ? Montrer qu'à son tour Natan se révolte contre le pouvoir de sa famille.

## 2) ANALYSE STYLISTIQUE

### a. Etude des modes de discours pour apprendre à identifier :

- La **description** (qui renseigne sur un lieu, un personnage...) et l'**explication** (qui donne les clés des énigmes). Un exercice pourra consister à sélectionner un chapitre et à se demander qui décrit et explique : l'auteur ou ses personnages ? Un personnage en particulier (penser à Salim et à son rôle dans l'histoire) ?
- **L'argumentation.** Etudier les dialogues pour faire ressortir les objectifs, et verbes, de ce type de discours (convaincre, discuter, admettre...). Analyser plus particulièrement les dialogues entre Natan et Shaé : comment décident-ils de la suite de leurs aventures ? L'un est-il plus convaincant que l'autre ? Conclure en montrant que le dialogue peut aussi servir à décrire ou à expliquer.

- b. **La construction du récit.** Etudier l'organisation des premiers chapitres pour mettre en évidence la mise en parallèle des vies de Shaé et de Natan. Comment s'organisent-ils jusqu'à leur rencontre ?

## 3) PISTES POUR DES ACTIVITES

- **Mise en images** : lors d'un atelier décroisé et à partir des éléments descriptifs du roman, proposer aux élèves de dessiner Helbrumes, Lycanthropes et autres Grœns. Une séance de mise en commun permettra de commenter les productions et de discuter autour de l'interprétation du texte par le dessin.
- **Composer et écrire** une nouvelle d'héroïque fantaisie. Au préalable, une fiche pourra être élaborée en commun pour rappeler les éléments classiques du genre. A son tour, cette nouvelle pourra être illustrée (monstres, lieux évoqués...).
- **De Thorgal à Lanfeust de Troy**, parcourez les rayons d'une bibliothèque pour découvrir les bandes dessinées d'héroïque fantaisie. Après avoir recueilli les réactions des élèves, organiser une séance d'étude : retrouve-t-on les mêmes caractéristiques que dans les romans ?
- **Travailler autour de l'argumentation.** Après avoir discuté et trouvé une thèse (tirée par exemple du roman), les élèves - répartis en deux groupes - travaillent sur leur argumentation en élaborant des stratégies, listant les arguments pour leur position et envisageant le point de vue adverse pour mieux le contrer. La séquence se clôturera sur une « joute » oratoire entre représentants des deux groupes.

### Pour aller plus loin :

- Une bibliographie sur l'héroïque fantaisie : <http://savoirscdi.cndp.fr/tribune/Contributions/heroic.htm>
- Une bande dessinée qui utilise les codes de l'héroïque fantaisie pour mieux les détourner : Loisel, *Le Tendre, La quête de l'oiseau du temps*, Dargaud, 28 tomes.
- Pour travailler autour du conte : [http://www.cinemaodyssee.com/tonodyssee/7\\_mode2.html](http://www.cinemaodyssee.com/tonodyssee/7_mode2.html)