



© Bibliothèque nationale de France

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE

# Le héros, la quête

En fantasy, chaque héros ou groupe de héros est indissociable de la mission qu'il doit accomplir. Cette mission, dont dépend souvent la survie du monde, bouleverse son existence. Le héros mène sa quête tout comme la quête construit peu à peu le héros.

### Héros ou zéro ?

À l'origine le mot « héros », du grec « heroes », désigne un demi-dieu réputé pour sa force et sa bravoure. Mais de Conan, le barbare musclé créé par Robert E. Howard en 1932 et interprété au cinéma en 1982 par Arnold Schwarzenegger, au jeune Harry Potter coincé dans son placard sous l'escalier dans les romans de J.K. Rowling (1997), la fantasy a su proposer des formes d'héroïsmes plus variées. Ce sont alors des laissés-pour-compte ou des personnages d'apparence ordinaire, comme Ged, le jeune chevrier dans le cycle *Terremer* (1964-2001) d'Ursula K. Le Guin. Dans *Matilda* (1988) de Roald Dahl, l'héroïne éponyme ne brille pas par sa force physique mais par son intelligence, son esprit curieux, sa magie et son grand cœur. S'il n'est plus divinisé, le héros de fantasy continue d'impressionner par sa force de caractère et sa détermination.

### À l'aventure, compagnons

Sur le modèle des héros antiques et médiévaux, mais aussi et surtout des personnages de contes, le héros de fantasy a une quête à accomplir.

Une quête qui occupe tout le récit. Il s'agit le plus souvent de réparer un tort ou d'éviter qu'il ne se produise. Même quand leurs motivations sont ambiguës, comme les personnages du *Trône de fer* de George R.R. Martin (depuis 1996), les héros sont généralement du côté du bien.

Leur mission consiste à tuer le grand méchant, à protéger les faibles et les innocents, à unifier des peuples, à préserver l'environnement naturel ou magique.

Les conséquences de la quête sont alors bien souvent extraordinaires, et emmènent le héros dans des aventures aussi merveilleuses que dangereuses.

ACTIVITÉ 1  
INVENTER UNE QUÊTE

**PARTIE 1**

Les éléments indispensables du récit

**ÉCRIRE**

**APPROFONDIR**

- A** À quel peuple appartient le héros ? Est-il un être humain, femme ou homme ? Un ou une elfe ? Un nain ou une naine ? Un ou une troll ? Pensez à consulter le grimoire du jeu Le Royaume d'Istyald pour en savoir plus sur chaque peuple.
- B** Quelles sont ses caractéristiques ? Quel est l'âge de mon personnage ? Maîtrise-t-il la magie ? Si oui, quel est son pouvoir ? Sait-il se battre ? Si oui, avec quelle arme ? A-t-il une particularité physique (oreilles pointues, pieds poilus, cheveux blancs, ailes de papillon) ?
- C** Quel est son caractère (plusieurs réponses possibles) ? Est-il courageux ? Est-il peureux ? Est-il taciturne ? Est-il toujours joyeux ?
- D** Où se déroule l'action ? Dans l'Antiquité ? Au Moyen Âge ? Pendant la Révolution française ? De nos jours ? En l'an 2460 de l'ère férubienne, après l'avènement de l'empire des ornithorynques ?
- E** Dans quel lieu se déroule l'histoire ? Dans un château ou un palais ? Dans la forêt ? Dans une école ? Au fond de la mer ? Sur une île qui flotte dans les airs ?
- F** Que doit faire mon héros ? Délivrer quelqu'un : Qui ? Pourquoi est-il emprisonné ? Qui le retient ? Trouver un objet : Lequel ? À quoi sert-il ? Où est-il caché ? Détruire un objet : Lequel ? À quoi sert-il ? Mon héros le possède-t-il déjà ou doit-il d'abord le trouver ? Comment faut-il le détruire ? Tuer un ennemi : Qui ? Pourquoi faut-il le tuer ? D'autres solutions sont-elles possibles (négociation, menace, etc.) ?
- G** Pour accomplir sa quête, mon héros va avoir besoin d'aide. Que possède-t-il ? Une épée (magique ou ordinaire) ? Un anneau d'invisibilité ? Une baguette magique ? Une guitare enchantée ? Une petite cuillère ?
- H** Comment mon héros entre-t-il en possession de cet objet ? C'est un héritage familial, il l'a toujours eu ? Il l'a volé. C'est mal ? Un autre personnage (gentil ou méchant) le lui a donné ? Il l'a acheté dans une mystérieuse boutique, qui n'était plus là le lendemain ?
- I** Qui aide le héros ? Son petit frère ? Sa meilleure amie ? Sa marraine la bonne fée ? Le vieux fou du village ? Personne ? Tout le monde est mort ? Au contraire, qui met des bâtons dans les roues de mon héros ? Un grand sorcier mystérieux ? Un terrible dragon ? Une armée de lutins ?
- J** Quelles sont les contraintes rencontrées par le héros ? Est-il pressé par le temps ? Fait-il l'objet d'une malédiction ou d'une prophétie ? Est-il obligé de se sacrifier ? Est-il plus intéressé par l'élevage des lamas que par l'idée de sauver le monde ?

---

**ACTIVITÉ 1**  
**INVENTER UNE QUÊTE**

**PARTIE 2**

Écrire sa propre quête

**ÉCRIRE**

**A** Devenez auteur de fantasy ! La première partie de l'activité vous a donné toutes les bases de votre récit. À présent, rédigez votre propre quête de fantasy. Une fois terminée, pensez à la partager avec les autres.