



2017-n°1

Anne Besson, Nathalie Prince, Laurent Bazin (dir.), *De la Pluralité des mondes : le paradigme de l'immersion dans les fictions contemporaines*

« Imaginaire des mondes féeriques dans la culture de masse pour adolescents »

Noémie Budin



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International

Résumé

Dans la fantasy contemporaine, le motif du voyage vers des univers secondaires est récurrent, et ce, notamment dans les fictions féeriques dans lesquelles les membres du Petit Peuple (Fées, Elfes, Trolls et autres Lutins) jouent un rôle essentiel. Ils permettent ainsi aux protagonistes – généralement humains – de voyager vers des univers merveilleux, soit de façon intradiégétique – à savoir les personnages qui changent physiquement de monde – soit extradiégétique – comme c’est le cas du public des fictions qui voyage virtuellement par le biais des œuvres. Cet article propose ainsi d’interpréter ces passages entre les mondes réel et féerique selon trois différents niveaux d’immersion fictionnelle caractérisant les divers types de transitions proposés par les œuvres. Il s’attache également à l’étude des rapports que les différents mondes possibles entretiennent entre eux ainsi qu’à celle du lien entre leur nature et la représentation des personnages féeriques qui y évoluent.

Mots-clés

réalité virtuelle, intermédialité, médias et jeunesse, mondes virtuels

Abstract

In contemporary fantasy, travelling to secondary worlds is a recurring pattern, especially in fairy stories. In such texts, the Little People (Fairies, Elves, Trolls and Goblins) behave as guides towards other characters willing to explore other universes. This process can be achieved through intradiegetic narratives – when characters physically travel from one world to another – as well as extradiegetic narratives – when the consumer (reader or player) virtually travels through the book or the video game, for example. This article demonstrates that there are three different degrees of immersion in fictional narratives and that they depend on the type of borders presented. The article also focuses on the relationships between these different worlds and how their natures influence the representation of fairy people who live there.

Le motif récurrent de l'évasion dans des mondes possibles semble être devenu l'un des sujets principaux des œuvres destinées à la jeunesse dans une optique culturelle de masse. Qu'il s'agisse d'un déplacement entre deux univers au sens propre du terme ou de l'intervention d'un réalisme magique, les personnages et les mondes présentés dans ces fictions sont souvent hérités de l'imaginaire traditionnel, d'abord illustré dans les contes de fées. Ce sont les Elfes, Nains, Fées, Trolls et autres Lutins qui figurent aujourd'hui sur les couvertures des *best-sellers* ou sur les boîtes de jeux, et qui par le biais de ces médias permettent au jeune lectorat de s'évader dans leurs mondes merveilleux où les lois naturelles et morales ne sont pas celles qui régissent le réel.

Ces personnages, que l'on rassemble sous l'expression *Petit Peuple*, peuvent être perçus comme les gardiens des frontières qui séparent le monde de référence (pour le protagoniste ou le lecteur,) et un autre univers – qui peut être interne au premier ou ne pas forcément s'en dissocier – vers lequel le héros est emmené au cours de l'intrigue. On parle de deuxième monde possible puisque les chronotopes, les lois physiques et morales y diffèrent totalement, offrant ainsi de nouvelles possibilités aux personnages.

Se pose alors la question du passage d'un monde à l'autre et du rôle joué par le Petit Peuple féérique dans le franchissement des frontières entre ces deux univers qui ne se limitent pas non plus à l'œuvre littéraire, mais s'étendent aujourd'hui à travers les nombreux supports médiatiques offerts à toute fiction.

Les différents niveaux de l'immersion fictionnelle féérique

Le corpus contemporain et la diversité de ses supports (qui vont du roman à la bande dessinée, en passant par le cinéma, les jeux de rôle, de plateaux ou encore vidéo) a un impact important sur le développement contemporain de l'imaginaire féérique dans la mesure où son étendue permet d'illustrer la richesse des mondes possibles, aussi nombreux que l'homme est capable d'en représenter. En se nourrissant des œuvres qui l'ont précédé et en mêlant les sources, les siècles et les différents héritages géoculturels, l'imaginaire contemporain apparaît comme une sorte de méga-réseau d'intertextualités, ce qui lui permet de renouveler tout cet héritage littéraire en emboîtant différemment notions et idées. C'est un peu comme si l'on recommençait plusieurs fois la même partie d'un jeu de plateau ou d'un Livre Dont Vous Êtes le Héros en ne faisant pas les mêmes choix : les données sont identiques, mais l'histoire, elle, diffère totalement.

À cela s'ajoute le développement intermédiatique des fictions : celles-ci diversifient les supports sur lesquels elles reposent afin de fidéliser le public ou d'en attirer un nouveau. Une même œuvre va également se servir de plusieurs médias afin que son récit soit le plus cohérent possible. L'imaginaire utilise ainsi plusieurs dispositifs qui, d'une part, l'éloignent de l'illusion

réaliste – par l'écart entre les lois naturelles et morales qui régissent les mondes réel et féerique –, et qui, d'autre part, nourrissent le réalisme des récits. Cela est fortement lié au paratexte des œuvres (légendes, cartes, langues, etc.) qui met en place un imaginaire secondaire complet et qui ne se limite pas toujours à l'œuvre pour laquelle il a été développé : par exemple, les différentes créations de Tolkien telles que ses langues ou ses créatures lui ont servi pour plusieurs de ses ouvrages et sont parfois réemployées par d'autres auteurs.

Par ailleurs, ce phénomène de transtextualité, que Gérard Genette définit comme « tout ce qui met [le texte] en relation manifeste ou secrète avec d'autres textes¹ », ne se restreint pas à la fiction dans la mesure où l'imaginaire féerique, déjà présent dans la culture populaire à travers superstitions, expressions et formules du quotidien, poursuit son développement dans de nouveaux usages. Ainsi, le Petit Peuple est omniprésent dans l'univers geek, avec par exemple les Trolls qui sont des figures désormais incontournables sur la Toile.

Autrement dit, la frontière entre le Réel et la Féerie apparaît comme plurielle, c'est-à-dire que sa représentation et l'interprétation que l'on en fait varient selon les œuvres et les publics à qui elles sont destinées. Les différents mondes possibles ne sont alors pas à considérer comme étant des réalités parallèles sur un plan unilatéral, mais plutôt comme une sorte de kaléidoscope qui permettrait de rendre compte de plusieurs niveaux d'immersion fictionnelle dans les œuvres en fonction du point de vue du lectorat. Ces niveaux sont de quatre ordres, allant du plus concret au plus abstrait (cf. Figure 1 et Tableau 1).

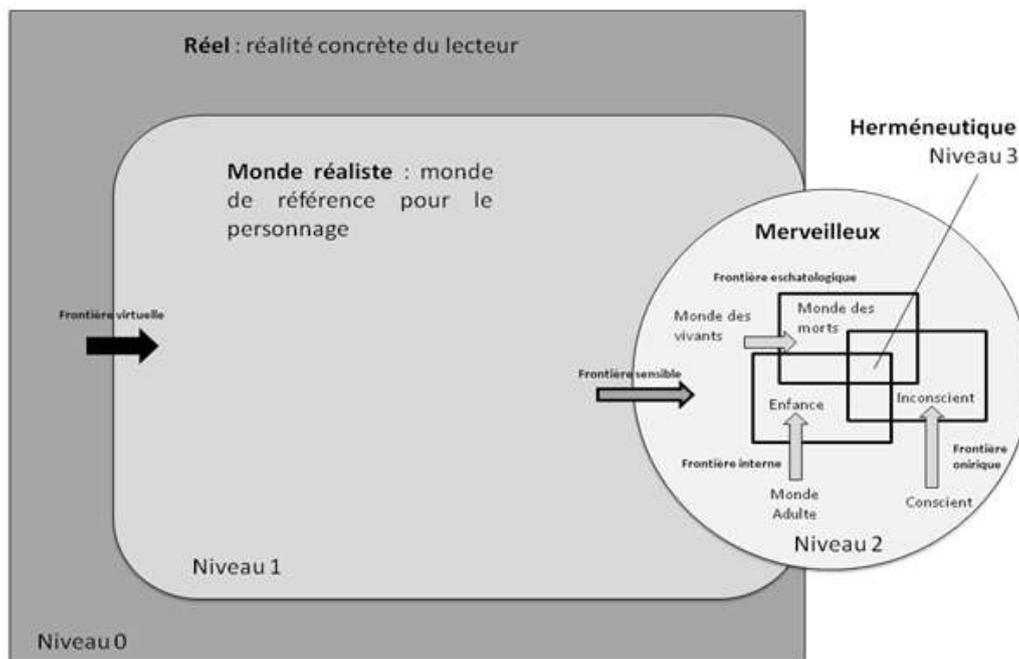


Figure 1 : Les niveaux d'immersion fictionnelle dans l'imaginaire féerique

¹ GENETTE G., *Palimpsestes, La littérature au second degré*, Paris, Seuil, 1982, p. 7.

Figure 1 : Les niveaux d'immersion fictionnelle dans l'imaginaire féerique

Niveau d'immersion	Monde réel	Monde féerique	Type de frontière	Média	Rôle du Petit Peuple
0 à 1	Réalité « concrète » (celle du lecteur)	Fiction	Virtuelle	Support fictionnel (livre, jeu, etc.)	Pacte de lecture
1 à 2	Réaliste (Monde de référence pour le personnage)	Merveilleux	Sensible	Épreuve	Hypotypose de l'irréel
2 à 3	Celui des vivants	Celui des morts	Eschatologique	Catabase et Nekuia	Psychopompe
2 à 3	Monde Adulte	Monde de l'Enfance	Interne	Parcours initiatique	Guide spirituel
2 à 3	Conscient	Inconscient	Onirique	Mise en veille de la conscience	<i>Speculum mentis</i>

Tableau 1 : Les niveaux d'immersion fictionnelle dans l'imaginaire féerique

Le premier niveau d'immersion fictionnelle

Le Niveau 0 correspond au Réel à proprement parler, c'est-à-dire la réalité concrète, effective, qui n'est pas issue de l'imagination et à laquelle appartiennent l'auteur, le lecteur et l'œuvre physique (l'objet livre, par exemple). Le Niveau 1 est celui dans lequel évolue le personnage sur lequel on choisit de se focaliser. C'est son monde de référence, celui qu'il qualifie de *réel* ou de *réaliste* puisqu'il définit la structure de base de cet imaginaire, à savoir les possibilités considérées comme étant *normales* ou *rationnelles*. Ce monde s'approche plus ou moins du Niveau 0 et repose donc parfois sur le principe d'illusion réaliste qui, selon Ricardou, définit la capacité à représenter le réel à travers l'œuvre².

La frontière entre ces deux niveaux d'immersion repose sur le support fictionnel (le livre, le jeu, etc.) grâce auquel le lecteur pénètre dans la fiction. Il s'agit d'une frontière de type virtuel, c'est-à-dire que son franchissement donne accès à ce « qui est à l'état de simple possibilité ou

² RICARDOU J., *Problèmes du nouveau roman*, Paris, Seuil, 1967, p. 75 et 87-88.

d'éventualité³. » Autrement dit, l'entrée dans l'imaginaire féerique ouvre sur des possibles parfois inconcevables dans le Réel, et donc en quelque sorte, sur une nouvelle réalité qui diffère plus ou moins de la précédente mais qui, surtout, n'appartient pas au même plan. Ainsi, toute personne réelle évolue dans le Niveau 0, mais lorsqu'elle lit un livre ou joue à un jeu, elle plonge virtuellement dans l'imaginaire qui correspond au Niveau 1 d'immersion. Dès lors, les normes et les lois auxquelles elle est soumise ne sont plus les mêmes puisque le pacte de lecture instaure des conventions entre le lecteur qui a choisi d'entrer dans la fiction, et le narrateur qui va ou non se conformer à son horizon d'attente. Quoi qu'il en soit, s'il poursuit son immersion, le lectorat accepte les conditions émises par la narration, ce qui rapproche la lecture d'une activité ludique selon la définition de Roger Caillois, c'est-à-dire un exercice soumis à des règles qui suspendent les lois ordinaires⁴.

Dans ce contexte, la présence de personnages féeriques accentue le rôle du pacte de lecture : puisqu'ils n'existent a priori pas dans le réel, admettre leur existence équivaut à consentir à de nouvelles règles. Ainsi, l'incipit de *Galymède*, fée blanche, ombre de Thym commence par la phrase : « Il était une fois, dans une ville traversée par un fleuve méandreux, une fée nommée Galymède⁵. » La formule « Il était une fois » est déjà répertoriée comme permettant au lecteur de comprendre qu'il entre dans un monde merveilleux dans lequel tout est possible. La présence de la fée illustre cela en montrant qu'il y réside des personnages qui ne répondent pas aux normes du monde auquel appartient le lecteur. Toutefois, le principe d'illusion réaliste est ensuite mis en place afin de l'aider à pénétrer plus facilement dans l'imaginaire. Le texte explique effectivement que personne ne connaît l'identité de la protagoniste qui réside « parmi les hommes dans un petit appartement au dernier étage d'un immeuble situé sur la rive gauche du grand fleuve » et que ses voisins la considèrent comme « une jeune étudiante parfaitement normale⁶ ». Ces détails mettent en place un univers réaliste, qui cherche à représenter une vie réelle, et qui correspond surtout à l'image que peut se faire le lecteur de l'existence d'une véritable étudiante. Cela est mis en opposition avec le caractère féerique de Galymède qui est « une fée blanche. Elle exauçait les souhaits et jouait les bonnes marraines quand il le fallait⁷. » Cette description répond aux stéréotypes de la fée traditionnelle, ce qui est aussi un moyen de rassurer le lecteur qui a certainement déjà lu des contes de fées et qui acceptera donc plus facilement d'entrer dans un imaginaire lui paraissant familier.

Autrement dit, la mise en place de détails réalistes et la présence d'éléments merveilleux dans les textes permettent en quelque sorte au lecteur de franchir progressivement la frontière

³ « Virtuel », *Trésor de la Langue Française informatisé* [en ligne], consulté le 3 février 2015. URL : <http://www.cnrtl.fr/definition/virtuel>.

⁴ CAILLOIS R., *Les Jeux et les Hommes, le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1967, p. 43.

⁵ FIERPIED M., *Galymède, fée blanche, ombre de Thym*, Paris, L'École des loisirs, 2012, p. 9.

⁶ *Ibid.*

⁷ *Idem.*

entre les deux premiers niveaux d'immersion fictionnelle. En oscillant ainsi entre réel et fiction, le public est donc plus facilement pris au jeu de l'imaginaire malgré le caractère invraisemblable de certains éléments merveilleux.

Le deuxième niveau d'immersion fictionnelle

Le Niveau 2 d'immersion fictionnelle apparaît au sein d'une fiction lorsque l'un des personnages voyage vers un autre monde qui n'appartient pas à sa réalité. Il peut s'agir d'une mise en abyme lorsque le protagoniste lit à son tour une histoire, cas dans lequel l'enchâssement des récits équivaut à des niveaux d'immersion de type gigogne, qui s'emboîtent les uns dans les autres. Plus généralement, le Niveau 2 se présente dans l'imaginaire féerique par le cheminement tangible d'un personnage vers un autre univers. Qu'il s'agisse pour lui de se rendre dans un autre pays, sur une autre planète, dans un monde parallèle, ou encore de voyager dans le temps, il doit traverser une frontière sensible, perceptible par les sens. Pour ce faire, il s'agit le plus souvent de franchir la séparation entre les mondes par un lieu défini (porte, arche), par un rituel (formule, potion magiques) ou par l'accomplissement d'une action. Ce passage vers l'Autre Monde constitue donc une épreuve pour le personnage et fait donc partie intégrante du récit puisqu'il est essentiel dans la réalisation de sa quête, quelle qu'elle soit. Les possibles offerts par la traversée sont donc de l'ordre du perceptible, c'est-à-dire qu'il s'agit pour le protagoniste d'accéder à des perceptions plus larges, telles qu'une clairvoyance qui permet de voir l'invisible. Cette faculté est ainsi représentée par une capacité sensible accentuée, mais elle peut également être de l'ordre du spirituel ou de l'intuitif, c'est-à-dire permettre d'accéder à une meilleure compréhension du monde, extérieur ou interne à soi.

Dans les ouvrages de type réaliste, l'enchâssement des récits crée, comme on l'a évoqué précédemment, une immersion gigogne que l'on peut qualifier d'unilatérale dans la mesure où l'emboîtement ne fonctionne que dans un seul sens et selon une logique préétablie : chaque récit est imbriqué dans le précédent en fonction de la linéarité du texte et de l'apparition de son narrateur au cours de celle-ci. Les récits merveilleux semblent, quant à eux, mettre en place une immersion fictionnelle forcément horizontale, totalement ou en partie. On observe ce phénomène chez Lewis Carroll où, comme le note Guy Leclercq, les deux passages dans les autres mondes se font, le premier par un axe horizontal-vertical (poursuite du Lapin, puis chute dans le terrier), et le second par un axe vertical-horizontal (montée sur la cheminée, puis traversée du miroir⁸). Il est alors possible de remarquer que seule l'horizontalité est à chaque fois volontaire pour Alice qui subit la verticalité : elle choisit de poursuivre le Lapin Blanc et cela l'amène à tomber dans son terrier, puis elle décide de traverser le miroir en étant contrainte de

⁸ LECLERCQ G., « Une figure aimée d'Alice : le chiasme », MOREL M. (dir.), *Lewis Carroll, Jeux et enjeux critiques*, Nancy, Presses Universitaires de Nancy, 2003, p.19-26, p.20-23.

gravir la cheminée sur laquelle il repose.

La traversée horizontale correspond ainsi à l'idée de « Pas sur le Côté » développée par Pierre Bottero dans *La Quête d'Ewilan*⁹. Ces « Pas » permettent de se déplacer d'un monde à l'autre ou d'un lieu à l'autre à l'intérieur d'un même univers. Dans cet imaginaire, il s'agit d'un don réservé aux personnages dotés de magie, que l'on appelle l'Art du Dessin. Ce potentiel témoigne du fait que dans une œuvre merveilleuse, le Niveau 2 d'immersion fictionnelle n'appartient pas nécessairement au même plan que les mondes réel et réaliste et ne s'imbrique pas nécessairement dans ce dernier. Cette autre réalité peut ainsi être représentée comme étant un monde parallèle à celui dont provient le protagoniste, voire être sans lien direct avec lui. Faire un Pas sur le Côté signifie dès lors s'écarter du cheminement traditionnel pour atteindre autre chose, l'autre côté du miroir.

Qu'elle soit concrète ou non, qu'il s'agisse d'un dessin, d'une porte, d'une forêt ou d'une introspection, la frontière entre le monde réaliste et le monde merveilleux à proprement parler permet donc aux personnages qui la franchissent d'oublier à leur tour les normes et les lois qui régissent leur propre univers afin de s'ouvrir à des possibilités d'un autre ordre. Les deux mondes diffèrent à tel point qu'il est parfois difficile de déterminer si la nouvelle réalité peut s'enchâsser dans la précédente ou si elle appartient à un autre ensemble de références. Cependant, leur frontière n'est pas toujours très nette : dans les ouvrages qui commencent leur récit dans un univers déjà féérique, il semble ne pas y avoir de rupture entre le monde de référence du personnage principal et une autre réalité vers laquelle il se rendrait. Or, les contes et leurs avatars contemporains fonctionnent tous sur la logique d'une quête visant à l'amélioration d'une situation initiale non satisfaisante. La résolution de la quête permet le plus souvent au protagoniste de changer d'état (de souillon à princesse, de pauvre à riche, de triste à heureux). C'est alors ce passage d'une situation à l'autre qui fait office de frontière entre les mondes et les niveaux d'immersion fictionnelle.

En ce qui concerne les personnages merveilleux, ils ont pour rôle dans cette traversée de guider, comme le Lapin Blanc d'Alice, les personnages vers l'autre monde dont ils proviennent. Ils représentent ainsi les possibles extraordinaires de *l'autre côté*, ils sont donc en quelque sorte une personnification de la magie. Christian Chelebourg nomme cela l'hypotypose de l'irréel, ce qu'il définit comme étant la façon dont le surnaturel expose sa magie sur le mode rhétorique de l'hypotypose, à savoir en la rendant vivante à travers le personnel féérique de sorte que le lecteur la voie se dessiner sous ses yeux¹⁰. Autrement dit, en incarnant la magie, ces personnages témoignent de l'existence d'une autre réalité et permettent, de fait, au lecteur de s'immerger plus profondément dans l'imaginaire.

⁹ BOTTERO P., *La Quête d'Ewilan*, Paris, Rageot, 2003.

¹⁰ CHELEBOURG C., *Le Surnaturel. Poétique et écriture*, Paris, Armand Colin, 2006, p. 73.

Le troisième niveau d'immersion fictionnelle

Le Niveau 3 d'immersion fictionnelle correspond quant à lui à l'herméneutique, c'est-à-dire au niveau de l'interprétation de l'imaginaire. Celui-ci n'ouvre pas sur un seul nouveau plan de lecture, mais sur des degrés d'interprétation divers qui dépendent du lecteur et de son point de vue. En ce qui concerne l'imaginaire féérique, nous avons fait le choix d'en présenter les trois principaux, à savoir le passage du monde des vivants à celui des morts, du monde adulte à celui de l'enfance et du conscient à l'inconscient, qui, semble-t-il, sont les plus couramment représentés par les œuvres contemporaines.

Le premier met en place une frontière de type eschatologique, c'est-à-dire que la fracture entre les deux univers a rapport avec la fin du monde. Il présente la mort comme finalité de la quête, non parce que le héros doit nécessairement mourir, mais parce qu'il s'agit d'un élément incontournable de toute vie. La mort est la peur majeure de l'humanité, ce que l'imaginaire représente parfaitement en en faisant l'un des sujets principaux des fictions. Il peut s'agir de mettre en scène une catabase, descente aux Enfers que Pierre A. Riffard définit comme étant « la descente de l'esprit, soit imaginaire, soit rituelle (ex. : descendre à la grotte d'Éleusis), soit spirituelle ». Selon lui, elle a lieu :

[...] soit en enfer (ex. : Orphée descendant chercher Eurydice aux Enfers) soit au royaume des morts (ex. : Jésus, selon Matthieu, XXVII), soit à l'intérieur de la Terre (ex. : l'ancre de Trophonios) ; le but est nécromantique (acquérir des savoirs ou pouvoirs par les morts), ou chamanique (extase, guérison, recherche des âmes, etc.) ou initiatique (revenir à l'origine ou à "l'intérieur") ou symbolique¹¹.

Autrement dit, il s'agit de traverser la frontière symbolique ou physique entre la vie et la mort afin d'en tirer quelque chose ou quelqu'un. Lorsque les membres du Petit Peuple ont une place secondaire dans cette traversée, c'est-à-dire qu'ils n'en sont pas le protagoniste, ils jouent le plus souvent le rôle de personnage psychopompe. Ce sont eux qui conduisent les autres personnages vers l'au-delà, ce qui coïncide avec le dispositif du Lapin Blanc qui, selon Christian Chelebourg, correspond à l'entrée dans un monde imaginaire en suivant un guide d'après le modèle de Lewis Carroll évoqué précédemment¹².

La frontière eschatologique peut également être franchie par *nekuia*, c'est-à-dire l'invocation des morts, qui consiste à les faire venir à soi pour les interroger plutôt que de se déplacer vers leur demeure. On se rapproche par là de l'hypotypose de l'irréel dans la mesure où les personnages merveilleux sont les représentants dans l'univers réaliste de leur propre monde. Il s'agit ainsi de faire surgir la merveille dans la réalité pour figurer l'existence d'autres possibles qui n'étaient jusque là pas envisagés. Cela illustre la porosité des frontières, leur ouverture

¹¹ RIFFARD P. A., *Dictionnaire de l'ésotérisme*, Lausanne, Payot, 1983, p. 68.

¹² CHELEBOURG C., *Les Fictions de jeunesse*, Paris, Presses Universitaires de France, 2013, p. 55.

bilatérale et la difficulté de hiérarchiser les différents univers qu'elles séparent. En effet, il semble parfois impossible d'établir si les personnages féeriques se manifestent dans le monde de référence du personnage principal qui n'en avait jusque là pas conscience, s'il s'agit d'un seul et même univers, d'un enchâssement de mondes possibles, ou encore de la perméabilité entre deux réalités parallèles.

L'herméneutique peut aussi permettre d'interpréter le passage d'un monde à l'autre comme figurant la transition de l'enfance à l'âge adulte ou *vice versa*. Le merveilleux, par son manque de réalisme ou son fonctionnement qui nécessite une crédulité sans limite, peut en quelque sorte se rapprocher de la logique enfantine qui s'amuse à *faire comme si* ou à vivre à *la manière de*. Entrer dans la féerie *via* la fiction nécessite, en effet, d'accepter le pacte de lecture qui contraint le lecteur à croire, le temps du récit, en tout ce que lui présente le narrateur, ce qui est beaucoup plus aisé pour un enfant car celui-ci a tendance à déjà croire en la magie de toute chose et à développer une pensée animiste qui prête vie à tout ce qui l'entoure. La présence de Fées ou de Lutins ne l'étonne donc pas, contrairement à un adulte qui, lui, possède une conscience moins encline à tout accepter sans justification logique. Voyager d'un univers réaliste vers un monde merveilleux peut donc être perçu comme une plongée dans l'imaginaire de l'enfance, ce qui peut *a priori* être considéré comme une forme de régression dans la mesure où retourner en enfance semble effacer les avantages de la croissance que sont la conscience réaliste du monde et la maturité.

Or il semblerait, au contraire, que le retour vers la féerie permette au lecteur d'oublier les contraintes qui sont les siennes afin d'explorer par la lecture des possibilités illimitées. Cela lui permet en quelque sorte d'acquérir une autre forme de maturité et une nouvelle vision du monde grâce aux réflexions suscitées par la fiction. Dès lors, qu'ils soient les personnages principaux de ce voyage vers l'Autre Monde, ou qu'ils y accompagnent le héros, les êtres féeriques apparaissent comme des guides spirituels qui assistent les protagonistes, et par leur biais le lecteur, dans leur quête initiatique car ce sont eux qui mènent les personnages vers leur destinée. Rappelons, par ailleurs, que le terme *fée* vient du latin *fatum* « destin », faisant des créatures féeriques les descendantes des déesses gréco-latines de la destinée. Notons également que ce type de frontière entre l'univers de l'enfance et le monde adulte n'est pas toujours très net puisque le cheminement des personnages leur est avant tout interne.

Enfin, le passage d'un monde à l'autre est également l'objet d'interprétations psychanalytiques visant à étudier l'inconscient personnel ou collectif par le biais de l'imaginaire littéraire. Le troisième niveau d'immersion fictionnelle peut donc être marqué par la frontière qui sépare le conscient et l'inconscient, ce que confirment les œuvres dans lesquelles le merveilleux n'est pas toujours dissocié de l'onirique : nombreux sont les personnages qui pensent rêver lorsqu'ils entrent en contact pour la première fois avec des membres du Petit

Peuple. Cette particularité témoigne alors du lien très fort qui unit le rêve et l'imaginaire, déjà longuement étudié par les psychanalystes.

Carl Gustav Jung et Paul Radin considèrent justement les lutins et leurs comparses comme étant les résidus d'une croyance primitive, le Fripon Divin, personnage qui, selon eux, appartiendrait à l'inconscient collectif, c'est-à-dire à l'imaginaire commun à l'humanité tout entière. Dès lors, comme le rêve, l'imaginaire féerique serait le *speculum mentis*, selon l'expression de Paul Radin¹³ – le miroir de l'âme individuelle¹⁴ –, la voie royale qui mène à notre inconscient et qui permet de l'interpréter. Il est alors possible de considérer les personnages féeriques comme étant des archétypes, une part de notre inconscient que l'on appelle *puer aeternus* – l'Enfant Intérieur – symbolisant la part d'ombre en chaque individu (l'*animus* ou l'*anima*). Il peut également jouer le rôle de *persona*, ce masque de théâtre figurant notre inconscient collectif ou individuel. Autrement dit, la présence des personnages féeriques dans les œuvres peut apparaître comme une personnification de l'inconscient (collectif ou personnel) afin de permettre au lecteur de porter ses réflexions au-delà de sa propre conscience.

Si ces trois propositions d'une herméneutique de l'imaginaire féerique semblent très différentes par les niveaux d'interprétation qu'elles envisagent, elles se rapprochent par leur conception commune d'une progression de l'individu par l'acte de lecture, évolution souvent mise en abyme par le fait que le héros intradiégétique la vit en même temps que le lecteur, actant extradiégétique de l'immersion fictionnelle. Ainsi, les protagonistes comme le lectorat doivent accepter de grandir pour faire leur place dans la société. Mais concéder d'entrer dans l'âge adulte, c'est consentir à s'approcher de la mort en acceptant sa condition de mortel, contrairement à Peter Pan¹⁵. Or, la peur de mourir est à la base de l'humanité dans la mesure où les autres êtres vivants, comme les jeunes enfants, ne semblent pas avoir conscience de la mortalité. On peut donc en conclure que ces trois prises de conscience correspondent aux trois phases de l'individuation, c'est-à-dire au cheminement d'un être humain vers son état d'individu à part entière. Pour le guider dans sa démarche, des personnages féeriques peuvent alors lui venir en aide, que ce soit symboliquement à travers l'acte de lecture, ou concrètement pour les protagonistes des œuvres féeriques. Étant immortels, sans âge et sans conscience du Bien et du Mal, ces êtres merveilleux apparaissent alors comme une manifestation physique dont doit se défaire l'individu accompli, ce que la société l'oblige à refouler dans son inconscient, ce qui explique probablement pourquoi les œuvres féeriques se développent de plus en plus à une époque où l'être humain est en quelque sorte *déshumanisé* par les carcans d'une culture de masse industrielle.

¹³ JUNG C. G., KERENYI C., RADIN P., *Le Fripon divin*, Genève, Georg, 1958, p. 9.

¹⁴ *Ibid.*, p. 186-197.

¹⁵ BARRIE J. M., *Pan* (1911).

Les mondes possibles et leurs représentations en féerie

La richesse des univers féeriques possibles dans le corpus contemporain peut être mesurée par l'étude de leur représentation dans les œuvres. Pour cela, il est, par exemple, possible de dégager quatre types de mondes conçus différemment à partir d'une même matière fictionnelle : le monde réaliste, le monde de fantasy, le monde féerique et le monde numérique-ludique (*Figure 2*). Ces modèles ne sont pas du même ordre, ni de la même nature, mais ils entrent souvent en relation dans l'imaginaire féerique contemporain dans la mesure où celui-ci tend de plus en plus à se développer sur divers supports.

Des représentations possibles...

Le monde réaliste est, comme on l'a déjà évoqué, un univers construit sur le modèle du réel. Il s'agit d'une dimension dont les caractéristiques, les normes et les lois sont similaires, voire identiques, à celles du monde auquel appartiennent le lecteur et le narrateur. Ses lois physiques et morales sont définies, précises et considérées comme étant logiques. Le protagoniste la considère souvent comme étant son monde de référence, c'est-à-dire qu'elle prend la place du réel pour le lecteur qui n'a alors pas forcément besoin de beaucoup de détails pour se la représenter.

Le second univers peut être nommé « *fantasyste* » car il est le modèle qui se développe dans certaines œuvres dites de *fantasy*. Il s'agit généralement d'un monde lui aussi défini et précis, mais dont le fonctionnement est étranger au personnage issu d'une dimension réaliste qui va devoir en apprendre les règles lors de son séjour. Il peut être calqué sur le monde de référence en étant présenté comme une version parallèle du même univers, de son passé ou de son avenir.

Le troisième modèle est celui du féerique ou du merveilleux. C'est le monde des contes de fées qui diffère du précédent par son manque de logique et son imprécision. Il n'y a aucune chronotopie précise : on peut par exemple mettre trois jours pour aller d'une ville A à une ville B et cinq fois plus pour faire le même chemin quelques jours plus tard sans que cela ne pose de problème à la logique du lieu. Il semble donc que l'univers féerique puisse se caractériser par son *achronie* (hors temps) et son *outopie* (non lieu), ce qui explique pourquoi dans de nombreux contes les prisonniers des Fées éprouvent généralement des difficultés pour rentrer chez eux.

Le quatrième univers est celui des jeux et du numérique qui apparaît comme un autre mode d'immersion fictionnelle dans la mesure où il engage davantage les participants à agir sur la fiction en elle-même. Pour ce faire, même si une certaine liberté est souvent offerte au joueur, celui-ci doit néanmoins obéir à des codes qui prennent le dessus sur les lois ordinaires. Ces règles sont là pour l'aider et permettent ainsi le développement d'un monde très défini et précis.

Autrement dit, les trois premiers types mondes proposés subissent une linéarité imposée par leur forme littéraire ou cinématographique qui suppose un récit dans lequel le lecteur est plutôt passif vis-à-vis de la diégèse dont il n'est qu'un observateur extérieur. Au contraire, les mondes numérico-ludiques nécessitent une certaine activité de leur public afin de faire évoluer les personnages qu'ils mettent en scène.

En outre, chacun de ces types de mondes, par son fonctionnement propre et les lois qui le régissent, adapte sa représentation des personnages féeriques qui varie également d'une œuvre à l'autre, d'un auteur à l'autre et d'un contexte de publication à l'autre. Pour illustrer ce phénomène, il est possible de s'interroger sur les représentations du troll dans ces différents univers. Ainsi, le terme *troll* vient de *trylla*, un verbe norrois qui signifie « rendre fou¹⁶ », ce qui caractérise bien le rôle de ce personnage dans les fictions et son réemploi constant dans l'imaginaire.

Ainsi, dans les contes et les légendes féeriques, il peut être un personnage dont on craint les méfaits. Ceux qui les subissent peuvent devenir fous car l'on ne voit pas agir le troll et ses actes peuvent être perçus comme une preuve d'aliénation. Mais il est avant tout un personnage issu du folklore et notamment des mythologies nordiques et scandinaves. Celles-ci s'étant peu à peu mêlées à d'autres traditions légendaires, le troll est devenu un personnage composite, aux caractéristiques variant d'un récit à l'autre : tantôt grand, tantôt petit, il est parfois confondu avec d'autres personnages féeriques tels que les lutins.

En *fantasy*, le troll est souvent un personnage bête et bourru hérité de la tradition féerique. Tolkien est à l'origine de l'archétype du troll tel qu'on le retrouve de façon récurrente dans les œuvres contemporaines : obéissant, il est souvent utilisé par les opposants d'une quête pour causer d'importantes destructions réduisant ainsi les chances de réussite des protagonistes.

C'est également cette image du troll qui est développée dans les jeux de rôle, de plateaux ou vidéo s'inspirant d'univers féeriques dont il est l'un des principaux personnages. Élément essentiel de la conception et du développement du jeu, le personnage n'a pas les mêmes réactions, les mêmes rôles, ni les mêmes pouvoirs en fonction de sa nature ou de la race d'êtres féeriques à laquelle il appartient. Le troll apparaît donc souvent comme un personnage doté d'une grande force mais à l'intelligence limitée. Il peut, par exemple, être utilisé comme chair à canon dans les batailles où il cause d'importants dégâts matériels.

Enfin le troll est, dans le monde réel ou réaliste, une personne qui, sur internet, aime provoquer par ses propos et ainsi susciter des débats polémiques. Il aime en quelque sorte rendre fous d'autres internautes. Il est souvent représenté par le visage grossier d'un personnage en train de rire, ce qui le résume à un fauteur de troubles causant, cette fois-ci, des dégâts plutôt

¹⁶ SVEINSSON E. O., *The Folk-Stories of Iceland*, [en ligne], Londres, Viking Society for Northern Research University College London, 2003, p. 163-165, consulté le 18 août 2015. URL : <http://www.vsnrweb-publications.org.uk/Text%20Series/Folk-stories.pdf>.

de l'ordre du spirituel. Ainsi, la représentation des personnages féeriques dans les fictions dépend de la conception du monde dans lequel ils évoluent : si tous tirent leurs origines d'une même matière folklorique et littéraire, ils s'adaptent aux contraintes et particularités des supports qui les développent parfois simultanément.

Des mondes en asymptotes

La figure 2 représente les quatre types de mondes précédemment définis : réaliste, *fantasyste*, féerique et numérico-ludique. Comme on l'a vu, il est difficile de définir avec précision la nature de l'univers féerique dans la mesure où celle-ci est insaisissable, comme s'il était à la fois interne et extérieur au monde des Hommes, accessible et impénétrable, proche et éloigné. C'est ce dont témoigne cet extrait des *Enchantements d'Ambremer* :

Ils venaient d'entrer dans l'OutreMonde ; ils ne tarderaient pas à arriver à Ambremer, la capitale des fées. Sur Terre, celle-ci semblait se dresser au cœur de la forêt de Saint-Germain. Mais il ne s'agissait que de son reflet trompeur. On pouvait ainsi marcher vers elle pendant des heures, sans jamais l'atteindre ni la perdre de vue – imaginez un tableau figurant une tour à l'arrière-plan : colleriez-vous votre nez sur la toile que la tour serait toujours aussi loin dans son paysage. Il en allait de même d'Ambremer, distante malgré les apparences et inaccessible à qui ne changeait pas de monde¹⁷.

Cette description rend compte du caractère évanescent du merveilleux dont on a conscience sans ne jamais parvenir à le définir ou à le maîtriser complètement. On retrouve là l'idée d'asymptote, terme mathématique qui définit une droite ou une courbe qui se rapproche d'une autre à l'infini sans qu'elles ne s'atteignent jamais. Il semblerait donc que ce terme convienne parfaitement à la définition de la spatialisation des différents mondes dans les fictions féeriques : plus ou moins proches, plus ou moins imperméables les uns aux autres, ces univers ne sont jamais totalement confondus.

Dès lors, si l'on considère le premier niveau d'immersion fictionnelle comme s'ouvrant sur un seul univers, à savoir celui de la fiction, il est possible de le représenter comme formant un premier ensemble. Celui-ci serait ensuite divisé par le second niveau d'immersion qui consiste à faire voyager le protagoniste, et par son biais le lecteur, vers un ou plusieurs autres univers. On a vu que ceux-ci pouvaient être parallèles, s'imbriquer les uns dans les autres, etc. Pour plus de facilité, ces différents mondes sont ici représentés sur un planisphère (*Figure 2*).

¹⁷ PEVEL P., *Les Enchantements d'Ambremer*, Paris, Le Pré aux clercs, 2003, p. 45.

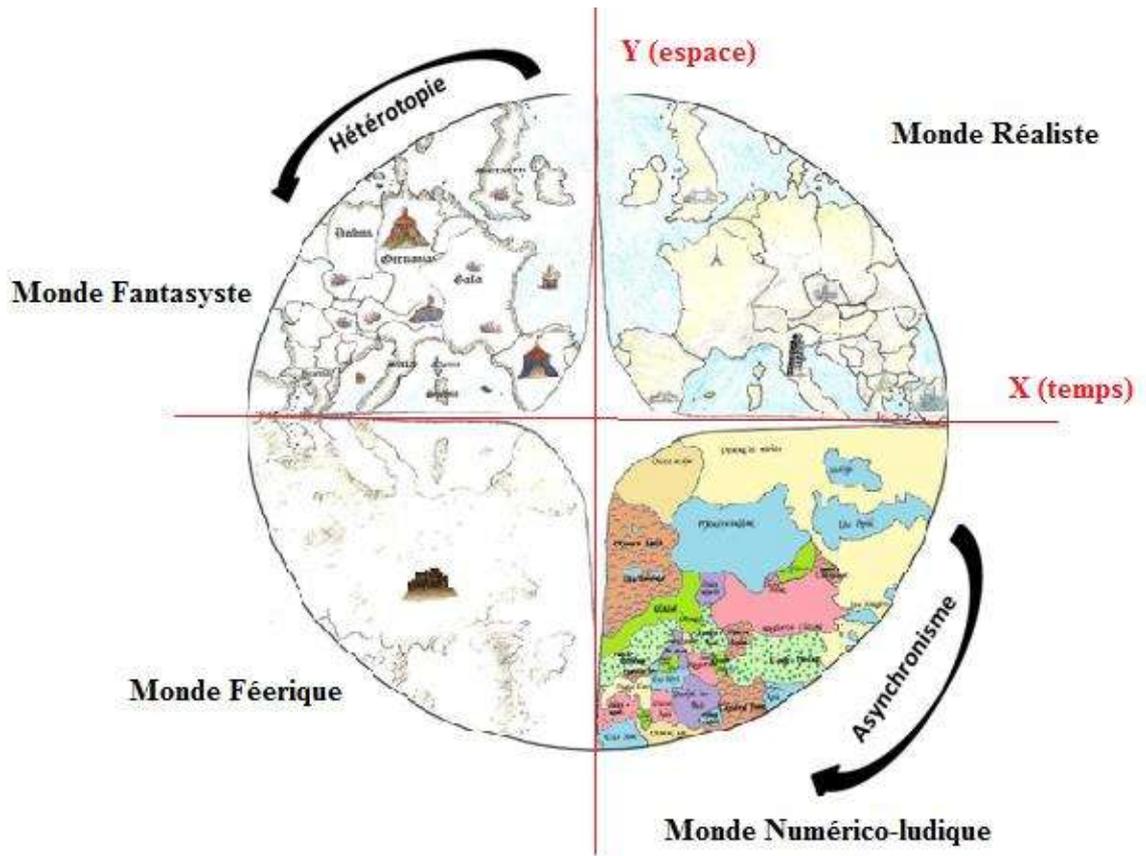


Figure 2 : Représentation Mappa Mundi des mondes possibles dans l'imaginaire féérique

Le choix de cette présentation graphique s'explique d'abord par une volonté de faire des différents mondes possibles dans les œuvres féériques un seul et même univers composé de mondes parallèles qui sont en quelque sorte les inverses les uns et des autres par leurs caractéristiques propres. Les quatre parties de la mappemonde illustrent différents mondes séparés par des divergences spatio-temporelles : les frontières qui les séparent témoignent d'un asynchronisme – leurs temporalités n'ont pas la même vitesse – et d'une hétérotopie – ils n'appartiennent pas au même espace physique. Ces dimensions prennent ici la forme d'hyperboles, courbes qui peuvent justement représenter la fonction mathématique de l'inverse [$f(x)=1/x$]. Sa forme particulière est ici l'hyperbole équilatère puisque ses asymptotes se coupent à angle droit selon l'axe espace-temps (Figure 3). On peut donc figurer par là le mouvement asymptotique qui lie les différents mondes entre eux, mais également celui qui traduit leur relation à une notion précise de l'espace-temps : aucune n'est identique à la réalité perceptible du lecteur.

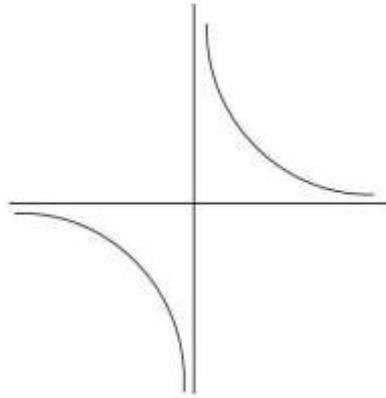


Figure 3 : Hyperbole équilatère

Néanmoins, ce choix a lui aussi été fait pour faciliter la lecture par sa simplicité dans la mesure où certaines œuvres présentent des univers aux relations plus complexes qui pourraient, par exemple, être représentées en trois dimensions. Il existe ainsi d'autres formes d'asymptotes qui pourraient décrire les relations entre les différents mondes des fictions féeriques, comme la figure 4 qui présente une courbe s'enroulant autour d'une droite dont elle se rapproche infiniment.



Figure 4 : Autre forme d'hyperbole

Mais le choix de l'hyperbole est intéressant dans la mesure où il s'agit d'une figure de rhétorique également très présente dans les fictions de l'imaginaire et jouant sur la caractérisation intensive d'une information allant jusqu'à évoquer l'impossible. Ainsi, les attributs surnaturels des personnages semblent rendus possibles par l'utilisation des hyperboles qui les définissent. Les Elfes sont, par exemple, souvent décrits comme étant dotés d'une beauté surpassant celle de tout autre créature, comme en témoigne cet extrait de « La dernière affaire de Sagamor » : « Sa beauté le frappa avec la puissance d'un coup de poing au ventre. Aucune des femmes qu'il avait connues n'était pourvue d'un visage d'une telle finesse, d'une peau aussi

claire, d'une bouche aussi pulpeuse, d'un cou aussi gracile¹⁸. » L'ensemble de cette description insiste donc sur les aspects de l'extraordinaire beauté de la jeune Elfe qui la distinguent de l'espèce humaine, à laquelle elle semble en tout point supérieure.

La description hyperbolique permet donc d'illustrer la nature hors norme des personnages féeriques qui, qu'ils soient plus ou moins beaux que les êtres humains ou dotés de pouvoirs qui leur donnent la possibilité de les dépasser, appartiennent à un autre système de références et donc à un autre monde que ces derniers. Or, l'étymologie du terme *hyperbole* rappelle sa signification première, à savoir « jeter au-delà », ce qui illustre sa capacité à représenter des faits qui ne se bornent pas à la logique du réel : cet au-delà est représenté dans les fictions par les frontières s'ouvrant sur l'Autre Monde.

Celles-ci sont ici des asymptotes aussi bien à l'espace-temps que les unes aux autres. En mathématiques, lorsque l'on effectue une comparaison asymptotique, il s'agit d'étudier le comportement d'une fonction mathématique en regard du comportement d'une autre fonction que l'on connaît bien et que l'on choisit comme échelle de référence. Ici, il s'agit en quelque sorte d'étudier la fonction de l'irréel par rapport au monde de référence du protagoniste. Il est également possible d'observer le rapport entre le Réel (monde du lecteur) à l'irréel (aspect créateur de l'imagination). Ces différents mondes semblent ainsi se rapprocher constamment les uns des autres mais ils ne sont jamais totalement confondus. Cela est impossible dans la mesure où, comme il a été évoqué précédemment, leurs fonctionnements et leurs chronotopes diffèrent.

En conclusion, les mondes possibles dans l'imaginaire féerique semblent fonctionner à la manière d'un kaléidoscope, c'est-à-dire qu'ils sont en constants mouvements et mutations. Et même s'ils sont souvent fondés sur des caractéristiques communes, la façon dont ils sont développés, perçus et interprétés est propre à chaque personne, qu'elle soit auteur ou lecteur. L'on peut donc y discerner plusieurs niveaux de lecture, différents types de frontières, des supports et des motifs variés, des considérations et des problématiques diverses, etc. Et ce phénomène est d'autant plus important aujourd'hui grâce au développement intermédiaire des fictions contemporaines qui redéfinissent sans cesse les frontières et les possibles envisageables.

La matière féerique telle qu'elle est aujourd'hui développée dans les fictions contemporaines oscille donc entre tradition merveilleuse et renouvellement fictionnel. Sa malléabilité semble en faire un matériau de l'imaginaire brut, capable de s'adapter aux problématiques et aux enjeux littéraires propres à chaque époque, ainsi qu'à un développement pouvant faire face à la profusion nécessaire au déploiement culturel de masse.

¹⁸ BORDAGE P., « La dernière affaire de Sagamor », MILLER S. et DAVOUST L. (dir.), *Elfes et Assassins*, Lyon, Mnémos, 2013, p. 13-23 et p. 20.

Bibliographie

- BORDAGE P., « La dernière affaire de Sagamor », Miller S. et Davoust L. (dir.), *Elfes et Assassins*, Lyon, Mnémos, 2013, p. 13-23.
- BOTTERO P., *La Quête d'Ewilan*, Paris, Rageot, 2003.
- CAILLOIS R., *Les Jeux et les Hommes, le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1967.
- CARROLL L., *Alice's Adventures in Wonderland & Throught the Looking-Glass*, Ware, Wordsworth Editions, 2001.
- CHELEBOURG C., *Le Surnaturel. Poétique et écriture*, Paris, Armand Colin, 2006.
- CHELEBOURG C., *Les Fictions de jeunesse*, Paris, Presses Universitaires de France, 2013.
- FIERPIED M., *Galymède, fée blanche, ombre de Thym*, Paris, L'École des loisirs, 2012.
- GENETTE G., *Palimpsestes, La littérature au second degré*, Paris, Seuil, 1982.
- JUNG C. G., Kerenyi C., Radin P., *Le Fripon divin*, Genève, Georg, 1958.
- LECLERCQ G., « Une figure aimée d'Alice : le chiasme », Morel M. (dir.), *Lewis Carroll, Jeux et enjeux critiques*, Nancy, Presses Universitaire de Nancy, 2003, p.19-26.
- PEVEL P., *Les Enchantements d'Ambremer*, Paris, Le Pré aux clercs, 2003.
- RICARDOU J., *Problèmes du nouveau roman*, Paris, Seuil, 1967.
- RIFFARD P. A., *Dictionnaire de l'ésotérisme*, Lausanne, Payot, 1983.
- SVEINSSON E. O., *The Folk-Stories of Iceland* [en ligne], Londres, Viking Society for Nothern Research University College London, 2003, p. 163-165, consulté le 18 août 2015. URL : <http://www.vsnrweb-publications.org.uk/Text%20Series/Folk-stories.pdf>.
- Trésor de la Langue Française informatisé* [en ligne], consulté le 3 février 2015. URL : <http://www.cnrtl.fr/definition/virtuel>.