



2017-n°1

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

« De possibles : espaces et immersion fictionnelle l'imaginaire à la création de mondes »

Anne-Lise Bégué (Le Mans Université)



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

Cette étude a pour but de comprendre la relation qui peut exister entre la création de mondes imaginaires et les espaces mimétiques de l'immersion fictionnelle. Pour ce faire, dans quatre ouvrages destinés à l'enfance, à savoir *Alice's Adventures in Wonderland* de Lewis Carroll, *Le Avventure di Pinocchio* de Carlo Collodi, *Peter Pan* de James Matthew Barrie et *Le Petit Prince* d'Antoine de Saint-Exupéry, nous analyserons trois espaces-types illustrant l'immersion fictionnelle, l'espace de lecture, l'espace onirique et l'espace de jeux enfantins, pour établir les étapes de la constitution d'un monde imaginaire et comprendre le passage transitoire d'une littérature à une autre.

Mots-clés

Espaces enfantins, immersion fictionnelle, mondes imaginaires, seuil

Abstract

In this contribution, we talk about the relation between wonderlands and space of fictional immersion in four books of childhood literature: *Alice's Adventures in Wonderland* (Lewis Carroll), *Le Avventure di Pinocchio* (Carlo Collodi), *Peter Pan* by (James Matthew Barrie) and *Le Petit Prince* (Antoine de Saint-Exupéry). This study analyzes three spaces which illustrate fictional immersion : space of read, space of dream and space of childhood playing. These items will establish the process of the construction of imaginaries worlds and understand the transition between two literatures.

Aux yeux de leurs lecteurs, les textes de fiction bénéficient d'une certaine unité discursive, et nulle ligne de faille ne sépare visiblement, dans les mondes qu'ils décrivent, la part de vérité de celle de la fiction¹.

Cette assertion de Thomas Pavel est d'autant plus vraie lorsque ces lecteurs sont des enfants, puisque cette immersion dans l'imaginaire se fait notamment sur le mode ludique. Aussi semble-t-il judicieux, pour appréhender au mieux l'essence d'une immersion fictionnelle, de travailler sur une littérature où le plaisir de lecture constitue un but premier ou sous-jacent. C'est pourquoi nous interrogerons cette relation entre immersion fictionnelle et création de mondes possibles dans quatre œuvres adressées à un lectorat enfantin et qui emploient de nouveaux espaces créés pour divertir ou s'évader : *Alice's Adventures in Wonderland* [1865] de Lewis Carroll², *Le Avventure di Pinocchio* [1883] de Carlo Collodi³, *Peter Pan* [1911] de James Matthew Barrie⁴ et *Le Petit Prince* [1943] d'Antoine de Saint-Exupéry⁵.

Pour répondre aux interrogations liées à cette immersion fictionnelle et analyser sa relation avec l'œuvre, il faut observer le rapport qui existe entre les différents types d'espaces dans le corpus et ce qui illustre l'immersion fictionnelle, c'est-à-dire les éléments liés à cette entrée dans la lecture où le livre peut tout autant submerger le lecteur qu'il peut être lieu de plongée pour ce dernier. Les œuvres citées ci-dessus, qui ouvrent une nouvelle ère pour les fictions de jeunesse, ont été soumises à une méthodologie précise, qui consiste à recenser et classer les lieux pour développer une typologie liée à leurs symboliques, leurs signifiants, leurs fonctions... Trois espaces-types émergent de la relation entre espaces et immersion fictionnelle. Il s'agit de l'espace du jeu, de l'espace de la lecture et de l'espace onirique, trois espaces qui correspondent, nous allons le voir, d'un côté à de nouveaux procédés de construction de mondes possibles, d'un autre au renforcement des spécificités d'un univers propre à l'enfance.

Immersion fictionnelle et typologie spatiale : une relation triangulaire

Ces trois espaces – espace de lecture, espace du jeu et espace onirique – sont particulièrement actifs dans les mises en abyme du petit lecteur. Pour exemple, l'incipit de *Pinocchio* s'ouvre sur une mise en abyme d'une scène entre conteur et petits auditeurs :

¹ PAVEL, T.G., *Univers de la fiction*, Paris, France, Éd. du Seuil, 1988, p. 26.

² CARROLL, L., *Les Aventures d'Alice au pays des merveilles*, traduit par J.-P. BERMAN, Paris, Pocket, coll. « Langues pour tous », 2010.

³ COLLODI, C., *Les Aventures de Pinocchio*, traduit par Isabelle Violante, Flammarion., Paris, 2001.

⁴ BARRIE, J.M., *Peter Pan*, Londres, Penguin Books, 1995. Traduction française utilisée : J.M. BARRIE, *Peter Pan*, traduit par H. Robillot, Paris, Gallimard, 1988.

⁵ SAINT-EXUPÉRY, A. de, *Le Petit Prince*, Paris, Gallimard, coll. « Folio », 2013.

C'era una volta...

Un re ! diranno subito i miei piccoli lettori

– No, ragazzi, avete sbagliato. C'era una volta un pezzo di legno⁶.

L'espace de lecture, défini ainsi par la relation qu'entretiennent conteur et auditeurs, à savoir celle de la narration entreprise par le conteur et captée voire même altérée par les petits enfants, est une mise en abyme de l'immersion fictionnelle, une immersion fictionnelle cependant contrôlée par le conteur, puisque ce dernier reprend les enfants suite à leur intervention. L'espace de lecture se fait alors jeu dans la mesure où le conteur vient altérer les attentes des auditeurs en substituant à l'histoire d'un roi celle d'un pantin de bois.

De même, l'espace de lecture semble omniprésent dans *Le Petit Prince*. Quand il ne s'agit pas des narrations enchâssées où le petit prince raconte comment il est tombé de planète en planète, trajectoire mimétique d'une immersion fictionnelle déjà illustrée par la chute de l'aviateur dans le désert, les dessins, qu'il s'agisse de l'éléphant dans un boa ou d'un mouton dans une caisse en bois, ouvrent d'un côté à l'espace de lecture, d'un autre à l'espace onirique. Le dessin est appelé par la rêverie, qui le nourrit en retour :

Et il s'enfonça dans une rêverie qui dura longtemps. Puis sortant mon mouton de sa poche, il se plongea dans la contemplation de mon trésor⁷.

D'autre part, *Alice's Adventures in Wonderland* et *Peter Pan* sont des œuvres qui clairement font appel à des espaces oniriques. Dans *Peter Pan*, le Pays de Nulle-Part est d'emblée un espace onirique, même si le lecteur ne le comprend que bien plus tard :

When you play at it by day with the chairs and table-cloth, it is not in the least alarming, but in the two minutes before you go to sleep it becomes very nearly real⁸.

Neverland est d'abord un espace intériorisé – d'ailleurs le nom même nous prête à penser que cet espace n'existe pas –, avant d'être concrètement spatialisé par la venue des enfants sur l'île de Jamais. La dimension intériorisée est d'autant plus renforcée dans cet espace onirique qu'elle est propre à chacun des protagonistes, voire à chacun des lecteurs :

Of course the Neverlands vary a good deal. John's, for instance, had a lagoon with flamingoes flying over it at which John was shooting, while Michael, who was very small, had a flamingo with lagoons flying over it. [...] On these magic shores children at play are forever beaching

⁶ COLLODI, C., *Les Aventures de Pinocchio*, op. cit., p. 38. « Il était une fois... / – Un roi ! S'écrieront aussitôt mes petits lecteurs. / Non, les enfants, vous vous trompez. Il était une fois un morceau de bois » (*Ibid.*, p. 39).

⁷ SAINT-EXUPÉRY, A. de, *Le Petit Prince*, op. cit., p. 20.

⁸ BARRIE, J.M., *Peter Pan*, op. cit. p. 7. « Quand vous y jouez le jour avec les chaises et la nappe, il n'a rien d'inquiétant mais, durant les deux minutes qui précèdent le sommeil, il s'en faut peu qu'il ne devienne réel (J.M. BARRIE, *Peter Pan*, traduit par H. Robillot, Paris, Gallimard, 1988, p. 17).

their coracles. We too have been there; we can still hear the sound of the surf, though we shall land no more⁹.

Ces deux espaces, espace de lecture et espace onirique, convoquent un troisième espace, nous avons commencé à le voir avec l'incipit des *Avventure di Pinocchio*, celui du jeu. Le jeu pour un enfant sert à modifier le milieu qui ne lui convient pas par le travestissement de la réalité¹⁰. L'espace du jeu devient donc le lieu d'une torsion des règles premières pour en instaurer d'autres correspondant mieux aux désirs enfantins. Dans *Peter Pan*, Wendy, John et Michaël volent. Cette faculté vient renverser une règle fondamentale liée à la loi de la gravité. Cependant, ils ne doivent pas s'endormir sous peine de tomber, d'ailleurs, c'est *in extremis* que Peter Pan rattrape Michaël juste avant qu'il ne chute dans l'océan. L'espace-jeu appelle donc à la substitution d'une règle par une autre : derrière l'absence de la loi sur la gravité vient s'ajouter une contrainte. Cet équilibre entre suppression et ajout correspond à la définition du jeu en tant qu'instauration de nouvelles règles qui viennent se substituer à celles quotidiennes et bien définies.

Se caractérisant par sa complexité et sa diversité, le jeu répond à la fois à une action libre et à l'obéissance à des règles, il associe le permis et le défendu, la faculté d'inventer à l'intérieur de la rigueur et allie l'incertitude, le risque, le hasard, la fortune et la stratégie¹¹.

Le Avventure di Pinocchio aménage un espace de jeu tout en étant soumis à la répartition spatiale du trajet du protagoniste. Il doit franchir la *strada traversa*¹², un chemin de traverse, pour changer les règles et glisser ainsi de celles d'un écolier à celles d'un spectateur de cirque qui se fait alors happer par la scène, d'abord par des réjouissances, ensuite par la mort. En changeant les codes qui faisaient de lui un petit écolier, il endosse ceux de la marionnette, du pantin de bois qu'il est, et manque de se faire brûler pour activer un feu ou d'être pendu pour quelques pièces d'or.

L'espace du jeu vient donc substituer une règle à une autre. L'immersion fictionnelle se joue sur le même mode ludique : la lecture change les règles et le lecteur, tout comme le personnage, doit s'y tenir ou refermer le livre. Or, l'espace du jeu s'ouvre sur une première relation caractérisée par le cercle vert du schéma qui suit :

⁹ J.M. BARRIE, *Peter Pan*, *op. cit.*, p. 7. « Bien sûr, le Pays de Nulle-Part varie de l'un à l'autre. Dans celui de John, par exemple, on trouvait un lagon survolé de flamants roses sur lesquels John tirait à la carabine tandis que Michael, plus petit, avait un flamant au-dessus duquel volaient les lagons. [...] Sur ces rives magiques jouent sans se lasser les enfants avec leurs frêles canots d'osier. Nous aussi, nous y avons joué et nous avons encore dans les oreilles la rumeur du ressac, même si nous savons que nous n'y aborderons plus jamais. » (trad. cit., p. 16).

¹⁰ À ce propos, voir PICARD, M., *La Lecture comme jeu: essai sur la littérature*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1986.

¹¹ GIMBERT, A., *Le Jeu : ordre et liberté*, Le Mans, Cénomane, 2014, p. 9.

¹² COLLODI C., *Les Aventures de Pinocchio*, *op. cit.*, p. 80 : « *Quei suoni venivano di fondo a una lunghissima strada traversa, che conduceva a un piccolo paesetto fabbricato sulla spiaggia del mare* » (« Ces sons venaient du bout d'un très long chemin de traverse qui conduisait à un petit village situé au bord de la mer », trad. cit., p. 81).

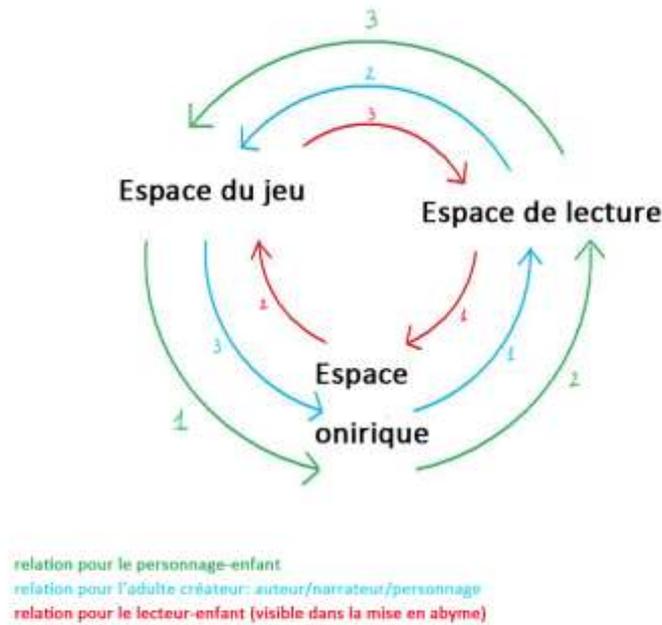


Figure 1. Espaces et relations

Le cercle vert témoigne d'un agencement spatial destiné au personnage-enfant, une relation qui se fait ainsi : espace du jeu – espace onirique – espace de lecture. C'est le cas des enfants dans *Peter Pan* : l'espace du jeu enfantin s'ouvre sur un « *Neverland* onirique intériorisé » avant de devenir spatialisé, « l'île de Jamais » devient alors un espace facilitant la mise en abyme, notamment celle de la lecture du soir. Dans *Le Petit Prince*, la lecture enclenche cette fois-ci un double espace, celui du jeu d'abord et de l'onirisme ensuite. Le boa digérant n'est plus représenté en tant que tel, le mouton non plus. L'altération ludique change la relation triangulaire établie par Saussure entre le signifiant, le signifié et le signe et ne peut laisser place qu'à la rêverie et à la récréation.

Une deuxième relation désignée par le cercle bleu correspond à un agencement spatial destiné à l'adulte narrateur/ auteur créateur. Dans *Alice's Adventures in Wonderland*, l'espace premier, onirique, traduit une rêverie créatrice bachelardienne, et donne dès le prologue corps à une rêverie de l'enfance dans un espace de lecture, celui du conte. Le narrateur chez Saint-Exupéry est lui aussi face à cet agencement : sa rencontre avec le petit prince tient de la rêverie, de la rencontre avec des règles oniriques dont découle ensuite l'espace de l'écriture (donc de la lecture) et du jeu (activé par l'émulation de la rêverie : « Demandez-vous¹³ »). D'ailleurs, l'excipit est représentatif d'une troisième relation, celle qui relie le lecteur à l'ouvrage :

¹³ A. de SAINT-EXUPÉRY, *Le Petit Prince*, op. cit., p. 97.

Mais voilà qu'il se passe quelque chose d'extraordinaire. La muselière que j'ai dessinée pour le petit prince, j'ai oublié d'y ajouter la courroie de cuir ! Il n'aura jamais pu l'attacher au mouton. Alors je me demande : « Que s'est-il passé sur sa planète ? Peut-être bien que le mouton a mangé la fleur... » [...]

C'est là un bien grand mystère. Pour vous qui aimez aussi le petit prince, comme pour moi, rien de l'univers n'est semblable si quelque part, on ne sait où, un mouton que nous ne connaissons pas a, oui ou non, mangé une rose...

Regardez le ciel. Demandez-vous : Le mouton oui ou non a-t-il mangé la fleur ? Et vous verrez comme tout change...¹⁴.

Après avoir lu l'ouvrage de Saint-Exupéry, le lecteur prolonge sa rêverie et le transforme en un véritable jeu. Le narrateur, en imaginant la réaction de ses lecteurs, leur donne un cheminement propre à une rêverie personnelle. Cette troisième relation, désignée par le cercle rouge sur le schéma, concerne le personnage mimétique du lecteur, présent notamment dans les mises en abyme. L'espace de la lecture ouvre sur l'espace onirique qui fait office de pendant imaginaire avant d'envahir l'espace du jeu : nous pensons notamment au Pays des Joujoux dans *Le Avventure di Pinocchio* ou à l'essence de Pinocchio en tant que jouet.

Il faut cependant bien noter que d'autres relations viennent distendre cet ordre et ces enchaînements.

Glissement spatial : l'entre-deux de l'immersion fictionnelle

Il s'agit maintenant de comprendre comment ces espaces-types s'enchaînent et ce qu'ils font émerger. Il est tout à fait clair que cet agencement spatial reprend celui du roman d'aventure. En effet, dans le roman d'aventure, le héros quitte soudain, volontairement ou non, son monde familier, pour se retrouver projeté dans un univers différent dont l'ensemble des spécificités – dangers, violence, hasard, irrationnel, étrangeté des êtres et des choses – s'oppose à l'univers quotidien. Autrement dit, la crise opère une rupture autant thématique que structurelle, jouant sur l'écart radical des chronotopes¹⁵.

Les quatre œuvres étudiées reprennent ce schéma structurel dans lequel le glissement entre espace familier et espace inconnu, à la lisière de nouveaux chronotopes, crée un dépaysement, élément primordial du roman d'aventure. L'aviateur dans *Le Petit Prince* est arraché à son espace quotidien et se retrouve dans un désert aride et dangereux. Alice quitte la prairie, espace stable et sans dangers, et entre dans un monde où tout est remis en question et où la raison ne peut rien expliquer. De même, Pinocchio et les enfants Darling laissent derrière eux un foyer sécurisant pour appréhender un lieu utopique derrière lequel se cache la dystopie. Le glissement entre ces différents types d'espaces participe alors à un jeu d'inversion, ce

¹⁴ Ibid., p. 96-97.

¹⁵ LETOURNEUX, M., *Le Roman d'aventures : 1870-1930*, Limoges, Pulim, 2010, p. 39.

qu'illustre le schéma 2 :

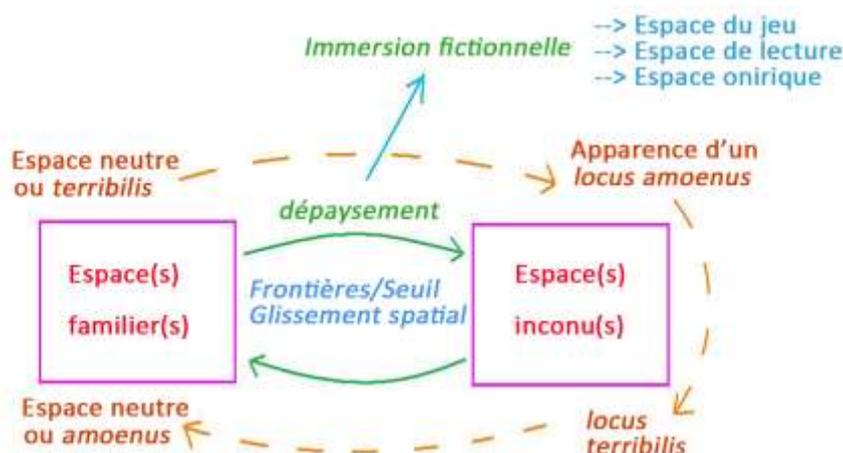


Figure 2. Agencement spatial et jeu d'inversion

L'espace dépayasant, inconnu, est à la base de ce jeu d'inversion puisqu'il propose l'image d'un lieu idyllique où les jeux enfantins sont actualisés et spatialisés à l'extrême :

Nelle strade, un'allegria, un chiasso, uno strillio da levar di cervello ! Branchi di monelli da per tutto : chi giocava alle noci, chi alle piastrelle, chi alla palla, chi andava in velociede, chi sopra un cavallino di legno [...]. Su tutte le piazze si vedevano teatrini di tela, affollati di ragazzi dalla mattina alla sera¹⁶.

Mais derrière cette apparente utopie se cache une dystopie terrifiante. Il s'agit de comprendre utopie dans son étymon *u-topos*, absence de lieu ou non-lieu. Or, à la différence du roman d'aventures, les quatre œuvres envisagées n'exposent pas seulement des espaces exotiques mais plutôt des espaces imaginaires dans les deux sens du terme : ils n'existent nulle part ailleurs¹⁷, ils sont créés à partir d'un imaginaire particulier, celui de l'enfance. Ce glissement entre deux espaces devient un véritable entre-deux spatialisant et spatialisé par le jeu, la lecture et l'onirisme (figure 2). Dans *Alice's Adventures in Wonderland* et *Peter Pan*, c'est en effet l'espace onirique qui correspond à cet entre-deux, espace onirique comme seuil immédiat pour le premier, comme seuil incomplet pour le second ; les enfants Darling, voire tous les enfants, se rendent au Pays de Nulle-Part tout d'abord à l'orée du sommeil, ensuite en « suivant le guide¹⁸ ». Dans *Le Avventure di Pinocchio*, c'est un double espace, celui du jeu et de la lecture, qui est à l'origine du déplacement lectoral et ainsi du dépaysement et de l'altération spatio-temporelle

¹⁶C. COLLODI, *Les Aventures de Pinocchio*, version bilingue, *op. cit.*, p. 248-250 : « Dans les rues, une joie, un vacarme, un tintamarre à rendre fou. Partout c'était des bandes de drôles. Les uns jouaient aux noix, d'autres aux palets, les autres à la balle ; les uns allaient en vélocipède, les autres sur des chevaux de bois [...]. Sur toutes les places, on voyait des petits chapiteaux de théâtre remplis d'enfants du matin au soir » (p. 249-251).

¹⁷ Par exemple, « le Pays des Joujoux » est un « pays [qui] ne ressembl[e] à aucun autre pays du monde » (*ibid.*, p. 249). « Questo paese non somigliava a nessun altro paese del mondo » (*ibid.*, p. 248).

¹⁸ « Suivre le guide » est un des dispositifs d'entrée dans l'aventure et dans l'imaginaire, dispositifs que Christian Chelebourg développe dans son ouvrage intitulé *Les Fictions de jeunesse*, Paris, PUF, 2013.

liée au changement de monde. Cependant, si l'aviateur dans *Le Petit Prince* est transporté de ce monde à un autre, celui de l'enfance, ce sont les trois espaces qui font office de seuil et de passage d'un même vers un autre : l'espace de lecture est enclenché par celui de la narration, l'espace onirique par la rêverie, et l'espace du jeu par l'assemblage de signifiants et de signifiés incongrus dans les illustrations mêmes de Saint-Exupéry.

Ces espaces, parce qu'ils sont caractéristiques de l'entre-deux, proposent une représentation de l'immersion fictionnelle. Le glissement, analysé ci-dessus, correspond en effet à une entrée dans l'imaginaire tout en mettant en place une mise en abyme de l'immersion fictionnelle sur le mode du jeu, de la lecture et de la rêverie.

Le jeu, activité que l'on attribue aisément à l'enfance et qui se retrouve sous forme d'art créatrice chez l'adulte¹⁹, « a une place et un temps propres²⁰ » ; il se déroule dans un « espace potentiel entre l'individu et son environnement²¹ » car « [c]ette aire où l'on joue n'est pas la réalité psychique interne [, e]lle est en dehors de l'individu, mais elle n'appartient pas non plus au monde extérieur²² ». La nursery dans *Peter Pan* est un espace extérieur à l'enfant (selon les propos de D. W. Winnicott) qu'il relie à ses envies et ses désirs enfantins. Et la lecture, tout du moins la créance du lecteur face à une narration qui ouvre ces espaces sur l'imaginaire, appelle à un *faire comme si*²³, elle s'appuie sur le principe de « la faire-semblance » qui selon Thomas Pavel devient la relation entre le monde réel et le monde fictionnel car « les œuvres de fiction ne sont pas de simples suites de propositions, mais les instruments d'un jeu de faire-semblant, jeu du même genre que ceux des enfants qui s'amuse avec des poupées ou se prennent pour des cowboys²⁴ ». Le livre est alors un intermédiaire de l'immersion dans l'imaginaire, et, « pour que la fiction fasse son effet, le lecteur autant que l'auteur sont obligés de faire comme s'il n'y avait jamais eu de voyage au pays de la fiction, comme si les moi imaginaires étaient, en un sens, déjà là depuis toujours, puisque phénoménologiquement ces moi ont accédé à l'existence en même temps que le domaine imaginaire²⁵ ». Les enfants Darling avant d'aller sur « l'île de Jamais » croyaient déjà en Peter Pan, une existence que Mrs Darling avait fini par oublier car elle n'était pas dans la volonté d'une possible immersion fictionnelle. Pour Kendall Walton, une histoire séduit le lecteur par un jeu de faire-semblant. Et pendant la durée de la lecture et du jeu, les lecteurs - et encore plus les jeunes lecteurs - tiennent par le jeu de faire-semblant ce monde pour vrai : le « champ des miracles », ce champ qui fait pousser des pièces d'or, n'existe que dans l'esprit de Pinocchio, alors que tout lui indique le contraire.

¹⁹ Voir à ce propos, D.W. WINNICOTT, *Jeu et réalité: l'espace potentiel*, traduit par C. MONOD et J.-B. PONTALIS, Paris, France, Gallimard, 1975, p. 25 ; 76 ; 139.

²⁰ *Ibid.*, p. 59.

²¹ *Ibid.*, p. 139.

²² *Ibid.*, p. 73.

²³ Michel Picard cite Philippe Gutton : « le jeu est un faire comme si » (M. PICARD, *La Lecture comme jeu*, op. cit., p. 53).

²⁴ Michel Picard cite Kendall Walton, *ibid.*, p. 74.

²⁵ PAVEL, T.G., *Univers de la fiction*, op. cit., p. 113.

Conclusion : vers une conception des mondes possibles

En plus de présenter des espaces de transition, qu'il s'agisse de l'espace onirique dans *Alice's adventures in Wonderland* et *Peter Pan*, du jeu dans *Le Avventure di Pinocchio* et de la lecture dans *Le Petit Prince*, le *limen* dans nos œuvres est à même de pouvoir représenter l'immersion fictionnelle, et ce grâce à ce passage d'un espace quotidien à un espace merveilleux. Plus encore, il s'agit plutôt d'un glissement spatio-temporel qui prévaut lors de la création de mondes autres : *Wonderland*, *Neverland*, « le Pays des Joujoux » et même la planète du Petit Prince. En effet, le temps y diffère, à l'image de la scission entre le corps et l'esprit qui s'opère lors de la lecture²⁶, scission représentée de façon très caractéristique dans *Peter Pan* lorsque le narrateur présente la carte des esprits au lecteur²⁷ et dans *Alice's Adventures in Wonderland* lorsque la sœur de la fillette ne peut, elle, totalement se séparer de son enveloppe corporelle²⁸. L'espace diffère, mais le temps aussi car « le temps du jeu-fantasme diffère profondément du temps des horloges ou même de la durée vécue²⁹ ». L'île de Jamais, spatialisation du jeu enfantin par excellence, connaît cette altération temporelle puisque tout tourne en rond dans *Peter Pan*³⁰. De même dans *Le Avventure di Pinocchio*, la notion même de temps humain n'existe plus puisque seul le jeu est à l'origine de la maîtrise et du comptage du temps.

Or, cette altération spatio-temporelle s'anticipe dans les espaces de transition : le terrier dans lequel tombe Alice en suivant le lapin blanc étire l'espace verticalement et le temps horizontalement, la chute vers le bas étant en effet étendue dans le temps. Le désert n'est autre que cet espace vide, sans repères, qui n'appelle qu'à être rempli de nouveaux signifiés.

Pourtant, malgré cette anticipation, les quatre œuvres mettent en place des espaces où cette altération spatio-temporelle n'est pas entièrement figée ou explicite en tant que loi ; il me semble donc qu'avant de parler de mondes secondaires, il faut comprendre ces espaces de l'entre-deux comme des mondes de transitions nécessaires à l'élaboration de mondes possibles.

26 À ce propos, voir Picard, M., *La Lecture comme jeu*, op. cit.

27 J.M. Barrie, *Peter Pan*, op. cit., p. 6.

28 L. Carroll, *Les Aventures d'Alice au pays des merveilles*, op. cit., p. 276.

29 M. Picard, *La Lecture comme jeu*, op. cit., p. 25.

30 Barrie, J. M., *Peter Pan*, op. cit., p. 51-52 : « The lost boys were out looking for Peter, the pirates were out looking for the lost boys, the redskins were out looking for the pirates, and the beats were out looking for the redskins. They were going round and round the island, but they did not meet because all were going at the same rate ». (« les garçons perdus étaient partis à la recherche de Peter, les pirates à celle des garçons perdus, les Peaux-Rouges à celle des pirates et les bêtes sauvages à celle des Peaux-rouges. Ils tournaient tous en rond dans l'île mais sans jamais se rencontrer car ils allaient tous à la même allure » (J. M. Barrie, *Peter Pan*, trad. cit., p. 70.)

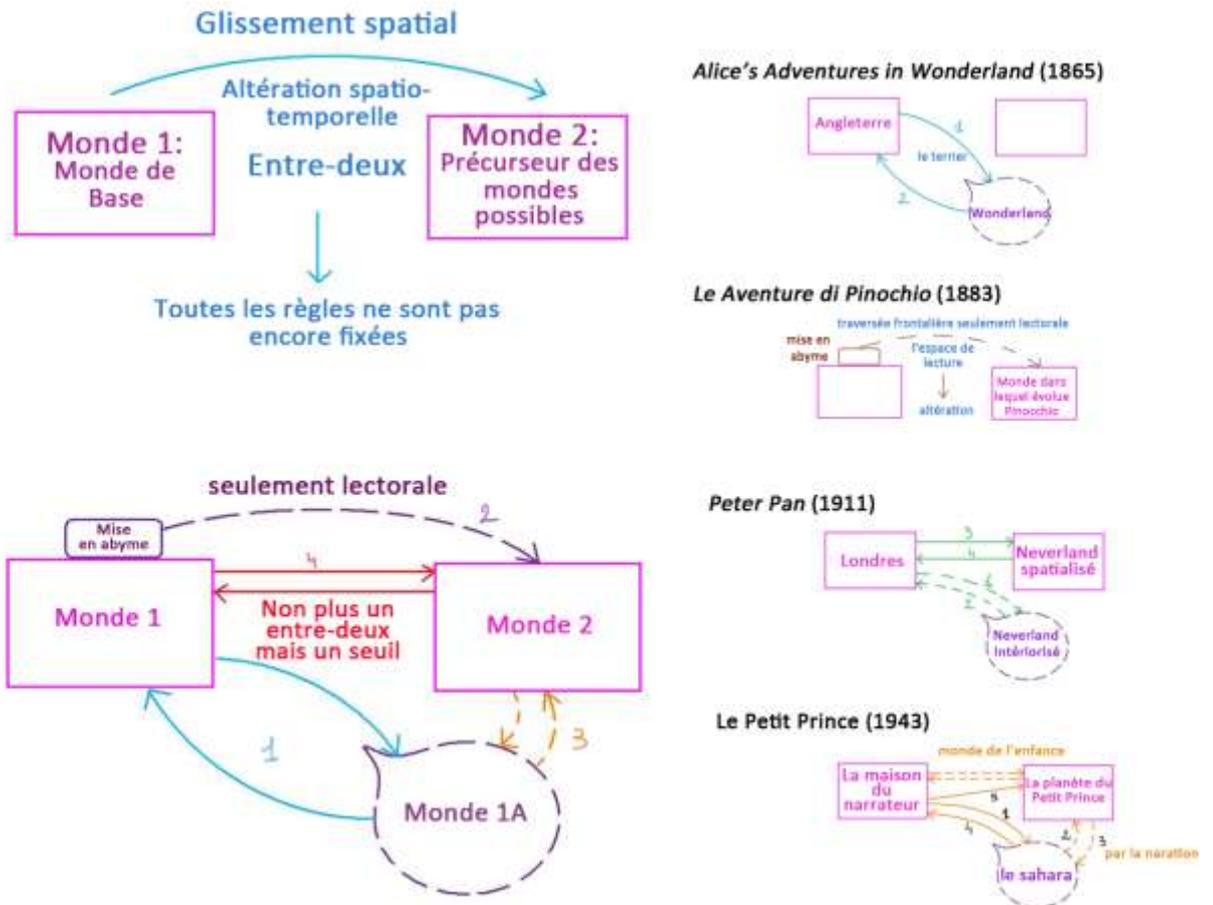


Figure 3. Entre deux mondes : vers la création de mondes secondaires

Les espaces de l'entre-deux ne sont donc pas fixés par des lois précises, ils se cherchent des codes à ériger, et ce monde 1A (Schéma 3) donne un espace à cette recherche. Entre le monde 1 et le monde 2, il n'y a plus d'entre-deux mais seulement un seuil, puisque le monde 1A est ce qui sert d'espace de l'entre-deux. Chaque seuil permet ainsi de glisser d'un monde à l'autre par ce même passage : narration pour un transfert entre le désert et le monde du petit prince, l'ouverture du terrier dans *Alice's Adventures in Wonderland*, la fenêtre dans *Peter Pan*, « la strada traversa » dans *Le Aventure di Pinocchio*. Ce transfert emprunte des *limens* très spécifiques, tandis que les espaces de l'entre-deux s'appuient sur l'illustration de différents procédés d'immersion fictionnelle. Tout comme l'espace transitionnel chez Winnicott est à l'origine d'un espace potentiel pour l'enfant, les espaces de l'entre-deux, qui font appel aux mécanismes explicités ci-dessus, le jeu, la lecture et la rêverie, ouvrent des possibles. Ainsi, en illustrant l'immersion fictionnelle, les œuvres du corpus, par ce même biais, proposent la mise en abyme de la création de mondes fictionnels, en créant d'autres mondes et en laissant apparaître les processus de création et de transition (jeu, rêverie, faire-semblance, aller-retour incessants...)

Bibliographie

Corpus primaire

BARRIE J.M., *Peter Pan*, Londres, Penguin Books, 1995. Traduction française utilisée : *Peter Pan*, traduit par H. Robillot, Paris, Gallimard, 1988.

CARROLL L., *Les Aventures d'Alice au pays des merveilles*, version bilingue, traduit par J.-P. Berman, Paris, Pocket, 2010.

COLLODI C., *Les Aventures de Pinocchio*, version bilingue traduit par I. Violante, Paris, Flammarion, 2001.

SAINT-EXUPERY A. de, *Le Petit Prince*, Paris, Gallimard, 2013.

Corpus secondaire

CHELEBOURG C., *Les Fictions de jeunesse*, Paris, Presses universitaires de France, 2013.

GIMBERT A., *Le Jeu : ordre et liberté*, Le Mans, Cénomane, 2014.

LAVOCAT F. (dir.), *La Théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, CNRS éd., 2010.

LETOURNEUX M., *Le Roman d'aventures : 1870-1930*, Limoges, Pulim, 2010.

PAVEL T.-G., *Univers de la fiction*, Paris, Éd. du Seuil, 1988.

PICARD M., *La Lecture comme jeu: essai sur la littérature*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1986.

PRINCE N., *La Littérature de jeunesse. Pour une théorie littéraire* (2010), Paris, Armand Colin, 2015.

VENAYRE S., *La Gloire de l'aventure : genèse d'une mystique moderne*, Paris, Aubier, 2002.

WINNICOTT Donald Woods, *Jeu et réalité: l'espace potentiel*, traduit par C. Monod, J.-B. Pontalis (1975), Paris, France, Gallimard, 2002.