

Pratiques démiurgiques des mondes fictionnels : le worldbuilding dans La Passe-miroir de Christelle Dabos

Auteur : Charlier, Juliet

Promoteur(s) : Huppe, Justine

Faculté : Faculté de Philosophie et Lettres

Diplôme : Master en langues et lettres françaises et romanes, orientation générale, à finalité spécialisée en édition et métiers du livre

Année académique : 2024-2025

URI/URL : <http://hdl.handle.net/2268.2/23162>

Avertissement à l'attention des usagers :

Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.

Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.

UNIVERSITÉ DE LIÈGE

Faculté de philosophie et lettres

Année académique 2024-2025

PRATIQUES DÉMIURGIQUES DES MONDES FICTIONNELS :
LE WORLDBUILDING DANS *LA PASSE-MIROIR* DE CHRISTELLE DABOS

Mémoire présenté par Juliet Charlier en vue de l'obtention du grade de
master en Langues et lettres françaises et romanes, orientation générale,
à finalité spécialisée en édition et métiers du livre.

Travail réalisé sous la direction de Mme Justine Huppe (promotrice) et
M Björn-Olav Dozo (co-promoteur)

Lecteur : M Daniel Delbrassine.

Remerciements

Je tiens tout d'abord à remercier chaleureusement ma promotrice, Mme Justine Huppe, qui m'a accompagnée consciencieusement à chaque étape de rédaction de ce mémoire. Merci à elle pour sa disponibilité, ses commentaires éclairants et constructifs ainsi que pour sa générosité.

Merci également à mon co-promoteur M. Björn-Olav Dozo pour ses retours toujours pertinents, sa clarté, ses conseils avisés et sa bienveillance.

Merci aussi à M. Daniel Delbrassine pour l'intérêt porté à ce travail.

Je remercie également – et tout particulièrement – mes parents, Philippe et Fabienne, qui m'ont non seulement soutenue cette année durant la rédaction de ce travail, mais aussi et surtout tout au long de mes études, et qui continuent encore aujourd'hui d'être là pour moi à chaque étape importante de ma vie. Merci à eux pour leur amour et leur soutien à toute épreuve.

J'adresse un merci spécial à Darryl, qui a été là du début à la fin, qui a relu chaque mot, chaque phrase chaque page, plusieurs fois, avec la plus grande attention. Merci à lui de s'être passionné pour ce travail au moins autant que moi, de m'avoir épaulée, écoutée et rassurée tout du long. Je n'oublie pas non plus nos longues et nombreuses conversations au terme desquelles je ressortais toujours avec une nouvelle idée ; pour tout cela et plus encore, merci.

Je voudrais aussi remercier mes grandes sœurs, Laura et Marie qui, malgré les années et les études qui nous séparent, sont toujours prêtes à m'aider et à me prêter une oreille attentive.

Je tiens encore à dire merci à mes amies, Alice, Clémence, Emma, Emmanuelle, Jeanne, Leah et Sarah pour avoir égayé mes journées et rendu plus douces mes années passées à l'université.

Finalement, mes remerciements ne seraient pas complets sans un merci de plus à Anne-Pascale pour ses relectures vigilantes et appliquées.

Table des matières

Introduction	1
1 La construction de mondes dans la fiction : état de l'art	5
1.1 Des récits qui s'allongent et des diégèses qui éclatent	5
1.2 La théorie des mondes possibles	6
1.2.1 Pourquoi s'intéresser à la théorie des mondes possibles ?	6
1.2.2 Qu'est-ce qu'un monde possible ?	8
1.2.3 Pourquoi la théorie des mondes possibles demeure si peu connue dans le domaine francophone ?	8
1.2.4 Parcours historique : de Leibniz à aujourd'hui	9
1.2.5 Conclusion : une théorie mal adaptée à la fiction	17
1.3 Des récits qui construisent des mondes	18
1.3.1 Le « tournant diégétique »	18
1.3.2 Comment construire un monde et favoriser le « tournant diégétique » ?	20
1.3.3 Le worldbuilding, simple affaire d'accumulation de données encyclopédiques ?	22
1.4 Conclusion : pourquoi s'intéresser au worldbuilding ?	24
2 Présentation du corpus d'étude	27
3 Le worldbuilding dans le texte narratif canonique	31
3.1 Qu'est-ce qui provoque l'« effet de monde » ?	31
3.1.1 Thèse	31
3.1.2 Méthodologie	33
3.1.3 Illustration à partir d'un cas précis	33
3.1.4 Conclusion	48
3.2 Qu'est-ce qui plaît dans les œuvres romanesques constructrices de mondes alternatifs ?	50

3.2.1	Méthodologie.....	50
3.2.2	L'intérêt.....	51
3.2.3	L'émotion.....	58
3.2.4	Le sentiment esthétique	62
3.2.5	Les personnages.....	62
3.2.6	Conclusion.....	64
3.3	Le style participe-t-il au worldbuilding ?	66
3.3.1	Marie-Laure Ryan, Anne Besson ... la thèse d'un style à faible valeur d'intérêt	66
3.3.2	Méthodologie.....	67
3.3.3	Illustration à partir d'un cas précis	71
3.3.4	Conclusion.....	76
4	Le worldbuilding en dehors du texte narratif canonique	79
4.1	De fan à autrice et d'autrice à fan : petit historique du parcours de Christelle Dabos 79	
4.1.1	<i>La Jeune Fille aux cheveux verts</i> ou la toute première fan	79
4.1.2	<i>Plume d'Argent</i> ou le cénacle virtuel.....	82
4.1.3	<i>La clique de l'écharpe</i> ou le pouvoir d'une communauté de fans	84
4.2	Des productions faniques qui jouent avec les codes	91
4.3	Conclusion.....	102
	Conclusion générale.....	105
	Bibliographie.....	111

Introduction

Le processus de création de mondes imaginaires est au moins aussi ancien que l'humanité elle-même et commence dès le plus jeune âge, dans les jeux des enfants, qui peuvent créer et détruire des mondes entiers en une seule après-midi. Petit à petit, ces jeux se transforment, mais pour beaucoup, l'intérêt pour les mondes imaginaires ne décroît pas, il se transpose, comme en attestent les romans, films, séries et jeux en tout genre consommés par les adultes¹.

Cette fascination pour les univers alternatifs n'exempte pas – bien au contraire – les auteurs, qui, depuis l'Antiquité jusqu'à aujourd'hui, ont exploré le sujet et fait couler beaucoup d'encre. Si la création de mondes imaginaires est une pratique ancestrale, elle se renouvelle et connaît un essor particulier au XIX^e siècle, en Angleterre, grâce à la naissance d'un genre nouveau, la *fantasy*, qui pratique ce que l'on appellera bientôt le « worldbuilding ». C'est à Lewis Carroll, à l'origine de l'idée d'un monde parallèle accessible en traversant un miroir, et William Morris, animé par une vision idéalisée et romantique d'un Moyen Âge qui utilise la magie, que l'on doit d'avoir développé le genre. Mais le succès de la *fantasy* ne viendra que bien plus tard, dans les années 1960/1970, avec les œuvres de Robert E. Howard et J. R. R. Tolkien. Depuis, les mondes imaginaires font partie intégrante de la culture populaire, qu'ils soient connus à travers des romans, des films, des séries ou des jeux vidéo. Ces mondes sont larges, nombreux, répondent à des règles qui leur sont propres et font souvent l'objet de réappropriations de la part des fans. Ce sont ces mondes imaginaires qui feront ici l'objet de notre intérêt².

Dans le but de cerner notre problématique, il nous semble primordial de nous interroger sur le sens des mots qui en forment le titre. Nous observerons dans un premier temps le titre de ce travail, puis dans un second temps, le sous-titre. Nous terminerons cette introduction en expliquant le plan que nous allons suivre tout au long de cette étude.

¹ Pour la rédaction de ce paragraphe, nous sommes redevable à WOLF (Mark J.P), *Building imaginary worlds : the theory and history of subcreation*, New York, Routledge, 2012, p. 3-4.

² Pour la rédaction de ce paragraphe, nous sommes redevable à BESSON (Anne) et MANFRIN (Frédéric), « Présentation », *Revue de la BNF*, n° 59, *Worldbuilding – Création de mondes et imaginaires contemporains*, 2019, p. 8-11.

Le substantif *pratique* au pluriel désignant « l'application, l'usage des règles et des principes¹ » et l'adjectif *démiurgique* étant dérivé de *démiurge*, c'est-à-dire « créateur d'une œuvre² » à l'image d'une « divinité qui donne forme à [un] univers³ », nous nous concentrerons donc ici sur les moyens permettant aux créateurs/auteurs de construire de toute pièce un monde nouveau, différent de celui que nous connaissons, soit un « monde fictionnel ». Qu'est-ce qui « fait monde » ? Et qu'est-ce qui plaît dans ce genre d'œuvres ? Voilà le type de questions auxquelles nous tenterons d'apporter des réponses. Nous entendons également étudier les pratiques des fans en tant que moyen de prolonger et compléter les mondes élaborés car elles font, selon nous, partie intégrante de ce qu'on appelle « worldbuilding ». En effet, comme le dit le résumé qui annonce le séminaire du CRAL dont nous reparlons, il est nécessaire de reconnaître l'importance des communautés de fans « dans l'établissement d'une continuité et d'une cohérence au sein des ensembles fragmentés des œuvres-mondes⁴ »

Le mot *worldbuilding* est quant à lui un substantif qui provient de l'anglais et désigne « la création d'un monde imaginaire et de sa géographie, de sa biologie, de ses cultures, etc., notamment pour être utilisé comme décor dans des histoires de science-fiction ou de fantasy, des jeux, etc.⁵ » Il n'existe pas en français d'équivalent largement répandu à ce mot, si ce n'est peut-être *œuvre-monde*, mais nous verrons que ce terme n'est pas réservé qu'aux littératures de l'imaginaire et l'employer pour parler de notre objet pourrait semer la confusion. Pour ces raisons, et probablement aussi car le milieu anglo-saxon s'est penché sur le sujet en premier, c'est le terme *worldbuilding* qui prévaut aujourd'hui dans le champ de recherche francophone. Anne Besson parle également d'« œuvre créatrice de monde⁶ ». En ce qui concerne *La Passe-miroir* de Christelle Dabos, il s'agit de notre

¹ « Principe », CNRTL [en ligne], URL : <https://www.cnrtl.fr/definition/principe> (25/09/2024).

² « Démiurge », CNRTL [en ligne], URL : <https://www.cnrtl.fr/definition/d%C3%A9miurge> (25/09/2024).

³ *Ibid.*

⁴ CAÏRA (Olivier), CONRAD (Thomas), DUPRAT (Anne), GOUDMAND (Anaïs), PIER (John), ROUSSIN (Philippe), co-organisateurs., *Séminaire « Recherches contemporaines en narratologie » : année universitaire 2022-2023 – Raconter/construire des mondes* [disponible en ligne], URL : <http://narratologie.ehess.fr/seminaires-2022-2023/> (25/09/2024).

⁵ « World-building », Oxford dictionary [en ligne] (c'est nous qui traduisons de l'anglais), URL : <https://www.oxfordreference.com/search?q=world-building> (19/05/2025).

⁶ BESSON (Anne), *Constellations – Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS éditions, 2015.

corpus d'étude, l'outil qui nous servira de référence pour appuyer nos hypothèses, soit une quadrilogie appartenant au genre de la *fantasy*.

Avant toute chose, nous dresserons un état de l'art qui nous permettra de comprendre où se situe l'objet de notre intérêt au sein du champ de recherche en études littéraires, mais également de comprendre quelles questions il est aujourd'hui pertinent de se poser lorsque l'on travaille sur la construction de mondes fictionnels imaginaires (voir 1). Nous poursuivrons avec une présentation détaillée de notre corpus d'étude, *La Passe-miroir* (voir 2), avant d'entrer dans le vif de notre sujet. La première partie de cette étude consacrée à la construction de mondes sera dédiée au texte narratif canonique (voir 3), tandis que la seconde se penchera sur ses débordements, soit sur les prolongements du monde en dehors du milieu textuel où il est né et s'est développé (voir 4). Ce travail utilisera donc d'abord les outils et concepts de la théorie littéraire ainsi que de la narratologie, et ensuite ceux des études des médias, des fans et de la culture participative. La première partie consacrée au texte narratif canonique sera rythmée par trois questions principales : « Qu'est-ce qui provoque "l'effet de monde" ? » (voir 3.1) ; « Qu'est-ce qui plaît dans les œuvres romanesques constructrices de mondes alternatifs ? » (voir 3.2) ; et « Le style participe-t-il au worldbuilding ? » (voir 3.3).

1 La construction de mondes dans la fiction : état de l'art

1.1 Des récits qui s'allongent et des diégèses qui éclatent

Depuis plusieurs années déjà, la théorie littéraire enregistre des mutations importantes au sein de deux de ses disciplines phares : la narratologie et la théorie de la fiction. Ces domaines de recherche font en effet face à un accroissement significatif de récits toujours plus longs, ainsi qu'à l'expansion de la diégèse par-delà les frontières du récit narratif. Pour rappel, la diégèse, au sens que lui donne Genette¹, est l'univers dans lequel se déroule l'histoire racontée par le récit. Ce sont ces phénomènes d'expansion de la diégèse – relativement neufs dans le champ de recherche francophone mais déjà bien connus du milieu anglophone – qu'entendait explorer le CRAL (Centre de recherche sur les arts et le langage) au cours de l'année 2022-2023 à travers l'organisation d'un *Séminaire de recherches contemporaines en narratologie* intitulé « Raconter/ construire des mondes² ». Y ont été abordées des questions touchant à la terminologie, notamment « Qu'est-ce qu'une œuvre-monde ? », interrogation particulièrement intéressante dans le cadre de notre travail, d'autant plus que la réponse ne va pas de soi. De fait, « tout récit long ne donne pas forcément lieu à une diégèse qui “fait monde” ; en retour, le worldbuilding ne produit pas automatiquement de l'intrigue³. »

La complexité qui plane sur la terminologie propre à notre sujet d'étude réside dans les différentes conceptions de la notion de « monde ». D'abord, il existe une conception théorique plus ancienne qui trouve notamment ses racines en philosophie avec la théorie des mondes possibles (voir 1.2) ; pour Françoise Lavocat, qui hérite de cette pensée, tout récit construit un monde⁴. Mais il y a également une autre conception de l'œuvre-monde, plus récente, qui « désignerait un ensemble de pratiques plus spécifiques, liées aux genres de l'imaginaire dans la culture médiatique contemporaine, science-fiction et fantasy

¹ Voir GENETTE (Gérard), *Discours du récit*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Points Essais », 2003.

² CAÏRA (Olivier), CONRAD (Thomas), DUPRAT (Anne), GOUDMAND (Anaïs), PIER (John), ROUSSIN (Philippe), co-organisateurs., *op. cit.*

³ *Ibid.*

⁴ LAVOCAT (Françoise), *La Théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, CNRS éditions, 2010.

notamment¹ » ; pour Olivier Caïra, « [i]l faut prendre le worldbuilding au sérieux ; tout récit ne produit pas spontanément un monde² ».

Le worldbuilding ne doit pas être réduit à n'importe quelle forme d'expression narrative. Or, c'est ce qu'on a [...] de façon implicite dans beaucoup de théories. C'est un de mes points de désaccord très confraternels avec Françoise Lavocat, par exemple, qui défend cette idée que tout récit engendre un monde. Non. Pour moi un récit engendre sa diégèse, ce qui est déjà pas mal, c'est-à-dire qu'il engendre un chronotope, des éléments de repère spatio-temporels, des personnages, etc. Mais entre la diégèse éventuellement très minimale d'un récit et le worldbuilding au sens fort il y a un changement de régime, un changement de mode de travail³.

C'est cette conception du monde que nous prendrons en considération tout au long de notre travail et des questionnements qui le jalonneront.

1.2 La théorie des mondes possibles

1.2.1 Pourquoi s'intéresser à la théorie des mondes possibles ?

Dans le cadre d'un travail portant sur la construction de mondes dans la fiction, il est néanmoins impossible de faire l'impasse sur ce que les philosophes et théoriciens de la littérature nomment communément « la théorie des mondes possibles ». En effet, la critique emploie souvent les termes *univers* et *monde* pour faire référence à ces espace-temps particuliers aux règles propres dans lesquels les lecteurs se retrouvent plongés. Ainsi, faire appel à la théorie des mondes possibles pour décrire des mondes inventés alternatifs au nôtre semble, a priori, couler de source tant les fictions qui leur servent de cadre immergent le lecteur dans des univers parallèles. Puisque la théorie des mondes possibles a longtemps animé – et anime encore – les débats sur les scènes littéraire et philosophique, et puisqu'il est rare de lire un article traitant de mondes dans la fiction sans qu'il n'y soit fait allusion, nous prendrons le temps d'en faire le tour pour

¹ CAÏRA (Olivier), CONRAD (Thomas), DUPRAT (Anne), GOUDMAND (Anaïs), PIER (John), ROUSSIN (Philippe), co-organisateurs., *op. cit.*

² CAÏRA (Olivier), « Cartographies fictionnelles et scénarisation interactive », dans Caïra (Olivier), Conrad (Thomas), Duprat (Anne), Goudmand (Anaïs), Pier (John), Roussin (Philippe), co-organisateurs., *Séminaire « Recherches contemporaines en narratologie » : année universitaire 2022-2023 – Raconter/construire des mondes* [disponible en ligne], URL : https://www.youtube.com/watch?v=-ejFPtDGpsM&ab_channel=CRAL-CentredeRecherchessurlesartsetlelangage (25/09/2024).

³ *Ibid.*

comprendre en quoi elle peut se rattacher à notre objet d'étude, mais aussi et surtout pourquoi elle peut également s'en détacher.

Quelles implications sous-tendent l'emploi des termes *monde* et *univers* lorsqu'il est question du lien entre la fiction et le réel ? La fiction construit-elle des mondes et si oui, quel rapport ces mondes entretiennent-ils avec notre monde ? C'est à ces questions que philosophes puis théoriciens de la littérature ont essayé de répondre par le biais de la théorie des mondes possibles, élaborée par Leibniz, puis redécouverte au XX^e siècle par la logique modale et des philosophes tels que Saul Kripke, David Lewis, Jaakko Hintikka, Alvin Plantinga et Robert Stalnaker. Parmi eux, c'est D. Lewis le premier qui évoque dans *Truth in fiction* une possible corrélation entre les théories de la fiction et la sémantique des mondes possibles. Ses idées se poursuivront ensuite chez des théoriciens de la littérature tels qu'Umberto Eco, Lubomír Doležel, Marie-Laure Ryan, Thomas Pavel et bien d'autres. Les raisons qui soutiennent une transposition de la théorie des mondes possibles aux théories de la fiction résident dans la valeur de vérité des énoncés fictionnels¹. Tel que l'explique clairement Nancy Murzilli dans un article intitulé « Du possible dans les univers fictionnels et numériques² »,

pour comprendre le rapprochement théorique effectué entre la fiction et les mondes possibles, [il faut savoir] que celui-ci [(le rapprochement théorique)] a pour enjeu la question de la vérité des énoncés fictionnels et qu'il a pour cadre une conception propositionnelle de la connaissance. La fiction n'y est donc jamais envisagée pour elle-même, mais toujours relativement à la question de la vérité des propositions du langage ordinaire. La sémantique modale s'interroge sur la façon dont on peut expliquer la coexistence, à l'intérieur de nos propositions, d'entités appartenant au monde réel et d'autres ne lui appartenant pas. Elle se fonde sur la conception d'un univers de mondes possibles où les secondes auraient une forme de réalité et entre lesquels existerait une relation d'accessibilité. Cette relation d'accessibilité permet d'envisager des mondes où des propositions fausses dans notre monde sont vraies dans d'autres mondes possibles. La sémantique des mondes possibles opère donc dans le cadre d'une logique propositionnelle où il s'agit de trouver des modèles permettant de calculer la valeur de vérité des propositions³.

¹ Pour la rédaction du point 1.2.1, nous sommes largement redevable à MURZILLI (Nancy), « De l'usage des mondes possibles en théorie de la fiction », *Klésis Revue Philosophique* [En ligne], *La philosophie de David Lewis*, n°24, 2012.

² MURZILLI (Nancy), « Du possible dans les univers fictionnels et numériques », dans Bazin (Laurent), Besson (Anne), Prince (Nathalie), dirs., *Mondes fictionnels, Mondes numériques, Mondes possibles : adolescence et culture médiatique*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2016.

³ *Loc. cit.*, p. 45.

1.2.2 Qu'est-ce qu'un monde possible ?

Mais qu'est-ce qu'un monde possible exactement ? D'après la définition minimale donnée par F. Lavocat, il s'agit d'une « alternative crédible du monde réel¹ », soit un monde qui, en toute logique, pourrait exister parallèlement au nôtre. M.-L. Ryan ajoute que « [c']est le rôle de l'imagination, et surtout de la fiction, d'explorer ces mondes². » Il est donc largement admis chez les théoriciens qu'il existe une frontière entre notre monde réel et la fiction, limite connue sous le nom de « "cercle magique"³ » pour ceux qui étudient les médias numériques. Katie Salen et Eric Zimmerman dans *Rules of play : game design fundamentals* reprennent cette notion empruntée à Huzinga pour l'adapter aux espaces virtuels construits par certains types de jeux vidéo. Ainsi, jouer à ces jeux revient à pénétrer dans un cercle magique situé en marge du monde réel. De manière similaire, nous dit N. Murzilli, « une approche de la fiction en termes de mondes possibles la situe dans un autre monde que celui-ci. La question reste cependant de savoir quel accès nous avons à ces mondes⁴. » Il faut également préciser que, comme le note M.-L. Ryan, si la notion théorique de « mondes possibles » désigne une multitude d'interprétations diverses, ces dernières ont pourtant en commun « l'intuition que les choses pourraient être différentes, que ma vie pourrait avoir tourné autrement⁵. »

1.2.3 Pourquoi la théorie des mondes possibles demeure si peu connue dans le domaine francophone ?

Ajoutons encore que, bien que les théories des mondes possibles adaptées à la fiction aient connu un large succès dans le domaine anglo-saxon, il n'en a pas tout à fait été de même dans le domaine francophone. En effet, chez nous, les ouvrages les plus connus traitant de fiction sont *Univers de la fiction* de Thomas Pavel, ainsi que *Pourquoi la fiction ?* de Jean-Marie Schaeffer et si le premier conclut en affirmant que fiction et théorie des mondes possibles ne sont pas si corrélées que cela, l'autre ne fait pas du tout mention de la notion initialement formulée par Leibniz. De plus, *Possible Worlds*,

¹ LAVOCAT (Françoise), *La théorie des mondes possibles*, op. cit., p. 5.

² RYAN (Marie-Laure), « Mondialité, médialité », dans Bazin (Laurent), Besson (Anne), Prince (Nathalie), dirs., *Mondes fictionnels, Mondes numériques, Mondes possibles : adolescence et culture médiatique*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2016, p. 21.

³ MURZILLI (Nancy), « Du possible dans les univers fictionnels et numériques », op. cit., p. 48.

⁴ Ibid.

⁵ RYAN (Marie-Laure), « Cosmologie du récit des mondes possibles aux univers parallèles », dans Lavocat (Françoise), op. cit., p. 53.

Artificial Intelligence and Narrative theory de M.-L. Ryan et *Heterocosmica, Fiction and Possible Worlds* de L. Doležel, qui sont les ouvrages traitant le plus en profondeur de la théorie des mondes possibles, n'ont à ce jour pas encore été publiés en langue française¹.

1.2.4 Parcours historique : de Leibniz à aujourd'hui

1.2.4.1 Saul Kripke, la théorie des mondes possibles et la logique modale

C'est dans les années 1950-1960 que le logicien S. Kripke, s'appuyant alors sur les travaux de Leibniz, philosophe du 17^e siècle, se penche sur la théorie des mondes possibles. Selon Christian Chelbourg qui résume Kripke, à l'inverse de Leibniz à qui Kripke emprunte la notion, « les mondes possibles n'existent pas seulement dans l'entendement divin, ils sont construits par nos référents langagiers² ». Ainsi, c'est dans la logique modale, dans un article de Kripke publié en 1963 et intitulé « Semantical considerations on modal logic », que la notion de « mondes possibles » se renouvelle. Le modèle théorique proposé par Kripke est, comme le montre N. Murzilli, tripartite : « un ensemble de mondes possibles, une relation d'accessibilité de certains de ces mondes entre eux et une fonction de "valuation" qui détermine pour chaque proposition p l'ensemble des mondes possibles où p est vraie³. » Kripke paraphrase « il est possible que p » par « il y a un monde possible m dans lequel p est vraie » et « il est nécessaire que p » par « dans tous les mondes possibles, p est vraie ». Étant donné que pareillement à notre monde, tous les mondes possibles sont complets, chaque proposition p possède une valeur de vérité. Ainsi, la proposition « Ophélie est une habitante d'Anima » a, par exemple, elle aussi, une valeur de vérité, c'est-à-dire qu'elle est soit vraie, soit fausse⁴. Toujours d'après Kripke, les mondes possibles sont multiples, mais un seul, le nôtre, est actuel. De plus,

¹ Pour la rédaction de ce paragraphe, nous sommes largement redevable à LAVOCAT (Françoise), *La théorie des mondes possibles*, op. cit., p. 5.

² CHELEBOURG (Christian), « Poétiques des mondes possibles numériques. Virtuel et Intelligence Artificielle dans les fictions de jeunesse », dans Bazin (Laurent), Besson (Anne), Prince (Nathalie), dirs., *Mondes fictionnels, Mondes numériques, Mondes possibles : adolescence et culture médiatique*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2016, p. 89.

³ MURZILLI (Nancy), « De l'usage des mondes possibles en théorie de la fiction », op. cit., p. 329-330.

⁴ Nous verrons néanmoins (voir 1.2.4.2) pourquoi calculer la valeur de vérité des énoncés fictionnels tels que celui-ci peut poser problème.

son modèle privilégie le monde actuel, qui selon Kripke, est le seul à être réel car il existe matériellement, en dehors de l'imagination¹.

1.2.4.2 David Lewis, la théorie des mondes possibles et la fiction

D. Lewis est l'un des premiers à défendre l'idée que les notions de *réel* et d'*actuel* de Kripke ne sont en fait pas des synonymes ; cette interprétation porte le nom de « réalisme modal ». Pour Lewis, tous les mondes possibles sont réels, pour autant que l'on considère l'expression « monde actuel » comme relative au locuteur et donc se modifiant avec lui. Le monde actuel d'une personne pour Lewis, c'est le monde que cette personne habite. Pour nous, c'est le monde où nous écrivons ces lignes. Pour Ophélie de *La Passe-miroir*², c'est le monde où elle peut traverser les miroirs et lire le passé des objets. Comme le résume M.-L. Ryan au cours de l'article qu'elle écrit dans *La théorie des mondes possibles*, « [d]ans cette interprétation, tous les mondes sont réels, mais un seul monde est actuel pour un individu donné³. » D. Lewis est également le premier à avoir proposé de lier la sémantique des mondes possibles aux théories de la fiction, passant le flambeau à d'autres théoriciens, dont M.-L. Ryan et L. Doležel. Avec son modèle extrême de réalisme modal décrit ci-dessus, Lewis peut sans problème postuler qu'un monde fictionnel peut être réalisé dans un monde possible sans pour autant être pour nous actuel. Il est donc aisé de comprendre pourquoi le modèle de Lewis plaît beaucoup aux théoriciens de la fiction : la théorie de D. Lewis soutient l'idée que l'on peut se plonger dans la fiction et ses mondes alternatifs autant que dans notre propre monde.

Dans *Truth in Fiction*, Lewis réfléchit au débat qui oppose Russel et Meinong à propos de savoir s'il vaut mieux ou non considérer les êtres de fiction comme objets existants pour en dire quelque chose de vrai. Lewis va retourner la question pour soutenir

¹ Pour la rédaction de cette section consacrée à Kripke, nous sommes largement redevable à MURZILLI (Nancy), « De l'usage des mondes possibles en théorie de la fiction », *op. cit.*, p. 329-330, ainsi qu'à Ryan (Marie-Laure), « Cosmologie du récit des mondes possibles aux univers parallèles », *op. cit.*, p. 54-55.

² À partir de maintenant et pour des raisons d'économie de l'espace, le titre *La Passe-miroir* sera abrégé ainsi : *LPM*.

³ RYAN (Marie-Laure), « Cosmologie du récit des mondes possibles aux univers parallèles », *op. cit.*, p. 54.

l'idée, conforme à sa propre théorie des mondes possibles, que, tel que l'explique Murzilli, « le statut référentiel des énoncés de fiction ne dépend pas de l'existence ou non des objets auxquels ils réfèrent mais du monde auquel réfèrent ces énoncés¹. » Pour Russel, l'énoncé « Ophélie est une animiste » serait faux car Ophélie n'existe pas dans notre monde – pas plus qu'Anima – alors que pour Meinong l'énoncé serait vrai, même si Ophélie et Anima n'existent pas car elles possèdent des propriétés constitutives qu'elles exemplifient dans la saga de Christelle Dabos. Lewis se demande alors que faire des énoncés tels que « Sherlock Holmes réside au 221 Baker Street », quand on sait qu'à cette adresse, dans notre monde, se trouve une banque. Que faire, donc, des vérités à propos de personnages de fiction qui semblent à la fois vraies et fausses ? C'est la question que pose le logicien aux meinongiens. Pour y répondre, Lewis propose de contourner la difficulté : un objet fictionnel n'est pas inexistant, il existe dans un monde possible. Lewis décide donc d'antéposer à chaque proposition traitant d'objets de fiction un « opérateur intentionnel² », une sorte de préfixe « dans la fiction f ... » qui permet d'accorder aux propositions traitant de fiction une valeur de vérité. Ainsi, « dans les histoires de Sherlock Holmes, Sherlock Holmes réside au 221 Baker Street » peut être considérée vraie. De cette manière,

la théorie des mondes possibles de Lewis appliquée à la fiction permet de maintenir la possibilité qu'une entité puisse en même temps être non-existante et référer, ce qu'interdit normalement la fonction référentielle au discours ordinaire³.

Cependant, il est possible que la valeur de vérité des énoncés fictionnels soit compromise par le fait que le monde fictionnel possible corresponde au nôtre. Cela signifierait, par exemple, qu'il existerait quelque part dans notre univers une personne nommée Sherlock Holmes ayant le même physique et vivant les mêmes péripéties que celles écrites par Conan Doyle. Le problème, c'est que le modèle de Lewis interdit qu'une même proposition relève en même temps de la fiction et de la non-fiction. C'est pour résoudre cela que Lewis développe les notions d'« univers de croyance⁴ » et de

¹ MURZILLI (Nancy), « De l'usage des mondes possibles en théorie de la fiction », *op. cit.*, p. 331.

² *Loc. cit.*, p. 332.

³ *Loc. cit.*, p. 333.

⁴ LEWIS (David), *Philosophical Papers*, vol. I, Oxford, Oxford University Press, 1983, p. 266, p. 276, cité par MURZILLI (Nancy), « De l'usage des mondes possibles en théorie de la fiction », *op.cit.*, p. 333.

« “faire semblant”¹ ». Pour Lewis, il est primordial de partir du principe que la fiction fait souvent des écarts relativement au monde actuel, Lewis pense qu’il faut les contrôler en analysant les énoncés de fiction comme des contrefactuels. Dans *Counterfactuals*, il a développé le principe de « “similarité relative”² » entre les univers pour statuer sur la valeur de vérité d’une proposition contrefactuelle. Cette dernière se compose de la sorte : « si..., alors... ». Par exemple, si Napoléon n’avait pas attaqué l’Angleterre, alors :

Il aurait régné encore longtemps (1).

Il aurait été renversé par les royalistes (2).

Il aurait été assassiné par les républicains (3).

Afin de savoir si une proposition contrefactuelle est vraie ou fausse, il faut comparer le monde possible auquel elle renvoie au monde réel. Plus un contrefactuel est proche du monde réel, plus il a de chance d’être vrai. Lewis étend cette méthode à la fiction. Il part du principe qu’une fiction est un monde possible et qu’on peut évaluer la valeur de vérité d’une proposition fictionnelle en la rapportant au monde possible qui lui correspond le plus³.

1.2.4.3 Marie-Laure Ryan et « le principe de l’écart minimal »

Parmi les successeurs de D. Lewis – soit les théoriciens liant théorie des mondes possibles et théorie de la fiction – M.-L. Ryan adopte une position semblable à celle de la similarité relative de Lewis. Il s’agit d’utiliser les propositions théoriques sur les contrefactuels de Lewis pour les énoncés traitant d’objets fictionnels. D’après Ryan, les propositions contrefactuelles obéissent à ce qu’elle a appelé « le principe de l’écart minimal⁴ » :

Un monde textuel sera considéré comme accessible à partir du monde actuel, et par conséquent comme possible, s’il permet d’appliquer ce que j’ai appelé en m’inspirant de David Lewis, « le principe de l’écart minimal ». Selon ce principe, qui permet d’évaluer les propositions concernant

¹ *Ibid.*

² *Ibid.*

³ Pour la rédaction de cette section consacrée à Lewis, nous sommes largement redevable à RYAN (Marie-Laure), « Cosmologie du récit des mondes possibles aux univers parallèles », *op. cit.*, p. 45-46, p. 54, ainsi qu’à MURZILLI (Nancy), « De l’usage des mondes possibles en théorie de la fiction », *op. cit.*, p. 326-333.

⁴ *Ibid.*

des mondes textuels, le lecteur remplit les blancs du texte en imaginant le monde fictionnel aussi proche que possible du monde actuel¹.

N. Murzilli donne l'exemple qui suit. Pour statuer sur la valeur de vérité des propositions suivantes, « Sherlock Holmes était un admirateur du beau sexe (1) » et « Sherlock Holmes était insensible aux charmes féminins (2) », il faut postuler un monde A où tous les énoncés sur Holmes sont vrais où (1) est faux et (2) vrai et un monde B où tous les énoncés sur Holmes sont vrais où (1) est vrai et (2) est faux. Pour connaître la valeur de vérité des énoncés, il faut décider lequel de ces deux mondes est le plus proche du nôtre en appliquant « le principe de l'écart minimal ». Selon M.-L. Ryan, le monde A, celui où Holmes est insensible aux charmes féminins, est le plus proche du nôtre car dans notre réalité, les vieux célibataires solitaires ne s'intéressent pas aux femmes. La question subsidiaire consiste à se demander comment le lecteur pénètre dans le monde fictionnel. M.-L. Ryan, tout comme Kendall Walton et D. Lewis, soutient que le monde fictionnel existe en dehors du texte qui l'abrite. C'est grâce à ce que Ryan nomme le « geste de recentrement » par le lecteur – qui est une mise en pratique de la théorie indexicale de l'actualité – que ce dernier se projette dans le monde fictionnel. La notion théorique de *faire semblant* développée par Ryan permet donc d'utiliser la théorie indexicale de l'actualité de Lewis sans pour autant considérer comme le logicien que tous les mondes possibles sont réels, c'est-à-dire que cela consent d'éviter le réalisme modal extrême de D. Lewis².

1.2.4.4 Kendall Walton, le « jeu de faire semblant » et le « moi fictionnel »

Toujours dans le sillage de Lewis, un autre théoricien, K. Walton, éloigne pourtant considérablement la fiction de la théorie des mondes possibles en exploitant la notion de *similarité relative* pour développer ce qu'il nomme le « principe de réalité », proche des principes de recentrement et d'écart minimal de Ryan. Néanmoins, au contraire de Lewis et Ryan, Walton ne relie pas la sémantique des mondes possibles aux théories de la fiction.

¹ *Ibid.*

² Pour la rédaction de cette section consacrée à Ryan, nous sommes largement redevable à RYAN (Marie-Laure), « Cosmologie du récit des mondes possibles aux univers parallèles », *op. cit.*, p. 54-55, ainsi qu'à PAVEL (Thomas), *Univers de la fiction*, Paris, Seuil, 1988, p. 143-147 et à MURZILLI (Nancy), « De l'usage des mondes possibles en théorie de la fiction », *op. cit.*, p. 338-339.

En bref, pour Walton, il existe bien des mondes fictionnels, mais ces mondes ne sont pas des mondes possibles ; le « jeu de faire semblant » se substitue à ce qui était chez Lewis la « fonction d’actualisation » du monde fictionnel reposant sur la théorie des mondes possibles. Walton, lui, imagine l’exploration des mondes de la fiction par le lecteur comme une projection d’un « moi fictionnel » dans ce monde, le lecteur faisant alors semblant de tenir pour vrai l’espace fictionnel en question. Cependant, si le « jeu de faire semblant » de Walton éloigne les théories de la fiction de la théorie des mondes possibles, il ne l’en dissocie pas totalement non plus car il permet au lecteur, pour un temps, d’imaginer réel un monde possible¹.

Il demeure néanmoins certain, tel que l’explique N. Murzilli dans « Du possible dans les univers fictionnels et numériques² », qu’une articulation de la sémantique des mondes possibles aux théories de la fiction, si elle permet d’intéressantes réflexions, pose de nombreux problèmes. De fait, les mondes fictionnels, à l’inverse des mondes possibles, ne sauraient être complets – jamais on ne saura quelles couleurs composent l’emblématique écharpe d’Ophélie de *LPM* – ou consistants – ces mondes ne sont pas régis par une non-contradiction obligatoire. Il est donc assez complexe de lier fiction et mondes possibles sans forcer la fiction à entrer dans des cases initialement conçues pour la logique, et donc mal adaptées à sa nature.

1.2.4.5 Lubomír Doležel et la thèse de l’incomplétude des mondes de la fiction

Un théoricien qui défend cette idée d’inadaptabilité de la sémantique des mondes possibles à la fiction est L. Doležel. M.-L. Ryan, qui résume le point de vue de Doležel sans pour autant y adhérer, écrit que, pour ce dernier, tout ce que le texte ne nous dit pas – et ne saurait nous dire – représente un gouffre ontologique dans le monde de la fiction. Par exemple, si l’on reprend le très célèbre cas du nombre d’enfants de Lady Macbeth, Doležel considèrera que le fait que l’on ne connaisse pas ce chiffre est un manque ontologique, mais que ce manque est doté de sens, qu’il nous dit quelque chose des

¹ Pour la rédaction de cette section consacrée à Walton, nous sommes largement redevable à MURZILLI (Nancy), « De l’usage des mondes possibles en théorie de la fiction », *op. cit.*, p. 339-343, ainsi qu’à MURZILLI (Nancy), « Du possible dans les univers fictionnels et numériques », *op. cit.*, p. 48-49.

² *Loc. cit.*, p. 46.

mondes fictionnels particuliers créés par l’auteur¹. Selon Ryan, cette théorie est réfutable car elle met de côté l’expérience du lecteur, qui n’imagine pas en lisant Shakespeare que Lady Macbeth a un nombre imprécis d’enfants :

Le lecteur sait que les mondes fictionnels sont incomplets, mais quand il « joue le jeu », quand il s’immerge dans une fiction, il s’imagine que ce monde est complet – ce qui ne veut pas dire, évidemment, qu’il imagine ce monde complètement².

1.2.4.6 Nelson Goodman et la thèse de l’appartenance des mondes possibles au réel

Un autre théoricien qui s’oppose aux idées de Lewis est Nelson Goodman, d’après lequel il n’est pas nécessaire pour connaître la valeur de vérité d’un contrefactuel de l’envisager sous l’angle des mondes possibles car nous ne pouvons savoir quels mondes possibles se rapprochent le plus de notre monde réel. Comme le résume Sémir Badir dans un article intitulé « Qu’est-ce que le monde ? étude sémantique what exactly is the world? a semantic survey³ », il existerait selon Goodman cinq manières de faire des mondes : « pourvu que vous ayez à votre disposition des manières de faire des ensembles, vous seriez en droit, semble-t-il, de considérer ces ensembles comme des mondes⁴ ». Si le conditionnel est ici employé, c’est parce que l’auteur de l’article considère que la notion de *monde* telle qu’employée par Goodman est « trop abstraite et générale [...] pour saisir adéquatement l’incidence du monde, avec les interprétations que son usage implique dans les œuvres littéraires comme dans les films et les bandes dessinées⁵. » Nous ne nous étendrons pas plus sur les théories de Goodman et retiendront seulement que selon ce dernier, les mondes possibles appartiennent au réel⁶.

¹ Pour la rédaction de cette section consacrée à Doležel, nous sommes largement redevable à RYAN (Marie-Laure), « Cosmologie du récit des mondes possibles aux univers parallèles », *op. cit.*, p. 56-57.

² RYAN (Marie-Laure), « Cosmologie du récit des mondes possibles aux univers parallèles », *op. cit.*, p. 56-57.

³ BADIR (Sémir), « Qu’est-ce que le monde ? étude sémantique what exactly is the world? a semantic survey », *Acta*, vol. 27, n° 2, 2022, p. 59-75.

⁴ *Loc. cit.*, p. 61.

⁵ *Loc. cit.*, p. 61.

⁶ Pour la rédaction de cette section consacrée à Goodman, nous sommes redevable à BADIR (Sémir), « Qu’est-ce que le monde ? étude sémantique what exactly is the world? a semantic survey », *op. cit.*, p. 60, ainsi qu’à MURZILLI (Nancy), « Du possible dans les univers fictionnels et numériques », *op. cit.*, p. 346-347.

1.2.4.7 Nancy Murzilli et la thèse de la fiction comme expérimentation des possibles à travers la possibilisation de notre expérience réelle

Un dernier regard critique sur les transpositions proposées par Lewis que nous trouvons particulièrement intéressant est celui de N. Murzilli, à qui la thèse du « faire semblant » ne convient pas tout à fait et qui se demande comment devient vrai pour une personne dans le monde réel ce à quoi elle a prétendu croire dans un monde fictionnel. Selon Murzilli, si le lecteur ressent un « effet de réel¹ » à travers la fiction, ce n'est pas car il fait semblant de croire que la fiction est réelle, mais bien car il l'expérimente réellement en mettant les mots en relation avec son propre vécu. C'est de cette manière, nous dit Murzilli, « que l'on peut envisager la fiction comme une expérimentation des possibles, non pas dans le sens d'une expérimentation d'un monde possible, mais de la possibilisation de notre expérience réelle². » Notre univers réel est donc fait de divers mondes et sous-mondes, virtuels, fictionnels, etc. Il n'y a donc pas de frontière, pas de cercle magique séparant réel et non-réel, ce qui nous permet d'envisager l'expérience de la fiction comme aussi réelle qu'une expérience non-fictionnelle car de fait, elle

¹ Notion empruntée à Roland Barthes dans BARTHES (Roland), « L'effet de réel », *Communication, Recherches sémiologiques le vraisemblable*, n° 11, 1968, p. 84-89. En 1966, dans son « Introduction à l'analyse structurale des récits » qui ouvre le numéro huit de la revue *Communication*, Roland Barthes soutient que tous les éléments sont utiles à la structure du récit et peuvent être définis en termes de fonction car tout est utile à la narration. Deux ans plus tard, dans le numéro onze de la même revue, il change d'avis et affirme qu'au contraire, certains éléments liés à la description ne servent pas la structure mais provoquent ce qu'il a appelé « l'effet de réel ». D'après le sémioticien, ce qui définit une fonction, c'est qu'elle en appelle une autre ; la structure générale du récit est prédictive. Au contraire, la description n'en appelle pas une autre, elle est « sommatoire » (p. 85), c'est-à-dire que les descriptions s'enchaînent sans en appeler d'autres. Il ajoute également que la description serait propre aux humains, qu'elle n'a pas de finalité, qu'elle n'est pas utilitaire. Mais alors, se demande Barthes « quelle est la signification de cette insignifiance ? » (p. 85) En effet, Barthes partant du principe que tout est signifiant, même le neutre et le négatif, il en déduit que cette absence de signification doit elle-même être dotée de sens. Pour répondre à cette question, Barthes retrace le parcours historique de la description, montrant qu'elle avait au Moyen Âge une fin esthétique à laquelle s'est ajoutée, jusqu'à Flaubert, un devoir de réalisme sans pour autant que ce réalisme ne soit son but premier. Ensuite, avec l'importance prise par l'histoire objective et le positivisme, la littérature réaliste naît et dans une société obnubilée par l'authenticité du réel, la simple justification du renvoi au réel est suffisante : « le réel est réputé se suffire à lui-même, [...] il est assez fort pour démentir toute idée de fonction ». (p. 88) Pour conclure son article, Roland Barthes explique que le détail concret propre à la description est créé par « la collusion directe d'un référent et d'un signifiant ; le signifié est expulsé du signe » (p. 88) Ainsi, le vide laissé par l'absence du signifié dans le signe linguistique qui favorise un lien plus direct entre signifiant et référent « devient le signifiant même du réalisme » (p. 88). C'est de cette manière que se produit le fameux « effet de réel ».

² MURZILLI (Nancy), « De l'usage des mondes possibles en théorie de la fiction », *op. cit.*, p. 343.

« alimente notre propre réalité¹ ». Murzilli a d'ailleurs récemment prolongé cette hypothèse dans *Changer la vie par nos fictions ordinaires*², où elle s'intéresse à l'insertion de la fiction dans notre vie quotidienne. De nouveau, le point de vue d'une théoricienne éloigne la fiction de la théorie des mondes possibles en démontrant qu'elle n'a pas nécessairement besoin d'établir une frontière entre mondes fictionnels et monde réel³. De plus, tel que le souligne Murzilli citant O. Caïra, si l'on entend comme ce dernier par « monde » un « espace de recoupement, il peut y avoir un monde réel, des mondes fictionnels, des axiomatiques autonomes, le tout dans une seule réalité⁴. »

1.2.5 Conclusion : une théorie mal adaptée à la fiction

Comme nous avons pu l'observer à travers ce bref parcours, la théorie des mondes possibles est à la fois ancienne et moderne, complexe et sujette à débats. Il n'y a pas une mais *des* théories des mondes possibles et si D. Lewis a tenté d'y lier les réflexions sur la fiction, il apparaît que cette connexion ne permet pas vraiment d'en apprendre plus sur les raisons pour lesquelles les fictions fascinent. En réalité, Lewis n'a pas tout à fait développé une théorie de la fiction car, nous dit N. Murzilli,

son approche était méthodologiquement circonscrite à des questions d'ordre ontologique, finalement assez éloignées de la réflexion sur la littérature et l'esthétique en général, puisqu'elle ne prenait pas la fiction pour point de départ⁵.

De plus, la théorie des mondes possibles reste trop abstraite pour nous servir dans le cadre d'un travail sur la construction concrète de mondes fictionnels. Tel que le remarque Mark J.P. Wolf,

¹ MURZILLI (Nancy), « Du possible dans les univers fictionnels et numériques », *op. cit.*, p. 50-51.

² MURZILLI (Nancy), *Changer la vie par nos fictions ordinaires*, Paris, Premier Parallèle, 2023.

³ Pour la rédaction cette section réservée à Murzilli nous sommes redevable à MURZILLI (Nancy), « De l'usage des mondes possibles en théorie de la fiction », *op. cit.*, et MURZILLI (Nancy), « Du possible dans les univers fictionnels et numériques », *op. cit.*

⁴ CAÏRA (Olivier), *Définir la fiction : du roman au jeu d'échecs*, Paris : Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, coll. « En temps et lieux », 2011, p. 125, cité par MURZILLI (Nancy), « Du possible dans les univers fictionnels et numériques », dans Bazin (Laurent), Besson (Anne), Prince (Nathalie), dirs., *Mondes fictionnels, Mondes numériques, Mondes possibles : adolescence et culture médiatique*, *op. cit.*, p. 51.

⁵ MURZILLI (Nancy), « De l'usage des mondes possibles en théorie de la fiction », *op. cit.*, p. 317.

[w]hile the philosophy of possible worlds is a necessary starting point, it tends to lean more toward the abstract and the conceptual nature of imaginary worlds than practical particulars, and is more concerned with status and modes of being than with experience and design¹.

Ainsi, pour les raisons évoquées ci-dessus, nous ne nous attarderons pas plus sur les théories des mondes possibles et nous concentrerons sur la fiction, qui sera bien ici notre point de départ, ainsi que sur le caractère concret de la construction de mondes.

1.3 Des récits qui construisent des mondes

Tout comme la notion de *théorie des mondes possibles* recouvre une variété d'interprétations, il en va de même du seul mot *monde*, qui a tendance à être utilisé différemment par des chercheurs travaillant dans le même champ d'études. Comme le note A. Besson, qui traduit Ruth Ronen, « dans le cadre philosophique, un monde est considéré comme une construction conceptuelle, alors qu'en théorie littéraire, les mondes sont pris dans un sens littéral, comme constellations de constructions concrètes² ». À cette nuance qu'apporte la théorie littéraire à la notion philosophique de *mondes possibles*, il faut encore noter que tous les théoriciens de la littérature ne s'accordent pas quant à savoir ce que désigne exactement un *monde*. Pour certains donc, tout récit quel qu'il soit construit un monde, alors que pour d'autres – et c'est le parti que nous choisissons de prendre dans ce travail – un récit n'est pas automatiquement générateur de monde.

1.3.1 Le « tournant diégétique³ »

La fantasy et la science-fiction sont, comme le dit la spécialiste des littératures de l'imaginaire A. Besson, « les genres les plus spontanément voués à “faire monde” dans

¹ WOLF (Mark J.P), *Building imaginary worlds : the theory and history of subcreation*, New York, Routledge, 2012, p. 19. « Bien que la philosophie des mondes possibles soit un point de départ nécessaire, elle tend à pencher davantage vers la nature abstraite et conceptuelle des mondes imaginaires que vers les détails pratiques, et se préoccupe davantage du statut et des modes d'existence que de l'expérience et de la conception [des mondes]. » (C'est nous qui traduisons de l'anglais)

² RONEN (Ruth), « Are Fictional Worlds Possible ? », dans Mihailescu (Calin Andrei) et Hamarneh (Walid), dirs., *Fiction Updated, Theories of Fictionality, Narratology and Poetics*, Toronto, University of Toronto Press, 1996, p. 21-29, citée et traduite par BESSON (Anne), *Constellations – Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, op. cit., p. 33.

³ Formule empruntée à Olivier Caïra dans CAÏRA (Olivier), « Ourobores. Explorer les virtualités des mondes fictionnels après le tournant diégétique » dans Besson (Anne) et Saint-Gelais (Richard), dirs., *Revue critique de Fixxion française contemporaine* [en ligne], n°9, *Fiction et virtualité(s)*, novembre 2014, p. 3, URL : <https://journals.openedition.org/fixxion/9765> (11/02/2025).

la mesure où le monde fictionnel qu'ils représentent se donne comme une construction¹ ». De plus, à ces œuvres littéraires s'ajoutent bien souvent d'autres formats variés sur lesquels s'étale la diégèse et qui s'accompagnent de « produits dérivés sous forme d'artéfacts qui concrétisent la présence du monde fictionnel aimé² ». C'est ce phénomène particulier qu'O. Caïra nomme « tournant diégétique ». Avant de poursuivre en expliquant ce que le théoricien entend par là, il est nécessaire de revenir une fois encore sur la notion de diégèse.

D'après ce que dit Caïra lors de sa conférence au séminaire du CRAL, « la diégèse reste le principal concept opératoire pour travailler sur les liens entre worldbuilding et narratologie³ ». Caïra utilise le terme *diégèse* avec le sens que lui a d'abord donné la filmologie et plus particulièrement Étienne Souriau, c'est-à-dire comme « tout ce que la fiction impliquerait si on la supposait vraie⁴. » Le concept de *diégèse* est en quelque sorte, explique Caïra, piégé entre la définition de Souriau et celle de Genette, qui fait autorité en la matière. D'après Genette, résume Caïra, la diégèse est « l'univers spatio-temporel désigné par le récit⁵ ». G. Genette réduit la diégèse à la narration seule alors que pour Souriau, le concept désigne la fiction en général. C'est la diégèse au sens de Souriau que Caïra choisit de retenir car c'est celle-là qui englobe toutes les créations qui relèvent de la fiction, qu'il s'agisse de textes, de cartes, de schémas, de bruitages, de portraits... La diégèse au sens que lui donne Souriau peut avoir, ou non, vocation à faire monde, précise O. Caïra. Ainsi, on peut parler de worldbuilding dès qu' « on travaille à l'élargissement et à la densification des appuis diégétiques et à la concordance de l'ensemble (via une bible, une carte, etc.)⁶. » Maintenant que cela est plus clair, revenons au « tournant diégétique » observé par Caïra, c'est-à-dire le

passage d'une certaine coextensivité de la diégèse et du récit [...] à un développement tous azimuts de la diégèse, bien au-delà des limites traditionnelles du récit. Cartographies et vues d'artiste, lexiques et encyclopédies [...], portraits de personnages et généalogies, recettes alchimiques et

¹ BESSON (Anne), « Matérialisation et immatériel : livres et world building. Nouveaux mondes, nouveaux romans ? », Amiens, Société Française de Littérature Générale et Comparée, Nov 2015, p. 171.

² *Loc.cit.*, p. 172.

³ CAÏRA (Olivier), « Cartographies fictionnelles et scénarisation interactive », *op. cit.*

⁴ *Ibid.*

⁵ *Ibid.*

⁶ *Ibid.*

guides techniques d'astronefs, baguettes magiques en plastique et chapeaux de détective en feutre, systèmes de simulation analogiques ou numériques, le récit traditionnel demeure central mais il apparaît « débordé » de toutes parts¹.

Caïra donne l'exemple suivant pour exemplifier son propos :

Dans *La Chartreuse de Parme*, il y a bien entendu des ramifications diégétiques parce que ça se passe dans l'Europe occidentale qu'on connaît. Cela va [donc] nous donner des éléments de référence [...] Quand on dit coextensif, cela signifie qu'on ne va pas s'empêcher de faire du travail d'inférence à partir du texte de Stendhal, mais on ne va pas se lancer dans une recherche des origines des personnages dans la mesure où Stendhal lui-même, dans son écriture, ne pousse pas à le faire. L'œuvre se suffit à elle-même en tant qu'entité narrative qui porte sa diégèse, et la diégèse n'a pas spécialement vocation à déborder dans d'autres directions. Ce qui n'empêche pas bien entendu le lectorat de produire, s'il le souhaite, toutes les extensions qu'il veut. Mais on n'est en grande partie les héritiers de ce principe « récit et diégèse », qui étaient coextensives. À partir du moment où la diégèse se met à déborder dans toutes les directions bien au-delà de ce que le récit propose de façon traditionnelle, et bien il va y avoir le tournant diégétique².

Ce « tournant diégétique » permet d'éclairer le sens des mots prononcés par O. Caïra lors de son intervention au séminaire du CRAL : « la narratologie doit garder un rapport modeste au worldbuilding, qui s'articule au récit, mais ne s'y réduit pas³. »

1.3.2 Comment construire un monde et favoriser le « tournant diégétique » ?

Les mondes qui retiendront ici notre attention seront ceux qualifiés comme tels par la culture populaire et issus pour la plupart de la *fantasy* et de la science-fiction, soit les mondes construits de toutes pièces et différents du nôtre. Mais alors, à partir de quand peut-on considérer qu'un récit construit un monde ? Que faut-il pour construire un monde et pour que se produise dans une œuvre le tournant diégétique ? Quand est-ce qu'un monde fictif devient assez solide pour survivre en dehors de son médium originel (ici le texte narratif), allant parfois même jusqu'à flirter avec les limites du monde réel ? C'est ce que nous voudrions tenter de découvrir.

¹ CAÏRA (Olivier), « Ourobores. Explorer les virtualités des mondes fictionnels après le tournant diégétique » *op. cit.*, p. 3.

² CAÏRA (Olivier), « Cartographies fictionnelles et scénarisation interactive », *op. cit.*

³ *Ibid.*

Dans son ouvrage phare publié en 2015¹, A. Besson s'interroge déjà sur les traits saillants permettant à une œuvre d'être considérée comme créatrice de monde. Elle en relève trois : le monde doit être vaste, le personnage n'est qu'une excuse et l'intrigue est « modulaire et modulable² ». En effet, plus le monde se répète (dans plusieurs tomes, par exemple) plus il a de chances d'être considéré comme tel par le public, et ces chances se multiplient encore dans le cas où l'univers existe à travers différents médias. De fait, « un mouvement de circulation, transitionnelle et transmédiatique, accroît l'importance quantitative de tels ensembles et génère le sentiment d'une existence dépassant celle des seules occurrences concrètes³ ... » Si le monde se doit d'être vaste, c'est aussi dans un sens géographique ; l'espace explorable doit être perçu comme plus large que ce qu'en a écrit l'auteur dans son œuvre. Et si le héros n'est qu'un « avatar », c'est parce qu'il disparaît derrière le monde auquel il appartient. En effet, « "Harry Potter n'est pas le héros de ses fans", [...], c'est en réalité Poudlard qui les attire et qui lui survit⁴... » Pour terminer, si les événements de l'histoire ne sont pas créateurs de monde, ils apportent de la « cohérence⁵ ». Ce dernier terme nous intéresse tout particulièrement car si les caractéristiques précédentes relevées par A. Besson sont pertinentes, la cohérence est à notre sens un trait qui doit primer sur tous les autres, ce qui fait que le monde fictionnel le plus éloigné de notre réalité est immersif et que le lecteur peut se l'approprier pour mieux s'y plonger. En logique, un système est dit « consistant » s'il respecte le principe de non-contradiction, c'est-à-dire s'il empêche qu'à la fois p et $\neg p$ ($\text{non-}p$) soient vrais en même temps dans le même système⁶. En effet, « si nous percevons certaines œuvres comme des mondes, c'est qu'il nous faut un site suffisamment consistant pour y projeter nos possibilités d'existence⁷ » écrit Marielle Macé. Cependant, selon nous, la consistance peut se trouver ailleurs que dans l'intrigue, soit dans le décor même, dans les règles qui régissent l'univers créé et qui peuvent être extraites de l'œuvre pour être envisagées

¹ BESSON (Anne), *Constellations – Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, op.cit.

² *Loc.cit.*, p. 48.

³ *Loc.cit.*, p. 48.

⁴ *Loc.cit.*, p. 74 (Anne Besson cite ici Isabelle Cani d'après un extrait de leur correspondance privée).

⁵ *Loc.cit.*, p. 54.

⁶ PLANTIN (Christian), « Principe de non-contradiction », *Dictionnaire de l'argumentation*, Lyon, ENS Éditions, 2021, [disponible en ligne], URL : [https://icar.cnrs.fr/dicoplantin/non-contradiction/#:~:text=Le%20principe%20de%20non%20contradiction%20est%20consid%C3%A9r%C3%A9%20par%20la%20logique,antinomies%2C%20il%20est%20dit%20consistant,\(12/02/2025\)](https://icar.cnrs.fr/dicoplantin/non-contradiction/#:~:text=Le%20principe%20de%20non%20contradiction%20est%20consid%C3%A9r%C3%A9%20par%20la%20logique,antinomies%2C%20il%20est%20dit%20consistant,(12/02/2025)).

⁷ MACÉ (Marielle), *Façons de lire, manières d'être*, Paris, Gallimard, coll. « NRF Essais », 2011, p. 219.

indépendamment du déroulement des événements de la narration. C'est à Aliénor Vauthey – qui réalise en ce moment une thèse de doctorat intitulée « La fabrique des mondes : pratiques démiurgiques en littérature de fantasy française (XIX^e)¹ » sous la direction d'A. Besson et Dominique Kunz Westerhoff – que nous devons ces réflexions, exposées lors de son intervention au séminaire du CRAL².

1.3.3 Le worldbuilding, simple affaire d'accumulation de données encyclopédiques ?

C'est également au cours de cette stimulante intervention que Vauthey souligne d'intéressantes questions et élabore des réflexions que notre propre travail tentera de poursuivre. Selon A. Vauthey, il existe dans un récit romanesque différents niveaux de worldbuilding, qui ne tient pas uniquement à la quantité de données encyclopédiques fournies par le texte. D'après la doctorante, « le worldbuilding en littérature n'est pas qu'affaire de données, mais il relève aussi et surtout de l'exécution et du traitement même de ces données³. » C'est lors de la mise en récit du monde que celui-ci prend vie pour « se par[er] d'une coloration particulière propre à la plume de chaque démiurge⁴. »

Ce que Vauthey postule, c'est que le style d'un auteur participe au worldbuilding. Elle soutient que « la construction du monde passe aussi dans l'écriture par l'instauration d'une tonalité générale et par des développements stylistiques et que c'est souvent là précisément que la singularité de tel ou tel monde pourra s'épanouir⁵. » Selon la chercheuse, il y aurait, par exemple, dans le style de C. Dabos un rapport particulier à la description des objets, ce qui est particulièrement intéressant quand on sait que dans le monde qu'elle a créé, les objets sont animés et les personnages tour à tour capables de les réparer ou de connaître leur passé d'un simple toucher. Cette idée selon laquelle le style

¹ BRETON (Justine), « Aliénor VAUTHEY », *Modernités médiévales*, 18 mai 2021, URL : <https://doi.org/10.58079/rkjz>, (12/02/2025).

² VAUTHEY (Aliénor), dans Besson (Anne) et Vauthey (Aliénor), « Adaptabilité des mondes de fantasy littéraire ? », dans Caïra (Olivier), Conrad (Thomas), Duprat (Anne), Goudmand (Anaïs), Pier (John), Roussin (Philippe), co-organisateurs., *Séminaire « Recherches contemporaines en narratologie » : année universitaire 2022-2023 – Raconter/construire des mondes* [disponible en ligne], URL : https://www.youtube.com/watch?v=OKUJQuqmOU0&t=2892s&ab_channel=CRAL-CentredeRecherchessurlesartsetlelangage, (25/09/2024).

³ *Ibid.*

⁴ *Ibid.*

⁵ *Ibid.*

et le worldbuilding sont en réalité liés a déjà été formulée, comme l'explique Vauthey, en 1973 par Ursula K. Le Guin dans un essai intitulé « Du pays des Elfes à Poughkeepsie ». D'après Le Guin, l'effet que nous procure les mondes imaginaires vient en grand en partie du style de l'auteur. Pour appuyer son idée, elle décide de modifier les noms de certains lieux d'un texte de *fantasy* pour démontrer qu'en changeant simplement les données encyclopédiques, on a l'impression d'être dans notre propre monde réel, non fictionnel. Le Guin reproduit ensuite l'opération avec d'autres textes pour montrer que chez certains auteurs, c'est l'inverse qui se produit. C'est la plume de ces écrivains qui transporte le lecteur dans un autre monde et même si on changeait les noms des lieux, on aurait tout de même le sentiment de se trouver ailleurs car leur style génère un monde différent. Cela nous permet de comprendre, souligne Vauthey, que la littérature est tout d'abord affaire de langage et « en tant que médium scriptural et non iconique, le roman doit trouver des moyens de rendre visible par le langage ce qui peut être représenté par une image¹. » C'est la raison pour laquelle, dit-elle, les ouvrages de *fantasy* regorgent bien souvent d'images fortes. Pour exemplifier son propos, Vauthey parle des « griffes » dans l'univers de *LPM*. En effet, dans le monde créé par Dabos, certains personnages sont dotés de pouvoir leur permettant d'agir sur le système nerveux d'autres personnes pour leur provoquer des douleurs. L'image invoquée par le terme *griffes* est donc particulièrement parlante et permet au lecteur, en quelques secondes, de visualiser clairement comment fonctionne ce pouvoir. Ainsi, conclut la doctorante, la construction d'un monde relève autant des données encyclopédiques concernant les infrastructures que de la manière dont ces données sont mises en forme dans le récit.

D'après Vauthey, il existe également un autre niveau de worldbuilding, celui des lois qui règlementent le monde créé, qui décident de ce qui peut s'y dérouler et donc de la tournure que peut prendre l'histoire racontée. C'est dans le cadre d'un entretien pour sa thèse que la chercheuse a rencontré Stefan Platteau, rôliste belge, pour lequel il existe ce qu'il appelle un « code du démiurge² » qui, résume Vauthey, « englobe l'ensemble des règles que le démiurge s'impose dans le fonctionnement de son monde imaginaire, que

¹ *Ibid.*

² PLATTEAU (Stefan), cité par VAUTHEY (Aliénor), dans Besson (Anne) et Vauthey (Aliénor), « Adaptabilité des mondes de fantasy littéraire ? », *op. cit.*

ce soit de manière consciente ou non. » Le code en question demande à celui qui le conçoit de décider où il se situe sur l'échelle du réalisme. À quel point ce monde est-il réaliste ? Mais le réalisme n'est pas l'unique garant de la cohérence, de la consistance d'un monde, données qui découlent non pas de références externes, mais qui exigent que le code établi par le démiurge soit respecté.

1.4 Conclusion : pourquoi s'intéresser au worldbuilding ?

L'intervention d'A. Vauthey au séminaire du CRAL est intéressante à plus d'un titre. Tout d'abord, elle nous prouve que les questions touchant à la construction de mondes dans la fiction sont actuelles et occupent une véritable place dans le champ de recherche contemporain. Nous tenons cependant à préciser que, parmi tous les chercheurs ayant pris la parole lors de ce séminaire, rares sont ceux qui, comme A. Besson, O. Caïra ou, en l'occurrence, A. Vauthey, ont abordé des œuvres de fiction romanesques contemporaines relevant des genres de la *fantasy* ou de la science-fiction, objets qui d'après nous se prêtent pourtant le mieux aux questions de construction de mondes. Ces chercheurs n'ont en réalité pas véritablement traité de worldbuilding au sens où les œuvres sur lesquelles ils ont basé leur propos n'ont pas inventé de toutes pièces des mondes avec des décors et des lois propres, distincts du nôtre. La raison de ce désintérêt tient selon nous probablement à l'influence encore considérable qu'exerce, nous l'avons vu, la théorie des mondes possibles sur les théories de la fiction lorsqu'il s'agit de comprendre comment les récits construisent des mondes.

Pour les raisons soulevées dans les développements ci-dessus, nous choisissons ici de nous détacher de ces théories mal adaptées à la fiction pour nous diriger vers des objets étudiés par des chercheurs tels qu'A. Besson, O. Caïra et d'autres partageant la même conception, plus récente, de *monde* dans la fiction. Si des travaux sur de tels objets sont en cours et si certains ont été publiés – on pense surtout pour la francophonie aux travaux d'A. Besson, considérée comme spécialiste en la matière, et pour le monde anglo-saxon à Mark J. P. Wolf (dont le livre phare n'a d'ailleurs pas encore été traduit en français¹) – peu d'ouvrages scientifiques traitant concrètement de la construction de mondes dans la fiction romanesque contemporaine ont été publiés, à fortiori dans le domaine

¹ WOLF (Mark J.P), *Building imaginary worlds : the theory and history of subcreation*, op. cit.

francophone. C'est la raison pour laquelle il nous semble intéressant d'explorer en profondeur ces questions et de leur faire une place dans les théories de la fiction indépendamment des théories de D. Lewis et ses successeurs.

Les propos tenus par A. Vauthey lors de sa conférence nous sont également utiles en ce qu'ils nous permettent de constituer une base solide sur laquelle construire et développer notre propre raisonnement. Les hypothèses que la chercheuse présente – le style participe au worldbuilding, la consistance d'un monde dépend du respect du code du démiurge – nous semblent tout à fait plausibles, mais elles gagneraient à être étudiées plus en profondeur et à faire l'objet d'exemplifications plus nombreuses et poussées.

C'est ici ce que nous nous proposons de faire sur base du corpus de *LPM*, tout en gardant à l'esprit, tel que l'a largement expliqué O. Caïra lors de sa propre intervention au séminaire¹, que si le worldbuilding s'intéresse à la narration, il ne s'y restreint pas et que si nous voulons étudier ce phénomène, notre analyse ne pourra se limiter au texte narratif, mais devra également s'étendre au-delà de ce dernier pour aborder les débordements du monde en dehors du milieu textuel qui l'a vu naître.

¹ CAÏRA (Olivier), « Cartographies fictionnelles et scénarisation interactive », *op. cit.*

2 Présentation du corpus d'étude

Dans le but de répondre à ces différentes questions, nous avons pris le parti d'étudier une œuvre unique, soit un cycle littéraire se composant de quatre tomes : *La Passe-miroir*, saga de *fantasy* écrite par Christelle Dabos et publiée par Gallimard entre 2013 et 2019, d'abord chez Gallimard jeunesse, puis dans la collection « Folio » de chez Gallimard. Puisque le but de cette manœuvre éditoriale est de toucher deux publics cibles différents, nous considérons *LPM* comme un « crossover¹ », soit ce qu'A. Besson définit comme « une catégorie d'œuvres en expansion s'adressant à un public transgénérationnel, faisant fi donc cette fois des barrières de l'âge telles que le système de distribution culturelle les a élevées². » Ce caractère « transgénérationnel » propre à l'œuvre est l'une des raisons qui nous ont poussée à la choisir plutôt qu'une autre. Nous voulions en effet éviter au maximum les particularités, notre objectif étant de pouvoir tirer de nos observations des conclusions potentiellement applicables à d'autres œuvres. L'objectif n'étant pas ici de proposer une analyse détaillée de chaque livre en les étudiant pour eux-mêmes, nous adopterons à leur égard un rapport strictement utilitaire, les considérant plutôt comme de précieux outils permettant d'apporter des éléments de réponse à nos questions de recherche. Nous ne nous empêcherons toutefois pas de noter les particularités propres à l'œuvre si et seulement si elles entretiennent un rapport étroit avec nos questionnements.

LPM se compose de quatre tomes (*Les fiancés de l'hiver*³, *Les disparus du Clairdelune*⁴, *La mémoire de Babel*⁵ et *La tempête des échos*⁶) et suit les aventures d'une jeune *Animiste* aux dons singuliers. Dans cet univers fictionnel, le monde tel que nous le

¹ BESSON (Anne), *Constellations – Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, op. cit., p. 405.

² *Ibid.*

³ DABOS (Christelle), *La Passe-miroir, tome 1 : Les fiancés de l'hiver*, Paris, Gallimard, coll. « Pôle fiction », 2013.

⁴ DABOS (Christelle), *La Passe-miroir, tome 2 : Les disparus du Clairdelune*, Paris, Gallimard, coll. « Pôle fiction », 2015.

⁵ DABOS (Christelle), *La Passe-miroir, tome 3 : La mémoire de Babel*, Paris, Gallimard, coll. « Pôle fiction », 2017.

⁶ DABOS (Christelle), *La Passe-miroir, tome 4 : La Tempête des échos*, Paris, Gallimard, coll. « Pôle fiction », 2019.

connaissions a été déchiré en plusieurs morceaux de terre flottants appelés *arches*, chacun dirigé par un *esprit de famille* doté de grands pouvoirs. Ophélie, par exemple, habite l'arche d'Anima, peuplée par les *Animistes*. Tous possèdent les pouvoirs familiaux d'Artémis, leur esprit de famille, c'est-à-dire qu'ils ont la capacité de donner vie aux objets, de les réparer, de les contrôler à distance... Cependant, certains Animistes exceptionnels comme Ophélie sont capables de prouesses telles que lire le passé des objets d'un seul toucher – Ophélie est une *liseuse* – ou encore traverser les miroirs – Ophélie est également une *passe-miroir*. Chacune des vingt-et-une arches qui composent le monde après *la Déchirure* fonctionne suivant un principe similaire : un esprit de famille possède des pouvoirs spécifiques dont héritent certains des habitants du micro-monde sur lequel il exerce une autorité comparable à celle d'un Dieu.

L'histoire de *LPM* commence lorsqu'Ophélie est fiancée à Thorn, se voyant alors contrainte de quitter Anima pour une autre arche, celle du Pôle, où elle découvrira de nombreux secrets qui déclencheront un engrenage dangereux la poussant à s'interroger sur son identité et sur le monde qu'elle habite : pourquoi a-t-elle été choisie par Thorn ? ; qui a provoqué la Déchirure et pour quelle raison ? ; quel est son véritable rôle dans toute cette histoire ?

Si nous avons choisi les romans de C. Dabos pour constituer notre corpus, c'est parce qu'ils présentent à notre avis un worldbuilding riche et complet tout en remplissant les critères qu'A. Besson énonce comme étant nécessaires pour considérer comme tel un monde fictionnel. D'abord, le monde est « vaste¹ », il se répète en effet dans quatre tomes et l'adaptation des romans en bande dessinée en cours confirmera bientôt le statut transmédiatique de l'œuvre. Le deuxième critère, « une intrigue modulaire et modulable² » est également respecté puisque chaque tome du cycle peut se concevoir comme un « module » qui éclaire l'histoire et approfondit un peu plus l'intrigue générale pour finalement parvenir à sa résolution. En résumé, chaque tome possède ses propres intrigues, indépendantes de l'intrigue principale, mais tous contribuent à la résolution de cette dernière. Le troisième et ultime critère relevé par A. Besson, le personnage comme

¹ BESSON (Anne), *Constellations – Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, op. cit., p. 48.

² *Ibid.*

« avatar et prétexte¹ », est également observé puisqu'il est clair que l'univers dans lequel Ophélie et Thorn évoluent leur préexiste. Des événements importants de l'intrigue se sont d'ailleurs déroulés avant leur naissance. De plus, le monde est si riche que Dabos elle-même pense l'exploiter à nouveau indépendamment des personnages déjà connus des lecteurs : à la question « Un tome cinq de *LPM* ? » elle répond « Non. Mais peut-être autre chose. Dans le même univers. Un jour qui sait ?² »

Il faut encore noter que l'une des raisons qui nous ont poussée à choisir *LPM* comme corpus pour étudier le worldbuilding concerne la place privilégiée accordée dans l'histoire au livre en tant qu'objet sacré, capable d'effectivement construire (et détruire) des mondes. En effet, dans les romans, un livre et son auteur sont à l'origine de la création du monde tel qu'Ophélie le connaît. Si la Déchirure a eu lieu, c'est parce que Dieu (Dilleux, comme on l'apprendra plus tard), véritable démiurge, a écrit puis déchiré des pages de son livre³ :

Bribe

Au commencement, nous étions un.

Mais Dieu nous jugeait impropres à le satisfaire ainsi, alors Dieu s'est mis à nous diviser. Dieu s'amusait beaucoup avec nous, puis Dieu se lassait et nous oubliait. Dieu pouvait être si cruel dans son indifférence qu'il m'épouvantait. Dieu savait se montrer doux, aussi, et je l'ai aimé comme je n'ai jamais aimé personne.

Je crois que nous aurions tous pu vivre heureux en un sens, Dieu, moi et les autres, sans ce maudit bouquin. Il me répugnait. Je savais le lien qui me rattachait à lui de la plus écœurante des façons, mais cette horreur-là est venue plus tard, bien plus tard. Je n'ai pas compris tout de suite, j'étais trop ignorant.

¹ *Ibid.*

² DABOS (Christelle), *ChristelleDabos.com*, « FAQ du 12 septembre 2024 », URL : <http://christelledabos.com/> (06/10/2024).

³ C'est en tout cas le scénario largement suggéré tout au long des trois premiers tomes de la quadrilogie, notamment à travers les « bribes », avant que la vérité n'éclate dans le dernier tome. Ce qui a engendré les arches, ce qui a véritablement provoqué la Déchirure, ou plutôt le retournement, c'est le pacte qu'Eulalie Dilleux a conclu avec le monde de l'Envers : sacrifier une moitié du monde à l'Envers pour en sauver l'autre moitié. Ce retournement n'enlève pourtant rien à l'importance des Livres des esprits de famille, qui renferment chacun un code décrivant le fonctionnement même de chacun de ces esprits : telle page décrit son physique, telle page décrit son pouvoir, telle autre sa mémoire... Déchirer une page de ces livres, tel que le fait Dieu (Dilleux) avec la page décrivant le fonctionnement de leur mémoire, c'est amputer ces êtres d'une part d'eux-mêmes.

J'aimais Dieu oui, mais je détestais ce bouquin qu'il ouvrait pour un oui ou pour un non. Dieu, lui, ça l'amusait énormément. Quand Dieu était content, il écrivait. Quand Dieu était en colère, il écrivait. Et un jour, où Dieu se sentait de très mauvaise humeur, il a fait une énorme bêtise.

Dieu a brisé le monde en morceaux¹.

Il y a donc ici tout un processus de mise en abîme qui met au cœur de l'intrigue le sujet même de ce mémoire : la construction de monde.

¹ DABOS (Christelle), *La Passe-miroir, tome 1 : Les fiancés de l'hiver*, Paris, Gallimard jeunesse, coll. « Pôle fiction », p. 7.

3 Le worldbuilding dans le texte narratif canonique

3.1 Qu'est-ce qui provoque l'« effet de monde » ?

Si d'après Roland Barthes les descriptions sont à l'origine de l'« effet de réel » (voir note 1, p. 12.) , l'« effet de monde » serait quant à lui, à notre avis, le fait des règles qui régissent cet univers. Nous ne nous occuperons donc pas ici de la structure du récit, mais du décor qu'il habite, de sa charpente.

« En quelques heures, les bases, le schéma global étaient installés. J'avais tout, sauf l'histoire. Les personnages, l'univers et l'ambiance étaient là, mais pas l'histoire¹. » explique C. Dabos à Valérie Centi lors d'une interview pour le MOOC de l'université de Liège. C'est donc cela, ce « schéma global », qui fera ici l'objet de notre intérêt.

3.1.1 Thèse

D'après nous, si un monde fictionnel survit et s'épanouit en dehors de son médium originel, c'est une preuve de la consistance de ce monde en tant que tel. Voilà comment O. Caïra, citant Daniel Mackay, décrit l'importance qu'il réserve à la consistance :

Au-delà de la capacité d'absorption d'un environnement imaginaire de divertissement, son succès dépend du sentiment de consistance que l'on éprouvera au travers de différentes manifestations².

Mathieu Gaborit considère d'ailleurs qu'« un monde doit vivre au-delà de l'histoire [et] existe à compter du moment où il s'affranchit de son créateur pour appartenir au lecteur³. » Or, l'univers façonné par C. Dabos répond à ce critère comme en attestent des productions telles que des cartes, une bande dessinée en préparation, des *cosplays*, des *fanfictions*, etc., nous le considérerons donc comme consistant. Notre objectif sera de repérer dans le texte écrit originel ce qui donne sa consistance au monde ainsi créé, soit

¹ DABOS (Christelle), « Interview Christelle Dabos », dans CENTI (Valérie), D'ANNA (Vincianne), DELBRASSINE (Daniel), DOZO (Björn -Olav), *Comprendre la littérature de jeunesse – le livre du MOOC de l'université de Liège*, Paris, Pastel·L'école des lettres, 2022, p. 124.

² MACKAY (Daniel), *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*, Jefferson NC, McFarland & Co, p. 30, cité par Caïra (Olivier), *Définir la fiction : du roman au jeu d'échecs*, Paris, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, coll. « En temps et lieux », 2011, p. 96.

³ GABORIT (Mathieu), cité par BESSON (Anne), *Constellations – Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, op. cit., p. 205.

ce qu'il fait qu'il fonctionne en tant que monde au point de permettre le tournant diégétique, complétant ainsi la deuxième étape nécessaire pour parler de worldbuilding au sens large.

Mais que faut-il pour provoquer ce tournant ? Que faut-il pour que l'œuvre romanesque originale soit assez solide pour survivre en dehors des limites du récit ? C'est cela notre inconnue « X » (monde nouveau + X = succès menant au tournant diégétique), l'objectif de notre recherche dans cette partie. Selon nous, tout est une question de cohérence interne. Nous partirons du postulat de base suivant : le demiurge construit un code, consciemment ou non, et plus ce code est finement pensé, détaillé, respecté..., en bref plus le code est cohérent – c'est-à-dire qu'il respecte notamment le principe de non-contradiction déjà évoqué (voir 1.3.2) – plus il y a de chances pour que le monde soit assez solide pour se transporter ailleurs et exister en dehors du texte canonique.

Nous nous appuyons là sur les propos qu'A. Vauthey prête à S. Platteau et qu'elle a relatés lors de son intervention au séminaire du CRAL. Si l'on en croit le rôliste belge, il existe un « code du demiurge » qui englobe l'ensemble des règles que le demiurge s'impose, que ce soit de manière consciente ou non. Ces contraintes peuvent porter sur plusieurs aspects :

- Mortalité (Est-ce-que les personnages peuvent mourir ? Si oui, de quelle manière ?)
- Chance et destinée
- Combats (Un héros peut-il être mutilé ? Dans les batailles, quel est le taux de mortalité ?)
- Déterminisme vs libre-arbitre (Les héros sont-ils soumis à un destin ? Les choix ont-ils des conséquences ?)
- Guerre (Quelle représentation de la guerre ? Épique ? Héroïque ? Sordide et sans honneur ?)
- Bien et mal (Le monde est-il manichéen ?)
- Rapports sociaux
- Misère
- Anthropologie
- Évolution du monde (Les sociétés évoluent-elles dans le temps ?)¹

¹ Ajout personnel d'Aliénor Vauthey.

Ce code implique de se positionner sur un curseur de réalisme. Est-ce que le monde est plus ou moins réaliste ? Mais le réalisme n'est pas le seul facteur de cohérence, qui découle non pas d'une logique externe de référentialité, mais qui impose que le code du démiurge soit respecté¹.

3.1.2 Méthodologie

Nous allons donc, dans un premier temps, tenter de prouver qu'un code du démiurge existe bel et bien dans *LPM*. À l'aide du premier guidage de S. Platteau, selon une démarche inductive, nous extrairons ce code de l'œuvre et nous le décrirons afin de savoir s'il est respecté tout au long des quatre tomes. Si un tel code existe, qu'il est riche, sophistiqué et qu'il est honoré tout au long de la série de livres, alors cela constituera un argument faisant pencher la balance du côté de la thèse soutenant l'idée que le respect du code du démiurge est à l'origine du tournant diégétique – ou en tout cas qu'il le favorise. En effet, la prudence est ici de mise car si nous savons qu'il existe une inconnue dans notre équation (monde nouveau + X = succès menant au tournant diégétique), il est fort probable que « X » se subdivise en plusieurs sous-inconnues dont le respect du code du démiurge n'est qu'un représentant. Nous précisons également que, selon un raisonnement plus inductif, nous nous permettrons de remodeler la grille de S. Platteau lorsque certaines catégories nous sembleront peu opérantes et/ou qu'elles gagneraient à être regroupées.

3.1.3 Illustration à partir d'un cas précis

– Je sauverai ce monde pour la seconde fois, déclara l'Autre, puis je créerai des nouvelles règles. Beaucoup de règles².

Dans *LPM*, la notion de *monde* est indissociable de celle de *règles*. Même Dieu (Dilleux) et son écho – l'Autre –, eux-mêmes démiurges au même titre que C. Dabos mais à un niveau intradiégétique – en sont conscients. Et non seulement *monde* et *règles* sont indissociables, mais ils sont tous deux étroitement liés à l'objet-livre, à savoir dans ce cas précis aux *Livres* des esprits de famille. Nous avons déjà relevé dans la description du corpus l'importance symbolique du livre, mais il nous faut encore ajouter que ces Livres sont remplis de règles, des règles qui constituent en fait un code décrivant le fonctionnement de leur possesseur comme le ferait un programme informatique (« Tu as

¹ PLATTEAU (Stefan), cité par VAUTHEY (Aliénor), dans BESSON (Anne) et VAUTHEY (Aliénor), « Adaptabilité des mondes de fantasy littéraire ? », *op. cit.*

² DABOS (Christelle), *La Passe-miroir, tome 4 : La Tempête des échos*, *op. cit.*, p. 631.

inventé **le code des Livres**¹ » rappelle Ophélie à Dieu, qui l’a oublié). *LPM* réunit donc toutes les composantes qui nous occupent dans ce travail : le monde, l’objet-livre ainsi que – et c’est cela qui nous intéresse tout particulièrement dans cette partie – les règles.

3.1.3.1 Magie

Commençons donc *in media res* par celles concernant la catégorie *magie* (système complexe ou non), que l’on peut déjà qualifier de catégorie la plus fournie. Avant toute chose, il faut préciser que dans *LPM*, les pouvoirs des personnages leur viennent de leurs lointains ancêtres immortels, les esprits de famille. Chaque esprit de famille a la charge d’une des vingt-et-unes arches majeures. Dans la quadrilogie, on n’en visite réellement que trois : Anima, le Pôle et Babel, quatre si l’on compte Arc-en-Terre, sur laquelle certains personnages font un rapide passage dans le dernier tome. Sur Anima, la descendance d’Artémis maîtrise les objets ; au Pôle, la descendance d’Odin, dit Farouk, maîtrise les esprits ; sur Babel, la descendance des jumeaux Hélène et Pollux maîtrise les sens ; et sur Arc-en-Terre, la descendance de Janus maîtrise l’espace. Toutes les autres arches que l’on ne visite pas sont nommées, comme leur esprit de famille ainsi que la nature du pouvoir de ce dernier.

Si les habitants d’Anima ont la capacité de donner vie aux objets, leur communiquant par la même occasion leur caractère et état d’esprit, leur pouvoir d’animation se décline en plusieurs variantes. Ainsi, on trouve sur l’arche natale d’Ophélie différents artisans spécialisés dans telle ou telle catégorie d’objet. La marraine d’Ophélie, par exemple, est spécialisée dans la restauration de papier et son beau-frère est directeur adjoint d’une fabrique de dentelles. Chacun possède son propre commerce, souvent artisanal, qu’il fait tourner à l’aide de son animisme. La famille d’Ophélie, elle, est spécialisée dans la restauration et la conservation, d’où le travail d’Ophélie dans le musée d’Anima et celui de son grand-oncle dans les archives d’Artémis. Parmi les déclinaisons de pouvoirs dont sont dotés les Animistes, deux nous intéressent tout particulièrement : liseuse et passe-miroir. Ophélie possède ces deux dons, ce qui signifie qu’elle peut connaître le passé des objets d’un seul toucher et créer un passage entre deux miroirs pour se déplacer d’un endroit à un autre. Cependant, les pouvoirs d’Ophélie ont des limites, comme on le

¹ *Loc. cit.*, p. 641. C’est nous qui soulignons.

comprend bien vite. En tant que liseuse, Ophélie ne peut pas *lire* la matière vivante : « Les fossiles ne sont pas lisibles, répondit-elle, pas plus que ne le sont les matières brutes et les organismes vivants¹. » Cette dernière règle est respectée tout au long des quatre tomes et jamais aucune exception ne viendra la briser, ce qui aurait pourtant bien facilité la vie à Ophélie. De fait, dans le tome 2, lorsqu'elle tente de *lire* le Livre fait en peau de Farouk, elle échoue :

Ophélie déboutonna son gant et appuya sa paume sur le Livre, peau contre peau.

Rien.

Le Livre de Farouk était aussi illisible que l'aurait été un organisme vivant².

Cependant, pour que l'intrigue avance, il faut bien qu'elle perce les secrets de ce Livre. C'est finalement grâce à une petite pointe de métal rouillée incrustée dans son dos qu'Ophélie accomplira sa mission. Ainsi, aucune règle n'a été bafouée, le principe de non-contradiction est préservé.

L'autre pouvoir d'Ophélie, celui de passe-miroir, est également tributaire de certaines conditions. Pour l'exercer, elle doit être honnête avec elle-même, tel que le lui rappelle son grand-oncle archiviste :

Passer les miroirs, ça demande de s'affronter soi-même. Il faut des tripes, t'sais, pour se regarder droit dans les mirettes, se voir tel que l'on est, plonger dans son propre reflet. Ceux qui se voilent la face, ceux qui se mentent à eux-mêmes, ceux qui se voient mieux qu'ils sont, ils pourront jamais³.

Dans le tome 2, alors qu'Ophélie est particulièrement pressée et que le rythme du récit s'accélère – elle est en charge d'une enquête visant à retrouver Archibald et les autres disparus du Clairdelune –, elle se retrouve incapable de traverser les miroirs :

Elle se dirigea vers la glace murale du bureau et s'appuya des deux mains contre son reflet. Sans trop y croire, elle se concentra sur un miroir de la salle d'attente du sanatorium où elle s'était déjà reflétée. Le miroir ne lui livra pas le passage, cette destination-là était trop éloignée. Ophélie fut plus déconcertée, toutefois, quand elle perçut la même résistance en cherchant à regagner sa chambre d'hôtel. La Citacielle était en train de survoler les Sables d'Opale, la distance n'était pas grande à ce point, non ? L'inquiétude montait alors qu'elle s'essayait sur des destinations de plus en plus proches : la salle d'embarcadère des dirigeables, la galerie des glaces près de la Grand-Place, la

¹ DABOS (Christelle), *La Passe-miroir*, tome 3 : *La mémoire de Babel*, op. cit., p. 196.

² DABOS (Christelle), *La Passe-miroir*, tome 2 : *Les disparus du Clairdelune*, op. cit., p. 598.

³ DABOS (Christelle), *La Passe-miroir*, tome 1 : *Les fiancés de l'hiver*, op. cit., p. 95.

cabine du dernier ascenseur qu'ils avaient emprunté. Elle ne parvint même pas à se rendre dans le miroir du vestibule de la manufacture, à seulement quelques mètres de là, alors qu'elle était certaine de s'y être reflétée en entrant.

Eh bien ? grommela Thorn en raccrochant le téléphone. Vous êtes encore ici ?

– Je ne comprends pas, balbutia Ophélie en fixant le visage choqué de son propre reflet. Je n'arrive plus à passer les miroirs¹.

Si Ophélie est incapable d'utiliser son pouvoir, c'est parce qu'elle se ment à elle-même en affirmant ne rien ressentir pour Thorn. Lorsqu'enfin elle comprend et accepte qu'il n'en est rien, elle récupère sa capacité de passe-miroir. Une fois encore, les règles établies dès le départ sont respectées et l'ensemble conserve son épaisseur et sa cohérence.

Au Pôle, où les descendants de Farouk contrôlent les esprits, différents clans se partagent les pouvoirs de leur esprit de famille : les Dragons possèdent des griffes invisibles qui peuvent se connecter au système nerveux d'autrui pour infliger des douleurs mais aussi, comme Ophélie l'apprendra plus tard, calmer et apaiser ; les Mirages sont des tisseurs d'illusions pouvant toucher les cinq sens, bien que la vue soit le plus communément sollicité ; les membres de la Toile (la famille de l'ambassadeur Archibald) sont reliés entre eux, « Ce que l'un voit, tout le monde le voit. Ce que l'un entend, tout le monde l'entend. Ce que l'un sait, tout le monde le sait² », ils peuvent aussi imposer leurs pensées à autrui et sont également capables de tisser des liens entre deux individus à l'occasion d'un mariage afin que les époux se communiquent leurs pouvoirs familiaux ; les Invisibles donnent l'illusion de se fondre dans le décor ; les Chroniqueurs sont dotés d'une mémoire sans faille ; les Persuasifs influencent qui bon leur semble de faire ce que bon leur semble ; les Narcotiques ont le pouvoir de faire sombrer quiconque dans le sommeil ; et les Nihilistes voient au-delà des illusions, ils ont la capacité d'annuler tous les pouvoirs des descendants de Farouk.

Sur Babel, les fils de Pollux (sa sœur Hélène étant stérile, elle n'a pas de descendance), qui maîtrisent les sens, sont soit Visionnaires, Olfactifs, Acoustiques, Tactiles ou Gustatifs. La cité étant cosmopolite, on y croise d'autres habitants provenant d'autres arches tels que des Totémistes (maîtres des animaux), des Zéphyr (maîtres des

¹ DABOS (Christelle), *La Passe-miroir*, tome 2 : *Les disparus du Clairdelune*, op. cit., p. 464-465.

² Loc. cit., p. 268.

vents), des ressortissants de l'arche de Vespéral (maîtres de la fantomisation), des Devins (maîtres de la divination), ou encore des Colosses de Titan (maîtres de la masse).

Pour terminer, sur la dernière arche que l'on visite – brièvement – en tant que lecteur, soit Arc-en-Terre, les fils et filles de Don Janus ont la capacité de remodeler l'espace à leur guise. Parmi eux, une catégorie spécifique d'Arcadiens, les Aiguilleurs, a le pouvoir de retrouver n'importe qui, n'importe où, peu importe l'arche.

Ainsi, on le voit, le système de magie dans *LPM* est particulièrement complexe et détaillé, il est organisé et répond à des lois bien définies. Chaque pouvoir possède ses propres possibilités et interdits au point où en faire le détail complet nécessiterait bien plus de pages que nous en avons à notre disposition. Dans ce système de magie, il y a un cadre et la démiurge (à savoir C. Dabos) n'en sort pas pour des raisons de facilités scénaristiques. En effet, ce n'est pas parce que le monde fictionnel n'est pas réaliste par rapport à notre monde qu'il ne doit pas l'être par rapport à lui-même. En bref, pas de « ta gueule, c'est magique¹ ».

3.1.3.2 Mortalité

Attardons-nous maintenant sur la catégorie *mortalité* (Est-ce que les personnages peuvent mourir ? Si oui de quelle manière ?). Dans *LPM*, les personnages peuvent mourir et lorsque cela arrive, c'est très peu souvent de causes naturelles. Les seuls personnages mourant de cette manière sont les grands-mères d'Archibald et Thorn dans les tomes 1 et 2. Même les personnages dits immortels, comme les esprits de famille et Dieu (Dilleux) se révèlent finalement vulnérables, comme en attestent la mort de Don Janus, esprit de famille d'Arc-en-Terre, dans le tome 4, ainsi que le mort d'Eulalie Dilleux dans le même tome. On remarque également que le taux de mortalité est variable selon les arches, la moins dangereuse étant Anima, sur laquelle, durant le temps de l'histoire, ne s'est produit aucune mort suspecte. Vient ensuite Babel, arche profondément pacifique et sur laquelle, d'après ses dirigeants, toutes les morts sont naturelles. Il y a pourtant eu, lors du séjour d'Ophélie pendant les tomes 3 et 4, sept décès (Miss Silence, Le balayeur du Mémorial, le Sans-Peur-Et Presque-Sans-Reproche, Don Janus, Gaëlle, Renard et Ambroise), dix si l'on compte les deux Généalogistes et Thorn, envoyés dans le monde parallèle de l'Envers

¹ Locution souvent utilisée pour expliquer une incohérence dans un système de magie.

d'où il est quasiment impossible de sortir. Après Babel, c'est le Pôle qui détient le record de morts violentes. À la Citaciel, capitale du Pôle où réside Ophélie durant les tomes 1 et 2, les nobles s'assassinent entre eux et le taux de mortalité est élevé. Tous les coups sont permis : poisons, illusions, trahisons, usage des griffes... L'ambassade du Clairdelune, domaine de l'ambassadeur Archibald, est le seul lieu d'asile diplomatique, où il est interdit de tuer. Mais cela ne signifie pas pour autant qu'il n'y a jamais de morts car les meurtres peuvent être déguisés en accidents. Sur la seule arche du Pôle, vingt-deux morts non naturelles sont mentionnées : les trois enfants de Bérénilde et son mari, assassinés par les parents du Chevalier ; les parents du Chevalier, tués par Bérénilde lors d'un duel judiciaire ; l'inconnu tué par Thorn dans le tome 1 pour protéger sa couverture ; Gustave le majordome en chef du Clairdelune, mort par suicide ; tous les membres du Clan des Dragons, tués lors de leur chasse annuelle par des bêtes sauvages ; les trois disparus du Clairdelune, morts par la faute du baron Melchior ; la mère Hildegarde, qui se suicide pour échapper à Dieu (Dilleux) ; le baron Melchior, tué par Thorn en raison de légitime défense ; dame Cunégonde, tuée par l'Autre pour usurper son identité.

Ainsi, dans *LPM*, tous les personnages, même ceux qui semblent immortels, sont susceptibles de mourir, la plupart du temps dans des conditions violentes. De plus, on remarque que chaque arche possède ses propres probabilités de mort, liées aux us et coutumes qui y sont pratiqués, ainsi qu'à son degré d'implication dans les affaires de Dieu. Peu importe, donc, que les personnages soient puissants ou non, principaux ou non, personne n'est à l'abri comme on le comprend dès le tome 1 lorsque les neuf membres de la famille de Bérénilde et Thorn, soit l'entière du clan des Dragons, sont sauvagement assassinés. Plus on avance et plus cette tendance se confirme, son point culminant étant la disparition de Thorn dans l'Envers, qui signe la fin définitive de *LPM*.

3.1.3.3 Épreuves

Passons maintenant à la ligne suivante du code, celle concernant les combats (Un héros peut-il être mutilé ? Dans les batailles, quel est le taux de mortalité ?). Pour plus de généralité, nous choisissons de renommer cette catégorie *épreuves*. En effet, il n'y a pas de véritable combat dans *LPM*. Cependant, au cours des épreuves qu'ils traversent, les personnages peuvent en effet être mutilés. C'est le cas d'Ophélie, personnage principal par excellence, qui perd ses doigts de liseuse lorsqu'elle revient de l'Envers. C'est

également le cas de Thorn, blessé par les griffes de sa propre famille à de nombreuses reprises. Ophélie également subit les sévices des Dragons dans le premier livre : elle est giflée par Freya, la demi-sœur de Thorn, à plusieurs reprises, ce qui lui laisse une cicatrice au visage. Dans le même tome, Ophélie se fait tabasser par les gendarmes de la Citacielle, qui lui laissent un œil au beurre noir et une côte cassée. Il faut encore préciser que le taux de violence et de blessures dépend, une fois encore, de l'arche sur laquelle se trouvent les protagonistes. C'est au Pôle que les personnages infligent et subissent le plus de violences et ce, peu importe leur âge :

Stanislav [(dit le Chevalier, soit un enfant de dix ans)] a lâché un de ses chiens sur ma petite nièce parce qu'elle avait eu un mot malheureux sur notre chère Bérénilde. Quatorze ans, mademoiselle la vice-conteuse, et jamais plus cette enfant ne remarchera normalement¹.

L'arche d'Anima est quant à elle pacifique et celle de Babel condamne toute forme de violence physique – ce qui ne signifie pas qu'Ophélie n'y subit pas de sévices psychologiques, notamment lors de son apprentissage au conservatoire de la Bonne Famille.

Pour terminer, il existe dans le monde créé par C. Dabos une mutilation d'un genre particulier, subie par la mère de Thorn et le Chevalier. Il s'agit de la *Mutilation*, amputation particulièrement cruelle, comme l'expliquent Archibald et Ophélie dans cet extrait :

– [...] la prochaine fois qu'il lève la main sur un noble, ce sera la Mutilation.

Archibald prononça ce dernier mot en imitant un coup de ciseaux avec les doigts. La Mutilation, c'était l'ultime punition, celle où un esprit de famille reprend son pouvoir à l'enfant qui en a fait mauvais usage. Cette sentence n'avait jamais été appliquée sur Anima, mais Ophélie savait qu'on la pratiquait sur d'autres arches².

De nouveau, comme cette dernière phrase nous le prouve, même en ce qui concerne les épreuves vécues par les personnages et les blessures avec lesquelles ils s'en tirent, de grandes différences se manifestent entre les arches.

¹ DABOS (Christelle), *La Passe-miroir*, tome 2 : *Les disparus du Clairdelune*, op. cit., p. 163.

² Loc. cit., p. 150.

3.1.3.4 Guerre

Intéressons-nous maintenant à la catégorie *guerre* (Quelle représentation de la guerre ? Épique ? Héroïque ? Sordide et sans honneur ?). S'il y a bien un point commun entre toutes les arches, c'est bien l'idée qu'elles s'en font : écœurante, destructrice et devant être bannie à tout prix du nouveau monde.

Voici un extrait du premier tome, il s'agit de l'une des premières scènes du livre, qui permet au lecteur de comprendre comment fonctionne le pouvoir de liseur, mais également de comprendre comment est perçue la guerre dans le monde qu'il s'apprête à découvrir :

Ophélie glissa sa clef dans la serrure d'un rayonnage, fit coulisser la vitre et saisit dans un mouchoir une minuscule bille de plomb qu'elle tendit à Chapeau-Melon.

– Une excellente entrée en matière pour se cultiver sur les guerres de l'ancien monde, assura-t-elle d'une voix plate.

Il éclata de rire en s'emparant de la bille à main nue.

– Que me présentez-vous là ? Une crotte d'automate ?

Son sourire s'évanouit au fur et à mesure qu'il remontait le passé de l'objet au bout des doigts. Il devint pâle et immobile, comme si le temps s'était cristallisé autour de lui.

[...]

– Vous vouliez une arme n'est-ce pas ? Je vous ai remis un projectile d'une cartouche qui a, en son temps, perforé le ventre d'un troupier. C'était cela, la guerre, conclut-elle en remontant ses lunettes sur son nez. Des hommes qui tuaient et des hommes qui étaient tués¹.

Les guerres de l'ancien monde, en plus d'être mal vues, sont progressivement soumises à la censure sur Anima et les Doyennes finissent par fermer le musée d'Ophélie car il contient trop de vestiges de batailles et de guerres, elles ont également détruit les recherches du grand-oncle d'Ophélie portant sur les guerres du vieux monde. Sur Babel également, et à un degré plus grand encore, tout ce qui concerne la guerre est vu d'un mauvais œil. D'ailleurs, le mot même de *guerre*, ainsi que tous ses synonymes, sont mis à l'Index et les prononcer est hautement répréhensible. En fait, tous les agents de Dieu, ceux que l'on nomme « Tuteurs » et qui se trouvent sur toutes les arches (les Doyennes sur Anima, les Chroniqueurs autrefois au Pôle et les agents du LUX sur Babel) ont pour mission de faire disparaître et de censurer tout ce qui est relatif aux guerres de l'ancien

¹ DABOS (Christelle), *La Passe-miroir, tome 1 : Les fiancés de l'hiver*, op. cit., p. 42-43.

monde. C'est ainsi que Dieu s'assure que les conflits meurtriers dont il a voulu se débarrasser en créant un monde nouveau n'éclatent plus jamais.

3.1.3.5 Déterminisme vs libre arbitre

Pour ce qui est de notre cinquième catégorie, nous avons choisi d'en regrouper deux, *chance et destinée* et *déterminisme vs libre arbitre* (Les héros sont-ils soumis à un destin ? Les choix ont-ils des conséquences ?) car il nous semble que la destinée et le déterminisme ont en commun l'absence de choix, ce qui ne fait en revanche pas défaut à la chance et au libre arbitre. Nous avons également pris le parti de conserver l'appellation *déterminisme vs libre arbitre* pour cette catégorie car c'est celle qui nous semblait la plus parlante. Dans *LPM*, l'idée de liberté de choisir est au cœur de la problématique des Livres des esprits de famille. Puisque leur Livre renferme un code leur dictant la conduite à adopter, les esprits de famille ne sont pas libres, ce sont les pantins de Dieu d'abord, et puis de l'Autre. Dans l'extrait qui suit, Farouk comprend qu'il n'a pas de libre arbitre et cette absence de choix l'écœure :

Il le ressent soudain dans tout son corps, cet appel qui le pousse vers le nord, vers un monde aussi blanc que lui, sans oasis et sans palais oriental. Le moment venu, il devra s'y rendre comme le ferait un oiseau migrateur. Parce que c'est écrit. Pourquoi ? Pourquoi devrait-il suivre les ordres d'une langue qu'il ne comprend même pas ? Il ne veut pas de ce destin dicté par Dieu, de cette histoire qui ne lui appartient pas, de ce pouvoir qu'il ne maîtrise pas. Il ne veut pas quitter la maison, quitter Dieu et les autres, il ne veut pas devenir ce qu'il est censé devenir, il ne veut pas être ce qu'il est censé être. Il ne veut même pas de son nom. Odin¹.

Tout l'arc narratif des esprits de famille, et particulièrement de Farouk, consiste à essayer de s'affranchir des Livres. C'est cette émancipation qu'Ophélie essayera de provoquer chez Farouk à la fin du tome 2 en prononçant ces mots : « Ton Livre n'est que le début de ton histoire Odin. Il n'appartient qu'à toi d'en écrire la fin². » C'est finalement par la possibilité de choisir, ultime cadeau fait par Dieu aux esprits de famille, que se termine le dernier tome : « L'encre que j'ai utilisée cette fois pour les Livres ne durera pas éternellement. Pas d'immortalité, pas de pouvoirs, je veux pour mes enfants le début d'une histoire inédite. À eux d'en inventer la suite sans moi³. » En offrant l'indépendance

¹ DABOS (Christelle), *La Passe-miroir, tome 2 : Les disparus du Clairdelune*, op. cit., p. 468.

² Loc. cit., p. 657.

³ DABOS (Christelle), *La Passe-miroir, tome 4 : La Tempête des échos*, op. cit., p. 664.

aux esprits de famille, et en choisissant de disparaître, c'est au monde entier que Dieu a rendu sa liberté, ce que Thorn voulait dès le départ, comme il l'explique à Ophélie à la fin du second tome :

– Chaque homme devrait avoir le droit de jouer sa vie aux dés. Ils génèrent des résultats aléatoires qui dépassent toutes les prédéterminations. Cela n'a plus aucun sens si les dés sont pipés. [...] Ce qui se trame avec ce casseur de monde est pire encore, siffla Thorn entre ses dents. Il a volé les dés de l'humanité sans jamais, absolument jamais, sortir de l'ombre.

[...]

– Vous enquêtiez donc sur Dieu depuis le début, dit-elle. Et ensuite ? Que prévoyiez-vous de faire ? Thorn haussa les épaules comme si c'était une évidence.

– Rendre ses dés au monde. Ce que le monde en aurait fait par la suite, ce n'était pas mon problème¹.

Ainsi, la catégorie même qui nous occupe ici, *déterminisme vs libre arbitre*, constitue un des enjeux majeurs de l'histoire.

Quant à Ophélie, le personnage principal, elle est aussi soumise à une ambivalence choix/destin. En effet, lorsqu'elle était enfant, Ophélie a fait un choix qui a eu des répercussions importantes, celui de libérer Dieu du miroir dans lequel il était piégé. Elle a donc exercé son libre arbitre, elle n'était de fait pas destinée à relâcher Dieu, n'importe qu'elle autre Animiste aurait pu le faire à sa place. Mais à partir du moment où elle a pris cette décision, elle était destinée à en assumer les conséquences un jour futur. Ironiquement, son choix a eu pour conséquence de l'en priver. Au début du tome 4, le narrateur « en coulisse » résume la situation :

Que serait-il devenu d'Ophélie si, parmi toutes les *liseuses* d'Anima, Bérénilde ne l'avait pas choisie pour la fiancer à son neveu ? N'aurait-elle donc jamais croisé la route de ce qu'ils appellent « Dieu » ? Bien sûr que si. L'histoire aurait simplement emprunté une autre voie. Chacun doit jouer son rôle comme il jouera le sien².

Dans *LPM*, il y a donc une tension permanente entre déterminisme et libre arbitre. La plupart des personnages ont eu le choix, avant de le perdre et de finalement le récupérer. La liberté de choisir sans être soumis à un destin est donc une quête à part entière dans l'œuvre.

¹ DABOS (Christelle), *La Passe-miroir, tome 2 : Les disparus du Clairdelune*, op. cit., p. 625-626.

² DABOS (Christelle), *La Passe-miroir, tome 4 : La Tempête des échos*, op. cit., p. 39-40.

3.1.3.6 Rapports sociaux

Passons maintenant à la catégorie *rapports sociaux*, dans laquelle nous englobons la catégorie *misère* car elle nous paraît naturellement y trouver sa place.

Une fois n'est pas coutume, les rapports sociaux dans *LPM* varient selon les arches. Sur Anima, tous les habitants sont cousins à un certain degré car les Animistes se marient entre eux et ont très peu d'échanges avec les autres arches. Sur l'arche d'Artémis, ce sont les matriarches qui prennent les décisions pour la communauté. Au-dessus des mères de famille, dans l'ordre hiérarchique, il y a les Doyennes, espionnes pour le compte de Dieu. Mis à part cela, tout le monde est l'égal de tout le monde. Il n'y a donc pas sur Anima de domestique ou de *sans-pouvoir* tels que l'on en voit au Pôle et sur Babel. Personne, donc, ne vit dans la misère sur l'arche natale d'Ophélie. D'ailleurs, il est dit qu'Artémis a « des devoirs fondamentaux » envers sa descendance : « veiller à ce que chacun mang[e] à sa faim, [ait] un toit pour s'abriter, reç[oive] une instruction, appr[enne] à faire bon usage de son pouvoir¹. » En ce qui concerne les rapports hommes-femmes, Anima semble plutôt conservatrice, les unions sont bien souvent arrangées et les jeunes filles chaperonnées par leur marraine jusqu'au mariage.

Au Pôle, les choses sont bien différentes. Les mœurs sont beaucoup plus strictes et codifiées que sur Anima et c'est Bérénilde qui enseigne tout cela à Ophélie à son arrivée sur l'arche, non sans dureté. Les rapports sociaux au Pôle sont faits de fourberies et de faux-semblants. Tout est artificiel à la Citacielle, capitale du Pôle : les décors, l'espace, les odeurs, les gens... Tout est façonné par les Mirages, qui sont des tisseurs d'illusions. Les nobles de la cour se plantent des couteaux dans le dos après les avoir cachés sous de larges sourires et des manières on ne peut plus polies. Tous veulent s'attirer les faveurs du Seigneur Farouk. Le Clairdelune, vaste domaine de l'ambassadeur Archibald, est un véritable microcosme cristallisant en son sein toutes les rancœurs des courtisans, qui masquent leurs véritables sentiments derrière réceptions luxueuses, salons de thé, rendez-vous dans des boudoirs, parties de croquet... Pour ce qui est de la misère, malgré les illusions et les tentatives de la « cacher sous le tapis », elle est bien présente au Pôle et incarnée dans le peuple des sans-pouvoirs, ceux qui ne descendent d'aucun esprit de

¹ DABOS (Christelle), *La Passe-miroir, tome 1 : Les fiancés de l'hiver*, op. cit., p. 33-34.

famille et qui n'ont donc pas de pouvoir familial. C'est le cas des domestiques de l'ambassade, qui vivent dans des conditions déplorables dans les bas-fonds du Clairdelune. Traités comme des esclaves, les domestiques sont au service de leur maître 24h/24, dorment dans des chambres minuscules et sales, se font traiter comme des numéros et sont oubliés – ils sont jetés aux oubliettes – dès qu'on n'a plus besoin d'eux. L'extrait suivant résume bien leur situation au Pôle :

Dans ce monde, les domestiques avaient bien peu de valeur. Ils n'appartenaient pas à la descendance de Farouk et venaient du peuple des sans-pouvoirs, ils devaient donc compenser avec leurs mains ce qu'ils ne pouvaient apporter avec leurs dons¹.

La tour de Farouk, soit sept étages desservis par de gigantesques ascenseurs, est une bonne image de la hiérarchie sociale du Pôle. Au dernier étage se trouvent les appartements du Seigneur du Pôle, au rez-de-chaussée se situe l'ambassade du Clairdelune, en dessous de laquelle sont condensés les quartiers des domestiques. Entre les deux, il y a la salle du conseil ministériel au premier, les jardins suspendus au 2^e, les thermes au 3^e, et le gynécée (appartements des favorites de l'esprit de famille) au 6^e. Monter d'un étage dans la tour de Farouk, c'est – littéralement – prendre un ascenseur social.

Si les rapports sociaux sont particulièrement codifiés au Pôle, ils le sont bien plus à Babel. Sur l'arche des maîtres des sens, les vêtements même ont une signification bien précise et porter un habit non conforme, c'est la garantie assurée qu'il ne vous sera pas adressé la parole dans la cité. Il y a donc un code vestimentaire très strict, indicateur du statut social et de l'âge de la personne qui le porte, comme l'explique Ambroise à Ophélie :

La composition vestimentaire varie selon l'âge, la profession et l'état civil, poursuit Ambroise en fouillant ses armoires. Les citoyens ne portent pas les mêmes couleurs que les non-citoyens, par exemple².

Il y a en effet sur l'arche de Babel des citoyens, soit les fils et filles de Pollux, et des non-citoyens, soit les sans-pouvoirs et les non-natifs de Babel, appelés filleuls d'Hélène. À

¹ *Loc. cit.* p. 339.

² DABOS (Christelle), *La Passe-miroir, tome 3 : La mémoire de Babel, op. cit.*, p. 79.

Babel, contrairement au Pôle, il n'y a pas de domestique. Ce sont les automates qui les ont remplacés pour mettre fin à « la domestication de l'homme par l'homme¹ ». Le problème, c'est qu'à cause des automates, les humains perdent leur travail et certains sont menacés d'expulsion pour cette raison. De fait, avec les effondrements successifs qui se produisent dans le tome 4, les Babéliens prennent peur. Ils craignent de ne plus avoir assez de terre pour eux et l'hostilité vis-à-vis des sans-pouvoirs et des non-natifs de la cité grandit. Dès lors, pour rassurer la population, les lords de Babel décident d'expulser de l'arche tous les étrangers et sans-pouvoirs qui n'ont pas d'emplois, bref tous ceux qui ne sont pas indispensables au bon fonctionnement de Babel. Dans l'extrait qui suit, alors que les lords du Lux ont rassemblé tous ceux qu'ils considèrent comme des parasites dans le Mémorial, un soulèvement se produit :

– Moi, milord, j'ai une solution ! s'exclama quelqu'un. Embauche-moi à la place de ton automate !

– Un vrai travail pour des vraies personnes ! surenchérit un autre².

En ce qui concerne les autres arches, trop peu d'informations sont données pour savoir ce qu'il s'y passe, mais il est somme toute évident que, suivant le même schéma que les trois arches principales visitées, chacune possède ses propres normes sociales.

3.1.3.7 Bien et mal

La septième ligne du code s'intitule *bien et mal* (Le monde est-il manichéen ?) et c'est l'une des seules catégories dont les données valent pour l'ensemble des arches. On remarque cependant que les personnages ont souvent tendance à ne pas être ce qu'ils semblent au Pôle, ce qui est logique quand on sait que c'est une arche où l'hypocrisie est la règle de survie.

Dans *LPM*, le monde est loin d'être manichéen. La plupart du temps, les personnages qui apparaissent plutôt sympathiques révèlent un sombre côté. C'est le cas de la grand-mère de Thorn, qui est la seule à se montrer accueillante avec Ophélie à son arrivée au Pôle, mais dont on apprend plus tard qu'elle a essayé de tuer son petit-fils lorsqu'il n'était encore qu'un bébé et qui a également tenté de faire accuser Ophélie de meurtre. Parmi les cas de figure similaires, il y a le baron Melchior. Il prend la défense d'Ophélie et Thorn

¹ DABOS (Christelle), *La Passe-miroir*, tome 2 : *Les disparus du Clairdelune*, op. cit., p. 208.

² DABOS (Christelle), *La Passe-miroir*, tome 4 : *La Tempête des échos*, op. cit., p. 151.

plusieurs fois et enquête avec eux sur l'affaire des disparus du Clairdelune, mais on apprend finalement que c'est en réalité lui qui se trouve derrière ces enlèvements et qu'il est au service de Dieu. On peut aussi citer Lazarus, qui semble de prime abord être un homme jovial et amical, alors que c'est lui le cerveau derrière les expériences atroces perpétrées à l'observatoire des Déviations. À force de voir le schéma se répéter, on apprend à se méfier des personnages trop gentils – à tort ou à raison. Parmi les personnages ambivalents, on peut également citer Bérénilde, la tante de Thorn. Dans le tome 1, elle se montre sans pitié avec Ophélie, la traitant comme son esclave, mais elle se radoucit avec le temps et l'on comprend mieux ses motivations.

Finalement, il est impossible de parler de bien et de mal sans mentionner les protagonistes principaux. Thorn est un homme froid, distant et calculateur – et il le restera toujours – mais il est aussi doté d'un grand sens du devoir, il est juste, loyal et fiable. Quant à Ophélie, si l'on peut d'abord penser qu'elle seule est une exception et qu'elle se situe uniquement du côté du bien, il se trouve qu'elle aussi possède sa part de noirceur puisque c'est celle qui a libéré Dieu du miroir où il aurait dû rester et ainsi provoqué l'effondrement des arches.

Nous terminerons par souligner que dans *LPM*, les premières apparences sont souvent trompeuses et qu'aucun personnage, à part peut-être Renard et Blasius, n'est totalement bon ou mauvais.

3.1.3.8 Évolution du monde

L'avant-dernière catégorie, celle ajoutée par A. Vauthey et nommée *évolution du monde* (Les sociétés évoluent-elles dans le temps ?), possède deux niveaux d'analyse. De manière générale, le monde de *LPM* n'est pas statique, il a une histoire. Avant les arches, le monde physique est unifié (« Ce monde-là tenait d'une seule pièce. Il était intact, sans cassure, rond comme un ballon. Le vieux monde d'avant la déchirure¹. ») et à la fin du dernier tome, il est un globe à nouveau.

À un niveau plus spécifique, chaque arche possède son propre degré d'évolution au cours du temps. D'après les informations livrées par le texte, il semblerait qu'Anima n'ait

¹ DABOS (Christelle), *La Passe-miroir, tome 1 : Les fiancés de l'hiver*, op. cit., p. 84.

pas beaucoup changé au fil des siècles, ce qui semble logique puisque c'est une contrée conservatrice qui n'a que très peu de contacts avec les autres arches. Le Pôle n'est pas beaucoup plus innovant, si ce n'est que depuis l'arrivée de la mère Hildegarde, qui provient d'Arc-en-Terre et maîtrise l'espace, beaucoup de modifications physiques ont été apportées aux bâtiments et intégrées au mode de vie des natifs du Pôle. Babel, elle, est sans conteste l'arche qui évolue le plus, et ce en grande majorité grâce aux étrangers provenant d'autres arches qui s'y sont installés et qui y ont apporté leur savoir-faire. C'est pour cela que Babel est une cité avant-gardiste, car elle intègre à son espace les plus modernes et utiles inventions des autres arches.

Le monde de *LPM* n'est donc pas figé dans le temps. Il évolue sans cesse et cette évolution au niveau général est une composante à part entière de l'intrigue.

3.1.3.9 L'anthropologie

L'ultime ligne du code concerne l'*anthropologie* (le niveau de connaissance des personnages vis-à-vis du monde qui les entoure). Que savent les personnages du monde dans lequel ils vivent ? A priori pas grand-chose. Ils savent qu'il y a eu une Déchirure, qu'autrefois le monde était unifié, qu'il y a eu des guerres dans l'ancien monde, et ils savent qu'aujourd'hui des esprits de famille transmettent des pouvoirs à leur descendance et que chaque famille vit sur une arche différente. Ils connaissent aussi les noms de chacun de ces esprits, leur pouvoir et le nom de leur arche. C'est à peu près tout, du moins pour le personnage lambda. Dans *LPM*, les personnages ne sont pas supposés connaître la vérité sur l'origine de la Déchirure et sur l'existence de Dieu. Les rares personnages qui s'approchent trop près de la vérité, ceux qui fouinent et qui veulent en apprendre toujours plus sur l'ancien monde, ceux-là s'attirent assez vite des ennuis qui les dissuadent de chercher plus loin.

Pour ce qui est des connaissances que chaque arche a des arches voisines, les données varient à nouveau selon que le personnage provient de tel ou tel bout de monde. L'arche la moins informée sur ce qui se passe au-delà de ses limites est, sans grande surprise à ce stade, Anima. La plus informée sur le monde extérieur est, sans plus d'étonnement, Babel.

3.1.4 Conclusion

Le code du démiurge ainsi dévoilé, nous avons maintenant toutes les cartes en main pour apporter des réponses concrètes. Nous commencerons par isoler la catégorie particulière de la *magie* qui, comme nous l'avons constaté, est l'unique catégorie pour laquelle les règles sont explicitées dans le texte, ce qui permet de trouver des exemples qui les appuient et qui attestent que le principe de non-contradiction est respecté – et donc qu'il y a consistance.

Pour ce qui est des autres catégories, la consistance ne dépend pas forcément du principe de non-contradiction, mais plutôt de la cohérence de l'ensemble, qui s'observe dans la finesse, le détail, la complexité, la sophistication et la fermeture du code, c'est-à-dire qu'il fait référence à lui-même et semble autosuffisant.

À travers cette illustration basée sur le cas particulier de *LPM*, nous voulions prouver que c'est le respect du code du démiurge, donc l'existence de règles et leur respect, qui donne au monde sa consistance. Nous avons noté dans la présentation du corpus que chaque arche fonctionne comme un micro-monde. Or, il nous semble avoir montré que ce qui nous fait considérer chaque arche comme un monde, ce n'est pas tant qu'elles soient séparées physiquement les unes des autres, mais que chacune possède ses propres lois. En effet, pour presque chaque catégorie, il a fallu différencier le code selon l'arche. Et c'est bien parce que les règles sont différentes sur chaque arche qu'on a le sentiment que celles-ci forment des micro-mondes. C'est aussi parce qu'ils obéissent à leurs propres règles, qu'Ophélie doit sans cesse apprendre, que tous les nouveaux lieux nous apparaissent comme des petits univers clos. Le tout semble construit selon un principe de poupées gigognes. Par exemple, dans l'univers de *LPM*, il y a le Pôle, qui est un monde à part entière car il possède son propre code, distinct de celui des autres arches. Au Pôle, il y a la capitale de la Citacielle, qui est un autre micro-monde car les lois y sont dissemblables encore. Dans la Citacielle, il y a l'ambassade du Clairdelune, qui a aussi ses normes et à l'intérieur de laquelle on trouve le quartier des domestiques, qui semble être un mini-monde à lui seul également. En effet, dans le tome 1, Ophélie déguisée en Mime s'y voit attribuer une chambre au 6 rue des bains, ce qui laisse supposer que les lieux sont vastes. Ils nécessitent d'ailleurs un régisseur pour coordonner le tout. On retrouve de nouveau cet agencement en poupées emboîtées à Babel. Sur l'arche des

jumeaux Hélène et Pollux, le conservatoire de la Bonne Famille est un mini-monde avec ses propres règles, tout comme l'observatoire des Déviations sur la même arche. Dans cet observatoire, d'autres divisions encore se sont opérées : le programme classique et le programme alternatif. Au sein du programme alternatif, trois protocoles aussi différents les uns des autres ont été établis. Cette image de poupée gigogne est d'ailleurs reprise explicitement dans l'histoire même de *LPM*. En effet, dans le Mémorial de Babel se trouve un globe suspendu représentant l'ancien monde et appelé Secretarium. Dans ce Secretarium, qui est la réplique exacte du Mémorial, se trouve un autre globe suspendu. Ophélie, lorsqu'elle le voit, ne peut s'empêcher de se demander si ce deuxième Secretarium n'en renferme pas un troisième.

Tout ce que son imagination avait pu concevoir sur ce sanctuaire inaccessible vola aussitôt en éclats. L'intérieur du Secretarium était une copie conforme de l'intérieur du Mémorial. Des galeries desservies par des transcendius, s'étagaient en anneaux autour d'un puits de lumière naturelle. Il y avait même, en suspension entre son atrium et sa coupole, un globe terrestre qui était l'exacte réplique de celui qui le contenait¹.

Le fait que cette image de poupées emboîtées soit remplacée par des globes terrestres ne peut être un hasard : un monde dans un monde dans un monde...voilà comment est construite la quadrilogie de *LPM*.

Il suffit d'ailleurs d'observer les différents emplois du mot *monde* dans l'œuvre pour se rendre compte que tout peut être un monde pour peu que les règles y soient différentes d'ailleurs. Le mot peut être employé avec un sens général : « Je suis né sur la plus belle arche du monde, dit Renard avec un sourire de fierté, et je ne le savais même pas². » ; pour décrire une arche : « Il lui semblait que ni le Pôle, ni Anima, ni ses manuels ne l'avaient réellement préparée à Babel. Ce monde répondait à des règles tout à fait différentes de celles qu'elle connaissait³. » ; ou encore pour parler d'un endroit précis tel que la cour : « Magnifique ! Vous avez enfin saisi la mécanique de notre monde⁴. », l'opéra : « Ophélie n'avait jamais mis les pieds dans un Opéra de sa vie ; pénétrer dans ce monde par les coulisses était une expérience fascinante⁵. », ou encore les quartiers des

¹ DABOS (Christelle), *La Passe-miroir*, tome 3 : *La mémoire de Babel*, op. cit., p. 292-293.

² DABOS (Christelle), *La Passe-miroir*, tome 2 : *Les disparus du Clairdelune*, op. cit., p. 245.

³ DABOS (Christelle), *La Passe-miroir*, tome 3 : *La mémoire de Babel*, op. cit., p. 62.

⁴ DABOS (Christelle), *La Passe-miroir*, tome 1 : *Les fiancés de l'hiver*, op. cit., p. 206.

⁵ Loc. cit., p. 101.

domestiques : « Vous êtes celui qui m’a appris les rouages de ce monde et qui m’a protégée des gendarmes quand je n’étais personne¹. »

À présent, nous avons suffisamment de données et de preuves pour conclure et tenter de répondre à notre question de départ : Qu’est-ce qui provoque « l’effet de monde » ? Pour rappel, selon nous pas de doute, *LPM* était bien à l’origine d’un tel effet comme en atteste le tournant diégétique que l’œuvre subit. Nous supposons alors que c’est l’existence de règles et qui plus est de leur respect qui donne sa consistance à un monde fictionnel. Grâce à l’analyse du corpus de *LPM*, nous avons pu soutenir notre hypothèse en extrayant de l’œuvre un code du démiurge complet, détaillé, nuancé, riche et surtout cohérent. C’est également à l’aide de cet exemple précis que nous avons pu mettre en évidence que, pour décrire une catégorie du code, il était pratiquement toujours nécessaire de le faire arche par arche. En effet, si nous considérons instinctivement ces petits bouts de terre flottant comme des mondes, c’est, nous l’avons vu, car chacun possède son propre code du démiurge. Ainsi, en tentant une première généralisation à partir de notre exemple, on pourrait dire que si ce qui nous fait considérer un monde fictionnel comme tel, ce sont ses règles, alors c’est bien le code du démiurge et son respect qui sont à l’origine, ou du moins qui participent, de l’ « effet de monde ».

3.2 Qu’est-ce qui plaît dans les œuvres romanesques constructrices de mondes alternatifs ?

Nous nous intéresserons dans ce sous-point aux raisons qui peuvent pousser une personne à se plonger dans la lecture d’une œuvre créatrice de monde. Qu’est-ce qui différencie le plaisir de lire de ce type de lecteurs du plaisir de lire qu’éprouve quelqu’un ne consommant pas de littérature de l’imaginaire, mais de la littérature générale ?

3.2.1 Méthodologie

Pour tenter de comprendre ce qui fascine dans les œuvres-mondes issues de la culture populaire, nous mettrons le focus sur le lecteur en nous aidant notamment de l’ouvrage *Pouvoir de la fiction*² de Vincent Jouve. Dans ce livre qui s’inscrit dans le courant des théories de la réception et étudie « le plaisir narratif [...] d’un point de vue

¹ DABOS (Christelle), *La Passe-miroir, tome 2 : Les disparus du Clairdelune*, op. cit., p. 169.

² JOUVE (Vincent), *Pouvoirs de la fiction*, Malakoff, Armand Colin, 2019.

anthropologique¹ », le théoricien de la littérature distingue trois moteurs pouvant expliquer le plaisir de la lecture. Nous chercherons dans ce sous-chapitre à déterminer quels sont les concepts fondés par V. Jouve qui pourraient expliquer le goût des lecteurs amateurs d'œuvres créatrices de mondes. En d'autres mots, le but sera ici d'essayer de comprendre ce qui différencie les récits romanesques qui font du worldbuilding de ceux qui n'en font pas, le tout du point de vue de l'attrait exercé sur le lecteur. Pour ce faire, nous commencerons par présenter les concepts fondés par Vincent Jouve jugés pertinents dans le cadre de notre questionnement, que nous relierons à des exemples tirés de notre corpus d'étude. Chaque fois que cela nous semblera possible, nous tenterons de monter en généralité à partir de ces exemples précis, tout en gardant à l'esprit qu'une seule œuvre ne saurait parler au nom de toutes. Il faut encore préciser que choisir l'ouvrage de V. Jouve – dont la réflexion est essentiellement basée sur des œuvres issues de la littérature générale – pour étudier des romans appartenant aux littératures de l'imaginaire n'est pas un choix anodin, dénué de toute prise de position de notre part. De fait, reconnaître à la *fantasy* et à la science-fiction des plaisirs herméneutique et esthétique semblables à ceux éprouvés à l'égard de la littérature dite « générale », tel que nous le ferons ci-après en leur transposant les concepts de Jouve, c'est déjà s'opposer aux discours dominants sur la littérature populaire, qui lui reconnaissent presque uniquement le pouvoir de susciter un plaisir d'immersion. Nous terminerons cette section consacrée au lecteur en faisant un crochet par l'intérêt que peuvent susciter pour le lecteur de *fantasy* ou de science-fiction les personnages qui peuplent ses lectures.

D'après V. Jouve, trois sources alimentent chez le lecteur le plaisir narratif : l'intérêt, l'émotion et le plaisir esthétique. Nous ne nous attarderons pas sur la dernière car nous y reviendrons plus en détail dans le sous-chapitre suivant consacré au style (voir 3.3).

3.2.2 L'intérêt

En attendant, concentrons-nous sur l'intérêt en tant que source de plaisir narratif. Comment, se demande V. Jouve au début de son premier chapitre, « comment ces mondes qui n'existent pas parviennent-ils à nous intéresser² ? » Pour répondre à cette question, le

¹ *Loc. cit.* p. 8.

² JOUVE (Vincent), *Pouvoirs de la fiction*, *op. cit.*, p. 11.

théoricien distingue l'*intérêt narratif*, soit l'inattendu, et l'*intérêt herméneutique*, soit la complexité.

3.2.2.1 L'intérêt narratif (l'inattendu)

L'inattendu semble être, d'après Jouve, un facteur essentiel de captation d'attention. Plus une information est inattendue, plus elle est susceptible de susciter notre intérêt. C'est au modèle de Claude Shannon que Jouve doit ces réflexions ; selon le spécialiste de la communication, « la valeur d'une information se mesure au nombre d'écarts-types par rapport à la moyenne : moins une situation est attendue, plus son observation est intéressante¹. » Ce modèle a ensuite été adapté aux récits, l'intérêt narratif étant en lien avec l'incertain. En effet, qu'y a-t-il de moins captivant qu'un récit téléphonique ? « Une histoire qui se contenterait de nous rappeler le fonctionnement habituel du monde aurait, de fait, peu d'intérêt² » écrit Jouve. De ce point de vue, aurions-nous envie d'ajouter, quel monde y a-t-il de plus intéressant que celui qui fonctionne entièrement différemment du nôtre, qui a ses propres codes, ses propres règles, bref un monde totalement imprévisible ?

C'est cette thèse d'une proximité particulière entre *intérêt narratif* et *inattendu* que la nouvelle narratologie, intéressée par les effets de lecture, entend explorer. Raphaël Baroni, nous dit Jouve, développe trois « “émotions narratives³” » : *la surprise*, *le suspense* et *la curiosité*. Le théoricien de la littérature résume en ces termes les concepts forgés par Baroni :

La surprise est provoquée par le dévoilement soudain d'une information passée sous silence (un film nous présente une réunion : une bombe est cachée sous la table à l'insu des spectateurs ; brusquement, elle explose). Le suspense tient à l'issue incertaine d'une situation connue (on a vu quelqu'un mettre une bombe sous la table et on se demande si elle va ou non exploser). La curiosité, enfin, est la conséquence d'une information parcellaire (un individu a déposé un objet sous la table sans qu'on sache de quoi il s'agit)⁴.

Sur cette base, nous établissons un rapprochement avec notre corpus d'analyse. En effet, à notre avis, le suspense et la curiosité sont des ressorts narratifs particulièrement efficaces pour expliquer l'intérêt particulier que peuvent susciter les différentes lois de

¹ *Loc. cit.*, p. 17.

² *Loc. cit.* p. 18.

³ BARONI (Raphaël), cité par JOUVE (Vincent), *Loc. cit.* p. 20.

⁴ JOUVE (Vincent), *Pouvoirs de la fiction*, *Loc. cit.* p. 20.

chaque arche. Le lecteur de *LPM* sait, après s'être familiarisé avec l'univers, que changer d'arche, ou dans une moindre mesure de lieu, signifie changer de règles ; il ignore simplement quelles seront ces dernières (suspense). De manière générale, les modes d'apparition de ces règles fonctionnent selon un même schéma : Ophélie est confrontée à des situations nouvelles qu'elle ne comprend pas, à de nouveaux codes qu'elle ne maîtrise pas et elle doit essayer, tout comme le lecteur, de deviner ces nouvelles règles (curiosité). Ensuite, le plus souvent, un personnage explicite pour Ophélie les règles du nouveau lieu (résolution du suspense et de la curiosité).

À un niveau supérieur encore d'analyse, nous ne croyons pas nous aventurer trop loin dans la généralisation hâtive en postulant que le lecteur de *fantasy* et de science-fiction sait, lorsqu'il commence un nouveau livre, qu'il s'apprête à découvrir un nouveau code de démiurge (suspense) et que cette appréhension, tout comme la récolte d'indices disséminés dans la présentation du monde (curiosité), participe pleinement de l'attrait qu'exerce ce type d'œuvres sur le lecteur ; cela fait en quelque sorte partie de ce que l'on appelle le « contrat de lecture ». Le contrat de lecture tel que le décrit Vincent Jouve dans sa *Poétique du roman*¹ suppose un lien indéfectible avec le genre du roman dont il est question. En effet, « on ne lit pas tous les textes de la même manière² » et « [l']inscription "roman historique" sur une couverture signifie que l'auteur s'engage à ne pas contredire l'Histoire officielle³ ». De la même manière, une œuvre de *fantasy* ou de science-fiction s'engage, au su du lecteur, à confectionner un code du démiurge. S'attendre à découvrir un code nouveau, tenter de deviner les règles avant leur explication, cela fait entièrement partie de « l'horizon d'attente » du lecteur amateur de worldbuilding ; le lecteur a en tête toute une série de chemins qu'il identifie comme possibles avant même de commencer le roman, simplement sur la base du genre auquel celui-ci appartient.

Au sein même de cette catégorie, Jouve différencie l'*inattendu énonciatif* et l'*inattendu diégétique*. La première forme d'inattendu concerne l'éloignement des conventions littéraires et narratives partagées par les lecteurs. Si l'on parle d'intérêt « énonciatif », c'est parce cela concerne le plan formel, la manière de raconter qui, dans

¹ JOUVE (Vincent), *Poétique du roman*, Paris, Armand Colin, coll. « Coursus », 4^e édition, 2014.

² *Loc. cit.* p. 10.

³ *Ibid.*

ce cas, s'écarte de ce que l'on sait du fonctionnement d'un récit. Dans le premier tome de *LPM*, par exemple, le clan des Dragons, menaçant au possible, est complètement décimé, au grand étonnement du lecteur pour qui ses membres apparaissent comme des opposants tout à fait crédibles dans la durée. La deuxième forme d'inattendu est quant à elle relative à un écart par rapport au monde de l'histoire. En effet,

[p]our fonctionner, le texte narratif doit [...] se référer à des prototypes culturels issus du monde réel, soit créer au plus vite les prototypes propres au monde qu'il construit. [...] La seconde option (le texte crée son propre arrière-plan dont se détacheront des événements notables) est moins économique mais plus dépayssante. C'est une des constantes de [la] fantasy [et de la science-fiction]¹.

Ainsi, c'est parce que le lecteur a appris à connaître la psychologie et le fonctionnement des esprits de famille dans *LPM* que le comportement de Don Janus nous paraît inhabituel : les autres esprits de famille sont oublieux, despotiques et manipulables là où l'esprit d'Arc-en-Terre a une mémoire infailible, porte un amour bienveillant à sa descendance et est totalement indépendant. L'intérêt du récit où il y a worldbuilding découle donc à notre avis d'une double imprévisibilité : non seulement le monde de référence est inattendu puisqu'il ne ressemble en rien au nôtre, mais il y a en plus, au sein de ce monde de référence, un écart par rapport à lui-même.

3.2.2.2 L'intérêt herméneutique (la complexité)

Est intéressant ce qui est complexe. Voilà la thèse de V. Jouve, qui reprend l'idée du mathématicien Russe Kolmogorov. D'après ce dernier, nous résume Jouve, « un objet est d'autant plus complexe qu'il est difficile à “compresser” (au sens informatique du terme)². » Pour exemplifier son propos, Jouve donne l'exemple qui suit :

Je lui ai offert une rose rouge, et une rose rouge, et une rose rouge, et une rose rouge, et une rose rouge. (1)

Je lui ai offert une rose rouge, trois roses jaunes et une rose orange. (2)

L'énoncé (1) est facilement compressible : on peut le résumer en « Je lui ai offert cinq roses rouges. » sans perdre la moindre information. Ce n'est pas le cas de l'énoncé (2) : si on le ramène à la formule « Je lui ai offert cinq roses. », on perd la précision sur la couleur des fleurs. On dira que le second

¹ *Loc. cit.* p. 31-32.

² *Loc. cit.* p. 44.

énoncé (impossible à compresser) est plus complexe que le premier. La longueur du texte d'un énoncé est, en général, un bon critère pour évaluer la complexité d'un énoncé¹.

Or, les œuvres créatrices de mondes ne sont-elles pas connues pour leur vaste ampleur textuelle ? Selon ce seul critère, le type d'œuvres que nous étudions serait tout particulièrement complexe, donc intéressant.

Si la complexité suscite l'intérêt, elle ne peut le faire, explique Jouve, que si elle est vue comme effectivement complexe, si elle est accessible. La relation vue comme nécessaire entre complexité et accessibilité vient de la théorie de Jean-Louis Dessalles : si une voiture affiche 666 666 au compteur, on le remarquera tout particulièrement. D'après Dessalles résumé par Jouve, deux raisons expliquent ce phénomène : il est facile à mémoriser et il est si simple qu'il est d'une grande rareté. « Dessalles en déduit donc qu'un événement nous frappe lorsqu'il est plus simple à décrire qu'à générer². » Pour empêcher qu'il n'y ait méprise, Jouve exprime en d'autres mots l'idée de Dessalles. De fait, en sciences cognitives, le mot *simplicité* renvoie à ce qui est organisé et donc plus facile à décrire. Mais si l'on sort de ce champ d'étude particulier, le mot désigne à l'inverse ce qui n'est pas organisé, « ce qui n'est pas travaillé³ ». En résumé, « un événement est d'autant plus intéressant que [...] la difficulté qu'il y a à l'interpréter [...] est associée à une simplicité d'accès⁴. » L'un des facteurs qui déterminent cette simplicité d'accès, c'est la mémorisation. Or, la mémorisation d'informations est facilitée par le phénomène d'individualisation. L'individualisation permet au lecteur de garder en tête une information qui favorise l'accès cognitif et donc la simplicité d'accès nécessaire à l'éveil de l'intérêt tel que l'entend Dessalles. L'individualisation peut être exprimée de trois manières différentes que Jouve réadaptant la terminologie de Dessalles nomme : *discrimination, localisation, structuration*.

On parle de discrimination lorsqu'une situation dénote par rapport à un modèle de référence. Un meurtre, par exemple, est facilement discriminable car il retient vite l'attention. Un personnage peut également être discriminé car il se démarque d'une

¹ *Loc. cit.* p. 44-45.

² *Loc. cit.* p. 49.

³ *Loc. cit.* p. 50.

⁴ *Ibid.*

certaine manière. « La discrimination », écrit Jouve, « est facilitée par l'atypique, que ce dernier soit qualitatif ou quantitatif¹. »

Dans l'extrait issu de *LPM* suivant, qui décrit la rencontre d'Ophélie et Thorn, c'est bien ce dernier qui est discriminé.

Par-dessus le brouhaha, la voix surpuissante de sa mère dominait :

– Mais laissez-le passer, vous autres, faites place ! Mon cher, mon très cher monsieur Thorn, soyez le bienvenu sur Anima. Comment donc, vous êtes venu sans escorte ? Par les ancêtres, Ophélie ! Où a-t-elle encore filé, cette tête de lune ? Agathe, dégote-nous vite ta sœur. Quel temps infect, mon pauvre ami, vous seriez arrivé une heure plus tôt, nous vous aurions accueilli sans cette flotte. Que quelqu'un lui donne un parapluie !

Clouée sur place, Ophélie était incapable de bouger. Il était là. L'homme qui était sur le point de déstructurer sa vie était là. Elle ne voulait ni le voir ni lui parler.

Agathe lui attrapa le poignet et lui fit traverser la famille en la traînant à sa suite. Enivrée de bruits et de pluie, à demi consciente, Ophélie passa de visage en visage jusqu'à tomber sur le poitrail d'un ours polaire. Hébétée, elle ne réagit pas quand l'ours marmonna un « bonsoir » glacé, tout là-haut, loin au-dessus de sa tête.

– Les présentations sont faites ! s'époumona sa mère au milieu des applaudissements polis. À vos fiacres ! Il ne s'agit pas non plus d'attraper la mort.

[...]

Soulagée de ne pas être dans sa ligne de mire, Ophélie se prêta à un examen plus attentif de son fiancé. Contrairement à sa première impression, Thorn n'était pas un ours, même s'il en avait l'apparence. Une ample fourrure blanche, hérissée de crocs et de griffes, lui couvrait les épaules. Il n'était pas tellement corpulent, en fait. Ses bras, croisés sur sa poitrine, étaient aussi effilés que des épées. En revanche, tout étroit qu'il était, cet homme avait une stature de géant. Son crâne s'appuyait contre le plafond du fiacre et l'obligeait à ployer le cou. Plus haut perché encore que le cousin Bertrand, et ce n'était pas peu dire.

« Par les ancêtres, s'ébahit Ophélie, ce sera mon époux, tout ça ? »

Thorn portait sur les genoux une jolie valise tapissée qui jurait avec ses vêtements en peau de fauve et lui conférait une petite touche de civilisation. Ophélie l'observait à la dérobée. Elle n'osait pas le dévisager avec insistance, de peur qu'il ne sentît cette attention et ne se retournât brusquement vers elle. En deux coups d'œil brefs, toutefois, elle se fit une idée de sa figure, et ce qu'elle en entrevit lui donna la chair de poule. La prunelle pâle, le nez tranchant, le crin clair, une balafre en travers de la tempe, ce profil tout entier était imprégné de mépris. Un mépris qui s'adressait à elle et à toute sa famille².

¹ *Loc. cit.* p. 52.

² DABOS (Christelle), *La Passe-miroir, tome 1 : Les fiancés de l'hiver*, *op. cit.*, p. 63-66.

C'est ici l'atypique qualitatif (port d'une fourrure d'ours polaire menaçante mais avec une valise coquette, corps étroit mais gigantesque, visage anguleux et balafre) qui, en discriminant Thorn, l'individualise et permet au lecteur de garder en tête ce personnage singulier pour favoriser l'accès cognitif et donc la simplicité d'accès susceptible de susciter l'intérêt. L'individualisation par discrimination des personnages est d'ailleurs fréquente dans *LPM*. On retrouve également ce procédé lors de la première apparition d'Archibald, comme on peut le lire dans cet extrait :

Était-il un descendant de cette ambassadrice que l'aïeule Adélaïde avait citée tant de fois dans son carnet de voyage ? Une redingote miteuse, des mitaines trouées, un gibus crevé, son costume tranchait insolemment sur les couleurs festives et tape-à-l'œil de la fête. Il allait sans masque, à visage découvert. Ophélie, d'ordinaire peu sensible au charme masculin, dut au moins reconnaître à celui-ci qu'il n'en était pas dépourvu. Cette figure honnête, harmonieuse, plutôt jeune, parfaitement imberbe, trop pâle peut-être, semblait s'ouvrir sur le ciel tant ses yeux étaient clairs.

L'ambassadeur s'inclina poliment devant la femme qui l'avait interpellé.

– Dame Olga, la salua-t-il en se découvrant.

Quand il se redressa, il eut un regard oblique qui traversa les lunettes sombres d'Ophélie, tout au fond de sa capuche. La coupe de champagne faillit lui tomber des mains. Elle ne cilla pas, ne recula pas, ne se détourna pas. Elle ne devait rien faire qui pût trahir sa posture d'intruse.

Le regard de l'ambassadeur glissa négligemment sur elle et revint à dame Olga, qui lui claquait gentiment son éventail sur l'épaule.

– Ma petite fête ne vous distrait-elle pas ? Vous restez seul dans votre coin comme une âme en peine !

– Je m'ennuie, dit-il sans détour.

Ophélie fut soufflée par sa franchise. Dame Olga libéra un rire qui avait une sonorité un peu forcée.

– Assurément, ça ne vaut pas les réceptions du Clairdelune ! Tout ceci est un peu trop « sage » pour vous, je présume¹ ?

En réalité, ce mode de fonctionnement vaut à peu près pour tous les personnages de l'univers. Tous ont au moins un trait distinctif particulier : Thorn sa grandeur, sa maigreur et ses cicatrices ; Archibald ses costumes troués ; Renard sa rousseur flamboyante ; Gaëlle ses yeux bleu électrique ; le Chevalier ses lunettes en culs-de-bouteille, etc. Peut-être serait-il intéressant de savoir si, dans les fictions romanesques à worldbuilding, l'individualisation des personnages par la discrimination est plus fréquente que dans les

¹ *Loc. cit.* p. 188.

autres types de romans. Si tel était le cas, cela pourrait en partie expliquer l'intérêt des lecteurs pour ces récits.

Comme nous l'avons constaté, l'individualisation peut aussi passer par la localisation. En effet, la description précise d'un lieu favorise la représentation et donc la mémorisation. Dans le cas d'un récit de fiction où les événements se déroulent dans un monde inventé,

l'auteur ne peut tabler sur les connaissances extra-textuelles du lecteur ; pour que ce dernier puisse suivre l'action, il est tenu de livrer des détails géographiques relativement précis. Il en va de même pour la localisation temporelle : la mention d'une époque ou d'une date précise fait immédiatement surgir un arrière-plan dans l'esprit du lecteur¹.

Dans *LPM*, les descriptions de l'espace sont extrêmement nombreuses. Puisqu'Ophélie voyage beaucoup, à chaque fois qu'elle découvre un nouvel endroit, il est décrit en détail. C'est la même chose pour la localisation temporelle. Comme on a pu le constater dans les deux extraits précédents, le simple fait d'insérer des termes comme *jupon de dentelle, dirigeable, aérostat, jaquette, fiacre, redingote, gibus...* suffisent à créer un décor imaginaire assez marquant pour retenir l'attention et éveiller l'intérêt du lecteur.

Ainsi, sur la base de ce que dit V. Jouve, on peut supposer que les récits qui nous occupent faisant référence à eux-mêmes et non au monde extérieur, ils sont logiquement faits de descriptions plus étayées. Proportionnellement, la faculté de mémorisation en est renforcée, tout comme la simplicité d'accès et donc, l'intérêt du lecteur.

L'ultime moyen d'individualiser une information, c'est la structuration : « L'accessibilité dépend enfin de la structuration² » écrit Jouve. Or, quoi de mieux structuré qu'un monde imaginaire qui répond à des règles propres ?

3.2.3 L'émotion

L'intérêt n'est pas le seul facteur de « séduction narrative³ », l'émotion a également un rôle à jouer. Pour tenter de le comprendre, Jouve se réfère aux travaux de J.-M.

¹ JOUVE (Vincent), *Pouvoirs de la fiction*, op. cit., p. 55.

² Loc. cit., p. 60.

³ Ibid.

Schaeffer et à sa thèse de la « feintise ludique » selon laquelle le lecteur ferait semblant de croire à un univers fictionnel imaginaire afin de mieux s'y immerger. Rappelons cependant avant de poursuivre que les émotions ressenties par le lecteur face à la fiction peuvent aussi s'expliquer par la thèse de N. Murzilli, exposée ci-dessus (voir 1.2.4.7), d'après qui l'expérience de la fiction appartient bien à la réalité ; il n'y a pas de « faire semblant » car la fiction nourrit notre réalité. Quoi qu'il en soit, qu'il y ait feintise ou non, l'émotion est bien là et son intensité varie selon trois facteurs que nous présente Jouve : *la proximité, l'improbabilité et la gradualité.*

La proximité peut être affective (« un événement m'affectera d'avantage s'il implique des gens qui me sont familiers, parents, amis ou simples connaissances¹ »), spatiale (« un cambriolage retiendra d'autant plus mon attention s'il s'est passé dans mon quartier, dans ma rue, en face de chez moi² »), temporelle (« une catastrophe récente me bouleversera toujours plus qu'une catastrophe ancienne³ ») ou sociale (« le suicide d'un employé de France Télécom me touchera sans doute plus si je travaille moi-même à France Télécom⁴ »). Dans la fiction, la théorie fonctionne également car plus on connaît un personnage, plus on en est proche et plus on se sent touché par ce qui lui arrive.

Le facteur de l'improbabilité, quant à lui, concerne les moments du récit où les actions déroulées ne sont pas conformes à ce que le lecteur attendrait de tel ou tel genre de roman. De fait, une scène triste, par exemple, le sera encore plus si elle n'était pas prévisible.

Pour terminer, la gradualité est le troisième facteur faisant varier l'intensité émotionnelle. En effet, un drame ayant causé la mort de dix personnes suscitera plus d'émotions qu'un drame ayant tué une seule personne, et moins qu'un drame ayant provoqué vingt morts. Jouve ajoute encore que dans chaque situation, il existe un seuil marquant la limite entre le tolérable et l'intolérable. Au plus on se rapproche de cette limite, au plus les émotions sont intenses. C'est ce qui est appelé « l'effet de mur⁵ ».

¹ *Loc. cit.* p. 82.

² *Ibid.*

³ *Ibid.*

⁴ *Ibid.*

⁵ *Loc. cit.* p. 84.

Ainsi, pour ce qui est de ce deuxième moteur de séduction narrative, il nous semble qu'il existe peu de différences notables entre les fictions romanesques avec ou sans worldbuilding. L'émotion ne nous paraît pas être plus ou moins grande dans des récits de science-fiction et de *fantasy* que dans d'autres types de récits. Peut-être pourrions-nous tout simplement souligner que dans les œuvres créatrices de mondes, il y a généralement beaucoup de personnages reliés entre eux, de grandes familles aux motivations intergénérationnelles et tout cela est bien souvent répété dans plusieurs tomes. On se sent donc proche des personnages et de leur histoire, ce qui active tout particulièrement le facteur *proximité affective*. Néanmoins, ce type de récits mettant en scène une toile de personnages n'est pas inhérent au worldbuilding romanesque et on ne peut donc pas considérer que le facteur *proximité affective* soit plus ou moins important dans les œuvres qui nous intéressent.

3.2.3.1 L'immersion

Avant de passer au point suivant – et pour en revenir à J.-M. Schaeffer sur lequel V. Jouve s'appuie pour introduire son propos sur l'émotion – il nous semble que l'on ne peut parler de plaisir de lecture et de worldbuilding sans aborder « l'immersion fictionnelle » à laquelle J.-M. Schaeffer fait notamment référence dans *Pourquoi la fiction*¹. D'après les travaux menés par Schaeffer, c'est grâce à ce qu'il appelle une « feintise ludique² » que le lecteur de fiction parvient à imaginer le monde suscité par le texte et à y croire. Si V. Jouve n'aborde pas directement et en détail cette question dans son ouvrage, nous pensons que c'est bien dans cette catégorie touchant à l'émotion qu'elle pourrait le mieux trouver sa place puisque c'est, selon J.-M. Schaeffer, en faisant semblant de croire qu'on s'immerge dans une fiction et que l'on peut alors ressentir les émotions, auxquelles s'intéresse Jouve.

Nous nous interrogerons dans ce volet sur les raisons pour lesquelles un lecteur prendrait plaisir à s'immerger dans un monde fictionnel imaginaire. Mais avant tout, qu'entend-on exactement par « immersion » ? J.-M. Schaeffer décrit cela en quatre points. Premièrement, l'immersion a pour particularité de provoquer une « inversion des

¹ SCHAEFFER (Jean-Marie), « L'immersion fictionnelle », dans *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 1999, p. 179-198.

² SCHAEFFER (Jean-Marie), *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 1999.

relations hiérarchiques entre perception [...] intramondaine et activité imaginative¹ », ce qui signifie que, si dans la vie réelle notre imagination accompagne notre perception comme le ferait un bruit de fond, en situation immersive c'est notre perception du monde extérieur qui vient se subordonner à notre imagination. J.-M. Schaeffer prend pour exemple le narrateur chez Proust qui, enfant, n'entend pas les cloches de l'horloge sonner tant il est plongé dans sa lecture. Deuxièmement, quand il y a immersion fictionnelle, il y a « coexistence de deux mondes² » : celui de la réalité ainsi que celui de la fiction, et le sujet habite les deux simultanément le temps de l'expérience. Ces deux mondes, qui semblent a priori s'opposer, bénéficient l'un à l'autre. En effet, on peut par exemple associer un environnement de lecture réel à l'œuvre lue dans ce même lieu. De plus, le monde fictionnel se nourrit des expériences vécues dans le monde réel pour mieux transposer les émotions qu'elles ont suscitées. Troisièmement, l'immersion fictionnelle « se régule elle-même³ », c'est-à-dire qu'elle est sans cesse alimentée par ses propres attentes, par les tours de parole dans les jeux interactifs ou encore par la frustration suscitée par l'incomplétude inévitable de l'imagination et la complétude présumée du monde fictionnel suscité. Enfin, lorsqu'un sujet est immergé dans une fiction, ses représentations sont « saturées [...] d'un point de vue affectif⁴ », ce qui se traduit notamment par une empathie envers les personnages. En effet, pour que l'immersion soit réussie, il faut que le sort des personnages nous préoccupe. Or, cela ne peut se faire que si leur histoire résonne, de n'importe quelle manière que ce soit, avec notre propre histoire réelle.

D'après J.-M. Schaeffer, pour qu'une fiction fonctionne, il est nécessaire qu'elle soit immersive. Il faut pouvoir *voir, entendre, sentir, vivre* ce qui est décrit. Ce rôle joué par l'immersion est primordial, comme le prouvent les nombreux discours du type « Je n'ai pas réussi à rentrer dans l'histoire ». Or, les œuvres qui créent un monde différent du nôtre, cohérent et de qualité, sont forcément immersives. Les textes à worldbuilding n'ont pas d'autre choix que de multiplier les précisions et explications sur leur univers pour compenser l'absence de référentialité du lecteur, nous disait V. Jouve. Ainsi, les contraintes propres au worldbuilding poussent les auteurs à fournir des détails, ce qui

¹ *Loc. cit.* p. 180.

² *Loc. cit.* p. 182.

³ *Loc. cit.* p. 184.

⁴ *Loc. cit.* p. 185.

donne de l'épaisseur, de la profondeur à leur monde et favorise l'immersion. En effet, *s'immerger* nécessite qu'il y ait de la matière dans laquelle plonger, matière confectionnée en partie par les données encyclopédiques fournies par l'auteur, mais également, nous le verrons, par la manière dont le tout est mis en forme (voir 3.3). Ainsi, *de facto*, les œuvres à worldbuilding seraient plus immersives. Étant donné que l'immersion tient un rôle central dans le plaisir de la fiction, nous pouvons en déduire que c'est notamment du potentiel immersif des œuvres créatrices de mondes que les lecteurs retirent leur plaisir de lire, mais pas seulement.

3.2.4 Le sentiment esthétique

Avoir une relation esthétique avec une œuvre littéraire signifie [...] qu'on ne s'intéresse qu'à l'aspect de cette dernière dans le but d'en retirer du plaisir. Autrement dit, la question posée est : « Le contact avec la forme de ce texte est-il agréable¹ ? »

Comme nous l'avons remarqué, les œuvres créatrices de mondes ont un style généralement plus imagé et descriptif puisqu'elles doivent compenser l'absence de modèle auquel le lecteur pourrait se référer. Les récits romanesques à worldbuilding ont donc une forme particulière pouvant plaire à certains lecteurs en quête de ce type d'écriture. Leur plaisir de lecture se situerait notamment dans la forme descriptive et détaillée, propre aux œuvres créatrices de mondes.

Ce point concernant le plaisir esthétique rejoignant notre sous-chapitre suivant traitant du style (voir 3.3), nous ne nous étendrons pas plus en avant et enchaînerons directement avec notre dernier point d'intérêt.

3.2.5 Les personnages

Après avoir passé en revue les concepts fondés par V. Jouve dans *Pouvoirs de la fiction*, il ne nous semblerait pas faire correctement le tour de la question « Qu'est-ce qui plaît dans les œuvres créatrices de mondes alternatifs ? » sans aborder l'aspect essentiel que constitue selon nous la question des personnages.

D'après A. Besson, tel que nous l'avons vu dans la présentation du corpus (voir 2), le personnage est « un avatar », un « prétexte ». Selon la chercheuse, « le héros s'efface

¹ JOUVE (Vincent), *Pouvoirs de la fiction*, op. cit., p. 96.

derrière le monde qu'il suscite¹ » et, par exemple, « Harry Potter n'est pas le héros de ses fans, [...] c'est en réalité Poudlard qui les attire et qui lui survit²... » Si nous les comprenons, nous ne sommes que partiellement d'accord avec ces affirmations, aussi nous nous permettrons ici de les remettre en question.

En effet, réduire le personnage à un simple prétexte nous semble être une position trop extrême car même s'il est vrai que le héros permet la découverte du monde, il n'en reste pas moins primordial. Sans personnages, pas de monde, ne serait-ce que parce qu'un monde crédible ne peut l'être vraiment sans population démographique.

F. Lavocat, dans son article intitulé « Nouvelles perspectives sur le personnage : usages, circulations, populations³ » fait un bref parcours historique pour montrer que cette tendance à déconsidérer le personnage vient des formalistes Russes : pour Boris Tomachevski, le personnage est « “un fil conducteur⁴” », pour Victor Chlovski, « “Gil Blas n'est pas un homme, c'est un fil qui relie les épisodes du roman⁵” ». Une trentaine d'années plus tard, en 1957, Käte Hamburger démontre dans *Die logik der Dichtung* que le personnage n'est « nullement facultatif⁶ » et « qu'il se révèle constitutif des mondes fictionnels⁷ ». Le personnage est donc central.

Cette importance primordiale du personnage, nous explique Lavocat, est confirmée par « l'apparition des phénomènes massifs reposant sur de nouveaux usages du personnage⁸ ». Si le personnage n'était qu'un avatar, verrait-on chaque année des milliers de lecteurs se déguiser comme leurs héros, c'est-à-dire faire du *cosplay*, lors de conventions ultra fréquentées ? Si le personnage n'était qu'un prétexte, y aurait-il autant

¹ BESSON (Anne), *Constellations – Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, op. cit., p. 73.

² Loc. cit. p. 74 (Anne Besson cite ici les mots d'Isabelle Cani, issus de leur correspondance privée).

³ LAVOCAT (Françoise), « Nouvelles perspectives sur le personnage : usages, circulations, populations », dans Marx (William) et Rouanet (Cyril), dirs., *Acta fabula*, vol. 25. N°8., *Nouvelles recherches sur la littérature*, 2024.

⁴ TOMACHEVSKI (Boris), cité par LAVOCAT (Françoise), « Nouvelles perspectives sur le personnage : usages, circulations, populations », loc. cit. §. 4.

⁵ CHLOVSKI (Victor), cité par LAVOCAT (Françoise), « Nouvelles perspectives sur le personnage : usages, circulations, populations », loc. cit. §. 4.

⁶ HAMBURGER (Käte), citée par LAVOCAT (Françoise), « Nouvelles perspectives sur le personnage : usages, circulations, populations », loc. cit. §. 5

⁷ Ibid.

⁸ LAVOCAT (Françoise), « Nouvelles perspectives sur le personnage : usages, circulations, populations », loc. cit. §. 12.

de dessins circulant sur les réseaux représentant Thorn et Ophélie de *LPM* ? Ne devrait-on pas plutôt y voir des dessins des arches uniquement ? Ce type de pratique très actuelle va à l'encontre de la thèse d'un Tomachevski et d'un Chlovski ; le personnage n'est pas un avatar, c'est une conception trop formaliste, même pour les œuvres littéraires où il y a worldbuilding. Preuve en est que, comme le remarque bien Lavocat, les personnages imités en conventions sont « généralement empruntés au registre de la fantasy¹ ».

Subsiste tout de même une question. Quel intérêt peut-il y avoir à imiter des personnages fictionnels ? Des chercheurs spécialisés en neurosciences adoptant une « perspective évolutionniste² », nous dit Lavocat, pensent que le plaisir éprouvé vis-à-vis des fictions « tient aux discussions qu'elles suscitent, aux communautés que forment ceux qui les connaissent et en parlent³. » Or, quel meilleur moyen pour se regrouper et prolonger l'expérience de lecture que se retrouver autour de nos personnages favoris ? Les personnages ne sont pas que prétexte à découvrir le monde, c'est à travers eux que les lecteurs l'investissent, et surtout le prolongent, en dehors et au-delà des limites du texte.

3.2.6 Conclusion

Cette attention portée à ce qui peut, dans une œuvre, séduire un lecteur – que ce soit à travers les concepts fondés par V. Jouve ou les réflexions de F. Lavocat – nous aura permis de déduire quelques généralités concernant les motivations des amateurs de fictions créatrices de mondes.

Il nous semble que, parmi les moteurs du plaisir narratif évoqués par Jouve, ce soit celui de l'intérêt qui soit le plus opérant pour distinguer les fictions à worldbuilding. Voici les conclusions que nous tirons de nos observations.

Tout d'abord, pour ce qui est de l'intérêt narratif (l'inattendu), si l'on part du principe que plus une information est inattendue, plus elle génère de l'intérêt, les romans qui font du worldbuilding sont particulièrement intéressants car ils s'écartent totalement du fonctionnement de notre monde. À cette première forme d'inattendu s'ajoute encore

¹ *Ibid.*

² *Loc. cit.* §. 13.

³ *Ibid.*

l'inattendu diégétique, soit un écart par rapport à l'univers fictionnel et son fonctionnement. Cela signifie que dans les romans de science-fiction ou de *fantasy*, qui construisent des mondes, l'attention peut être retenue par une double forme d'inattendu : non seulement le monde de l'histoire fait un pas de côté par rapport à notre monde, mais également par rapport à lui-même. Ajoutons encore que le plaisir de lecture de ce type d'œuvres peut se trouver dans le suspense et la curiosité suscités par l'attente, puis la découverte par le lecteur, du code du démiurge.

En ce qui concerne l'intérêt herméneutique (la complexité), nous notons que la longueur des œuvres littéraires à worldbuilding les rend particulièrement complexes, au sens où l'entendent Dessalles et Jouve, et donc intéressantes. De plus, les descriptions dans ce type de romans sont plus longues et détaillées, ce qui augmente la capacité de mémorisation du lecteur, renforçant ainsi son intérêt. Finalement, nous émettons l'hypothèse que, si ce qui est structuré est plus facilement individualisé, mémorisé et générateur d'intérêt, les œuvres créatrices de mondes sont particulièrement stimulantes puisqu'elles sont effectivement structurées, comme en atteste d'ailleurs leur code du démiurge.

Nous ajouterons encore que cette trop brève analyse de notre objet (*LPM*) démontre bien qu'un corpus constitué d'extraits provenant des littératures de l'imaginaire permettrait non seulement d'en apprendre plus sur le plaisir induit par ces dernières, mais un tel corpus consentirait également de rétroagir sur les concepts forgés par Jouve pour les affiner et les complexifier.

Pour terminer, nous nous sommes arrêtée sur le personnage afin de montrer combien ce dernier est important dans l'expérience de lecture, dans le plaisir que le lecteur prend à s'immerger dans un monde. Ce sont bien les héros que les lecteurs imitent en convention, c'est bien à travers eux qu'ils prolongent leurs expérience de lecture. Les mondes fictionnels romanesques à worldbuilding ne font pas exception, eux qui sont le plus souvent peuplés par un grand nombre de personnages. Si dans ce type d'œuvres, les héros font souvent office de guides du monde pour les lecteurs, ils sont également des habitants de ce monde, ce sont eux qui *font* le monde. C'est à ces personnages que le lecteur s'est attaché et c'est à travers leur regard unique qu'il a découvert un nouvel univers. Les personnages ne sont donc pas facultatifs, ce ne sont pas des enveloppes vides

et interchangeables. Ils sont centraux dans une histoire, et plus encore dans les œuvres littéraires créatrices de mondes, qui sont bien forcées de peupler leurs univers pour les rendre crédibles.

3.3 Le style participe-t-il au worldbuilding ?

Tout comme beaucoup affirment que dans la *fantasy* et la science-fiction les personnages n'importent pas, nombreux sont ceux qui soutiennent l'idée qu'un style a une importance secondaire dans un œuvre qui construit un monde. Notre but sera ici de tenter de montrer l'inverse ; selon nous, bien au contraire, dans une œuvre littéraire à worldbuilding qualitatif, le style participe pleinement à l'élaboration d'un univers fictionnel imaginaire.

3.3.1 Marie-Laure Ryan, Anne Besson ... la thèse d'un style à faible valeur d'intérêt

M.-L. Ryan, dans un article intitulé « Mondialité, médialité¹ », soutient que l'attrait exercé sur les masses par les œuvres romanesques qui nous intéressent se situe en priorité dans leur potentiel d'invention plutôt que dans leur forme ou même leur contenu. Voici ses mots exacts :

La culture populaire est clairement dominée par les textes de type « monde ». La plupart des grandes franchises médiatiques, comme *Star Wars*, *Harry Potter*, ou *Le Seigneur des Anneaux*, se basent sur des romans ou des films dont l'attrait réside dans la profusion de l'invention créatrice et non dans la qualité de l'écriture ni dans la subtilité de l'intrigue, qui se résume la plupart du temps par l'archétype mythique de la quête du héros et par la lutte entre les forces du bien et du mal².

Si les propos tenus par la chercheuse peuvent étonner – M.-L. Ryan a beaucoup travaillé sur le concept de *monde* et écrit de nombreux articles précurseurs dans le domaine de la narratologie – ; on s'attendrait en effet de sa part à un point de vue plus moderne sur la question du style, ils ne sont pas isolés puisqu'A. Besson, spécialiste française incontestée des littératures de l'imaginaire, en énonce de similaires lorsqu'elle écrit dans son ouvrage le plus imposant : « Les [...] fictions narratives s'attachent davantage à la diégèse qu'à sa

¹ RYAN (Marie-Laure), « Mondialité Médialité », dans Bazin (Laurent), Besson (Anne), Prince (Nathalie), dirs., *Mondes fictionnels, Mondes numériques, Mondes possibles : adolescence et culture médiatique*, Rennes, op. cit. p. 21-42.

² Loc. cit. p. 28.

mise en forme¹. » Pourtant, A. Vauthey, dont nous avons déjà largement évoqué les propos (voir 1.3.3) et qui réalise une thèse sous la direction d'A. Besson, affirme l'inverse. Pour rappel, d'après la doctorante, « la construction du monde passe aussi dans l'écriture par l'instauration d'une tonalité générale et par des développements stylistiques et [...] c'est souvent là précisément que la singularité de tel ou tel monde pourra s'épanouir². »

Dans son chapitre dédié au plaisir esthétique, V. Jouve explique que, pour fonctionner en tant que fiction, un texte doit être immersif, le lecteur doit pouvoir « rentrer » dans le monde qu'il suscite. Prêter attention à la qualité du style, c'est considérer l'œuvre comme un objet littéraire ; mais pour envisager cette même œuvre comme fiction, il faut pouvoir croire au monde décrit et aux personnages qui l'habitent, se soucier de leur sort, le tout afin de se plonger au mieux dans l'univers le temps que dure la lecture. Ainsi, les œuvres de fiction à caractère littéraire sont soumises à un double impératif : non seulement permettre au lecteur une expérience immersive, mais aussi proposer un style de qualité. « Or », écrit Jouve, « passé un certain seuil, le travail sur la forme entrave le processus d'immersion. En donnant à voir le langage au lieu du monde qu'il décrit, il entraîne un type de lecture que l'on peut considérer comme déviant³. » En théorie, si l'on suit ce raisonnement, puisque les œuvres à worldbuilding ont pour vocation d'être particulièrement immersives, elles gagneraient à faire montre d'un style moins travaillé. Ce mode de pensée explique et rejoint les mots écrits par A. Besson et M.-L. Ryan cités ci-dessus. Cependant, si « un langage trop littéraire amoindrit par définition la force mimétique du récit⁴ », il nous semble que l'on pourrait tout aussi bien partir du principe que les œuvres créatrices de mondes, n'ayant pas pour but de mimer la réalité, auraient bien au contraire tout intérêt à travailler leur forme !

3.3.2 Méthodologie

Avant d'aller plus loin en expliquant comment nous comptons tenter d'appuyer notre thèse, il apparaît primordial d'éclaircir la notion de *style*. Par *style*, nous entendons la

¹ BESSON (Anne), *Constellations – Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, op. cit., p. 278.

² VAUTHEY (Aliénor), dans Besson (Anne) et Vauthey (Aliénor), « Adaptabilité des mondes de fantasy littéraire ? », op. cit.

³ JOUVE (Vincent), *Pouvoirs de la fiction*, op. cit., p. 97.

⁴ Loc. cit. p. 98.

forme donnée à une matière par un auteur, soit la manière dont va être modelé un certain contenu. Nelson Goodman écrit dans *Manière de faire des mondes*¹ : « De toute évidence, le sujet est *ce qui* est dit (*les choses qui* sont dites), le style est *la façon* de le dire (*comment* les choses sont dites)² », avant d'ajouter qu' « [a]vec un peu moins d'évidence, cette formule est pleine de fautes³. » Tout au long de son chapitre portant sur le style, N. Goodman s'explique sur cette dernière affirmation⁴. Roger Pouivet, qui synthétise la pensée de Goodman, prend pour exemple la peinture dans le but de donner à comprendre ses réflexions. Il explique que lorsqu'un peintre fait le portrait d'un sujet, le style du peintre en question n'est pas additionnel à la représentation produite ; le style est nécessaire au portrait du sujet tel que le perçoit le peintre. S'il ne peignait pas de cette manière-là, il peindrait autre chose. Pour résumer,

le sujet de la peinture (son contenu représenté) est ce sujet par la façon dont il est présenté, et vice versa : la façon de représenter n'est elle-même ce qu'elle est qu'en étant une représentation de quelque chose *de cette façon*. On ne séparera jamais le mode de présentation de la présentation elle-même, et réciproquement⁵.

Ces réflexions peuvent également s'appliquer au domaine littéraire. D'après N. Goodman donc, le style révèle l'impossibilité de dissocier le sujet et la manière, la forme de son contenu. Sans pour autant se réclamer goodmanienne, nous pensons qu'il est possible de transposer ces considérations à notre objet d'étude. Partant, d'après nous, il est impossible de séparer un monde fictionnel de la manière dont les mots mis en forme le construisent.

Il ne s'agit d'ailleurs pas d'une thèse totalement neuve ou isolée puisqu'en 1973 déjà, l'Américaine Ursula K. Le Guin formulait la même dans son essai intitulé *From Elfland to Poughkeepsie* (en français, *Du Pays des Elfes à Poughkeepsie*⁶), qui sera ici le levier sur lequel s'appuiera notre raisonnement. Poughkeepsie, c'est une ville de l'état de New York tout ce qu'il y a de plus banal et si la chercheuse la mentionne, c'est pour mieux y

¹ GOODMAN (Nelson), *Manière de faire des mondes*, Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 2006.

² *Loc. cit.* p. 44.

³ *Ibid.*

⁴ Voir GOODMAN (Nelson), « Le statut du style », *Manière de faire des mondes*, Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 2006. p. 44-66.

⁵ POUIVET (Roger), « Questions de style », dans Morizot (Jaques) et Pouivet (Roger), *La philosophie de Nelson Goodman – Repères*, Paris, Vrin, 2011, p. 144.

⁶ LE GUIN (Ursula K.), « Du Pays des Elfes à Poughkeepsie », dans Le Guin (Ursula K.), Guévremont (Francis), trad. fr., *Le langage de la nuit. Essais sur la science-fiction et la fantasy*, Paris, Les Éditions Aux forges de Vulcain, 2016, p. 89-110.

opposer ce qu'elle nomme « le Pays de Elfes¹ » dans lequel, au contraire de Poughkeepsie, on ne se sent pas comme à la maison. D'après Le Guin, ce qui permet de différencier les deux lieux dans une œuvre, c'est le style. Pour soutenir son hypothèse, elle joue ce qu'elle appelle « un vilain petit tour² » ; elle choisit un extrait de dialogue d'un roman dit de *fantasy* et remplace quelques mots par d'autres. Ainsi, elle substitue « les escaliers qui menaient aux jardins³ » par « les escaliers qui menaient aux jardins de la Maison Blanche⁴ », « membres du conseil des pairs⁵ » par « membres de la commission sénatoriale⁶ » et « Cardoso⁷ » par « Poughkeepsie⁸ ». En changeant quelques données encyclopédiques seulement, Le Guin montre que l'on a l'impression d'être dans notre propre monde et non dans un monde inventé. Selon elle, la même opération n'aurait pu se faire dans un véritable texte de *fantasy*, à moins d'en changer la moitié des mots car, dit-elle, « [i]l n'est pas si facile de rogner les ailes de Pégase – quand Pégase a vraiment des ailes⁹. »

Elle poursuit ensuite son propos et donne des exemples d'extraits qui, d'après elle, sont de vrais textes de *fantasy* car il est impossible de leur jouer le même « petit tour ». Elle cite *The Worm Ouroboros* de Kenneth Morris et *The Lord of the Rings – The Fellowship of the Ring* de J.R.R Tolkien. Les personnages de ces romans, en raison de leur langue, de la manière dont ils s'expriment, seraient impossibles à imaginer à Poughkeepsie ; ils sont trop nobles, trop héroïques. Mais, à notre avis, il n'y a pas que les personnages qui « s'expriment avec force, dans une langue empreinte de dignité farouche¹⁰ », il n'y a pas que les protagonistes « héroïques, élégants et passionnés¹¹ » qui peuvent s'exprimer dans un style susceptible de transporter dans un univers de *fantasy*.

L'un des meilleurs moyens de susciter un Pays des Elfes, explique Le Guin, c'est d'utiliser des archaïsmes pour faire s'exprimer ceux qui l'habitent. Cependant, il s'agit

¹ *Loc. cit.*, p. 89.

² *Loc. cit.*, p. 93.

³ *Loc. cit.*, p. 92.

⁴ *Ibid.*

⁵ *Ibid.*

⁶ *Loc. cit.*, p. 93.

⁷ *Loc. cit.* p. 92.

⁸ *Loc. cit.*, p. 93.

⁹ *Ibid.*

¹⁰ *Loc. cit.*, p. 95.

¹¹ *Ibid.*

aussi d'un piège car si les archaïsmes permettent la distanciation nécessaire à la *fantasy*, il faut parfaitement les maîtriser sous peine de perdre toute crédibilité. L'usage de termes, tournures, formes verbales et grammaticales anciens n'est néanmoins pas obligatoire, le tout est de rester prudent et cohérent. D'ailleurs, les épopées, ancêtres de la *fantasy* sont le plus souvent écrites dans un langage clair et direct. Tolkien lui-même, explique Le Guin, écrivait de cette manière. La différence avec le style Poughkeepsie, considéré comme simple également, c'est que l'écriture du Pays des Elfes doit permettre au lecteur de *sentir* la pluie, le vent, le soleil, de *voir* les forêts, châteaux et autres décors ; si le style apparaît simple, le travail pour y arriver ne l'est pas forcément. De plus, « la tonalité générale doit correspondre absolument au sujet¹. » Ici, Le Guin rejoint Goodman. La chercheuse résume sa thèse en employant une métaphore parlante ; beaucoup voient le style comme un élément additionnel au récit, comme on ajoute du sucre sur un gâteau, alors que le livre *est* le style : « [s]i l'on enlève le gâteau, il ne reste plus qu'une recette, si l'on enlève le style, il ne reste plus que le résumé de l'intrigue². » Le Guin écrit que si cela est vrai pour n'importe quel type de littérature, ça l'est plus encore pour la *fantasy* car :

la *fantasy* est un genre où rien n'existe hors de la façon de voir le monde de l'écrivain. On ne peut emprunter de réalité à l'histoire, aux actualités, aux bonnes gens de *Peyton Place*. [...] Il n'existe qu'une structure créée à partir de rien, dont tous les éléments, tous les clous, tous les tuyaux sont visibles. Créer ce que Tolkien appelle « un univers secondaire » consiste toujours à fabriquer un monde neuf, un monde où jamais n'a résonné de voix, où parler équivaut à créer. La voix qui s'y exprime est la voix du créateur. Et chaque mot importe³.

Si nous sommes d'accord avec ce propos, nous aurions tout de même envie de nuancer en ajoutant que ces remarques ne valent pas seulement pour la *fantasy*, mais pour toute œuvre de fiction littéraire qui construit un monde dans lequel le lecteur n'a aucun repère.

Les réflexions d'U. K. Le Guin ainsi exposées, il est bientôt temps de les illustrer plus en détail à l'aide de notre corpus, ce qui nous permettra également d'étayer l'exemple donné par A. Vauthey (voir 1.3.3) lors de son intervention au séminaire du CRAL. À travers divers extraits issus de *LPM*, nous espérons démontrer que forme et contenu sont

¹ *Loc. cit.* p. 106.

² *Loc. cit.*, p. 108.

³ *Loc. cit.*, p. 109.

indissociables et que le style participe bien à la construction d'un univers fictionnel romanesque imaginaire, contrairement à ce que soutiennent des chercheurs comme A. Besson ou M.-L. Ryan. Il faut également souligner avant de commencer que notre corpus n'étant pas de l'*heroic fantasy*, et que c'est largement sur ce type de *fantasy* que Le Guin construit sa réflexion, il pourrait nous permettre de nuancer les propos de cette dernière, voire de les affiner.

3.3.3 Illustration à partir d'un cas précis

Commençons donc immédiatement par porter attention à un extrait spécifique de *LPM*. Comme U. K. Le Guin, nous avons sélectionné un moment de dialogue, mais à l'inverse de la chercheuse, nous ne nous sommes pas laissée guider par le hasard car nous voulions non seulement un dialogue, mais nous désirions qu'il se déroule avec un Animiste car ce sont les Animistes qui possèdent le langage le plus coloré, le plus imagé et c'est également le premier type de langage auquel le lecteur est confronté lorsqu'il commence son voyage dans le monde d'Ophélie. C'est aussi selon nous les personnages d'Anima qui s'expriment avec le style le plus abouti. Nous y reviendrons. Dans le passage que nous avons choisi, Ophélie retrouve son grand-oncle au Pôle ; elle ne l'a plus revu depuis ses fiançailles avec Thorn. Ils discutent ensemble de la fermeture du musée d'Ophélie sur Anima et de la jeunesse du grand-oncle.

– Nous vivons dans une *drolle* d'affaire, t'sais. Un jour, le monde tourne rond et le lendemain, patatras, il se casse comme une assiette ! Alors oui, nous autres, on a eu le temps de s'habituer à l'idée. Des arches pendues au vide, des esprits de famille increvables, des pouvoirs en veux-tu en voilà, ça nous paraît normal aujourd'hui. Mais au fond, nous vivons tous dans une *drolle* d'affaire.

Le soleil de minuit traversa la nacelle par toutes les ouvertures. Sa lumière crépusculaire obligea le grand-oncle à plisser les paupières, ébloui, mais il ne détourna pas la tête de la fenêtre pour autant. Ophélie s'aperçut que ce n'était pas le paysage qu'il contemplait ainsi, mais l'intérieur de lui-même.

– J'étais un tout jeune archiviste quand ça m'est arrivé. T'étais ni encore née, m'fille, et ta mère pas davantage. Je venais juste de finir mon apprentissage, mais je connaissais d'jà les fonds d'archives comme ma poche. En ce temps-là, c'était pas agencé comme aujourd'hui : les dossiers familiaux étaient rangés au rez-de-chaussée et la collection privée d'Artémis au premier sous-sol¹.

Si nous voulions jouer le même tour qu'U. K. Le Guin, pour dénaturer le texte et donner l'impression d'une conversation ordinaire entre personnes de notre monde et de

¹ DABOS (Christelle), *La Passe-miroir*, tome 2 : *Les disparus du Clairdelune*, op. cit., p. 255.

notre temps, il faudrait changer plus de quelques mots et expressions. Voici ce qu'il faudrait modifier : « *drolles* », écrit dans le texte en italique pour insister non seulement sur la prononciation [drɔl], mais aussi sur l'origine wallonne du mot (en effet, une partie de l'originalité du langage des Animistes tient de ce qu'il emprunte largement au wallon de Belgique) ; mais aussi « t'sais », contraction de « tu sais », qui traduit bien du langage familier et spontané des descendants d'Artémis ; « il » [(le monde)] se casse comme une assiette ! » pourrait a priori se retrouver dans une conversation à Poughkeepsie, mais c'est le propre des Animistes d'utiliser comparaisons sur comparaisons lorsqu'ils s'expriment ; il faudrait évidemment remplacer « arche », « esprits de famille », et « pouvoir » mais même s'il s'agit seulement de données encyclopédiques, on voit bien qu'il serait compliqué de les substituer sans changer le sens du propos ; « T'étais ni encore née m'fille » devrait aussi être neutralisé, il faudrait pour cela enlever la contraction des pronoms, l'adverbe de négation wallon *ni* , ainsi que l'expression vieillie « m'fille » ; on pourrait également modifier « d'jà » et ajouter le deuxième marqueur de négation dans « c'était pas agencé comme aujourd'hui ». Ainsi, on remarque bien que dans ce dialogue, il faudrait modifier beaucoup pour enlever la couleur locale d'Anima. De plus, on ne peut pas nier que le grand-oncle fasse véritablement entendre l'accent de son pays ; la tonalité générale correspond bien au sujet, tel que Le Guin le requiert pour considérer un style comme efficace.

Poursuivons cette analyse du style et attardons-nous encore un moment sur la langue des habitants d'Anima. Si depuis le début de ce sous-point nous parlons bien de « langue des Animistes », c'est pour deux raisons. Premièrement car, formellement, il est évident que la manière dont s'exprime la grande famille d'Ophélie n'a rien de neutre, de conventionnel ou de standard, comme nous avons déjà pu le constater à travers l'extrait précédent, et deuxièmement car il existe d'autres façons de s'exprimer, propres à chaque arche, que celle qui caractérise les Animistes. Si nous avons déjà pu établir et soutenir la thèse selon laquelle ce qui nous pousse à considérer une arche comme un mini monde, c'est un code du démiurge qui lui est propre (voir 3.1.4), il est maintenant possible d'ajouter que le style d'expression des personnages, qui change en fonction de leur arche natale, participe également de cet effet de monde. Parmi toutes les « langues » – nous mettons les guillemets car, bien que les personnages s'expriment tous en français, leurs expressions et tics de langage les distinguent entre eux, si bien que cela donne

l'impression qu'ils parlent des variétés de langue différentes – parmi toutes les « langues » donc, c'est celle des Animistes qui possèdent le plus de traits distinctifs récurrents et identifiables, probablement car la protagoniste principale est elle-même Animiste et que la narration est en focalisation interne la majorité du temps.

Parmi les traits saillants du parler animiste, nous en distinguons six, qui nous semblent particulièrement représentatifs. Tout d'abord, il y a la personnification omniprésente des objets, ce qui n'est pas anodin dans un univers où les personnages ont le pouvoir de les animer. Dès la toute première scène du tome 1, le texte nous confronte à ce cas de figure ; Ophélie pénètre alors dans le *bâtiment des Archives* en utilisant son pouvoir de passe-miroir : « Le bâtiment des Archives désapprouvait cette nouvelle entorse au règlement. Il finit par allumer les veilleuses à contrecœur ; Ophélie dut se contenter d'un éclairage clignotant¹. » Plus loin, lorsqu'Ophélie sent la colère monter, on peut lire : « Les meubles de la chambre, sensibles à la colère de leur propriétaire, se mirent à trembloter comme s'ils étaient parcourus de frissons nerveux². » Ensuite, le style avec lequel s'exprime les Animistes est souvent archaïque ; ils utilisent des mots comme « téléphonage³ » pour « appel » ou encore « accordailles⁴ » à la place de « fiançailles », termes vieillis qui participent à construire, en plus des données encyclopédiques, le décor *steampunk* typique d'Anima, soit un mélange d'ancien et de nouveau dans une esthétique proche de la révolution industrielle. En bref, ils emploient un vocabulaire désuet dans un monde plutôt moderne – ils ont le téléphone, utilisent le phonographe, se déplacent en fiacre et en dirigeable, mais leurs pouvoirs compensent l'absence de certaines technologies actuelles, ce qui donne l'impression qu'ils sont en avance sur l'époque à laquelle ils sont supposés vivre. Le registre de langue avec lequel s'expriment les descendants d'Artémis est également un trait distinctif ; il s'agit d'un registre familier, mais toujours vieilli : « Un homme est mort, nigaude⁵ ! » répond la tante et marraine d'Ophélie à celle-ci lorsqu'elle tente de relativiser une situation critique. Quant au quatrième trait du parler animiste, il s'agit de l'emploi du wallon, tel qu'on peut le voir dans les quelques exemples suivants : « Bardaf ! Tu as failli me renverser par terre,

¹ DABOS (Christelle), *La Passe-miroir, tome 1 : Les fiancés de l'hiver*, op. cit., p. 32.

² Loc. cit. p. 93.

³ Loc. cit. p. 15.

⁴ Loc. cit., p. 17.

⁵ Loc. cit. p. 155.

m'fille¹. » ; « Nom di djou² ! » ; « Qu'est-ce que c'est que ce brol³ ? ». L'avant-dernière caractéristique concerne le recours quasi systématique à des comparaisons ayant un objet pour comparant. Voici une liste non exhaustive de comparaisons de ce genre : « Ils étaient moches comme des moulins à poivre et grossiers comme des pots de chambre⁴. » ; « Tu...tu raisones comme une table basse⁵. » ; « Ses moustaches étaient retombées comme des drapeaux en berne⁶. » ; « Monsieur l'ambassadeur, vous êtes plus lubrique qu'une salière⁷. » ; « On s'ennuie comme des dessous-de-plat⁸. » La liste pourrait continuer encore longtemps tellement ces figures sont nombreuses ! Nous relevons également quelques métaphores, toujours en lien avec des objets. Par exemple, « Dans quelle soupière suis-je allée me mettre⁹ ? » ou « Et ta mère gamine, ça va pas être un moule à tarte¹⁰. » Enfin, il y a dans les expressions animistes beaucoup de termes liés au champ lexical de la famille (« Non fils. Nous attendons un visiteur¹¹. » ; « Par les ancêtres, s'ébahit Ophélie¹². » ; sans compter que sur Anima, tout le monde appelle tout le monde « cousin »), ce qui est logique compte tenu des liens forts qui unissent la descendance d'Artémis et compte tenu de leurs valeurs, centrées sur la famille et les traditions. Une fois encore, forme et contenu correspondent.

Ainsi, pour résumer, la langue des Animistes est vivante (personnifications, comparaisons et métaphores), et colorée (usage de la langue wallonne), souvent archaïsante (emplois de termes vieillis), chaleureuse aussi, tout en ayant du caractère (recours au registre familier), elle est franche et directe et ne s'embarrasse pas d'artifice, tout comme ses usagers. Cette manière de parler, utilisée par les Animistes et par le narrateur centré sur le point de vue d'Ophélie, nous offre un monde particulièrement riche en images fortes et impactantes qui facilitent le processus d'immersion – on n'oublie pas facilement un objet qui a mauvais caractère, ou une expression aussi imagée telle que

¹ DABOS (Christelle), *La Passe-miroir, tome 2 : Les disparus du Clairdelune*, op. cit., p. 252.

² DABOS (Christelle), *La Passe-miroir, tome 1 : Les fiancés de l'hiver*, op. cit., p. 5.

³ Loc. cit. p. 20.

⁴ Loc. cit., p. 17.

⁵ Loc. cit. p. 219.

⁶ Loc. cit. p. 19.

⁷ DABOS (Christelle), *La Passe-miroir, tome 2 : Les disparus du Clairdelune*, op. cit., p. 56.

⁸ Loc. cit. p. 236.

⁹ DABOS (Christelle), *La Passe-miroir, tome 1 : Les fiancés de l'hiver*, op. cit., p. 254.

¹⁰ DABOS (Christelle), *La Passe-miroir, tome 2 : Les disparus du Clairdelune*, op. cit., p. 198.

¹¹ DABOS (Christelle), *La Passe-miroir, tome 1 : Les fiancés de l'hiver*, op. cit., p. 61.

¹² Loc. cit. p. 66.

« [v]ous êtes plus grossier qu’une planche mal équerrie¹ ! », un grand-oncle qui ponctue chaque phrase de mots wallons ou encore une marraine qui insulte gentiment sa filleule. Avec un parler si haut en couleurs, il est aisé d’imaginer les décors et ceux qui les habitent. Le langage des Animistes est un reflet de leur société – soit une société pour laquelle les objets sont aussi vivants que les humains, centrée sur les valeurs traditionnelles telles que la famille, le travail concret et l’honnêteté – et sans lui nous n’aurions pas accès au petit monde qu’elle constitue. Il nous faut encore ajouter, pour en revenir à Le Guin, qu’aucun Animiste ne s’exprime de manière particulièrement noble, élégante ou passionnée et pourtant, après la série d’exemples concrets que nous venons de fournir, il est impossible de ne pas considérer que leur langue nous transporte dans un univers imaginaire de *fantasy*, où le rapport à l’objet est fondamental au point de se refléter dans la manière de parler des protagonistes. Donc, il n’y a pas que dans les récits peuplés de dragons, chevaliers et magiciens dans un cadre médiéval que le style importe et est capable de susciter un décor immersif. En réalité, à ce stade, nous pouvons considérer que tout univers secondaire, qu’il appartienne à la *fantasy* ou non, à tel sous-genre ou à tel autre..., est construit non seulement par des données encyclopédiques et un code du démiurge, mais aussi par un style, plus que jamais lié au contenu puisque ce contenu en question n’a aucune référence dans le monde réel et existe *uniquement* à travers les mots choisis par l’auteur.

Passons maintenant aux autres parlers qui, s’ils n’offrent pas autant de détails que celui des Animistes, sont tout de même représentatifs des arches sur lesquelles ils sont pratiqués.

Au Pôle, les habitants font vibrer les « r » (« J’espère que vous êtes très inspirée, mademoiselle la vice-conteuse, dit-il en roulant ses « r » comme s’il machait du roc². »), ce qui s’accorde bien avec leur dureté, leur rigidité et leur sécheresse de caractère. Leur phrasé est également beaucoup moins direct et leur vocabulaire plus précieux que celui auquel est habituée Ophélie, ce qui s’explique notamment par la vie de cour faite de faux-semblants qu’ils mènent. Bérénilde, par exemple, parle en ces termes : « ma chère

¹ DABOS (Christelle), *La Passe-miroir*, tome 2 : *Les disparus du Clairdelune*, op. cit., p. 49.

² Loc. cit. p. 85.

petite¹ » ; « Hâtons-nous² ». Les personnes de même famille également s'expriment avec distance, se vouvoient et emploient entre eux des formules de politesse, tel qu'on peut le voir ici : « Mon cher neveu, vous n'avez pas la permission de promener vos chiens ici³ ».

Pour ce qui est de l'accent de Babel, il est décrit comme « un mélange de musicalité et de distinction⁴ » et s'apparente en réalité à l'accent anglais (« Vous êtes comme cette incroyable architecte dont j'ai tant entendu parler à mon arrivée, poursuivit-il passionnément en prononçant "incroyabeul"⁵. » ; « N'y voyez rien de personnel, miss, s'excusa-t-il d'un ton poli⁶. » ; « Les échos sont des phénomènes reaaaally fascinants, dit-il avec un accent babélien très prononcé⁷. »), ce qui n'est pas si étonnant étant donné que Babel est une arche cosmopolite et que dans notre monde, l'anglais est la première langue véhiculaire.

On peut encore ajouter que les Arcadiens ont un accent s'apparentant à l'espagnol et les habitants de l'arche de la Sérénissime à l'italien, bien que la mention de ces langues de notre monde ne soit jamais explicite. Il est néanmoins raisonnable de penser, suivant le même schéma, que chaque arche possède son propre parler caractéristique.

3.3.4 Conclusion

Cette analyse d'extraits de notre corpus d'étude nous aura non seulement permis de démontrer que les réflexions d'U. K. Le Guin sont toujours valides – bien que son propos soit un peu vieilli et mériterait d'être revu à l'aune du développement du genre de la *fantasy* et ce en lien avec les autres genres qui construisent des mondes –, mais elle nous aura aussi permis de donner un exemple clair et précis de ce que le style peut en matière de worldbuilding. Sans le style qui leur est propre, Anima, les autres arches, l'entière du monde créé par Christelle Dabos et les personnages qui l'habitent ne pourraient pas exister de la manière dont on les connaît. Sans leurs comparaisons et leurs archaïsmes, les Animistes ne seraient pas Animistes et Anima n'existerait pas. Et donc si ce même

¹ *Loc. cit.* p. 18.

² *Loc. cit.* p. 19.

³ *Loc. cit.* p. 161.

⁴ DABOS (Christelle), *La Passe-miroir, tome 3 : La mémoire de Babel*, *op. cit.*, p. 169.

⁵ DABOS (Christelle), *La Passe-miroir, tome 2 : Les disparus du Clairdelune*, *op. cit.*, p. 206.

⁶ DABOS (Christelle), *La Passe-miroir, tome 3 : La mémoire de Babel*, *op. cit.*, p. 64.

⁷ *Loc. cit.* p. 275.

monde, peint dans un autre style, n'existait pas peint dans le style que l'on connaît, il n'existerait tout simplement pas car c'est *ce* style qui fabrique *ce* monde-là précisément. La forme correspond au contenu, le contenu correspond à la forme et l'un et l'autre sont les deux faces de la même pièce. Donc, le style a bel et bien de l'importance ! Et plus encore dans les mondes fictionnels imaginaires, qui reposent entièrement sur les mots choisis et agencés par l'auteur, qu'il s'agisse de *fantasy*, d'*heroic fantasy*, de science-fiction ou de n'importe quel autre genre pour peu qu'il invente son propre monde différent du nôtre. De plus, l'écriture doit être travaillée – ce qui ne veut pas dire qu'elle doit être alambiquée, mais bien réfléchie – car le but n'est pas d'imiter la réalité mais de s'en détacher pour en créer une nouvelle. Il faut en effet provoquer un écart par rapport au réel et cet écart, c'est le style qui l'assume.

4 Le worldbuilding en dehors du texte narratif canonique

4.1 De fan à autrice et d'autrice à fan : petit historique du parcours de Christelle Dabos

Cet ultime volet s'intéressera plus particulièrement – et en adoptant un point de vue sociologique – aux communautés de fans et à leurs productions dans le but de comprendre comment elles peuvent jouer un rôle dans le worldbuilding. Nous porterons ici une attention particulière à la petite communauté qui gravite autour de C. Dabos et qui se constitue de fans devenus amis et d'amis devenus fans, communauté très active sur les réseaux sociaux et qui participe à l'épanouissement de la diégèse en dehors des limites du récit narratif officiel.

Ici, nous montrerons à travers un exemple précis comment les pratiques de fans – que ce soit dans la constitution d'une communauté active ou bien dans leurs productions individuelles – peuvent avoir un impact concret sur l'élaboration et/ou la prolongation d'un monde. Comme l'écrit A. Besson, « [l]a question de l'appropriation fanique est constitutive de la culture d'univers¹ » ; nous voudrions également montrer à travers cet exemple que les productions des fans – hors texte originel, donc – peuvent agir de manière effective sur le monde canonique créé par l'auteur.

4.1.1 *La Jeune Fille aux cheveux verts* ou la toute première fan

« Le glissement du créateur fan à l'auteur amateur, et à l'auteur reconnu, semble connaître des illustrations toujours plus nombreuses² », nous dit A. Besson. C'est, à peu de choses près, le parcours emprunté par C. Dabos, ce qui explique peut-être pourquoi l'autrice accorde aujourd'hui une grande place aux fans et à leurs pratiques, allant jusqu'à en parler sur son site internet officiel, aimer leurs publications sur les réseaux sociaux ou organiser des rencontres sur *Discord* avec elles – car en effet, ces fans sont essentiellement des femmes.

Évidemment, il serait naïf de penser que l'autrice ne retire rien de ces participations actives à son *fandom* (terme désignant une communauté de fans réunis autour d'une

¹ BESSON (Anne), *Constellations – Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, op. cit., p. 99.

² Loc. cit., p. 305.

œuvre de fiction particulière, ainsi que l'ensemble de sa production) ; il s'agit, de fait, d'un cercle vertueux : les fans réalisent des productions et les partagent, ce qui participe à faire connaître l'univers, et C. Dabos de son côté, en relayant ces productions, leur donne de la visibilité et une certaine légitimité, ce qui encourage les fans à poursuivre leurs activités et à promouvoir indirectement l'œuvre.

Pour en revenir au parcours de C. Dabos, il faut savoir qu'elle a commencé par écrire une *fanfiction*. Les *fanfictions* sont des « récits textuels écrits par des “fans”, des amateurs, sur la base d'univers fictionnels préexistants (ceux-ci peuvent être issus de jeux vidéo mais aussi de livres, de films, de bandes dessinées, de séries télévisées, etc.)¹. » Comme l'explique Sébastien François dans un article intitulé « Les fanfictions, nouveau lieu d'expression de soi pour la jeunesse² ? », la pratique des *fanfictions* est indubitablement liée à l'essor de la culture populaire et à la naissance des fans et de leurs productions au XX^e siècle. Cependant, le concept même de la *fanfiction*, soit le fait de prolonger une œuvre célèbre, n'est pas totalement étranger aux siècles antérieurs... S. François cite *Don Quichotte* ou *Le Cid* pour le XVIII^e siècle, mais l'on pourrait remonter plus loin encore avec *Le Conte du Graal* ou les chansons de geste. La pratique de la *fanfiction* n'est donc pas récente mais son développement contemporain commence dans les années 1970 aux États-Unis chez les fans de la série *Star Trek*. Les téléspectateurs, lors de conventions, s'échangent alors des *fanzines* (magazines réalisés par des fans et portant sur l'objet de leur intérêt) qui « incorporent de plus en plus, à côté du métadiscours sur la série, des récits explorant les ellipses de certains épisodes ou proposant de réelles histoires alternatives³ ». Au départ, ces productions circulent dans des domaines de niche, entre les mains d'initiés confirmés. Mais l'avènement d'internet, avec ses blogs et ses forums, va tout changer et contribuer à diffuser largement les pratiques de fans et les rendre plus accessibles. « [C]es possibilités et cette liberté accrue de création ont aussi entraîné une forte diminution du coût d'entrée dans la communauté⁴ ». À présent, n'importe qui peut participer aux productions.

¹ BARNABÉ (Fanny), *Rhétorique du détournement vidéoludique, Le cas de Pokémon* (thèse de doctorat), Liège, 2016-2017, p. 446.

² FRANÇOIS (Sébastien), « Les fanfictions, nouveau lieu d'expression de soi pour la jeunesse ? », *Technologies de l'information et de la communication*, n° 46, *Agora Débats/Jeunesse*, 2008, p. 58-68.

³ *Loc. cit.* p. 60.

⁴ BARNABÉ (Fanny), *Rhétorique du détournement vidéoludique, Le cas de Pokémon*, *op. cit.*, p. 256.

C'est à Henri Jenkins notamment que l'on doit d'avoir légitimé les pratiques de fans comme objet d'étude à part entière, montrant de ce fait qu'elles ne se résument pas à de l'adoration passive, mais qu'elles relèvent d'une participation active, créative et critique.

Ainsi, comme nous le disions, C. Dabos elle aussi a écrit une *fanfiction*, plus précisément une *potterfiction*, soit une histoire se déroulant dans l'univers d'*Harry Potter* créé par J. K. Rowling. Voilà comment elle décrit cette expérience :

J'entame une fanfiction que j'appelle Petite histoire. Deux cents pages plus tard, j'envisage un changement de titre : La Jeune Fille aux cheveux verts. Je ne comprends pas ce qui m'arrive. Je n'ai jamais écrit autant de ma vie. Les phrases coulent toutes seules. Je me crée un alter ego, l'introvertie de service qui s'avère bien vite être dotée d'un immense potentiel, j'y fourre un dragon, une amulette, une malédiction... Bref, je me jette la tête la première dans la piscine des clichés et me voilà partie pour faire plusieurs tours de bassin¹.

Deux éléments sont intéressants dans ce témoignage. Tout d'abord, le genre de fiction qu'a écrit C. Dabos semble appartenir à ce qu'H. Jenkins nomme « *personalization*² » ou « *Mary Sue stories*³ », soit des histoires dans lesquelles le personnage principal est une version idéalisée du fan/auteur. De plus, nous remarquons à travers le discours de C. Dabos un certain recul, une prise de distance ironique vis-à-vis de sa propre production ; cela s'observe à travers l'emploi des mots « introvertie de service » ou encore « piscine de clichés ». Ce discours correspond bien à l'opinion générale à propos des *fanfictions* de type « Mary Sue ». En effet, comme le souligne Fanny Barnabé, ce type de *fanfiction* est peuplé de personnages idéalisés, trop doués et supposés incarner l'auteur de l'histoire lui-même ; ce sont des « avatars textuels explicites⁴ ». Si elle est fréquente, « l'introduction d'une Mary Sue dans une fiction est généralement considérée par les praticiens comme une “erreur de débutant” à éviter⁵ », comme le démontre l'ironie avec laquelle C. Dabos évoque sa propre *fanfiction*. Un ultime élément digne d'intérêt dans cette expérience relatée par C. Dabos, c'est que sa *fanfiction* a été partagée avec d'autres fans rencontrés sur internet (« Mais, expérience inédite, nouveau domino, je file aussi

¹ DABOS (Christelle), *Et l'imagination prend feu*, Paris, Le Robert, coll. « Secrets d'écriture », 2022, p. 28.

² JENKINS (Henry), *Textual Poachers : television fans and participatory culture*, New York, Routledge, 2013, p. 171.

³ *Ibid.*

⁴ BARNABÉ (Fanny), *Rhétorique du détournement vidéoludique, Le cas de Pokémon*, op. cit., p. 83.

⁵ *Ibid.*

mon fichier à un petit cercle de contacts que nous nous sommes créés sur le web¹. »), dont l'un – ou plutôt l'une – dessinera un *fanart* (« œuvre picturale produite par un “fan” et inspirée d'un univers fictionnel préexistant² » de la *fanfiction* en question. Ce dessin est de Camille Ruzé, alias « camolaruze », et si c'est le premier *fanart* qu'elle réalise pour C. Dabos, c'est loin d'être le dernier puisqu'elle en a depuis dessiné des centaines, non plus de *La Jeune Fille aux cheveux verts*, mais bien des personnages de *LPM*.

Ce qui est notable, c'est que C. Dabos et C. Ruzé ne se sont rencontrées que plusieurs années plus tard, après avoir perdu contact, lors d'une séance de dédicace de C. Dabos pour *Les fiancés de l'hiver*³. Elles ne se sont ensuite plus perdues de vue et animent aujourd'hui ensemble une émission sur *Twitch* intitulée *Que ma muse m'amuse*⁴. C. Ruzé est devenue artiste professionnelle et dans un *live* sur *Discord*, l'autrice de *LPM* explique qu'elle a elle-même, depuis, dessiné les personnages fictionnels de son amie. Ainsi, comme elle le dit « la boucle est bouclée⁵ ».

Cette anecdote nous permet de mettre l'accent sur plusieurs aspects de la culture fanique. D'abord, les fans qui deviennent auteurs ; ensuite, l'importance prise par internet dans la création de communautés en ligne réunies par des passions et des intérêts communs ; finalement, la dynamique de partage et d'échanges actifs des membres, qui créent ainsi des liens d'amitié non plus seulement virtuels, mais bien réels.

4.1.2 *Plume d'Argent* ou le cénacle virtuel

L'étape suivante dans le parcours d'écrivaine de l'autrice, et qui n'est pas sans lien avec les pratiques de fans caractérisées par l'échange et le partage tel que nous venons de le constater, c'est son inscription sur le site d'écriture et de lecture *Plume d'Argent*. C. Dabos décrit *Plume d'Argent* comme « un petit coin de web, une poignée d'irrésistibles

¹ DABOS (Christelle), *Et l'imagination prend feu*, op. cit., p. 29.

² BARNABÉ (Fanny), *Rhétorique du détournement vidéoludique, Le cas de Pokémon*, op. cit., p. 446.

³ DABOS (Christelle), *La Passe-miroir, tome 1 : Les fiancés de l'hiver*, Paris, Gallimard, coll. « Pôle fiction », 2013.

⁴ « quemamusemamuse », *Twitch*, URL : <https://www.twitch.tv/quemamusemamuse?lang=fr> (18/05/2025).

⁵ Les informations contenues dans ce paragraphe proviennent d'un *live Discord* datant du 23 août 2020 et disponible en rediffusion sur le site internet de Christelle Dabos : *Spécial Clique de l'écharpe*, « Replay », christelledabos.com, 23/08/2020, URL : http://christelledabos.com/replay/#Vocal_du_230820_%E2%80%93_Special_Clique_de_lecharpe (14/05/2025).

auteurs, des gens des quatre coins de la francophonie rassemblés en un endroit pour s'entrelire et s'entraider¹. » Sur ce site internet, les auteurs publient leurs textes et attendent des critiques d'autres lecteurs, en contrepartie desquelles ils doivent à leur tour lire et commenter les textes des autres membres. C. Dabos explique :

La Passe-miroir se nourrit de tout cela. Je travaille et retravaille mon texte, j'approfondis l'univers, l'intrigue et les personnages. Je vibre. C'est à peine conscient, mais c'est également moi que je reconstitue mot après mot, phrase après phrase. Rencontre après rencontre, aussi. Je surmonte mes appréhensions et participe à plusieurs réunions IRL (In Real Life) au cours desquelles les membres de Plume d'Argent se donnent rendez-vous au-delà des écrans².

Tel que le décrit Dabos, *Plume d'Argent* est comparable à une sorte de « cénacle³ » d'écrivains, un lieu de sociabilisation où les auteurs échangent leurs textes et les critiquent ensemble. Il faut souligner dans cette pratique l'importance accordée à la formation participative, l'apprentissage par la pratique et la critique. En effet, comme le remarque F. Barnabé, « ces reviews peuvent influencer très concrètement l'évolution du texte à travers les corrections qu'elles suggèrent, ou ne serait-ce que par leur existence (car elles encouragent bien souvent l'auteur à ne pas abandonner l'écriture)⁴. » Ainsi, l'univers de *LPM* a grandi à travers les commentaires et conseils de cette communauté en ligne. À nouveau, on observe que la dimension virtuelle tend à être brisée occasionnellement, lors de rencontres entre membres, ayant pour effet de faire entrer le cénacle virtuel dans la réalité. Des amitiés se sont alors créées et certains de ces amis sont devenus fans, comme « luposlipaphoby » de son pseudonyme, qui a rencontré C. Dabos via *Plume d'Argent* et

¹ DABOS (Christelle), *Et l'imagination prend feu*, op. cit., p. 45.

² Loc. cit. p. 46.

³ Le cénacle désigne un groupe d'individus réunis autour de la figure de Victor Hugo, ils « viennent admirer chez lui le maître mais aussi lire et mettre à l'épreuve les textes en tous genres, au sein de ce laboratoire d'expérimentation littéraire d'un genre absolument nouveau. L'origine du mot – les cénacles des premiers chrétiens qui, au temps de l'Empire romain et des persécutions, se réunissaient pour des eucharisties intimes et conviviales – souligne bien la double originalité de cette forme de sociabilité. Il s'agit d'une communauté étroitement soudée de fidèles, mais au service d'un individu auquel ils sont dévoués corps et âme ; à cette grande différence que, dans le Cénacle romantique, cet être supérieur n'est pas un dieu mais, *primus inter pares*, un écrivain dont ils reconnaissent tous le génie exceptionnel ». (VAILLANT [Alain], « Cénacle », *Dictionnaire du romantisme*, Paris, CNRS Éditions, p. 457 [au format epub].)

⁴ BARNABÉ (Fanny), *Rhétorique du détournement vidéoludique, Le cas de Pokémon*, op. cit., p. 257.

qui est ensuite devenue une membre active de *La clique de l'écharpe* – *fandom* officiel de *LPM*, dont nous reparlerons, pas plus tard que dans le sous-point qui suit¹.

4.1.3 *La clique de l'écharpe* ou le pouvoir d'une communauté de fans

Petit à petit, au fil du temps, il s'est constitué une communauté de fans de *LPM* : C. Dabos écrit qu'ils « échangent, théorisent, analysent, dessinent et écrivent sur [son] univers. Un fandom, en somme². » Ainsi, s'est formé « un noyau dur (un noyau doux)³ » de fans qui se nomme *La clique de l'écharpe*, en référence à un objet phare de la série de livres, soit l'écharpe animée d'Ophélie. Rien que dans le choix de ce nom familier et fondé sur des connaissances partagées par la communauté, transparaît un fort sentiment d'appartenance fédérateur. Ce même sentiment s'exprime également dans les « *private jokes*⁴ » des fans comme dans la référence constante aux cinquante-six cicatrices de Thorn – découvertes par Ophélie dans un bref moment d'intimité (voir figure 1) – ou encore dans l'évocation fréquente, toujours dans les productions de fans, du côté lubrique du personnage d'Archibald. Ces blagues, nous dit Élodie Hommel, « renforcent le sentiment d'appartenance à un groupe et permettent également de tester “qui en est” ou non⁵ ».

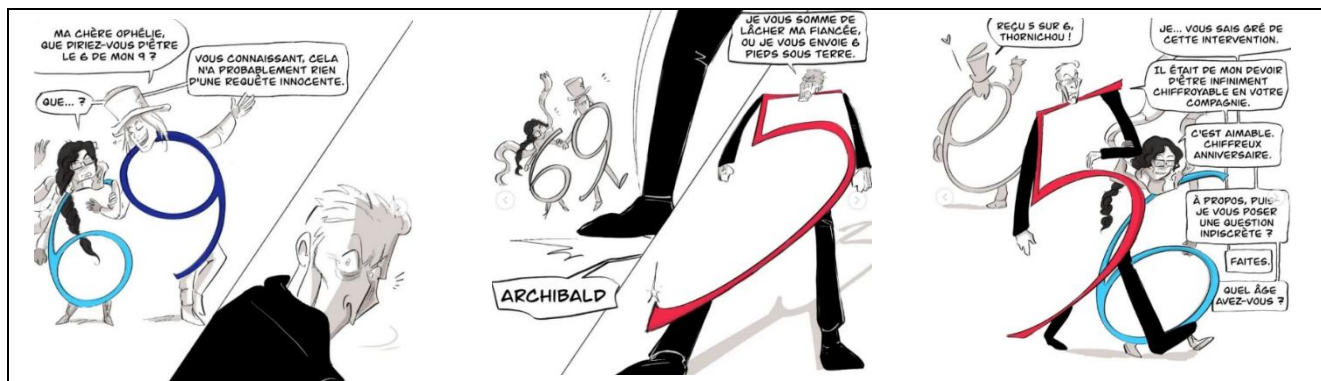


Figure 1 : @camolaruzé, a.fanarts.promise, *Instagram*, posté le 26 janvier 2022, URL : https://www.instagram.com/p/CZMvXgMqOjo/?img_index=9 (15/05/2025).

¹ Cette dernière information concernant la relation avec *Luposlipahoby* provient du live *Discord* précédemment mentionné : *Spécial Clique de l'écharpe*, « Replay », http://christelledabos.com/replay/#Vocal_du_230820_%E2%80%93_Special_Clique_de_lecharpe (14/05/2025)

² DABOS (Christelle), *Et l'imagination prend feu*, op. cit., p. 101.

³ Loc. cit. p. 102.

⁴ HOMMEL (Élodie), *Lectures de science-fiction et fantasy : enquête sociologique sur les réceptions et appropriations des littératures de l'imaginaire* (thèse de doctorat), Lyon, 2017, p. 326.

⁵ Ibid.

La Clique de l'écharpe, donc, organise plusieurs fois par an des challenges à thème, invitant les fans de *LPM* à partager leurs créations en lien avec l'univers de C. Dabos : « Et si les personnages étaient des objets ? vivaient dans notre monde ? voyageaient dans le temps ? inversaient les genres¹ ? » C'est le compte *Instagram* @a.fanarts.promise², géré par la « clique », qui les centralise. L'idée de départ est venue au moment du lancement du dernier tome de la série et le but initial était de se calquer sur le challenge « inktober » (défi consistant à réaliser un dessin par jour durant le mois d'octobre) afin de condenser un grand nombre de créations de fans, que ce soit des *fanarts* – simples dessins, poèmes illustrés, historiettes organisées en BD... – ou des *fanfictions*. Le challenge s'est révélé si populaire que le compte est encore actif aujourd'hui et lance de nouveaux défis à l'occasion. Ces membres de *La clique de l'écharpe* sont eux-mêmes des artistes et participent aux challenges qu'ils animent. Ce sont donc à la fois des fans, mais aussi des rouages à part entière de l'expansion du monde de *LPM* au-delà des limites du récit officiel puisqu'ils sont à l'origine de ces prolongements, les organisent, les centralisent et les diffusent. Dans *Constellations*, A. Besson écrit que Marion Zimmer Bradley a avoué s'appuyer sur sa communauté, qui fait office d'« historien[ne] de son monde³ », lorsqu'elle n'est plus certaine d'un détail de son univers. Si parler d'« historiens » pour les membres de *La clique de l'écharpe* peut paraître quelque peu abusif, il est certain qu'ils jouent un rôle similairement importants d'experts, d'inventoriers, ils sont des sortes de bras droits de l'autrice.

À côté de cela, il y a, nous dit C. Dabos,

les lecteurs de la deuxième heure. Ces visages qui viennent et reviennent de dédicace en dédicace. J'en retrouve dans le train du retour. Une complicité se tricote petit à petit. Le rendez-vous est pris. On se sirote un chocolat, on se raconte. Et pop ! l'amitié éclot. [...] Eh bien, ces amis-lecteurs-là imprègnent ma plume presque à mon insu et, j'admets, je me plais à leur glisser des clins d'œil ça et là, entre deux pages que j'écris. Je sais qu'ils sauront que je saurai qu'ils savent⁴.

¹ DABOS (Christelle), *Et l'imagination prend feu*, op. cit., p. 102.

² @a.fanarts.promise, *Instagram*, URL : <https://www.instagram.com/a.fanarts.promise/> (15/05/2025).

³ BESSON (Anne), *Constellations – Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, op. cit., p. 282.

⁴ DABOS (Christelle), *Et l'imagination prend feu*, op. cit., p. 105.

D'ailleurs, dans un *live Discord* dédié à *La clique de l'écharpe*, C. Dabos explique que les dessins d'un ami fan ont influencé sa production canonique :

« Evanimatic, qui a incarné Archibald mais aussi qui a fait beaucoup de *fanarts* et même des représentations qui moi m'ont tellement frappée que dans mon dernier tome [pause] je fais vraiment [pause] je lui fais un petit clin d'œil. C'est pas du tout un spoiler je pense que de dire [pause] c'est juste par rapport au fil rouge. Evan représente les vêtements d'Archibald tout couturés de rouge et j'ai tellement aimé cette représentation que j'ai fait une référence dans le livre¹ »

Ainsi, nous le remarquons à travers cet exemple, les échanges entre le monde dans le texte et le monde hors du texte sont dynamiques : non seulement le hors texte est influencé par le texte, mais il arrive que la production fanique hors texte puisse également avoir un impact sur le texte officiel.

Néanmoins, s'il y a bien entre les deux des échanges, peut-on parler d'« univers partagé² » au sens où l'entend A. Besson ? D'après cette dernière, il s'agit d'un « ensemble d'œuvres multi-autoriales affirmant se dérouler dans un même “univers fictionnel”[...] Aux côtés de systèmes de regroupement voisins, ils sont représentatifs d'une culture contemporaine de grande diffusion vouée aux développements collaboratifs et multimédiatiques³ ». *Star Wars*, par exemple, n'est pas un univers partagé. En effet, les productions faniques ne sont pas spécialement mises en avant par les créateurs et ces derniers « n'encadrent pas ce qui est produit par les fans⁴. » Ce n'est pas le cas, nous venons de le voir, pour C. Dabos, qui collabore avec ses fans, met à l'honneur leurs créations et organise avec eux des rencontres. Malgré tout cela, pouvons-nous aller jusqu'à parler d'univers partagé pour *LPM* sans risquer une « extension excessive du concept⁵ » ? En effet, « il ne suffit pas qu'une communauté de fans s'exprime pour qu'il y ait univers partagé⁶ ». Nous pourrions répondre positivement car si comme le dit

¹ *Spécial Clique de l'écharpe*, « Replay », *christelledabos.com*, 23/08/2020, URL : http://christelledabos.com/replay/#Vocal_du_230820_%E2%80%93_Special_Clique_de_lecharpe (14/05/2025)

² BESSON (Anne), *Constellations – Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, *op. cit.*, p. 92-112.

³ BESSON (Anne), « Univers partagés ? Autorité et nouveaux usages de la fiction », dans Bouju (Emmanuel), *dirs., L'autorité en littérature*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Interférences », 2010.

⁴ BESSON (Anne), *Constellations – Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, *op. cit.*, p. 99.

⁵ *Loc. cit.*, p. 100.

⁶ *Ibid.*

A. Besson, un critère de participation important est « non le seul partage de sa passion en ligne [...], mais bien la primauté donnée à la production de matériau fictionnel (*fanfiction*, *fanart*, *fanvid*, etc.)¹ », *LPM* remplit ce critère. Nous pourrions aussi répondre par la négative car l'œuvre de C. Dabos n'est pas une grosse production populaire multimédiatique au même titre que *Star Trek*, par exemple. Mais en réalité, peu importe la réponse à cette question, le concept d'A. Besson nous est utile quoi qu'il en soit en ce qu'il nous permet de décrire une situation proche de celle de notre objet d'étude.

Revenons à présent de manière plus concrète à *La clique de l'écharpe*, dont les membres étaient tous présents lors du *live* organisé en leur honneur par C. Dabos². Au cours de cette discussion, les sept membres de ce noyau dur de fans ont été présentés et mis en avant. Tout d'abord, « camolaruze », dont nous avons déjà évoqué le nom dans un point précédent (voir 4.1.1). Il s'agit de la toute première fan de C. Dabos ; les deux femmes se sont d'abord connues en ligne avant de se rencontrer des années plus tard à l'occasion d'une séance de dédicace. Aujourd'hui, toute personne qui connaît un peu la production fanique des lecteurs de *LPM* est plus ou moins familière du coup de crayon de « camolaruze ». Non seulement elle publie beaucoup de dessins de *LPM* à caractère humoristique sur son propre compte *Instagram*³, mais ses illustrations constellent les publications sur les réseaux de C. Dabos elle-même, que ce soit pour faire la promotion du tome 4 à travers un résumé non officiel sur son compte *Instagram* (figure 2), pour illustrer des FAQ (foire aux questions) sur son site internet (figure 3), ou encore pour donner consistance à ses idées et les partager (figure 4). La dernière figure présente une imitation de la récente mode des *starter packs*⁴ générés par les intelligences artificielles et joue sur les références communes des fans, qui reconnaîtront les objets phares associés à leurs héros.

¹ *Ibid.*

² *Spécial Clique de l'écharpe*, « Replay », *christelledabos.com*, 23/08/2020, URL : http://christelledabos.com/replay/#Vocal_du_230820_%E2%80%93_Special_Clique_de_lecharpe (14/05/2025).

³ @camolaruze, *Instagram*, URL : <https://www.instagram.com/camolaruze/> (16/05/2025).

⁴ Les « starter packs » sont des figurines virtuelles créées par des intelligences artificielles, accompagnées d'accessoires en lien avec la personnalité de la personne que représente la poupée.

Figure 3 : @camolaruze, *chrsitelledabos.com*, posté le 26 septembre 2023, URL : <http://christelledabos.com/page/2/> (16/05/2024).

2
Une adaptation
de vos livres
à l'écran,
un jour ?

[illegible]



Figure 4 : @camolaruze, *chrsitelledabos.com*, posté le 6 mai 2025, URL : <http://chrsitelledabos.com/> (16/05/2024).

C. Ruzé est également à l'origine de la création d'un compte *Instagram* réservé aux plus de dix-huit ans nommé « limaginoir¹ », en référence à l'imaginoir, lieu de plaisirs mystérieux de *LPM*, et qui rassemble des *fanarts* montrant les personnages dans des situations érotisées, qui ne font pas partie de l'histoire officielle. Nous avons ici affaire à des productions faniques qu'H. Jenkins classerait dans la catégorie « *eroticization*² » car elles explorent une dimension érotique de la vie des personnages, sur laquelle l'œuvre originale ne s'attarde pas.

Parmi les membres de la « clique », il y a aussi « dorloteelasouris³ », qui a rencontré C. Dabos à la Foire du livre de Bruxelles, où elle lui a offert un dessin. Cette fan devenue amie est principalement connue pour ses *fanfictions* sur l'univers de *LPM*, dont *Le périple de Thorn*⁴, qui raconte un pan de l'histoire que C. Dabos n'a pas exploité. En effet, entre le deuxième et le troisième tome, un long moment s'écoule durant lequel Thorn et Ophélie sont séparés ; ils ne se retrouveront que dans les dernières pages du troisième tome. Ainsi,

¹ @limaginoir, *Instagram*, URL : <https://www.instagram.com/limaginoir/> (16/05/2025).

² JENKINS (Henry), *Textual Poachers : television fans and participatory culture*, op. cit., p. 175.

³ @dorloteelasouris, *Instagram*, URL : <https://www.instagram.com/dorloteelasouris/> (16/05/2025).

⁴ PLAQUET (Dorothé), *Le périple de Thorn*, disponible sur *Wattpad*, URL : <https://www.wattpad.com/story/164525358-le-p%C3%A9riple-de-thorn>.

entre l'évasion de prison de Thorn à la fin des *Disparus du Clairdelune*¹ et le moment où Ophélie et lui sont réunis à la fin de *La mémoire de Babel*², s'étale un gouffre de plusieurs années et on ne sait rien, ou presque, de ce qui est arrivé à Thorn. Lorsqu'on le quitte à la fin du tome 2, il est dans une situation critique ; il a une jambe cassée et s'apprête à subir un procès non équitable au terme duquel il subira la Mutilation, et lorsqu'on le retrouve à la fin du tome 3, il est devenu un puissant lord de Babel, bien installé dans la hiérarchie de l'arche. Que s'est-il passé entre les deux ? C'est la question que s'est posée « dorloteelasouris ». Son histoire témoigne de ce plaisir que prennent les fans à « exploiter les “blancs” de la narration (ellipses, évocation rapide d'événements passés ou à venir...), pour y insérer leurs propres histoires³ » et prolonger l'univers canonique au-delà de ses limites. D'après H. Jenkins, cette *fanfiction* se classerait dans la catégorie « *recontextualization*⁴ » car elle exploite des vides dans la narration et explique certains comportements du personnage de Thorn. Mais elle pourrait tout aussi bien appartenir à la classe « *expanding the series timeline*⁵ » car elle se concentre sur le passé d'un personnage sur lequel les informations sont parcellaires.

Il reste encore « kiramizuno⁶ », une fan fidèle, présente à de nombreuses dédicaces et qui est devenue une proche de C. Dabos ; mais aussi « _l.oud⁷ », qui a rencontré C. Dabos lors d'une grande réunion IRL (*in real life*) de *La clique de l'écharpe* ; ou encore « luposlipaphobya⁸ », une ancienne de *Plume d'Argent* ; mais aussi « patriciallyfoung⁹ », elle-même bédéiste publiée aux éditions Delcourt ; et finalement « s.lezziero_illustration¹⁰ », la seule à ne pas encore avoir rencontré C. Dabos IRL¹¹.

¹ DABOS (Christelle), *La Passe-miroir, tome 2 : Les disparus du Clairdelune*, op. cit.

² DABOS (Christelle), *La Passe-miroir, tome 3 : La mémoire de Babel*, op. cit.

³ HOMMEL (Élodie), *Lectures de science-fiction et fantasy : enquête sociologique sur les réceptions et appropriations des littératures de l'imaginaire*, op. cit., p. 295.

⁴ JENKINS (Henry), *Textual Poachers : television fans and participatory culture*, op. cit., p. 162.

⁵ Loc. cit. p. 163.

⁶ @kiramizuno, *Instagram*, URL : <https://www.instagram.com/kiramizuno/> (16/05/2025).

⁷ @_l.oud, *Instagram*, URL : https://www.instagram.com/_l.oud/ (16/05/2025).

⁸ @luposlipaphobya, *Instagram*, URL : <https://www.instagram.com/luposlipaphobya/> (16/05/2025).

⁹ @patriciallyfoung, *Instagram*, URL : <https://www.instagram.com/patriciallyfoung/> (16/05/2025).

¹⁰ @s.lezziero_illustration, *Instagram*, URL : https://www.instagram.com/s.lezziero_illustration/ (16/05/2025).

¹¹ Toutes les informations concernant les rencontres entre les membres de *La clique de l'écharpe* et C. Dabos nous viennent du live *Discord* suivant : *Spécial Clique de l'écharpe*, « Replay », christelledabos.com, 23/08/2020, URL : http://christelledabos.com/replay/#Vocal_du_230820_%E2%80%93_Special_Clique_de_lecharpe (14/05/2025).

Si ces membres officielles ne sont somme toute pas nombreuses, elles ne représentent que la partie émergée de l'iceberg, qui se constitue de nombreux autres fans, moins visibles, mais pas moins créatifs. Le compte *Instagram* @a.fanarts.promise¹, à l'heure où nous rédigeons ces lignes, compte 3029 abonnés et 1370 publications, des chiffres qu'il est nécessaire de commenter. En comparaison d'autres *fandoms* d'univers plus *mainstream*, comme *Le Seigneur des anneaux*, *Harry Potter* ou *Game of Thrones*, ces chiffres peuvent paraître ridicules. Cependant, à l'échelle de la *fantasy* francophone, ils sont tout à fait remarquables, d'autant plus qu'il ne s'agit là que d'*Instagram* et qu'il est probable que d'autres fans producteurs de contenu ne soient pas abonnés à ce compte ou acteurs des challenges. Ainsi, « [l]e nombre, l'importance du regroupement de [ces] aficionados, apparaît là encore comme un facteur de légitimation² ». En plus de cette légitimation par le nombre, le *fandom* possède également la légitimation conférée par l'autrice, qui va jusqu'à se servir des productions de ses fans pour illustrer son site internet et promouvoir ses romans.

On observe également, à travers cette étude de la communauté de *LPM*, une confirmation des observations d'E. Hommel qui, comme Vincent Berry, montre qu'il n'y a pas dans ces communautés virtuelles de « processus de déréalisation du monde³ ». Contrairement à ce que l'on a longtemps pu croire, les relations sociales qui innervent ces communautés se développent à la fois en ligne et hors ligne, de sorte qu'il est excessif d'y voir des refuges de fuite hors du réel. Certaines amitiés se forment sur internet avant de se concrétiser par des rencontres physiques et d'autres se tissent dans la réalité et se poursuivent en ligne. Généralement, la relation évolue dans les deux dimensions, chacune bénéficiant à l'autre.

4.2 Des productions faniques qui jouent avec les codes

Dans cette dernière partie, nous analyserons des cas précis de productions de fans issues du compte *Instagram* @a.fanarts.promise⁴. « D'un point de vue narratologique⁵ »,

¹ @a.fanarts.promise, *Instagram*, URL : <https://www.instagram.com/a.fanarts.promise/> (15/05/2025).

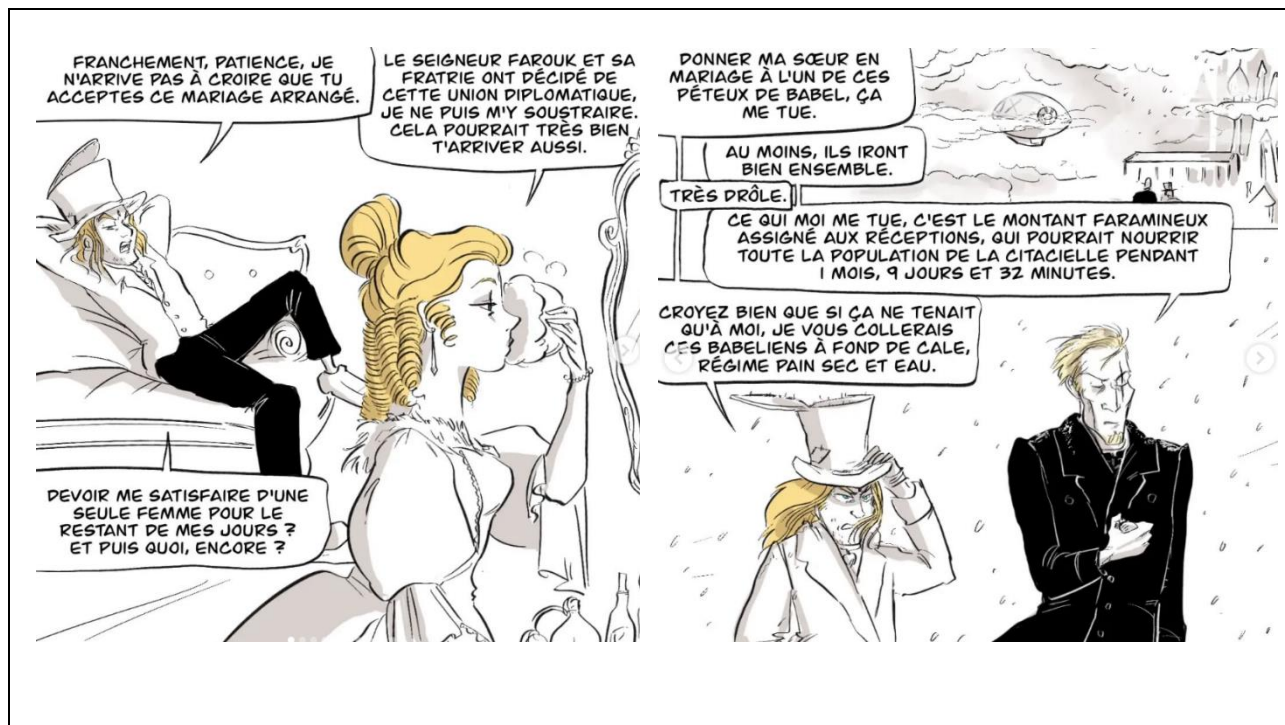
² BESSON (Anne), *Constellations – Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, op. cit., p. 268.

³ HOMMEL (Élodie), *Lectures de science-fiction et fantasy : enquête sociologique sur les réceptions et appropriations des littératures de l'imaginaire*, op. cit., p. 318.

⁴ @a.fanarts.promise, *Instagram*, URL : <https://www.instagram.com/a.fanarts.promise/> (15/05/2025).

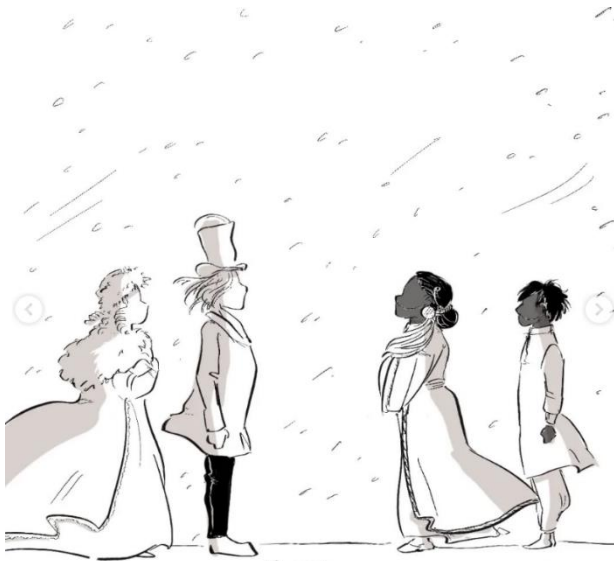
⁵ BARNABÉ (Fanny), *Rhétorique du détournement vidéoludique, Le cas de Pokémon*, op. cit., p. 261.

écrit F. Barnabé, « les fanfictions [et les productions de fans de manière générale] représentent [...] un objet particulièrement fécond pour observer la manière dont les récepteurs peuvent, par leurs interprétations, faire évoluer un univers fictionnel¹. » Ainsi, à travers les cas particuliers suivants, nous espérons montrer comment ces productions, en s'appropriant le monde originel, en l'investissant, le complétant, le nuancant, le détournant... participent pleinement au worldbuilding, pour peu que l'on considère le monde comme un ensemble dont les parties constituantes ont un point commun, ici la référence à l'œuvre de C. Dabos. Cependant, il arrive que les productions des fans « contredi[sent] les textes canoniques et se contredi[sent] les uns les autres, ils ([les fans]) remettent en question l'unité du système et la consistance du monde pris dans son ensemble². » Dans ce cas, deux conceptions du monde s'opposent : la première ne reconnaît que l'expansion, la deuxième accepte volontiers les modifications et les contradictions. Si nous voulons considérer – et c'est notre intention – les productions de fans comme une participation active à la construction d'un univers fictionnel, nous devons privilégier la seconde conception. Un exemple de contradiction entre monde fictionnel et monde interprété par un fan est illustré dans la figure 5 suivante :



¹ Ibid.

² RYAN (Marie-Laure), « Mondialité Médialité », dans Bazin (Laurent), Besson (Anne), Prince (Nathalie), dirs., *Mondes fictionnels, Mondes numériques, Mondes possibles : adolescence et culture médiatique*, Rennes, op. cit. p. 36.



LADY SEPTIMA, EN MA QUALITÉ D'AMBASSADEUR IL EST DE MON DEVOIR DE VOUS SOUHAITER LA BIENVENUE AU PÔLE ET DE ME RÉJOUIR QUE VOTRE AÉRONEF N'AIT PAS PÉRI DANS LA TEMPÊTE.

MERCI POUR VOS MOTS, MISTER AMBASSADEUR. VOTRE INVITATION NOUS RAVIT ET NOUS HONORE, TOUT COMME NOTRE FUTURE ... ALLIANCE.



HUM HUM.

SOYEZ, MY DEAR, ASSURÉE DE LA RÉCIPROCITÉ DE MES SENTIMENTS. PERMETTEZ-MOI DE VOUS PRÉSENTER MON FILS, LORD OCTAVIO, VERTUEUX DE BABEL.

"PATIENCE", QUEL NOM RIDICULEUX.

← DIT CELLE QUI A APPELÉ SA FILLE "SECONDE".



MANIFESTEMENT, JE VAIS DEVOIR ME PRÉSENTER MOI-MÊME. LADY SEPTIMA, JE SUIS PATIENCE, L'AÎNÉE DES SŒURS DE MONSIEUR L'AMBASSADEUR. JE SUIS ABSOLUMENT ENCHANTÉE DE VOUS RENCONTRER.



MISS PATIENCE, MISTER AMBASSADEUR, C'EST UN PLEASURE.



JE SUIS ENCHANTÉE, LORD OCTAVIO.



VERTUEUX...



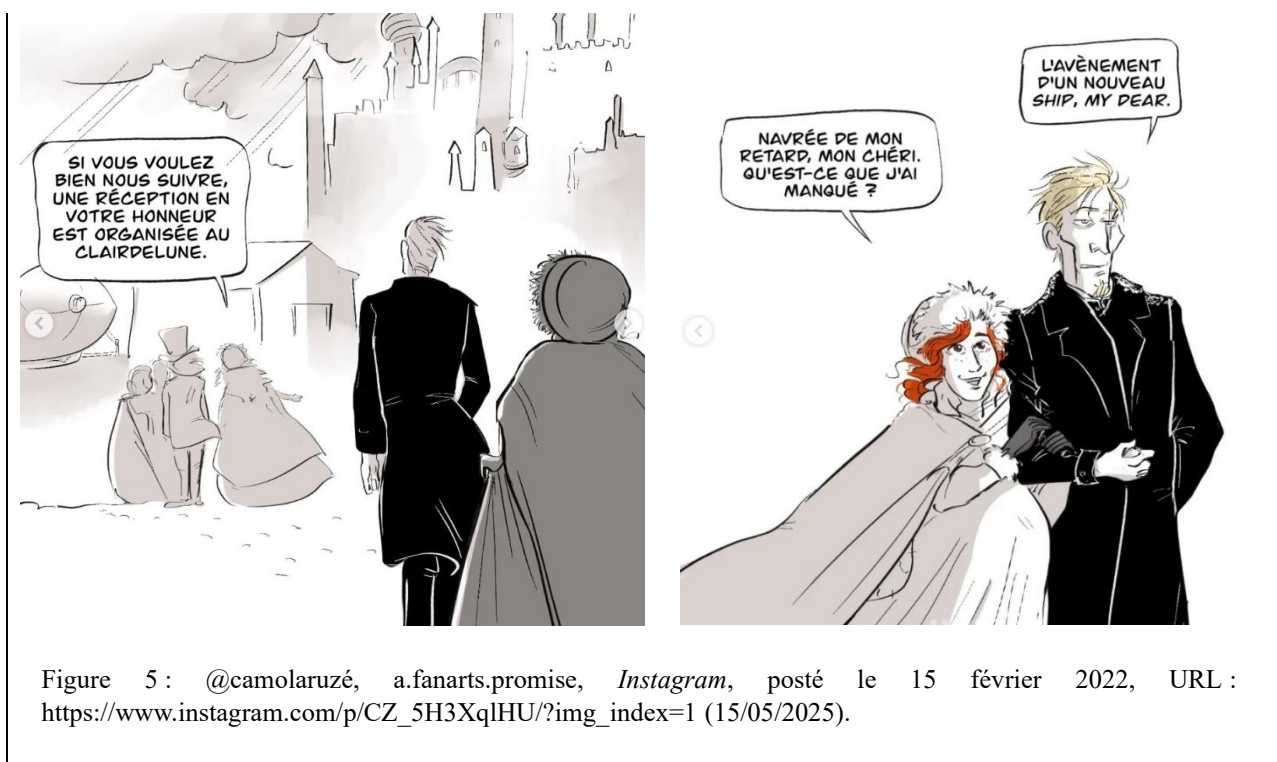


Figure 5 : @camolaruzé, a.fanarts.promise, *Instagram*, posté le 15 février 2022, URL : https://www.instagram.com/p/CZ_5H3XqlHU/?img_index=1 (15/05/2025).

Dans cette bande dessinée, l'ambassadeur Archibald se voit contraint par Thorn, en sa qualité d'intendant, de donner l'aînée de ses sœurs en mariage à Octavio, un lord de Babel. Lors de la rencontre officielle, il est sous-entendu qu'Archibald tombe sous le charme d'Octavio. Hormis le fait qu'à la fin du tome 4, Thorn disparaît et ne peut donc pas se retrouver au Pôle, plusieurs éléments sont ici contradictoires par rapport à l'univers de référence. Premièrement, Lady Septima meurt dans le dernier livre, elle ne peut donc pas avoir fait le voyage depuis Babel. Deuxièmement, Archibald et ses sœurs ont rompu tout contact depuis le deuxième tome, il est donc peu probable que l'ambassadeur de la Citacielle se retrouve aux côtés de Patience dans une telle situation. Pour terminer, la dernière planche représente Ophélie avec un ventre arrondi alors qu'elle apprend dans le dernier tome qu'elle ne peut avoir d'enfant. Toutes ces incohérences sont le fait de l'interprétation d'un fan, c'est sa vision parallèle, qui vient s'ajouter à toutes celles des autres fans, qui parfois sont les mêmes et d'autres fois non.

Nous pouvons toutefois noter que le *ship*, soit la relation prétendument amoureuse Archibald/Octavio, tout comme celle Thorn/Archibald, est fréquemment mise en avant dans les représentations des fans, au point où l'on peut considérer qu'il s'agit de « motifs narratifs récurrents¹ » qui apparaissent dans les productions. Comme l'écrit Deborah Kaplan, citée par F. Barnabé, on parle dans ce cas de « fanon », c'est-à-dire « “la somme des actes interprétatifs partagés par la communauté²” », qui s'oppose au « canon », soit les données fournies par l'œuvre officielle. Les *fanfictions* et autres productions jonglent non seulement avec les règles du canon, mais aussi celles du genre de l'œuvre et encore celles développées par le fanon. Toutes ces expérimentations poursuivent et étoffent le monde – parfois en le détournant – inventé par le démiurge.

Ce *fanart* nous permet également d'aborder la question des *fanfictions* de type « slash », décrites par H. Jenkins comme des histoires centrées sur une relation érotique entre deux personnages de même sexe. Tel que le dit H. Jenkins, les *fanfictions slash* « constituent un genre remarquable à l'intérieur de la publication fanique et pourrait être la contribution la plus originale du *fandom* dans le domaine de la littérature populaire³. » Le *fandom* de *LPM* ne fait pas exception à la règle et de nombreux *slash* sont publiés sur le compte *Instagram* @limaginoir⁴.

Terminons sans plus tarder par un bref panorama de la production fanique de la communauté de *LPM*. Toutes les créations que nous observerons proviennent du compte *Instagram* @a.fanarts.promise⁵, géré par *La clique de l'écharpe*. Dans le but de décrire ces productions, nous nous servirons – comme que nous l'avons déjà fait à plusieurs reprises ci-dessus – des catégories mises au point par H. Jenkins pour classer les *fanfictions* écrites sur la base d'un programme de télévision. Nous utiliserons ces catégories afin d'analyser des productions effectuées à partir d'une série de romans et non d'une série télé et nous les étendrons non seulement aux *fanfictions*, mais à toute

¹ BARNABÉ (Fanny), *Rhétorique du détournement vidéoludique, Le cas de Pokémon*, op. cit., p. 261.

² KAPLAN (Deborah), « Construction of Fan Fiction Character Through Narrative », dans Hellekson Karen et Busse Kristina, dirs., *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, Jefferson, McFarland, p. 136, cité par BARNABÉ (Fanny), *Rhétorique du détournement vidéoludique, Le cas de Pokémon*, op. cit., p. 261.

³ JENKINS (Henry), *Textual Poachers : television fans and participatory culture*, op. cit., p. 188. C'est nous qui traduisons de l'anglais : « *Slash [...] constitute a significant genre within fan publishing and may be fandom's most original contribution to the field of popular literature.* »

⁴ @limaginoir, *Instagram*, URL : <https://www.instagram.com/limaginoir/> (15/05/2025)

⁵ @a.fanarts.promise, *Instagram*, URL : <https://www.instagram.com/a.fanarts.promise/> (15/05/2025).

production de fans que nous aurons trouvée sur le compte *Instagram* susmentionné, soit majoritairement des *fanarts* et des historiettes illustrées.

La figure 6 qui suit nous apprend que le thème du défi proposé pour la semaine du 1^{er} au 7 février 2023 portait sur un exercice de style consistant à imiter la plume de Jean de La Fontaine. Les figures 7 et 8 illustrent quelques-unes des productions envoyées et publiées.

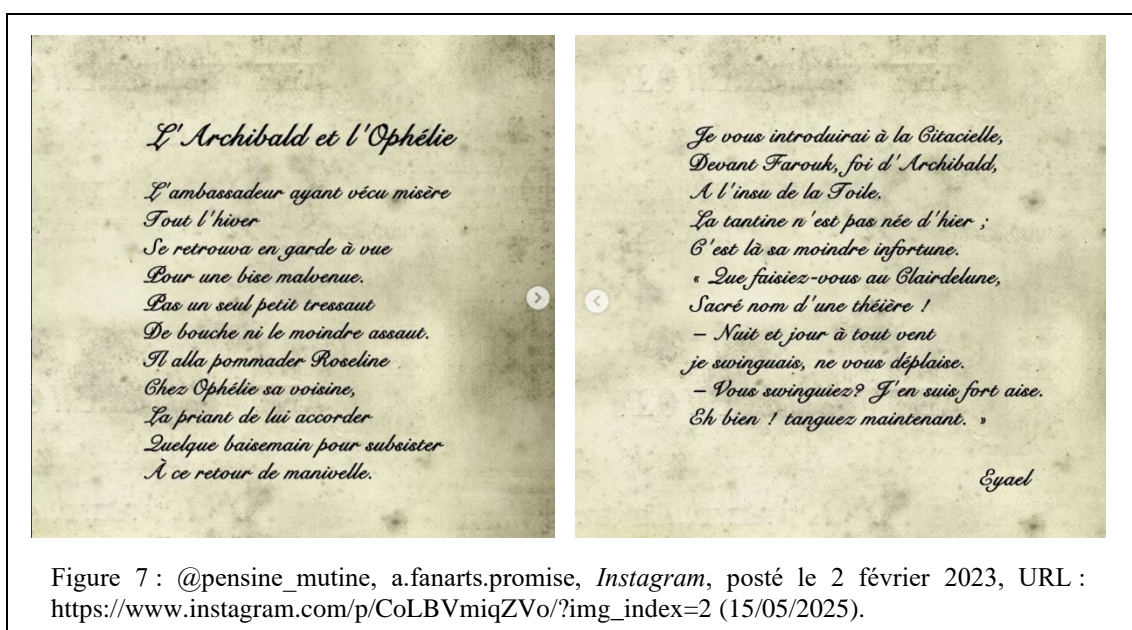




Figure 8 : @nelwyn_, a.fanarts.promise, *Instagram*, posté le 2 février 2023, URL : <https://www.instagram.com/p/CoLBoDyq1BU/> (15/05/2025).

Il pourrait s'agir d'un « *genre shifting*¹ » puisque l'on passe du genre du roman à celui de la fable, avec tous les changements de codes que cela implique – la rime, l'introduction d'une morale et sur le plan formel, la police manuscrite qui suggère l'époque ancienne à laquelle ont été rédigés ces textes, tout comme l'effet de papier vieilli en tant que support de texte – mais il pourrait aussi s'agir d'un « *cross over*² », soit une production qui rend instable les frontières entre les différents textes ; on trouve de fait des références aux personnages de La Fontaine (le corbeau, le renard, la souris) mêlées à des références aux personnages de C. Dabos (Archibald, Ophélie, Roseline, Farouk...).

Nous pourrions également parler de *genre shifting* pour la figure 9, où l'on passe du genre de la *fantasy* à celui de la romance et de *cross over* pour les figures 10, 11 et 12 car elles mélangent l'univers de *LPM* avec celui d'*À la croisée des mondes*, *Game of Thrones* ou encore *Attaque des titans*.

¹ JENKINS (Henry), *Textual Poachers : television fans and participatory culture*, op. cit., p. 169.

² Loc. cit., p. 170.



Figure 9 : @lapilune, a.fanarts.promise, *Instagram*, posté le 5 février 2022, URL : <https://www.instagram.com/p/CoLBoDyq1BU/> (15/05/2025).



Figure 10 : @al.patchouli, a.fanarts.promise, *Instagram*, posté le 11 janvier 2022, URL : https://www.instagram.com/p/CYruKR6KBsE/?img_index=1 (15/05/2025).



Figure 11 : @dorloteelasouris, a.fanarts.promise, *Instagram*, posté le 12 janvier 2022, URL: <https://www.instagram.com/p/CYpN5N0KHCq/> (15/05/2025).



Figure 12 : @dekirufran, a.fanarts.promise, *Instagram*, posté le 25 janvier 2022, URL : <https://www.instagram.com/p/CYpN5N0KHCq/> (15/05/2025).

À chaque fois, ces productions font l'objet d'un appel à proposition à l'aide d'un *post Instagram* tel qu'on peut le voir dans les figures qui 13 et 14 suivent. On remarque à travers ces productions et la manière dont elles sont suscitées, une grande conscience des pratiques ludiques ; ces fans savent qu'ils jouent avec les codes et ils prennent plaisir à ces détournements.



Figure 13 :, a.fanarts.promise, *Instagram*, posté le 12 janvier 2022, URL : https://www.instagram.com/p/CYnuA0TKORL/?img_index=1 (15/05/2025).



Figure 14 : a.fanarts.promise, *Instagram*, posté le 2 février 2022, URL : https://www.instagram.com/p/CZd693GqKgB/?img_index=1 (15/05/2025).

Pour ce qui est de la figure 15, elle pourrait appartenir à la catégorie nommée « *refocalization*¹ », soit un changement de focus du protagoniste – ici Ophélie – vers un personnage secondaire – ici l'esprit de famille Vénus de l'arche Totem, dont il n'est fait mention qu'une seule fois dans les quatre romans et que l'on ne rencontre jamais.



Ce *fanart* pourrait tout aussi bien appartenir à la classe « *expanding the series timeline*² » car il utilise des données fournies par le texte officiel tout en les étayant pour étoffer le monde de *LPM* et combler un vide laissé dans la description incomplète d'un monde pourtant complet.

À l'aide de ces exemples ainsi que d'autres développés dans les différents points plus haut, nous avons décrit et illustré sept des dix catégories créées par H. Jenkins. Il nous reste encore à aborder les trois suivantes : « *moral realignment*³ », « *character dislocation*⁴ » et « *emotional intensification*⁵ ». La première est en réalité une sous-catégorie particulière de *refocalization* puisqu'elle consiste à mettre l'accent sur un type

¹ *Loc. cit.*, p. 168.

² *Loc. cit.* p. 163.

³ *Ibid.*

⁴ *Loc. cit.*, p. 171.

⁵ *Loc. cit.*, p. 174.

de morale distinct de celui proposé par le texte originel. Dans ces histoires, l'attention n'est plus concentrée sur les héros, mais sur les anti-héros, qui deviennent à leur tour protagonistes principaux. Pour *LPM*, on pourrait imaginer une *fanfiction* se concentrant sur les personnages de Mediana (l'ambitieuse et arriviste rivale d'Ophélie lors de son apprentissage à la Bonne Famille, prête à tout pour accéder aux secrets de Dieu) ou de Lazarus (cet aventurier aux abords sympathiques mais égoïste et dénué de tout sens moral) racontant comment ils sont devenus ceux qu'ils sont au moment où ils apparaissent dans l'histoire canonique. La deuxième catégorie concerne les histoires où les personnages originaux sont extraits de leur univers premier et intégré dans un autre monde où leur identité est différente. Le personnage de l'univers de référence constitue une base, mais il diffère en réalité de celui proposé par la production fanique. Thorn et Ophélie pourraient, par exemple, se retrouver dans une histoire se déroulant dans notre monde à nous, porter des noms différents, ne pas avoir de pouvoirs, mais conserver de l'histoire canonique certains aspects comme le mariage arrangé, les complots de cour, la maladresse d'Ophélie et la rigueur de Thorn. La dernière classe établie par H. Jenkins englobe les productions qui se focalisent sur un moment particulier de la narration, un moment où l'émotion est particulièrement intense, un moment de « crise narrative¹ ». Dans le tome 3, Thorn qui ne contrôle plus son pouvoir blesse accidentellement, et sans s'en rendre compte, Ophélie, laquelle est particulièrement affectée par ce geste, d'autant plus qu'à ce stade de l'histoire, elle vient de retrouver Thorn et ne sait encore rien de ce qu'il a vécu les années qui ont précédé. On pourrait imaginer pour illustrer cette catégorie un *fanart* représentant la scène de l'incident, qui ne dure que quelques secondes dans le roman.

4.3 Conclusion

Après avoir mis en lumière le parcours d'autrice de C. Dabos ainsi que sa communauté de fans, après avoir fait le tour des différentes catégories établies par H. Jenkins et observé avec attention les publications d'un compte fan, que peut-on tirer de nos observations ?

Tout d'abord, nous remarquons l'importance et la puissance d'une petite communauté qui, par la seule force de sa passion et de sa créativité, parvient à susciter de la production

¹ *Loc. cit.*, p. 174. C'est nous qui traduisons de l'anglais : « *narrative crisis* ».

fanique en grande quantité, à la rassembler et à la diffuser pour ainsi prolonger un monde par-delà les frontières du récit, que ce soit dans les œuvres partagées sur les réseaux (*fanarts, fanfictions...*), dans les commentaires qui les accompagnent, mais également dans les discussions – en ligne ou non – des fans entre eux ou avec l’auteur. Une question à se poser à ce stade de notre réflexion serait de savoir si l’implication d’un auteur dans les pratiques de ses fans intensifie ou non l’effet de monde, de continuation de monde, provoqué par ces pratiques. L’auteur de référence ne serait-il pas le chaînon essentiel permettant d’établir le lien nécessaire entre le monde canonique et le monde fanique ? Mais dans ce cas, l’auteur n’exercerait-il pas toujours, d’une certaine manière, un contrôle sur la production de ses fans, contredisant de ce fait la liberté qui caractérise d’ordinaire leurs pratiques ? De plus, une plus petite communauté de fans, validée par son auteur de référence en raison de la proximité que peut engendrer un groupe plus modeste, est-elle plus ou moins capable de générer des effets de monde ? Il semble en tout cas que la reconnaissance dont bénéficie les membres de *La clique de l’écharpe* confère un caractère plus officiel à leurs productions. Si toutes ces questions n’ont pas encore trouvé de réponse – et peut-être ne sont-elles pas vouées à en obtenir – elles méritent toutefois quelques instants de réflexion.

Nous avons également pu remarquer que les productions de fans, à travers leurs interprétations de l’histoire et de l’univers canoniques, construisent des versions personnelles de ce monde de référence, comme autant de versions d’un monde possible. À travers ces pratiques créatives et actives, les fans continuent de construire l’univers, ils deviennent démiurges à leur tour. Ils comblent des vides laissés dans les romans, modifient certaines données, créent leurs propres motifs narratifs... Le *fandom* productif de *LPM* se plaît également à jouer avec les codes et les catégories, à ajouter des contraintes dans les challenges organisés (voir figure 6). Les fans ne se contentent pas seulement de représenter les scènes ou les personnages tels qu’ils sont décrits dans les romans, mais ils créent véritablement du contenu nouveau à partir du contenu officiel, ils sont actifs et non passifs. *La clique de l’écharpe* et ceux qui participent à ses défis sont conscients de détourner l’histoire canonique et c’est cela qui leur plaît dans l’exercice de production fanique.

Conclusion générale

L'étude réalisée dans ce travail touche à sa fin et il est temps de revenir sur ses apports dans le champ de la recherche en narratologie, théorie de la littérature et littératures de l'imaginaire afin de comprendre quelles suites pourraient être envisagées dans l'avenir.

Nous avons commencé par prêter attention à la théorie des mondes possibles car il était impossible d'entreprendre des recherches sur la construction de mondes dans la fiction romanesque sans en entendre parler. Cependant, il est très vite apparu qu'une telle théorie nous éloignait fortement de notre objet d'étude, soit le worldbuilding. En effet, il existe un écart de légitimité considérable entre la théorie des mondes possibles et les littératures de l'imaginaire au point où, s'il semble que les chercheurs ne puissent aborder la question de la construction des mondes sans faire appel à la théorie des mondes possibles, il est tout à fait fréquent qu'ils « oublient » de s'intéresser à la *fantasy* et à la science-fiction, qui sont pourtant les plus susceptibles de construire des univers. Ce fossé creusé entre les questions que se posent certains théoriciens et les objets qu'ils utilisent pour y répondre – soit des œuvres possédant un capital symbolique plus grand que des romans appartenant au genre de l'imaginaire – crée également des désaccords conceptuels significatifs. En effet, pour F. Lavocat, tout récit construit un monde, alors que pour O. Caïra, qui s'intéresse de près aux littératures de l'imaginaire, il y a une différence significative entre les récits qui créent des diégèses, et ceux qui créent des mondes, soit les récits qui font du worldbuilding. Ainsi, nous avons donc pris le parti tout au long de notre travail de nous ranger du côté d'O. Caïra et de mettre de côté la théorie des mondes possibles, mal adaptée à la fiction et encore moins aux littératures de l'imaginaire, pour nous concentrer concrètement sur la construction d'univers fictionnels imaginaires.

Pour ce faire, nous avons divisé notre travail en quatre parties. Les trois premières se concentrent sur le worldbuilding dans le texte narratif canonique et abordent chacune une question en particulier : « Qu'est-ce qui provoque l'effet de monde ? » ; « Qu'est-ce qui plaît dans les œuvres romanesques constructrices de mondes alternatifs ? » et « Le style de l'auteur participe-t-il au worldbuilding ? » La dernière partie s'intéresse quant à elle au worldbuilding en dehors du texte narratif canonique.

Ainsi, dans notre premier sous-chapitre, nous avons traité du code du démiurge, un concept établi par S. Platteau et relayé par A. Vauthey. Selon cette dernière, le worldbuilding n'est pas une simple affaire d'accumulation de données, il y aurait plusieurs niveaux de worldbuilding et d'après la doctorante, le respect du code du démiurge en est un. Si le démiurge invente un code et le respecte, le monde sera cohérent et, d'après nous, assez solide pour se transposer au-delà des limites du récit originel. Notre analyse de la quadrilogie de *LPM* nous a permis de mettre en évidence ce code du démiurge pour ainsi prouver que non seulement il existe, mais qu'il rend le monde consistant et pourrait être à l'origine d'un possible – et dans le cas de *LPM* bien réel – tournant diégétique. Nous avons également démontré que si nous considérions une arche comme un petit monde, c'est avant tout car y sont établies ses propres lois. Partant, si des règles différentes créent des mondes différents, alors le code du démiurge provoque bien un effet de monde. Ce critère d'un code du démiurge cohérent, nécessaire pour considérer une œuvre comme créatrice de monde, s'ajoute à ceux déjà évoqués par A. Besson. À partir de là, nous pourrions nous demander ce qu'il se produirait dans le cas où le code ne serait pas respecté, dans le cas où il serait incohérent. Le monde perdrait-il sa consistance ? Toute prétention au tournant diégétique serait-elle automatiquement ruinée ? Est-il possible de produire cet effet de monde alors même que le code du démiurge n'est pas crédible ? Un élan naturel nous pousserait presque d'emblée à répondre par la négative. Cependant, n'existe-t-il pas des œuvres de fiction ayant subi le tournant diégétique en dépit d'un code du démiurge peu élaboré et incohérent ? Dans ce cas, qu'est-ce qui donnerait sa consistance à l'œuvre, qu'est-ce qui viendrait se substituer aux règles que s'impose le démiurge ? Toutes ces interrogations sont légitimes et mériteraient une réponse à l'aide – peut-être – d'un corpus plus large et d'une étude de plus longue haleine.

Nous nous sommes ensuite intéressée au plaisir de lecture, et au lecteur en particulier, pour comprendre ce qui différencie le plaisir de lecture en général du plaisir de lire de la fiction créatrice de mondes en particulier. Pour ce faire, nous avons choisi comme référent théorique V. Jouve, tout en ayant conscience de ce que ce choix implique en termes de positionnement théorique de notre part : utiliser les concepts de Jouve sur des littératures de l'imaginaire, c'est aller à l'encontre du discours dominant n'accordant à cette littérature qu'un simple plaisir immersif. Toutefois, si l'immersion fictionnelle ne

constitue pas, à notre avis, l'unique source de plaisir narratif des œuvres à worldbuilding, elle est bel et bien d'actualité et d'une importance capitale. À travers notre parcours dans la théorie de V. Jouve, nous avons pu établir diverses hypothèses de réponse à notre question de départ. Tout d'abord, ce serait parce que les mondes fictionnels alternatifs sont différents du nôtre, donc inattendus, qu'ils capteraient particulièrement l'attention des lecteurs. Le suspense et la curiosité engendrés par l'expectative d'un code du demiurge seraient également, selon nous, facteurs de séduction narrative. Ensuite, l'intérêt diégétique tiendrait également un rôle important puisque l'écart par rapport au monde de l'histoire est double pour les mondes imaginaires. En effet, il y a évidemment un écart entre notre monde réel et l'univers inventé, mais il y a aussi bien souvent un ou plusieurs décalages à l'intérieur même du monde fictionnel, quelque chose qui ne tourne pas rond selon la logique propre à l'univers et qui sert bien souvent de ressort narratif à l'histoire. L'intérêt suscité par les œuvres créatrices de mondes résiderait aussi la simplicité d'accès de leur complexité. Par exemple, la mémorisation, qui facilite cette simplicité d'accès, passe notamment par une individualisation de l'espace et du temps. Il se trouve que, dans les textes à worldbuilding, les descriptions de lieux et de temps sont particulièrement nombreuses dans la mesure où il faut fournir au lecteur de quoi compenser son manque de références, ce qui rend plus aisée la mémorisation et donc, selon Jouve, suscite l'intérêt du lecteur. Ce style descriptif pourrait également être, pour certains lecteurs, un facteur particulier de séduction narrative. À côté de l'intérêt, Jouve distingue un deuxième facteur de plaisir de lecture : l'émotion. D'après nos observations, il ne semble pas que cette composante soit plus ou moins importante dans les littératures de l'imaginaire qu'ailleurs. Tout du moins pourrions-nous souligner que dans les textes qui fabriquent des mondes, les personnages sont souvent nombreux et connectés par des liens de sang, ce qui pourrait stimuler d'avantage le facteur *proximité affective*. Au terme de notre parcours, nous constatons que bien que les outils mis au point par Jouve soient utiles pour décrire notre objet, ils mettent en exergue des lacunes en termes de précision et mériteraient d'être revisités ; ils ne sont de fait pas tout à fait adaptés pour les romans des littératures de l'imaginaire et gagneraient à être nuancés par un corpus d'œuvres de ce genre. Un tel travail servirait tout autant l'étude des théories de la réception et de la lecture que l'étude des littératures de l'imaginaire. Nous avons clôturé cette section consacrée au lecteur en nous intéressant aux personnages fictionnels dans le but de nous

opposer, à l'aide des observations de F. Lavocat, aux dires d'A. Besson, selon lesquels le personnage ne serait qu'un avatar, un prétexte. D'après Lavocat, le personnage est au contraire central, comme cela a été démontré par les nombreuses réunions de fans, déguisés comme leurs héros préférés de *fantasy*. Cette fascination pour les personnages viendrait en partie des liens qu'ils permettent de tisser entre des personnes partageant les mêmes intérêts, discutant et théorisant sur les mêmes héros... Un bon moyen d'appuyer cet argument en faveur de l'importance du personnage et de son caractère irremplaçable serait de mener une enquête directement auprès des lecteurs pour comprendre leur rapport aux personnages et comment ces héros fictionnels ont joué un rôle dans leur construction personnelle. En effet, il n'est pas rare d'entendre des fans affirmer « s'identifier » à tel personnage et s'émouvoir véritablement de son sort. Il est certain que pour ce type de fan, leur personnage préféré n'a rien d'un avatar, il n'est pas interchangeable.

Dans le sous-chapitre suivant, nous avons prouvé, contre A. Besson et M.- L. Ryan, et en nous appuyant sur la thèse d'A. Vauthey soutenue par U. K. Le Guin, que le style importe bel et bien dans les littératures de l'imaginaire puisqu'il participe activement, au même titre que le code du démiurge, à l'effet de monde. Pour renforcer notre hypothèse, nous nous sommes appuyée sur les réflexions de N. Goodman d'après lesquelles on ne peut parler de style en dissociant le sujet et la manière, ce qui nous a amenée à considérer qu'il est tout aussi impossible de séparer un monde fictionnel de la manière dont les mots le façonnent. Afin d'illustrer notre propos, nous nous sommes intéressée au style de C. Dabos dans *LPM*. A. Vauthey avait donné un exemple tiré de ce même corpus (celui des griffes) lors du séminaire du CRAL, mais nous pensons avoir démontré de manière plus significative à travers l'analyse détaillée du parler animiste comment un style coloré et métaphorique façonne un monde à son image. Nous croyons également, après analyse, que si U. K. Le Guin tient des propos fort pertinents en matière de style et de monde, il serait nécessaire, à l'heure actuelle, de consacrer un nouvel ouvrage sur ces questions, à l'aune du développement des littératures de l'imaginaire. Nous tenons également à souligner – s'il fallait encore une preuve de la nécessité d'une étude plus récente sur la corrélation monde/style – que les ouvrages qui en parlent sont très peu nombreux, preuve en est qu'il nous a été bien difficile de trouver plus de littérature scientifique à ce sujet.

Pour terminer cette étude sur le worldbuilding, nous avons choisi de sortir du récit canonique narratif et de diriger notre attention vers les communautés de fans et leurs pratiques car elles nous paraissaient faire partie intégrante du monde fictionnel et s'insérer dans le tournant diégétique. Nous avons de cette manière pu remarquer combien un *fandom*, si petit soit-il, peut contribuer de manière créative, active et collaborative à la densification d'un univers, que ce soit par expansion ou par modification. Nous avons également observé, à travers les productions du compte *Instagram* @a.fanarts.promise¹, une grande conscience de la part des fans d'être en train de jouer non seulement avec les codes du monde de C. Dabos, mais aussi avec les codes de la pratique fanique. Nous pensons toutefois que ces observations doivent être considérées avec précaution pour plusieurs raisons. D'abord, elles sont propres à la communauté de *LPM* et nous ne pouvons généraliser trop hâtivement, d'autant que la communauté dont il est question est petite et n'englobe pas tous les fans de l'univers. Enfin, les membres de *La clique de l'écharpe* tiennent un rôle particulier au sein du *fandom* : ce sont des fans, mais ils sont également proches de l'autrice et en contact avec elle. On pourrait se demander dans quelle mesure ces membres font office de relais entre C. Dabos et ses fans et si cela n'entrave pas le « braconnage culturel² » de ces derniers, c'est-à-dire la liberté créatrice totale propre aux fans. Une étude comparative des petites communautés de fans en contact direct avec le démiurge de leur monde de référence et des grosses communautés de fans sans lien particulier avec le créateur de leur univers favori permettrait peut-être de mettre au jour des différences notables entre les pratiques et productions faniques, ainsi que leurs effets sur l'univers en question.

Enfin, pour conclure, nous voudrions revenir quelques instants sur le choix de notre corpus d'étude maintenant que nous disposons de la vision globale nécessaire pour juger plus précisément de sa pertinence. Au cours de nos analyses, nous avons remarqué que *LPM* se prêtait particulièrement bien – trop bien ? – à l'étude du worldbuilding, notamment parce que la création de monde, la *démiurgologie*, est au cœur même de l'histoire écrite par C. Dabos. En effet, de nombreuses mises en abîme nous ont permis de faire cette constatation troublante ; l'importance du Livre des esprits de famille et du

¹ @a.fanarts.promise, *Instagram*, URL : <https://www.instagram.com/a.fanarts.promise/> (15/05/2025).

² Notion empruntée par Henri Jenkins à Michel De Certeau dans JENKINS (Henry), *Textual Poachers : television fans and participatory culture*, New York, Routledge, 2013.

code créateur qu'il renferme, pour ne citer qu'un exemple. C'est un peu comme si C. Dabos avait voulu nous fournir un exemple parfait de pratique démiurgique pour illustrer notre propos, ce qui expliquerait pourquoi « tout rentre bien comme il faut dans les cases » par moments. Si cette constatation n'enlève rien à l'apport de notre travail, elle mérite tout de même d'être relevée car elle pourrait ouvrir une porte sur un projet d'étude plus poussé, basé sur un corpus plus étoffé, composé non uniquement de *LPM*, mais également d'autres romans qui ne mettent pas en abîme les pratiques démiurgiques, et pourquoi pas aussi de romans appartenant au genre des littératures de l'imaginaire en général, soit des œuvres de science-fiction en plus d'œuvres de *fantasy*.

Ainsi s'achève notre étude sur les pratiques démiurgiques des mondes fictionnels au cours de laquelle nous avons modestement apporté notre contribution à certaines questions, qui mériteraient très certainement d'être étoffées et nuancées à l'aide d'autres exemples et d'autres angles de vue, le sujet étant aussi vaste que les mondes auxquels il s'intéresse.

Bibliographie

SOURCES PRIMAIRES

1. Romans

DABOS (Christelle), *La Passe-miroir, tome 1 : Les fiancés de l'hiver*, Paris, Gallimard, coll. « Pôle fiction », 2013.

DABOS (Christelle), *La Passe-miroir, tome 2 : Les disparus du Clairdelune*, Paris, Gallimard, coll. « Pôle fiction », 2015.

DABOS (Christelle), *La Passe-miroir, tome 3 : La mémoire de Babel*, Paris, Gallimard, coll. « Pôle fiction », 2017.

DABOS (Christelle), *La Passe-miroir, tome 4 : La Tempête des échos*, Paris, Gallimard, coll. « Pôle fiction », 2019.

2. Autres

DABOS (Christelle), ChristelleDabos.com, « FAQ du 12 septembre 2024 », URL : <http://christelledabos.com/> (06/10/2024).

DABOS (Christelle), *Et l'imagination prend feu*, Paris, Le Robert, coll. « Secrets d'écriture », 2022.

DABOS (Christelle), « Interview Christelle Dabos », dans Centi (Valérie), D'Anna (Vincianne), Delbrassine (Daniel), Dozo (Björn -Olav), *Comprendre la littérature de jeunesse – le livre du MOOC de l'université de Liège*, Paris, Pastel·L'école des lettres, 2022, p. 124-127.

PLAQUET (Dorothé), *Le périple de Thorn*, disponible sur Wattpad, URL : <https://www.wattpad.com/story/164525358-le-p%C3%A9riple-de-thorn>.

« quemamusemamuse », Twitch, URL : <https://www.twitch.tv/quemamusemamuse?lang=fr> (18/05/2025).

Spécial Clique de l'écharpe, « Replay », christelledabos.com, 23/08/2020, URL : http://christelledabos.com/replay/#Vocal_du_230820_%E2%80%93_Special_Clique_de_lecharpe (14/05/2025).

2.1 Comptes *Instagram*

@a.fanarts.promise, *Instagram*, URL : <https://www.instagram.com/a.fanarts.promise/>
(15/05/2025).

@camolaruze, *Instagram*, URL : [https://www.instagram.com/camolaruze/\(16/05/2025\)](https://www.instagram.com/camolaruze/(16/05/2025)).

@dorloteelasouris, *Instagram*, URL : [https://www.instagram.com/dorloteelasouris/](https://www.instagram.com/dorloteelasouris/(16/05/2025))
(16/05/2025).

@kiramizuno, *Instagram*, URL : [https://www.instagram.com/kiramizuno/](https://www.instagram.com/kiramizuno/(16/05/2025))
(16/05/2025).

@limaginoir, *Instagram*, URL : [https://www.instagram.com/limaginoir/](https://www.instagram.com/limaginoir/(16/05/2025)) (16/05/2025).

@_l.oud, *Instagram*, *Instagram*, URL : [https://www.instagram.com/_l.oud/](https://www.instagram.com/_l.oud/(16/05/2025))
(16/05/2025).

@luposlipaphobya, *Instagram*, URL : [https://www.instagram.com/luposlipaphobya/](https://www.instagram.com/luposlipaphobya/(16/05/2025))
(16/05/2025).

@patriciallyfoung, *Instagram*, URL : [https://www.instagram.com/patriciallyfoung/](https://www.instagram.com/patriciallyfoung/(16/05/2025))
(16/05/2025).

@s.lezziero_illustration, *Instagram*, URL : [https://www.instagram.com/s.lezziero_illustration/](https://www.instagram.com/s.lezziero_illustration/(16/05/2025)) (16/05/2025).

SOURCES SECONDAIRES

BADIR (Sémir), « Qu'est-ce que le monde ? étude sémantique what exactly is the world? a semantic survey », *Acta*, vol. 27, n° 2, 2022, p. 59-75.

BARTHES (Roland), « L'effet de réel », *Communication, Recherches sémiologiques le vraisemblable*, n° 11, 1968, p. 84-89.

BARNABÉ (Fanny), *Rhétorique du détournement vidéoludique, Le cas de Pokemon* (thèse de doctorat), Liège, 2016-2017.

BESSON (Anne), *Constellations – Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS éditions, 2015.

BESSON (Anne) et MANFRIN (Frédéric), « Présentation », *Revue de la BNF, n° 59, Worldbuilding – Création de mondes et imaginaires contemporains*, 2019, p. 8-11.

BESSON (Anne), « Matérialisation et immatériel : livres et world building. Nouveaux mondes, nouveaux romans ? », Amiens, Société Française de Littérature Générale et Comparée, Nov 2015, p. 171-180.

BESSON (Anne), « Univers partagés ? Autorité et nouveaux usages de la fiction », dans Bouju (Emmanuel), dir., *L'autorité en littérature*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Interférences », 2010

BRETON (Justine), « Aliénor VAUTHEY », *Modernités médiévales*, 18 mai 2021, URL : <https://doi.org/10.58079/rkjz>, (12/02/2025).

CAÏRA (Olivier), « Cartographies fictionnelles et scénarisation interactive », dans Caïra (Olivier), Conrad (Thomas), Duprat (Anne), Goudmand (Anaïs), Pier (John), Roussin (Philippe), co-organisateurs., *Séminaire « Recherches contemporaines en narratologie » : année universitaire 2022-2023 – Raconter/construire des mondes* [disponible en ligne], URL : https://www.youtube.com/watch?v=-ejFPtDGpsM&ab_channel=CRAL-CentredeRecherchessurlesartsetlelangage (25/09/2024).

CAÏRA (Olivier), CONRAD (Thomas), DUPRAT (Anne), GOUDMAND (Anaïs), PIER (John), ROUSSIN (Philippe), co-organisateurs., *Séminaire « Recherches contemporaines en narratologie » : année universitaire 2022-2023 – Raconter/construire des mondes* [disponible en ligne], URL : <http://narratologie.ehess.fr/seminaires-2022-2023/> (25/09/2024).

CAÏRA (Olivier), *Définir la fiction : du roman au jeu d'échecs*, Paris : Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, coll. « En temps et lieux », 2011.

CAÏRA (Olivier), « Ourobores. Explorer les virtualités des mondes fictionnels après le tournant diégétique » dans Besson (Anne) et Saint-Gelais (Richard), dirs., *Revue critique de Fixxion française contemporaine* [en ligne], n° 9, *Fiction et virtualité(s)*, novembre 2014, p. 86-102.

CHELEBOURG (Christian), « Poétiques des mondes possibles numériques. Virtuel et Intelligence Artificielle dans les fictions de jeunesse », dans Bazin (Laurent), Besson (Anne), Prince (Nathalie), dirs., *Mondes fictionnels, Mondes numériques, Mondes possibles : adolescence et culture médiatique*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2016, p. 89-100.

« Démonstrateur », CNRTL [en ligne], URL : <https://www.cnrtl.fr/definition/d%C3%A9monstrateur> (25/09/2024).

FRANÇOIS (Sébastien), « Les fanfictions, nouveau lieu d'expression de soi pour la jeunesse ? », *Technologies de l'information et de la communication*, n° 46, *Agora Débats/Jeunesse*, 2008, p. 58-68.

GENETTE (Gérard), *Discours du récit*, Paris, Éditions Seuil, coll. « Points Essais », 2003.

GOODMAN (Nelson), *Manière de faire des mondes*, Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 2006.

- HOMMEL (Élodie), *Lectures de science-fiction et fantasy : enquête sociologique sur les réceptions et appropriations des littératures de l'imaginaire* (thèse de doctorat), Lyon, 2017.
- JENKINS (Henry), *Textual Poachers : television fans and participatory culture*, New York, Routledge, 2013.
- JOUE (Vincent), *Poétique du roman*, Paris, Armand Colin, coll. « Coursus », 4^e édition, 2014.
- JOUE (Vincent), *Pouvoirs de la fiction*, Malakoff, Armand Colin, 2019.
- LAVOCAT (Françoise), *La Théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, CNRS éditions, 2010.
- LAVOCAT (Françoise), « Nouvelles perspectives sur le personnage : usages, circulations, populations », dans Marx (William) et Rouanet (Cyril), dirs., *Acta fabula*, vol. 25. N° 8., *Nouvelles recherches sur la littérature*, 2024.
- LE GUIN (Ursula K.), « Du Pays des Elfes à Pougheepsie », dans Le Guin (Ursula K.), Guévremont (Francis), trad. fr., *Le langage de la nuit. Essais sur la science-fiction et la fantasy*, Paris, Les Éditions Aux forges de Vulcain, 2016, p. 89-110.
- MACÉ (Marielle), *Façons de lire, manières d'être*, Paris, Gallimard, coll. « NRF Essais », 2011, p. 219.
- MURZILLI (Nancy), *Changer la vie par nos fictions ordinaires*, Paris, Premier Parallèle, 2023.
- MURZILLI (Nancy), « De l'usage des mondes possibles en théorie de la fiction », *Klésis Revue Philosophique, La philosophie de David Lewis*, n° 24, 2012, p. 326-351.
- MURZILLI (Nancy), « Du possible dans les univers fictionnels et numériques », dans Bazin (Laurent), Besson (Anne), Prince (Nathalie), dirs., *Mondes fictionnels, Mondes numériques, Mondes possibles : adolescence et culture médiatique*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2016, p. 43-56.
- PAVEL (Thomas), *Univers de la fiction*, Paris, Seuil, 1988 « Principe », CNRTL [en ligne], URL : <https://www.cnrtl.fr/definition/principe> (25/09/2024).
- PLANTIN (Christian), « Principe de non-contradiction », *Dictionnaire de l'argumentation*, Lyon, ENS Éditions, 2021, [disponible en ligne], URL : [https://icar.cnrs.fr/dicoplantin/non-contradiction/#:~:text=Le%20principe%20de%20non%20contradiction%20est%20consid%C3%A9r%C3%A9%20par%20la%20logique,antinomies%2C%20il%20est%20dit%20consistant,\(12/02/2025\)](https://icar.cnrs.fr/dicoplantin/non-contradiction/#:~:text=Le%20principe%20de%20non%20contradiction%20est%20consid%C3%A9r%C3%A9%20par%20la%20logique,antinomies%2C%20il%20est%20dit%20consistant,(12/02/2025)).

- POUIVET (Roger), « Questions de style », dans Morizot (Jaques) et Pouivet (Roger), *La philosophie de Nelson Goodman – Repères*, Paris, Vrin, 2011, p. 143-147.
- RYAN (Marie-Laure), « Cosmologie du récit des mondes possibles aux univers parallèles », dans Lavocat (Françoise), *La Théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, CNRS, 2010, p. 53-82.
- RYAN (Marie-Laure), « Mondialité, médialité », dans Bazin (Laurent), Besson (Anne), Prince (Nathalie), dirs., *Mondes fictionnels, Mondes numériques, Mondes possibles : adolescence et culture médiatique*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2016, p. 21-42.
- SCHAEFFER (Jean-Marie), *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 1999.
- VAILLANT (Alain), « Céncale », *Dictionnaire du romantisme*, Paris, CNRS Éditions, p. 457 (au format epub).
- VAUTHEY (Aliénor), dans Besson (Anne) et Vauthey (Aliénor), « Adaptabilité des mondes de fantasy littéraire ? », dans Caïra (Olivier), Conrad (Thomas), Duprat (Anne), Goudmand (Anaïs), Pier (John), Roussin (Philippe), co-organisateurs., *Séminaire « Recherches contemporaines en narratologie » : année universitaire 2022-2023 – Raconter/construire des mondes* [disponible en ligne], URL : https://www.youtube.com/watch?v=OKUJQuqmOU0&t=2892s&ab_channel=CRAL-CentredeRecherchessurlesartsetlelangage, (25/09/2024).
- WOLF (Mark J.P), *Building imaginary worlds : the theory and history of subcreation*, New York, Routledge, 2012.
- « World-building », Oxford dictionary [en ligne] (c'est nous qui traduisons de l'anglais), URL : <https://www.oxfordreference.com/search?q=world-building> (19/05/2025).