



AVERTISSEMENT

Ce document est le fruit d'un long travail approuvé par le jury de soutenance et mis à disposition de l'ensemble de la communauté universitaire élargie.

Il est soumis à la propriété intellectuelle de l'auteur. Ceci implique une obligation de citation et de référencement lors de l'utilisation de ce document.

D'autre part, toute contrefaçon, plagiat, reproduction illicite encourt une poursuite pénale.

Contact : ddoc-theses-contact@univ-lorraine.fr

LIENS

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 122. 4

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 335.2- L 335.10

http://www.cfcopies.com/V2/leg/leg_droi.php

<http://www.culture.gouv.fr/culture/infos-pratiques/droits/protection.htm>

NOÉMIE BUDIN

La Représentation du Petit Peuple dans la
littérature francophone contemporaine
pour adolescents : tradition et
renouvellement féeriques depuis 1992.

SOUS LA DIRECTION DE CHRISTIAN CHELEBOURG, PROFESSEUR À L'UNIVERSITÉ DE LORRAINE

Jury :

Mme Isabelle CASTA (Rapporteuse) – Professeure émérite, Université d'Artois

Mme Nathalie PRINCE (Rapporteuse) – Professeure, Université du Maine

Mme Sylvie CAMET (Examinatrice) – Professeure, Université de Lorraine

M. Francis MARCOIN (Examineur) – Professeur, Université d'Artois

M. Laurent DEOM (Examineur) – Maître de conférences, Université Lille 3

M. Matthieu FREYHEIT (Examineur) – Maître de conférences, Université de Lorraine



REMERCIEMENTS

Par la présente, je souhaite adresser mes remerciements à celles et ceux qui ont contribué de loin ou de près à la concrétisation de ce projet de recherche qui me tenait à cœur.

Dans un premier temps, je remercie l'Université de Lorraine, l'École Doctorale Stanislas et le laboratoire L.I.S. qui m'ont offert un contrat doctoral, m'ont donné la possibilité d'enseigner et m'ont tout simplement permis de réaliser cette thèse de doctorat. J'adresse tout particulièrement mes remerciements à Christian Chelebourg, mon directeur de recherche sans qui ce projet n'aurait pu aboutir, ainsi que les autres chercheurs qui m'ont conseillée et accompagnée au cours de ce travail, notamment Florence Fix, Laurent Déom et Mathieu Freyheit pour leur participation à ma soutenance probatoire et les membres du C.E.R.L.I. avec lesquels j'ai eu de nombreux échanges, tous plus intéressants les uns que les autres. Je n'oublie pas Isabelle Villerman-Lécolier pour sa gestion de la logistique et sa gentillesse.

Je voudrais aussi remercier tous ceux qui ont participé plus ou moins directement au développement de mon travail. Les auteurs, d'abord, sans qui ma thèse n'aurait pas lieu d'être, et particulièrement ceux que j'ai rencontrés et qui ont accepté de répondre à mes interrogations portant sur leurs travaux : Fabien Clavel, Nadia Coste, Nathalie Dau, Erik L'Homme, John Lang, Alexandre Malagoli, Pierre Pevel, Magali Segura... Les membres des forums, ensuite, des pages internet et des réseaux sociaux qui m'ont aidée à définir mon corpus et qui ont répondu à mes questions et sondages. Mes amis, enfin, qui m'ont fait part de leurs conseils, m'ont trouvé et prêté des œuvres et ont participé à la relecture de mon travail : Arnaud, Charlotte, Chloé, Clara, Estelle, Léa, Lucile, Maman, Morgane et tous les autres.

Je tiens également à remercier les doctorants que j'ai rencontrés au cours de ce projet, qu'ils soient littéraires ou non, avec lesquels j'ai échangé des expériences et des conseils qui m'ont permis d'avancer dans mon travail. J'en profite pour leur souhaiter du courage dans la poursuite de leurs projets respectifs. Un merci tout particulier à Fanny et Anne-Lise pour leurs expertises variées, aux D.C.C.E. pour l'intérêt qu'ils ont porté à mon sujet de recherche, aux « Pénélopes du LIS » pour tous ces moments partagés ensemble.

Enfin, je tiens à remercier mes proches, amis et famille, qui m'ont soutenue dans ce projet et qui ont toujours cru en moi. Un grand merci à Florian qui m'a accompagnée dans chacun des instants m'ayant menée jusqu'au terme de ce travail.

CONVENTIONS

Tous les textes d'origine étrangère sont traduits par l'auteure, sauf mention contraire : la référence de la traduction est alors indiquée.

Les références à des œuvres audio ou audiovisuelles mentionnent le minutage du début de l'extrait cité.

Les noms des créatures mentionnées portent une majuscule lorsqu'ils mentionnent une espèce ou l'un de ses membres et n'en portent pas lorsqu'ils n'ont qu'une valeur adjectivale. De même, les noms tels que *Merveilleux* ou *Féerique* portent une majuscule lorsqu'ils désignent un monde ou un pays. Ils n'en portent pas quand ils n'ont qu'une valeur adjectivale caractérisant, par exemple, un genre littéraire ou un lieu.

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	2
INTRODUCTION :	9
DE L'INTÉRÊT DU PETIT PEUPLE	9
Définition de <i>Petit Peuple</i>	10
Historique	16
Problématique	23
Corpus	32
PREMIÈRE PARTIE : DU RÉEL À LA FÉERIE : LE PETIT PEUPLE OU L'IMAGINAIRE DE L'INTERMÉDIAIRE	45
Chapitre 1 : Le Petit Peuple d'entre les mondes	49
1. Dispositifs féeriques	50
- De la Fée au Lapin, du Lapin à la Fée : le dispositif du Lapin Blanc en Féerie	53
- Échec et Troll ! La Féerie et le dispositif de l'Échiquier	58
- Dans l'œil du Cyclone : le dispositif du Cyclone dans l'aventure féerique	62
2. Variations féeriques transuniverses	64
- Une chronotopie féerique variable	64
- Écarts comportementaux entre les mondes féerique et humain	84
Chapitre 2 : La représentation physique du Petit Peuple féerique : effet de contrastes	94
1. D'humains à humanoïdes : les êtres féeriques en rupture physique avec le réel	95
- Des attributs physiques symboles de marginalité	95
- La poétique de la petitesse	112
- Les couleurs, modes de déréalisation	117
- Appendices féeriques, marqueurs de spiritualité	127
2. Pouvoirs d'un autre monde : les facultés extraordinaires du Petit Peuple	143
- Des capacités inhumaines	143
- Facultés de l'entre-deux	154
Chapitre 3 : Des univers féeriques réels, virtuels et sensibles : une immersion fictionnelle féerique sur plusieurs niveaux	160
1. Entrer en Féerie ou la traversée des frontières fictionnelles	163
- Du réel au sensible : voyages vers des mondes seconds	167
- La politique de l'Élu	170
2. La Faërimétrie ou la géométrie des mondes seconds	180
- Enchâssement des mondes seconds	180
- Des frontières incertaines	199
Chapitre 4 : L'herméneutique : troisième niveau d'immersion fictionnelle	229
1. Frontière eschatologique	229

- L'OutreMonde	231
- Traversée catabatique	237
- La nekuia féérique	241
2. Frontière initiatique	250
- Le Petit Peuple : instigateur de la quête	251
- conteurs et précepteurs	265
- Grandir et devenir adulte via la Féerie	273
3. Féerie et apprentissage : une société en quête de valeurs ?	284
- Tradition féérique et renouvellement romanesque : intentions pédagogiques modernes.	286
- Quand les bonnes mœurs se meurent : le Petit Peuple entre subversion et éducation	293
Conclusion de la première partie	306

DEUXIÈME PARTIE : LE PETIT PEUPLE OU L'IMAGINAIRE SPÉCULAIRE **310**

Chapitre 1 : De l'éthologie romanesque à l'ethnographie féérique	314
1. Le comportement féérique diégétique	314
- Apparition féérique, du titre à la diégèse	314
- Temps et géographie féérico-romanesques	321
2. De la littérature à l'ethnopoétique	347
- L'ethnopoétique, une nouvelle approche de l'imaginaire féérique	350
- L'ethnopoétique ou l'ethnologie inversée : la création <i>scientifique</i> de la Féerie	354
Chapitre 2 : Étude de cas : ethnopoétique du cycle <i>Fedeylins</i> de Nadia Coste	376
1. Morphologie sociale	377
- L'habitat Fedeylin	378
- Le profil sociétal fedeylin	390
2. La Physiologie sociale et phénomènes généraux de la communauté fedeylin	400
- La Technicité chez les Fedeylins	400
- Économie, législation et religion : les phénomènes sociaux chez les Fedeylins	407
- Les phénomènes langagiers des Fedeylins	414
- Les écritures des Fedeylins	426
3. La ritualité dans la société fedeylin	446
- Les rites calendaires	446
- Les rites d'intercession	461
- Les rites individuels	463
- Les rites de passage	467
Chapitre 3 : L'écriture féérique, reflet d'une perception sociale	500
1. Imaginaire populaire : de la culture du peuple à la culture de masse	501
- Fantasy féérique et culture de masse : des mythes aux mythes sociaux	503
- Encyclopédies féériques et manuels d'elficologie : un imaginaire en quête de légitimité ?	509
- La distanciation féérique pour une perception objective des problématiques contemporaines	517
2. Intermédialité féérique : l'exemple de <i>Le Donjon de Naheulbeuk</i>	526
- De l'importance de l'oralité : la saga MP3 et les chansons du Naheulband	527
- La mise en image de l'imaginaire : la bande dessinée et la série animée.	532
- Le développement romanesque	545
- Les extensions ludiques de la série	549
- Le Donjon de Naheulbeuk : un développement crossmédiatique	556

Chapitre 4 : Les écoféeries : les écofictionnements féeriques, pour un imaginaire renouvelable	567
1. Écologies et post-apocalypses : les nouvelles morales écoféeriques	567
- Enchantement et désenchantement : le Petit Peuple féerique ou la parole à la nature	568
- Quand Pan dort à cause de Pandore	577
- L'Apocalypse des fées	585
2. Un retour aux sources de l'homme et de l'humanité	591
- Pour une écologie de l'âme	591
- Un réenchantement naturel artistique	600
Conclusion de la deuxième partie	613

CONCLUSION **615**

ANNEXES **629**

Document 1 : Fiche Origine de l'Elfe Sylvain,	630
Document 2 : Fiche personnage, L'Elfe Tartomiel,	631
Document 3 : Feuille de Personnage – L'Elfe Tartomiel	632
Sondages effectués auprès des fans de <i>Le Donjon de Naheulbeuk</i>	633
Questions à Fabien Clavel sur le Petit Peuple	639
Questions à Fabien Clavel sur la création <i>scientifique</i> de l'univers féerique	643
Questions à Nadia Coste sur le Petit Peuple	647
Questions à Nadia Coste sur la création <i>scientifique</i> de l'univers féerique	653
Questions à Nathalie Dau sur le Petit Peuple	657
Questions à Nathalie Dau sur la création <i>scientifique</i> de l'univers féerique	660
Questions à Erik L'Homme sur le Petit Peuple	666
Questions à Alexandre Malagoli sur le Petit Peuple	669
Entretien avec Pierre Povel sur le Petit Peuple	675

BIBLIOGRAPHIE **682**

Ouvrages critiques	683
1. Ouvrages généraux	683
2. Sur l'imaginaire	687
3. Sur le merveilleux et la fantasy	689
4. Sur la littérature de jeunesse et la culture populaire	693
5. Sur la mythologie	696
6. Sur la psychologie et la psychanalyse	697

7.	Sur la sociologie ou l'éthnologie	697
8.	Dictionnaires et Usuels	699
9.	Autres ressources en ligne	700
a.	Sur les auteurs et leurs travaux	700
b.	Forums, blogs et autres réseaux sociaux	701
c.	Divers	701
Corpus principal		703
Corpus secondaire		705
1.	Albums et Bandes Dessinées :	705
2.	Dictionnaires et encyclopédies féeriques :	707
3.	Romans et recueils de nouvelles :	708
4.	Films et series	712
<u>TABLES</u>		<u>713</u>
Table des illustrations		714
Table des Auteurs et des Illustrateurs cités		716
Table des titres d'œuvres citées		721
Table des Matières		5
Résumé		724
Abstract		724

INTRODUCTION :
DE L'INTÉRÊT DU PETIT PEUPLE

DÉFINITION DE *PETIT PEUPLE*

L'expression *Petit Peuple* désigne d'abord en français la « [c]atégorie sociale qui comprend les gens de conditions les plus modestes »¹, c'est-à-dire le bas peuple. Par extension, la formule a peu à peu été utilisée pour parler des êtres humanoïdes issus des légendes et des récits traditionnels. Il s'agit des Fées, des Lutins, des Gnomes, des Trolls, des Elfes et de toutes les créatures assimilées, qu'elles soient d'origine païenne et folklorique ou littéraire. Car si tous ces individus portent des noms qui leur sont propres, la tradition veut que l'on ne désigne bien souvent qu'à travers des périphrases ces êtres dont on se méfie et que l'on souhaite à tout prix éviter de froisser. On les nomme donc « Bons Voisins », « Belles gens », ou encore « Bon Peuple » pour éviter d'attirer ses attentions néfastes d'après la coutume des Irlandais « de bénir tous ceux dont ils craignent dommage », comme l'explique Robert Kirk² en 1691.

Mais l'expression *Petit Peuple* semble la plus répandue dans la mesure où elle est employée assez largement dans les mythologies du monde entier. En effet, qu'il s'agisse de *Småfolk* dans les pays scandinaves, 小黑人 « Ta'ai » à Taiwan, ou encore *Little People* pour les Natifs Américains, les légendes ancestrales des quatre coins du monde sont peuplées de *petites* créatures humanoïdes.

On emploie également de façon très large le terme *fée, fairy* en anglais, pour désigner l'ensemble des personnages que l'on qualifie dès lors de *féeriques*. Emprunté à la mythologie antique *via* le latin *fata* (< *fatum* = « destin ») qui désigne les divinités de la destinée (Moirs Grecques et Parques Romaines), ou encore au verbe latin *fari* « prophétiser » qui a donné *faer* « enchanter » en ancien français³, le mot *fée*, substantif et adjectif, se rapportait en français classique à toute personne et tout objet ayant des propriétés magiques. À partir du XVIII^e siècle, il est devenu en France comme en Angleterre l'emblème du genre merveilleux.

L'expression *Petit Peuple* semble, par ailleurs, évoquer la taille réduite des créatures concernées par cette appellation. Or, si l'image que nous en avons aujourd'hui fait des Nains et des Lutins des êtres de petite corpulence, ce n'est pas toujours le cas des Trolls et des Elfes, tantôt représentés comme plus grands qu'un Homme (chez J.R.R. Tolkien, par exemple), et tantôt montrés comme étant bien plus petits que lui (voir chez J.K. Rowling). Tolkien note

¹ « Petit », *Trésor de la langue française informatisé* [en ligne], consulté le 18 juillet 2014. URL : <http://www.cnrtl.fr/définition/petit>.

² Robert KIRK, *La République mystérieuse : Des Elfes, faunes, fées et autres semblables* (1691), Paris, Durante Éditeur, 2003, p.17.

³ Édouard BRASEY, *L'Univers féérique*, Paris, Pygmalion, 2008, p.34.

d'ailleurs lui-même que si certains êtres féeriques ont jadis été petits, « la petitesse n'était pas caractéristique de cette population dans son ensemble » car il s'agit pour lui d'un élément qui marque la rationalisation contemporaine de notre vision du monde : notre société le voit d'un œil différent de celui de ses ancêtres, elle maîtrise de plus en plus l'univers dans lequel elle se développe, celui-ci devenant alors « trop petit pour contenir en même temps les hommes et les elfes¹ », message qui, comme nous aurons l'occasion de le voir, est explicité par beaucoup d'auteurs qui reprennent aujourd'hui la thématique féerique.

Cette hypothèse nous amène donc à considérer l'adjectif *petit* en tant que terme désignant « une chose ou un lieu qui, par ses dimensions réduites, peut s'opposer à un(e) autre² ». Le Petit Peuple serait donc *Petit* par rapport à l'Humanité qui domine la surface terrestre, ou encore en regard des divinités *officielles* qui dominent les plans spirituels de notre univers. Effectivement, ces créatures, si elles semblent toujours avoir existé depuis que l'Homme se raconte des histoires, ont bien souvent eu une place mineure dans les différents panthéons. Cette Petite Mythologie s'oppose donc à la Grande Mythologie en honorant des divinités secondaires, mais bien plus proches du peuple que ne peuvent l'être les principaux dieux. Ce sont les esprits de la nature et du foyer, de la fertilité, des arts, ou encore de la boisson. En un mot, il s'agit des divinités peu à peu oubliées par la haute société, mais qui subsistent dans les superstitions et les légendes propagées par le peuple. C'est ce dont témoigne la caractérisation des contes de fées comme étant destinés aux plus jeunes, dans la mesure où ils étaient bien souvent les récits que racontaient les nourrices issues de la partie inférieure de la société, aux enfants des familles plus élevées dans l'échelle sociale. Le Petit Peuple féerique apparaît donc comme l'imaginaire du petit peuple de l'humanité.

Pareillement, l'adjectif *petit* peut évoquer quelque chose de faible en intensité, en valeur, ou en quantité. Or, les membres du Petit Peuple sont généralement des créatures discrètes, voire invisibles. Et c'est justement cette difficulté de les observer qui pourrait justifier l'emploi de l'adjectif : si on ne les voit pas, c'est qu'ils sont suffisamment petits pour pouvoir se dérober au regard de ceux qu'ils approchent. Il sera, en outre, possible de constater ultérieurement le fait que les auteurs contemporains évoquent la progressive disparition des êtres féeriques, ce qui légitime également l'emploi de cet adjectif, la petitesse renvoyant alors au nombre de leurs représentants. Henri Dontenville avance quant à lui l'hypothèse selon laquelle les membres du Petit Peuple auraient une petite taille car selon certaines croyances ils

¹ John Ronald Reuel TOLKIEN, « Faërie », *Faërie et d'autres textes (On Fairy-Stories, 1947)*, Paris, Christian Bourgois éditeur, 2003, p.56-57.

²« Petit », *Trésor de la langue française informatisé* [en ligne], *op. cit.*.

représenteraient l'âme des défunts païens et mèneraient désormais une existence diminuée¹. Dans ce cas, c'est avant tout la portée symbolique de cette caractéristique qui est à prendre en compte.

Enfin, si l'on s'en réfère de nouveau aux propos de Robert Kirk, on peut admettre que l'adjectif *petit* qui caractérise le peuple féerique peut avoir une dimension hypocoristique, c'est-à-dire qu'il pourrait être utilisé dans le but de flatter ces créatures dont on craint le caractère velléitaire.

Mais la polymorphie des membres du Petit Peuple ne s'observe pas seulement à travers leur taille : il en est de même de la plupart de leurs caractéristiques physiques. Souvent capables de métamorphose, tantôt représentés comme des personnages d'une grande beauté ou d'une importante laideur, parfois montrés sous les traits d'une vieille et affreuse femme qui se transforme en magnifique jeune fille ou *vice versa*, les êtres féeriques n'apparaissent jamais sous les mêmes traits. Quoi qu'il en soit, dans les récits traditionnels comme dans les textes contemporains, la taille et l'apparence des membres du Petit Peuple sont des variables importantes qui justifient l'étude de leur représentation.

Claude Lecouteux explique en effet que ces créatures surnaturelles n'ont pas de taille fixe car celle-ci est soumise aux aléas du temps qui leur ont fait subir de nombreuses contaminations². Ainsi, deux personnages portant le même nom ne sont pas représentés de la même façon selon l'auteur, l'époque ou le lieu. Anne Martineau, en relevant les différences qui opposent les Nains allemands à leurs homologues français du Moyen Age, propose ainsi l'hypothèse selon laquelle les premiers seraient des créatures mythologiques alors que les seconds ne seraient autres que des êtres humains de petite taille³. Cela soulève un second questionnement concernant la formulation de *Petit Peuple* quant à l'identité, et surtout l'homogénéité de cet ensemble que l'on qualifie de *Peuple*.

A première vue, il peut effectivement sembler étrange de rassembler sous un seul et même vocable des créatures aussi différentes, que ce soit par leur aspect physique, leur caractère, ou encore leur origine. Et quand ce vocable réunit normalement un ensemble d'individus « vivant en société sur un territoire déterminé et qui, ayant parfois une communauté d'origine, présentent une homogénéité relative de civilisation et sont liés par un

¹ Henri DONTENVILLE, « Les Esprits familiers et les revenants », p.139-155, dans Henri DONTENVILLE (dir.), *La France Mythologique*, Paris, Claude Tchou éditeur, 1966, p.140.

² Claude LECOUTEUX, *Les Nains et les elfes au Moyen Age*, Paris, Imago, 1988, p.97.

³ Anne MARTINEAU, *Le Nain et le chevalier, Essai sur les nains français au Moyen Age*, Paris, Presses de l'Université de Paris-Sorbonne, 2003, p.9.

certain nombre de coutumes et d'institutions communes¹ », la question se pose de savoir ce qui rassemble les différents membres du Petit Peuple, et, à juste titre, en quoi ils forment une communauté. De façon plus imagée, nous cherchons donc à connaître les rapports qui existent entre la Fée Tinker Bell de J.M. Barrie, les Gnomes issus de la Cabale juive et les Trolls scandinaves.

D'abord, il a déjà été évoqué le fait que la plupart des civilisations ont développé dans leurs mythologies des créatures qui y jouent des rôles similaires. Ces divinités secondaires sont les protectrices d'un lieu, d'un objet ou d'une partie de la société (profession, genre) en particulier. Elles sont aussi les Fripons, personnages picaresques qui jouent des tours. Elles sont enfin des êtres qui vivent en marge de l'Humanité et qui ne manquent pas d'influencer la destinée de ceux qu'ils croisent sur leur chemin. Mais surtout, il ne s'agit pas là d'un rapprochement artificiel visant à comparer les mythologies, car les nombreuses contaminations effectuées entre les diverses légendes illustrent d'une certaine manière la cohésion qui unit ces différents personnages.

Il faut ainsi savoir que pendant très longtemps, chaque village, chaque lieu avait sa divinité protectrice ou vengeresse qu'il ne fallait en aucun cas déranger, si ce n'est pour lui rendre hommage. Les mouvements de personnes et la succession des croyances religieuses accompagnées de leur syncrétisme ont alors peu à peu brouillé les pistes pour faire se confondre les différents déités. Claude Lecouteux écrit ainsi :

L'évolution historique, et surtout la christianisation, fut une agression dont les nains ne se remirent jamais. Confondus avec les incubes, des démons et les diables, les différentes races d'êtres commodément désignées par le vocable "nain" ne formèrent plus qu'une seule famille. Voyant en elle la trace d'un paganisme exécré, l'Église la frappa de son anathème, dénatura l'ensemble des croyances qui s'y rapportait, emmêla si bien les fils des diverses traditions qu'il en résulta un écheveau presque inextricable qui fit reculer les chercheurs².

L'Église et plus généralement, l'évolution des peuples et de leurs croyances ont ainsi contribué à la confusion que subissent les créatures féeriques que l'on rassemble désormais derrière l'expression *Petit Peuple*. Au cours du temps, il n'a plus semblé nécessaire de nommer différemment des êtres qui jouaient vraisemblablement le même rôle d'un village à l'autre. C'est ce dont témoigne Catherine Rager :

Et, si l'on retrouve, sous divers vocables, un même personnage, il arrive aussi qu'un même terme désigne des êtres fort différents, qu'il évoque, selon les contrées, une créature

¹« Peuple », *Trésor de la langue française informatisé* [en ligne], consulté le 21 juillet 2014. URL : <http://www.cnrtl.fr/definition/peuple>.

² Claude LECOUEUX, *Les Nains et les elfes au Moyen Age*, op. cit., p.14.

féminine ou masculine, une bonne fée ou une détestable sorcière, un monstre des mers ou un gnome. Souvent la fonction est plus importante que le personnage : on sait, au Moyen-Age, que le cauchemar est une créature qui pèse sur votre estomac et vous étouffe pendant que vous dormez, mais est-ce une sorcière ? un chat ? une jument ? un troll ? un vampire ? Et puis, à force de colporter histoires et légendes, des contaminations se sont produites : au même lutin facétieux, on attribue les tours de dix autres, au même dragon, une anatomie de plus en plus composite¹.

Ce qui est essentiel à retenir ici, c'est que « la fonction est plus importante que le personnage », c'est-à-dire que les légendes étant similaires, voire identiques, d'un endroit à un autre, il n'y a aucun problème à appeler par le même nom deux personnages initialement différenciés, dans la mesure où leurs rôles sont les mêmes.

Il convient également de prendre en compte la notion d'interculturalité, c'est-à-dire les échanges culturels qui s'effectuent entre deux communautés distinctes. Car si d'un village à l'autre les personnes ont approximativement les mêmes croyances et coutumes, celles-ci se différencient davantage lorsque la langue parlée n'est pas la même selon les régions. Autrement dit, certains personnages féeriques ne portent pas le même nom parce que les récits qui racontent leurs histoires n'ont pas été développés dans des lieux où la langue était identique. Par ailleurs, l'échange entre deux contrées aux dialectes différents a pu permettre à l'une d'emprunter un terme à sa voisine, en même temps qu'elles ont échangé leurs biens et leurs savoirs grâce au commerce, par exemple. Ainsi, la France a, dans un premier temps, employé régulièrement les noms de *Lutin*, *Fée*, et leurs dérivés pour désigner les créatures féeriques. Puis, elle a puisé le vocable *Elfe* au XVI^e siècle dans l'imaginaire germanique, qui l'a lui-même tiré des croyances scandinaves. Claude Lecouteux note d'ailleurs que si ce terme est rarement employé dans les textes médiévaux, il l'est le plus souvent pour nommer des êtres de petite taille², qui n'ont donc rien à voir avec les Elfes germaniques.

Quant aux Nains, avant d'être mêlés aux Elfes de la sorte, ils n'étaient pas non plus unis par un unique signifié. Claude Lecouteux remarque ainsi qu'il existait initialement trois types de Nains Outre-Rhin : l'enfant, le vieillard chenu et le chevalier. Mais la littérature n'ayant développé que le dernier, c'est celui qui a finalement façonné l'image du Nain telle qu'on l'utilise encore aujourd'hui³. Mais comme le terme *Zwerg* « nain » était également utilisé pour parler de toutes sortes de créatures de petite taille, son portrait s'est peu à peu enrichi des caractéristiques d'autres personnages issus de la tradition orale comme littéraire, mêlant ses traits et ses caractéristiques à ceux de tout un bestiaire folklorique.

¹ Catherine RAGER, *Dictionnaire des fées et du peuple invisible dans l'occident païen*, Turnhout, Brepols, 2003, p.VI.

² Claude LECOUEUX, *Les Nains et les elfes au Moyen Age*, op. cit., p.121-122.

³ Claude LECOUEUX, « Bestiaire et monstres fabuleux », p.85-107, dans Michel MESLIN (dir.), *Le Merveilleux, L'imaginaire et les croyances en Occident*, Paris, Bordas, 1984, p.101.

Autrement dit, si le polymorphisme et la polysémie qui définissent les membres de la communauté féerique tendent d'abord à les différencier les uns des autres, ils marquent finalement leur union. En effet, s'il existe plusieurs peuples au sein du Petit Peuple féerique et si ces derniers sont d'abord différenciés par leurs origines diverses, les uns ont très rapidement été contaminés par les caractéristiques des autres, avant que tous soient peu à peu confondus. Et c'est justement cette confusion qui nous importe ici dans la mesure où la progressive mondialisation et le développement de la littérature d'abord, puis des nouveaux supports médiatiques, ont accentué cet effet en liant davantage les différentes créatures les unes aux autres.

Nous étudierons donc le Petit Peuple féerique comme étant l'ensemble des créatures surnaturelles humanoïdes issues d'une tradition populaire ou littéraire et souvent représentées comme étant de petite taille. Cela signifie que nous prendrons en compte les personnages qui ont quelque chose d'*humain*, c'est-à-dire des êtres semblables ou comparables aux Hommes¹, que ce soit physiquement (bipèdes avec un pouce préhenseur et un visage expressif), intellectuellement (parole, réflexion, religion), ou encore par leur communauté (société, politique, lois), etc. Il faudra aussi que ces êtres humanoïdes soient dotés de capacités surnaturelles qui les différencient des Humains *normaux*. En effet, même si elles n'ont pas toutes des pouvoirs magiques, ces créatures ont généralement des caractéristiques *surnaturelles*, c'est-à-dire supérieures à la nature ou à la logique humaines. Il peut dès lors s'agir de créatures nyctalopes, immortelles ou dont la durée de vie est largement supérieure à celle des êtres humains. Ces créatures peuvent aussi connaître passé et avenir, être capables de voler ou de se déplacer très rapidement, voire instantanément. Mais surtout, ce sont des êtres qui vivent en-deçà, ou au-delà des lieux de vie humains : au sein de la nature sauvage (forêts, grottes, lacs), ou quand ils vivent parmi les hommes, ils ne sont que difficilement visibles par ces derniers (ne sortent que la nuit, se font petits, etc.).

Enfin, nous ne prendrons pas en compte toutes les créatures répondant à ces critères telles que les Vampires et les Loups-Garous, par exemple. En effet, si celles-ci proviennent également de traditions populaires et littéraires, et si elles partagent certaines caractéristiques communes avec divers membres du Petit Peuple, l'imaginaire les en a distinguées pour leur permettre de se développer en totale autonomie. Ces créatures, et d'autres telles que les Géants, ne semblent, par ailleurs, pas jouer le même rôle dans notre imaginaire, contrairement aux différents personnages rassemblés dans l'expression *Petit Peuple*, comme il s'agira de le

¹ « Clairvoyance », *Trésor de la langue française informatisé* [en ligne], consulté le 21 juillet 2014. URL : <http://www.cnrtl.fr/definition/humanoide>.

montrer au cours de cette étude. Nous prendrons donc en compte les êtres surnaturels humanoïdes confondus à travers l'emploi de l'adjectif *fée* ou *féerique*. Dans l'étude d'un corpus essentiellement francophone, comme c'est ici le cas, il faudra donc considérer tous les personnages pour la plupart issus des traditions celtes et scandinaves, auxquels se sont ajoutés quelques ressortissants des mythologies méditerranéennes, ainsi que des créations littéraires plus modernes : les Fées, les Elfes, les Trolls, les Nains, les Gnomes, les Lutins, les Farfadets, les Gobelins, les Nymphes, les Hobbits, etc. Cette liste non exhaustive comprend aussi les sous-espèces et les individus particuliers qui répondent également à cette appellation, comme par exemple les Banshees, qui peuvent être considérées comme une sous-catégorie de Fées.

HISTORIQUE

Il ne s'agit pas de raconter quelles sont les différentes origines folkloriques des membres du Petit Peuple car elles sont aussi nombreuses qu'il y a de personnages. Cela pourra être en partie évoqué au cours de l'étude lorsqu'il pourra éclairer leur représentation contemporaine. En revanche, nous nous intéressons ici à l'évolution littéraire des membres du Petit Peuple en France.

Nés dans l'oralité des légendes ancestrales, les membres du Petit Peuple féerique apparaissent dans certains écrits mythologiques en tant que personnages secondaires. On retrouve leurs ancêtres dans les textes antiques (troupe de Bacchus, Lares, Parques, etc.), dans la Cabale juive (Élémentaires tels que les Gnomes) ou dans l'Ancien Testament (Lilith, les enfants d'Adam et Ève, fils de Noé). D'autres sont présents dans la littérature médiévale. C'est le cas des Fées (Mélusine, Viviane, Morgane, etc.), mais aussi des Nains. Le terme *fée* est ainsi attesté au milieu du XII^e siècle : dans le *Pèlerinage de Charlemagne* apparaît une Fée du nom de Maseut et dans l'*Estoire des Engleis* de Geffrei Gaimar, un personnage féminin est pris pour *fée* grâce à sa grande beauté¹. À la même époque, émerge la figure du Nain, que l'on retrouve dans le *Tristan* de Béroul ou dans les romans de Chrétien de Troyes : le premier d'entre eux, *Erec et Enide*, compte six individus de l'espèce. S'ils n'apparaissent pas encore dans tous les textes, ils deviennent rapidement un élément essentiel de la matière de Bretagne avec, comme le note Anne Martineau, une moyenne de deux nains par ouvrage². Il en est de même des Fées qui sont elles aussi un constituant récurrent de cet imaginaire.

Mais ce sont surtout les contes et les superstitions populaires qui ont développé les histoires du Petit Peuple. Ces récits commencent à être portés à l'écrit à la fin du XVII^e siècle,

¹ Edouard BRASEY, *L'Univers féerique*, op. cit., p.31.

² Anne MARTINEAU, *Le Nain et le chevalier*, op. cit., p.15.

à l'époque où naît la mode des conteurs. Perrault, Madame d'Aulnoy et leurs pairs ont alors commencé à rédiger des contes dits *de fées* qu'ils ont puisés dans l'imaginaire populaire. Dans ces récits, il n'y a pas toujours de Fées à proprement parler, mais l'histoire se déroule dans un univers qualifié de *merveilleux*, c'est-à-dire que s'y passent des faits surprenants, qu'ils soient d'ordre magique et féerique, ou non : dans certains textes il s'agit par exemple du mariage entre un Prince et une Souillon. Dans ce cas, le qualificatif *de fées* utilisé pour définir le conte semble alors davantage employé dans son sens étymologique, à savoir lié à la destinée hors du commun des personnages. Lorsqu'elles sont présentes, les Fées y sont généralement des femmes capables de métamorphoses et de transformations. Ce sont des marraines qui influent également sur le destin des protagonistes en étant souvent les destinateurs des quêtes qu'ils doivent effectuer.

Cette mode des contes de fées continue jusqu'au milieu du XVIII^e siècle. Après cette période, l'écriture des récits populaires cesse rapidement, au point qu'entre 1785 et 1789, le Chevalier de Mayer entreprend la publication du *Cabinet des fées. Collection choisie des contes de fées ou autres contes merveilleux* en quarante-et-un volumes, afin de préserver ces histoires de l'oubli qui les menace. Mais s'ils quittent la littérature populaire, les membres du Petit Peuple ne sont pas pour autant oubliés de l'imaginaire littéraire. Ainsi, certains auteurs, tels que Crébillon ou Rousseau utilisent la Fée en tant que figure satirique capable d'établir une critique sociale, dénonçant entre autres les problèmes politiques et les excès de la cour¹. Les Fées quittent ainsi les contes qui portent leur nom pour réapparaître, par exemple, dans des œuvres libertines, ce qui prouve la capacité d'adaptation du personnel féerique à travers le temps. On en retrouve ainsi dans *L'Écumoire ou Tanzaï et Néadarné* (1734) et « Le Sopha, conte moral » (1742), un roman et un conte de Crébillon fils.

Au XIX^e siècle, une vague de folkloristes se donne une mission similaire à celle du Chevalier de Mayer, à savoir rassembler les contes et les légendes populaires afin de les préserver de l'oubli et de perpétuer la tradition ancestrale. Les plus célèbres sont les frères Grimm qui collectent un grand nombre de récits pour la plupart d'origine huguenote – et donc français. Parmi eux, on en retrouve qui ont déjà été mis à l'écrit par les conteurs des siècles précédents, tels que *Le Petit Chaperon Rouge (Rotkäppchen)* et *Cendrillon (Aschenputtel)*. Dans certains de ces contes sont présents des membres du Petit Peuple, et en particulier des Nains, comme c'est le cas dans *Rumpelstilzchen (Nain Tracassin)*. En revanche, les Fées marraines se raréfient : les frères Grimm font par exemple disparaître celles que l'on trouve chez Perrault dans *Peau d'Âne* et *Cendrillon*.

¹ Virginie BARSAGNOL, Audrey CANSOT, *Le Guide des fées, Regards sur la femme*, Ris Orangis, Actusf, 2009, p.74.

A cette même époque, Andersen rédige ses propres contes qu'il ne conçoit pas comme des œuvres issues du patrimoine. Dans ceux-ci apparaissent néanmoins des Fées (*Hyldemor* « *La Fée du sureau* », par exemple), ainsi que des Elfes (*Ole Lukøje* « *Une Semaine du petit elfe Ferme-l'œil* »). Le romantisme renouvelle également l'image des êtres féeriques : on en retrouve chez Charles Nodier (*La Fée aux miettes*, 1832), ou encore chez Victor Hugo (« *La fée et la péri* », 1824).

La seconde moitié du XIX^e siècle voit naître la fantasy. Ce genre se veut l'avatar contemporain du merveilleux en présentant un monde secondaire différent du nôtre, « souvent situé dans un passé imaginaire, parfois moyenâgeux, où intervient la magie devenue objet possible de connaissance et dont l'existence est consensuellement admise par les personnages de la fiction¹ ». Les premières œuvres appartenant à ce genre sont *Phantastes: A Faerie Romance for Men and Women* (1858) et *The Princess and the Goblin* (1872) de George MacDonald, ainsi que *The Wood Beyond the World* (1894) de William Morris. Avec des Goblins et des Enchanteresses, on constate que la féerie est omniprésente en fantasy dès ses débuts.

Il semble donc que le XIX^e siècle marque un véritable tournant dans l'évolution de l'imaginaire féerique en littérature. Celui-ci semble alors se séparer en deux voies distinctes. La première perpétue la tradition des récits populaires qui naviguent entre oralité et écriture, et qui se transmettent de génération en génération. La seconde prend le parti de développer un merveilleux moderne qui s'approprie pleinement cet imaginaire ancestral pour l'adapter à son époque. Pareillement, c'est au XIX^e siècle que les contes dits *de fées* gagnent leur classement en littérature enfantine, ce qui explique les nombreuses adaptations qu'ils ont alors subies². Des frères Grimm à Andersen, en passant par Lewis Carroll et Carlo Collodi, les auteurs européens du XIX^e siècle s'intéressent donc à l'enfance pour qui ils rédigent alors certaines des plus fameuses œuvres de l'histoire de la littérature de jeunesse.

Et c'est dans leur continuité que J.M. Barrie donne naissance à son héros, Peter Pan, au tout début du XX^e siècle. Son œuvre marque le véritable renouveau de la littérature de jeunesse dans la mesure où elle s'émancipe de la volonté edificatrice des ouvrages, au profit d'un désir de divertissement pour le jeune public. Pareillement, au souci de compilation de contes populaires, succède celui de la création d'un récit original. Il fixe également l'archétype de la Fée Clochette (Tinker Bell), minuscule et lumineux personnage ailé au

¹ Raymond PERRIN, *Littérature de jeunesse et presse des jeunes au début du XXI^e siècle, Esquisse d'un état des lieux, Enjeux et perspectives*, Paris, L'Harmattan, 2007, p.260.

² Anne GUGENHEIM-WOLFF, *Le Monde extraordinaire des fées, Mythes, contes et sortilèges*, Paris, Éditions de Vecchi, 2002, p.25.

caractère bien trempé.

La Fée Clochette devient plus tard la mascotte de la *Walt Disney Company*, créée en 1923 pour produire des films d'animations à destination du jeune public. Les deux premiers longs-métrages qu'elle développe ne sont autres que *Snow White and the Seven Dwarfs* (*Blanche Neige et les Sept Nains*) en 1937 et *Pinocchio* en 1940. Tous deux reprennent les célèbres récits des frères Grimm et de Carlo Collodi écrits au XIX^e siècle. Ils sont rapidement doublés en français et connaissent en France comme dans le reste du monde un très grand succès. Au même moment, Victor Fleming sort *The Wizard of Oz* (1939) qui est également un classique du cinéma mondial. Il faut alors remarquer que ces longs-métrages présentent tous des personnages féeriques (Fées et autres Nains), et qu'ils sont également les premiers à utiliser le procédé du technicolor trichrome, dont Fleming se sert justement afin de souligner le caractère merveilleux du pays d'Oz. Autrement dit, le XX^e siècle permet aux personnages féeriques de se développer de façon transmédiatique, c'est-à-dire sur plusieurs médias à la fois, ce qui leur fait gagner en richesse.

En parallèle, la littérature poursuit le développement d'œuvres à sujets féeriques. La fantasy anglo-saxonne poursuit son développement et connaît un grand bouleversement au milieu du siècle, lorsque deux auteurs, J.R.R. Tolkien et C.S. Lewis, publient leurs travaux respectifs. Le premier fait paraître *The Hobbit* en 1937, puis *The Lord of the Rings* en 1954-1955, alors que le second publie *The Chronicles of Narnia* entre 1950 et 1956. Ces œuvres figurent parmi les plus importantes de l'histoire de la fantasy dans la mesure où elles ont instauré une grande partie de ses archétypes. Et si Lewis se destine plus particulièrement aux enfants, Tolkien connaît un immense succès auprès de leurs aînés grâce à la richesse de l'univers qu'il a fait naître pour son œuvre. En voulant créer une véritable mythologie pour le Royaume-Uni, il a totalement réinvesti l'imaginaire féerique, que ce soit en s'inspirant des légendes et des mythes préexistants, ou en inventant de nouveaux personnages (Hobbits, Orcs) pour l'enrichir. Son travail va même au-delà, dans la mesure où il développe un univers complet avec ses propres codes, ses propres langues, sa mythologie, ses généalogies et son histoire. Tardivement traduits en français (en 1969 pour *The Hobbit* et en 1972-1973 pour *The Lord of the Rings*), ces textes connaissent tout de même un grand succès auprès d'un lectorat essentiellement étudiant qui les lit d'abord en version originale. C'est également l'époque de la vague *New Age* qui, depuis les années 1960, prône un réenchantement du monde face à l'industrialisation massive. L'œuvre de Tolkien, qui s'inscrit déjà dans cette idéologie par sa volonté de redonner le pouvoir à la nature et aux choses simples, est donc largement diffusée par les adeptes de ce courant spirituel.

A cette époque, se développent également les premiers jeux de rôles sur table, dont le plus célèbre, *Dungeons & Dragons*, sort en 1974. L'imaginaire merveilleux investit dès lors un nouveau média qui plaît particulièrement aux adolescents et jeunes adultes, et qui reste très fortement lié à la littérature : les œuvres de fantasy sont propices à une adaptation en jeux de rôles dans la mesure où les auteurs créent justement leurs univers avec des cartes d'une grande précision. De même, leur trame narrative repose le plus souvent sur des affrontements entre différentes espèces ou clans aux caractéristiques très définies. Beaucoup d'auteurs de fantasy ont d'ailleurs commencé leur carrière en étant rôlistes, voire scénaristes pour jeux de rôles, ou sont amenés à la devenir par la suite.

Les années 1970 marquent aussi le prolongement de la scolarité obligatoire jusqu'à seize ans (1969), et, de fait, la création de toute une ligne éditoriale destinée à ce nouveau public qu'est l'adolescence. La démocratisation de l'enseignement supérieur participe également à ce phénomène, et on note, surtout à partir de 1985, une multiplication des œuvres à destination de cette jeunesse¹. À cette même période se développe le *néocontage*, c'est-à-dire le renouveau du conte : les remises en cause effectuées par notre société et le développement de nouveaux modes de pensée et de diffusion de celle-ci, forcent le conte à se réinventer totalement afin de s'adapter à la société contemporaine. Annpôl Kassis déclare ainsi :

Dès ces années, les fées et les sorcières, toujours à l'œuvre, ont commencé à troquer certains de leurs attributs et de leurs magies pour se rapprocher de la pensée qui s'offrait à l'enfant [...]. Avec le développement de la littérature pour la jeunesse, Perrault, Grimm, Andersen, les dames du Cabinet des Fées et tous les autres, réintègrent leur époque pour laisser la place aux nouveaux venus – écrivains et illustrateurs, bédéistes et prosateurs, cinéastes et artistes de tous ordres, tous conteurs, et souvent issus de secteurs professionnels très différents : éducatifs, pédagogiques, psycho-sociaux, médicaux, psychiatres et mêmes juridiques ou administratifs, chacun trouvant dans le conte et le "contage", une ressource pour aider l'enfant à dominer ses terreurs constitutives, tout en s'ouvrant au monde².

Autrement dit, la société moderne fait du conte un outil au service des idées et des concepts qu'elle a développés. S'il ne paraît plus autant édificateur qu'il n'a pu l'être par le passé, il reste dirigé par une volonté initiatrice, visant à répondre aux questionnements de ceux qui les écrivent, de ceux qui les lisent, ou de ceux qui les étudient. Pour ce faire, il semble nécessaire à notre société de développer de nouveaux récits, les contes traditionnels se rapportant désormais à la mémoire des époques passées. Jean-Noël Pelen va également dans ce sens :

¹ Pierre BRUNO, *La Littérature pour la jeunesse, Médiologie des pratiques et des classements*, Dijon, Éditions Universitaire de Dijon, 2010, p.41.

² Annpôl KASSIS, « Les Contes en retour », p.319-326, dans Catherine D'HUMIÈRES (dir.), *D'un Conte à l'autre, d'une génération à l'autre*, Clermont-Ferrand, Presses Universitaires Blaise-Pascal, 2008, p.319-320.

[...] ce qui constitue, dans la littérature orale traditionnelle, la pertinence de l'œuvre, c'est-à-dire son sens, sa raison d'être, ne réside pas seulement dans le texte transmis, mais surtout dans la relation dynamique qui unit ce texte à son contexte de transmission. Cette relation procède de deux sources. La première est celle de l'élaboration historique des textes (corpus de contes) adaptés à un contexte culturel avec lequel ils entrent en osmose, en harmonie, texte et contexte se soulignant réciproquement comme pertinents. Mais ce caractère éminemment meuble de la littérature orale à l'échelle de l'histoire culturelle est aussi vrai, ou quasiment, dans l'instant même de sa production : c'est autant le contexte discursif immédiat qui lui donne sens plutôt que ce sens n'est inscrit dans le texte lui-même. Les textes peuvent être de la sorte perçus comme espaces presque vierges sur lesquels vient s'élaborer la cohésion entre producteurs et auditeurs, à partir des données culturelles relevant de la longue durée mais aussi de données immédiates, voire contingentes, dont le texte concrétise le sens et cristallise le partage¹.

Le néocontage apparaît donc comme une recontextualisation de l'imaginaire traditionnel dans l'époque contemporaine. Il ne se limite pas à la tradition orale, puisqu'il en est de même à l'écrit, comme dans les autres médias (théâtre, cinéma, jeux, etc.). Il ne s'agit pas toujours de réécrire une histoire en faisant évoluer ses personnages dans la société moderne : on observe des récits qui ne reprennent que très largement une thématique similaire, ou d'autres qui se basent sur le schéma narratif du conte pour évoquer de nouvelles problématiques (*Le Petit Chaperon Uf* (2005) de Jean-Claude Grimbert, par exemple). Jean-Noël Pelen poursuit ainsi : « [...] c'est là un retour conséquent à la dynamique de la tradition, dont le sens est naturellement évolutif s'accommodant à la culture – toujours historique – dans laquelle elle est produite² ». Le conte devient un moyen d'éclairer la société qui le développe au moment précis où il est rédigé.

La société contemporaine porte donc un regard nouveau sur la littérature, et plus particulièrement celle issue de l'imaginaire populaire, tout comme elle s'intéresse de plus en plus à la jeunesse et à la façon dont celle-ci se construit intérieurement. C'est dans cette lancée que Bruno Bettelheim développe ses travaux, dont l'un des plus célèbres, *La Psychanalyse des contes de fées* (*The Uses of Enchantment*, 1976), se veut être un ouvrage écrit « pour aider les adultes, et plus spécialement ceux qui ont charge d'enfants, à comprendre l'importance des contes de fée³ ». Après l'ethnologie au début du XX^e siècle (Paul Sébillot, Saintyves et Arnold van Gennep), la psychanalyse s'intéresse donc aux contes de fées pour en faire un sujet d'étude. Dans leur foulée, des auteurs s'intéressent également à cette riche matière qu'est l'imaginaire populaire. C'est le cas de Claude Seignolle qui, avant la guerre, a commencé à collecter des légendes locales dans différentes régions françaises.

Toujours dans les années 1970, un certain Pierre Dubois effectue le même travail :

¹ Jean Noël PELEN, « Du Conte traditionnel au néocontage étapes d'une évolution (exemples méridionaux) » p.123-139, dans Geneviève CALAME-GRIAULE (dir.), *Le Renouveau du conte, The Revival of Storytelling*, Paris, CNRS Éditions, 2001, p.123.

² *Idem*, p.131.

³ Bruno BETTELHEIM, *La Psychanalyse des contes de fées* (1976), Paris, Robert Laffont, 1999, p.35.

pendant une dizaine d'années il parcourt la France pour en recueillir le patrimoine légendaire qu'il diffuse ensuite dans un journal local, ainsi qu'à la radio, puis à la télévision. Les textes qui en découlent sont publiés dans un recueil, *Chroniques du Nord Sauvage*, en 1977. En 1984, il s'occupe avec René Hausmann d'une section dans *Le Journal de Spirou : Le Grand Fabulaire du petit peuple* (1984-1986) qui propose des fiches sur des membres de la communauté féerique. Notons d'ailleurs que *Le Journal de Spirou* est également à l'origine de la première publication de la bande dessinée *Les Schtroumpfs* qui met en scène dès 1958 un peuple de petits êtres bleus vivant dans des champignons. Ces derniers ne sont pas issus d'une quelconque tradition folklorique, ce qui fait de l'édition belge le précurseur du renouvellement de la littérature féerique pour la jeunesse. En 1985, Pierre Dubois et René Hausmann créent également pour *Le Journal de Spirou* un nouveau personnage, Laïyna, qui évolue au sein du Petit Peuple et dont l'histoire est ensuite publiée dans une bande-dessinée indépendante entre 1987 et 1988. Il s'agit de l'un des premiers ouvrages français à destination de la jeunesse qui renouvelle pleinement la représentation du Petit Peuple, c'est-à-dire qui ne fait pas que mettre à l'écrit des récits issus de la tradition orale. C'est aussi le début d'une longue série d'ouvrages consacrés à la féerie. Néanmoins, les recherches folkloriques effectuées par Pierre Dubois dans les années 1970 ne sont quant à elles publiées qu'en 1992 chez Hoëbeke dans *La Grande Encyclopédie des lutins* (ce après quoi ont suivi d'autres ouvrages similaires). Il semble en effet qu'avant cela, aucune maison d'édition n'a cru en l'intérêt du public pour le Petit Peuple. Or, l'ouvrage a connu du succès et a ainsi attiré l'attention de Bernard Pivot qui invite alors l'auteur dans son émission *Apostrophes* au cours de laquelle ce dernier popularise l'emploi du terme *elficologue*, néologisme qu'il a lui-même inventé pour qualifier son travail d'enquête sur l'imaginaire féerique. Il déclare alors : « Elficologue, ça sonne comme le nom d'une science et ça pose son homme¹ ! ».

La création de cette *science* qu'est l'elficologie traduit donc un changement de paradigme : la conception qu'a notre société de cette matière qu'est la féerie en ressort totalement bouleversée. Le terme se popularise très rapidement après la diffusion de l'émission et de nombreux enfants écrivent à l'auteur pour lui demander comment on devient elficologue (il publie donc en 2006 un manuel intitulé *Leçons d'elficologie*). Dans les années qui suivent, on observe la naissance des premières maisons d'éditions françaises consacrées à la fantasy, avec par exemple la création des Éditions Mnémos en 1996, qui ont publié l'un des premiers succès de la fantasy française, *Les Chroniques des Crépusculaires*. Il s'agit d'un

¹ Amélie TSAAG VALREN, « *Elficologue, "ça sonne comme une science et ça pose son homme !" (P. Dubois)* », *ActualLitté*, 6 mars 2014 [en ligne], consulté le 21 juillet 2014. URL : <https://www.actualitte.com/societe/elficologue-ca-sonne-comme-une-science-et-ca-pose-son-homme-p-dubois-48620.htm>.

roman de Matthieu Gaborit qui met justement en scène des membres du Petit Peuple en tant que personnages principaux. Dès lors, si la fantasy était jusqu'à présent en France essentiellement constituée de traductions anglo-saxonnes, les œuvres féeriques francophones n'ont de cesse de se développer davantage d'année en année, touchant un public de plus en plus large, et surtout, de plus en plus demandeur.

La fin des années 1990 connaît également la publication d'un nouveau grand succès qui bouleverse une fois de plus la littérature de jeunesse : le premier opus d'*Harry Potter* sort en 1997 et il contient lui aussi des membres du Petit Peuple (Elfes de maison, Gobelins, etc.). Depuis, se développe un nouveau type de fictions qui se destine plus particulièrement à un public d'adolescents et de jeunes adultes. Ils sont alors la cible privilégiée de la société de consommation et de fait, le destinataire d'une industrie fictionnelle dite *de masse* qui dépasse les limites de la littérature. L'imaginaire de la fantasy se révèle alors être une source intermédiatique très riche puisqu'elle se développe aussi bien à travers le texte (romans, nouvelles), l'image (bande dessinée, œuvres graphiques), l'oral (contes, sagas MP3), l'audiovisuel (cinéma, animation), ou encore l'industrie ludique (jeux de sociétés, jeux de rôles, jeux de plateaux, jeux vidéo).

Les membres du Petit Peuple semblent donc avoir pour point commun une longue évolution dans l'histoire de l'imaginaire, jusqu'à devenir aujourd'hui un élément essentiel des fictions contemporaines. C'est dans ce contexte que ce travail de recherche est entrepris.

PROBLÉMATIQUE

Que ce soit en littérature, ou dans les superstitions et les croyances du quotidien, les êtres féeriques n'ont pas totalement disparu de l'imaginaire contemporain, bien au contraire. C'est ce que souligne Élisabeth Claverie :

Toujours largement vivaces en milieu urbain, ces croyances le sont à fortiori sous des formes nouvelles. [...] Le merveilleux ou la pensée magique ont adapté un système de croyances et de discours au monde contemporain et ils demeurent, parmi d'autres – alors qu'autrefois ils étaient souvent seuls –, un des modes de compréhension du monde¹.

Aujourd'hui, cet imaginaire qui était jadis celui de la ruralité, se développe parfois dans des œuvres dont l'intrigue se déroule dans un contexte urbain, comme c'est le cas dans les ouvrages dits d'*urban fantasy*. Pareillement, il semblerait que le merveilleux traditionnel a

¹ Élisabeth CLAVERIE, « Les Traditions populaires du monde rural », p.38-43, dans Michel MESLIN, *Le Merveilleux, L'imaginaire et les croyances en Occident*, Paris, Bordas, 1984, p.38.

évolué pour s'adapter à la société contemporaine, tout en conservant sa capacité à évoquer des problématiques et des questionnements qui sont ceux de l'époque qui le déploie à travers ses œuvres. Pour illustrer ce changement de paradigme, le merveilleux est aujourd'hui devenu *Fantasy*.

Anne Besson explique ainsi :

Le genre récupère, avec la tradition qui lui est associée, toutes les problématiques classiques du merveilleux, qu'elle ne laisse pas indemnes en retour. Le merveilleux aujourd'hui est syncrétique, et il est aussi, par là même, subjectif : symptôme de l'atomisation des repères socioculturels dans notre époque décloisonnée, le bestiaire de *fantasy*, susceptible des investissements les plus variés sur fond d'un réemploi qui vaut réassurance, l'illustre exemplairement¹.

La Fantasy n'est donc pas du merveilleux à proprement parler, mais elle peut être considérée comme son avatar contemporain, c'est-à-dire qu'elle repose sur les mêmes thématiques sans pour autant se déployer de manière identique. Elle se construit également sur des archétypes et des stéréotypes qui sont en partie seulement ceux du merveilleux : la présence de magie, le bestiaire ou ses chronotopes qui en font un monde autre dans une temporalité distincte du monde réel.

Pareillement, Jacqueline Held déclare :

[...] la notion de "merveilleux", au fil du temps, s'est abâtardie, affadie, vidée peut-être de son contenu le plus réel, le plus dense. Qu'évoque de nos jours le "merveilleux" pour beaucoup, sinon une panoplie sclérosée de fées, de princes, de baguettes magiques et de souhaits vite satisfaits? [...] Employé trop souvent pour désigner un registre purement enfantin, associé aux contes de nourrice berceurs, le terme "merveilleux" échappera difficilement à l'assimilation, dans l'esprit de beaucoup, au "mièvre", à l'"éducocoloré" : univers passéiste du conte-évasion où le prince épouse inévitablement la bergère, où le plus jeune fils de famille nombreuse se hausse, par sa seule débrouillardise, aux destinées les plus brillantes, bref où tout finit toujours pour le mieux dans le meilleur des mondes, selon un schéma conformiste à l'eau de rose et à la guimauve².

Ce sont là les stéréotypes du merveilleux traditionnel qui semblent davantage employés pour définir le genre que ne l'est l'atmosphère qu'il développe ou la façon dont il traite cette matière. Le merveilleux est devenu synonyme de *conte de fées*, tous deux étant pour les lecteurs contemporains réservés à la lecture enfantine. C'est, semble-t-il, pour se défaire de cette condamnation que le terme *fantasy* s'est aussi largement développé : car si ses thèmes sont plus ou moins ceux du merveilleux, le genre se détache de l'imaginaire que l'on

¹ Anne BESSON, « Bestiaire de *fantasy*, bestiaire de fantaisie ? », p.151-163, dans Anne BESSON, Jean FOUCAULT, Evelyne JACQUELIN, Abdallah MOARHRI ALAOUI (dir.), *Le Merveilleux et son bestiaire*, Paris, L'Harmattan, 2008, p.163.

² Jacqueline HELD, *L'Imaginaire au pouvoir, Les Enfants et la littérature fantastique*, Paris, Les Éditions Ouvrières, 1977, p.16-17.

destinerait à l'enfance par la façon dont ils sont utilisés : une violence, voire une cruauté plus marquées, des personnages et des actions plus nombreux, un univers qui se veut plus concret (par l'utilisation de cartes très précises, ou la création de langages vraisemblables, par exemples), des textes plus longs, une langue plus travaillée, etc. En un mot, la fantasy peut être conçue comme l'évolution du merveilleux qui, pour ce faire, se serait enrichi des caractéristiques d'autres genres tels que l'épopée. En outre, il ne s'agit plus d'un « imaginaire à la fonction d'oubli, d'exorcisme et de diversion, détournant l'enfant des problèmes véritables du monde d'aujourd'hui et de demain¹ », mais au contraire, il semble développer une matière qui engage son lectorat dans une remise en cause de soi et du monde plus ou moins implicite.

Le réemploi des éléments du merveilleux dans un contexte différent et dans des œuvres qui ne les utilisent pas de la même façon illustre aussi le fait que si la société moderne n'est pas préoccupée par les problématiques qui étaient celles de l'âge d'or du merveilleux (aux XVII^e et XVIII^e siècles), le besoin de merveille reste constant d'époque en époque, que ce soit pour la merveille en elle-même ou pour les questionnements qu'elle suscite. André-François Ruaud note justement que :

Nié dans la routine quotidienne, occulté jusque dans le folklore en voie d'extinction, le besoin bien humain d'une part de mystère, de magie et d'enchantement dans son existence, a donc trouvé sa paradoxale renaissance au moment même où la science prenait son essor ; comme irrépressible nécessité d'équilibre face au positivisme ambiant² ?

Effectivement, il a déjà été évoqué que la fantasy est née au cours du XIX^e siècle, à l'heure de l'industrialisation. Pareillement, Tolkien a par exemple rédigé son œuvre au cours du XX^e siècle, après que le visage de l'Europe a commencé à se transformer de plus en plus rapidement du fait de cette montée de l'industrie, dont il déplore les ravages tels que la déforestation. Virginie Amilien remarque également à propos des créatures féeriques :

[...] loin d'avoir disparu, elles ont suivi l'évolution, et se sont intégrées au nouveau cadre social et économique en adaptant leur dimension culturelle aux besoins modernes. Le troll représentant de nos peurs ancestrales ou stimulant du destin, ne témoigne-t-il pas de nos angoisses actuelles ou d'une vision de l'avenir, en devenant un symbole écologique³ ?

L'imaginaire merveilleux semble donc s'être adapté à l'évolution de nos sociétés en leur permettant d'illustrer, par son biais, l'évolution des pensées et des modes de vie. Virginie Amilien justifie ainsi ce phénomène en expliquant que les créatures surnaturelles

¹ *Ibid.*

² André-François RUAUD, *Le Dico féérique, T1 Le Règne humanoïde*, Lyon, Les Moutons électriques, 2010, p.144.

³ Virginie AMILIEN, *Le Troll et autres créatures surnaturelles*, Paris, Berg International, 1996, p.283-284.

appartiennent :

[...] à cette partie variable du conte, que le conteur peut manier et adapter à volonté. Leur dénomination, leur monde, leurs attributs vraisemblablement sont construits à la fois sur un concept structurel stable d'une part, et sur une vision imaginaire et instable traduite par le conteur d'autre part. Les ajouts, les descriptions et les changements apportés sont maints témoignages de l'évolution de la pensée, de la mentalité, de la croyance et même de la société des époques que le conte a traversées¹.

S'il est possible de considérer les arts et la littérature comme le miroir d'une époque à travers les thèmes et les problématiques qu'ils évoquent, cela est d'autant plus intéressant quand une thématique est réappropriée par les artistes de siècles différents. Cela permet en effet de mesurer les changements et les adaptations qu'elle a subis, témoignant ainsi de l'évolution des besoins et des interrogations d'une société au cours du temps.

Marie-Catherine Huet-Brichard va également dans ce sens :

La littérature actualise des mythes hérités ou engendre des mythes nouveaux, non pour raconter l'histoire sacrée des commencements, mais pour exprimer un changement vécu comme une rupture et instaurant une ère nouvelle. A travers le mythe, la littérature rend compte d'une interrogation propre à un moment historique particulier ; à travers la littérature, le mythe exerce un pouvoir fédérateur. Bien qu'il s'associe à un temps et à un lieu indéterminés, le mythe n'exprime pas la négation de l'Histoire, il met l'Histoire à distance en l'arrachant à un temps et à un lieu particuliers. Il n'est pas simplement nostalgique puisqu'une même époque peut engendrer des mythes liés au désir de régression et d'anéantissement (littérature symboliste ou décadente) et des mythes de progrès : la littérature naturaliste contemporaine de la précédente. Un mythe n'est jamais figé ; il est un éventail de possibles que la littérature actualise en fonction d'un imaginaire, singulier ou collectif².

Cette mise à distance de l'Histoire afin de rendre compte des interrogations propres à une époque n'est, dans la littérature merveilleuse et ses avatars, pas seulement causée par la capacité allégorique de l'œuvre ou par l'acte de lecture en lui-même : à cela s'ajoute la structure mythique qui veut que le récit se déroule dans un temps et un lieu imprécis. De nombreuses œuvres merveilleuses ou appartenant à la fantasy se situent bien souvent dans un Moyen Age idéal qui n'a jamais réellement existé, ou parfois – dans les œuvres modernes – dans un futur tout aussi incertain. Quand des personnages contemporains se rendent dans le monde merveilleux, la temporalité n'est vraisemblablement plus la même dans ce nouvel univers, même lorsque celui-ci est imbriqué dans le réel. A travers cette mise à distance, il peut s'agir de critiquer l'époque qui est celle de l'auteur et de son lecteur, d'être nostalgique d'un temps qui n'a jamais été ou qui ne sera jamais, de regretter les valeurs du passé tel qu'on le rêve, ou d'imaginer ce que serait le présent si le passé n'avait pas été le même.

¹ *Idem*, p.16.

² Marie-Catherine HUET-BRICHARD, *Littérature et Mythe*, Paris, Hachette, 2001, p.143.

Si le merveilleux reste encore largement déployé en littérature enfantine, que ce soit par des œuvres traditionnelles qui figurent encore parmi les classiques connus par tous les enfants (les contes de Perrault et ceux de Grimm, par exemple), ou à travers des récits modernes, l'évolution des problématiques sociétales ne semble pas pour autant poser de problème d'adaptation dans la mesure où les textes les plus anciens sont encore ceux qui rencontrent le plus grand succès. Cela témoigne du caractère atemporel de ces récits qui sont capables de parler à toutes les générations qui se succèdent. En revanche, cela n'est plus le cas dès lors que l'on s'intéresse aux fictions destinées aux adolescents. Ces derniers constituent un public très récent qui se situe entre l'enfance et l'âge adulte. Il a donc fallu créer pour lui une littérature qui lui permette d'évoluer de l'un à l'autre. Or, probablement à cause de son hybridité qui en fait un genre proche du merveilleux (avec les personnages qu'elle emploie et ses thèmes souvent liés à la magie), la fantasy est souvent considérée comme appartenant à la littérature de jeunesse. Néanmoins, la complexité de son vocabulaire ou la façon dont elle traite ses thématiques, ne la destinent pas à un lectorat trop jeune. Ce sont les adolescents et les jeunes adultes qui sont donc le public principal de cette littérature, ou de cet imaginaire en général, dans la mesure où il se développe sur des supports et des médias variés. Il existe pourtant une fantasy pour adultes, mais le classement en librairies ou en bibliothèques s'avère difficile : le manque de *sérieux* de cette littérature pousse parfois les professionnels à la proposer à un jeune public, mais la violence ou la sexualité qui y sont quelques fois développées sans censure les enjoignent à prendre des précautions. De plus, la dynamique de consommation de masse, qui touche tout particulièrement l'imaginaire de la fantasy à cause de sa capacité à se développer de façon transmédiatique, engendre la diffusion des œuvres simultanément dans plusieurs collections, les unes se destinant aux adultes, et les autres à un lectorat pubère.

Il faut également noter qu'en 2010, 14% des ouvrages publiés ont été destinés à la jeunesse, mais que cela représente réellement un quart du marché. Parmi elles, la fantasy tient une place centrale puisqu'une part importante des meilleures ventes appartient au genre, tout comme neuf best-sellers "grand format" sur dix sont des œuvres dans lesquelles se trouvent des éléments de magie. En revanche, la grande majorité de ces ventes concerne des textes anglo-saxons¹. Autrement dit, en s'adaptant à l'époque contemporaine, l'imaginaire merveilleux a changé son nom, sa forme et ses problématiques, tout en se destinant à un nouveau public auprès duquel il semble connaître beaucoup de succès. Mais alors que les

¹ Bertrand FERRIER, *Les Livres pour la jeunesse, entre édition et littérature*, Rennes, Presses Universitaires, 2011, p.9, p.56-57 et p.200.

thématiques et les personnages demeurent, quant à eux, en grande partie identiques, il est intéressant de s'interroger sur la façon dont ils sont traités dans les œuvres contemporaines afin de comprendre comment ils s'adaptent à un contexte moderne. Cette question permettrait de rendre compte de l'évolution des pensées à travers l'imaginaire, comme nous l'avons suggéré jusqu'à présent. Car s'ils semblent faire partie de l'imaginaire occidental aussi loin que remonte l'histoire littéraire, les membres du Petit Peuple féérique n'ont plus la même place au sein des œuvres, comme le constatent Léa Silhol et Estelle Valls de Gomis :

Les personnages féériques, auparavant bien souvent simples adjouvants des groupes de héros de l'*heroic fantasy*, passent alors au premier plan, porteurs de problématiques qui leur sont propres. Les fées, élément incontournable des contes qui en français ont pris leur nom, incarnent les forces surnaturelles avec lesquelles l'homme doit négocier, une façon de retransposer la peur instinctive face aux forces inquiétantes de la nature, aux drames incompréhensibles de la vie et de "poétiser" son environnement¹.

Ainsi, l'évolution littéraire d'un élément de l'imaginaire, ici le Petit Peuple féérique, peut rendre compte de la transformation d'une société et de sa façon de penser. La réutilisation d'un même thème pour évoquer des problématiques différentes, le succès plus ou moins important d'un genre de récits selon les époques, la place et la fonction d'un type de personnages selon les œuvres, sont des éléments qui peuvent être interprétés comme des marqueurs des mutations d'une société au cours du temps. Mais ils témoignent également d'une certaine constance de l'imaginaire et de son utilisation comme mode de compréhension du monde.

Cette problématique qui met en lien l'imaginaire et l'étude d'une société à un moment donné a déjà été en partie traitée par des ethnologues et des archéologues cherchant à comprendre le fonctionnement d'un peuple, le plus souvent étranger. La mythocritique, discipline qui s'est développée au cours du XX^e siècle, a quant à elle permis à la critique universitaire de rendre compte du développement de certains mythes en littérature contemporaine. Mais l'objet d'étude de cette discipline est souvent restreint à une littérature *classique*, comme par exemple l'étude des réécritures arthuriennes chez Guillaume Apollinaire, Julien Gracq, ou encore Jacques Roubaud. Pareillement, l'on observe ces dernières années l'extension des recherches portant sur les modernités médiévales, à savoir les symboles et les thématiques du Moyen Age qui sont aujourd'hui repris par les médias, recherche dans laquelle s'inscrit le sujet ici proposé. Néanmoins, si la question du Petit Peuple

¹ Léa SILHOL, Estelle VALLS DE GOMIS, *Fantastique, Fantasy, Science-fiction, Mondes imaginaires, étranges réalités*, Paris, Éditions Autrement, 2005, p.32.

et du bestiaire féeriques a déjà été traitée d'un point de vue littéraire, sociologique et historique dans sa conception médiévale, ou à travers les représentations transmises par les contes de fées, elle n'a jamais été étudiée sous l'angle de la littérature de jeunesse actuelle. Ce travail apportera donc une réponse inédite à la question de l'imaginaire populaire contemporain puisqu'il s'agit d'étudier des textes très récents, ayant été très peu étudiés, voire jamais pour la majorité d'entre eux.

Il s'agit donc de comprendre comment s'articule la tradition populaire du Petit Peuple au sein d'une continuité littéraire aujourd'hui perpétuée *via* la littérature destinée à la jeunesse. Pour ce faire, il faudra observer comment le corpus francophone contemporain, essentiellement issu de la fantasy destinée à la jeunesse, s'est approprié les thèmes folkloriques liés au Petit Peuple. Il sera aussi important de prendre cela en considération dans une perspective de mondialisation, dans la mesure où cette tradition semble principalement provenir du folklore anglo-saxon, par son développement en tant que thématique contemporaine en premier lieu au travers d'une littérature qui n'était pendant longtemps en France que simple traduction d'œuvres étrangères.

L'intitulé de ce travail évoque la représentation du Petit Peuple, c'est-à-dire ses images concrètes, visuelles (bandes dessinées, illustrations) et textuelles (descriptions, récit), et ses images abstraites, à savoir la capacité allégorique du personnel féerique dans la mesure où il représente quelque chose, où il est interprété par auteurs et lecteurs pour évoquer des significations qui dépassent leur signifiant initial. Il s'agit de prendre en considération la façon dont les œuvres contemporaines traitent et présentent ces personnages : leurs identités (noms, races, peuples), leur place dans les œuvres (plan, rôle, fonction), etc. Ce questionnement comprend également la *re-présentation*, qui correspond à la manière dont la culture et les œuvres contemporaines se sont réapproprié cet imaginaire.

Il est aussi question d'unité, d'homogénéité dans ces représentations : s'il y a plusieurs petits peuples, et s'ils n'ont pas toujours la même signification, ils sont néanmoins unis par la façon dont l'époque contemporaine les utilise. Effectivement, ils étaient d'abord différenciés par leurs noms et leurs origines diverses, mais le syncrétisme opéré par la mondialisation et les échanges interculturels les confond désormais, ce que résume l'emploi de la formule *Petit Peuple* au singulier. Il s'agit donc d'étudier cet imaginaire d'un point de vue général dans un cadre précis : les fictions destinées à la jeunesse contemporaine.

Cette étude semble également comprendre deux visions des œuvres contemporaines : celle de la tradition féerique et celle du renouvellement romanescque. D'abord, cet imaginaire

s'inscrit dans une tradition mythique et littéraire de longue durée, ce qui tendrait à prouver sa capacité à représenter l'époque qui la développe. L'étude du développement fictionnel de la féerie pourrait alors s'avérer être un mode efficace de compréhension du monde. Toutefois, il a également été suggéré que si elle était constamment reprise, d'époques en époques, la matière féerique ne l'est pas à chaque fois de la même façon, celle-ci dépendant justement de la société qu'elle doit représenter au moment où elle est réactivée. Autrement dit, le Petit Peuple revient en force dans l'imaginaire contemporain qui reprend sa tradition tout en réinventant sa façon de le concevoir, de l'intégrer dans ses œuvres : nouveaux genres (fantasy, science-fiction), nouveau public (adolescents, jeunes adultes), nouveaux formats (bande dessinée, livres électroniques, art books), autres médias parallèles (web, jeux vidéo, télévisuel, cinéma, etc.), mélange des cultures et des modes ; différents univers ; conception contemporaine globalisante...

Il faut donc prendre en compte différents enjeux aussi bien sociétaux que littéraires. Il s'agit de s'interroger sur la littérature féerique destinée à la jeunesse contemporaine en cherchant à comprendre quels sont les messages qui lui sont transmis à travers ce type d'œuvres. Les questionnements que ces dernières soulèvent paraissent ainsi suffisamment importants pour que les auteurs les portent à la réflexion de ce jeune public. Pourtant, la littérature de jeunesse n'est pas une notion précise, mais cela importe peu puisque que le lectorat ne l'est pas non plus : si ce sont majoritairement des adolescents et des jeunes adultes qui lisent ces textes, cela n'exclut pas des lecteurs plus jeunes ou surtout, plus vieux. On peut alors chercher à savoir pourquoi ce public est davantage concerné et visé que les autres par cet imaginaire.

L'utilisation du Petit Peuple dans le corpus s'avère être la question centrale de la thèse et les questionnements qu'elle contient sont nombreux et variés. Il faut prendre en considération différents niveaux d'étude : le fond et la forme de ces représentations dans les fictions, leurs enjeux, leur utilité et leur intérêt.

Un autre point clé de cette étude concerne le caractère métaphorique du Petit Peuple qui, comme on l'a déjà évoqué, lui permet d'exprimer des problématiques contemporaines renouvelant le genre féerique. Il s'agit aussi de prendre en considération les valeurs traditionnelles du Petit Peuple pour comprendre la place de la tradition dans cet imaginaire, pour se demander ce qui attire le lectorat vers la thématique féerique plus que d'autres. Dans cette optique, le rapport au monde contemporain sera également à considérer, dans la mesure où l'on pourra se demander ce qui, au sein de notre société actuelle, appelle le recourt à un tel imaginaire.

La question de la culture populaire semble elle aussi centrale puisqu'on a vu que l'imaginaire féerique avait toujours largement été porté par le peuple, et plus précisément le petit peuple dont il a le même nom. De la petite mythologie se développant en marge des croyances officielles, à la culture orale tardivement mise à l'écrit, la féerie a souvent eu du mal à être considérée comme un imaginaire noble, si ce n'est en de rares occasions lorsque de grandes familles se réclamaient descendantes de telle ou telle créature féerique (comme les maisons de Lusignan et de Sassenage qui se prétendaient héritières de Mélusine). On parle aujourd'hui de culture de masse, de subculture ou de paralittérature. Ces genres littéraires sont également très fortement liés à la mondialisation, car même si les ouvrages concernés sont ici francophones, leurs auteurs n'en restent pas moins conscients de ce qui se passe à l'étranger, d'autant plus que la culture anglo-saxonne est encore plus riche en ce qui concerne cet imaginaire : c'est elle qui a créé la fantasy et lancé l'intérêt récent pour le Petit Peuple. On a vu également que, même si le corpus francophone s'étend de façon exponentielle depuis la fin des années 1990, les meilleures ventes et les plus grands succès demeurent anglophones, qu'il s'agisse de la littérature ou des autres médias tels que le cinéma.

Trois questionnements principaux semblent alors envisagés pour comprendre, à travers l'exemple du Petit Peuple féerique, les ressorts du renouvellement d'un imaginaire ancestral à l'heure actuelle : quelle est la forme du Petit Peuple féerique dans les fictions de jeunesse francophones contemporaines ? Quelles sont les motivations esthétiques, poétiques et romanesques du renouvellement contemporain de cette matière imaginaire ? En quoi ce renouvellement témoigne-t-il des problématiques de la société actuelle ?

Pour y répondre, il sera donc possible de traiter des faits littéraires, ou plus largement fictionnels (dans la mesure où l'imaginaire féerique dépasse les limites de la littérature, se développant conjointement sur plusieurs supports et médias), de différents niveaux et selon des perspectives variées. Les méthodes de travail employées seront, de fait, elles aussi multiples. Il s'agira de connaître, grâce à l'étude des représentations du Petit Peuple, ses fonctions et ses rôles dans la littérature de jeunesse contemporaine. En cherchant à savoir le pourquoi de cet attrait moderne pour la féerie, l'on cherchera surtout des réponses quant au fonctionnement de l'imaginaire dans son ensemble.

CORPUS

Délimitations

Pour développer ce projet scientifique, il ne sera pas proposé une étude diachronique du motif féerique car celle-ci se révélerait peu pertinente dans la mesure où chaque époque a réinvesti la matière merveilleuse avec une optique et des problématiques différentes. Il faudra donc mettre en place une étude littéraire des œuvres contemporaines en synchronie, à partir du moment où l'imaginaire féerique à destination de la jeunesse s'est totalement renouvelé. On l'a vu précédemment, ce bouleversement a débuté dans les années 1970, puis c'est au milieu des années 1980 que les premières œuvres qui ont réinvesti l'imaginaire féerique de façon originale et à destination de la jeunesse sont apparues, notamment grâce à Pierre Dubois et René Hausmann (*Le Grand Fabulaire du petit peuple* et *Laiïyna*). Cependant, 1992 semble apparaître comme l'année du véritable renouvellement du Petit Peuple dans la littérature de jeunesse francophone, dans la mesure où le succès de *La Grande Encyclopédie des lutins* et la popularisation du néologisme *elficologue* témoignent de l'intérêt grandissant pour la thématique féerique. C'est dans la continuité de ce phénomène que se développe de façon exponentielle ce que l'on peut aisément qualifier de phénomène de mode, à savoir, la diffusion de plus en plus massive d'œuvres francophones mettant en scène le personnel féerique, notamment en France, mais également en Belgique et au Québec.

Cette étude portera donc sur les fictions littéraires francophones destinées à la jeunesse depuis les vingt dernières années, c'est-à-dire pour la plus grande partie publiées depuis 1992. Or, la littérature de jeunesse est un concept peu précis dans la mesure où elle comprend aussi bien la littérature enfantine que celle se destinant aux adolescents et jeunes adultes. Il est ainsi difficile de se fier aux classifications effectuées par les professionnels, qu'ils soient éditeurs, libraires ou bibliothécaires dans la mesure où ceux-ci se basent d'abord sur des recommandations commerciales ou guident les lecteurs au cas par cas. Les auteurs ne sont pas non plus totalement fiables en ce qui concerne ce classement puisque ce n'est pas parce qu'ils écrivent pour les jeunes ou les adultes que leurs textes seront lus par le public initialement visé. Si certains dirigent consciemment leurs textes vers un public précis, comme c'est par exemple le cas de Fabien Clavel qui a écrit *L'Apprentie de Merlin* pour les jeunes et *Requiem pour elfe noir* pour les adultes (Voir *Annexes*, p.641), d'autres attendent de rencontrer leurs lecteurs pour identifier la catégorie à laquelle ils appartiennent, comme l'illustre Alexandre Malagoli :

Si je me fie aux profils de lecteurs rencontrés dans des manifestations littéraires, ou encore de ceux avec qui j'ai eu le plaisir d'échanger une correspondance, mon lectorat est composite : adolescents et jeunes adultes ; mais aussi public féminin de tous âges ; ainsi que quelques quadragénaires ou quinquagénaires autrefois amateurs de ce qu'on appelait alors « l'heroic-fantasy » et qui ont continué à lire dans ce genre. Il s'agit principalement d'un lectorat de classe moyenne, qui me semble partager sa sociologie avec ceux de la romance ou du polar/thriller. (Voir *Annexes* p. 672)

D'autres auteurs voient également leurs œuvres être publiées à destination d'un public qui n'était pas celui pour lequel elles avaient été écrites. C'est le cas de Nadia Coste qui explique :

Au départ, j'avais écrit les fedeylins pour adultes car l'histoire correspondait à mes propres lectures (je me suis rendu compte plus tard que la majorité de mes lectures sont des romans Young Adult). Ce sont les éditeurs qui m'ont signalé l'aspect jeunesse.

Pour certains, le fait que le personnage principal soit un garçon-fée classait automatiquement le roman « pour enfants » sans se préoccuper du style ou des thèmes (je le cite : « c'est des fées ? Alors, c'est jeunesse ! »).

Il m'a fallu du temps pour accepter l'idée que des plus jeunes pouvaient s'y retrouver (pour moi, certaines scènes et, surtout, les thèmes, ne pouvaient pas toucher un enfant d'une dizaine d'années...).

Finalement, je me suis rendu compte que le premier tome, qui suit le héros de sa naissance à son âge adulte, avait un côté très initiatique qui pouvait être lu à partir de 13 ans sans problème, et c'est pour cette cible que le roman a été publié (13 ans et plus, sans limite haute !).

Le personnage de Cahyl, par sa différence, permet une identification forte au moment de l'adolescence (il cherche sa place, son corps change, ses ailes poussent... métaphore peu discrète de cette période !). La question de la maternité/paternité permet aux adultes de se projeter dans l'univers et y trouver leur compte. Les autres valeurs (amour, amitié, mort, etc.) sont universelles et peuvent toucher chaque lecteur. (Voir *Annexes* p.650)

Autrement dit, ce sont bien souvent les éditeurs qui ont une meilleure conception du marché qui classent les œuvres en fonction de la catégorie de leur futur lectorat. On constate aussi que le contenu et la forme de l'œuvre interfèrent tous deux dans le jugement et la catégorisation de celle-ci. En effet, les auteurs destinant leurs œuvres à un public particulier mettent en scène des personnages et des problématiques lui correspondant. C'est ce que confirme Bertrand Ferrier lorsqu'il souligne la possibilité de reconnaître les livres pour la jeunesse par le fait qu'ils mettent en scène de jeunes héros ou que jeunes et enfants se reconnaissent dans les personnages. Il affirme aussi que ces ouvrages plaisent à un jeune public parce qu'ils expriment des leçons de vie et que la narration est adaptée à un jeune public (que ce soit par l'histoire en elle-même ou le vocabulaire employé), etc¹. L'écriture n'est effectivement pas la même selon que le texte est destiné à un public de jeunes ou d'adultes, comme le montre Nathalie Dau :

¹ Bertrand FERRIER, *Les Livres pour la jeunesse, Entre Edition et littérature, op. cit.*, p.210.

Je ne me considère pas comme écrivain pour la jeunesse, même si certains jeunes aimant la lecture et comprenant les registres soutenus sont capables de me lire. Je pense donc destiner mes textes à un lectorat adulte qui a gardé le goût des anciens contes, ceux qui donnaient à la fois à rêver et à frémir. (Voir *Annexes* p.658)

Les stéréotypes et les archétypes d'un genre littéraire sont également pris en compte dans la mesure où ils permettent au lecteur de reconnaître facilement un ouvrage qui lui est destiné : l'état d'esprit du lecteur n'est pas le même selon le type d'œuvre qu'il consomme, ce que confirment les propos d'Erik L'Homme :

J'écris pour un public jeune, particulièrement demandeur d'univers fantastiques et apte à en accepter les différents ingrédients. Pour un jeune lecteur, dont l'imaginaire n'est pas encore bridé, le monde est facilement rempli de magie et de créatures. C'est la fameuse "suspension d'incrédulité" évoquée par Tolkien au sujet des univers féériques. Après, il appartient bien sûr à l'écrivain de proposer un récit juste et cohérent... (Voir *Annexes* p.667)

Chaque genre littéraire crée donc un horizon d'attente dont les auteurs ont conscience, ce qui leur permet d'adapter leur discours au lecteur à qui ils s'adressent par le biais de leurs œuvres. Cet horizon d'attente concerne, d'une part, les thèmes abordés par le récit, et, d'autre part, la forme de celui-ci, comme on vient de le voir au sujet de l'écriture. Autrement dit, le registre et les thématiques peuvent être des moyens de classer les œuvres comme appartenant ou non à la littérature de jeunesse. Toutefois, lorsqu'il est question d'adolescents et de jeunes adultes, la difficulté demeure dans l'hétérogénéité de ce public constitué d'individus maîtrisant plus ou moins bien la langue française et ayant des goûts très disparates.

Mais nous avons vu que la littérature enfantine restait davantage fidèle au merveilleux traditionnel quand les ouvrages pour adolescents et jeunes adultes renouvèlent le genre à travers la fantasy. Il semble également évident que ne sont pas étudiés de la même façon des textes destinés à l'un ou à l'autre de ces publics somme toute très différents dans leurs attentes comme dans leurs capacités littéraires, et ce, même si cela change également d'un individu à l'autre. Danielle Thaler et Alain Jean-Bart expliquent alors :

L'adolescent occupe une place prépondérante dans la littérature de jeunesse, sans doute parce qu'il occupe depuis quelques décennies une place de plus en plus essentielle dans nos sociétés occidentales, tout à la fois espoir et miroir de ces sociétés, visage de leur avenir mais aussi témoin de leur présent et de leur passé récent puisque l'adolescent ne peut pas réfléchir, à travers son image, celle des adultes qui le racontent, car ce sont encore ces derniers qui font la littérature de jeunesse¹.

¹ Danielle THALER, Alain JEAN-BART, *Les Enjeux du roman pour adolescents. Roman historique, roman-miroir, roman d'aventures*, Paris, L'Harmattan, 2002, p.32-33.

Il semble donc d'autant plus intéressant d'étudier la littérature adolescente dans la mesure où elle reflèterait davantage les changements et les mutations opérés par la société contemporaine au sein de l'imaginaire féerique. Les adolescents et les jeunes adultes constituent par ailleurs le principal public des œuvres appartenant au genre de la fantasy qui, en tant qu'évolution du merveilleux, renouvelle pleinement la représentation des personnages féeriques pour leur permettre d'évoquer des thématiques et des problématiques qui concernent la société actuelle.

Pour ce qui est des supports sur lesquels se développent les fictions féeriques contemporaines, il est possible de constater leur diversité qui s'étend des ouvrages papiers traditionnels aux œuvres numériques et audiovisuelles les plus variées. En cela, il semble nécessaire de prendre en compte le caractère intermédial de l'imaginaire féerique puisque chaque support possède des caractéristiques, des problématiques et des modes de diffusion de l'imaginaire qui lui sont propres. Cependant, il sera possible d'établir le lien entre ces différents modes de récits par les thématiques et les personnages qu'ils mettent en scène de façon similaire, ce qui tend à prouver que les clivages de genres et de supports ne s'opposent pas dans leur emploi de la matière féerique, mais plutôt qu'ils se complètent pour en présenter un développement contemporain homogène.

Francophonie

La tradition féerique francophone se distingue des autres folklores et notamment de la culture anglo-saxonne. En effet, les légendes populaires se sont initialement développées dans des zones géographiques très restreintes : ces récits ont d'abord concerné un village, puis une région, avant de s'étendre à des ensembles d'individus de cultures, et surtout de langues, communes. Mais l'histoire de ces sociétés a aussi engendré un développement hétérogène de la Féerie. Ainsi, la France et l'Angleterre, qui ont entretenu des relations tout au long de leurs histoires respectives, possèdent des similitudes dans leurs patrimoines culturels, qu'il s'agisse de récits oraux et écrits ou de personnages que l'on retrouve de part et d'autre de la Manche. Mais ils ont surtout développé des singularités liées à des modes de vie, des événements, des systèmes de croyance ou politiques différents. Il est effectivement possible de constater qu'alors que des auteurs français ont, par exemple, utilisé les contes de fées pour critiquer la monarchie, la famille royale d'Angleterre a quant à elle continué de se présenter comme descendante du roi Arthur... D'ailleurs, la matière de Bretagne, d'origine franco-britannique, n'est pas connue selon les mêmes versions d'un côté ou de l'autre de la Manche. En effet, si

Chrétien de Troyes apparaît comme l'auteur de référence en France, c'est Thomas Malory qui fait autorité pour les anglophones.

Les mouvements de personnes et la progressive mondialisation ont également contribué à une diversification de la culture féerique. Certains auteurs y ont joué un rôle majeur, que ce soit dans l'effacement des divergences entre les traditions ou dans leur accentuation. En France, il semblerait ainsi que les versions des contes proposées par les frères Grimm soient davantage connues des jeunes lecteurs, même si le nom de Perrault leur est plus familier. Bruno Bettelheim affirme, en effet, que la version la plus populaire de *Le Petit Chaperon rouge* est celle des frères Grimm¹. Cela provient du fait que ces derniers ont repris certains textes qui avaient déjà été publiés par Perrault, ce qui s'explique par l'origine huguenote des personnes auprès de qui les deux frères ont collecté les récits. Mais surtout, ce sont les modifications apportées par les frères Grimm qui semblent davantage s'adapter au jeune public qui en préfère naturellement des versions moins cruelles, comme l'explique notamment Christiane Connan-Pintado lorsqu'elle déclare que « la version des Grimm s'adapte mieux au jeune public par la réparation qu'elle ajoute au dénouement abrupt et cruel de Perrault, ce qui assurera son succès ultérieur dans l'édition pour la jeunesse² ».

Par ailleurs, certains auteurs anglo-saxons seront forcément évoqués au cours de ce travail dans la mesure où ils ont fortement marqué la culture féerique internationale. C'est notamment le cas de W. Shakespeare, L. Carroll, J. R. R. Tolkien et J. K. Rowling, que les auteurs francophones ont lus et dont ils s'inspirent plus ou moins directement.

Toutes les régions ne possèdent pas non plus une tradition féerique de même ampleur : si la Bretagne ou la Belgique conservent encore un fort patrimoine traditionnel, d'autres ont peu à peu oublié les récits qui ont constitué leur imaginaire local. Mais la mise à l'écrit de ces légendes et l'évolution littéraire ont renouvelé la représentation des personnages féeriques pour les faire renaître à travers la fantasy : il faut d'ailleurs noter qu'en Belgique d'abord, puis en France, la culture de la bande dessinée a eu une très forte influence sur ce renouvellement.

Au contraire, la francophonie postcoloniale conserve une tradition féerique principalement orale ne permettant pas à la fantasy locale de s'y développer : si des auteurs européens ou américains ont, par exemple, mis en scène leurs textes dans des contextes africains – comme c'est le cas de *Le Trône d'ébène* de Thomas Day –, peu d'auteurs indigènes ont écrit d'œuvres clairement identifiées comme étant fantasystes, et encore moins

¹ Bruno BETTELHEIM, *La Psychanalyse des contes de fées*, op. cit., p.254.

² Christiane CONNAN-PINTADO, « Réception et diffusion des Contes des frères Grimm en France », p.22-90, dans Christiane CONNAN-PINTADO, Catherine TAUVERON (dir.), *Fortune des Contes des Grimm en France*, Clermont-Ferrand, Presses Universitaires Blaise Pascal, 2013, p.42.

de textes francophones mettant en scène des personnages féeriques. M'buze Noogwani Ataye Mieke Momi, avec *Les Chroniques de l'empire Ntu*, est ainsi l'un des seuls auteurs francophones issus du continent africain à s'être essayé à l'*heroic fantasy* à travers une œuvre qui a pour projet de « créer une autre projection des africains sur l'Afrique, et sur eux-mêmes, par le biais de la culture et des arts¹ ». Cependant, il est important de noter que, d'une part, si l'auteur est né à Kinshasa, il réside actuellement en Belgique où il a fondé une association visant à valoriser la culture africaine. Outre cet impact de l'Afrique, et plus précisément de la tradition congolaise, sur sa vision du monde et, de fait, sur son écriture, l'auteur s'est aussi nourri de l'imaginaire occidental, et notamment belge et anglo-saxon. C'est ce que confirme son site internet sur lequel il est expliqué :

Les Chroniques de l'Empire Ntu : une œuvre épique en trois volumes, inspirée aussi bien des légendes africaines, de l'histoire connue de l'Afrique ainsi que des romans de JRR Tolkien et Georges R.R. Martin. De l'influence visuelle de ces deux chefs d'œuvre de la littérature fantastique, une nouvelle facette de son immense talent d'écriture est ainsi née².

En cela, son choix d'écrire de la fantasy pourrait s'expliquer par le contexte de vie actuelle de l'auteur, à savoir la Belgique, quand la thématique qu'il développe à travers son texte découlerait davantage de ses origines congolaises. C'est ainsi que Momi met en scène des personnages appartenant au bestiaire et au panthéon congolais. On y trouve ainsi des personnages hybrides tels que des hommes hyènes (Momi, 2015, p.67), et des divinités créatrices comme Afhika la *Mère-des-Terres* et Afulani la *Mère-Des-vents* (*idem*, p.15). Y apparaissent également des personnages qui s'approchent davantage du Petit Peuple féerique, à l'image des Owo, « esprits de la terre, qui se manifestent dans le sable, les pierres, les rochers. Servent de messagers aux initiés à la *Croyance Ancienne* » (Momi, 2013, p.309). Ces entités rappellent par exemple les Élémentaires des croyances cabalistiques, aujourd'hui réinvestis par la fantasy au sein du Petit Peuple féerique. Toutefois, l'œuvre de Momi ne sera pas utilisée dans notre corpus dans la mesure où ces personnages ne correspondent pas à la définition du Petit Peuple en tant que personnages à la fois féeriques et humanoïdes (dans la mesure où ils sont présentés comme étant des esprits, c'est-à-dire qu'ils ne sont pas physiques).

Pareillement, le jeune Anys Mezzaour, souvent considéré comme étant le premier auteur

¹ Éditions Sources du Nil, « Momi » [en ligne], consulté le 03 décembre 2015. URL : <http://www.editions-sources-du-nil.fr/Momi.htm>.

² *Les Chroniques de l'Empire Ntu*, « L'auteur » [en ligne], consulté le 03 décembre 2015. URL : <http://mbuze.com/ntu/auteur/>.

algérien de fantasy¹ pour sa trilogie *Le Lien des Temps*, réside actuellement en France où il effectue des études en anglais et en science-politique, ce qui témoigne d'une connaissance de la culture française et anglo-saxonne. Sur son site internet, il explique d'ailleurs que ses sources d'inspiration ne sont autres que J.K. Rowling, Alexandre Dumas, Georges R.R. Martin, Dan Brown et Ken Follet², ce qui confirme cette théorie. Anys Mezzaour a, quant à lui, mis en scène le bestiaire féérique tel qu'il apparaît dans la fantasy contemporaine. Cependant, sa série n'étant pas encore accessible en France, elle ne sera pas non plus comprise dans notre corpus, malgré l'intérêt qu'elle aurait pu lui apporter.

Ainsi, certaines cultures semblent davantage propices que d'autres au développement d'un imaginaire fantasyste, ce qui pourrait être lié à la ténacité du folklore oral qui ne paraît pas nécessiter de mise à l'écrit, et encore moins de renouvellement, pour continuer à être diffusé. Le colonialisme n'est peut-être pas non plus pour rien dans ce phénomène dans la mesure où il apparaît comme logique pour ces populations de valoriser leur folklore traditionnel en le développant dans des dialectes locaux, plutôt que dans les langues de ceux qui leur ont imposé, des années durant, leurs propres cultures, aux dépens de celles qu'ils se sont forgées au fil des siècles...

En ce qui concerne la fantasy québécoise francophone, celle-ci connaît un parcours similaire à celle qui se développe sur le territoire français : si elle a commencé son développement à travers des œuvres éparses publiées dans diverses maisons d'édition, la fantasy n'apparaît comme pleinement reconnue qu'à partir de 1996, année de la création d'Alire, première maison d'édition spécialisée dans le genre. Avant cela, la majeure partie des ouvrages de fantasy était traduite de l'anglais ou lue en version originale. Les auteurs québécois n'ignorent donc pas le corpus anglo-saxon, connaissance accentuée par l'hétérogénéité culturelle du Canada qui, contrairement à la France, n'a pas qu'une unique langue officielle, la plus grande partie de ses habitants étant anglophone. Mais une visite des librairies de Montréal permet de constater que les maisons d'édition françaises telles que Bragelonne y vendent la plupart de leurs ouvrages³. D'après les propos du directeur de la revue *Solaris*, rapportés par Marie Labrecque, il semblerait d'ailleurs que la fantasy française ou arrivée de France (par les traductions) aurait initialement dominé le marché québécois. Mais il souligne le fait que la fantasy est actuellement en train de :

¹ A. H. BOUCHRA, « Anys Mezzaour, Ecrivain, à l'expression "J'ai imaginé une toute autre planète" », *L'Expression* [en ligne], Mardi 28 juillet 2015, consulté le 03 décembre 2015. URL : <http://www.lexpressiondz.com/culture/221572-j-ai-imaginer-une-toute-autre-planete.html>.

² Anys Mezzaour, « A propos de moi », site internet de l'auteur [en ligne], consulté le 03 décembre 2015. URL : <https://mezzaouranys.wordpress.com/a-propos-de-moi/>.

³ Phénomène constaté lors d'un séjour au Québec en mai 2014.

[...] prendre sa place dans le corpus québécois. C'était un peu anormal qu'il n'y ait pas d'auteurs de fantasy ici. Ça faisait partie de notre colonisation littéraire : les gens considéraient qu'un genre, c'était quelque chose d'étranger. C'était de la littérature anglo-saxonne traduite en France, et dompée [*sic*] au Québec. Même si cette perception perdure chez le grand public, ça commence à changer. Cette diversification des genres représente une évolution saine et naturelle de la littérature québécoise¹.

Autrement dit, le champ littéraire féerique québécois serait en pleine métamorphose, bouleversement causé par le développement d'un corpus national, ou plus exactement, régional dans la mesure où la divergence linguistique marque une fracture entre la littérature canadienne anglophone et celle d'expression française. Le pays semble aussi concerné par un développement important de la fantasy au cours des dernières années : le nombre de manuscrits reçus par la maison d'édition Alire aurait ainsi doublé depuis 1996², ce qui profite majoritairement aux auteurs locaux, même si quelques français ont également bénéficié de ce phénomène pour se faire publier dans des éditions québécoises, comme c'est par exemple le cas d'Élodie Tirel pour sa série *L'Elfe de lune*.

Cette diversité culturelle qui semble caractériser le champ littéraire québécois est aussi revendiquée par Dynah Psyché, auteure d'origine martiniquaise notamment connue pour avoir écrit la série *Gaïg*. En effet, la fantasy représente pour elle un genre permettant à toutes sortes de peuples d'évoluer librement³, intérêt qui rejoint d'une certaine façon le parcours personnel de l'auteure présenté de la sorte sur le site internet des éditions Ricochet-jeunes :

Professeur de français, bibliothécaire, Dynah Psyché a toujours aimé les livres, la littérature et cette langue créole qu'elle n'avait pas le droit de parler quand elle était petite fille, à la Martinique où elle est née. Les contes antillais lui étaient racontés par sa grand-mère au même titre que ceux de Perrault ou d'Andersen. Pour elle, toute la richesse du monde antillais vient de ce mélange. Elle vit à Montréal⁴.

De cette présentation, il ressort la diversité culturelle qui a nourri l'auteure pendant son enfance en Martinique, île sur laquelle cohabitent les traditions européennes et antillaises. Toutefois, les traditions culturelles des Antilles ont été officiellement restreintes jusqu'en 1946 par l'interdiction du créole, parler issu d'une déformation du français par l'influence des langues maternelles des indigènes insulaires. Aujourd'hui encore, il est d'ailleurs possible d'y constater un clivage entre le créole et le français « synonyme de prestige et de réussite

¹ Marie LABRECQUE, « La Fantasy à la québécoise » [en ligne], *Entre les Lignes : Le Plaisir de lire au Québec*, vol. 5, n° 1, p. 26-28, consulté le 03 décembre 2015, 2008. URL : <http://id.erudit.org/iderudit/10793ac>.

² *Ibid.*

³ Éditions Michel Quintin, « Dynah Psyché », « Créateurs et créatrices », site internet de la maison d'édition [en ligne], consulté le 03 décembre 2015. URL : <http://www.editionsmichelquintin.ca/createurs/93-dynah-psyche.html>.

⁴ Éditions Ricochet-jeunes, « Dynah Psyché », « Les Auteurs », site internet de la maison d'édition [en ligne], consulté le 03 décembre 2015. URL : <http://www.ricochet-jeunes.org/auteurs/initiale/P/auteur/8089-dynah-psyche>.

sociale¹ ». Ainsi, cette problématique linguistique qui paraît être au cœur de l’interculturalité antillaise, rejoint notre théorie sur le développement limité d’une fantasy francophone africaine : il s’agit également d’un problème d’identité culturelle alliant une langue à son imaginaire et *vice versa*. Or, il est possible de constater que les personnages mis en scène dans *Gaïg* sont avant tout d’origine européenne comme en témoignent les Dryades, Floups, Licornes, Nains, Pookahs, Salamandres et Sirènes. Seules les Murènes, poissons résidant dans les cavités rocailleuses des littoraux, rappellent l’origine insulaire de l’auteure.

Il semble donc que la culture européenne soit à l’origine de l’imaginaire propre à la fantasy, bien que celui-ci se soit peu à peu nourri de diverses traditions culturelles. A ce jour, ce sont majoritairement des auteurs occidentaux qui écrivent de la fantasy en s’appropriant un folklore international. Il est effectivement possible de noter que si les motifs mythologiques issus des traditions des natifs américains sont par exemple réinvestis par les auteurs, notamment étatsuniens et canadiens, ces récits sont rédigés par des occidentaux et non des membres des sociétés concernées par ces imaginaires. Les exemples précédents nous prouvent qu’il en est de même des traditions africaines et antillaises, et un regard critique sur la fantasy mondiale montrera que les auteurs anglo-saxons se sont également réapproprié les motifs des autres régions du monde telles que l’Asie ou l’Amérique du Sud.

La fantasy pourrait donc être considérée comme un genre littéraire principalement occidental, s’inscrivant dans une tradition culturelle d’origine européenne dans la lignée des mythologies et des contes populaires qui s’y sont développés au cours du temps. Cette culture traditionnelle initialement orale se serait alors transformée par sa mise à l’écrit qui lui a par la suite permis de ne plus se restreindre à un imaginaire folklorique local. C’est alors que les auteurs ont pu s’inspirer d’autres traditions populaires, allant jusqu’à se créer un personnel et des types de mondes qui n’ont jamais eu d’existence mythologique.

La fantasy, et notamment la littérature féerique, apparaissent alors comme les marqueurs d’une identité sociale singulière dont elles rappellent les origines tout en s’en détachant par une orientation littéraire qui privilégie l’ambiance et l’esthétique sur la fidélité du texte vis-à-vis de ses sources traditionnelles. Ce phénomène entre d’autant plus en compte que le genre participe à une entreprise de culture de masse globalisée et globalisante : le cinéma hollywoodien diffusé à travers le monde, la traduction des textes anglo-saxons dont les ventes sont privilégiées par les maisons d’édition locales grâce à leur succès déjà établi dans leurs pays d’origine, et le mélange des folklores présents dans ces œuvres, participent à la

¹ Carole DIETRICH, « Le Créole à la Réunion : Au-Delà des Enjeux linguistiques », *Africultures* [en ligne], consulté le 03 décembre 2015. URL : <http://www.africultures.com/php/?nav=article&no=11638>.

construction d'un imaginaire mondialisé en regard duquel certains pays ou régions semblent vouloir affirmer leur distinction identitaire à travers la publication d'ouvrages qui reprennent des légendes locales rédigées par des auteurs indigènes. Mais lorsqu'ils font le choix de la fantasy, les auteurs choisissent également de donner une nouvelle dimension à leurs récits qui se démarquent alors de la tradition folklorique en s'adaptant aux problématiques sociales et culturelles de leur lectorat, ainsi qu'aux contraintes esthétiques du genre.

A travers ce travail, il ne s'agira pas de déterminer une singularité linguistique propre à la francophonie, mais de comprendre ce qui caractérise la fantasy féerique francophone en tant que corpus principalement nourri par une tradition franco-belge, mais nécessairement influencé par une matière anglo-saxonne qui domine largement l'imaginaire fantasyste mondial. Ce corpus semble ainsi constituer un ensemble cohérent, ne serait-ce que grâce à une tradition folklorique et littéraire en partie identique, causée, d'une part, par l'origine des colons francophones qui se sont établis sur les autres continents et, d'autre part, par cette globalisation de l'imaginaire culturel de masse. Il sera alors possible de constater que ce corpus rassemble également des œuvres qui développent des problématiques et des thématiques similaires.

Méthodologie

Pour établir le corpus sur lequel est basée cette étude, il a été décidé de choisir un ensemble de textes aussi large que possible, afin de prendre en compte les différents types de représentations observables aujourd'hui. Ont ainsi été sélectionnés des monographies, des séries, des romans, des bandes dessinées, des nouvelles, des réécritures et des récits inédits, tirant plutôt sur le merveilleux ou la fantasy, des textes connaissant plus ou moins de succès, d'auteurs plus ou moins connus. Ont également été privilégiés des textes abordant des thématiques concernant tout particulièrement le public adolescent – telles que des héros participant à des quêtes initiatiques –, ou mettant en scène de jeunes protagonistes.

Pour constituer cet ensemble d'œuvres, nous avons décidé de nous intéresser aux ouvrages qui sont lus de façon effective par le lectorat de la fantasy francophone contemporaine. Pour ce faire, nous avons d'abord consulté les forums, les blogs et les sites internet consacrés à ce genre littéraire. Nous avons ainsi interrogé les internautes sur leurs lectures afin de trouver parmi celles-ci des textes mettant en scène le Petit Peuple féerique¹.

¹ Nous avons notamment interrogé les membres des forums *Les Songes du Crépuscule* (URL : <http://songes-du-crepuscule.naturalforum.net/>) et *Lecture Imaginaire* (URL : <http://lecture-imaginaire.forumactif.org/>).

Nous avons également sondé les sites internet proposant des chroniques sur ce type de textes tels que *ActuSF*, un webzine francophone consacré à l'actualité des littératures et du cinéma de l'imaginaire, sur lequel se trouve notamment la rubrique « Un mois de lecture » dans laquelle Anne Besson présente les différents ouvrages qu'elle lit¹. Les maisons d'édition ne divulguant pas les chiffres de leurs ventes, nous avons demandé aux libraires quelles œuvres francophones mettant en scène des personnages féeriques sont achetées par des adolescents. Nous avons aussi visité plusieurs salons et festivals portant sur les thématiques qui nous intéressent afin de voir quels étaient les auteurs invités. Cela nous a permis de mettre en avant leurs ouvrages dans la mesure où ceux-ci rencontrent un certain succès auprès du public, comme le suggère le nombre important de visiteurs pour ce type d'événements : ainsi, l'édition 2013 du festival *Trolls & Légendes* organisée à Mons (Belgique) a par exemple rassemblé 22500 visiteurs en trois jours². Enfin, nous avons utilisé des mots clefs sur les moteurs de recherche afin d'élargir davantage le corpus établi : cela nous a permis de nous rendre compte du grand nombre d'ouvrages ayant pour thème la féerie.

Il a ensuite été nécessaire de faire des choix en privilégiant les textes dans lesquels le Petit Peuple a une certaine importance : nous avons par exemple ignoré *Gagner la Guerre* de Jean-Philippe Jaworski, ouvrage de 980 pages dans lequel les Elfes ne sont qu'une allusion. En outre, il est parfois difficile de déterminer l'importance, voire l'existence, du Petit Peuple féerique dans un ouvrage avant de l'avoir lu. Dès lors, ont été avantagées les œuvres facilement identifiables quant à leur utilisation de ce type de personnages.

Le travail d'enquête qui nous a permis de mettre en place le corpus sur lequel nous avons basé notre étude s'est poursuivi tout au long du travail de recherche. Il a été complété avec des ouvrages ayant été publiés après 2012. Toutefois, la plupart des textes choisis sont plus anciens, et notamment ceux qui constituent notre corpus primaire, c'est-à-dire les œuvres sur lesquelles repose la part la plus importante de notre thèse. Nous avons ainsi choisi de dégager une dizaine d'auteurs dont les œuvres semblent représentatives de la représentation du Petit Peuple féerique dans les fictions de jeunesse francophone contemporaine.

Pierre Dubois, d'abord, grâce à son rôle dans le renouvellement contemporain de la Féerie, à travers la création de la notion d'elficologie et des œuvres qui allient une authenticité folklorique aux goûts et aux problématiques modernes.

Nous nous sommes aussi tout particulièrement intéressée aux œuvres de Nadia Coste

¹ Anne BESSON, « Un mois de lecture », *ActuSF* [en ligne], URL : <http://www.actusf.com/spip/Un-mois-de-lecture-Anne-Besson,13792.html>.

² Site internet du festival *Trolls & Légendes*, consulté le 04 janvier 2016. URL : <http://www.trolls-et-legendes.be/2013/index-f.htm>.

(*Fedeylins*) et de John Lang (*Le Donjon de Naheulbeuk*) à partir desquelles nous avons développé notre étude de cas. La première a été choisie pour son originalité qui offre un total renouvellement de la matière féerique, alors que la seconde, se déclinant de façon crossmédiate, nous a donné la possibilité d'étudier les enjeux d'une culture populaire qui n'est aujourd'hui plus restreinte à un support artistique en particulier.

Si nous nous sommes intéressés à *Le Livre des étoiles* d'Erik L'Homme, c'est parce que ce dernier est aujourd'hui un auteur largement reconnu du public et des critiques. Sa trilogie a notamment connu un grand succès et fait désormais partie des classiques de la littérature de jeunesse francophone contemporaine. Il en est de même pour Pierre Bordage et Pierre Pevél qui sont aujourd'hui des figures incontournables de la fantasy francophone, c'est pourquoi nous avons décidé d'inclure les premiers tomes de leurs séries féeriques (respectivement *L'Enjamineur* et *Le Paris des Merveilles*) dont les récits se situent tous deux dans des contextes pseudo-historiques forts intéressants pour étudier la temporalité de l'imaginaire merveilleux moderne.

Nathalie Dau est quant à elle spécialisée dans l'écriture d'œuvres féeriques qu'elle pare d'une poésie rappelant la saveur des récits mythiques. Ses nouvelles et son roman sont ainsi fortement inspirés d'une conception plus traditionnelle du merveilleux auquel les personnages féeriques donnent sens plutôt qu'ils ne l'ornementent.

Requiem pour elfe noir et *Galymède, fée blanche, ombre de Thym* ont été choisis pour leur originalité : les deux œuvres ont pour protagonistes des membres du Petit Peuple féerique en quête identitaires, ce qui témoigne du changement de paradigme opéré par la littérature contemporaine. En effet, en devenant des figures centrales de l'imaginaire, en passant de personnages secondaires à personnages principaux, les êtres féeriques semblent ainsi illustrer une remise en cause de toutes les valeurs de notre société qui ressentirait le besoin de s'émerveiller de nouveau pour se reconstruire sur des bases solides.

Quand les Dieux buvaient témoigne également des changements contemporains de l'imaginaire féerique, mais par son biais, Catherine Dufour prend le contre-pied du corpus principal en se jouant de ces stéréotypes pour proposer une réécriture parodique des contes populaires, renforçant alors la dimension métaphorique des textes en donnant au lecteur la possibilité de porter un regard critique sur sa société. Le besoin d'émerveillement rejoint donc le besoin de rire d'un quotidien peut-être un peu trop terne.

Enfin, dans *Filles de Lune*, Élisabeth Tremblay propose une représentation féminine et québécoise de la féerie francophone. Et si les membres du Petit Peuple y occupent une place secondaire par rapport aux protagonistes humains, le récit marque bien les rapports entre les

mondes propres à la fantasy moderne. La vision féminine de l'auteur lui permet également d'insister sur l'aspect sentimental et sur les relations entre les individus, comme si l'entrée dans un monde féerique pouvait mettre en place une sorte de huis clos que pourrait juger le lecteur avec un œil extérieur. Quant à la nationalité d'Élisabeth Tremblay, elle lui permet aussi de se détacher de la tradition franco-belge dans la mesure où le Québec, par son contexte historique et géopolitique est moins rattaché au folklore que ne le sont les pays européens : les Québécois ont dû se créer de toute pièce une culture et un folklore pour se construire une identité propre parce qu'ils résident dans un pays majoritairement anglophone dont ils ne sont pas initialement originaires.

En ce qui concerne notre corpus secondaire, il regroupe toutes les autres œuvres que nous avons citées au cours de l'étude afin d'infirmer ou de confirmer nos hypothèses. Il témoigne aussi de la diversité effective de l'imaginaire francophone contemporain à destination de la jeunesse.

PREMIÈRE PARTIE :
DU RÉEL À LA FÉERIE : LE PETIT
PEUPLE OU L'IMAGINAIRE DE
L'INTERMÉDIAIRE

Le Petit Peuple féerique est un motif récurrent dans l'imaginaire occidental, et plus largement dans l'imaginaire mondial dont il semble être l'une des variantes d'une thématique mythico-merveilleuse appartenant à l'imaginaire primitif de l'humanité qui se plaît dès lors à la redéployer et à la renouveler constamment. Il nous a paru intéressant de chercher à comprendre comment un même motif pouvait se répéter de la sorte sans pour autant se dénaturer totalement dans la mesure où, si leur représentation a évolué au cours du temps, les personnages féeriques ont conservé certaines de leurs caractéristiques primitives et ils sont encore parfois très proches de leurs versions beaucoup plus anciennes. Nous avons alors émis l'hypothèse selon laquelle l'évolution de la représentation du Petit Peuple féerique serait liée à la nature hybride de ce personnel merveilleux.

Pour étudier et développer cette hypothèse, nous avons choisi de nous intéresser à la fonction du personnel féerique dans les œuvres en tant qu'ensemble homogène. C'est-à-dire qu'il n'a pas été question d'observer le rôle de tel ou tel type de figure dans les ouvrages, mais nous avons travaillé sur la place occupée par le Petit Peuple féerique de façon générale dans les textes.

Trois questions principales ont alors été mises en évidence :

- Comment ces personnages sont-ils représentés physiquement ?
- Quelles sont leurs spécificités par rapport aux autres personnages qui sont également présents dans les œuvres ?
- Comment fonctionne leur monde et quel lien entretiennent-ils avec lui ?

Il s'agit donc d'établir un rapport entre la nature et la fonction des personnages pour démontrer que le développement et le renouvellement contemporains des fictions féeriques sont en lien avec le rôle premier de l'art, à savoir la transmission d'un message à laquelle on associe une dimension divertissante, attrayante, mise en place par le caractère esthétique de l'œuvre.

A travers cette étude, il faudra justifier l'importance du Petit Peuple féerique dans l'imaginaire contemporain par sa capacité métaphorique qui lui permet d'être un outil pour la transmission des messages, plutôt qu'une illustration de ces derniers. Autrement dit, le fait que les contes traditionnels sont souvent qualifiés comme étant *de fées*, traduit l'importance du personnel féerique qui semble personnifier les enjeux mis en place par le genre merveilleux. Le Petit Peuple féerique serait alors représentatif du monde et des récits qui le mettent en scène. Par mise en abyme, il apparaît comme étant le reflet de la société qui le renouvelle. Celle-ci tentant, par le biais artistique, de témoigner des changements et des mutations auxquels elle doit faire face à l'heure actuelle...

La première partie de notre exposé tend à montrer que le merveilleux contemporain repose sur un phénomène d'écart, de décalage entre différents référentiels : il y a une fracture entre le monde humain et celui des personnages féeriques qui peut être marquée autant par une frontière physique que symbolique. Cette dernière se caractérise par la mise en place de procédés rhétoriques qui font constamment basculer la fiction entre deux univers. Le Petit Peuple féerique personnifie alors ce phénomène en se situant sur cette frontière, sur le point de basculement entre les deux ensembles que représentent le monde réel et le Merveilleux. Le peuple féerique serait donc un personnel fantastique, déclencheur du passage entre les mondes du protagoniste et à travers lui, du public des œuvres. C'est ce dont témoignent notamment son comportement et ses caractéristiques physiques qui constituent sa nature propre.

La seconde partie de cette étude sur le rôle d'intermédiaire du Petit Peuple féerique est davantage fondée sur la complexité des rapports entre les différents univers présentés dans ou par le biais des œuvres et qui ne semblent pas tant se définir comme étant des mondes parallèles que comme les ensembles d'une structure de l'imaginaire disposant de plusieurs niveaux de lecture et de divers degrés d'interprétation.

Pour étudier et développer cette hypothèse, nous avons choisi de nous intéresser à la façon dont les fictions féeriques permettent à leur public un voyage fictionnel sur plusieurs degrés. Trois questions principales se détachent alors de cette problématique :

- Comment les protagonistes, et par leur biais les lecteurs, pénètrent-ils dans les autres mondes qui apparaissent dans les œuvres féeriques et que l'on peut qualifier de mondes seconds ?
- Comment ces derniers sont-ils (re)présentés dans les œuvres ?
- Comment interpréter les voyages dans l'imaginaire que proposent les œuvres féeriques, qu'apportent-ils au public ?

Il s'agit donc de se questionner sur les procédés d'immersion fictionnelle dans les œuvres et de se demander comment le Petit Peuple féerique agit comme un vecteur qui unit les différents paliers qu'elle met en place. Il semblerait alors que l'immersion fictionnelle possède une importance non négligeable dans la conception et dans le succès des ouvrages. C'est leur rôle dans le procédé d'immersion fictionnelle qui démontrerait alors tout l'intérêt des personnages féeriques dans les œuvres contemporaines. Celles-ci sont effectivement guidées par les phénomènes de mode et de culture de masse qui constituent la conjoncture actuelle de la création et de la diffusion artistiques. Il faut donc que les récits plaisent au public pour permettre aux auteurs de vivre de leur art. Pour ce faire, il semblerait que plus les lecteurs sont en mesure de se reconnaître dans les personnages ou dans leurs quêtes, de

s'immerger dans les œuvres, plus celles-ci connaîtraient du succès.

En cela, l'imaginaire féérique apparaît comme une matière première, une matière brute qui appartient à l'inconscient collectif, permettant à l'humanité de matérialiser des idées et des problématiques en s'adaptant aux besoins de chaque époque et de chaque civilisation, d'où son renouvellement constant.

CHAPITRE 1 : LE PETIT PEUPLE D'ENTRE LES MONDES

Lorsque, chez J. M. Barrie, Peter Pan apprend à Wendy que les Fées sont nées au premier éclat de rire d'un enfant et qu'elles disparaissent quand celui-ci ne croit plus en leur existence, est évoqué le rapport entre le monde imaginaire, et plus précisément la Féerie, et le monde réel. Le premier semble alors n'exister que par rapport au second, dont il apparaît comme une sorte d'échappatoire, comme une fenêtre laissée ouverte qui permet de fuir la réalité en suivant une créature féerique.

Le passage d'un monde à l'autre est un élément récurrent dans les fictions de l'imaginaire populaire. Il est aussi bien développé dans les récits mythologiques et folkloriques traditionnels que dans la littérature moderne. La construction d'univers affranchis des normes et des lois rationnelles serait même un topos de l'imaginaire du surnaturel, puisque, comme le souligne Christian Chelebourg, celui-ci « procède d'une activité cosmogonique de la *fonction de l'irréel* requérant la créance en des mondes autonomes, conçus au mépris des lois ordinaires de la nature. Il résulte d'une rêverie créatrice de mondes, fussent-ils impossibles [...] »¹. Dès lors, il semblerait que l'entrée dans l'imaginaire *via* la fiction introduit le lecteur/spectateur dans une mise en abyme d'univers enchâssés. Ces derniers demeurent toutefois séparés par des hiatus, dans la mesure où leurs caractéristiques physiques et temporelles diffèrent à tel point qu'ils en deviennent parfois imperméables les uns aux autres. Cette étanchéité est d'autant plus importante dans les ouvrages contemporains que la magie y est perçue par le lectorat comme étrangère à son monde de référence qu'il considère comme étant *le réel*.

Il existe cependant des individus capables de traverser les frontières entre les mondes pour y modifier le cours des événements. C'est le cas des membres du Petit Peuple féerique qui peuvent être considérés comme des passeurs permettant aux Hommes d'entrer en contact avec un ou des monde(s) possible(s), que ce soit de façon intra ou extradiégétique – à travers le protagoniste ou l'acte de lecture. Il semble alors possible d'interpréter la présence de ces personnages dans les œuvres comme un moyen de symboliser la richesse des frontières par leur capacité à les traverser. Ils permettent ainsi aux mondes mis en parallèle de se remettre en question, de s'imprégner les uns des autres, et par là même, de s'enrichir par ces échanges.

¹ Christian CHELEBOURG, *Le Surnaturel, Poétique et écriture*, Paris, Armand Colin, 2006, p.19.

1. Dispositifs féeriques

Les incipits des ouvrages appartenant aux littératures dites de l'imaginaire mettent généralement en scène des protagonistes qui se lancent dans une aventure. La quête qui s'en suit prend, quant à elle, souvent la forme d'un cheminement, réel ou métaphorique. Il s'agit donc de suivre une route sans savoir où elle conduit, ce dont témoigne Bilbo mettant en garde Frodo au début de *The Lord of the Rings* : « “C'est une affaire dangereuse, Frodo, de franchir la porte”, disait-il. “Vous prenez la Route, et si vous ne retenez pas vos pieds, il est impossible de savoir jusqu'où vous pourrez être entraîné¹.” » Cet exemple illustre l'incertitude que représente le départ pour l'aventure, et il n'est pas choisi par hasard dans la mesure où les deux personnages ne sont autres que des Hobbits, c'est-à-dire des créations de Tolkien forgées sur le modèle du Petit Peuple. D'une manière générale, les personnages de ce type jouent, quand ils ne sont pas eux-mêmes les protagonistes des récits, un rôle majeur dans le départ pour l'aventure des personnages principaux. Cela correspond à une entrée dans un monde merveilleux qui diffère de l'univers de référence dont provient le héros. Que ce soit dans les contes traditionnels ou dans les œuvres contemporaines, il est ainsi possible d'observer des marraines Fées qui guident leurs filleuls dans une quête initiatique (*Peau d'Âne* ; *Pinocchio*), ou des groupes de Nains accompagnant quelques individus dans des péripéties qu'ils n'ont pas souhaitées (*Blanche Neige* [*Schneewittchen*] ; *The Hobbit*). Il s'agit dès lors d'étudier le rôle du Petit Peuple dans la traversée des frontières entre les mondes.

D'abord, il faut constater que si les membres du Petit Peuple jouent un rôle majeur dans le passage d'un monde réel à un monde de l'imaginaire, c'est qu'ils figurent l'entre-deux, qu'ils personnifient l'écart entre les différents univers mis en parallèle dans les œuvres.

Ainsi, dans le roman *La Sève et le Givre*, Angharad, fille d'une Dryade et du Seigneur du Verglas, nous est ainsi présentée comme étant née « entre les mondes, née entre les Portes, au moment où les seuils sont abolis entre l'univers de chair et celui [du] peuple. Née avec la nuit, et avec l'hiver, car c'est [...] en ce jour que le règne de la saison sombre commence » (Silhol, 2002, p.186). Notons justement que ce passage vers la saison sombre est rituellement célébré chez les Celtes à l'occasion de Samain, période de l'année pendant laquelle notre univers s'ouvrirait sur l'Outre Monde, lieu des morts et des créatures fantastiques. Il s'agit d'une thématique que l'on retrouve de façon récurrente dans les ouvrages de fantasy et qui témoigne, dès lors, du lien étroit qui sépare la littérature contemporaine et les croyances

¹ « “It's a dangerous business, Frodo, going out of your door”, he used to say. “You step into the Road, and if you don't keep your feet, there is no knowing where you might be swept off to” ». John Ronald Reuel TOLKIEN, *The Lord of the Rings, First Part, The Fellowship of The Ring* (1954), Boston, New York, Houghton Mifflin, 1994, p.72.

ancestrales. La protagoniste est ici hybride, dans le sens où elle est issue de l'union de deux créatures appartenant à des espèces distinctes. Par sa naissance et ses caractéristiques particulières, elle apparaît donc comme une personnification de la frontière entre le réel et un autre monde.

Cet univers second apparaît également dans les œuvres comme une sorte d'autre côté du miroir reflétant un passé incertain dont il ne resterait aujourd'hui que des légendes. Les créatures féeriques en seraient alors les vestiges, comme l'illustrent de nombreux romans tels que *L'Apprentie de Merlin* (Clavel, 2012) où elles semblent symboliser l'Ancien Monde qui a précédé la venue au pouvoir d'Arthur et l'avènement du christianisme. Pareillement, dans *L'Enjamineur* ces créatures apparaissent comme les représentantes d'un passé qui serait celui d'avant la Révolution Française, tel qu'en témoigne un personnage :

L'ancien monde. L'disent que tchette révolution apporte les Lumières. Les lumières font reculer l'obscurité, tu comprends ? Et l'ancien monde a besoin des ténèbres comme la terre a besoin d'eau. L'obscur est le refuge des créatures des légendes et des songes. (Bordage, T1, 2009, p.147)

Parce qu'elles proviennent de traditions ancestrales, les créatures féeriques apparaissent donc comme les vestiges d'un monde ancien où les Hommes avaient d'autres modes de vie, d'autres croyances.

Pareillement, dans la bande dessinée *Fée et tendres automates*, le récit se déroule dans un univers post-apocalyptique, lui aussi bâti sur les ruines d'un ancien monde présenté comme un passé idéal totalement opposé au temps dans lequel évoluent les personnages. Et l'un d'eux s'adresse justement à la Fée dont il est question de la manière suivante :

Seul le monde d'irréalité d'où tu viens te sied, le réel ne peut convenir aux êtres doués de douceur [...]. Tu viens d'un temps oublié... un temps où les regards se posaient sur la rosée, où la forêt courait sur les terres et les buissons dansaient sous nos pieds... (Téhy, T3, 2003, p.31)

On le voit à travers ces exemples, les personnages féeriques peuvent symboliser un univers passéiste idéalisé en contradiction totale avec le présent. Leur présence dans les textes apparaît comme un moyen de perpétuer la mémoire de cette époque et les valeurs positives dont on la fait porte-parole auprès d'une civilisation contemporaine qui les aurait perdues. Le passage d'un monde à l'autre, que ce soit pour ces personnages qui évoluent entre les deux univers, ou pour le lecteur qui s'y rend par le biais de sa lecture, permet donc de mettre en opposition l'Autre Monde et celui des Hommes, afin que ces derniers puissent porter un regard critique sur leur société. Il s'agit aussi de passer d'un monde lumineux à un univers obscur d'où la grande probabilité, selon les légendes encore reprises aujourd'hui, de

rencontrer les êtres féeriques à la tombée de la nuit. L'ombre dans laquelle se réfugient les membres du Petit Peuple serait le symbole de la part sombre en chacun de nous – l'ombre intérieure dont parle Jung¹ – mais également de celle de l'humanité : sa tentative d'éclairer les esprits ou les lieux les plus obscurs peut être interprétée comme une manière de cacher ce que l'on ne maîtrise pas, s'interdisant par là la possibilité de rêver pour apporter des réponses à nos questionnements. C'est ce dont témoignent les deux derniers exemples en évoquant le fait que la modernité ne permet plus à ces créatures d'exister car elle n'offre plus de place ni aux songes, ni à la douceur.

Les textes représentent également les membres du Petit Peuple comme étant capables d'outrepasser toutes les limites et les frontières quelles qu'elles soient. C'est ainsi que dans la bande dessinée *Le Grimoire du petit peuple*, le Spunkie déclare : « Je hante les limbes noires. Et aucune porte ni muraille ne peuvent m'empêcher de courir au secours des pauvres gibiers de potence qui ont besoin de moi ! » (Dubois, T1, 2004, p.26). Les lois naturelles et physiques ne les freinent donc pas dans leur entreprise, puisqu'à mi-chemin entre êtres humains et créatures fantastiques, ils ont des capacités surnaturelles leur permettant de voir l'invisible, de lire dans les pensées, ou encore de connaître l'avenir. Dans *Genesia, Les Chroniques Pourpres*, on raconte ainsi que les Trolls ont quatre oreilles, deux pour le monde réel, deux pour l'invisible (Malagoli, T2, 2005, p.252). Ces particularités extraordinaires semblent donc témoigner de leur capacité à naviguer entre les mondes comme relevant de leur nature propre.

Cette existence entre réel et imaginaire semble faire des membres du Petit Peuple féérique des guides capables d'entraîner avec eux dans leur voyage entre les mondes les autres personnages de leurs récits, et par leur intermédiaire, le lectorat. En effet, s'ils guident les protagonistes vers leur quête à travers des aventures, ils permettent également l'entrée du lecteur dans le monde imaginaire par leur simple présence dans les textes. Celle-ci offre ainsi à celui qui s'y plonge la possibilité de s'évader de la réalité.

Il semble dès lors possible d'étudier les rapports entre le Petit Peuple et la mise en place des chronotopes de l'aventure féérique dans les œuvres, selon des dispositifs propres aux fictions de jeunesse définis par Christian Chelebourg².

¹ Carl Gustav JUNG, « Contribution à l'étude de la psychologie du fripon », p.175-199, dans Carl Gustav JUNG, Karl KERÉNYI, Paul RADIN, *Le Fripon divin : un mythe indien (The Trickster: A Study in American Indian Mythology)*, 1956), Genève, Georg, 1958, p.186-187.

² Christian CHELEBOURG, *Les Fictions de jeunesse*, Paris, PUF, 2013.

- De la Fée au Lapin, du Lapin à la Fée : le dispositif du Lapin Blanc en Féerie

Se référant au Lapin que suit Alice pour se rendre à Wonderland, ce dispositif de l'aventure définit l'entrée dans la fiction à l'aide d'un personnage qui invite le protagoniste à le suivre. Il s'agit d'un motif récurrent dans l'imaginaire en général : on le retrouve souvent dans la littérature médiévale où quelques Fées prennent l'apparence de biches ou de vierges blanches pour attirer les preux chevaliers en leurs palais enchantés.

Les œuvres contemporaines, qui tantôt reprennent des légendes traditionnelles, tantôt s'en détachent pour inventer de nouveaux récits, utilisent également ce modèle de façon récurrente. Elles le déploient même à travers des supports fictionnels modernes tels que la bande dessinée (*Le Grimoire du petit peuple*) ou le cinéma (*Arthur et les Minimoys*). Ce dispositif se prête aussi tout particulièrement à la mise en scène de jeux vidéo, comme le remarque Christian Chelebourg : « [...] dans *The Legend of Zelda : Ocarina of Time*, conçu pour Nintendo 64, la fée Navi est missionnée par un arbre magique pour aller chercher Link – le héros auquel s'identifie le joueur – dans son village et l'accompagner dans sa quête¹ ». Autrement dit, les créatures féeriques, comme les personnages extraordinaires en général, sont, par leurs caractéristiques hors du commun, la preuve qu'il existe une réalité seconde à laquelle les autres personnages, comme le lecteur, n'ont pas l'habitude d'être confrontés. Leur apparition intrigue et intéresse ceux qui les rencontrent. Ces derniers vont alors, volontairement ou non, les suivre pour vivre des aventures dans un univers merveilleux.

C'est le cas de Rolland qui, dans *Les Haut Conteurs*, décide de partir à l'aventure après avoir évoqué la disparition d'un conteur et la probable existence des Goules avec une Haut-Conteuse :

« Les rumeurs se nourrissent toujours d'un soupçon de vérité. » Les paroles de la Haut-Conteuse résonnaient dans sa tête, et une petite voix lui hurlait de fuir l'ennui et l'inconfort de son lit. Il était temps d'embrasser l'aventure, pour la première fois et, peut-être, la seule fois de sa vie. (Peru, 2010 : 18-19)

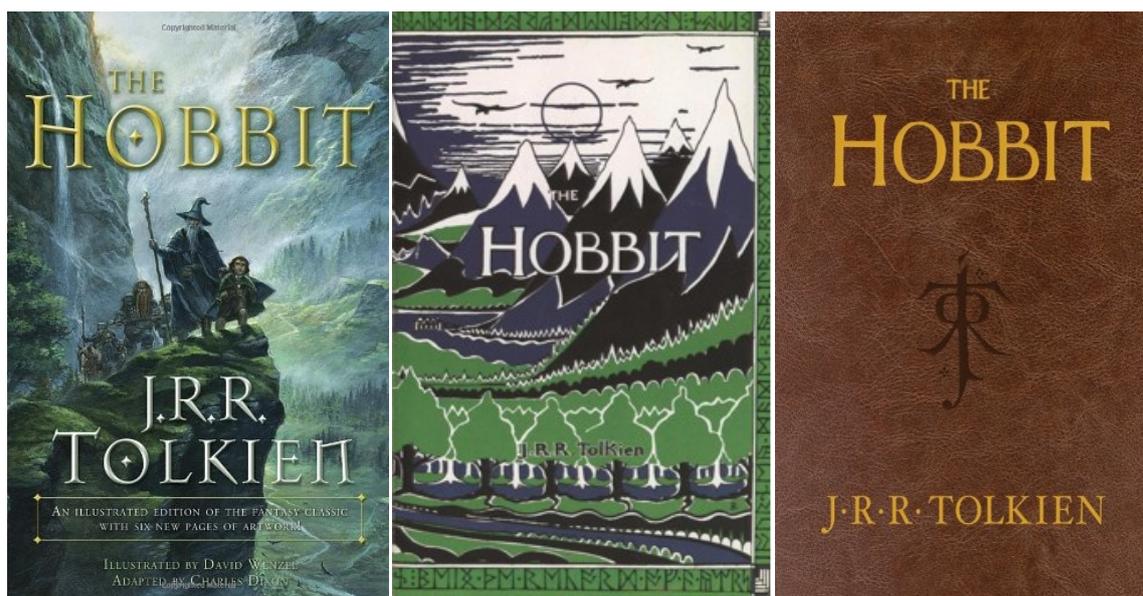
Le jeune homme ne suit donc pas un personnage à proprement parler au moment où il se lance dans l'aventure, mais c'est à la fois son intérêt pour les créatures extraordinaires que sont les Goules et sa volonté de quitter la monotonie de son quotidien qui le poussent à partir à la recherche du disparu. Cela le mène ensuite à poursuivre les Goules afin d'en arrêter le maître, scellant à jamais son destin qui lui promet de devenir à son tour Haut-Conteur.

Dans *Peter Pan*, le dispositif du Lapin Blanc est beaucoup plus fidèle à celui développé dans l'œuvre de Lewis Carroll. Dans la version de J.M. Barrie, les enfants Darling suivent

¹ *Idem*, p.55.

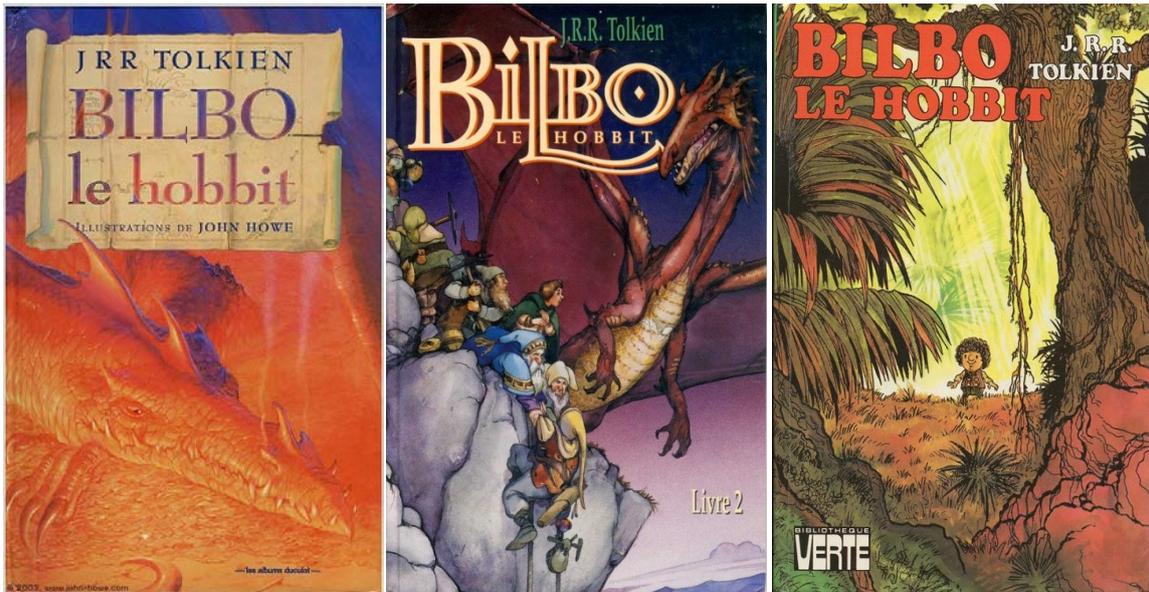
ainsi Peter et Tinker Bell pour se rendre à Neverland. Dans la version de Loisel, on voit également la Fée Clochette emmener le héros éponyme sur l'île merveilleuse (T1, p.33-47). Dès lors, ce dispositif peut être développé dans les œuvres de façons plus ou moins symboliques, mais il consiste toujours en une entrée du protagoniste dans la Féerie à travers l'immersion d'un représentant de ce monde dans la vie du personnage qui désire alors résoudre le mystère qu'il représente pour lui.

Il semble également possible, par mise en abyme, d'interpréter *via* ce dispositif, l'attrait du jeune lectorat pour les fictions mettant en scène des êtres féeriques : leur figuration sur les couvertures des ouvrages ou dans le titre des œuvres séduit le public car celui-ci sait qu'il aura l'occasion, à travers la lecture, de s'évader dans un autre monde au sein duquel tout est possible. En effet, l'aspect extérieur d'un ouvrage est souvent ce qui apporte au potentiel lecteur les premières informations sur le récit contenu dans l'objet livre : titre, auteur, maison d'édition, collection, genre, illustration, etc. Monique Lebrun montre d'ailleurs qu'entre en compte dans le choix de lecture des jeunes Québécois la couverture pour 40.9%, le titre pour 45% et la thématique du sujet pour 63.1%¹. Il s'agit donc de critères essentiels dans le choix d'une œuvre par le lectorat, et ce, d'autant plus lorsque celui-ci est jeune. On constate ainsi que les collections pour adultes sont beaucoup plus simples et épurées que les collections jeunesse qui semblent faire en grande partie reposer leur stratégie commerciale sur l'aspect visuel de l'œuvre. En témoigne la comparaison des couvertures des éditions de *The Hobbit* destinées pour les unes aux adultes et pour les autres aux plus jeunes :



Éditions de The Hobbit pour adultes

¹ Monique LEBRUN, « Le Choix des livres », p.45-70, dans Monique LEBRUN (dir.), *Les Pratiques de lecture des adolescents québécois*, Québec, éditions MultiMondes, 2004, p.58.

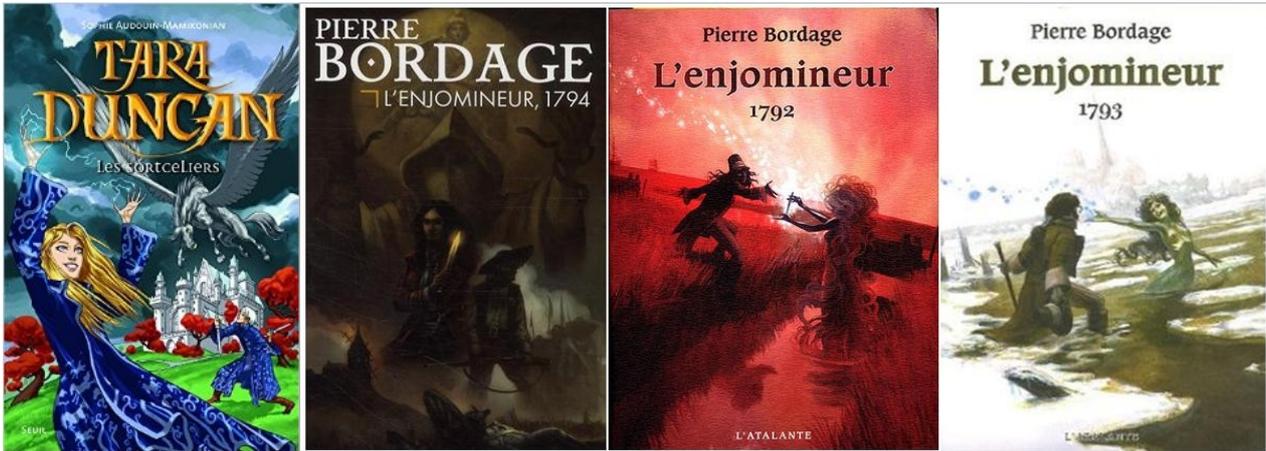


Éditions de *The Hobbit* pour enfants

On remarque ainsi que les collections pour adultes sont en règle générale plus sobres que celles se destinant à un public plus jeune. Par ailleurs, les créatures merveilleuses que sont les Dragons, Hobbits et autres Nains sont mises en avant par les éditions jeunesse qui semblent, de fait, compter sur leur présence pour attirer le lectorat.

Proposer une œuvre dont le titre et/ou la couverture font mention de personnages extraordinaires apparaît donc comme un moyen d'intéresser de potentiels lecteurs. D'une part, les maisons d'édition connaissent parfaitement l'offre et la demande qui concernent leurs produits, elles savent donc, en conséquence, ce qu'elles sont susceptibles ou non de vendre facilement. L'expansion des œuvres qui affichent clairement leur caractère féerique témoigne donc d'un marché propice à ce type d'ouvrages. D'autre part, il s'agit, pour le lecteur, de connaître le genre et le type de récits d'une œuvre en un simple regard : cela lui permet de savoir rapidement si le livre correspond à ses attentes. Le titre et la couverture sont donc des informations décisives dans le choix de lecture du public.

D'ailleurs, l'illustration de couverture apparaît parfois comme un moyen de compléter le titre qui ne mentionne pas toujours explicitement la présence de personnages féeriques dans l'œuvre. C'est par exemple le cas de *Tara Duncan* ou de *L'Enjamineur*, œuvres sur les couvertures desquelles sont présentés des événements ou des protagonistes dont le titre ne suggère pas l'existence :



Couvertures de tomes de Tara Duncan (Audouin-Mamikonian, 2003) et de L'Enjomeur (Bordage, 2004-2006) qui mettent en scène des créatures dont la présence n'est pas suggérée par le titre.

On le voit, apparaissent sur ces illustrations des créatures merveilleuses telles que des licornes et des Fées. Ce sont des personnages que le lecteur reconnaît facilement et qui peuvent donc appartenir à son horizon d'attente dans la mesure où elles font partie des archétypes de la fantasy, c'est-à-dire qu'on les retrouve de façon récurrente dans les œuvres appartenant à ce genre littéraire. Il semble s'agir, par ce biais, d'intriguer le lecteur en lui donnant envie de savoir comment le protagoniste va rencontrer ces personnages.

En outre, les maisons d'éditions qui publient de la fantasy semblent donner une importance toute particulière aux illustrations de leurs œuvres. Les livres deviennent des objets d'art que l'on achète aussi bien pour le fond que pour la forme. En témoignent les nombreux albums et autres *art books* dans lesquels le texte, s'il existe, a un rôle bien secondaire par rapport à l'image. C'est ainsi le cas des œuvres telles que *L'Univers féérique d'Olivier Ledroit*, album composé d'illustrations accompagnées par de courts textes expliquant quels sont les personnages représentés et leurs caractéristiques :



L'Univers féérique d'Olivier Ledroit (Ledroit, 2005, 1^{ère} de couverture et p.14-15)

C'est donc l'image qui importe plus que le texte dans ce type d'ouvrages, preuve que la représentation figurative des personnages féériques intéresse autant le public contemporain que sa mise en scène dans des récits.

La présence du Petit Peuple féérique et des créatures qui lui sont assimilées dans les œuvres contemporaines apparaît comme un moyen de faire pénétrer le lecteur dans l'imaginaire. Ce sont également ces personnages qui guident souvent les protagonistes, humains ou non, vers l'aventure, et par ce biais, vers leur destinée. Il s'agit, en effet, de figurer l'imaginaire à travers des représentants qui lui donnent vie afin de réenchanter le monde par la lecture.

- **Échec et Troll ! La Féerie et le dispositif de l'Échiquier**

Ce dispositif s'inspire du second voyage d'Alice à Wonderland, alors que la fillette ne suit plus un guide pour s'y rendre, mais s'y déplace comme un pion blanc sur un échiquier après être passée de l'autre côté du miroir¹. Il s'agit de mettre en place une convention ludique entre le récit – et à travers lui son narrateur –, et le héros – et à travers lui le lecteur. C'est le principe du *faire semblant*, simulacre qui rappelle les amusements enfantins et autres jeux de rôles qui invitent à vivre *à la manière de* à travers un processus d'immersion fictionnelle.

Dans les textes mettant en scène le Petit Peuple féérique, ce modèle peut être illustré par le pacte de lecture, parfois introduit par une formule du type « Il était une fois », ou la simple présence de créatures magiques, qui à elles seules incarnent l'irréalité absolue. Ce dispositif s'illustre aussi par l'importance de la foi en l'existence des êtres féériques. Comme l'explique Peter Pan, elles ne vivent que pour ceux qui croient en leur réalité, motif que l'on retrouve de façon récurrente dans les récits.

C'est le cas de tous les textes où seule une partie de la population connaît l'existence de la Féerie, que ce soit parce qu'elle possède le don de clairvoyance, ou parce qu'elle n'a pas oublié ces créatures, souvent présentées comme ayant jadis vécu sur Terre. Dans le roman *Galymède, fée blanche, ombre de Thym*, on explique que la Fée n'est aujourd'hui plus beaucoup sollicitée pour ses dons de marraine sauf quand ils ne sont pas conformes aux attentes des parents. Les gens, en effet, perdent leur foi en l'existence des créatures féériques, ce qui est la pire chose qui puisse arriver aux membres du Petit Peuple. Les contes en sont désormais les seuls vestiges, mais ils ne sont que des « histoires qui n'avaient bien entendu que de lointains points communs avec la réalité » (Fierpied, 2012, p.12-13). Le récit nous présente donc la vision d'une humanité contemporaine qui a complètement perdu sa conception magique du monde.

De même, dans *Leçons d'elficologie*, Pierre Dubois écrit que les enfants vivent avec une conscience magique qui leur permet d'apprécier l'harmonie du monde et de tout ce qui le compose sans établir de préférence ou de hiérarchie entre les choses et les êtres, ce que confirment les leçons d'elficologie qui leur sont données :

C'était au temps où les bêtes parlaient... quand les Nymphes, les Dryades, les Nutons, les Sirènes vivaient dans une nature sacrée. Lorsqu'il ne fallait pas arracher ne serait-ce qu'un coquelicot, de crainte de s'attirer la colère des Trolls... de crainte que les prés bétonnés ne soient plus qu'un éternel hiver. (Dubois, 2006, p.7)

Il s'agit, par ces leçons, d'encourager les enfants à conserver leur vision féérique du monde

¹ Christian CHELEBOURG, *Les Fictions de jeunesse, op.cit.*, p.61.

car celle-ci n'est pas définitive, comme en témoigne l'auteur :

... Et puis, à l'âge de raison, l'employé aux mauvaises notes vient déclarer, tout à trac, que tout cela ne sert à rien. Que le Père Noël n'existe pas, ni les fées, ni les vaillants paladins, ni le vieil enchanteur qui, au bout de ses épreuves, récompense la méritante petite fileuse d'orties. Que le dessin, que le théâtre, que la musique, en définitive, ne sont que des options pour rattraper un bac ! (*ibid.*)

Pierre Dubois déplore ainsi le désenchantement du monde par un être humain qui, en grandissant, perd foi en toutes les belles choses de son univers, qu'il s'agisse des êtres merveilleux ou des œuvres artistiques. L'art serait donc pour lui un outil d'enchantement, un médium de la vision magique du monde. Accepter de se plonger dans une œuvre représentant la Féerie apparaît dès lors comme un moyen d'accepter de voir les enchantements du monde et de développer une nouvelle vision de l'univers basée sur d'autres normes.

Le narrateur de *Élevez des Lutins, Guide pratique des génies domestiques*, va dans ce sens :

En ces temps oublieux, faire prospérer la gent lutine c'est modestement tenter de sauver l'homme du vide dans lequel il s'est follement emprisonné. Même si, comme les curés d'hier, de tristes calculateurs encravatés s'entêtent aujourd'hui à nous détourner de leur magie, les lutins restent miraculeusement nos Bons Voisins.

Force nous est de constater qu'en ce début de XXI^e siècle, les lutins ne se montrent plus guère. Pourtant, il y a moins de deux siècles, l'élevage de lutins était, dans les campagnes, des plus répandus. (Thiry-Duval, 2005, p.5)

L'état de la pensée féerique peut ici être considéré comme un reflet de la société humaine à un moment donné : la Féerie est quelque chose de constamment combattu par les autorités – les instances religieuses jadis, les bureaucrates aujourd'hui. Le fait que les Hommes perdent peu à peu foi en l'existence des créatures féeriques, ou que ces dernières ont tendance à disparaître, témoigne donc d'un désenchantement du monde. La symbolique de cette constatation est d'autant plus forte que l'existence du Petit Peuple est présentée comme un fait des plus véridiques.

La lecture d'ouvrages mettant en scène les créatures féeriques apparaît comme un moyen de réenchanter l'univers du lectorat. Mais surtout, il s'agit pour ce dernier d'accepter, le temps du récit, de considérer le monde autrement, d'accepter l'existence de ces créatures et tout ce qu'elle engendre. Lire devient dès lors une activité ludique qui met en place un monde dont les règles diffèrent de celles qui régissent l'univers réel.

D'ailleurs, la fantasy contemporaine ne restreint pas le développement de ses univers féeriques seulement à l'objet livre, elle déploie également son imaginaire sur d'autres supports fictionnels qui peuvent être, d'une part, des extensions d'une œuvre livresque, ou

d'autre part, des œuvres à part entière qui sont simplement déclinées *via* un autre médium. Il existe ainsi des œuvres féeriques sous forme de jeux divers, de bandes dessinées ou de films. Elles se répondent parfois ou s'inspirent les unes des autres, créant ainsi un réseau intertextuel qui enrichit les récits qu'il met en relation de la sorte, et estompe peu à peu la frontière entre le réel et la Féerie en développant un imaginaire qui ne se limite pas à une seule œuvre, à un seul auteur, ou à une seule culture. Autrement dit, se déploie aujourd'hui une logique ambiguë d'escapisme implantée dans le réel, à l'image du Petit Peuple à cheval sur deux réalités.

Il est possible d'illustrer ce phénomène en rappelant que le Petit Peuple féerique est également omniprésent dans l'univers *geek* avec par exemple les Trolls qui sont des figures incontournables sur Internet : outre la référence à l'imaginaire scandinave, ces *personnages* sont l'incarnation virtuelle d'utilisateurs qui se jouent des autres internautes en créant des polémiques qui engendrent de nombreuses discordes – *Troll* vient justement du norrois *trylla* qui signifie « rendre fou¹ ». Le Petit Peuple se développe donc aussi bien dans l'imaginaire à proprement parler, c'est-à-dire l'imaginaire investi par les fictions, littéraires ou non, mais également dans le réel, à savoir dans les superstitions ou les expressions et les formules que l'on rencontre au quotidien.

En résumé, la présence du Petit Peuple dans les textes participe à l'entrée du public dans l'univers merveilleux que lui propose la fiction. Ces personnages brisent, en effet, le côté réaliste du monde dans lequel ils évoluent, tout en jouant avec des stéréotypes et des croyances véritables, puisque la plupart d'entre eux sont issus de légendes ancestrales.

Les auteurs contemporains semblent pleinement conscients de ce phénomène dans la mesure où certains s'amuse à créer des situations de mise en abyme qui développent explicitement le caractère ludique de l'entrée dans l'imaginaire féerique. C'est le cas de la bande dessinée *Le Donjon de Naheulbeuk* où est présenté un homme en position de conteur, fumant la pipe à côté d'une cheminée, et lançant les dés afin de faire évoluer l'histoire racontée dans l'ouvrage (Lang, T5, 2008, p.15). Est ici établi un lien étroit entre le travail du conteur et celui du rôliste : il s'agit pour tous deux de développer une histoire, l'un essentiellement à travers son écriture, l'autre en interaction avec le hasard et d'autres joueurs. Notons à ce sujet que de nombreux auteurs de fantasy sont entrés dans le monde de l'écriture en étant scénaristes de jeux de rôles, ou le sont devenus par la suite, ce qui témoigne de la grande proximité qui existe entre ces deux univers.

Par ailleurs, c'est également par le biais du jeu de rôle que Jasper, le héros d'Erik L'Homme dans *A comme Association*, est entré en contact avec le monde de la magie. Ainsi,

¹ Einar Olafur SVEINSSON, *The Folk-stories of Iceland* (1940), Londres, University College London, 2003, p.163-165.

un maître de jeu renommé propose au jeune homme de rejoindre un club d'élite qui organise des jeux de rôle grandeur nature :

- Je m'occupe d'un organisme dont la plupart des gens ignorent l'existence et qu'on appelle l'Association, m'a-t-il expliqué en baissant la voix.

- Je sais, j'ai répondu, le meneur de jeu m'a averti. Vous faites des jeux de rôle grandeur nature, du genre réaliste, c'est ça ?

Walter a retenu un gloussement.

- C'est un peu ça. Un peu... Ouvre grand tes oreilles et ne perds rien de ce que je vais te dire : les hommes ne sont pas seuls sur terre, ils ne l'ont jamais été. Ils ont simplement oublié. En réalité, de nombreuses Créatures vivent à côté de nous, en marge ou pleinement intégrés, dans les deux cas en toute discrétion. [...] Vampires, trolls, loups-garous, gobelins, goules, esprits du feu ou du vent, vouivres et autres monstres de la terre et de l'eau, pour allonger la liste. Au milieu de tout ça, l'Association joue un rôle clé. Elle gère la cohabitation entre le monde de ces Créatures, que nous appelons Anormaux, et celui des humains, plus nombreux, plus vulnérables aussi. (L'Homme, T1, 2010, p.40-41)

C'est donc son attrait pour l'univers du jeu de rôle et son expérience magique solitaire qui ont permis à Jasper d'être approché par les membres de l'Association qui vont dès lors lui permettre d'intégrer pleinement et activement un monde extraordinaire dans lequel résident de nombreuses créatures féeriques. Or, il s'agit de deux activités qui nécessitent l'acceptation d'autres règles, celles du jeu ou de la magie, et qui, surtout, ne sont possibles que si l'on *joue le jeu*, c'est-à-dire si l'on accepte de prendre pour vrai ce qui n'est pas conforme aux normes du réel. Le protagoniste souscrit rapidement aux paroles de son interlocuteur parce que, grâce à ses activités, il a déjà l'habitude de se mettre en condition pour accepter ce qui est hors du commun.

Le monde du jeu devient donc un moyen pour l'auteur d'intégrer plus facilement la Féerie dans l'univers qu'il met en place. D'une part, il rajoute un intermédiaire entre la réalité des créatures féeriques et celle du lecteur. D'autre part, il montre à ce dernier qu'il suffit de *faire comme si* pour consentir pleinement en l'existence de personnages aux caractéristiques merveilleuses.

On retrouve un fonctionnement similaire dans *Faerie Hackers*, roman dans lequel, *Devil's Game*, une société de jeux vidéo a mis au point un jeu qui permet au joueur d'agir directement en Féerie pour, par exemple, tuer les créatures qui y demeurent. Il s'agit, selon son créateur, de faire « l'expérience la plus envoutante permise par la technologie quand elle s'allie avec la magie » (Heliot, 2003, p.245-246). Autrement dit, l'activité ludique apparaît comme un moyen de lier l'extraordinaire avec la science, c'est-à-dire le concret et l'irréel, l'improbable avec le possible, etc. Le jeu, et plus largement la fiction quel que soit le support qui la développe, est donc un médium entre le monde réel et l'imaginaire. Il permet au lecteur de glisser progressivement vers une autre dimension dans laquelle il peut accepter des

possibilités beaucoup plus larges que dans celle dont il est originaire.

Cette particularité des littératures de l'imaginaire à faire s'évader le lectorat dans des univers qui ne répondent pas à la logique du réel a longtemps été un frein à leur expansion. Leur considération en tant que lectures non sérieuses explique en partie pourquoi ces œuvres sont destinées en priorité aux jeunes malgré le fait que ceux-ci ne sont pas toujours les destinataires envisagés par l'auteur. On retrouve là la problématique des contes de fées et de leurs bagatelles qui sont aujourd'hui essentiellement lus par un jeune public.

- **Dans l'œil du Cyclone : le dispositif du Cyclone dans l'aventure féerique**

Le dispositif du Cyclone se réfère au phénomène ayant emporté Dorothy au Pays d'Oz dans l'œuvre de Lyman Frank Baum. Il s'agit d'un modèle dans lequel le protagoniste pénètre accidentellement dans le monde imaginaire, ce qui lui permet par la suite de porter un regard objectif sur l'univers dont il provient et d'en nourrir ainsi la nostalgie ou le rejet¹.

Cette thématique est également omniprésente dans les fictions féeriques contemporaines. Ainsi, dans le roman *Le Clairvoyage*, l'héroïne se retrouve malencontreusement dans une clairière après avoir touché un service à thé qui serait un cadeau des Fées (Fakhouri, 2008, p.78). Cet événement lui permet d'échapper à la tristesse d'un monde où ses parents lui ont interdit de rêver avant de la laisser orpheline suite à un accident de voiture. Pareillement, dans la bande dessinée *Le Grand Mort*, Pauline se rend dans le monde féerique après avoir mis des gouttes de larmes d'abeille dans ses yeux (Loisel, 2007, p.31). Son aventure lui permet de prendre conscience du déclin entamé dans le monde qui est le sien. Il s'agit là d'un motif écofictionnel que l'on retrouve dans de nombreuses fictions féeriques dans lesquelles la disparition du Petit Peuple est une métaphore de la décadence du monde réel et de la destruction du patrimoine culturel et naturel par le développement de phénomènes anthropiques considérables, tels que la surconsommation et la pollution (Voir *infra* p.140).

La présence du Petit Peuple permet donc aux auteurs d'évoquer des problématiques contemporaines comme l'écologie. L'écart entre la réalité et l'univers féerique qui est proposé rend possible un regard objectif sur le monde afin de mieux le comprendre, que ce soit pour le personnage qui retourne dans son univers après avoir voyagé en Féerie, ou pour le public qui, après sa lecture, peut se forger une nouvelle conception du monde autour de lui. Le Petit Peuple féerique permet donc l'enrichissement des réalités qu'il met en parallèle en faisant traverser personnages et morales de l'un à l'autre.

¹ Christian CHELEBOURG, *Les Fictions de jeunesse, op. cit.*, p.77.

À ce propos, rappelons que les contes de fées littéraires français des XVII^e et XVIII^e siècles ont été rédigés dans le but de transmettre une morale à leur lectorat. Celle-ci était bien souvent édictée par quelque Fée après qu'elle avait puni ou récompensé un personnage pour ses propres actes ou ceux de ses proches. Ainsi, la Belle au bois Dormant ne tombe-t-elle pas endormie après avoir accidentellement touché un fuseau malgré la prudence de ses parents, punis de la sorte pour avoir omis d'inviter une vieille Fée au baptême de la princesse ? Cela tend à prouver que les personnages féeriques perturbent quelque peu la logique du Cyclone dans la mesure où l'entrée du protagoniste dans l'aventure n'est pas totalement accidentelle puisque dans leur univers tout est prédestiné – d'où également le grand nombre d'Élus présents dans les œuvres de fantasy. Ce phénomène est également souligné par l'étymologie qui lie la Féerie à la notion de destin.

Les personnages féeriques semblent donc incarner la volonté auctoriale visant à transmettre un message au lecteur par le biais d'un récit. Puisque dans certaines croyances ils apparaissent comme étant les envoyés des divinités sur Terre, ils peuvent, dans les ouvrages, symboliser les auxiliaires de l'auteur.

Il est donc possible de s'interroger sur le rôle de ces personnages féeriques dans le développement de la diégèse afin d'observer comment s'y développe leur fonction frontalière.

2. Variations féeriques transuniverses

Les différences entre le monde réel et la Féerie sont telles que, même lorsque des personnages appartenant à ces deux dimensions se côtoient ou vivent *a priori* côte à côte, l'on parle de deux mondes ou de deux univers distincts. En effet, entrer en relation avec la Féerie c'est, pour les personnages comme pour le lecteur, accepter le déploiement d'une réalité tout autre qui remet en cause tout ce qui jusque-là était acquis.

Qu'il s'agisse de leur fonctionnement moral et physique, ou de la nature même de ce qui les constitue, l'entrée dans l'imaginaire féerique marque les distinctions entre un univers réaliste – le réel à proprement parler, c'est-à-dire le monde du lecteur, ou le monde de référence pour le personnage principal – et le merveilleux de la Féerie dont les possibles sont généralement d'un autre ordre et, le plus souvent, beaucoup plus larges. Ce qui différencie la fantasy du merveilleux traditionnel, c'est que celle-ci a un fonctionnement qui s'approche de celui du fantastique : le protagoniste découvre un autre monde, puis il est surpris par son caractère extraordinaire. L'effet de surprise permet alors à l'auteur de faire découvrir à son lectorat les variations qui différencient les deux univers en même temps que son personnage.

- Une chronotopie féerique variable

Dans les fictions féeriques, les membres du Petit Peuple semblent, en règle générale, apparaître aussi bien comme actants de la narration, qu'en tant qu'acteurs de la construction et de l'immersion fictionnelles. Cette particularité repose effectivement sur l'une de leurs fonctions essentielles, à savoir leur rôle de passeurs que complète leur responsabilité récurrente de gardiens des frontières.

Ainsi, les personnages féeriques ne laissent pas entrer n'importe qui dans leur monde : ils n'hésitent pas à sonder le cœur et l'esprit de ceux qui souhaitent en franchir les limites afin de juger s'ils en méritent l'accès, comme c'est le cas dans le roman *La Somme des rêves* (Dau, 2012, p.144-145). De même, si l'on ne peut entrer sans leur consentement, celui-ci est aussi nécessaire pour quitter cet univers, tel que l'illustre la bande dessinée *Les Compagnons du crépuscule*, où l'on ne peut sortir des bois qui sont *terre faée* sans l'aide du Petit Peuple qui le protège (Bourgeon, T1, 1984, p.29).

Autrement dit, les personnages féeriques auraient la main mise sur le monde dans lequel ils résident. Et comme ils sont capables de traverser les frontières, ils sont en mesure d'intervenir dans les différents univers. Par là, ils jouent le rôle de Lapin Blanc et influencent directement la destinée des autres personnages en élisant ceux qui ont le droit d'entrer ou de

quitter l'aventure, cette dernière étant alors symbolisée par la topographie de l'imaginaire. Les élus autorisés à traverser les frontières entre les mondes partent alors pour une quête qui leur permet, quelle qu'elle soit, de revenir *grandis* de leur voyage grâce aux péripéties qu'ils ont affrontées. La première d'entre elles est le plus souvent la nécessité de surmonter les difficultés opérées par le changement d'univers en lui-même.

Lorsque le récit ne commence pas dans un monde déjà merveilleux, et qu'il y a passage d'un monde réaliste, c'est-à-dire référencé comme étant réel pour le personnage principal, vers la Féerie, il est généralement possible d'observer des variations du cadre spatio-temporel. Il s'agit alors de passer d'un monde connu vers un univers totalement étranger au système de référence du protagoniste, le plus souvent Humain : dans *Le Livre des étoiles*, cette autre réalité est ainsi appelée « monde incertain » (L'Homme, 2007, p.16). L'épithète marque ici l'entrée dans l'inconnu que constitue le voyage vers cet univers, les personnages étant incapables de savoir ce qu'il s'y passe ou ce qu'ils y trouveront.

Ce phénomène est d'ailleurs renforcé par le choix de l'auteur quant au lieu de passage d'un monde à l'autre. Ainsi, la frontière entre les deux espaces se situe par exemple dans des jardins publics comme Central Park dans « Passer la rivière sans toi » (Colin, 2000, p.265) et Kensington Gardens dans *Peter Pan in Kensingtons Gardens* (Barrie, 1957, p.15-16). Le passage s'effectue souvent dans des lieux touristiques tels que Versailles dans *Faerie Hackers* (Heliot, 2003, p.122) et la Tour Eiffel dans *Galymède, fée blanche, ombre de Thym*, ouvrage où l'on peut également aller dans l'Autre Monde en empruntant une rame du chemin de fer (Fierpied, 2012, p.45-46), motif que l'on retrouve dans *Le Paris des Merveilles* (Pewel, 2003, p.44-45). Le héros voyage donc vers l'inconnu le plus total, vers un lieu en tout point différent de celui dont il vient, depuis un endroit réputé pour être tout particulièrement connu et fréquenté du grand public.

Une fois la frontière franchie, les personnages se retrouvent donc confrontés à un univers dont le fonctionnement et la logique leur sont totalement étrangers, à commencer par l'espace-temps qui y diffère parfois considérablement de ce qu'ils ont connu auparavant. Dans cet autre côté du miroir, le temps peut s'écouler plus vite ou plus lentement que dans l'univers dont proviennent les protagonistes, sans que cela ne réponde forcément à des lois précises. Il peut y avoir de l'eau là où il y avait de la terre sur l'autre planète, l'on peut y grandir et y rétrécir à vue d'œil, ou encore mettre trois jours pour aller d'une ville A à une ville B et cinq fois plus pour faire le même chemin quelques temps après, sans que cela ne remette en cause la logique du lieu. Après avoir traversé la frontière, il est également possible de visiter le

passé, puis l'avenir, et de revenir chez soi après y avoir passé près d'un siècle sans avoir vieilli, ou seulement dix minutes et rejoindre son monde avec cent ans de plus. Il n'y a donc pas forcément de parallélisme entre le temps et la géographie du monde présenté comme étant réel et ceux de l'univers féerique où les personnages se rendent. Il est donc possible de parler d'*asynchronisme* – écoulement du temps différent – et d'*hétérotopie* – spatialité discordante – entre la Féerie et le monde prétendument réel.

Pareillement, les divergences entre les deux univers ne sont pas toujours similaires ou définissables puisqu'il n'existe pas forcément de logique pour les gouverner. C'est là ce qui différencie merveilleux et fantasy. Cette dernière cherche à se créer un contexte concret grâce au paratexte qui la définit en tant qu'univers répondant à des lois physiques et géographiques précises. Au contraire, le merveilleux se caractérise exclusivement par le « Il était une fois » qui le régit : il n'a ni géographie, ni temporalité rigoureuses, comme l'illustre l'endroit où réside Peter Pan, *Neverland*, le pays de Jamais et de Nulle-Part. Il est alors possible de parler d'*achronie* – hors temps – et d'*outopisme*, défini par Claude-Gilbert Dubois comme « un non lieu véritable, qui échappe par définition au système de signes, définissant un lieu¹ ». Mais, quel que soit le genre auquel il appartient, il faut retenir que le récit qui met en parallèle un monde féerique avec un autre univers, illustre avant tout le passage de l'un à l'autre par des modifications de type chronotopique.

Ces bouleversements spatio-temporels permettent, par exemple, de rendre compte du changement d'univers sans que n'aient été franchies de véritables portes. Ils motivent également le renouvellement contemporain des fictions féeriques dans le but d'évoquer de nouvelles problématiques. Ces dernières années, il est ainsi possible d'observer une dynamique de retour aux sources qui passe, entre autres, par la littérature qui nous présente alors les membres du Petit Peuple comme les vestiges d'un monde ancien quelque peu oublié et dont la temporalité est celle des légendes, c'est-à-dire intemporelle, voire atemporelle. C'est notamment le cas dans *L'Enjamineur*, mais également dans *Quand les Dieux buvaient* où l'on raconte que ces personnages vivaient à l'époque où la Terre était plate (Dufour, T1, 2001, p.289-290).

Ce cadre spatio-temporel particulier rend aussi possible un déploiement singulier des rapports entre les mondes et les différents niveaux d'immersion dans les œuvres. Or, selon Mikhaïl Bakhtine qui définit le chronotope comme « la corrélation essentielle des rapports

¹ Claude-Gilbert DUBOIS, « Éléments pour une géométrie des non-lieux » [en ligne], p.187-199, dans *Romantisme*, n°1-2, *L'Impossible unité ?*, Paris, Flammarion, 1971, p.192, consulté le 31 octobre 2014. URL : www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/roman_0048-8593_1971_num_1_1_5388?Prescripts_Search_tabs1=standard&.

spatio-temporels », le temps et l'espace seraient, en littérature, des notions relatives et donc, non fixes, théorie conçue à partir de la celle d'Einstein concernant la relativité. La chronotopie aurait alors une importance particulière dans la distinction des genres littéraires dans la mesure où chacun d'entre eux reposerait sur une conception différente de la spatio-temporalité¹. Cette notion concerne tout particulièrement les littératures de l'imaginaire, et notamment les genres qui reposent essentiellement sur ce phénomène, à savoir les utopies, et autres contre-utopies qui, par leur chronotopie particulière, peuvent dresser la critique d'une société en regard de laquelle elles sont développées. On peut de nouveau illustrer ce propos par les nombreux exemples de fictions écologiques féeriques publiées chaque année. Dans le roman *Requiem pour elfe noir* (Gregan, 2012), il est ainsi question d'un monde apocalyptique où les Hommes ont disparu et où ne subsistent dans les débris qu'ils ont laissés derrière eux que les créatures féeriques. On retrouve un développement similaire dans *Fée et tendres automates*, où cette fois ce sont les Hommes en pleine déchéance qui cherchent à redonner un peu de féerie à leur monde. Mais ils se rendent vite compte que cela est peine perdue car la magie n'a plus sa place dans leur univers...

En illustrant l'incompréhension des personnages face aux bouleversements que peuvent subir la temporalité et la géographie dès lors qu'ils se trouvent dans un autre univers, en représentant un passé idéalisé ou un futur décevant, les récits semblent rappeler au lecteur, et à travers lui à l'humanité, les méfaits d'une trop grande ambition. L'être humain cherche sans cesse à dompter le monde autour de lui, grâce à la science ou la magie, et la maîtrise de l'espace-temps semble sa quête ultime. En dotant d'autres créatures humanoïdes de ce pouvoir, ou en montrant les ravages causés par ceux qui y parviennent, les ouvrages paraissent donc prôner l'humilité humaine. L'on rejoint ici la logique introduite par le dispositif du Cyclone visant à faire voyager un personnage, et à travers lui le lecteur, dans un monde imaginaire afin qu'il en revienne avec un regard critique sur son propre univers...

Une temporalité asymétrique

Le temps est une notion difficilement définissable tant elle est abstraite. Blaise Pascal explique ainsi qu'elle est une idée commune à tous les Hommes mais qu'elle n'est pour autant pas clairement identifiable :

Qui pourra le définir ? Et pourquoi l'entreprendre, puisque tous les hommes conçoivent ce qu'on veut dire en parlant du temps, sans qu'on le désigne davantage ? Cependant il y a

¹ Mikhaïl BAKHTINE, *Esthétique et théorie du roman* (1978), Paris, Gallimard, 1993, p.237-238.

bien de différentes opinions touchant l'essence du temps. Les uns disent que c'est le mouvement d'une chose créée ; les autres, la mesure du mouvement, etc¹.

Il s'agit donc d'une notion partagée par tous les êtres humains qui tentent d'évoquer par son biais le mouvement, c'est-à-dire l'évolution de toute chose. Néanmoins, si elle est utilisée par tous, tout le monde n'en a pas la même définition, ce qui rend possible les quiproquos et autres problèmes liés au référencement de ce dont on parle.

Hervé Barreau et Olivier Costa de Beauregard ont également tenté de définir le temps :

[...] on ne peut pas dire que le langage ordinaire désigne en toute certitude l'expérience à laquelle il renvoie. Il faut d'abord écarter, comme une équivoque particulière de la langue française, la signification météorologique qui est un sens dérivé aisément explicable : la température et le climat d'un lieu varient, en effet, en fonction du temps, entendu au sens propre. Mais ce sens premier lui-même est loin d'être fixé d'une façon univoque : est-il synonyme de simultanéité, comme dans l'expression « en même temps », de succession, comme dans l'expression « le temps passe vite », de durée, comme dans l'expression « il a manqué de temps pour accomplir son œuvre » ? En vérité, il semble que la notion de temps englobe les trois concepts de simultanéité, de succession et de durée ; il faut même ajouter à ces trois concepts, qui semblent plus fondamentaux que celui de temps, ceux de présent, de passé et d'avenir, qui apparaissent, à leur tour, comme constitutifs à l'égard du temps, puisqu'ils en désignent des parties ou des phases bien déterminées, quand on se place à un instant précis, notamment à celui du discours².

Simultanéité, succession, durée ou passé, présent, futur sont donc des triades susceptibles de résumer autant que faire se peut la notion du temps. Mais les auteurs de cette définition notent également « au moins neuf usages » au terme *temps* dont les contradictions et les emplois spécifiques dépendent de la logique humaine. Autrement dit, la temporalité est une idée théorisée et utilisée par l'Homme dans son quotidien, ce qui semble le différencier des autres êtres vivants.

Or, il semblerait que la littérature féerique contemporaine a conçu une part importante de son fonctionnement sur les rapports et les écarts entre le monde humain et celui de la féerie. Et le temps est justement l'une des notions de base qui régit, et surtout, différencie, ces deux univers. En effet, une majorité d'ouvrages insiste sur la temporalité distincte qui sépare ces deux dimensions.

Présenter les temporalités humaine et féerique comme étant asymétriques peut donc être un moyen de marquer les frontières qui dissocient ces deux univers. Ces derniers ne peuvent alors plus être considérés comme un tout homogène dans la mesure où l'une des bases de leur fonctionnement n'est pas similaire. Dans la série de romans *L'Elfe de lune*, on explique ainsi

¹ Blaise PASCAL, *Pensées, Rétablies suivant le plan de l'auteur*, Dijon, Victor Lagnier, 1835, p.462.

² Hervé BARREAU, Olivier COSTA DE BEAUREGARD, « TEMPS », *Encyclopaedia Universalis* [en ligne], consulté le 21 avril 2015. URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/temps/>.

qu'une journée au royaume des dieux correspond à environ seize jours dans le monde des Elfes (Tirel, T.4, 2009, p.22), tout comme dans *Traité de Faërie*, on rappelle à Ismaël que « le temps féérique passe différemment de celui des humains » (Brasey, 2009, p.209). Il s'agit là d'une quasi constante des fictions féériques contemporaines dans lesquelles le monde des Hommes et celui du Petit Peuple sont mis en parallèle.

D'abord, évoquer une temporalité discordante peut être un moyen de montrer le trouble des personnages qui voyagent d'un monde à l'autre. C'est le cas de Naïla qui, dans *Fille de Lune*, tente de comprendre les liens qui unissent l'univers dont elle vient et cette autre dimension qu'elle découvre : « Je ne savais même pas si les saisons et le passage du temps correspondaient à ce que je connaissais. » (Tremblay, T1, 2011, p.178). La jeune femme se rattache à son monde de référence afin de trouver ses repères dans ce qui représente pour elle l'inconnu le plus total. Le temps apparaît alors comme l'une des bases humaines de compréhension du monde : l'Homme décrit les phénomènes naturels, les faits historiques, les expériences sensibles et sentimentales selon la temporalité qu'il a lui-même créée et définie. Valérie Tartas explique ainsi que « le temps est une construction sociale complexe ancrée dans la vie sociale¹ », ce qui signifie que la conception du temps est propre à l'humanité, mais qu'elle est également propre à chaque société ou groupe d'individus. Cette particularité peut expliquer le fait que la notion du temps diffère lorsqu'un personnage voyage dans un autre univers, dans la mesure où les peuples auxquels il se mêle alors n'ont pas des modes de vie et de penser similaires à ceux des membres de sa propre communauté. Or, lorsqu'ils voyagent, les êtres humains des fictions féériques essaient souvent d'appliquer leur conception des choses aux autres réalités qu'ils découvrent, même lorsque celles-ci ne répondent pas à leur logique. C'est ce dont témoigne l'expérience d'Axel dans *Leïlan* : « Il avait perdu la notion du temps, il ne savait plus s'il faisait jour ou s'il faisait nuit, abusé par la luminescence persistante de la brume. Ces lieux déroutaient toute logique. » (Ségura, T2, 2010, p.15). Perdre la notion du temps devient alors synonyme de perdre la logique des choses : dans ce roman, Axel n'est plus en mesure de comprendre ce qui l'entoure car il n'a plus aucun moyen de se référer à ses valeurs sûres, et notamment à l'idée du temps qui est à la base de sa représentation rationnelle du monde. On pourrait également rapprocher cette confusion causée par la perte de la notion du temps à la confusion identitaire. En effet, selon la théorie d'Heidegger du *Dasein*, la relation de l'être au monde est liée au rapport entre l'humanité et la

¹ Valérie TARTAS, « Le développement de notions temporelles par l'enfant. », p. 17-26, *Développements* 1/2010, n° 4 [en ligne]. URL : www.cairn.info/revue-developpements-2010-1-page-17.htm.

temporalité. Pour Heidegger, « la question du temps est une question de langage¹ », ce qui explique qu'elle n'est pas fixe puisqu'elle dépend de la manière dont on la définit. Présenter la temporalité féerique comme une notion instable et changeante, comme un élément d'incertitude, est donc un moyen pour les auteurs de faire oublier aux personnages, mais également aux lecteurs, que ce qui pour eux était établi est à reconsidérer afin de comprendre le fonctionnement de l'univers merveilleux. Il s'agit de perdre ses repères pour redéfinir sa conception du monde en fonction des nouvelles données, normes et lois révélées par la Féerie.

Dans le recueil de nouvelles *Contes Myalgiques*, il est ainsi expliqué qu'aux côtés de la Fée, l'Homme oublie le temps qui passe (Dau, T1, 2007, p.39). Cela montre que l'être humain est capable d'oublier ses concepts dès que quelque chose vient en bouleverser la logique. La créature féerique est justement un élément rejeté de la représentation cartésienne du monde alors que la temporalité est une clé essentielle de la logique humaine. Cet exemple présente l'Homme en tant qu'individu capable de s'écarter plus ou moins volontairement des préceptes sur lesquels il fonde son existence, comme en témoigne la forme active du verbe *oublier*. Il montre aussi que le temps n'est pas un élément constitutif du monde, dans la mesure où il est possible de se détacher de cette notion, ce à quoi participe l'imprécision de sa définition évoquée précédemment.

D'ailleurs, les écarts temporels qui séparent Féerie et réalité ne peuvent être définis avec exactitude, comme en témoigne cette remarque issue du roman *Genesia - Les Chroniques pourpres* : « [...] le temps d'ici et le temps de là-bas sont parfois très différents. » (Malagoli, T3, 2012, p.74). L'adverbe *parfois* marque l'irrégularité de cette information puisqu'il « [e]nvisage l'existence d'intervalles où ce qui est dit est vérifié² ». Autrement dit, il s'agit d'indiquer que ce dont il est question ne se vérifie qu'en certaines circonstances, sans apporter de précision quant aux dites circonstances, illustrant ainsi l'ambiguïté du phénomène. La Féerie apparaît donc comme un moyen de remettre en question les concepts humains : son développement dans les œuvres en tant que réalité envisageable ou envisagée prouve que la conception humaine du monde perd en justesse dès que l'on envisage de plus larges possibilités, telles que l'existence d'autres dimensions dans lesquelles résident des créatures merveilleuses.

Celles-ci vivent, en effet, en-dehors des considérations humaines et leur univers semble totalement échapper à la logique du monde tel qu'elle est perçue par les êtres humains. C'est

¹ Claude DUBAR, « Temporalité, temporalités : Philosophie et sciences sociales », *Temporalités* [en ligne], 8 | 2008, mis en ligne le 09 juillet 2009, consulté le 09 mai 2016. URL : <http://temporalites.revues.org/137>.

² « Parfois », *Trésor de la Langue Française informatisé* [en ligne], consulté le 21 avril 2015. URL : <http://www.cnrtl.fr/definition/parfois>.

ce qui explique en partie pourquoi la temporalité diffère, voire est inexistante, dans les réalités merveilleuses. C'est ce que confirment de nombreux textes dans lesquels il est expliqué que le temps n'existe pas en Féerie parce qu'il s'agit d'un concept mortel, comme c'est le cas dans les albums de bande dessinée *Le Grimoire du petit peuple*, (Dubois, T2, 2005, p.44) et dans le roman *Galymède, fée blanche, ombre de Thym* (Fierpied, 2012, p.214). Avoir conscience du temps qui passe c'est donc définir un début et une fin à chaque chose. Mais les personnages féeriques, contrairement aux êtres humains, sont généralement présentés comme vivant en symbiose avec le monde : ils ne semblent pas toujours avoir d'existence à part entière puisqu'ils sont indéniablement liés aux éléments constitutifs du Tout terrestre, c'est-à-dire du cosmos. Or, celui-ci n'a ni début ni fin dans la mesure où il représente la totalité de ce qui a existé, existe et existera. Ainsi, les êtres féeriques apparaissent souvent comme étant les représentants des éléments ou de la nature et ils sont généralement immortels, contrairement aux Hommes qui, eux, sont conscients de l'imminence de leur disparition. La temporalité serait donc un outil que les humains ont créé pour répondre à leur besoin de maîtriser le monde autour d'eux afin d'optimiser leur court passage sur terre. Valérie Tartas note d'ailleurs que la temporalité est une notion initialement inexistente chez l'enfant qui rencontre des difficultés à en comprendre le concept au cours de son apprentissage¹. Elle explique ainsi que les plus jeunes appréhendent l'existence du temps d'abord à travers l'assouvissement de leurs besoins de base que sont la faim et le sommeil. Puis, le développement du langage leur permet peu à peu une prise de conscience plus forte de la temporalité, notamment à travers la verbalisation de l'idée d'une succession d'événements. Autrement dit, il semblerait que l'imaginaire féérique se rapproche, par sa conception trouble, voire nulle, de la temporalité, d'une perception du monde enfantine, quand le réel, tel qu'il est généralement représenté dans les œuvres, apparaîtrait comme une représentation du monde d'un point de vue plus adulte. Or, la représentation enfantine du monde correspond à une conception primitive, plus proche du cosmos dont la société nous écarterait, notamment grâce à l'éducation. Par ailleurs, certains chercheurs affirment que chaque être humain serait doté d'une horloge interne sur laquelle serait basée son expérience du temps. Valérie Tartas déclare en effet qu'elle « serait susceptible d'être perturbée selon les rythmes externes mais aussi sous l'effet de stimulants, de la fièvre²... ». Cette hypothèse, qui n'a jamais été prouvée, nous permet cependant de lier la logique temporelle des fictions féeriques à l'idée de rêve, d'illusion, d'hallucination ou encore de plaisir qui sont diverses causes concrètes de la modification de la perception du

¹ Valérie TARTAS, « Le développement des notions temporelles par l'enfant », *op. cit.*.

² *Ibid.*

temps individuelle dans le monde réel. Et il se trouve qu'elles sont également des inspirations récurrentes de l'imaginaire merveilleux, aussi bien en ce qui concerne sa structure, le fonctionnement de ses univers ou ses thématiques. Dans tous les cas, il s'agit de considérer le monde sous un nouveau jour en déplaçant le point de vue que l'on porte sur lui ou en modifiant la façon dont on l'observe.

Se détacher de la conception figée du temps telle que les Hommes la conçoivent apparaît comme un moyen de développer une vision du monde moins anthropocentrée, c'est-à-dire qui ne considère pas uniquement le fonctionnement de l'univers tel que les êtres humains se le représentent. Il s'agit ainsi d'ouvrir son regard à d'autres possibilités et notamment à celles offertes par la magie que l'Homme contemporain, féru de rationalisme, a oubliées en même temps qu'il a perdu foi dans les forces naturelles qui l'entourent, comme en témoignent les ouvrages à morale écofictionnelle.

La magie permet ce qui est impossible dans la conception rationnelle du monde et la maîtrise du temps apparaît comme un moyen d'envisager de nouvelles possibilités comme les voyages dans le temps. C'est ainsi que dans *Fille de Lune*, on explique à Naïla à propos de la temporalité sur Terre et les voyages entre les deux mondes : « Tu dois savoir que le temps ne se déroule pas de la même manière qu'ici et que l'on peut probablement choisir le moment où l'on veut revenir. » (Tremblay, T1, 2011, p.98). Il est donc possible de traverser à la fois l'espace et le temps grâce à la magie confiée aux Filles de Lune, ce qui permet à la jeune femme d'espérer retourner sur Brume au moment même où elle l'a quittée, c'est-à-dire de faire comme si le temps ne s'y était pas écoulé (Tremblay, T2, 2011, p.335).

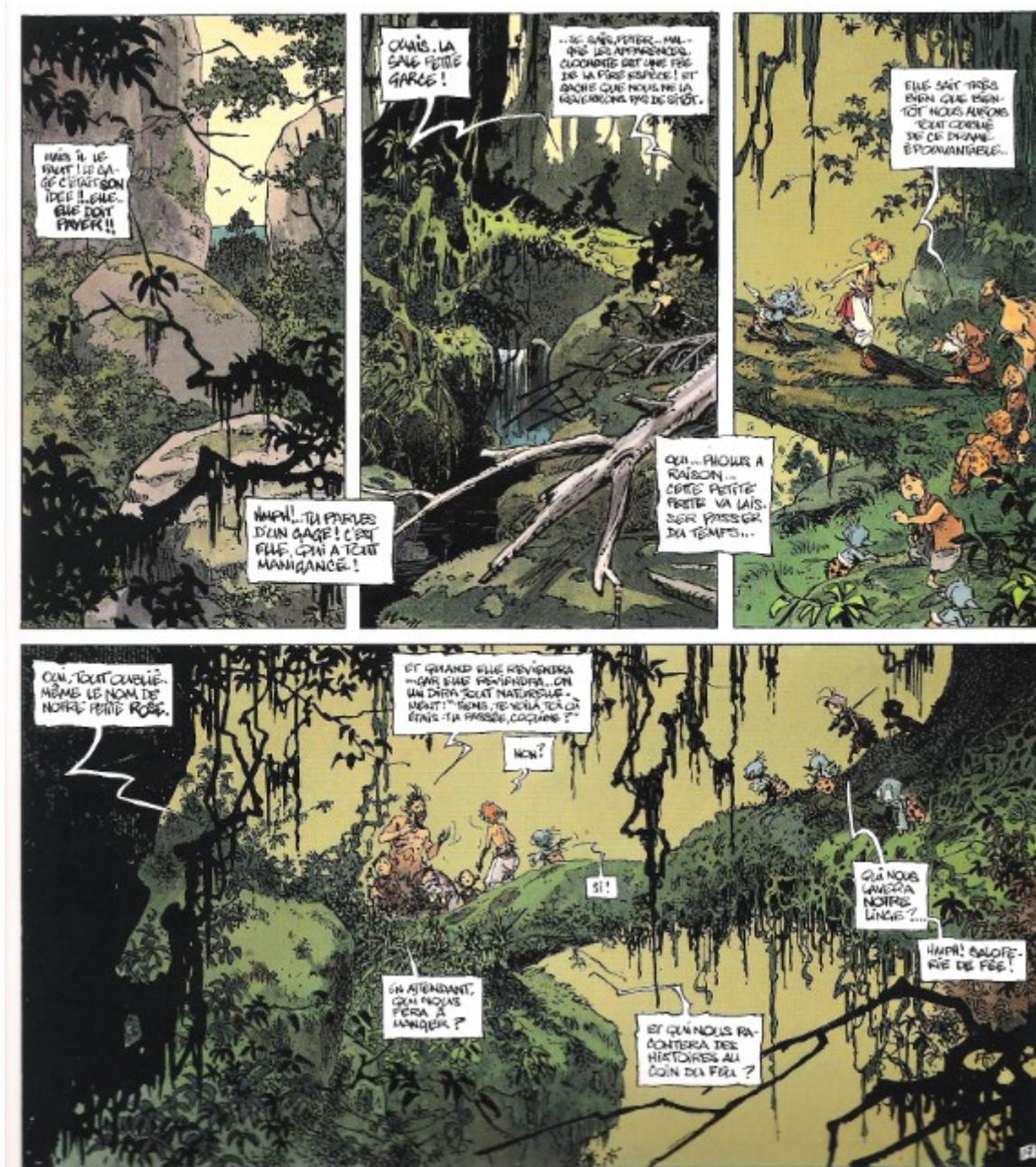
La temporalité devient donc une donnée modifiable, un élément que la vision magique du monde permet de maîtriser ou de faire disparaître afin d'étendre les possibles envisageables. Les frontières entre les mondes peuvent ainsi devenir des barrières temporelles qui séparent des époques diverses entre lesquelles il est possible de voyager, comme c'est le cas dans *Fille de Lune* (Tremblay, T3, 2011, p.147-152). Cela n'est d'ailleurs pas sans rappeler les prisons d'air des légendes arthuriennes par exemple utilisées par la Fée Viviane pour enfermer Merlin à l'abri des Hommes et du temps. Cet exemple témoigne, d'une part, qu'il s'agit là d'un thème récurrent dans l'imaginaire féerique, et d'autre part, que la temporalité et l'humanité sont des éléments très fortement liés, dans la mesure où le premier n'existe que parce que le second l'a conceptualisé.

Dans le roman *Fées, Weed & Guillotines*, un personnage féerique explique ainsi :

Cela fait maintenant à peu près cinquante ans que je suis ici. A peu près, parce que le temps, les années, ce ne sont pas des notions qui sont familières dans les Clans, ni dans les non-royaumes. Le temps, nous ne le comptons pas. Nous n'avons jamais non plus éprouvé le besoin de le fractionner. A quoi cela pourrait-il bien nous servir ? Dans les non-royaumes, il y a un début : la vie. Et une fin : la mort. Entre, des jours qui s'enchainent et qui, sans se ressembler, ne sont rien de plus que des jours. Ce qui importe, ce n'est pas quelle année, quel jour, à quelle heure un événement se produit. Quand les changements interviennent, ce qui était n'est plus, ce qui devient est. Nous ne cultivons pas la nostalgie, nous ne regardons jamais en arrière. Nous sommes des créatures du présent, de l'instant, qui est la seule et unique réalité. (Berrouka, 2014, p.217-218)

Cette façon de vivre sans se soucier du temps qui passe renvoie au caractère humanoïde des créatures féériques. En effet, le temps étant un concept humain, vivre en dehors de cette considération signifie s'éloigner de l'humanité : les membres du Petit Peuple sont beaucoup plus proches des natures animales ou végétales dans la mesure où toutes deux se situent également en-deçà d'une conception temporelle du monde. Cela leur permet ainsi de vivre avec la possibilité de faire beaucoup plus de choses que les êtres humains, restreints par les normes avec lesquelles ils se représentent l'univers.

C'est ce dont témoigne également l'exemple de Clochette dans le *Peter Pan* de Loisel. Celle-ci agit de façon négative selon le jugement des humains qui l'entourent, mais comme le temps n'existe pas à Neverland, les souvenirs non plus, ce qui permet à la Fée d'agir en totale liberté sans avoir à se soucier des conséquences de ses actes :



Peter Pan (Loisel, T6, 2012, p.21).

Clochette sait donc que si elle agit mal, ses camarades auront tôt fait d'oublier ses méfaits. Ils ne pourront alors que l'accepter de nouveau parmi eux sans qu'elle n'ait à craindre une quelconque punition, même lorsqu'elle a été jusqu'à causer la mort d'une fillette. Neverland n'a jamais aussi bien porté son nom car l'inexistence du temps ne permet pas aux choses d'exister vraiment : pour que ce soit le cas, il faudrait en avoir conscience, et pour ce faire, il faudrait se souvenir qu'elles existent. Or, sans durée, il ne peut y avoir de souvenirs.

L'inexistence du temps, ou le fait qu'il s'agisse d'un concept méconnu des êtres féeriques, évoluant de façon différente dans leur monde et en leur présence, permettrait donc à l'Homme de se rapprocher, *via* son imaginaire, de son Moi primitif, enfant ou ancêtre

lointain. Ainsi, par ses sources mythologiques ou par la façon dont elle est et fut conçue et transmise à travers le temps, la pensée féerique s'inscrit dans une tradition mythique, notamment identifiable par sa conception de l'espace-temps. Sanja Boskovic écrit, en effet qu'en « récitant les mythes ou en exerçant les rites cosmogoniques, l'homme archaïque devient le contemporain de ses ancêtres et des êtres surnaturels qui ont créé l'univers¹ ». Ces propos rejoignent ceux de Mircea Eliade pour qui les mythes et les rites cosmogoniques sont à l'origine de toutes les créations d'une société qu'ils influencent nécessairement d'une manière ou d'une autre². Les vestiges de la conception du monde héritée de nos origines primitives transparaissent donc aujourd'hui à travers les fictions féeriques qui marquent la fracture entre la pensée mythique et le monde réel en en faisant souvent deux univers aux spatio-temporalités distinctes. Sanja Boskovic explique :

A la différence du temps profane qui est linéaire et irréversible, le temps sacré est circulaire, réversible et récupérable ; il se manifeste parallèlement à l'existence ordinaire tout en le précédant comme une réalité mythique et éternelle. L'accès au temps sacré est constamment ouvert, ce qui donne la possibilité de communiquer avec les êtres divins, ainsi que les ancêtres au temps réel de la création du Cosmos. Pour cela, il suffit de se rendre sur le lieu sacré, au centre du monde, et d'évoquer les mythes et les rites cosmogoniques. Selon le calendrier rituel, il faut régulièrement renouveler, recréer le Cosmos pour qu'il puisse faire face aux forces destructrices du Chaos³.

En cela, grâce à sa conception particulière de la temporalité, il semble possible de concevoir la littérature féerique contemporaine comme l'héritage de rituels cosmogoniques renvoyant l'Homme de façon cyclique à sa condition primitive, d'abord à travers des rituels de l'ordre du religieux, puis, à travers le contage et aujourd'hui, la diffusion de l'imaginaire féerique à travers des supports plus modernes. Pour Sanja Boskovic, la capacité de la conscience mythique « à opérer sur les différentes catégories de l'espace et du temps, à appliquer deux différentes logiques, celles de l'espace et du rêve, permettent d'envisager que le mythe est le fruit d'un élan créateur inné à la spiritualité humaine⁴ », aujourd'hui confirmé par le développement de l'imaginaire féerique contemporain.

La temporalité est donc une notion humaine abstraite. Sa disparition ou son irrégularité dans les univers féeriques permettent d'illustrer le changement de référents lié au passage d'un monde essentiellement humain vers une réalité ouverte à davantage de possibilités. Si les Hommes ont du mal à se détacher de cette notion sur laquelle repose leur conception du

¹ Sanja BOSKOVIC, « Le Temps et l'espace - De la Conscience mythique à la conscience phénoménologique », *Les Cahiers du MIMMOC* [en ligne], 2 | 2006, mis en ligne le 10 septembre 2006, consulté le 09 mai 2016. URL : <http://mimmoc.revues.org/204>.

² Mircea ELIADE, *Aspects du mythe*, Paris, Gallimard, 1963, p.30.

³ Sanja BOSKOVIC, « Le Temps et l'espace - De la Conscience mythique à la conscience phénoménologique », *op. cit.*.

⁴ *Ibid.*

monde, les êtres féeriques vivent quant à eux en-deçà de ces considérations : dans la mesure où en Féerie un instant peut potentiellement équivaloir à cent ans sur Terre (Dubois, T2, 1997, p.47), un même événement n'a pas le même impact dans les deux dimensions, ce qui pourrait justifier le comportement beaucoup plus libre des membres du Petit Peuple vis-à-vis de celui de leurs homologues humains.

Il s'agit également de remettre en cause les préceptes humains figés malgré leurs incertitudes. En effet, si la temporalité est un élément essentiel de la pensée humaine, elle n'en reste pas moins une notion souvent discutée tant elle est difficilement définissable. Il existe, par exemple, des paradoxes qui témoignent des lacunes de la conception du temps. C'est notamment le cas de celui de Langevin évoqué par Gilbert Durand dans *Introduction à la mythologie*. Il est question d'un concept né de la relativité d'Einstein qui considère le temps comme étant la quatrième dimension. Selon Gilbert Durand :

Le paradoxe consiste à montrer que, dans une telle théorie, le temps marqué par les horloges de différents systèmes n'est pas synchrone. Si un observateur – théorique ! – part très loin et très vite dans une autre galaxie que la nôtre à l'aide d'une fusée, s'il a vieilli de deux ans quand il revient sur la terre, cette dernière peut très bien, pour sa part, avoir vieilli de deux siècles¹...

Cette hypothèse qui est aujourd'hui souvent développée dans les œuvres de science-fiction s'approche également de la conception du temps telle qu'elle est décrite dans certains ouvrages féeriques, ce qui montre d'une part que la temporalité est bien un concept complexe qui peut être remis en cause dès que l'on quitte le référentiel terrestre. D'autre part, cela illustre les lacunes de l'humanité quant à la connaissance et la compréhension du fonctionnement de l'univers. Par là, remettre en question un concept de base de la science humaine apparaît comme un moyen de rappeler à l'Homme sa vanité, ce qui rejoint la morale visée par de nombreuses œuvres contemporaines, à savoir montrer aux lecteurs les dérives de l'anthropocentrisme dominant...

¹ Gibert DURAND, *Introduction à la mythologie, Mythes et sociétés*, Paris, Albin Michel, 1996, p.56.

Géographies discordantes

La frontière qu'il s'agit de traverser lorsque les personnages des fictions souhaitent se rendre dans un monde féérique est avant tout un élément géographique, c'est la « limite qui, naturellement, détermine l'étendue d'un territoire ou qui, par convention sépare deux États¹ ». Et ceux-ci, étant de natures différentes, se distinguent souvent l'un de l'autre par des caractéristiques topographiques diversifiées.

Le merveilleux se caractérise le plus souvent par une absence de géographie à proprement parler. En effet, les contes évoquent tour à tour différents lieux, mais ceux-ci ne sont pas établis selon des plans et des cartes précis. Ils ne sont d'ailleurs pas non plus nommés ou clairement identifiés : l'on parle d'« une forêt » ou d'« un château », sans ne jamais expliquer de quels lieux en particuliers il s'agit. Lors d'un entretien, Pierre Pevel a ainsi expliqué :

L'OutreMonde est un pays sans géographie : celle-ci est basée sur le récit, les détails ne sont pas importants. L'intérêt est l'ailleurs : c'est un monde de l'aventure, il y a donc un déplacement symbolique vers l'aventure parallèlement à la géographie précise dans le monde réel. Établir une géographie précise, c'est établir des règles. Cela s'oppose à la liberté absolue d'OutreMonde : la magie est sans règle, elle peut tout faire. (Voir *Annexes* p.676)

L'univers de sa série de romans, *Le Paris des Merveilles* repose donc sur les relations qu'entretiennent les Terriens et les habitants d'OutreMonde. Les deux mondes ont un fonctionnement, et même une nature totalement distincts dans la mesure où l'un se base sur une géographie précise tandis que l'autre ne semble qu'idéal. Autrement dit, comme la temporalité, la spatialisation est un concept humain que la magie rend totalement obsolète dès qu'elle permet d'en dépasser les contraintes.

Toutefois, les ouvrages féériques contemporains sont de deux types : il y a ceux qui sont restés fidèles au genre merveilleux, et ceux qui appartiennent à ce que l'on appelle la fantasy. Ces derniers apparaissent comme une évolution de la littérature merveilleuse mêlée à d'autres genres. Or, l'un des archétypes fondamentaux de ce genre littéraire est la carte. En effet, les auteurs s'appliquent à cartographier les univers dans lesquels se déroulent leurs histoires pour permettre aux lecteurs de suivre l'évolution des personnages. Cette nécessité est principalement due au fait que les œuvres de fantasy sont beaucoup plus longues que les contes dont elles sont les héritières. Certaines se développent même sur de nombreux tomes

¹ « Frontière », *Trésor de la Langue Française informatisé* [en ligne], consulté le 22 avril 2015. URL : <http://www.cnrtl.fr/definition/frontiere>.

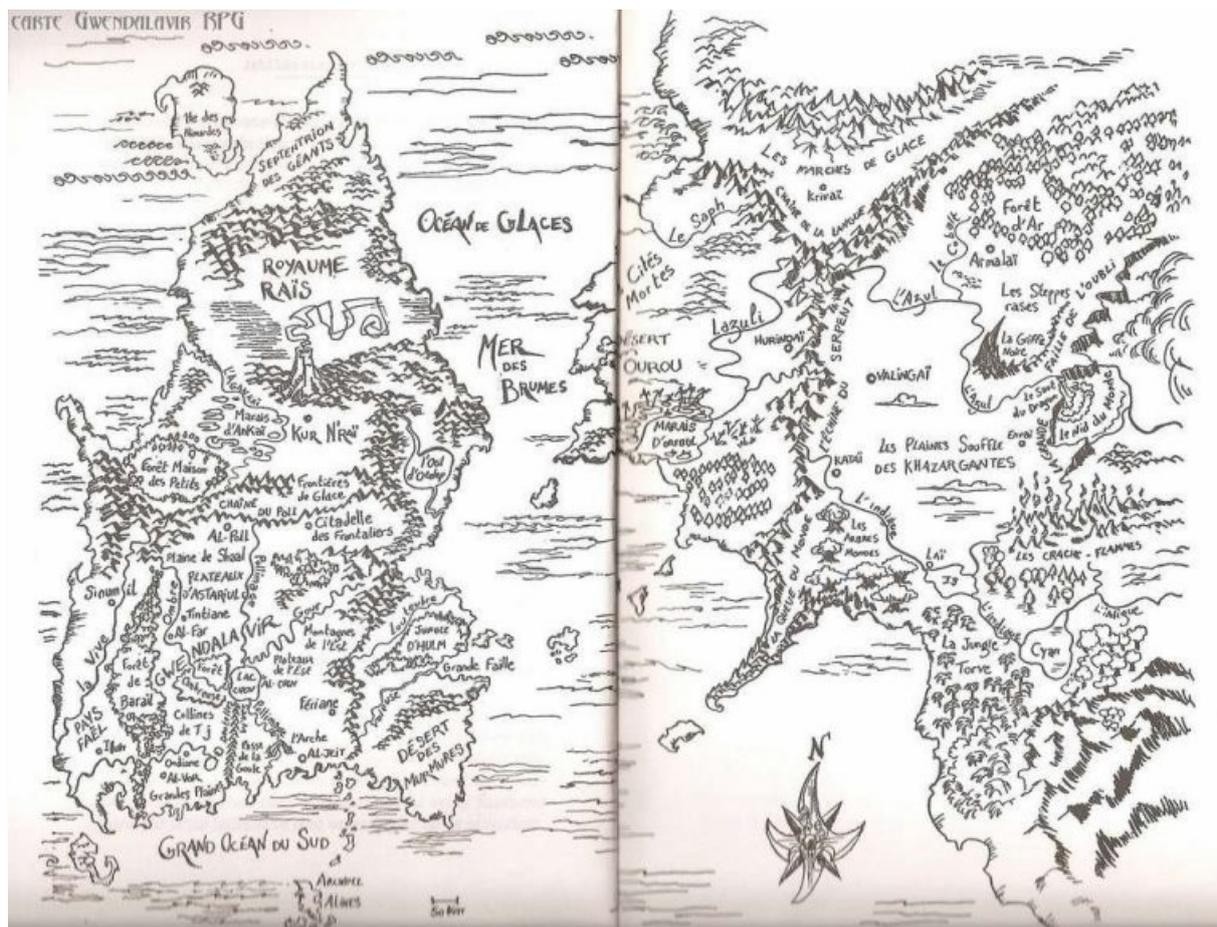
dans lesquels les actions, les lieux et les personnages s'enchaînent au cours de récits de plus en plus longs.

Mais dès lors qu'elle est cartographiée, la fiction ne répond pas forcément aux normes et aux logiques du réel. Au contraire, la nouvelle géographie peut être un moyen de signifier le changement d'univers au cours du récit. Il peut s'agir de représenter un monde qui se distingue très rapidement de celui des Hommes parce que ses paysages ne ressemblent en rien à ce que l'on peut trouver sur Terre. C'est ainsi le cas dans la nouvelle « Erreur de jeunesse (ou la première affaire de Deirdre de Crommlynk) » où est racontée l'arrivée de l'héroïne dans le monde féérique :

N'étant jamais venue dans le Pays des Fées, la jeune fille fut aussitôt émue par la pureté de l'air, la beauté de l'immense paysage de verdure qui s'étendait à perte de vue, les fragrances subtiles des pollens et des végétaux ; depuis la colline du cromlech, Deirdre admira la beauté argentée des rivières et des lacs miroitant sous le soleil dans les plaines entrecoupées de bois denses et profonds ; de tous côtés des insectes aux ailes multicolores paraient en d'incessants ballets, sautant de fleurs en fleurs, bruissant légèrement comme des milliers de ruisseaux. (Cluzeau, 2000, p.67)

Dans ce cas-là, le personnage qui arrive dans l'univers féérique se rend rapidement compte des différences entre le monde dont il vient et celui dans lequel il s'est rendu : il s'agit de variations directement perceptibles par les sens. D'ailleurs, on remarque que cela ne concerne pas uniquement l'organisation de l'espace féérique, mais également les animaux ou encore les végétaux qui l'habitent.

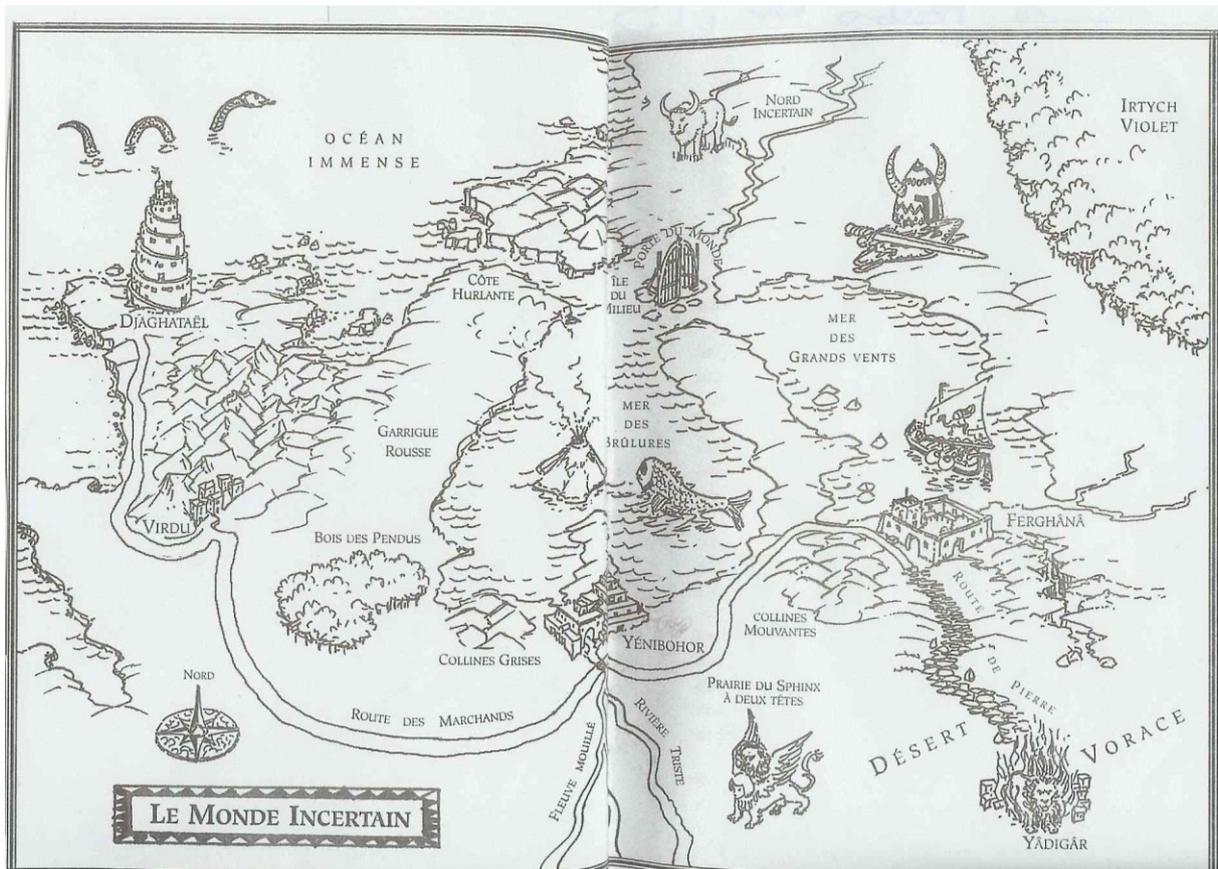
Généralement, les cartes établies par les auteurs de fantasy pour présenter leurs univers sont mises à la disposition du lectorat en début ou en fin d'ouvrages. Des plus simples aux plus détaillées, toutes permettent de se rendre rapidement compte que la diégèse ne se déroule pas sur Terre. Ainsi, la carte de Gwendalavir proposée par Pierre Bottero dans *Les Mondes d'Ewilan* se distingue très nettement d'une mappemonde réaliste, que ce soit par la forme des pays et des mers qui y sont dessinés ou par les noms des lieux qui y sont indiqués :



Carte de Gwendalavir, (Bottero, T1, 2010, p.4).

On constate toutefois la volonté auctoriale de proposer une géographie réaliste, dans le sens de plausible et logique : la carte est très détaillée, elle représente des fleuves, des forêts, des plaines, des déserts, etc. Les points cardinaux y sont également ajoutés afin de répondre aux normes habituelles pour le lecteur. Ce procédé permet, d'une certaine manière, de limiter le caractère merveilleux du récit afin d'aider le lectorat à se plonger plus facilement dans l'histoire.

Il en est de même de cette carte du monde Incertain proposée par Erik L'Homme dans *Le Livre des étoiles* :



Carte du Monde Incertain (L'Homme, T1, 2003, p.8-9).

On constate que l'auteur a ajouté sur sa carte des motifs qui peuvent rappeler au lecteur qu'il s'agit de la représentation d'un monde fictif. C'est par exemple le cas des créatures merveilleuses telles que les lions volants et autres serpents de mers. Toutefois, l'histoire de la cartographie nous montre qu'il était autrefois habituel de faire figurer sur les mappemondes des créatures fabuleuses. C'était notamment le cas sur les cartes médiévales ou sur celles de la Renaissance où « peuplant discrètement les terres vierges aux côtés des indigènes ou surgissant des profondeurs redoutées des océans », ces créatures étranges, monstres marins et divinités mythologiques qui apparaissent comme des « [s]ouvenirs érudits de la culture classique, curiosités esthétiques, interrogation sur la diversité et l'étrangeté du monde, [...] à la manière des bestiaires et des grotesques dans les marges des manuscrits, ajoutent un peu de rêve, de mystère et d'humour à des cartes complexes et savantes¹ ». Il est donc question, par ce procédé, de lier imaginaire et science pour, d'une part, adoucir la transmission de l'information scientifique et, d'autre part, donner un peu plus de sérieux aux créations de l'imagination qui viennent combler les lacunes des savantes en donnant des réponses

¹ BnF, « Les cartes marines », exposition en ligne, Délégation à la diffusion culturelle, Éditions multimédias, 2012, consultée le 09 mai 2016. URL : <http://expositions.bnf.fr/marine/albums/creatures/>.

hypothétiques, métaphysiques, à ce qui leur est encore inconnu (voir *infra* p.357).

Les noms des lieux sont également révélateurs de l'irréalité de cet univers : « Prairie du Sphinx à deux têtes », « Collines Mouvantes », etc. Erik L'Homme est d'ailleurs un habitué des toponymies farfelues puisque dans *A comme Association*, une autre série dont il est l'un des auteurs, ses personnages évoluent dans un Paris revisité dont les lieux portent des noms tels que « Rue du Horla » ou « Rue Bram-Stocker », « Passage Murnau ». Il s'agit ainsi de partir des points de repères du lecteur, à savoir la géographie qu'il maîtrise (une ville ou un lieu précis, une façon de concevoir une carte et de se repérer géographiquement comme les points cardinaux, etc.), pour l'amener progressivement dans un univers enchanté.

C'est ce dont il est également question dans *Fille de Lune*. La terre des Anciens y ressemble en effet au monde des Hommes où la jeune héroïne a grandi : il est précisé que les arbres, et plus globalement, la végétation, ressemblent fortement à ceux de l'univers que Naïla a quitté (Tremblay, T1, 2011, p.178). Cependant, lorsqu'elle étudie la cartographie de cet autre monde, la jeune femme fait une surprenante découverte :

Pendant que je la fixais, un étrange sentiment de malaise s'empara de moi. Il y avait quelque chose de dérangentant dans ce que je regardais, mais j'étais incapable de dire quoi exactement. Je touchai la carte du bout des doigts, les laissant glisser d'une inscription à l'autre. Les noms que je voyais défiler ne m'étaient pas familiers et les rares tracés, délimitant probablement des frontières, n'avaient rien de commun avec mes repères habituels. Je reculai pour avoir une meilleure vue d'ensemble, et c'est à ce moment-là que je compris ce qui n'allait pas. La surprise fit vite place à une fascination encore plus grande que celle que j'avais éprouvée précédemment.

Je contemplais tout simplement une carte de mon propre monde, mais inversée. Ce qui était pour moi des continents sur les bancs d'école s'était ici mué en mers intérieures, et les océans étaient devenus de vastes étendues de terre. La sensation était plus qu'étrange, elle était déstabilisante. C'était pire que de découvrir un nouveau monde. (Tremblay, T1, 2010, p.200)

Ce n'est donc pas la toponymie qui interpelle la protagoniste puisque celle-ci lui est totalement étrangère. En revanche, le découpage des continents et des mers lui apparaît comme identique à celui de la planète dont elle provient si ce n'est qu'il en est l'inverse. Naïla semble donc être passée de l'autre côté du miroir au sens propre du terme puisque le monde qu'elle traverse se trouve être le total opposé de celui dont elle provient : les étendues d'eau sont devenues de la terre et *vice versa*. Un peu plus loin, la jeune femme se questionne encore au sujet de cet étrange phénomène qu'elle ne comprend pas du tout :

Au souvenir de la carte que j'avais vue au manoir d'Alexis, je me demandai si le lac bordant le château ne se trouvait pas en lieu et place de l'île d'Orléans ? [*sic*] La pensée de ce monde inversé me donnait toujours le vertige. Je ne comprenais pas comment tout cela pouvait exister sans que personne ne le sache. J'avais eu beau tourner et retourner la

question dans ma tête, au cours de ma longue solitude, je n'arrivais pas à trouver une explication rationnelle. (*idem*, p.278)

C'est donc pour écarter ses personnages, et par leur biais ses lecteurs, d'une vision rationnelle du monde que l'auteure a ici choisi d'inverser la géographie des deux mondes ainsi mis en parallèle au sens propre du terme. On entre alors dans une logique du nonsense qui propose la vision d'un univers inversé apparaissant comme le négatif du réel. Il s'agit de montrer, à travers ce procédé, qu'en pénétrant dans l'Imaginaire *via* son voyage vers un autre monde, le personnage doit remettre en cause ses repères afin d'accepter la représentation d'un monde enchanté qui lui est proposée. La féerie semble alors se distinguer pleinement d'une vision rationnelle et réaliste du monde dans la mesure où son fonctionnement l'oppose, par définition, à une pensée logique.

Par ailleurs, il est possible de mieux appréhender la représentation féerique de la géographie à travers les propos de Gilbert Durand concernant le caractère asynchrone de la temporalité. Il écrit, en effet :

L'espace et le temps, tels qu'on les concevait à travers Newton et à travers leur codification par Kant en « formes *a priori* de la sensibilité », ne sont donc plus du tout ce qu'ils étaient. Le temps devient non fléché. Non seulement, il y a des temps locaux comme dans la théorie non newtonienne d'Einstein, mais il y a des temps réversibles parce que « symétriques » où c'est le futur qui « cause » le passé... L'Espace également perd sa royauté de « géométrie analytique », il ne devient plus du tout la mesure de toute chose, « l'état civil » exigé d'un phénomène¹.

Autrement dit, porter une réflexion critique sur les notions d'espace et de temps permet de se dégager de la pensée scientifique classique qui limite considérablement le nombre de possibles envisageables. Dès lors que l'on réévalue ces préceptes, les éventualités du voyage temporel ou du don d'ubiquité, qui sont des exemples récurrents de phénomènes extraordinaires illustrés dans les fictions féeriques contemporaines, deviennent concevables.

Gilbert Durand poursuit son propos en déclarant que « [c]'est le sémantisme, c'est la référence symbolique qui compte bien plus que sa "localisation" dans les coordonnées cartésiennes ou même dans l'espace-temps einsteinien² ». Selon lui, c'est le sens des mots qui importe davantage que la localisation spatio-temporelle de celui qui tient le discours. Il explique, en effet, un peu plus loin que « lorsqu'on lance un symbolisant – ne serait-ce qu'un symbolisant de type lexical –, on est contraint de poser un "ailleurs" qui le fonde³ ». Ainsi, évoquer la féerie nécessite la définition d'un univers féerique afin que les interlocuteurs

¹ Gilbert DURAND, *Introduction à la mythologie*, *op. cit.*, p.59.

² *Idem*, p.59.

³ *Idem*, p.70.

puissent dialoguer en ayant les mêmes référents. Dans le cas de la Féerie, il s'agit, en outre, de mettre en place des références qui s'écartent des normes habituellement établies, ce qui permet alors de considérer l'ensemble du discours, et plus largement la totalité de l'univers décrit dans la fiction, avec un regard neuf qui n'est pas dirigé, voire perverti, par des règles préconçues.

En cela, l'imaginaire féerique semble rejoindre l'évolution des courants de pensée scientifiques, comme le confirme notamment Gilbert Durand lorsqu'il évoque Albert Einstein, l'un des scientifiques ayant développé une représentation du monde non soumise aux lois de la physique classique. Ainsi, la théorie de la relativité einsteinienne pourrait être rapprochée de certaines conceptions de la chronotopie dans les fictions féeriques : le continuum espace-temps en quatre dimensions permet ainsi d'établir la position d'un événement dans l'espace et le temps uniquement à partir d'un référentiel. Cela signifie notamment que le temps n'est pas le même selon le référentiel choisi, exactement comme il diffère dans les fictions selon que les protagonistes ou les lecteurs le considèrent d'un point de vue humain ou féerique.

Les littératures de l'imaginaire, en mettant en scène d'autres possibilités, d'autres mondes qui ne répondent pas aux normes habituelles, permettent alors à l'être humain de prendre conscience du fait que son point de vue anthropocentré, voire ethnocentré, n'est pas le seul envisageable et n'est pas plus valable qu'un autre. C'est exactement ce qu'a voulu montrer la physique quantique. La théorie d'Everett explique, en effet, que l'univers est neutre et comporte toutes les possibilités. C'est l'observateur qui, par sa nature d'observateur qui lui est propre, détermine l'avantage d'une possibilité sur les autres dans la mesure où il n'est capable de n'en percevoir qu'une parmi toutes¹. Pareillement, il est possible d'établir un lien entre la conception de la réalité proposée par la physique quantique et la temporalité féerique. Ainsi, selon Bohr, la réalité dépend des instruments, elle est donc indéniablement liée à la représentation humaine du monde², ce qui confirme l'hypothèse évoquée précédemment selon laquelle le temps est un concept qui se réfère uniquement à la façon dont les Hommes le mesurent.

Le développement de la physique quantique a eu une influence majeure sur l'évolution des pensées scientifiques et philosophiques au cours du XX^e siècle. C'est grâce à elle que des avancées technologiques majeures ont été possibles et que certains événements historiques ont

¹ Simon SAUNDERS, Jonathan BARETT, Adrian KENT, David WALLACE, *Many Worlds ? : Everett, Quantum Theory & Reality* [en ligne], New York, Oxford University Press, 2010, chp.17. URL : https://books.google.fr/books?id=80tIFILxQzkC&printsec=frontcover&dq=Many+Worlds?:+Everett,+Quantum+Theory,+%26+Reality&hl=fr&sa=X&ved=0ahUKEwig38W275_MAhXJPxoKHWxqCDsQ6AEIKzAA#v=onepage&q=Many%20Worlds%3F%3A%20Everett%2C%20Quantum%20Theory%2C%20%26%20Reality&f=false.

² Bernard D'ESPAGNAT, *A la Recherche du réel* (1979), Paris, Dunod, 2013, p.24.

eu une telle issue (bombes nucléaires). On peut donc fortement supposer qu'il a également un impact sur l'évolution de l'imaginaire féerique qui s'est, par ailleurs, peu à peu mêlé à la science fiction qui appartient aussi à l'ensemble des littératures de l'imaginaire.

- **Écarts comportementaux entre les mondes féerique et humain**

Les lois physiques ne sont pas les seules à différer dans l'univers féerique : en plus des chronotopes et des autres règles de fonctionnement concrètes, le monde des Fées se distingue de celui des Hommes par des normes morales et une logique tout aussi particulières. Ces variations illustrent le fait que l'écart entre les deux univers n'est pas nécessairement concret, c'est-à-dire géographique ou temporel, puisqu'il se révèle souvent dans la littérature comme une frontière beaucoup plus abstraite, spirituelle ou rationnelle.

Il s'agit de proposer une représentation de l'Imaginaire en tant que réalité davantage idéelle que matérielle. Celle-ci est fortement liée à la nature du Petit Peuple féerique et de son monde que l'Homme ne peut pas toujours percevoir grâce à ses sens : entre superstitions, visions furtives, disparitions inexplicables et autres phénomènes étranges auxquels ils sont liés, l'univers féerique et ses habitants apparaissent dans la littérature contemporaine comme les manifestations d'un monde insaisissable sur lequel repose une insatiable matière fictionnelle. Celle-ci oscille ainsi entre réalité et imagination en proposant des récits qui se nourrissent de faits réels (croyances, religions, événements et personnages historiques, etc.) pour évoquer des problématiques tout aussi factuelles *via* un univers qui semble pourtant totalement étranger à nos systèmes de valeurs et de référence.

L'illogisme féerique

Ce qui interpelle de prime abord un personnage qui découvre l'univers féerique est souvent l'ensemble des divergences spatio-temporelles qui distinguent ce dernier du monde dont il est originaire. Le protagoniste est ensuite souvent confronté à des différences parfois plus abstraites qui concernent le fonctionnement logique de cet univers.

En effet, les littératures féeriques contemporaines ont souvent tendance à jouer sur le fait que les écarts entre les deux mondes manquent de logique pour les protagonistes humains. Ces derniers jouent le rôle d'intermédiaire entre le lectorat et l'univers mis en place par l'auteur. Autrement dit, ce qui manque de logique pour eux, en manquerait également pour le lecteur. Il s'agit là de montrer que la logique sur laquelle les êtres humains ont fondé leur

conception de l'univers leur est propre. Elle disparaît dès que les référents sont tout autres. La modification de la perception logique du monde dans les fictions féeriques peut donc être perçue, au même titre que les variations spatio-temporelles, comme une volonté de permettre au personnage – et à travers lui, au lecteur – de considérer l'univers qui lui est présenté – puis, par extension, son propre monde – avec un regard neuf.

Dans un premier temps, il s'agit de remettre en cause les normes et les règles de logiques figées dans l'esprit du protagoniste qui change d'univers. Dans les textes contemporains, le personnage évoque de façon récurrente la folie comme explication au manque de logique de ce qu'il découvre. C'est le cas dans *Fille de Lune* où l'héroïne pense devenir folle comme son arrière-grand-mère qui a été internée en hôpital psychiatrique à cause de sa découverte de l'existence d'autres mondes en parallèle du sien (Tremblay, T1, 2011, p.57). Elle cherche d'ailleurs une explication rationnelle au fait que l'existence de ces mondes soit inconnue du reste des Hommes (*idem*, p.278). La jeune femme passe donc par des étapes qui sont similaires aux phases d'acceptation psychologiques éprouvées par des patients qui apprennent qu'ils sont atteints d'une maladie incurable. En effet, le personnage confronté à la découverte d'une autre dimension se trouve d'abord en état de choc face à la nouvelle avant d'entrer dans une phase de dénégation qui, dans le cas de Naïla, s'apparente à l'évocation de sa probable folie. La jeune femme est d'abord dans l'incapacité d'accepter l'existence d'une autre réalité et la folie est la seule solution qu'elle trouve pour expliquer ce qu'elle est en train de vivre. Elle passe ensuite tour à tour par les différents stades menant à son acceptation, à savoir la révolte et le marchandage : elle éprouve dans un premier temps de la colère vis-à-vis de ceux qui lui ont caché la vérité, avant d'essayer de se défaire du sort qui est le sien. Enfin, la jeune femme, comme la plupart des protagonistes, finit par accepter l'évidence des autres mondes qui existent dans son univers. Ces étapes lui permettent de reconsidérer totalement sa façon de voir le monde dans son ensemble : sa logique se différencie alors de celle du reste de l'humanité qui ignore toute une partie de l'univers. Et lorsqu'elle est, un peu plus tard, confrontée aux craintes d'une paysanne, elle prend conscience de l'écart entre la logique avec laquelle les Hommes voudraient expliquer leur monde et la façon dont ils le conçoivent réellement : « Les légendes, les ouï-dire et les traditions, même sans fondements concrets, ont souvent le dessus sur la raison et la logique. » (Tremblay, T1, 2011, p.290). On comprend à travers ces propos que le caractère abstrait d'une pensée ne lui fait pas pour autant perdre sa réalité. Au contraire, ces idées se révèlent bien souvent beaucoup plus vivaces dans l'esprit des personnes que les règles de logique dans la mesure où il est plus facile d'infirmer une idée *a priori* rationnelle qu'une pensée irrationnelle : la première repose sur des faits concrets qui

peuvent être inversés, alors que la seconde ne repose sur rien de tel. Il est donc tout aussi difficile de prouver sa justesse que sa fausseté, ce qui résume également tout le paradoxe de la féerie.

Mais ce paradoxe ne tient que dans la mesure où le protagoniste qui le perçoit n'appartient pas à l'univers merveilleux. En effet, la logique qui ne comprend pas la féerie est humaine, elle se base sur l'expérience des Hommes. Dès que l'on sort de leur système de référence, les limites de la logique sont donc modifiées. C'est ce que confirme cet échange qui a lieu lorsqu'un personnage de *Fées, Weed & Guillotines* apprend à son collègue la nature féerique de Jaspucine :

« Euh... C'est tout ? Tu ne trouves pas ça un peu... étrange ?

- L'étrangeté n'existe que par son incapacité à s'inscrire dans un schéma logique. Il suffit de trouver la clef qui la fait entrer dans la rationalité, et elle en perd toute sa particularité.

- Oui, mais là, on aborde le rationnel magique.

- Qu'importe. Ça ne fait qu'élargir un peu plus mon champ d'investigation. »

Décidément, la logique de Premier de la Classe est impénétrable.

(Berrouka, 2014, p.214).

Alors que l'inspecteur s'étonne de la facilité avec laquelle son collègue accepte cette nouvelle qui, pour lui, est des plus insolites, ce dernier lui explique que le caractère étrange d'un phénomène est une question de référent. En effet, selon comment l'on se positionne vis-à-vis de la logique établie, un événement peut, ou non, paraître étrange. Autrement dit, les textes merveilleux ou fantasistes dans lesquels la féerie est acceptée, et n'est donc plus considérée comme appartenant à l'étrange, déplacent les frontières qui séparent le monde rationnel de l'irrationnel.

C'est ce dont témoigne l'exemple de *Quand les Dieux buvaient*, récit dans lequel on explique que l'Éther, c'est-à-dire la dimension dans laquelle résident les êtres féeriques, se différencie des mondes euclidiens (Dufour, T2, 2009, p.351). Or, un espace euclidien peut être défini de la manière suivante :

Historiquement, l'espace euclidien est seulement l'espace physique de dimension 2 ou 3 (plan ou espace) dans lequel ont été définis les points, les droites, les distances et les angles. À ces objets ont été affectées des propriétés comme "par deux points distincts ne passe qu'une seule droite", ou bien "la somme des angles d'un triangle vaut deux droits¹".

Il s'agit d'évoquer un espace défini par des lois précises afin d'établir les propriétés des objets qui s'y réfèrent. Cela met ainsi en place un espace de référence, à savoir notre monde, c'est-à-

¹ « Espace euclidien », *Glossaire & définition, Techno-science.net* [en ligne], consulté le 28 avril 2015. URL : <http://www.techno-science.net/?onglet=glossaire&definition=2454>.

dire celui qui répond aux critères établis comme étant *classiques* par les sciences. Autrement dit, les mondes non-euclidiens sont ceux qui ne répondent pas aux normes canoniques qui régissent le fonctionnement de notre univers. C'est le cas de la Féerie, dont on a vu que l'espace et le temps diffèrent totalement de ce que l'on connaît en tant qu'être humain.

Cet écart de logique entre les conceptions humaine et féerique du monde est donc la principale frontière entre ces deux univers. Effectivement, si celle-ci n'est pas, à proprement parler, toujours physique, elle est généralement idéologique. Les deux populations ne perçoivent pas le monde de la même manière, ce qui les empêche de se comprendre pleinement. Et cette incompréhension va dans les deux sens : si les exemples d'êtres humains ne parvenant à appréhender la nature féerique sont nombreux dans la littérature contemporaine, on en trouve également pour illustrer l'incapacité du Petit Peuple à assimiler les comportements humains. On peut par exemple lire dans *Traité de Faërie* qu'il n'y a, selon le narrateur humain, pas de cohérence dans l'œuvre des fées (Brasey, 2009, p.79), alors que le Nuiton de *Fées, Weed & Guillotines* trouve les Hommes incohérents dans leur comportement (Berrouka, 2014, p.218). Les deux mondes ne se comprennent donc pas car ils n'ont pas défini leur logique de la même façon.

Par ailleurs, l'évocation de la folie ou du rêve comme étant des explications plausibles des visions féeriques rapproche la féerie du genre fantastique qui situe ses récits sur le point de basculement entre le réel et le merveilleux (voir *infra* p.182). L'illogisme féerique apparaît, en effet, comme une fracture qui rompt la linéarité du monde réel, c'est-à-dire qui bouleverse son déroulement en perturbant, par exemple, ses données spatio-temporelles ou son fonctionnement en y faisant apparaître des personnages et des phénomènes qui ne répondent pas à ses lois habituelles. Les changements d'univers ou les irruptions d'éléments merveilleux dans leur quotidien conservent les protagonistes, et par leur biais les lecteurs, dans un état transitoire entre imaginaire et réalité que l'on retrouve de façon récurrente dans l'imaginaire féerique depuis le Moyen Age. Jean Frappier note effectivement que Marie de France et Chrétien de Troyes ont conservé dans leurs œuvres une part de la structure archaïque des mythes dont ils s'inspirent pour créer un sentiment de « mystère, de l'énigme, et aussi une ambiguïté ». Il poursuit : « Au mythe magique, irrationnel s'ajoute ou se substitue insensiblement un état d'*étrangeté* qui laisse l'esprit du lecteur incertain entre l'imaginaire et le réel¹. »

En présentant les comportements des personnages féeriques comme ne répondant pas aux critères qui sont les nôtres, les ouvrages détachent la Féerie du référentiel humain pour en

¹ Jean FRAPPIER, *Histoires, mythes et symbole : études de littérature française*, Genève, Librairie Droz, 1976, p.243-244.

faire un monde à part, où les limites du probable et de l'improbable sont tout autres. Il devient alors possible d'évoquer de nouvelles problématiques, ou tout simplement de porter un regard neuf sur le monde, qu'il soit peuplé ou non de créatures féeriques.

Des modes de vie dissemblables

L'écart entre les mondes humain et féerique peut enfin être perçu à travers les modes de vie des personnages qui y résident : ceux-ci diffèrent totalement, que ce soit du point de vue de leurs habitudes, que de celui du fonctionnement plus général des sociétés qui s'y sont développées.

On a vu que la logique du comportement féerique était souvent incomprise des êtres humains qu'ils rencontrent, comme en témoignent les propos du narrateur de « Passer la rivière sans toi » : « [...] l'on se souvient que les fées sont des êtres étranges, étrangers à ce monde, obéissant à un système de valeurs si ancien, incompréhensible, d'une absurdité parfois blessante. » (Colin, 2000, p.254). La répétition des termes évoquant l'étrangeté des êtres féeriques marque fortement l'écart entre ces personnages et les Hommes qui ne parviennent pas à saisir leur mode de vie à tel point qu'ils en viennent à le juger négativement, comme l'illustre la dernière partie de la citation.

Mais cette incompréhension semble réciproque, comme le montrent les propos du Nuiton dans *Fées, Weed & Guillotines* :

Nous sommes des créatures du présent, de l'instant, qui est la seule et unique réalité. Dès le plus jeune âge, nous n'avons qu'un but. Apporter la Gloire à notre Clan. [...] Ici, tout est différent. Les hommes croient en l'histoire. Ils tirent une fierté constante de ce qui a été accompli, célèbrent le passé comme s'il portait en lui les promesses du futur, ce qui ne les empêche guère d'aller à l'encontre de ce qu'ils glorifient. Ils sont d'une incohérence, j'en ai parfois des vertiges... (Berrouka, 2014, p.217-218)

La première distinction qui est faite entre les deux populations découle de leurs rapports au temps. Nous avons vu que la temporalité était une notion humaine qui n'avait pas la même valeur pour les peuples féeriques. Or, il semblerait que, pour le Nuiton, l'incohérence des Hommes vient de la trop grande importance qu'ils donnent au passé alors que ceux de son peuple vivent uniquement en se souciant de l'instant présent. Cela leur permet de ne pas se soucier des conséquences de leurs actions, contrairement aux êtres humains qui, toutefois, n'obéissent pas toujours à leurs propres règles de conduite.

Pareillement, dans la série de romans *Gaïg* les Nains ne comprennent pas toujours la manière de vivre des autres espèces qui ne résident pas comme eux dans un univers

souterrain :

Les Nains n'étaient pas agressifs, ils désiraient simplement vivre en paix, dans la simplicité de relations saines et franches. Les règles de vie en surface leur semblaient outrageusement compliquées et parfois dénuées de bon sens. Rustiques et efficaces, primitifs aux yeux de l'extérieur avec leur désarmante franchise, les Nains avaient simplement réussi à conserver la pureté originelle de leur peuple, telle qu'elle leur avait été léguée par leur Mère à tous [...]. (Psyché, T1, 2008, p.152)

Il ne s'agit pas cette fois de distinguer les Hommes des créatures féeriques, mais de différencier les peuples dont les modes de vie ne sont pas similaires. Qu'ils soient de nature merveilleuse ou non, tous les peuples ont un fonctionnement qui leur est propre et qui n'est pas toujours compris des autres cultures. On note cependant que le rapport au temps est encore en cause dans cette démarcation entre les populations : ce sont cette fois les Nains qui vivent plus ou moins dans le passé en ayant conservé un mode de vie plus primitif. En outre, on remarque une fois de plus que l'incompréhension entre les peuples est marquée par une vision négative de l'altérité, comme en témoignent l'emploi de formules telles que « outrageusement compliquées » et « dénuées de bon sens ». Autrement dit, ce n'est pas tant la nature même de ces personnages qui semble les opposer que leurs différences sociétales.

Celles-ci concernent par exemple le système politique de ces diverses populations, comme l'illustre cette remarque du Nuiton de *Fées, Weed & Guillotines* :

Les hommes ont un roi... Pourquoi pas. Les fées ont bien une reine... C'est tout aussi ridicule. Pourquoi un seul être serait-il plus à même de guider un peuple ? Nous, nuitons, n'avons ni roi ni reine. C'est l'effort conjoint qui fait la force du Clan. (Berrouka, 2014, p.226)

Le jugement négatif des coutumes des autres peuples est de nouveau observable dans cette citation puisque le Nuiton considère comme ridicules les systèmes politiques des Hommes et des Fées. Par ailleurs, le choix de ces différentes gouvernances est représentatif de la nature de ces populations : dans le roman, les êtres humains possèdent un système patriarcal, témoignage de leur personnalité anthropocentrée et belliqueuse ; les Fées ont une politique matriarcale qui illustre leur rapport privilégié avec la nature, leur déesse mère ; les Nuitons vivent en démocratie car ils forment un tout uni. Par ailleurs, la différence de sexe des monarques traduit tout simplement les points de vue diversifiés qu'ont ces différents peuples sur le monde. Pareillement, dans *Le Dernier des Elfes*, le Soleil est, pour les personnages féeriques, féminin, alors que la Lune est masculine (Lambert, 2003, p.56), ce qui appuie également les différences de perception du monde qui opposent les sociétés humaines et féeriques mises en scène dans ces œuvres.

Et quand ils semblent tous deux posséder des systèmes politiques semblables, les deux populations se distinguent toutefois par leur manière de les appliquer, comme cela est montré dans *Le Dernier Roi des elfes* :

Le système monarchique des elfes était très différent de celui des hommes. Le roi y était élu par ses pairs, et remettait sa couronne en jeu lors des désaccords majeurs. Il n'avait ni ministres ni cour, si bien qu'en temps de paix son autorité se faisait à peine sentir. Elle prit plus de poids avec la guerre, car le roi commandait les armées.

Le lien qui l'unissait à ses elfes liges était sans pareil chez les humains, et le serment féodal, qui n'a jamais empêché la félonie, n'en fut qu'une grossière caricature, car jamais de mémoire d'elfe, on ne vit de féal trahir son seigneur. (Huguet, 2010, p.50)

Dans ce roman, les Elfes apparaissent comme beaucoup plus valeureux que les Hommes car s'ils ont un souverain, celui-ci est élu démocratiquement et ne sera jamais trahi des siens, contrairement aux êtres humains, réputés pour leur déloyauté.

Ces différences sont donc à l'origine des guerres dans lesquelles s'affrontent les différents peuples : incapables de se comprendre, les fictions les représentent souvent comme en rivalité les uns avec les autres. Dans *Fille de Lune*, c'est d'ailleurs cette incompréhension qui est à l'origine de la division de l'univers en plusieurs mondes. En effet, tous les peuples étaient d'abord unis en un seul et même royaume, mais le narrateur explique :

Sa gouvernance n'avait été confiée à personne en particulier puisque l'on préconisait l'entraide et le soutien mutuel plutôt qu'une hiérarchie ne pouvant conduire qu'à l'anarchie. On voulait à tout prix éviter que l'un des surdoués ne soit pris d'une soif insatiable de domination et de pouvoir. Mais, comme dans toute concentration d'êtres pensants dans un environnement insuffisamment grand, les peuples commencèrent bientôt à se quereller et à guerroyer les uns contre les autres sans que leurs différends aient de fondements réels. Les Sages décidèrent donc de séparer ces univers trop différents les uns des autres en créant cinq nouveaux mondes parallèles, les humains ayant déjà le leur. Seuls une poignée d'Élues et les Sages pourraient désormais effectuer des voyages entre les différents univers. (Tremblay, T1, 2011, p.65)

Cela explique donc pourquoi les différents peuples vivent séparés dans des mondes parallèles. Il s'agit ainsi d'éviter des guerres qui pourraient conduire à la disparition de l'un d'entre eux comme c'est le cas dans *Le Dernier Roi des elfes*.

Mais, outre leur idée du système politique ou le fonctionnement global de leurs royaumes, les différents peuples se distinguent également par la diversité de leurs langages. Effectivement, la plupart des ouvrages évoquent les idiomes propres aux différentes espèces. Ainsi, dans « Erreur de jeunesse (ou la première affaire de Deirdre de Crommlynk) », un Lutin s'exprime en gaélique, illustrant de la sorte son origine légendaire et géographique (Cluzeau, 2000, p.69). Dans *Fille de Lune*, les Elfes (Tremblay, T1, 2011, p.247), les Fées (*idem*, p.99) et les Vouivres (T3, 2011, p.202) ont aussi leurs langues propres. On retrouve

quelque chose de similaire dans *Le Livre des étoiles* où les enfants apprennent à l'école la langue des Korrigans (L'Homme, T1, 2007, p.41). Toutefois, les auteurs n'étant pas tous linguistes, comme Tolkien, ces différents langages ne sont souvent qu'évoqués dans les œuvres. Certains choisissent néanmoins de marquer les différences entre les façons de s'exprimer des peuples en les faisant, par exemple, utiliser des termes anciens qui rappellent le parler médiéval (*Quand les Dieux buvaient*, Dufour, 2008-2009), ou encore en formulant leurs propos en vers, comme c'est le cas d'Obéron et de Titania dans la bande dessinée *Sorcelleries* (Guarnido, depuis 2008).

La création de langues imaginaires est un procédé courant dans la tradition littéraire puisqu'on le retrouve par exemple chez Rabelais, More, Orwell, Joyce, Artaud, etc. Dans le cas des voyages utopiques du XVIII^e siècle, il s'agit notamment de marquer concrètement l'écart entre les protagonistes et les peuples qu'ils découvrent au cours de leurs aventures afin de permettre au lecteur de porter une réflexion critique sur les différents modes de vie mis en parallèle. Selon Marina Yaguello, les langages inventés dans les œuvres de science-fiction s'inscrivent dans « une continuité thématique avec le voyage imaginaire de l'époque classique¹ », c'est-à-dire que s'ils ne mettent plus en parallèle des peuples humains aux modes de vie différents, ils élargissent leur représentation de l'univers en confrontant les lecteurs à des peuplades provenant de planètes et de dimensions variées, les obligeant ainsi à se détacher de leur conception anthropocentrique du monde. L'imaginaire merveilleux procède de la même façon en s'attachant non pas à élargir au macrocosme la représentation de l'univers proposée aux lecteurs, mais en s'intéressant à une focalisation de l'ordre du microscopique par le biais de la création de nouvelles langues pour les membres du Petit Peuple féerique et leurs pairs.

En outre, les différentes façons de s'exprimer marquent l'incapacité de compréhension mutuelle qui sépare les peuples mis en scène dans les fictions. Ce phénomène est d'autant plus fort lorsque les personnages ne peuvent entrer en contact quand bien même ils souhaiteraient le faire. En témoigne Ismaël Mérindol qui explique que les baptisés ne peuvent approcher le Petit Peuple (Brasey, 2009, p.79). La religion humaine n'étant pas compatible avec la présence de personnages féeriques, ces deux sociétés ne peuvent alors se fréquenter. Cela va parfois plus loin puisque certains protagonistes féeriques ne peuvent, par exemple, pas entrer en contact avec des objets utilisés par les êtres humains. C'est notamment le cas de ceux qui sont allergiques à l'acier, comme les Trolls de *Genesisia – Les Chroniques pourpres*. Ainsi, lorsqu'Evan lui demande pourquoi les armes de son peuple sont si lourdes, un guerrier

¹ Marina YAGUELLO, *Les Fous du langage : des langues imaginaires et de leurs inventeurs*, Paris, Seuil, 1984, p.79.

Troll lui répond :

Ceux de ma race sont... allergiques à l'acier. [...] L'origine de ce mal se situe dans des temps anciens, expliqua-t-il, le regard toujours vague et tremblant. Notre peuple était alors en guerre contre l'hégémonie naine. Les Nains ! cracha-t-il avec dégoût. Ils nous ont empoisonnés par leurs maléfices, alors que mes Ancêtres tentaient seulement d'échapper à leur tyrannie... (Malagoli, T1, 2012, p.107)

Autrement dit, c'est l'inimitié entre les espèces qui empêche les Trolls de toucher de l'acier. D'une part, cela illustre la netteté de la fracture entre les deux peuples : la représentation archétypique du Nain en fait un personnage qui travaille dans les mines et qui apprécie tout particulièrement les armes en acier. En interdisant aux Trolls d'utiliser ce matériau, ils les empêchent de se défendre convenablement et compromettent ainsi la survie de l'espèce. D'autre part, l'acier étant la matière de prédilection pour les armes, il symbolise la belligérance persistante entre les deux populations.

Les différences de modes de vie qui séparent les divers peuples rend donc difficile leur cohabitation, à tel point que certains se font la guerre et sont parfois même obligés de séparer leurs mondes afin de pouvoir vivre en paix. Ceux qui souhaitent coexister harmonieusement doivent alors accepter les habitudes des autres, même si cela peut s'avérer compliqué. En témoigne l'arrivée de l'héroïne de *Faerie Hackers* dans le monde des Hommes. Celle-ci, ne pouvant s'envoler, se voit contrainte d'utiliser une voiture, mais il s'agit de quelque chose qui dépasse totalement son entendement :

- [...] Salut F-O-R-D E-S-C-O-R-T G-H-I-A... C'est bien son nom ?
- Heu, oui. Mais elle ne vous répondra pas. C'est juste de la tôle et un peu de plastique, sans magie. [...]

Ils profitèrent d'un arrêt à un feu pour échanger leur siège. Comme Lil cala au démarrage, un concert d'avertisseurs salua sa piètre performance. Le sorcier abaissa la vitre de son côté et sortit le bras, majeur raidi.

« Une coutume en phase avec l'époque, ma chère enfant. Appropriée à la situation présente. Bien, enclenchez la première et écrasez-moi cette pédale d'accélération. » (Heliot, 2003, p.130)

La jeune Fée ne comprend ni le besoin d'utiliser un tel véhicule, ni les autres coutumes des êtres humains, que sont les gestes d'insultes et autres coups de klaxon, ainsi que les expériences de ventes de véhicule (Obrasian vient d'acheter la voiture à un homme qui pense avoir fait l'affaire du siècle alors que l'encre du chèque qu'il a reçu en échange de l'engin va disparaître), ou encore la tradition musicale. Il faut que l'héroïne apprenne ces habitudes afin de pouvoir à son tour se fondre dans la masse et vivre en harmonie avec ses nouveaux voisins. C'est ce qu'elle parvient rapidement à faire, contrairement à son compagnon qui, dans *Faerie Thriller*, ne semble pas particulièrement apprécier le mode de vie humain, comme l'illustre

son rapport à l'électricité, et plus particulièrement au téléphone :

Si le Capitaine tolérait sa présence chez lui, il n'allait pas jusqu'à admettre « cette foutue machine » dans sa chambre. Progressiste modéré, il avait vécu sans entendre prononcer le mot électricité avant de rencontrer la fey. (Heliot, 2005, p.24)

Si les Hommes ignorent parfois l'existence de personnages dotés de magie au sein de leur univers, il en est donc de même de ces derniers qui ne connaissent pas toujours l'électricité, forme humaine de magie.

Ainsi, les ouvrages contemporains nous présentent des peuples, féeriques ou non, qui vivent divisés en plusieurs sociétés, voire en plusieurs mondes parallèles. Leurs rapports sont souvent compliqués à cause des différences de modes de vie qui les séparent et engendrent parfois des guerres pouvant mener jusqu'à l'extermination d'une population tout entière. Par là, il semblerait que les auteurs cherchent à personnifier sous les traits du Petit Peuple féérique l'altérité, c'est-à-dire une représentation de l'Autre et des relations que notre propre société entretient avec cette notion.

CHAPITRE 2 : LA REPRÉSENTATION PHYSIQUE DU PETIT PEUPLE FÉRIQUE : EFFET DE CONTRASTES

Lorsque nous avons défini le Petit Peuple féérique, nous avons insisté sur le fait qu'il s'agit de créatures humanoïdes, c'est-à-dire qui ressemblent à des êtres humains par certaines de leurs caractéristiques physiques. Mais nous avons également démontré qu'elles ne sont pas totalement humaines à cause d'autres aspects de leur anatomie qui les éloignent de l'humanité et les rapprochent davantage des animaux, des plantes, voire des minéraux... En cela, le Petit Peuple féérique semble apparaître comme la personnification du lien qui unit entre eux tous les éléments qui constituent notre univers.

Dans *La Septième étoile*, on explique ainsi que les Trolls sont physiquement proches des êtres humains (Malagoli, T2, 2005, p.81), mais qu'ils possèdent quatre oreilles, deux pour le monde réel, et deux pour le monde féérique (*idem*, p.252). Cette particularité semble pleinement témoigner de la capacité innée de ces créatures à traverser les frontières entre les mondes et jouer le rôle d'intermédiaire entre les êtres humains et l'univers merveilleux dont elles proviennent. Cette caractéristique s'illustre dans les fictions contemporaines par des descriptions qui évoquent l'apparence ou les facultés extraordinaires de ces personnages merveilleux qui symbolisent ainsi physiquement le contraste entre le monde humain et l'univers irréel auquel ils appartiennent.

Cette notion de lien physique unissant entre eux les objets constitutifs de notre univers rejoint la théorie de l'éther telle qu'elle a été développée au cours de l'Histoire, et notamment par quelques chercheurs du XVII^e siècle qui, tels que René Descartes ou Isaac Newton, considéraient l'éther comme un élément remplissant le vide et permettant de lier les corps les uns aux autres¹. Il semble donc possible d'envisager la façon dont la physionomie des personnages féériques, souvent qualifiés d'éthérés, symbolise leur capacité à jouer les intermédiaires entre les mondes et les différents niveaux d'immersion fictionnelle.

¹ Scott WALTER, « Ether », dans Dominique LECOURT (dir.), *Dictionnaire d'histoire et philosophie des sciences*, Paris, Presses Universitaires de France, 1999, p. 381-384.

1. D'humains à humanoïdes : les êtres féeriques en rupture physique avec le réel

Ce qui marque en premier lieu les personnages humains qui entrent en relation avec des êtres féeriques est, le plus souvent, leur apparence hors du commun qui semble témoigner de leur appartenance à un autre univers ou à un autre système de référence. Ainsi, qu'ils soient d'une grande beauté ou d'une remarquable laideur ou qu'ils possèdent des attributs singuliers, l'altérité de ces personnages semble transparaître à travers leur aspect physique hors du commun sur lequel insistent tout particulièrement les narrations.

- Des attributs physiques symboles de marginalité

Une apparence superlative

Dans les fictions, les personnages féeriques sont souvent décrits comme étant très beaux ou très laids en regard des êtres humains qui les jugent et qui se comparent à eux. L'emploi des hyperboles et des superlatifs est donc une constante dans les descriptions du personnel féérique, ce qui se justifie par le fait que ces entités sont surnaturelles, extraordinaires, c'est-à-dire qu'elles appartiennent à un monde de référence qui dépasse les limites auxquelles doivent se restreindre les êtres humains qui éprouvent dès lors des difficultés à décrire et à représenter les êtres merveilleux.

La plupart des ouvrages évoquent la grande beauté de certaines créatures féeriques qui émerveillent les êtres humains qu'elles croisent par leur simple présence. C'est ainsi que le narrateur de *Quand les dieux buvaient* insiste sur le physique élancé des Fées (Dufour, 2009, T2, p.75) ou sur le fait qu'elles sont « belle[s] comme un cœur » (*idem*, p.302). Est également évoquée la beauté des Nains et la grâce de leurs compagnes (*idem*, p.334). La beauté des Elfes est aussi remarquée dans *Genesisia – Les Chroniques pourpres* (Malagoli, T1, 2012, p.116), et dans *Le Grimoire du petit peuple*, les courbes de la Charmuzelle sont qualifiées de « merveilleuses » (Dubois, T2, 2005, p.22), illustrant ainsi le caractère extraordinaire de son apparence.

Dans *Gaïg*, les Dryades sont à leur tour décrites comme étant « très jolies, assez fines, pas très grandes : on dirait des poupées » (Psyché, T1, 2008, p.196). Cette comparaison avec les poupées évoque l'inhumanité de ces personnages exprimée à travers leur physique qui les distingue des êtres humains. Ce procédé rhétorique apparaît alors comme un moyen de rapprocher les créatures féeriques d'éléments appartenant au système de référence des Hommes. En effet, il arrive parfois à ces derniers d'éprouver des difficultés à décrire les membres du Petit Peuple qu'ils rencontrent en raison de leur apparence qui diverge de tout ce

qu'ils connaissent. C'est ce dont témoigne la description d'une Fée dans « Erreur de jeunesse (ou la première affaire de Deirdre de Crommlunk) » :

[...] une magnifique jeune femme se baignait totalement nue. Je ne trouve pas les mots pour la décrire, mais ses grandes ailes de papillon indiquaient clairement qu'il s'agissait d'une personne du peuple des fées. (Cluzeau, 2000, p.60)

On reconnaît ici l'image traditionnelle de la rencontre d'un être merveilleux au bain, archétype que l'on retrouve aussi bien dans la mythologie antique que dans les contes traditionnels et la littérature médiévale. Le fait que le narrateur « ne trouve pas les mots pour la décrire » montre que la créature dépasse les limites de son champ de référence et souligne sa nature féerique, ce que vient confirmer sa paire d'ailes et sa beauté hors du commun.

On retrouve quelque chose de similaire dans « La dernière affaire de Sagamor » lorsque le protagoniste poursuit une Elfe dont il est subjugué par la beauté :

Il admira la grâce de son allure, même entravée par une blessure. [...] Les éclats cristallins de ses yeux transpercèrent la nuit et le subjuguèrent. [...] Sa beauté le frappa avec la puissance d'un coup de poing au ventre. Aucune des femmes qu'il avait connues n'était pourvue d'un visage d'une telle finesse, d'une peau aussi claire, d'une bouche aussi pulpeuse, d'un cou aussi gracile. Ses oreilles hautes et pointues ne gâtaient pas l'harmonie de ses traits ; elles la soulignaient au contraire, voire la rehaussaient. (Bordage, 2013, p.20)

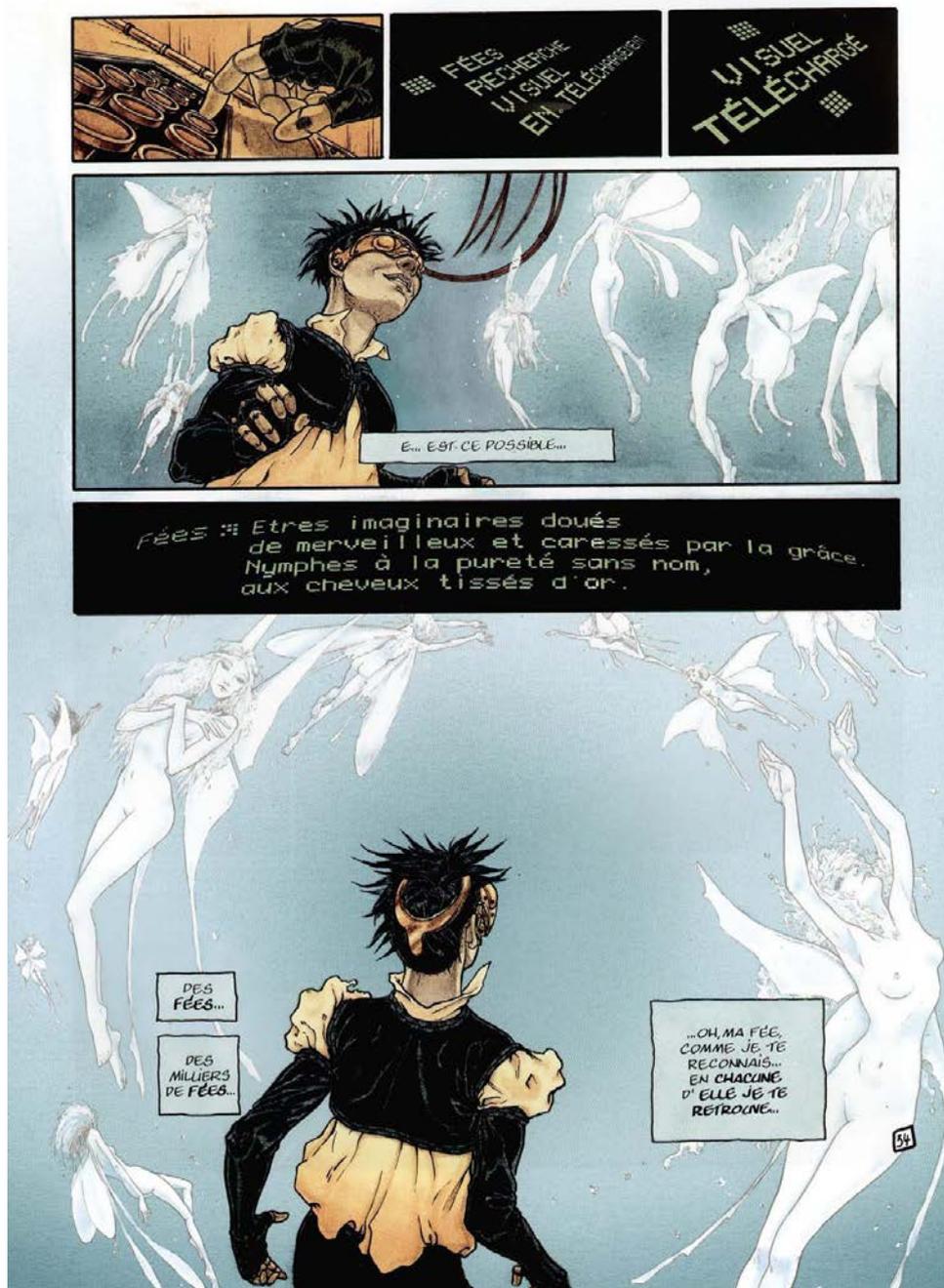
La créature possède une allure remarquablement gracieuse et attirante, et ce, malgré sa blessure, ce qui prouve son appartenance à une espèce merveilleuse. A cela s'ajoute l'impossibilité de la comparer aux femmes humaines, comme en témoigne le fait que, pour le protagoniste, elle dépasse de loin la beauté de toutes celles qu'il a rencontrées. L'ensemble de la description insiste ainsi sur tous les aspects de son extraordinaire beauté qui la distinguent de l'espèce humaine.

Cette beauté surnaturelle est un élément récurrent des fictions contemporaines. On la retrouve, par exemple, dans *Le Paris des Merveilles* où la Fée est décrite comme étant trop grande, trop fine et trop distinguée pour être humaine (Pewel, T1, 2003, p.44). Pareillement, dans *Genesisia – Les Chroniques pourpres*, la reine des Elfes est présentée comme ayant une apparence trop extraordinaire pour être humaine :

Liliana était vieille, elle aussi, même s'il était facile de l'oublier. Son visage intact et virginal avait toujours la splendeur immaculée des Elfes... Et dans tout son être, sa nature inhumaine était ainsi flagrante : aux pointes de ses longues oreilles effilées qui émergeaient de sa chevelure diaphane, à la finesse de sa silhouette sous la robe de voile blanc... Avisant ses poignets délicats comme ceux d'une enfant, le vieillard ne put s'empêcher d'observer ses propres mains ridées et sillonnées de tendons noueux. (Malagoli, T1, 2012 , p.197)

Le temps ne semble pas avoir de prise sur la beauté de l'Elfe, ce que confirme l'hypothèse selon laquelle la temporalité est une notion humaine qui n'existe plus dès lors que l'on sort de ce système de référence. Par ailleurs, la perfection physique de cette créature renvoie à l'homme qui l'observe sa propre condition de mortel dont la fin approche. La distinction entre les mondes est symbolisée par les différences physiques qui opposent et rassemblent à la fois les personnages qui y sont respectivement originaires : les êtres féeriques possèdent des caractéristiques physiques à la fois humaines et inhumaines.

De même, dans la bande dessinée *Fée et tendres automates*, la Fée est décrite comme ayant un « visage de lumière parmi tous ces faciès terreux » (Téhy, T2, 2000, p.33), ce qui témoigne de la spécificité qui la distingue de tous les autres personnages, humains ou non. Elle a d'ailleurs été créée dans le but de réenchanter le monde et représente une apparition merveilleuse dans un univers qui a sombré dans la terreur. D'ailleurs, la Fée est définie dans l'ouvrage de la manière suivante :



Définition de la Fée dans Fée et tendres automatés (Téhy, T2, 2000, p.34).

Le visage de lumière de la Fée apparaît ici comme une représentation symbolique de ce qui éclaire les Hommes dans le sens de ce qui leur apporte une nouvelle vision du monde. L'émerveillement devient un moyen de reconnaître un guide, un modèle, dans la mesure où la lumière élève celui qui la porte au-dessus des autres. Dans l'imaginaire, la lumière est, selon le *Dictionnaire des symboles*, souvent « mise en relation avec l'obscurité pour symboliser les

valeurs complémentaires ou alternantes d'une évolution¹ ». Il s'agit d'opposer par cette image la féerie qui représente les valeurs d'une humanité passée et son évolution qui s'illustre par une période sombre, un monde en déclin dans lequel toute forme de magie a disparu. Le couple lumière-obscurité peut également mettre en opposition l'aérien et le terrien qui symbolisent la dualité corps/esprit : la luminosité peut effectivement figurer l'élévation de celui qui parvient à se détacher de ses contraintes physiques et primitives pour atteindre une dimension immatérielle, spirituelle. C'est ainsi à travers la lumière que l'on reconnaît la présence de l'au-delà, c'est-à-dire du surnaturel, qui permet, par l'initiation, « l'épanouissement d'un être par son élévation – il s'harmonise dans les hauteurs – tandis que l'obscurité, *le noir*, symboliserait un état dépressif et anxieux² ». Dans *Fée et tendres automates*, la lumière de la Fée met donc en opposition l'ascension spirituelle de Jam, le protagoniste qui est le seul à avoir compris le message de l'épiphanie lumineuse que représente la créature féerique, et le monde des Hommes en pleine régression. La merveille, la grâce et la pureté sont les caractéristiques principales de la Fée. Il s'agit là d'attributs que les êtres humains semblent avoir fait perdre à leur monde en le faisant évoluer à l'encontre des valeurs positives prônées dans les contes traditionnels, telles que la générosité, l'altruisme, le respect des autres et de la nature, etc. La Fée héroïne de la bande dessinée aurait donc pour but de faire renaître ces valeurs afin de redonner au monde l'espoir de se reconstruire sur de meilleures bases. Ce qui, semble-t-il, est vain, tant la nature humaine y est représentée comme étant mauvaise.

Pourtant, croire en la féerie permet de partager ses valeurs, qu'il s'agisse des morales qu'elle dispense ou de ses caractéristiques physiques particulières. En effet, dans *Le Grimoire du petit peuple*, il est expliqué que ceux qui croient aux Fées sont beaux (Dubois, T1, 2004, p.41), ce qui prouve que l'aspect physique dépend du monde dont l'on vient : un être humain prenant en compte l'existence de l'univers féerique s'ouvre donc à de plus belles choses que ses pairs, beauté qui transparaît alors sur son visage.

Et les Hommes sont, quand ils entrent en contact avec la féerie, le plus souvent attirés par ce qu'ils y découvrent. Cette curiosité est alors plus forte que leur volonté, comme l'illustrent les récits qui la figurent à travers l'image d'une attirance sexuelle. Ainsi, dans *Chronique du soupir*, la Fée renégate est décrite du point de vue de Cerne, un personnage masculin qui n'est pas indifférent à son charme :

¹ Jean CHEVALIER, Alain GHEERBRANT, « Lumière », *Dictionnaire des symboles*, Paris, Robert Laffont, 1982, p.466.

² *Idem*, p.466-468.

De la taille d'une femme adulte, elle est nue. Son corps plantureux irradie une beauté sauvage. Des fesses rebondies, des cuisses larges et musclées, une taille arrondie. Une bouffée érotique le submerge. Comme dans ce rêve qui revient trop souvent, d'une violence inouïe, où il possède celle qui fut la première, où il s'enfoncé entre les cuisses charnues en quête d'une expérience rédemptrice. [...] Elle finit par agiter ses ailes dans un froissement étouffé. Deux membranes couleur d'ivoire dont l'envergure dépasse les cinq mètres. Leurs nervures se détachent dans la lumière ravissante de la lanterne. (Gaborit, 2011, p.19)

La puissance des termes choisis par l'auteur témoigne de l'intensité de l'impact provoqué par la vision de la créature sur le personnage principal. La description de son corps suit le regard de ce dernier, sexuellement attiré par ses courbes avantageuses. Le lien évoqué entre la Fée et le rêve du jeune homme illustre quant à lui le caractère illusoire de cet être qui semble ne pouvoir réellement exister tant son apparence apparaît comme merveilleuse. C'est ce dont témoignent également ses grandes ailes, symboles de son caractère extraordinaire.

Pareillement, *Le Grimoire du petit peuple* évoque l'attraction des êtres humains pour des créatures féeriques qui n'hésitent pas à utiliser ce pouvoir pour séduire puis enlever leurs proies. C'est par exemple le cas de la Muzayyara qui, « [s]ous sa superbe apparence, [...] cache un corps de sorcière. De son opulente poitrine de fer sortent des tétons aussi pointus que des poignards et des jets de flammes » (Dubois, T1, 2004, p.31). Cette description signale l'origine surnaturelle de la Muzayyara dans la mesure où, si elle apparaît d'abord comme particulièrement attirante auprès de la gente masculine, ses attributs féminins se révèlent en réalité être de véritables armes qui soulignent sa dangerosité.

Autrement dit, la nature particulière de ces créatures féeriques se manifeste à travers leur apparence physique. Il peut s'agir, comme on vient de le voir, de représenter des personnages dont la beauté surpasse celle des êtres humains afin d'illustrer leur caractère surnaturel. Mais celui-ci peut également transparaître à travers une laideur tout aussi remarquable. En effet, si la Muzayyara apparaît d'abord sous les traits d'une ravissante créature capable d'attirer n'importe quel homme avant de se transformer en monstre d'une très grande laideur, d'autres personnages arborent constamment une apparence repoussante qui semble ainsi marquer leur différence vis-à-vis des Hommes, au même titre qu'une extraordinaire beauté.

Ainsi, si certaines créatures, telles que les Elfes, sont plus souvent représentées comme possédant une grande beauté, d'autres, comme les Gnomes, sont au contraire généralement décrits comme étant très laids. C'est ce que confirme *Fille de Lune* où l'un d'entre eux est présenté de la manière suivante :

[...] je pouvais jurer que je n'avais jamais rien vu d'aussi laid, pas même au château des Canac ! Sa tête, chauve et difforme, semblait trop grosse pour son corps. Je ne distinguais rien de son visage, mais j'hésitais entre la crasse et la noirceur pour expliquer ce fait. Si

c'était ça un gnome, on était à des lieues de Blanche-Neige et les sept nains ! L'image que je me faisais de cette petite créature ne s'améliora guère lorsqu'elle ouvrit la bouche. Elle avait une petite voix nasillarde et grinçante qui me donna des frissons. (Tremblay, T2, 2011, p.109)

Tout dans cette description évoque le dégoût que cette créature inspire à l'héroïne, comme l'illustrent notamment l'accumulation d'adjectifs péjoratifs, la forme exclamative de plusieurs phrases et l'utilisation de nombreuses négations qui témoignent de la difficulté qu'éprouve la protagoniste à décrire le personnage en question. La jeune femme, en prétendant ne jamais avoir rien vu d'aussi laid, fait entrer son discours en résonance avec les récits qui décrivent l'incomparable beauté des personnages féeriques en en faisant des êtres qui se distinguent de tout ce qui existe dans le champ de références humain.

Dans *Requiem pour elfe noir*, les Gnomes sont présentés de manière similaire puisqu'ils sont décrits comme ayant des « crânes chauves, sans oreilles, sans nez, sans lèvres, affligés d'énormes yeux globuleux, [...] » (Gregan, 2008, p.97). Il s'agit donc de créatures possédant un corps sans la moindre harmonie et dont les visages sont dépourvus de certains attributs construisant un faciès *normal*. Cette spécificité témoigne, d'une part, de leur inhumanité, et d'autre part, de leur appartenance à un autre système de référence puisque la plupart des mammifères possèdent des nez, des oreilles et des lèvres. La description ici proposée semble davantage rapprocher les Gnomes des coléoptères que Julien-Joseph Virey présente de la manière suivante : « Sans oreilles, ils entendent [...] ; sans nez, ils ont l'odorat [...]. Ils ont peut-être d'autres sens qui nous sont inconnus, puisque plusieurs trouvent un aliment savoureux dans ce qui est un poison pour nous¹. » Ce rapprochement est, par ailleurs, pleinement justifié dans la mesure où, dans l'œuvre de John Gregan, les membres du Petit Peuple féerique survivent en se nourrissant des restes laissés derrière eux par les êtres humains, au même titre que de nombreux coléoptères consomment de la matière organique en décomposition. Notons d'ailleurs que certains de ces insectes sont appelés *sylphes*, ce qui les rattache également à l'imaginaire féerique.

Pareillement, d'autres personnages féeriques sont souvent dotés d'une remarquable laideur dans les ouvrages de fantasy. C'est le cas des Gobelins dont le corps est présenté dans *L'Elfe de lune* comme étant repoussant à cause de leurs nombreuses verrues et pustules (Tirel, T8, 2011, p.109). C'est également le cas des Orques dans *Galymède, fée blanche, ombre de Thym* qui sont « sans conteste très laids » (Fierpied, 2012, p.299).

Enfin, certaines particularités physiques apparaissent de façon récurrente dans les

¹ Julien-Joseph VIREY, *Histoire des mœurs et de l'instinct des animaux, Tome second Animaux sans vertèbres*, Paris, Deterville, 1822, p.277.

ouvrages présentant des personnages féériques considérés comme étant laids. Ainsi, dans *L'Enjamineur*, les Fadets ressemblent « à une nuée de vieillards rabougris aux faces couturées de rides » (Bordage, T1, 2009, p.393), tout comme les Korrigans dans *Le Livre des étoiles* qui sont « rabougris et tout ridés » (L'Homme, T2, 2007, p.178), et les êtres du crépuscule qui ressemblent, dans *Le Grimoire du petit peuple*, à « des petits vieillards de deux pieds et demi de haut » (Dubois, T1, 2004, p.13). Les caractéristiques physiques de ces personnages en font donc des êtres ridés, c'est-à-dire à l'aspect de vieillards. Cette caractéristique semble évoquer le rapport au temps particulier de ces créatures, déjà suggéré à propos de l'immortalité des Elfes qui transparaît sur leurs visages immaculés. Autrement dit, le fait qu'ils aient l'aspect de la vieillesse fait de ces créatures des représentantes du temps qui ne les touche pas directement, contrairement aux êtres humains dont ils rappellent la fatalité de leur fin imminente.

Ainsi, l'apparence des membres du Petit Peuple les détache d'une humanité éphémère et fragile. Ils n'appartiennent pas au même monde que les Hommes et apparaissent à leurs yeux comme des messagers de ce qu'ils nomment l'Au-Delà ou l'Outre Monde, c'est-à-dire un univers auquel ils ne peuvent accéder qu'en quittant leur monde de référence et les normes qui sont les siennes, ce pourquoi il est possible de le comparer au monde des morts (Voir *infra* p.229). S'ils sont plus beaux ou plus laids que les Hommes, c'est parce que ces personnages ne sont pas des êtres humains, mais des créatures extraordinaires, des êtres qui dépassent les limites de l'ordinaire.

La conception d'un univers merveilleux comme étant le superlatif du réel, c'est-à-dire un monde où tout est plus grand, plus beau, plus laid, plus puissant, rappelle l'esthétique baroque, comme le suggère Isabelle Cani lorsqu'elle décrit l'univers d'*Harry Potter* comme un monde « de l'excès, du trop plein d'objets, de créatures, de formules, de sortilèges, semblable à cette architecture de Poudlard pleine de coins et de recoins, de passages secrets et d'escaliers tortueux [...] »¹. Elle explique, en effet, que, dans l'œuvre de J.K. Rowling, le fait de quitter le monde des Moldus pour entrer dans celui des sorciers signifie pénétrer dans un monde « où il y a trop de tout ». La magie y permet aux choses d'évoluer plus vite qu'elles ne le devraient, elle engendre des métamorphoses, des illusions, etc. Pour Isabelle Cani, on reconnaît dans cette œuvre « l'esthétique baroque, avec sa propension au désordre, son penchant pour l'horreur et le macabre, et son zeste de mauvais goût. [...] Ce monde changeant, fait de spectacle et de surprises, a un aspect ludique qui console sans doute du

¹ Isabelle CANI, *Harry Potter ou l'anti Peter Pan, Pour en Finir avec la Magie de l'enfance*, Paris, Fayard, 2007, p.40.

quotidien¹ ». Cette hypothèse semble également s'appliquer aux œuvres de notre corpus, à savoir les fictions féeriques francophones contemporaines destinées aux adolescents et aux jeunes adultes qui y trouvent un moyen de pallier l'aspect parfois lacunaire du monde réel *via* un imaginaire mettant en scène ses pendants merveilleux où un plus grand nombre de possibilités est envisagé.

Singularités transitoires

Outre leur grande beauté ou leur importante laideur, les membres du Petit Peuple féerique possèdent toutes sortes de caractéristiques physiques qui permettent de les reconnaître comme étant des créatures extraordinaires. Ces particularités sont décrites de façon récurrente dans les ouvrages contemporains ce qui tend à prouver qu'il s'agit là d'éléments qui construisent la représentation archétypique de ces personnages et qui signalent également leur rôle d'intermédiaire entre les mondes.

Il semblerait ainsi que certains des attributs des personnages féeriques permettent de les situer entre le monde végétal et le monde des Hommes, ou entre le règne animal et le règne humain. Or, les caractéristiques physiques évoquant la bestialité étaient souvent, au Moyen Age, synonymes d'une filiation diabolique, comme c'est le cas de Merlin, fils d'un démon et d'une pucelle, que les textes médiévaux décrivent comme étant, par exemple, très velu. Cet élément de son anatomie est aujourd'hui repris dans certains récits contemporains comme *L'Apprentie de Merlin* où il confirme l'origine féerique du personnage (Clavel, T3, 2012, p.286). Et rappelons que, pour les instances religieuses de l'époque, diablerie et féerie sont synonymes car les deux notions évoquent des divinités qui vont à l'encontre de la foi chrétienne. Cependant, Merlin, tel qu'il a été développé à l'époque médiévale, apparaît parfois comme un homme sauvage – c'est notamment le cas dans *Vita Merlini* de Geoffroy de Monmouth –, ce qui nous permet de le lier aux personnages féeriques, représentants de cette nature sauvage. La façon dont cette figure est développée dans les textes médiévaux, établit également un lien entre sa nature féerique et la folie : il est raconté que Merlin, roi des Démètes, livre une guerre dans laquelle il perd plusieurs de ses frères. Se sentant responsable de cette défaite, il s'attriste et plonge lentement dans la folie :

Merlin pleura trois jours entiers. Il refusait toute nourriture tant la douleur qui le consumait était immense. Soudain, alors qu'il faisait retentir ses plaintes nombreuses et répétées, un

¹ *Idem*, p.41.

nouvel accès de fureur le saisit : il se retira en secret et s'enfuit vers la forêt, ne voulant pas être aperçu dans sa fuite¹.

Cette folie grandissante conduit alors Merlin à la forêt de Calédonie où il débute une vie d'homme sauvage. Christine Ferlampin-Acher note alors que « Merlin n'est pas seulement l'enfant sans père : il est aussi le fou des bois. La folie qui pousse les hommes dans les bois et confère des pouvoirs exceptionnels est un motif folklorique répandu² ». La nature sauvage est ici représentée par la forêt qui entoure les lieux de vie humains mais que ces derniers craignent car l'on peut s'y perdre et parce qu'il y réside des créatures sauvages effrayantes. Dans ce texte, Geoffroy de Monmouth illustre le fait que, pour accepter la magie, il faut s'écarter des limites imposées par le réel, ce qui peut être assimilé au comportement du fou, que l'on appelle aussi *aliéné* « devenu étranger à soi-même », « privé de sa personnalité³ », c'est-à-dire une personne qui s'est écartée de la norme, du réel tel qu'il est communément référencé. Rappelons d'ailleurs que le terme *fada* rapproche également féerie et folie puisqu'il caractérise ceux que l'on considère comme fous après être entrés en contact avec des Fées.

Mais si Geoffroy de Monmouth ne s'attarde pas sur la description physique de son protagoniste, il est toutefois possible de trouver des indices sur son apparence grâce à l'onomastique. Ainsi, *merlin* en français moderne définit une « [h]ache à gros tranchant unique servant à fendre le bois » ou un « [m]arteau à long manche servant à assommer les bovins⁴ », détail important dans la mesure où Merlin est souvent représenté dans les enluminures avec une sorte de massue, outil symboliquement associé à « la force brutale et primitive » qui représente bien l'aspect sauvage du personnage. Mais la massue peut aussi être l'allégorie de la « connaissance primordiale⁵ », ce qui caractérise aussi Merlin tel qu'il apparaît dans les œuvres médiévales, à savoir comme un être en lien avec une nature sauvage qui lui a transmis ses connaissances. Merlin est également décrit dans la *Vita Merlini* comme chevauchant un cerf, ce qui rappelle les représentations contemporaines de personnages féériques à dos d'animaux sauvages (voir *infra* p.140). Cela est également le cas de Thranduil qui apparaît chevauchant lui aussi un cerf dans *The Hobbit* :

1 « Jam tribus emensis defleverat ille diebus respueratque cibos, tantus dolor usserat illum. Inde novas furias cum tot tantisque querelis aera complisset cepit furtimque recedit et fugit ad silvas nec vult fugiendo videri », Philippe WALTER (dir.), *Le Devin maudit : Merlin, Lailoken, Suibhne, Textes et études*, Grenoble, ELLUG, 1999, p.60-63.

² Christine FERLAMPIN-ACHER, *Fées, Bestes et Luitons : Croyances et Merveilles*, Paris, Presses de l'Université de Paris Sorbonne, 2002, p.203.

³ « Aliéné », *Trésor de la Langue Française informatisé* [en ligne], consulté le 26 octobre 2015. URL : <http://www.cnrtl.fr/definition/aliéné>.

⁴ « Merlin », *Trésor de la Langue Française informatisé* [en ligne], consulté le 06 mai 2015. URL : <http://www.cnrtl.fr/definition/merlin>.

⁵ Jean CHEVALIER, Alain GHEERBRANT, « Massue », *Dictionnaire des Symboles, op. cit.*, p.618.



Thranduil, roi des Elfes Sylvestres, chevauchant un Cerf, (Peter Jackson, The Hobbit, Film 1, An Unexpected Journey, 2012, 7:55)

L'Elfe symbolise par sa monture son statut de roi des Elfes Sylvestres. Chez Merlin, cette caractéristique apparaît comme la preuve qu'il a pleinement quitté son statut d'homme civilisé pour prendre celui d'homme sauvage, s'approchant davantage du règne animal :

Après ces mots, il parcourut successivement tous les bois et les breuils, rassembla en un seul troupeau des hardes de cerfs ainsi que des daims et des chevreuils. Puis il monta un cerf [...]. A son arrivée, il força les cerfs à se tenir patiemment devant les portes [...]. Elle s'étonna qu'un homme pût monter un cerf et que ce dernier lui obéît de la sorte. Elle s'étonna également qu'un si grand nombre d'animaux sauvages pût être regroupé et qu'un homme seul les poussât devant lui, tel un berger accoutumé à conduire des moutons au pâturage¹.

Le cerf est considéré, dans de nombreuses traditions folkloriques, comme étant le roi des animaux de la forêt et Philippe Walter note que « [l']esprit de la forêt se montre généralement sur le dos d'une bête sous l'aspect d'un animal² ». En cela, Merlin est devenu le représentant de la nature sauvage, il joue donc le rôle d'intermédiaire entre celle-ci et l'espèce humaine dont il est originaire.

Autrement dit, l'apparence physique des personnages traduit, dans les fictions, leur nature propre. Elle évolue donc en fonction des événements marquants qui peuvent en modifier la définition et le changement d'univers, qu'il soit réel (lorsque le personnage change concrètement d'univers) ou symbolique (lorsqu'il s'ouvre à des possibles plus larges en acceptant, par exemple, l'existence de la magie). On peut donc en conclure que comportement et aspect du protagoniste sont fortement liés.

Comme Merlin, d'autres personnages présentent des particularités qui les rapprochent de

¹ « Dixerat, et silvas et saltus circuit omnes cervorumque greges agmen collegit in unum et damas capreasque simul cervoque resedit [...] Postquam venit eo pacienter stare coegit cervos ante fores proclamans [...] gestarique virum cervo miratur et illum sic parere viro, tantum quoque posse ferarum uniri numerum, quas pre se solus agebat sicut pastor oves quas ducere suevit ad herbas », cité dans Philippe WALTER (dir.), *Le Devin maudit : Merlin, Lailoken, Suibhne, Textes et études*, op. cit., p.86-87.

² *Idem*, p.24-25.

la bestialité. Ainsi, dans *Le Livre des étoiles*, les Korrigans sont également très poilus. Ils possèdent aussi des cornes, une queue et des mains qui ressemblent à des pattes de chat (L'Homme, T2, 2007, p.178). Ces détails construisent donc le portrait de créatures à l'apparence tout autant humanoïde qu'animale. Cet état intermédiaire traduit, d'une part, leur étrangeté : ce sont des créatures qui n'entrent dans aucune catégorie des êtres vivants classifiés par les scientifiques humains, et d'autre part, cela témoigne de leurs capacités surnaturelles, puisque les mains pareilles à des pattes de chat rappellent, par exemple, leur faculté de se déplacer très discrètement.

De même, dans *Genesisia – Les Chroniques pourpres*, il est question du « faciès bestial » des Trolls, décrits de la manière suivante :

C'était la première fois que Caessia pouvait observer de près l'un de ces animaux. Comme tous ceux de son espèce, celui-ci avait la peau d'un vert olivâtre et de très longs bras qui touchaient presque le sol. Grâce à cette morphologie, les Trolls pouvaient se déplacer rapidement à quatre pattes, lorsque leur dos était particulièrement chargé. L'adolescente tenta d'éviter du regard les volumineuses parties génitales qui pendaient entre les jambes de la bête, mais elle les aperçut sans y prendre garde et rougit avant de baisser les yeux. Quant aux crocs tranchants de l'animal, elle les imaginait facilement déchirer la chair la plus dure, un détail allant dans le sens des rumeurs qui prétendaient que les Trolls à l'état sauvage étaient carnivores... (Malagoli, T1, 2012, p.98)

Considérés à tort par les êtres humains comme des animaux peu intelligents, les Trolls semblent effectivement remplir tous les critères de la bestialité. Capables de se déplacer à quatre pattes, ils possèdent une dentition digne des fauves les plus effroyables. Pourtant, ils se révèlent par la suite être dotés d'une vive intelligence et d'un mode de vie plus proche des Hommes que des espèces animales. Ils ne sont donc pas totalement de nature animale, ni de nature humaine, ils sont entre les deux.

C'est aussi le cas des Vouivres présentées dans *Fille de Lune* comme des femmes aux caractéristiques particulières :

Les vouivres étaient de très belles femmes qui vivaient sous l'eau avec un corps en tous points identique à celui des humaines si ce n'est de l'escarboucle - un grenat à l'éclat vif - qu'elles portaient en permanence au front. Des écailles protégeaient leur corps et assuraient une plus grande fluidité à leurs mouvements dans l'eau. (Tremblay, T3, 2012, p.328)

Ces créatures paraissent donc davantage humanoïdes qu'animales, si ce n'est qu'elles portent des écailles qui trahissent leur hybridité, ainsi que le milieu aquatique dans lequel elles résident. Le texte précise d'ailleurs :

[...] les vouivres avaient la faculté de se transformer, dès qu'elles quittaient l'élément liquide, en serpents ailés, gardant toutefois la tête et le torse des humaines. Elles étaient donc des messagères incroyablement efficaces pour une communauté qui ne pouvait survivre hors de l'eau. (*ibid.*)

Les Vouivres jouent donc, grâce à leurs caractéristiques physiques particulières, le rôle d'intermédiaires entre les mondes, permettant ainsi aux habitants de ces derniers de communiquer facilement les uns avec les autres.

Mais, outre leurs modes de vie particuliers, l'apparence des membres du Petit Peuple féérique traduit leur tempérament qui, lui aussi, ne correspond ni tout à fait à celui d'êtres humains, ni tout à fait à celui d'animaux. La plupart ont effectivement un caractère décrit comme étant inconstant, changeant et sournois, ce qui, semble-t-il, transparait sur leur visage. C'est, par exemple, le cas des Gnomes dans *Le Paris des Merveilles* qui ont des « yeux brillants de malice » (Pevél, T1, 2003, p.13), et des Farfadets décrits de la sorte dans *Les Chroniques des Crépusculaires* :

On les disait princes-voleurs ou assassins, parfois bouffons. Ils servaient aussi bien le sang que le spectacle. [...] Il ne mesurait pas plus de trois coudées pour un corps longiligne et le visage d'un enfant, au nez taquin et aux lèvres fines. Ses yeux, pourtant, démentaient sa jeunesse. D'un vert nénuphar, ils brillaient d'un éclat sournois et trompeur. Sous un manteau de lin noir, ceinturé à la taille par une cordelette de soie blanche, un pantalon d'un rouge corail serré aux chevilles et glissé dans de fines bottines de cuir noir. (Gaborit, 2002, p.34)

Tout dans cette description témoigne du caractère ambivalent de ces personnages. En effet, victimes d'une très mauvaise réputation, ils sont vêtus à la manière des gentlemen, comme l'illustre la finesse des détails accordée à leur tenue. Ils sont aussi de petite taille et possèdent néanmoins un « corps longiligne », ce qui signifie normalement qu'ils ont « la taille élevée et les membres longs et minces¹ ». Quant à leur visage, il leur confère une apparente jeunesse que leur regard contredit pourtant par leur malignité. Les Farfadets ne sont donc, dans leur apparence, que contradictions, ce qui illustre leur nature ambivalente.

Enfin, certaines des particularités physiques des personnages féériques ne semblent leur être attribuées que pour souligner leur nature hors du commun. C'est par exemple le cas des Elfes qui, dans *Filles de Lune*, possèdent six doigts (Tremblay, T2, 2011, p.245), caractéristique dont hérite un personnage issu de l'union entre un Homme et une Elfe, et qui témoigne donc de sa nature particulière. Dans cette série, l'héroïne possède elle aussi une nature singulière, puisqu'elle est l'une des rares personnes en mesure de voyager entre les

¹ « Longiligne », *Trésor de la Langue Française informatisé* [en ligne], consulté le 06 mai 2015. URL : <http://www.cnrtl.fr/definition/longiligne>.

mondes, ce qu'attestent ses yeux vairons (Tremblay, T1, 2011, p.140) : leur bichromie traduit son rôle d'intermédiaire, mais permet surtout de distinguer la protagoniste du reste de la population, laissant ainsi suggérer qu'elle possède également des facultés hors du commun. Daniel Lacotte explique effectivement :

Dans les campagnes, tous craignaient les jeteurs de sort. Ils avaient la réputation de détruire les cultures (en déclenchant grêle, orage ou tempête), de livrer aux flammes forêts et maisons ou de décimer les troupeaux (en répandant de mystérieuses poudres sur le seuil des étables). Il suffirait donc qu'un malheur survienne pour que l'on cherche aussitôt l'auteur de cette adversité. Dès lors, le pauvre hère qui regardait « par en dessous », possédait une épaisse chevelure rousse, dégageait une odeur fétide ou affichait une expression sinistre, rejoignait le camp des dangereux suspects. Sans oublier ceux qui avaient des yeux vairons (iris cerclé d'un anneau blanchâtre ou yeux de couleurs différentes) et celles qui ont l'œil noir dans une population dominée par les prunelles claires (ou inversement).

D'où l'expression : avoir le mauvais œil¹.

Autrement dit, l'imaginaire populaire a toujours considéré que se distinguer du reste de la population par des détails physiques était en lien avec une nature inhumaine, voire diabolique. Cela est en partie dû au fait que le sens privilégié chez l'être humain n'est autre que la vue : c'est par elle que les Hommes jugent en premier les nouveaux lieux et individus qu'ils découvrent et dont ils cherchent à connaître s'ils constituent un danger pour eux ou non. Et comme c'est de façon empirique que, comme tout animal, l'être humain est capable de savoir ce qui est dangereux ou favorable à son développement, il apparaît donc logique qu'il se méfie de ce qui diffère de ses habitudes, qu'il s'agisse du comportement d'une personne ou de son aspect physique.

Ainsi, dans *Tara Duncan*, les Naines sont, quant à elles, décrites comme étant barbues (Audouin-Mamikonian, T1, 2003, p.210), particularité physique qui évoque leur statut d'êtres *contre-natures* du point de vue des humains qui ne conçoivent pas la possibilité de leur existence. De même, la représentation contemporaine des personnages elfiques repose souvent sur l'archétype de l'Elfe androgyne, c'est-à-dire un personnage aux traits fins et à la longue chevelure dont il est parfois difficile de reconnaître le sexe dans la mesure où peu de choses distinguent les mâles des femelles. Il s'agit là d'une image qui s'est probablement imposée grâce à la diffusion des œuvres de Shakespeare² et qui fut ensuite renforcée par la popularité de *The Lord of The Rings*, et notamment par la version qu'en donne Peter Jackson. Toutefois, si l'étude du corpus francophone permet effectivement de constater que les Elfes y

¹ Daniel LACOTTE, *Superstitions et présages*, Paris, Chêne, 2014, p.104.

² Yaël-Catherine EHRENFREUND, « Métissage et interculturelité des représentations du Sauvage Noir », p.424-432, dans Yves CLAVARON, Bernard DIETERLE (dir.), *Métissages littéraires : actes du XXXII^e congrès de la SFLGC*, Saint-Etienne, Publications de l'Université de Saint-Etienne, 2004, p.427.

sont souvent décrits comme possédant des traits fins, leur androgynéité semble davantage mise en avant dans les œuvres illustrées et plus particulièrement dans les bandes dessinées parodiques qui jouent de ce stéréotype pour renforcer leur effet comique. C'est par exemple le cas dans *Goblin's* et dans *Sorcelleries* où la représentation du personnage elfique semble totalement inspirée des films de Peter Jackson : ils ressemblent fortement à Legolas tel qu'il est interprété par Orlando Bloom.



En haut à gauche : *Legolas dans The Lord of the Rings* (Peter Jackson, Film 1, *The Fellowship of the Ring*, affiche promotionnelle, 2001)

En haut à droite : *Les Elfes dans Goblin's* (Roulot, T1, 2007, p.11)

En bas : *Les Elfes dans Sorcelleries* (Guarnido, T2, 2008, p.20)

Les vêtements, leur posture, la chevelure et même les traits des visages des Elfes des deux bandes dessinées semblent ici basés sur le modèle tiré du film hollywoodien. D'ailleurs, les Elfes de *Sorcelleries* sont présentés comme étant de grands séducteurs malgré leur physique androgyne, rappelant ainsi le succès de l'acteur auprès du jeune public féminin, tout comme l'évocation de « l'anneau doré » n'est autre qu'une allusion au récit de Tolkien...

L'androgynie des personnages elfiques pourrait alors apparaître comme une représentation hyperbolique de leur pureté et de leur délicatesse. Celles-ci les opposent aux humains plus terriens que ces êtres qui symbolisent la spiritualité à son paroxysme. Ils s'opposent également aux Nains dont ils sont, dans la tradition fantasyste contemporaine, les

parfaits contraires. En effet, les Elfes, que l'on appelle également « Alfes blancs » sont lumineux et aériens, souvent blonds et efféminés, quand les Nains, les « Alfes noirs », sont ternes, souterrains, et représentent la virilité maximale par leur goût pour les armes et leur barbe que même leurs femelles semblent porter. Le physique singulier des personnages féeriques apparaît comme un moyen de jouer sur les archétypes et les stéréotypes, souvent manichéens, développés de façon récurrente dans les fictions et repris par les parodies.

Par ailleurs, l'androgynie a aussi une portée symbolique dans la mesure où il s'agit d'un motif qui apparaît souvent au début et à la fin de toutes les cosmogonies dans lesquelles il représente la plénitude, l'unité fondamentale et la confusion des opposés en un seul et même individu. L'androgyne est souvent le premier homme qui a été créé à l'image de la divinité créatrice et symbolise alors l'union du céleste et du terrestre caractéristique d'un âge d'or à reconquérir face à la dualité fausse et trompeuse des mondes tels qu'ils ont évolué depuis le développement de l'humanité¹. Si les Elfes sont présentés dans les œuvres comme étant des personnages parfaits dont les Hommes doivent prendre exemple, c'est donc parce qu'ils incarnent la nostalgie d'un idéal originel duquel ces derniers se sont peu à peu écartés.

L'ambivalence sexuelle peut également signifier le contexte *anormal*, extérieur aux normes du réel, de la diégèse : les mondes féeriques y sont souvent présentés comme étant des univers où rien n'est figé et où tout est susceptible de changer. Il s'agit là de la dimension fantastique des œuvres qui figurent des mondes en équilibre instable en attente d'un bouleversement qui les modifiera totalement. Ce phénomène s'observe très nettement dans *Requiem pour elfe noir* dont le héros elfique est transgenre : s'il apparaît d'abord comme un personnage masculin, il se transforme peu à peu au cours du récit pour développer un corps féminin. Cette métamorphose semble alors symboliser à elle seule toute la problématique de l'œuvre qui met en scène un monde en déclin, une apocalypse dans laquelle il est nécessaire de s'adapter pour survivre. Or, si Alfar devient une femme, c'est dans le but de se reproduire (Gregan, 2008, p.191), pulsion de vie qui appartient à l'instinct de tout être vivant...

On retrouve un phénomène similaire dans *Les Chevaliers d'Émeraude* où, suite à un violent combat, l'un des personnages a été transformé en Fée afin de survivre à ses blessures. L'on apprend alors que chez le peuple féerique, ce sont les êtres masculins qui portent les enfants : le chevalier, en plus d'avoir changé d'espèce, se retrouve enceinte et doit donc également accepté ce bouleversement des rôles dans sa structure familiale (Robillard, T.9, 2009, p.287). Cet exemple illustre l'idée selon laquelle les modifications corporelles majeures sont un moyen de figurer le changement de référentiel entre le monde réel et l'univers

¹ Jean CHEVALIER, Alain GHEERBRANT, « Massue », *Dictionnaire des Symboles*, op. cit., p.30-31.

intradidgétique : en mettant en scène des personnages aux caractéristiques extraordinaires ou étant capables de changer ce qui est immuable en temps normal, les auteurs accentuent l'immersion fictionnelle de leur lectorat en l'éloignant au maximum des normes et des contraintes de son monde de référence.

Enfin, l'androgynie, lorsqu'elle concerne des entités féeriques, peut également symboliser l'union de l'*animus* et de l'*anima* qui représentent la part de virilité et de féminité en chaque être humain. Ainsi, selon Gaston Bachelard, « *la rêverie est sous le signe de l'anima*. Quand la rêverie est vraiment profonde, l'être qui vient rêver en nous c'est notre *anima*¹ ». Il précise également que « c'est à l'*animus* qu'appartiennent les projets et les soucis, deux manières de ne pas être présent à soi-même. A l'*anima* appartient la rêverie qui vit le présent des heureuses images² ». Autrement dit, l'*animus*, la partie masculine en chacun de nous, représenterait ce qui est concret, notre conception du réel, alors que l'*anima* permettrait, à travers une rêverie heureuse, de s'en évader. Lier ces deux notions pourrait équilibrer les sentiments humains vis-à-vis de leur quotidien en en réduisant la vision déceptive. Les rêveries féeriques seraient alors un moyen d'éloigner ce qui rend le quotidien terrible, soit en lui apportant une vision positive, soit en lui montrant ce qui risque d'empirer afin de donner envie à leur public de contrer l'autodestruction engagée par l'humanité. La rêverie se rapporte ainsi au repos féminin en lien avec la Déesse Mère, nature maternelle sans qui la vie serait impossible et auprès de qui les fictions contemporaines enjoignent les Hommes à se rapprocher de nouveau à travers une entreprise de retour aux sources symbolique.

C'est donc par leur apparence étrange que les personnages féeriques poussent les Hommes qui les côtoient à remettre en question les fondements sur lesquels ils ont défini la logique de leur univers en leur laissant percevoir l'existence de possibilités beaucoup plus nombreuses qu'ils ne le pensaient jusqu'alors. Leurs singularités physiques qui les écartent de l'humanité révèlent donc l'appartenance des membres du Petit Peuple à un système de référence plus étendu que le monde des Hommes, ce qui leur permet de franchir aisément les frontières symboliques que ces derniers ont établies entre les mondes puisqu'elles ne les concernent pas.

¹ Gaston BACHELARD, *La Poétique de la rêverie* (1960), Paris, Quadrige, PUF, 2010, p.53.

² *Idem*, p.55.

- La poétique de la petitesse

Le Petit Peuple désigne le plus souvent l'ensemble des personnages féeriques humanoïdes de petite taille, pour la plupart issus du folklore et de la tradition populaires. Et si l'on constate que certains d'entre eux ne sont pas toujours petits, comme c'est le cas des Elfes et des Trolls, la petitesse reste néanmoins une caractéristique récurrente chez les êtres féeriques.

C'est ce dont témoignent les œuvres contemporaines en dressant très régulièrement le portrait de créatures à la taille réduite. C'est le cas dans *Gaïg* où il est question d'une Naine de petite taille, « bien évidemment » (Psyché, T1, 2008, p.21). Cette formule souligne la redondance mise en place par l'évocation d'une petite Naine dans la mesure où, pour le lectorat contemporain, un Nain est forcément petit. Cependant, ce n'est pas nécessairement le cas dans la littérature médiévale où ces personnages ne semblent d'abord pas avoir de taille fixe avant que celle-ci, avec le temps, ne soit établie comme étant forcément réduite. C'est ce qu'explique Claude Lecouteux :

Les esprits changent de taille à volonté, selon leur humeur et leurs intentions. En outre, celui qui étudie le monde des croyances constate que l'évolution historique, l'usure des siècles, imprime à certains êtres fantastiques des traits qui ne leur appartiennent pas. Un exemple : aujourd'hui, les trolls sont des nains, avant l'an mille, c'était de terribles géants. Si les nains jouissent bien d'une haute antiquité, ils ont été, comme tous les êtres de la petite mythologie, soumis aux aléas du temps, ils ont forcément subi des contaminations, et celles-ci ont pu entraîner une modification de leur morphologie¹.

A l'origine, les membres du Petit Peuple, comme les autres créatures merveilleuses, n'ont donc pas de taille fixe, ce qui témoigne de leur caractère extraordinaire. Ainsi, en étant capables de modifier leur apparence, ils démontrent leur appartenance à une réalité qui dépasse celle dans laquelle évoluent les êtres humains qu'ils côtoient. Qu'ils soient plus grands ou plus petits qu'eux, leur représentation illustre toujours leur altérité.

Toutefois, le temps a peu à peu modifié la façon dont les œuvres présentent ces personnages en réduisant leur taille, comme en témoigne la littérature contemporaine où le Petit Peuple semble porter ce nom à cause de la stature de ses représentants. Effectivement, la plupart des ouvrages insistent sur la petitesse de ces personnages, comme c'est le cas dans *Tara Duncan* où l'héroïne rencontre, par exemple, des Fées lilliputiennes (Audouin-Mamikonian, T2, 2004, p.91). Pareillement, dans *Les Chroniques des Crépusculaires*, on retrouve des Farfadets hauts de « pas plus de trois coudées » (Gaborit, 2002, p.34), un Lutin qui ne doit « pas dépasser les deux coudées » (*idem*, p.44), un autre haut de deux coudées et

¹ Claude LECOUEUX, *Les Nains et les elfes au Moyen Age*, Paris, Imago, 1988, p.97.

deuxième et un Nain de trois coudées (*idem*, p.214). D'autres auteurs sont un peu plus précis quant aux tailles de leurs personnages puisque Élisabeth Tremblay écrit dans *Fille de Lune* que les Nains mesurent quatre-vingt-dix centimètres (Tremblay, T3, 2011, p.339), tout comme Erik L'Homme précise dans *Le Livre des étoiles* que les Korrigans font entre soixante-dix et quatre-vingt-dix centimètres également (L'Homme, T2, 2007, p.178). D'autres, enfin, sont encore plus petits que cela, comme les Fées de *L'Elfe de lune* qui ne sont pas plus grandes qu'un bras (Tirel, T8, 2011, p.184), ou celles de *La Somme des rêves* qui ne sont pas plus grandes que le pouce du protagoniste (Dau, 2012, p.200). Quant à Tobie Lolness, il mesure à peine « un centimètre et demi » (Fombelle, T1, 2006, p.7).

Il semblerait dès lors que plus ces personnages sont représentés comme étant petits, plus ils seraient différenciés du monde des êtres humains. En effet, quand les membres du Petit Peuple sont décrits comme étant plus petits qu'un Homme mais en ayant des proportions qui leur permettent tout de même d'être vus et d'échanger avec ces derniers, ils paraissent plus facilement entrer en relation avec eux, que ce soit en faisant du commerce, voire en résidant parfois dans les mêmes villes. Au contraire, ceux dont la taille est plus réduite sont davantage ignorés des êtres humains qui n'ont parfois même pas conscience de leur existence.

Anne Martineau tente ainsi d'expliquer l'évolution des personnages féeriques au cours du temps de la manière suivante :

L'avènement du christianisme semble donc avoir fait souffler un vent de panique sur l'ancien panthéon, latin ou gallo-romain. Tel le chêne de La Fontaine, les grands dieux furent abattus. Mais les petits, tel le roseau, survécurent : les paysans tenaient à ces dieux-là, proches de leurs préoccupations journalières. Dieux de la nature, pans, faunes, satyres, lares, pénates, *genii catabuli* ("génie de l'écurie"), tous prirent le chemin de l'exil et de la clandestinité. Pour échapper aux missionnaires chrétiens, ils durent (mais quand ?) *rapetisser en taille et rentrer sous terre*. Sans doute est-ce là qu'ils y récoltèrent leurs difformités : tous les êtres chtoniens, à quelque civilisation qu'ils appartiennent, sont contrefaits. C'est, pour employer un vocabulaire jungien, un *archétype* de l'esprit humain. Enfin, ils parvinrent dans l'obscur royaume. Mais ils n'étaient pas seuls. C'était même un lieu terriblement peuplé.

S'y trouvaient en effet non seulement quelques dieux importants mais déchus (tel Nudd-Neptune, qui y avait toujours en partie résidé), mais surtout le peuple innombrable des morts. S'ensuivirent des confusions, des croisements, des amalgames, qui aboutirent à cette créature complexe que, dans le monde roman, on nomme "lutin". Tout naturellement, ces anciens dieux devinrent, à un moment donné, les rois du royaume des ombres¹.

Le Petit Peuple féérique pourrait donc être considéré comme les vestiges de certaines mythologies antiques détrônées par le christianisme. Rejetés par la religion officielle, ces personnages sont toutefois restés présents dans la tradition populaire, mais leurs cultes se sont faits de plus en plus discrets afin d'éviter les punitions des autorités chrétiennes. Anne

¹ Anne MARTINEAU, *Le Nain et le chevalier, Essai sur les nains français au Moyen Age*, op. cit., p.117.

Martineau propose même l'hypothèse selon laquelle cette nécessité de restreindre leur présence s'affirme par la modification de leur représentation : la petite taille et la laideur dont on les caractérise souvent proviendraient de ce phénomène de syncrétisme chrétien qui a tenté de les effacer peu à peu des cultes traditionnels.

Les propos d'Anne Martineau rejoignent l'hypothèse développée en introduction de cette étude, à savoir que la petitesse du peuple féerique pourrait caractériser le rapport entre ces personnages et des êtres humains qui ont officiellement choisi d'autres divinités. Petrus Barbygère, l'elficologue mis en scène dans la bande dessinée du même nom, confirme cette théorie en évoquant à son tour les relations entre les petite et grande mythologies lorsqu'il évoque *La belle endormie* :

La grande mythologie et les précieux contes de fées nous apprennent tant sur la symbolique de Perséphone, Brunhilde, du Petit Chaperon Rouge et les personnifications de la végétation printanière, de la clarté de l'aurore ... [...] Hélas, les hommes bien souvent oublient le sage usage. (Dubois, T2, 1997, p.11)

Dans ces propos, les contes de fées sont donc séparés de la « grande mythologie », mais il n'est pas question d'établir une hiérarchie entre les deux notions puisque toutes deux sont mises côte à côte pour mettre en avant leur objectif commun, à savoir transmettre aux Hommes une symbolique leur rappelant l'importance et la beauté de la nature. Autrement dit, les contes de fées sont ici présentés comme étant une matière imaginaire à part, qui se distingue des mythologies officielles parce qu'elle n'est pas diffusée à aussi grande échelle : les contes de fées ont un développement populaire et restreint (géographiquement, linguistiquement, etc.), alors que les grandes mythologies sont admises et utilisées par les autorités pour contrôler la population de la façon la plus large possible.

Par ailleurs, dans *Quand les Dieux buvaient*, une Fée explique à une autre pourquoi il ne reste par endroits que de petites créatures :

Sitriste, ce n'est pas un pays, expliqua Pimprenouche. C'est un ramassis de bouts de temps égarés. C'est ça la brume. Deux bouts de temps qui frottent l'un contre l'autre, en produisant une sorte de buée de déperdition temporelle. [...] Alors, bien sûr, ça laisse de la place pour les petits, et aussi pour ceux qui... n'ont plus la vie à perdre. Qui n'ont besoin que d'exister. (Dufour, T1, 2001, p.547)

Il est donc encore question du rapport qu'entretiennent ces créatures avec la temporalité. La formule « bouts de temps égarés » les rapproche ainsi de leur symbolique qui en fait les vestiges d'anciennes traditions populaires. Elles apparaissent dès lors comme des apparitions merveilleuses qui rappellent aux lecteurs une vision du monde plus traditionnelle, moins

oublieuse des récits folkloriques et, de fait, des valeurs des époques qu'ils représentent.

L'expression « Qui n'ont besoin que d'exister » évoque quant à elle le lien entre les personnages féeriques et la nécessité que quelqu'un croie en leur existence pour rendre celle-ci possible. Les membres du Petit Peuple ne sont, en effet, visibles que par ceux qui ont foi en leur réalité, ce pourquoi les enfants et les simples d'esprit sont souvent les seuls en mesure d'entrer en contact avec eux. Les ouvrages contemporains sont nombreux à représenter des mondes dans lesquels les Hommes ont oublié leurs anciennes croyances ce qui les mène peu à peu à l'extermination des créatures féeriques qui partagent leur univers, voire à la destruction de leur propre société. Dans ces récits, sont critiqués des êtres humains qui ont construit un monde anthropocentré et qui ne croient qu'en ce qu'ils sont capables de voir. La petitesse du Petit Peuple renvoie alors à sa discrétion, à sa capacité de se faire *tout petit* dans un univers dirigé par des Hommes qui les jugent trop insignifiants pour être intéressants. C'est ce dont témoigne également la frilosité de certains auteurs ou éditeurs à publier des ouvrages évoquant ces créatures et leur monde, quelle que soit l'époque : de Perrault qui défend ses contes qui ne sont pas « de pures bagatelles¹ », aux éditeurs français contemporains qui ont tardé à publier de la fantasy, tous ont été victimes de la mauvaise réputation de la féerie, considérée à tort comme une littérature enfantine trop peu sérieuse. En témoigne cette question que C.S. Lewis fait naître de la bouche d'un lecteur fictif : « Pourquoi donc, si vous avez quelque chose de sérieux à dire sur la vie réelle, devez-vous le faire en parlant d'un pays imaginaire de votre cru ? », à laquelle il rétorque que cela vient du fait que la « vie réelle » possède aussi une « qualité mythique²... ».

La petitesse du Petit Peuple symbolise donc toute une problématique qui touche la représentation contemporaine de l'imaginaire traditionnel au sens large du terme : elle évoque à la fois l'évolution temporelle des figures mythiques qui révèle les intérêts et les questionnements de chaque époque qui les fait renaître, mais également le renouvellement contemporain d'une matière littéraire et folklorique dont l'attrait semble se détacher des valeurs qu'elle transportait jadis, telles qu'une morale éducative ou religieuse, pour illustrer des réflexions sur le monde moderne et son devenir.

En outre, l'adjectif « Petit » qui caractérise le peuple féerique établit nécessairement un lien entre ce dernier et un référent par rapport auquel il est de dimension inférieure. Dans la mesure où ce sont les êtres humains qui nomment ainsi les êtres féeriques et qui ont tendance

¹ Charles PERRAULT, *Contes* (1697), Paris, Le Livre de Poche, 2006, p.77.

² C.S. LEWIS, « Tolkien's *The Lord of the Rings* », 1955, in *On Stories: And Other Essays on Literature*, cité dans Irène FERNANDEZ, *Défense et illustration de la féerie, Du Seigneur des anneaux à Harry Potter : Une Littérature en quête de sens*, Paris, Éditions Philippe Rey, 2012, p.50.

à les représenter avec une taille réduite, il semble alors possible de définir leur inégalité de stature comme étant une représentation symbolique de leur appartenance à des référentiels et à des mondes, différents. Or, élargir sa représentation de l'univers avec de nouveaux référents et donc, de nouveaux points de vue, permet à ceux qui s'y prêtent de remettre en question leur propre place dans cet ensemble et, peut-être, de ne plus s'imposer une vision de monde dont ils seraient le centre. C'est ce qu'ont, par exemple, permis les récits de voyages qui développaient une représentation macroscopique du monde pour en montrer la grandeur géographique à travers la description de l'étendue de son espace. C'est également ce que fait la science-fiction lorsqu'elle émet l'hypothèse d'une vie extra-terrestre qui repousse, à sa façon, une conception géocentrique de l'univers. La fantasy qui s'inspire de ces genres littéraires met quant à elle en scène des mondes dont on ne sait exactement sur quel plan ils se situent par rapport au nôtre : s'agit-il de mondes parallèles, de planètes lointaines ou d'éléments de notre monde que nous sommes incapables de percevoir ? Les cartes qui accompagnent souvent ces récits nous proposent ainsi des représentations cartographiées de mondes dont nous ignorons l'existence qui suggèrent aussi que notre univers est plus grand qu'on ne le croit.

Mais cette grandeur est bien symbolique, surtout lorsqu'il s'agit de se focaliser de la sorte sur le microcosme qui compose notre planète. Ainsi, certaines œuvres nous montrent que nos forêts, nos lacs ou nos végétaux sont habités par des créatures féeriques dont on ne suppose pas l'existence, comme c'est notamment le cas dans *Tobie Lolness* qui nous conte l'histoire d'un peuple miniature résidant sur un arbre. Il ne s'agit pas là de montrer que l'univers s'étend au-delà des limites extérieures que nous lui connaissons aujourd'hui, mais qu'il se déploie également en-deçà de ses bornes internes. Par là, le développement d'un imaginaire de l'infime semble suggérer à son public une réflexion et une remise en question concernant son propre monde qu'il pense maîtriser mais qu'il ne connaît pas pleinement.

La petitesse peut alors représenter la part inconnue, inexplorée ou mystérieuse de notre univers, c'est-à-dire ce dont nous n'avons pas conscience, aussi bien dans le monde physique que spirituel. On peut alors rapprocher le développement d'une poétique de la petitesse dans l'imaginaire contemporain des problématiques qui concernent notre société. Ainsi, comme de tous temps, l'Homme se questionne sur sa place dans un monde qu'il cherche à maîtriser toujours davantage, ce qui le pousse à repousser sans cesse les limites de ses connaissances. Mais aujourd'hui, une grande part des recherches et des découvertes portent sur l'infiniment petit, qu'il s'agisse de soigner des maladies en s'intéressant aux plus infimes parties du corps que sont, par exemple, les gènes, ou de développer de nouvelles technologies de l'ordre du

nanomètre ou à partir de la physique des particules qui se base quant à elle sur les composants élémentaires de la matière... Autrement dit, même si la conquête de l'espace est toujours l'un des désirs majeurs de notre civilisation, c'est par l'infiniment petit que semble nécessairement passer la maîtrise de l'infiniment grand, puisque c'est grâce aux composés miniatures que les engins spatiaux deviennent de plus en plus performants.

Cette problématique s'avère aussi valable en ce qui concerne l'aspect plus psychologique de la poétique de la petitesse qui raisonnerait comme une sorte de *Gnôthi seauton* socratique proposant aux Hommes un travail d'introspection leur permettant de s'élever spirituellement en développant des valeurs telles que l'humilité et la tempérance au lieu d'aspirer à régner en maîtres sur le monde.

La petite taille des personnages féériques renvoie à leur capacité à jouer les intermédiaires entre les différents niveaux de référents présents dans les œuvres. Cette faculté s'observe notamment par leur facilité à se déplacer d'un lieu à un autre, mais surtout, d'un monde à l'autre, qu'il s'agisse d'univers physiques ou spirituels. La petitesse évoque donc une esthétique de la mutation, voire de la transmutation, propre au Petit Peuple féérique qui propose une représentation symbolique des problématiques de notre civilisation, elle aussi en pleine mutation pendant cette période de transition entre deux millénaires.

- **Les couleurs, modes de déréalisation**

Gilles Menegaldo écrit à propos des films de Tim Burton que la couleur, « mode plastique de représentation, permet d'accentuer l'effet de réel ou, à l'inverse, de déréaliser les images¹ », ce qui se vérifie très clairement dans les arts visuels, qu'il s'agisse des arts plastiques, de la bande dessinée, des jeux ou du cinéma : dès qu'il y a une représentation graphique colorée, les nuances et les tonalités de couleurs participent très nettement à la mise en place d'un effet de contraste entre le réel et l'irréel. Cette distanciation entre deux univers peut alors s'appuyer sur une diversité technique ou chromatique pour accentuer le décalage entre des genres variés, comme le cas dans *The Wizard of Oz* de Victor Fleming (1939) où le réalisme et le merveilleux entrent en opposition : les couleurs vives du monde d'Oz contrastent avec le noir et blanc du réel pour marquer la beauté merveilleuse du premier et l'aspect maussade et terne du second. Selon Gilles Menegaldo, « [l]a couleur a aussi partie liée avec la narration, les niveaux de réalité (opposition réalité/onirique) et la caractérisation

¹ Gilles MENEGALDO, « Les Systèmes des couleurs dans *Sleepy Hollow* de Tim Burton : Hommage et signature d'auteur » [en ligne], *Revue Française d'études américaines*, n°105, Paris, Belin, p.53-64, consulté le 22 février 2016. URL : www.cairn.info/revue-francaise-d-etudes-americaines-2005-3-page-53.htm.

des personnages ». Il précise également que « [l]es choix de couleurs sont en partie déterminés par la diégèse mais permettent aussi d'associer les personnages à certaines valeurs chromatiques participant d'une lecture symbolique¹ ». L'effet de distanciation peut donc aussi mettre en valeur différents niveaux de narration ou d'immersion fictionnelle, ce que l'on constate très largement dans la structure des bandes dessinées qui utilisent bien souvent différents procédés techniques pour suggérer le changement de focalisation au sein de son récit (Voir *infra* p.537).

Cependant, le principe de distanciation par des effets chromatiques ne se retire pas à la mise en place du décor diégétique puisqu'il concerne tout autant les personnages des fictions. En effet, pour signifier l'écart entre les êtres humains et les êtres féeriques, certains auteurs choisissent de représenter ces derniers avec une peau de couleur différente. Si quelques Lutins sont jaune citron dans *Tara Duncan* (Audouin-Mamikonian, T2, 2004, p.65), la plupart arborent des couleurs moins voyantes. Celles qui reviennent de façon récurrente dans les ouvrages contemporains sont le vert, le bleu et le diaphane.

Ainsi, les Gnomes qui apparaissent dans *Tara Duncan* possèdent une peau bleue (*idem*, p.44), tout comme certains Elfes mis en scène dans la bande dessinée *Elfes* :



Les Elfes à la peau bleue dans la BD Elfes (Istin, T1, 2013, p.18).

Or, le bleu est une couleur qui apparaît souvent dans les récits évoquant des personnages extraordinaires. C'est le cas de L'Oiseau Bleu dans le conte de Mme D'Aulnoy auquel il a donné son nom, de la Vierge Marie qui est généralement représentée comme vêtue d'une robe bleue, ainsi que de la Fée de Pinocchio et des chaussons de Cendrillon dans les adaptations de ces contes par Disney. Le bleu semble être une couleur liée au rêve et à la vérité cachée : dans le conte de Mme d'Aulnoy, l'Oiseau Bleu symbolise l'amour véritable et libre en opposition au sort que subit la jeune princesse. Dans le *Cendrillon* de Disney, les chaussons de la jeune femme révèlent quant à eux la véritable princesse qu'elle est, tout comme c'est la Fée de

¹ *Ibid.*

Pinocchio qui lui permet de prendre conscience de ce qu'il doit être et qui lui donne la possibilité de devenir un véritable petit garçon. Enfin, la Vierge Marie a donné naissance à celui qui, pour les Chrétiens, a porté la parole divine sur Terre. Le bleu de sa robe pourrait symboliser le passage d'une vérité depuis l'univers merveilleux vers le monde réel, au même titre que les autres personnages qui portent cette couleur sont souvent les représentants et les messagers de l'Autre Monde auprès des êtres humains à qui ils doivent rappeler l'existence de la féerie –vérité cachée – ou transmettre des morales pour leur permettre de vivre en harmonie avec le monde autour d'eux.

Selon le *Dictionnaire des symboles* dirigé par Jean Chevalier et Alain Gheerbrant, le bleu posséderait une symbolique très forte, notamment pour suggérer la profondeur et la pureté de ce qu'elle caractérise :

Le bleu est la plus **profonde** des couleurs : le regard s'y enfonce sans rencontrer d'obstacle et s'y perd à l'infini, comme devant une perpétuelle dérobade de la couleur. Le bleu est la plus **immatérielle** des couleurs : la nature ne le présente généralement que fait de transparence, c'est-à-dire de vide accumulé, vide de l'air, vide de l'eau, vide du cristal ou du diamant. Le vide est exact, pur et froid. Le bleu est la plus **froide** des couleurs, et dans sa valeur absolue la plus **pure**, hors le vide total du blanc neutre. De ces qualités fondamentales dépend l'ensemble de ses applications symboliques¹.

Les notions de profondeur, d'infinité et d'immatérialité qui paraissent caractériser l'utilisation du bleu dans l'imaginaire rendent ainsi compte de sa capacité symbolique à représenter une certaine forme de dépassement des limites : ce qui est bleu n'est arrêté par aucun obstacle, physique ou spirituel. Il semble ainsi en mesure de figurer le passage du réel à l'irréel, comme le souligne notamment sa dimension immatérielle sur laquelle insistent les auteurs du *Dictionnaire des symboles* :

Immatériel en lui-même, le bleu dématérialise tout ce qui se prend en lui. Il est chemin de l'infini, où le réel se transforme en imaginaire. N'est-il pas la couleur de l'oiseau du bonheur, l'oiseau bleu, inaccessible et pourtant si proche ? Entrer dans le bleu, c'est un peu comme Alice au Pays des merveilles, passer **de l'autre côté du miroir**. Clair, le bleu est le chemin de la rêverie, et quand il s'assombrit, ce qui est conforme à sa tendance naturelle, il devient celui du rêve. La pensée consciente y laisse peu à peu place à l'inconsciente, de même que la lumière du jour y devient insensiblement lumière de nuit².

Autrement dit, le bleu signale l'appartenance de celui qu'il caractérise à un autre référentiel. Il est la couleur de l'imaginaire et, plus précisément, du merveilleux puisqu'il dérationnalise le réel, lui retire toute logique, afin de permettre aux personnages et aux lecteurs de traverser les frontières de son monde pour entrer dans un niveau d'immersion fictionnel plus profond, une

¹ Jean CHEVALIER, Alain GHEERBRANT (dir.), « Bleu », *Dictionnaire des symboles*, op. cit., p.101.

² *Idem*, p.102.

sorte de non-sens qui s'approche davantage du rêve. C'est ce qui arrive à Cerdrac dans *La Somme des rêves* où il rencontre des créatures féeriques qui possèdent des « lèvres d'un bleu vénéneux » (Dau, 2012, p.200). La formule utilisée témoigne, d'une part, de la fracture physique qui sépare le jeune homme de ces entités fantastiques et, d'autre part, du dégoût et de la crainte qu'elles inspirent au protagoniste humain qui leur fait face. Le bleu représente alors leur caractère surnaturel, la preuve qu'elles appartiennent à un univers totalement étranger aux Hommes qui refusent d'entrer en relation avec lui tant ils sont effrayés par ce qu'ils ne connaissent et ne maîtrisent pas. Cette symbolique est également confirmée par le *Dictionnaire des symboles* :

Domaine, ou plutôt **climat** de l'irréalité – ou de la surréalité – immobile, le bleu résout en lui-même les contradictions, les alternances – telles celle du jour et de la nuit – qui rythment la vie humaine. Impavide, indifférent, nulle part ailleurs qu'en lui-même, le bleu n'est pas de ce monde ; il suggère une idée d'éternité tranquille et hautaine, qui est surhumaine – ou inhumaine¹.

Si de nombreuses créatures féeriques sont caractérisées par le bleu, c'est donc parce qu'il s'agit d'une couleur qui signale la dimension surnaturelle des personnages qui la portent : ces derniers ne sont pas contraints de respecter les limites qui s'imposent aux êtres humains car ils n'appartiennent pas au monde matériel, mais à un univers spirituel dans lequel ils invitent les Hommes à les rejoindre par les vérités et les remises en question qu'ils leur apportent. Le bleu marque également, par sa froideur et sa pureté, la distance, le vide, qui sépare le monde humain de celui auquel appartiennent les créatures féeriques, alors capables de juger et de guider objectivement ceux avec qui ils entrent en contact. Le bleu, couleur du ciel, apparaît donc comme une couleur astrale, aérienne, qui élève ceux qui l'arborent au-dessus des autres, comme c'est le cas dans *Les Chevaliers d'Émeraude* où les Fées azurées sont les plus rares et les plus puissantes de toutes (Robillard, T.10, 2010, p.137-141).

Toutefois, le bleu n'est pas la seule couleur qui caractérise les personnages féeriques. Dans *Petrus Barbygère*, un personnage que l'elficologue tente d'identifier possède quant à lui une peau tirant davantage sur le vert :

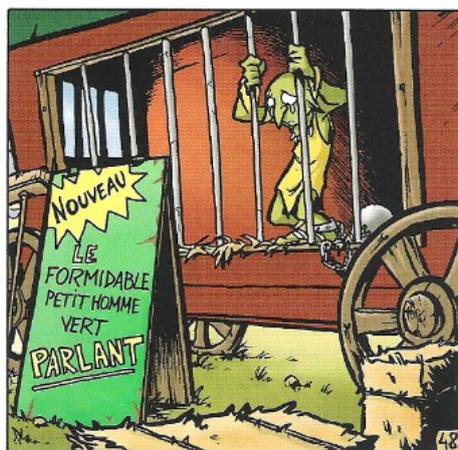
¹ *Ibid.*



Un personnage à la peau verte (Dubois, T1, 1999, p.13).

Si l'expression « peau anémiée de poireau lacustre » n'est pas très méliorative pour l'être qu'elle qualifie, elle permet toutefois au spécialiste de reconnaître l'origine aquatique du personnage, ce qui prouve qu'il s'agit là d'un élément important permettant l'identification de certaines créatures. Or, le vert est la couleur du règne végétal avec lequel sont fortement liées certaines déités féeriques puisqu'elles apparaissent souvent comme étant les gardiennes de la faune et de la flore. En cela, le vert s'avère être une couleur secondaire beaucoup plus concrète que le bleu, couleur primaire dont elle découle.

On retrouve d'ailleurs la peau verte caractéristique de certains êtres féeriques de façon plus prononcée dans la bande dessinée *Goblin's* :



Le Formidable Petit Homme Vert Parlant (Roulot, T1, 2007 p.30).

Le Gobelin qui a tout fait pour être embauché en tant que dresseur d'animaux dans un cirque se retrouve relégué au rang de bête de foire à cause de la couleur de sa peau. Le panneau qui indique « Le formidable petit homme vert parlant » semble ainsi résumer les caractéristiques physiques générales du Petit Peuple, à savoir un personnage humanoïde, capable de communiquer avec les êtres humains mais possédant également des caractéristiques extraordinaires comme sa couleur qui en fait un personnage « formidable », c'est-à-dire un être remarquable et surprenant.

Dans *Gaïg*, on évoque également des Lutins verts facétieux (Psyché, T1, 2008, p.224), caractérisant ainsi un personnage enclin à s'écarter des conventions pour se divertir. Or, Claude Lecouteux explique à propos d'un personnage que « le vert est le signe irréfutable de son appartenance à l'au-delà, compris aussi bien comme empire des morts que comme royaume des fées¹ ». Il est donc tout à fait naturel pour un personnage de couleur verte de s'amuser à enfreindre les règles établies par les êtres humains dans la mesure où sa couleur signale qu'il n'appartient pas à leur système de référence. D'ailleurs, dans le *Dictionnaire des symboles* de Jean Chevalier et Alain Gheerbrant, le vert est rapproché de la figure des Martiens qu'il caractérise le plus souvent. Selon les auteurs, ces derniers peuvent symboliser « l'envers de notre humanité, sous la forme de diables ou d'homoncules verts » qui témoignent de la volonté humaine « que jamais ne s'inversent les rôles de ce qui est fait pour être vu et ce qui est fait pour être caché² ». Autrement dit, le vert définirait les personnages qui devraient rester invisibles aux yeux des Hommes, c'est-à-dire que s'ils entrent rarement en contact avec des êtres humains, ces derniers n'ont pas envie de rencontrer les personnages féeriques car ils en ont peur, comme le montrent les nombreux contes issus de la tradition populaire qui poussent leur public à se méfier de ces créatures fantastiques. Mais comme le vert symbolise aussi le calme, un monde immobile, sans joie ni tristesse, il semble que la peur des êtres humains à l'encontre des créatures vertes marque leur crainte face à une nature bien plus puissante qu'eux, une nature qui demeurera même après leur disparition, et une nature qui s'élève au-delà de toutes leurs problématiques pour les juger.

Si le bleu symbolise une pureté aérienne, spirituelle, supérieure à la nature humaine, le vert est quant à lui une couleur plus chtonienne qui symbolise la nature au sein de laquelle les êtres humains se sont développés. Et si les personnages féeriques sont nombreux à être caractérisés par la couleur verte de leur peau ou de leurs habits, c'est justement parce qu'ils constituent l'intermédiaire entre l'Homme et la nature sauvage dont il a de plus en plus

¹ Claude LECOUTEUX, *Les Nains et les elfes au Moyen Age*, op.cit., p.34.

² Jean CHEVALIER, Alain GHEERBRANT (dir.), « Vert », *Dictionnaire des symboles*, op. cit., p.796.

tendance à oublier la valeur, comme tendent à le suggérer les écofictiones qui reposent sur une morale liée à l'écologie, elle aussi représentée par la couleur verte.

Comme pour la petitesse, la couleur de peau des personnages féeriques est donc un signe de leur appartenance à un autre monde, qu'il s'agisse d'un univers merveilleux ou de l'Autre. Mais cela ne se limite pas à la couleur verte, c'est également vrai pour les autres couleurs qui caractérisent de façon récurrente ces personnages.

Ainsi, de nombreux protagonistes des romans de fantasy contemporains sont décrits comme ayant une peau diaphane. Cette caractéristique symbolise à la fois leur pureté et leur légèreté, comme en témoigne la rencontre du héros de *Requiem pour elfe noir* avec une Sylphide :

Reconnaissant ses longs cheveux cyanosés, je me levai. La femme se tourna aussitôt. Ses yeux étaient si clairs et bleus qu'ils en devenaient transparents. Le sang bleu de ses veines apparaissait sous sa peau diaphane.

- Nous venions du soleil, me dit-elle d'une voix évaporée. Nous étions des oiseaux et nous étions si beaux que le soleil se brûlait à nos plumes de feu. (Gregan, 2008, p.18)

D'une part, la couleur bleue évoquée précédemment est omniprésente dans cette description : de sa chevelure au sang qui coule dans ses veines, la Sylphide semble faite de cette couleur, ce que révèle justement la transparence de sa peau. Le sang bleu peut également apparaître comme un signe de supériorité dans la mesure où l'on disait autrefois que les familles royales européennes avaient un sang bleu témoignant de leur ascendance noble (Notons toutefois que l'expression *sang bleu* provient de la déformation du juron *par le sang de Dieu*, devenu *par le sang bleu* lorsqu'il a été interdit d'employer le nom du Divin dans ce type de formules. Seuls les nobles se permettant de jurer, leurs domestiques, qui n'en retenaient que l'expression *sang bleu*, se mirent alors à les surnommer ainsi à cause de leur emploi fréquent de ce juron¹). Or, dans ce portrait qui nous est fait de la Sylphide, tous les éléments présentés illustrent la légèreté et la pureté de la créature. Le bleu qu'elle arbore est si clair qu'il frôle la transparence, sa voix est « évaporée » et elle compare elle-même son peuple à des oiseaux, et plus précisément à des phénix, êtres merveilleux qui symbolisent le cycle de la mort et de la renaissance purifiée par le feu. Les Sylphides sont d'ailleurs des créatures de l'élément aérien, leur nature les prédestine donc à la légèreté, confirmée par leur représentation.

Le diaphane illustre donc l'immatérialité, le caractère insaisissable et illusoire des créatures féeriques. Celles-ci, étant ignorées du champ de référence humain, apparaissent ainsi aux yeux des Hommes qui les rencontrent comme des apparitions merveilleuses sans

¹ *Idem*, p.102-103.

réalité, ce dont témoigne par exemple la description des Fées dans *Leïlan*, caractérisées de « transparentes et vaporeuses » (Ségura, T1, 2010, p.37). Edward L. Gardner écrit ainsi à propos des créatures féeriques :

Elles n'ont pas de formes nettement dessinées et le corps qu'elles utilisent pour travailler peut seulement être décrit comme des nuages de couleur aux contours plutôt flous, un peu lumineux, avec un noyau pareil à une brillante étincelle¹.

Les êtres féeriques n'auraient donc pas de consistance à proprement parler, ce qui témoigne de leur appartenance au monde immatériel de l'imaginaire. A cela s'ajoute le caractère flou de leurs contours qui évoque l'inconstance et l'imprécision de leurs représentations, que ce soit dans les récits folkloriques comme dans les œuvres contemporaines.

Par ailleurs, Édouard Brasey précise que les Fées se distinguent des Hommes et des animaux par leur rapport physique à l'évolution temporelle. Citant C.W. Leadbeater, il explique ainsi qu'elles naissent avec un corps qui reste constant, sans besoin de repos et sans être marqué par le temps qui passe, jusqu'à s'effacer peu à peu avant de disparaître définitivement :

Cette lassitude de la fée se transmet à son corps, qui devient diaphane, puis invisible. La fée n'est plus alors qu'une entité astrale qui se confond avec les esprits de l'air, sylphes et elfes, correspondant pour elle au degré suivant de son développement².

L'aspect diaphane des créatures féeriques est donc une étape dans leur évolution. Il représente alors leur caractère éphémère et insaisissable renvoyant à leur nature illusoire.

Autrement dit, la couleur des membres du Petit Peuple apparaît comme un moyen de révéler leur véritable nature. Elle peut, par exemple, permettre d'identifier le caractère aérien d'une Sylphide, comme elle peut évoquer l'origine chtonienne d'autres personnages. C'est ainsi le cas du Gnome décrit dans *Le Paris des Merveilles* comme ayant un teint « sableux » (Pevél, T1, 2003, p.13) et de la Farfadette de *Requiem pour elfe noir* dont le teint est « gris et terreux » (Gregan, 2008, p.13.), rappelant dès lors leur extraction.

Par ailleurs, la couleur de peau des protagonistes permet aussi d'identifier leur caractère. En effet, le manichéisme est souvent très prononcé dans les romans de fantasy, et d'autant plus quand ceux-ci s'adressent à un jeune lectorat. Celui-ci peut alors identifier les bons et les mauvais personnages en fonction de la teinte de leur épiderme. Nous avons ainsi précédemment évoqué la blancheur et la pureté de certains êtres féeriques, et tous ceux

¹ Edward L. GARDNER, *Les Fées*, Paris, Éditions Adyar, 1966, cité dans Édouard BRASEY, *La Grande Bible des fées*, Paris, Le pré aux clercs, 2010, p.33.

² Édouard BRASEY, *La Grande Bible des fées*, Paris, Le pré aux clercs, 2010, p.33.

possédant ces caractéristiques se situent généralement du côté des *gentils* – qui sont d’ailleurs également souvent les adjuvants de la quête héroïque – alors que ceux revêtant des couleurs plus sombres appartiennent le plus souvent aux *méchants* – et rejoignent généralement le clan des opposants à la quête héroïque. C’est ainsi que l’on différencie dans *L’Elfe de lune*, Luna, l’héroïne à la peau blanche, de sa sœur maléfique qui elle, est un Elfe noir (Tirel, 2009-2013).

Toutefois, tous les personnages à la peau sombre ne sont pas nécessairement mauvais. La couleur de leur peau peut également indiquer l’origine de certains êtres qui résident dans un univers plus sombre, ou évoquer l’ombre archétypique que C. G. Jung définit dans son traité sur le *Trickster*¹. C’est ainsi que les Korrigans dans *Le Livre des étoiles* ont une peau sombre (L’Homme, T.2, 2007, p.178), tout comme certains personnages de *Requiem pour elfe noir* qui possèdent une « peau sombre comme une nuit sans lune » (Gregan, 2008, p.75), et des Elfes qui apparaissent dans *Quand les Dieux buvaient*, décrits de la manière suivante :

[...] les elfes noirs étaient noirs. Mais *très* noirs. Aussi noir que noir se peut. Un noir d’ombre, très exactement, ou un noir d’encre ; un noir qui n’avait rien à voir avec une pigmentation, plutôt avec une substance. (Dufour, T2, 2007, p.335)

La noirceur physique de ces personnages semble être un élément essentiel de leur nature, comme en témoigne l’insistance du narrateur à ce sujet. Il s’agit effectivement de montrer que leur couleur symbolise ce qu’ils sont réellement. Ce pourquoi il est question d’un noir aussi noir que possible, et surtout d’une substance plutôt que d’une coloration : la substance représente ainsi l’essence même de ces personnages alors que la pigmentation n’est qu’un élément superficiel, au sens propre du terme, de leur identité. Autrement dit, la teinte de l’épiderme des créatures féeriques est à l’image de leur nature.

Les Korrigans du pays d’Ys sont effectivement des êtres chtoniens et nocturnes qui passent « la nuit à danser des rondes au clair de lune, et le jour à festoyer et à s’amuser dans des grottes » (L’Homme, T2, 2007, p.177). Ce sont des créatures qui n’aiment pas la lumière, la couleur de leur peau est donc représentative de leur mode de vie : sombre comme la nuit.

Dans *Requiem pour elfe noir*, le protagoniste réside quant à lui dans un monde qui se détruit peu à peu, un ghetto dans lequel la mort est omniprésente. Il est lui-même complètement dépassé par ce qu’il s’y passe, et il porte sur son propre univers un regard totalement désenchanté. La couleur de sa peau est donc à l’image de son état d’esprit. C’est également le cas de l’héroïne de *Galymède, fée blanche, ombre de Thym* dont on nous dit qu’elle « broyait du noir. Un état de déprime particulièrement dangereux pour quelqu’un de

¹ Carl Gustav JUNG, « Contribution à l’étude sur le fripon », *op. cit.*

son espèce. Car une fée blanche aux idées noires présente un risque élevé de devenir une fée noire » (Fierpied, 2012, p. 13-14). Autrement dit, la couleur de peau de la Fée dépendant de son état d'âme permet de connaître les sentiments de la créature en question.

Dans *Fille de Lune*, la couleur des Nymphes est quant à elle liée à leurs pouvoirs, comme le précise le texte : « En effet, chacune des espèces de nymphe avait une couleur de sang spécifique de même que des dons et des pouvoirs s'y rattachant. » (Tremblay, T2, 2011, p.226). La couleur de ces créatures permet donc d'en deviner les capacités magiques, ce qui prouve qu'il s'agit là d'un élément essentiel pour identifier la nature merveilleuse de ces personnages. Les teintes particulières que leur font revêtir les auteurs contemporains traduisent donc l'appartenance de ces créatures à des espèces et des mondes étrangers aux êtres humains avec lesquels elles ne peuvent être confondues. Quant au fait que toutes n'arborent pas les mêmes couleurs, il signale l'ambiguïté de la féerie, « la balance de sa bichromie », comme l'écrit Léa Silhol dans *La Sève et le Givre* (2002, p.262). Les membres du Petit Peuple peuvent, en effet, voyager d'un monde à l'autre et entrer en contact avec les Hommes s'ils le souhaitent. Ils sont en mesure de jouer les intermédiaires entre leur propre univers et celui des êtres humains et semblent appartenir simultanément aux deux dimensions. Leurs comportements, leurs pouvoirs et leur apparence en font également des personnages inconstants et ambivalents, dont les représentations textuelles comme visuelles ne sont jamais figées, ce pourquoi il est difficile de les identifier clairement.

La couleur des personnages féeriques est donc un élément qui témoigne de la nature même de ces individus. Elle illustre ainsi le rapport qu'ils entretiennent avec leur monde, qu'il s'agisse de leur comportement au sein des diégèses, ou de leur place dans l'imaginaire traditionnel et moderne tel qu'il est développé dans l'esprit des auteurs et des lecteurs du monde réel. Mais surtout, le fait que ces personnages sont souvent représentés avec des couleurs de peau ou d'habits qui les distinguent des êtres humains marque le rôle de déréalisation joué par le contexte féerique des œuvres qui tend par ce biais à accentuer l'immersion fictionnelle du public en l'écartant de la logique du réel.

- **Appendices féeriques, marqueurs de spiritualité**

Les membres du Petit Peuple féérique apparaissent aujourd'hui comme des figures composites, vestiges d'une longue tradition littéraire et populaire qui a peu à peu, par des mélanges interculturels et intertextuels, forgé des représentations stéréotypées de personnages que l'on situe à l'orée entre l'humanité et tout ce qui constitue son univers (animaux, végétaux, minéraux, éléments, etc.). Le développement culturel de masse a, quant à lui, participé à entériner certaines formes de représentations contemporaines qui ne proviennent pas toujours de l'origine mythologique de ces entités fantastiques, mais qui sont nées d'une œuvre ou d'un auteur pour ensuite être acceptées par le grand public comme appartenant à la nature même de ces créatures. C'est notamment le cas de la petite taille des Fées qui semble provenir d'un développement littéraire du XVI^e siècle britannique.

A ce titre, les oreilles pointues apparaissent aujourd'hui comme l'un des archétypes principaux de la représentation contemporaine des personnages féériques. La plupart des ouvrages de fantasy évoquent, en effet, cette caractéristique physique dans la description de leurs personnages. Ainsi, le narrateur de *Requiem pour elfe noir* explique que « [c]omme la plupart des autres Fées, les Farfadets possédaient des oreilles longues et pointues ; cependant ils avaient la particularité de les avoir tombantes et molles » (Gregan, 2008, p.13). Les oreilles en pointes sont donc une caractéristique propre aux membres du Petit Peuple féérique quelle que soit l'espèce à laquelle ils appartiennent, celle-ci pouvant être déterminée par d'autres éléments que l'appendice auditif. En effet, il est un peu plus loin question des « oreilles pointues » d'un Faune (*idem*, p.61) et de « l'oreille délicatement effilée » d'un Dökalfar (*idem*, p.75). Pareillement, dans *Filles de Lune*, sont évoquées « les oreilles légèrement étirées vers le haut, comme les lutins du père Noël » d'un personnage (Tremblay, T1, 2011, p.155), tout comme les Elfes de *Tara Duncan* (Audouin-Mamikonian, T1, 2003, p.114-115) et de « La dernière affaire de Sagamor » (Bordage, 2013, p.20) possèdent des oreilles pointues. C'est également le cas des Orques dans *Galymède, fée blanche, ombre de Thym* (Fierpied, 2012, p.299).

Il semble donc que les oreilles pointues sont un signe distinctif de la nature féérique de certains personnages, ce qui permet de les distinguer aisément des êtres humains. En effet, il s'agit d'un attribut physique assez discret dans la mesure où il peut être caché par la chevelure, mais toute personne qui le remarque ne peut alors plus douter de la filiation de celui qui le porte, même lorsque ses origines merveilleuses ne sont pas pures. Ainsi, dans *Filles de Lune*, les protagonistes devinent l'espèce à laquelle appartient la mère d'un autre

personnage grâce, entre autres, à la forme de ses oreilles : « Parce que malgré ses traits humains, cet être a six doigts et des oreilles pointues, caractéristiques propres aux elfes. La mère de Maxandre était une elfe de haut rang. » (Tremblay, T2, 2011, p.245). Il en est de même dans *Le Dernier des Elfes* où, lorsque Fantilir écarte une mèche de son camarade, il découvre qu'il possède sous sa chevelure des oreilles en pointes. Le dialogue qui s'en suit confirme alors l'hypothèse d'une filiation elfique :

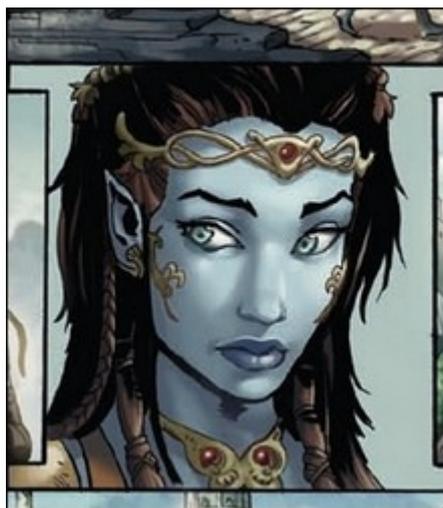
- Sang-mêlé ? demanda Fantilir.
- Humain par mon père, Elfe par ma mère. (Lambert, 2003, p.19)

Autrement dit, les oreilles pointues permettent d'identifier les êtres féeriques. Au même titre que d'autres éléments de leur anatomie, cet attribut signale la nature particulière de ces personnages, montrant ainsi qu'ils ne sont pas humains, mais originaires d'une autre réalité.

Pour Édouard Brasey, les oreilles pointues sont une malformation physique qui gâche la beauté des créatures féeriques tout comme les pieds palmés, les sabots fourchus ou les yeux qui louchent¹. Toutefois, l'auteur se base sur des récits folkloriques et des superstitions ancestrales pour illustrer son propos. Or, son argument n'est pas confirmé par les œuvres féeriques contemporaines. En effet, il est, par exemple, possible de lire dans « La dernière affaire de Sagamor » que cette particularité physique ne réduit en rien la beauté de l'Elfe : « Ses oreilles hautes et pointues ne gâtaient pas l'harmonie de ses traits ; elles la soulignaient au contraire, voire la rehaussaient. » (Bordage, 2013, p.20). Il s'agit d'un élément de leur apparence qui permet aux créatures féeriques de se distinguer des autres personnages qui peuplent l'imaginaire sans pour autant entacher ou limiter l'importance de certains autres de leurs attributs.

Les illustrateurs insistent également très souvent sur cette particularité physique féerique. Qu'elle souligne leur beauté ou leur monstruosité, elle traduit effectivement le caractère étrange de ces personnages du point de vue des êtres humains qui les observent, ce détail confirmant dès lors leur altérité. Ainsi, en plus d'arbore une couleur de peau bleutée, les personnages éponymes de la bande dessinée *Elfes* possèdent des oreilles allongées et pointues :

¹ Édouard BRASEY, *La Grande Bible des fées*, op. cit., p.34.



Une Elfe aux oreilles allongées (Istin, T1, 2013, p.13).

Cette particularité est également l'un des détails qui permet d'identifier l'Elfe de *Le Donjon de Naheulbeuk* de ses camarades. Les personnages de cette fiction sont tous fondés sur des stéréotypes de la fantasy détournés dans un but humoristique, ce qui prouve que les oreilles pointues des créatures elfiques sont un archétype des œuvres de l'imaginaire contemporain, au même titre que la barbe des Nains, le chapeau des Sorcières ou le bâton des Magiciens.

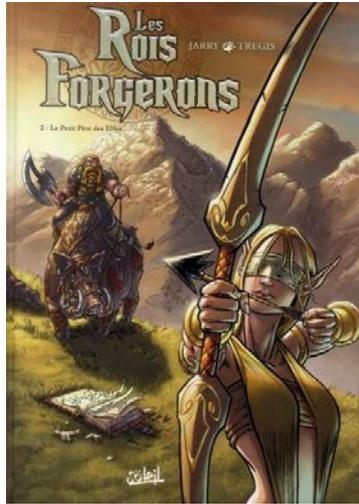


Les protagonistes de la BD Le Donjon de Naheulbeuk (Lang, T1, 2005, p.13 et p.37).

Sur ces images, on constate que seules les oreilles de l'Elfe permettent de la reconnaître parmi ses camarades, notamment sur la deuxième illustration où seules ses oreilles et un morceau de sa chevelure blonde dépassent de derrière sa camarade Magicienne.

Dès lors, les oreilles pointues sont souvent mises en avant sur les couvertures des ouvrages car elles participent à l'attrait du lecteur en lui permettant de reconnaître les

personnages mis en scène dans l'œuvre qu'il s'apprête à lire. C'est par exemple le cas de l'illustration en couverture du deuxième opus de la bande dessinée *Les Rois Forgerons* :



Mise en exergue des oreilles pointues d'une Elfe en page de couverture (Jarry, T2, 2013).

On devine ainsi que le personnage en arrière plan est un Nain grâce à ses propres archétypes tels que sa barbe ou son arme. Quant à l'autre protagoniste, l'on peut aisément reconnaître son appartenance à l'espèce elfique par son arc, sa blondeur et la forme de ses oreilles. Cela permet d'intéresser un lecteur qui apprécie ce type de personnages que le titre principal de la bande dessinée ne met pas explicitement en avant, bien qu'il soit signifié dans le sous-titre en petit caractère (*Le Petit Père des Elfes*) – et qui sera donc remarqué après l'appréciation de l'illustration.

La question se pose maintenant de savoir pourquoi les personnages féeriques possèdent souvent les oreilles pointues. Si certaines légendes traditionnelles orales anglaises évoquent la possession de tels attributs chez quelques membres du Petit Peuple, cela est confirmé par l'art visuel qui les représente de la sorte. C'est ainsi que Sir Joshua Reynolds peint Puck en 1789 (voir ci-après) : on constate la petitesse du personnage que le peintre a choisi de représenter sous les traits d'un bambin. Avec sa chevelure bouclée, on pourrait presque le confondre avec un Putto, à cela près que s'en détache une paire de longues oreilles pointues qui permettent d'affirmer sa nature féerique plutôt qu'angélique.

Puck a également fait l'objet d'illustrations d'Arthur Rackham en 1910. Sur celles-ci, il est aussi doté d'oreilles en pointes qui semblent dès lors faire partie intégrante de ce personnage :



Puck, Sir Joshua Reynolds, 1789.



Puck, a Sprite, Arthur Rackham, 1910.

Le même regard malicieux, une chevelure similaire et surtout, des oreilles tout aussi pointues permettent au spectateur de reconnaître aisément le protagoniste de William Shakespeare dans cette toile, même s'il paraît un peu plus âgé que ne l'est celui de Sir Joshua Reynolds. Toutefois, Arthur Rackham a également peint Peter Pan pour illustrer l'œuvre de James Matthew Barrie. Sur ces illustrations, le protagoniste apparaît alors sous les traits d'un bambin entouré de créatures féeriques, qui n'est pas sans rappeler l'œuvre de Sir Joshua Reynolds:



Peter Pan is the fairies' orchestra, Arthur Rackham, 1906.



Jeune Faune jouant de la flûte, première moitié du II^e siècle, Musée du Louvre.

Si le jeune garçon n'a pas les oreilles pointues, ce n'est en revanche pas le cas des Fées autour de lui. La forme des attributs auditifs est donc un moyen de reconnaître les personnages humanoïdes issus du monde merveilleux des êtres humains qu'ils sont amenés à côtoyer.

Par ailleurs, la pointe des oreilles est également une caractéristique que l'on retrouve chez certaines créatures de la mythologie antique. C'est notamment le cas des Faunes dont on a conservé des sculptures représentant la forme particulière de leurs pavillons auditifs (voir ci-dessus) : les oreilles pointues du Faune seraient alors un moyen, d'une part, d'illustrer l'appartenance de la créature à un monde qui n'est pas humain, à savoir celui des divinités. Elles représenteraient, d'autre part, le caractère ambivalent du personnage mi-humain et mi-animal. Autrement dit, comme la partie inférieure de son corps pareille à celle d'un bouc, ses oreilles témoigneraient de son rapport à la nature : elles sont pointues, comme celles de certaines races de chèvres ou d'autres espèces animales. Or, les membres du Petit Peuple féérique tirent en partie leurs origines des Faunes et de leurs pairs, c'est-à-dire les divinités mythologiques de la faune et de la flore. Ils en auraient donc hérité la forme particulière de leurs oreilles. Il semble d'ailleurs s'agir là d'un motif rapprochant de façon récurrente certaines déités de l'animalité puisque, dans les mythologies africaines, l'oreille est également employée pour suggérer la bestialité d'un individu¹. Mais si celle-ci peut être positive lorsqu'il s'agit de représenter la faune pour lui permettre de faire entendre sa voix auprès des Hommes qui ne sont plus en mesure de comprendre la nature sauvage, l'animalité traduit également l'appartenance des membres du Petit Peuple à un autre système de référence : proches des bêtes, ils agissent parfois avec bêtise car ils ne sont pas soumis aux mêmes lois que les êtres humains, comme le suggère leur comportement de fripon. La forme de leurs appendices rappelle alors celles du roi Midas qui aurait été doté d'oreilles d'âne après avoir agi stupidement, symbole conservé depuis pour matérialiser l'ineptie de certains individus.

La fantasy contemporaine réemploie quant à elle de façon très récurrente cette caractéristique physique. La célébrité de certaines œuvres représentant les créatures féériques avec des oreilles pointues a fortement contribué à l'expansion de cet archétype. En effet, les Elfes du jeu de rôles *Dungeons & Dragons*, créé dans les années 1970, ont largement diffusé l'image de personnages arborant des pavillons auditifs effilés.

Quant à l'œuvre de Tolkien, si les adaptations cinématographiques de Peter Jackson présentent des Elfes aux oreilles pointues, la question n'est pas très claire en ce qui concerne les écrits de l'auteur anglais. Celui-ci a beaucoup insisté sur la ressemblance physique entre les Hommes et les Elfes mais n'a jamais précisé que leurs oreilles différaient. Toutefois, Michael J. Tresca note :

Aucune description des elfes ne serait complète sans faire référence à leurs oreilles. L'oreille pointue des elfes est abordée dans un commentaire de Tolkien à propos du terme « las » dans *The*

¹ Jean CHEVALIER, Alain GHEERBRANT, « Oreille », *Dictionnaire des symboles*, op. cit., p. 563.

Étymologies, où il décrit les oreilles des Quendians comme étant « plus pointues et davantage en forme de feuilles que les humains ». Ainsi, Legolas signifie « Feuille verte », ce qui distingue les elfes des humains d'une façon qui est facilement reconnaissable pour les lecteurs modernes¹.

Autrement dit, la forme des oreilles elfiques serait celle des feuilles d'arbres, rappelant ainsi la nature sylvestre de certains d'entre eux. Les Elfes sont effectivement décrits par Tolkien comme vivant en harmonie avec la nature, caractéristique également dépeinte dans une majorité d'ouvrages contemporains. Leurs oreilles illustrent donc la fonction de ces personnages, à savoir leur rôle de représentants de la nature sauvage, par opposition au monde des Hommes, souvent montrés comme peu respectueux de la faune et de la flore. Or, les feuilles de certains arbres sont pointues, ce qui pourrait expliquer la forme qu'on leur donne le plus couramment.

Par ailleurs, la pointe des oreilles rappelle également celle des flèches que possèdent les Elfes, généralement présentés comme étant des archers talentueux. On pourrait alors faire l'amalgame entre leur apparence et leurs aptitudes particulières dans la mesure où il s'agit d'une caractéristique que l'on retrouve souvent dans l'imaginaire populaire. C'est par exemple le cas dans *Les Trois Fileuses*, un conte des frères Grimm dans lequel les héroïnes éponymes arborent des malformations dues au filage intensif qu'elles pratiquent quotidiennement (*Die drei Spinnerinnen*, Brüder Grimm, Berlin, Der Kinderbuchverlag, 1986).

Et si les Elfes sont de redoutables archers, c'est qu'ils ont des sens plus développés que les êtres humains : leur vue plus aiguisée, leur ouïe plus fine et leur remarquable dextérité révèlent ainsi leur nature surhumaine. La forme allongée de leurs oreilles pourrait éventuellement signifier leur extraordinaire audition, et peut-être est-ce même elle qui leur permet d'entendre aussi bien, comme c'est par exemple le cas de certains animaux, chiens ou lapins, dont l'ouïe est également surdéveloppée par rapport aux Hommes.

Enfin, les oreilles sont l'une des principales parties du visage. Chez les créatures humanoïdes, elles participent à l'expression faciale et jouent un rôle essentiel dans la caractérisation physique de chaque individu. C'est ainsi que dans les adaptations cinématographiques de Peter Jackson, les Elfes ont chacun une paire d'oreilles qui lui est propre, permettant ainsi de tous les singulariser :

¹ « No description of elves would be complete with reference to their ears. The pointed ears of elves is drawn from a comment by Tolkien about the term "las" in *The Etymologies* (Tolkien 1996 : 367), in which he describes Quendian ears as being "more pointed and leaf-shaped than humans". Thus, Legolas means "Greenleaf", and distinguishes elves from humans in a way that is easily recognizable to modern readers. », Michael J. TRESKA, *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*, Jefferson, MacFarland, 2010, p.34.



Les oreilles des Elfes dans l'œuvre de Peter Jackson¹.

L'oreille apparaît dès lors comme un élément essentiel de l'individuation d'un personnage. Elle permet de le reconnaître en tant qu'individu singulier, tout comme elle rend possible l'identification de son espèce ou du monde dont il provient.

Les oreilles pointues sont donc une caractéristique particulière que l'on retrouve de façon récurrente dans les fictions représentant le Petit Peuple féérique. Elles participent ainsi à l'identification de ces personnages en tant qu'êtres extraordinaires, c'est-à-dire en tant que créatures dont la nature dépasse les limites du réel tel que les êtres humains le conçoivent. Il s'agit également d'organes sensoriels dont la forme singulière témoigne du rôle d'intermédiaire entre le monde des Hommes et la Féerie joué par les Elfes et leurs pairs dans la mesure où ils sont, grâce à leurs oreilles, capables d'entendre ce qui se passe dans les deux univers à la fois.

Si, en rappelant leur lien avec la faune et la flore, la forme de leurs oreilles donne une dimension chtonienne aux membres du Petit Peuple, il est aussi possible de voir à travers ce symbole l'élévation spirituelle suggérée par le caractère aérien – éthéré – de ces personnages. En effet, parce qu'elles symbolisent la communication passive, c'est-à-dire la réception d'informations, les oreilles de forme particulière confèrent à ceux qui les portent un rôle d'écoute et de réflexion qui traduisent sa sagesse, comme c'est notamment le cas dans la tradition chinoise où elles marquent aussi les êtres dotés de l'immortalité. Selon le *Dictionnaire des symboles*, l'oreille servirait dans certains cas de l'hagiographie insulaire à « l'**allaitement symbolique**, de valeur spirituelle, donné par quelques saints à leurs disciples

¹ Image issue du forum *Le Poney Fringuant* [en ligne], « Les elfes : oreilles pointues et différence d'âge », consulté le 17 février 2015. URL : <http://leponyfringant.forumactif.com/t1382-les-elfes-oreilles-pointues-et-difference-d-age>.

préférés », et pourrait aussi symboliser la matrice ou le canal de la vie spirituelle¹. Autrement dit, ce n'est pas nécessairement l'aspect pointu des oreilles qui importe, mais la mise en valeur que leur confère leur forme particulière qui permet d'insister sur les capacités d'écoute – physique et spirituelle – des personnages qui les portent. Comme dans le mythe hindou de Vaishvânara, les oreilles peuvent aussi correspondre aux directions de l'espace, traduisant dès lors le caractère éthéré des êtres féeriques qui symbolisent de façon allégorique le lien entre tout ce qui constitue notre univers.

Comme leurs oreilles qui rappellent celles des animaux ou les feuilles des arbres, les ailes de certains personnages féeriques peuvent illustrer leur étroite relation avec la faune et la flore. Les Fées sont les plus concernées par le port d'ailes et les artistes sont nombreux à s'arrêter sur leurs descriptions. Il semble, en effet, s'agir d'un élément essentiel à leur identification en tant que telles. Ainsi, dans *Tara Duncan*, il est question de Fées petites, volubiles et multicolores (Audouin-Mamikonian, T1, 2003, p.276), ce qui résume toutes leurs caractéristiques physiques évoquées précédemment. Dans *L'Elfe de lune*, on précise qu'elles possèdent quatre ailes translucides (Tirel, T8, 2011, p.185). La paire d'aile est donc aussi un moyen d'identifier les personnages féeriques, comme l'illustrent, dans *Les Chroniques des Crépusculaires*, les dires d'Agone dans une lettre qu'il adresse à sa sœur et dans laquelle il évoque une vieille dame qu'il a rencontrée : « Me croirais-tu si je t'avouais qu'elle porte de petites ailes dans son dos, qu'avec son souffle elle peut forger le métal et qu'elle parle aux pierres... Une fée noire, petite sœur. » (Gaborit, 2002, p.160). Les ailes de la Fée apparaissent ici comme une particularité extraordinaire, au même titre que sa capacité à forger le métal avec son souffle ou à converser avec les pierres. Elles permettent également aux autres personnages d'en déduire sa nature, et plus précisément son appartenance à la famille des Fées.

Il en est de même dans *Faerie Hackers* où le narrateur évoque le stéréotype de la Fée ailée telle qu'elle est présentée dans les contes pour enfants : « Une véritable fée de conte de fée, dotée d'une paire d'ailes diaphanes et qui abandonnait une trainée lumineuse dans son sillage. » (Heliot, 2003, p.327). Il s'agit là d'évoquer un archétype bien connu du lectorat afin de lui donner une image très nette du personnage dont il est question tant il est constamment présenté de la même façon dans les fictions.

Or, les Fées folkloriques ne sont généralement pas ailées, ce qui ne les empêche pas de savoir voler sans attribut physique leur permettant de le faire. L'absence d'aile témoigne alors de l'importance de leur pouvoir, caractéristique reprise par certains auteurs contemporains qui

¹ Jean CHEVALIER, Alain GHEERBRANT, « Oreille », *Dictionnaire des symboles*, op. cit., p. 563-564.

s'inspirent davantage de l'imaginaire traditionnel pour développer leurs univers. C'est le cas de Nathalie Dau qui, dans *La Somme des rêves*, décrit des créatures qui « volaient sans ailes, portées par des éclairs qui semblaient sourdre de leur dos autant que de leur ventre » (Dau, 2012, p.200). Il s'agit là de montrer que ces personnages féeriques dépassent toutes les limites du réel pour le protagoniste humain qui les observe : celui-ci est effrayé par leur apparence et leurs facultés extraordinaires qui témoignent de leur nature féerique, totalement étrangère à son monde de référence.

L'archétype de la Fée ailée commence à se développer sous la plume de William Shakespeare au XVI^e siècle. En s'inspirant de la tradition populaire et de certaines mythologies, il a ainsi popularisé sa représentation de la Féerie qui fut ensuite reprise par de nombreux artistes, comme en témoignent, par exemple, les toiles de Joseph Noel Paton au XIX^e siècle.



The Reconciliation of Titania and Oberon, Joseph Noel Paton, 1847.

On y voit de nombreux personnages arborant des ailes qui leur permettent, justement, de voler. Tous sont bien plus petits que les êtres humains dont ils gardent le sommeil, car Shakespeare a également participé à la diffusion de la représentation des personnages féeriques de taille réduite.

Puis, au début du XX^e siècle, J.M. Barrie et l'adaptation de son œuvre par les studios Disney semblent avoir figé la représentation typique de la Fée miniature et ailée. Ainsi, la Fée Clochette apparaît aujourd'hui comme le canon de la Fée, et ce, malgré les artistes qui cherchent à s'en détacher.

Métaphore de l'air et de l'ascension, l'aile symbolise l'affranchissement de la pesanteur

qui conduit à l'allègement, à la libération, voire à la dématérialisation de celui qui en possède¹. Selon Gaston Bachelard, l'aile figure également la matière aérienne pure, libre de ses mouvements², caractéristique qui concerne aussi bien l'oiseau que les personnages merveilleux ailés, tels que les Fées ou les Anges, qui appartiennent tous deux à un plan supérieur à celui des êtres humains et qui, de fait, ne sont pas contraints de respecter les lois physiques et morales auxquelles sont soumis ces derniers, ce qu'illustre notamment leur aptitude à voler. Leur capacité à s'élever au-dessus des Hommes, permet aussi à ces deux types de créatures de jouer parfois le rôle de guides ou de protecteurs à leur rencontre, parce que les ailes « indiquent encore la faculté connaissante », c'est-à-dire la supériorité des savoirs que possèdent les personnages ailés, « réalités ou symboles d'états spirituels³ ». Posséder des ailes serait donc un moyen de quitter le référentiel galiléen, de s'écarter du terrestre, pour accéder à une dimension céleste, marquée par son caractère aérien⁴.

L'aile peut donc apparaître comme un symbole de spiritualité qui, pour Gaston Bachelard, serait plus ou moins abstrait selon le type de personnage ailé représenté. Selon lui, plus le rêve est profond, plus les protagonistes volant sont marqués par leur immatérialité (sylphes, nuages), alors que plus l'on s'approche du réveil, plus ils seraient concrets physiquement (oiseaux)⁵. En effet, ce que remarque en premier lieu un observateur terrien confronté à ce type de personnages, c'est leur capacité de vol quand les détails plus précis de leur apparence, telles que la beauté de leurs ailes ou la vivacité de leurs couleurs, ne sont observables que lorsque les individus ailés se situent sur le même plan que les êtres humains qui les admirent. Autrement dit, la simplicité et la supériorité du vol sont mises en avant par le mouvement ascensionnel qui suggère l'élévation spirituelle, alors que ce qui l'enrichit matériellement appartient à l'élément chthonien⁶. Le mouvement de l'aile peut être rapproché de la symbolique de la couleur bleue évoquée précédemment car ces deux éléments permettent à celui qui en est doté de s'élever vers le ciel qu'ils représentent.

Dès lors, si dans certaines œuvres les auteurs se plaisent à représenter des personnages aux ailes incroyablement belles et détaillées, c'est justement parce qu'ils leur appliquent un regard humain, terrien. Ainsi, les auteurs qui proposent une description précise des ailes des personnages féeriques évoquent souvent leur transparence ou leur aspect diaphane qui, rappelons-le, souligne la pureté et la légèreté de leur être. D'autres, comme Nicolas Cluzeau

¹ Jean CHEVALIER, Alain GHEERBRANT, « Aile », *Dictionnaire des symboles, op. cit.*, p.13.

² Gaston BACHELARD, *L'Air et les songes*, Paris, José Corti, 1959, p.83.

³ Jean CHEVALIER, Alain GHEERBRANT, « Aile », *Dictionnaire des symboles, op. cit.*, p.13.

⁴ *Idem*, p.14.

⁵ Gaston BACHELARD, *L'Air et les songes, op. cit.*, p.87-88.

⁶ *Idem*, p.80.

dans « Erreur de jeune (ou la première affaire de Deirdre de Crommlynk) », leur donnent une apparence plus concrète en les rapprochant, par exemple, des ailes des papillons (Cluzeau, 2000, p.60). Mais ce sont surtout les illustrateurs qui semblent se plaisir à détailler ces appendices féeriques, comme en témoigne cette Fée réalisée par Olivier Ledroit :



« Titania » (Ledroit, 2005, p.15).

Ses ailes comme ses antennes témoignent du lien étroit qui lie la Fée à la nature : elle a l'apparence d'un papillon parce qu'elle est liée au mois de mai. Elle est donc une Fée printanière et son pouvoir lui permet de régner discrètement sur le temps, en faisant notamment tomber la pluie en Bretagne. La richesse de son costume et des détails qui composent ses ailes montrent également que la Fée est un modèle très apprécié des illustrateurs de fantasy. D'ailleurs, cette illustration n'est pas sans rappeler la rencontre d'Obéron et Titania telle qu'elle a été peinte par Arthur Rackham en 1905, ce qui tend à prouver que l'histoire de l'image joue un rôle fondamental dans la construction de stéréotypes de l'imaginaire : la popularité des œuvres de Rackham a ainsi participé à la fixation de l'archétype de la reine des Fées aux ailes de papillon.



The Meeting of Oberon and Titania, Arthur Rackham, 1905.

Par ailleurs, les ailes de papillon qu'arbore la reine des Fées confirment l'hypothèse de la dimension terrienne du regard détaillé que portent les êtres humains sur les créatures féeriques. Ce n'est alors pas tant la dimension animale de ces personnages qui ressort de ces représentations, mais le caractère concret qu'elles revêtent. Comme le paon dont la richesse du plumage semble plus essentielle que sa capacité à voler, les papillons sont également pour Gaston Bachelard des figures plus belles que spirituelles :

Les couleurs multiples papillotent, elles sont les colorations de mouvements qui papillonnent. On ne les trouve pas dans les puissantes rêveries qui continuent des rêves fondamentaux. Le papillon apparaît dans les rêveries amusées, dans les poèmes qui, dans la nature, cherchent des occasions de pittoresque. Dans le monde véritable des rêves, où le vol est un mouvement uni et régulier, le papillon est un accident dérisoire – il ne vole pas, il volette. Ses ailes trop belles, ses ailes trop grandes, l'empêchent de voler¹.

Autrement dit, l'esthétique des ailes représente la symbolique artistique de l'imaginaire de l'élévation qui détache certains individus du commun des mortels par des attraits supérieurs, la beauté, la connaissance ou la spiritualité, notamment. Il s'agit donc de créer un lien pour combler la fracture entre l'aérien et le terrestre en permettant aux êtres humains de matérialiser l'immatériel, de rendre compte du surnaturel – ce qui s'élève au-dessus de leur nature – en le représentant de la façon la plus positive et la plus belle qui soit. C'est ce que confirment les illustrations de Jean-Baptiste Monge qui compte aussi parmi ses muses de nombreux êtres féeriques. Ses Fées révèlent à leur tour la finesse de son illustration en

¹ Gaston BACHELARD, *L'Air et les songes*, op. cit., p.81.

arborant des ailes si détaillées qu'elles paraissent réelles :



Une Fée sur un oiseau (Monge, T1, 2002, p.26).

Moins colorées que celles de la Titania d'Olivier Ledroit, les ailes de cette Fée n'évoquent pas moins celles d'un insecte, probablement pour les mêmes raisons. D'ailleurs, il est possible de rapprocher les albums d'illustrations féeriques des ouvrages d'histoire naturelle dont ils semblent s'inspirer autant pour la présentation des planches que pour la manière dont sont conçues les illustrations. Ainsi, la branche sur laquelle repose l'oiseau et le réalisme avec lequel celui-ci est peint contrastent avec le caractère merveilleux de la Fée qu'il porte sur son dos. On retrouve par exemple ce type de représentation dans les œuvres d'Erlé Ferronière avec qui Jean-Baptiste Monge a collaboré pour la publication de leurs albums communs, intitulés *A la Recherche de Féerie* :



Fées Souris et Fée Rouge Gorge (Ferronière, 2013¹).

Leurs montures illustrent, d'une part, la petitesse de ces créatures et soulignent, d'autre part,

¹ Images issues d'une galerie en ligne, consultée le 17 février 2015. URL : <http://outipouti.kuvat.fi/kuvat/Fantasy/French+Fairy+Artists/>.

leur capacité à se déplacer merveilleusement en dressant, notamment, des animaux sauvages. En cela, elles intègrent la flore que pensent connaître les êtres humains et prennent le rôle des garantes et gérantes de celle-ci. Et si leurs montures portent des grelots, c'est pour illustrer leur volonté de reconnaissance, soulignant ainsi l'insignifiance qu'elles représentent auprès des Hommes qui semblent ne pas vouloir les voir ni les entendre. Quant à leurs ailes, elles permettent d'abord de différencier les diverses Fées en distinguant plusieurs espèces. Elles témoignent aussi de leur nature : les premières ont des ailes identiques à des plumes de corbeaux, oiseau réputé dans la culture populaire pour être un messager de l'Autre Monde. Elles font donc des Fées des êtres chimériques, qui représentent des intermédiaires entre l'univers féerique et celui des mortels. La seconde illustration montre une Fée dont les ailes sont des feuilles d'arbres. Celles-ci peuvent figurer la discrétion de la créature, capable de se camoufler aisément parmi les arbres qui forment son habitat et la rapprochent également du règne végétal et, notamment, de son aspect cyclique, ici appuyé par le fait que les ailes feuillues rappellent l'automne et la fin du cycle naturel des végétaux et des saisons. Elles peuvent aussi signifier la déchéance du Petit Peuple causée par la perte de foi des êtres humains. Nous avons effectivement évoqué à plusieurs reprises le fait que les personnages féeriques ont besoin de l'intérêt des Hommes à leur rencontre pour exister, sans quoi ils risquent de disparaître, comme les feuilles des arbres qui tombent à l'automne et sont emportées par le vent. Cela permet de faire le lien avec la symbolique de ces créatures qui, par le biais des artistes qui les mettent en scène, tentent de figurer leur vision déceptive d'un monde dans lequel les Hommes ne se préoccupent pas de l'écologie et courent ainsi à leur propre perte en faisant, par exemple, mourir des milliers d'arbres chaque jour. La feuille d'automne représenterait dès lors la mort de l'arbre et, par extension, celle de la flore terrestre.

Or, le vol est l'un des rêves primitifs de l'humanité qui a toujours souhaité s'envoler pour rejoindre le céleste et, de fait, égaler les dieux. C'est ce que suggère notamment le mythe d'Icare qui lie au vol la notion de chute qui serait une « *peur primitive*¹ ». Mais cette crainte paraît ici se justifier par l'aspect déceptif de certaines représentations féeriques qui semblent montrer la régression humaine comme étant déjà entamée. L'Homme souffrirait dès lors d'une forme de « *nostalgie inexpiable* de la hauteur² », symbolisée par son attrait pour les créatures aériennes.

Quant à la symbolique qui relie l'aile à la liberté, elle transparaît dans certaines œuvres

¹ Gaston BACHELARD, *L'Air et les songes*, op. cit., p.107.

² *Idem*, p.111.

contemporaines dans lesquelles l'appendice féerique apparaît au cours de la puberté des protagonistes. L'aile apparaît alors comme le marqueur de l'évolution individuelle qui témoigne à la fois de la croissance physique et psychologique des personnages, leur donnant ainsi l'accès à une plus grande liberté de mouvement et de conscience. C'est notamment le cas dans la série *Fedeylins* (Coste, 2011-2012) où les personnages éponymes voient leurs ailes pousser au cours de leur adolescence, évolution qui prend fin lors de la cérémonie d'entrée dans l'âge adulte au cours de laquelle leurs ailes sont extraites de leurs corps pour leur permettre de voler de leurs propres ailes. Pareillement, dans *Les Chevaliers d'Émeraude*, les ailes des jeunes habitants du peuple des Fées n'apparaissent qu'à l'adolescence, mais comme elles nuisent à celles et ceux qui décident de devenir chevalier, elles sont alors retirées à ces derniers pour leur offrir une plus grande liberté de mouvement dans les combats (Robillard, T1, 2007, p.127-128). Dans ce cas, l'ablation de leurs appendices signale la soumission à laquelle doivent se restreindre les soldats pour protéger convenablement leur peuple.

Autrement dit, les ailes des créatures féeriques ne sont pas un détail de leur anatomie. Elles soulignent une volonté auctoriale bien précise et évoquent, par leur présence comme par leur absence, aussi bien la conception de la Féerie propre à chaque époque ou auteur qui se l'approprie, que des problématiques qui sont les leurs. Transparaissent également à travers ces choix qui sont faits quant à la représentation de ces personnages leur caractère ambivalent : ils apparaissent ainsi à l'orée entre le monde des Hommes – par leurs caractéristiques humanoïdes – et celui de la nature sauvage – grâce aux éléments qui les rapprochent de la faune et de la flore. Leurs ailes témoignent enfin du fait que ces créatures se situent aussi entre la réalité humaine et celle, plus abstraite, des idées et des divinités. Elles leur permettent ainsi de se déplacer magiquement et rapidement, pour se rendre dans des lieux inaccessibles pour les Hommes, sans que ces derniers ne soient en mesure de les voir si elles ne l'ont pas décidé.

Comme les symboles diaïrétiques avec lesquels on les représente dans certaines fictions (baguettes magiques, talismans, etc.), les appendices des êtres féeriques apparaissent donc comme des éléments constitutifs de leur personnalité permettant ainsi de les distinguer les uns des autres et des êtres humains, en appuyant notamment sur leurs facultés magiques. Ces éléments de leur anatomie marquent le caractère aérien des figures féeriques et soulignent de la sorte leur appartenance à une autre dimension que celle à laquelle appartiennent les Hommes. Il s'agit également d'éléments suggérant la déréalisation des entités merveilleuses qui renforcent dès lors l'immersion fictionnelle du public des œuvres féeriques en l'écartant symboliquement du monde réel.

2. Pouvoirs d'un autre monde : les facultés extraordinaires du Petit Peuple

L'apparence des membres du Petit Peuple traduit donc leur capacité à traverser les frontières entre les mondes dont ils semblent parfois des représentants hybrides issus du croisement entre l'espèce humaine et d'autres espèces provenant de ces diverses réalités. Leur aspect physique témoigne ainsi des facultés extraordinaires, rendues possibles par le fait qu'ils ne sont pas gênés par les limites qui bornent tel ou tel univers. Il est alors possible d'observer quels sont ces pouvoirs et ces caractéristiques qui marquent leur ambivalence identitaire.

- Des capacités inhumaines

La fantasy, qu'elle contextualise son récit dans une temporalité passéiste ou contemporaine, marque toujours très fortement la distinction entre les êtres humains *normaux* et les personnages *fantastiques* ou *merveilleux*, c'est-à-dire tous ceux qui sont des produits de l'imaginaire et n'ont, de fait, aucune réalité dans le monde concret. Comme on l'a vu, cette différence peut être marquée par des frontières, physiques ou spirituelles, entre leurs lieux de vie. Elle peut également transparaître à travers l'apparence de ces divers personnages, ou encore, elle peut être soulignée par les facultés extraordinaires qui témoignent de l'appartenance d'un personnage à tel ou tel peuple dans la mesure où elles sont propres à chaque type d'individus.

Effectivement, si les êtres humains *normaux* n'ont, en principe, pas ou peu de pouvoirs magiques, ce n'est pas le cas des membres du Petit Peuple, généralement présentés comme étant dotés de capacités particulières. Et, comme les personnages humains sont souvent les protagonistes de ces récits, ou comme les lecteurs s'identifient facilement à eux parce qu'ils appartiennent à la même espèce, ce sont eux qui établissent les normes du réel tel qu'il est proposé par la fiction. Le jugement de ce qui est normal, logique, rationnel, leur appartient et évolue donc en fonction de ce qu'ils découvrent et des aventures auxquelles ils participent. Celles-ci leur permettent notamment, en les faisant voyager au-delà des limites qu'ils ont définies comme étant celles du Normal, de remettre en question leur conception de cette notion et d'accepter l'éventualité de plus larges possibles.

Les œuvres féeriques contemporaines appuient donc sur la fracture qui sépare ce qui est réel, naturel, et le surnaturel qui dépasse les lois de la Nature du point de vue des Hommes qui la définissent. Or, cette dichotomie concerne essentiellement les textes destinés aux lecteurs à partir de l'adolescence, dans la mesure où les plus jeunes sont incapables de faire cette distinction : ils ont foi en ce que leur content les récits féeriques et pour eux, il n'y a qu'un

monde dans lequel tout est possible, comme l'explique Isabelle Muller : « L'enfant est crédule, le merveilleux est pour lui une réalité, c'est une partie intégrante de son univers ludique non dissociable du rêve ou de la réalité car les enfants adhèrent à leurs croyances¹. » La fantasy, qui s'adresse à un public qui n'est plus enfantin, apparaît alors comme un intermédiaire entre une approche plus adulte, plus cartésienne, du monde, et les vestiges d'une vision enfantine de ce dernier.

Ainsi, nous avons précédemment établi un lien entre le monde de l'enfance et celui des personnages féeriques en montrant, par exemple, que la notion du temps était inexistente ou méconnue de ces deux univers (voir *supra* p.71). Ainsi, Jacques Goimard explique que les enfants vivent constamment dans une temporalité présente qui « s'agrandit aux dimensions de l'éternité² », comme Pierre Péju déclare que leurs conceptions du temps et de l'espace « échappent totalement aux données géographiques et chronologiques du monde réel³ ». Or, il semble en être de même pour les personnages féeriques. Si le temps est une notion qui n'est pas aussi importante pour le Petit Peuple que pour leurs voisins humains, les écarts engendrés par ces différents rapports à la temporalité influencent l'existence de ces personnages. Ainsi, les Hommes ont peur du temps qui passe car il apporte la mort, alors que les êtres féeriques sont souvent immortels ou, au moins, dotés d'une très longue existence, comme en témoignent de nombreux ouvrages. Ainsi, dans *Quand les Dieux buvaient*, les Fées Pimprenouche et Calmebloc évoquent ensemble leur immortalité :

- Bois un coup, tu es toute pâlotte. Ce truc-là, c'est fort comme la mort. »
- Calmebloc prit la bouteille de Poiré Grand Age :
- « Ça, ma pauvre Pimprenouche, ni toi ni moi n'en saurons jamais rien. (Glougloulou)
- Ça, ma pauvre Calmebloc, pourquoi crois-tu que je bois ? (Dufour, T2, 2009, p.323)

Les Fées ne connaîtront donc jamais la mort, ce qui ne semble pas tellement les réjouir tant le manque d'émotions que cela leur confère rend ennuyeuse cette situation. Mais si tous les ouvrages ne sont pas d'accord sur l'immortalité des créatures féeriques, la grande majorité considère cependant qu'elles ont une existence beaucoup plus longue que celle des êtres humains, comme l'explique Ismaël Mérindol :

Les Nymphes ne sont pas des divinités proprement dites, pas plus que les esprits élémentaires en général. Les Dryades ne peuvent donc pas être immortelles, comme quelques autres l'avancent. La critique allemande dit expressément : « les Nymphes ne sont pas immortelles, mais elles vivent très longtemps sans vieillir. ». Pausanias soutient

¹ Isabelle MULLER, « Le Merveilleux serait-il un terme d'adulte ? », Véronique ROUSSEAU (dir.), *Enfance et merveilleux*, Paris, Lierre & Coudrier, 1990, p.83.

² Jacques GOIMARD, *Critique du merveilleux et de la fantasy*, Paris, Pocket, 2003, p.39.

³ Pierre PÉJU, *La Petite Fille dans la forêt des contes*, Paris, Robert Laffont, 1980, p.107.

« qu'elles sont presque corporelles, ni mortelles ni immortelles », ce qui devait les gêner quelque peu. Hésiode nous apprend que les Hamadryades pouvaient vivre jusqu'à l'âge de 933 120 ans. Plutarque, plus modeste, est d'avis que les Nymphes en général ne dépassent pas l'âge de 9 620 ans. Elles auraient donc ceci de commun avec les Fées, c'est que, sans être immortelles, elles peuvent devenir très vieilles. (Brasey, 2009, p.133-134)

Autrement dit, l'immortalité serait réservée aux divinités, alors que la très longue vie serait le fait des êtres féeriques, par opposition à la courte existence humaine. Cela nous permet d'établir la durée de la vie en tant qu'élément de distinction entre les types de peuples, et surtout, entre les habitants des différents niveaux de réalité (divin – merveilleux – humain).

Or, cette diversité quant à la longueur de l'existence des espèces qui se côtoient dans les fictions féeriques engendre un autre rapport à la vie et, de fait, une différence de comportement. C'est ce qui est, par exemple, illustré dans la bande dessinée *Elfes* :





La différence de la durée de vie entre les Hommes et les Elfes (Istin, T1, 2013, p.3).

On voit deux personnages, l'un humain et l'autre elfique, en train de converser sur les caractéristiques de chaque peuple. Ils soulignent d'abord l'immortalité des Elfes qui ne sont, toutefois, pas invulnérables. Cette ambiguïté signale l'appartenance des personnages féeriques à un système de référence qui n'est pas humain, ce pourquoi leurs caractéristiques sont difficilement comprises et assimilables pour les Hommes. Cette particularité permet aux deux interlocuteurs d'évoquer leurs différents rapports à la vie : les êtres humains ne semblent penser qu'au pouvoir et à la gouvernance du monde, ce qui n'est pas le cas des Elfes qui vivent présentement et ne se soucient donc pas de ce genre de problématiques. Le fait que le personnage masculin déclare que rien n'est corruptible exprime également sa vision d'un monde toujours en mouvement, à l'image de son peuple qui veut tout maîtriser, alors que l'Elfe représente la constance et la tempérance. Ils représentent donc, à eux deux, deux modes de vie totalement opposés qui permettent l'équilibre de leur monde, ce que confirment leurs dernières tirades.

Autrement dit, parce qu'ils ont un rapport au temps différent, les peuples ne vivent pas de la même façon. Ils conçoivent ainsi le monde de manières totalement opposées car leurs

référents ne sont pas identiques. C'est ce qui est illustré dans *Le Dernier des Elfes* où il est dit qu'un jeune Elfe « n'avait guère plus de cent ans » (Lambert, 2003, p.9). Les créatures elfiques n'ont donc pas la même idée de la jeunesse que les êtres humains, ce qui est normal dans la mesure où la longueur de leurs vies diffère totalement.

Ce rapport à la mort témoigne de l'appartenance de ces personnages à un autre monde qui n'est pas nécessairement séparé physiquement du nôtre comme le serait une autre planète. Il s'agit d'un autre monde dans le sens d'univers qui se distingue de celui des humains par son fonctionnement. C'est ce que confirme *Le Dernier des Elfes* en présentant la créature qui détruit peu à peu les personnages elfiques :

- La chose qui traque le peuple des Elfes n'est pas de ce monde. C'est pour cela qu'on ne peut la tuer. Elle évolue dans un univers différent du nôtre. Nous ne percevons que son aura de malfaisance et les images de peur qu'elle suscite.

- Elle guette les Elfes qui s'aventurent sur les voies du rêve, précisa Uncas. Une fois qu'elle a repéré une proie, elle ne la lâche plus. Sa haine est tenace. Elle a aspiré le cœur et le cerveau de bien des nôtres au cours du siècle écoulé, et elle les maintient prisonniers à jamais dans son monde de cauchemar. (Lambert, 2003, p.38)

Il est ici question d'une créature qui n'est pas atteinte par la mort car elle n'appartient pas au même monde que les autres personnages, ce qui témoigne du fait que, comme le temps auquel elle est liée, la mort est un concept seulement humain. La chose habite, en effet, l'imaginaire qui peut alors être considéré comme une dimension à part entière, ce qui ne l'empêche pas d'agir directement sur le monde des protagonistes puisqu'elle « a aspiré le cœur et le cerveau » de certains d'entre eux, causant la disparition de tout un peuple. Au cours du roman, il est ensuite possible de comprendre que cette créature est en fait l'évolution humaine qui engendre peu à peu la disparition des Elfes, incapables de s'adapter dans ce que l'on peut considérer comme un nouvel univers, dans la mesure où il n'est plus régi de la même façon que celui dans lequel les personnages elfiques ont prospéré. Autrement dit, leurs modes de vie distincts, en lien avec leur conception du monde et de sa temporalité, ont séparé les Hommes et les Elfes en deux univers à part entière : les premiers conservent leur planète qu'ils font évoluer à leur façon, alors que les seconds disparaissent pour ne devenir que des créatures immatérielles ne subsistant que dans l'imaginaire des êtres humains.

Et ce décalage plus concret entre les mondes devient également une barrière à la temporalité. En effet, en vivant dans un univers physiquement dissocié de celui des Hommes, les Elfes échappent à ce qui est négatif chez leurs voisins. Il s'agit des actes irréfléchis des êtres humains qui ont un mode de vie anthropocentré, causant ainsi la disparition de la faune et de la flore dont les créatures féeriques s'étaient faites les gardiennes, ou tout simplement du

temps, qui apporte lui aussi la mort. Tout cela est, par exemple, symboliquement illustré dans *Faerie Hackers* où la couleur, c'est-à-dire la magie, empêche les virus de passer d'un monde à l'autre (Heliot, 2003, p.134).

Ce rapport au monde qui diffère selon les peuples serait donc dû aux sensibilités différentes de ces derniers. Or, on a vu que leurs corps avaient une apparence qui permettait également de les distinguer, et il semblerait que leurs caractéristiques physiques particulières soient en partie responsables de leurs conceptions spécifiques de l'existence. En effet, parce qu'ils ont les oreilles en pointe, les doigts crochus ou les pieds palmés, les membres du Petit Peuple auraient des sens plus aiguisés, comme l'illustrent de nombreux ouvrages.

Dans *Quand les Dieux buvaient*, il est ainsi question d'un Lutin qui « voyait des choses en-dessous du spectre humain » (Dufour, T2, 2009, p.211). Ce personnage possède une vue différente de celle des Hommes, il voit donc le monde autrement, ce qui explique que ses référents ne soient pas non plus identiques aux leurs : ce qui est normal pour les uns ne l'est pas pour les autres, à l'image de cette vision divergente. Cela est également démontré dans *Tara Duncan* où la jeune héroïne en vient à se transformer en Elfe. Ses sentiments et ses sensations sont alors décrits comme étant plus forts chez ce peuple que chez les autres, ce qui modifie aussi leur comportement en les empêchant, par exemple, de passer leur temps à guerroyer (Audouin-Mamikonian, T2, 2004, p.321-323).

Ces particularités donnent également aux personnages féeriques le dessus sur les autres espèces dans la mesure où ils sont ainsi capables de davantage maîtriser le monde autour d'eux. Dans *Fées, Weed & Guillotines* on explique que les Fées possèdent les dons de télépathie (Berrouka, 2014, p.310) et de télékinésie (*idem*, p.357). Dans *La Somme des rêves* l'on dit d'elles qu'elles sondent le cœur des Hommes et lisent leur intimité (Dau, 2012, p.145), tout comme dans *Le Paris des Merveilles* elles sont capables de deviner les mensonges (Pewel, T1, 2003, p.189). Ces créatures sont en mesure de percevoir beaucoup plus de choses que les êtres humains parce qu'elles possèdent des sens qui leur permettent de ne pas se limiter aux normes du monde des Hommes, ce qui témoigne de leur nature extraordinaire.

Mais cette sensibilité surdéveloppée les rend également plus vulnérables à certaines choses. D'abord, l'intolérance au feu des êtres féeriques est un élément récurrent des fictions contemporaines. Dans *Quand les Dieux buvaient*, il est effectivement expliqué que les Fées n'aiment pas le feu (Dufour, T2, 2009, p.373), tout comme c'est le cas des Trolls dans la nouvelle de Nathalie Dau « Faux pas » (Dau, 2007, p.82), des Dryades dans *Gaïg* (Psyché, 2008, p.197), et des Gnomes de *Filles de Lune* qui ne supportent pas le soleil (Tremblay, T2,

2011, p.166). De fait, si les êtres humains sont brûlés par le feu, les personnages féeriques réagissent davantage à son contact, même s'ils n'en touchent pas directement la flamme. Le feu symbolise les incendies qui détruisent les forêts. En étant aussi vulnérable à cet élément que l'est la flore, le Petit Peuple témoigne de son rapport particulier avec la nature sauvage dont il s'est fait le représentant et le gardien.

Les personnages féeriques sont donc beaucoup plus sensibles que les êtres humains, ce qui explique pourquoi ils tendent à disparaître plus rapidement qu'eux dans certaines fictions. Car si le feu les détruit plus facilement, c'est aussi le cas des métaux. Il est en effet souvent expliqué que les membres du Petit Peuple ne supportent pas cette matière. C'est ainsi le cas des Trolls qui, dans *Genesisia – Les Chroniques pourpres*, sont présentés comme étant allergiques à l'acier (Malagoli, T2, 2012, p.107 et T3, 2012, p.74). C'est également le cas dans « Erreur de jeunesse (ou la première affaire de Deirdre de Crommlynk) » où il est écrit que « les êtres-fées supportaient très peu de métaux et façonnaient quelquefois des armes de bois enchanté » (Cluzeau, 2000, p.75). Les métaux, et notamment le fer, symbolisent dans l'imaginaire populaire une force dure, sombre, impure et diabolique. D'origine chtonienne, voire infernale, il s'agit donc d'une matière qui s'oppose à la dimension aérienne et légère des êtres féeriques dont ils risquent, par leur contact, d'en profaner la beauté. C'est ainsi que les druides ne pouvaient autrefois utiliser d'instruments de fer : ils utilisaient une faucille d'or pour couper le gui sacré¹. Or, chez les êtres humains, les armes sont faites de métal. Il s'agit donc d'une matière que ces derniers craignent indirectement dans la mesure où, une fois transformée, elle peut leur apporter la mort. La sensibilité affûtée des personnages féeriques transparait donc au travers de cette intolérance au métal puisqu'ils ne le supportent pas, même lorsqu'il n'est pas sous sa forme contondante.

Cette perception particulière des créatures féeriques souligne donc leur inhumanité : elles sont, certes, humanoïdes, mais elles ne sont pas pour autant humaines, ce qui leur permet de dépasser les limites du perceptible imposé aux Hommes par leur nature. C'est ce que confirme le narrateur de *Le Crépuscule des dieux* en évoquant le racisme de la Fée Moorgën :

Moorgën, ayant absorbé des pans d'histoire revisités, à haute dose et dans le désordre, confondait un peu toutes les époques. Pour elle, la Shoah, *La Case de l'oncle Tom*, le Ku Klux Klan, les *classified people* et les grandes purifications ethniques de la fin du XXe siècle procédaient d'une démarche parfaitement cohérente à laquelle elle adhérait, et dans laquelle elle ne distinguait ni progression chronologique ni phénomène de cause à effet. Ayant admis en bloc ce processus effroyable – que tout être humain normalement constitué ne peut envisager sans honte, mais les fées ne sont pas humaines, est-il nécessaire de le rappeler ? –, elle s'était forgé, par voie de conséquence, un mode de pensée, des évidences,

¹ Jean CHEVALIER, Alain GHEERBRANT (dir.), « Fer », *Dictionnaire des symboles*, op. cit., p.342.

des certitudes et des valeurs totalement schizophréniques, ce qui est, nul ne l'ignore, le propre du fanatisme. (Gudule, T1, 2013, p.74-75)

Autrement dit, la Fée n'étant pas humaine, elle possède une autre perception du monde. Celle-ci est, comme nous l'avons déjà évoqué, fortement lié à sa conception du temps puisqu'elle ne distingue pas la « progression chronologique » des phénomènes et des mouvements historiques. Son mode de pensée et ses valeurs décrites comme étant « totalement schizophréniques » témoignent également de l'ambivalence de cette créature, qui vit à cheval entre deux réalités, comme le montre aussi sa faculté à parler aux pierres évoquée dans *Les Chroniques des Crépusculaires* (Gaborit, 2002, p.161). Il s'agit ainsi de montrer que les créatures féeriques peuvent ressentir beaucoup plus de choses que les êtres humains, ce qui leur permet, d'une part, de fonder leur propre société dont le fonctionnement est totalement étranger à ces derniers, et d'autre part, de jouer les intermédiaires entre les différents mondes qui se côtoient sans pour autant être en mesure de communiquer, comme c'est le cas de celui des Hommes et celui des minéraux, ou de la Terre et des dimensions merveilleuses.

Le rapport particulier des personnages féeriques à la nourriture est un motif récurrent des fictions contemporaines qui semble également témoigner de leur ambivalence. En effet, ces derniers sont souvent décrits comme étant, par exemple, des gros mangeurs, ce qui pourrait illustrer le mode de vie au jour le jour de ces personnages qui ne se soucient de rien d'autre que de leur plaisir au moment présent. C'est ainsi que le Lutin de *Quand les Dieux buvaient* est décrit comme étant branché sur l'estomac (Dufour, T2, 2009, p.211), ou que dans *Le Grimoire du petit peuple*, les Foletti sont présentés comme ayant un appétit insatiable (Dubois, T3, 2005, p.4). D'autres, au contraire, ont la capacité de passer des jours sans boire et manger, comme cela est évoqué dans *Filles de Lune* (Tremblay, T2, 2011, p.181) et dans *Fées, Weed & Guillotines* (Berrouka, 2014, p.200), ce qui témoigne aussi des capacités surnaturelles ou surhumaines de ces personnages. Mais c'est surtout la nourriture qu'ils ingurgitent en elle-même qui atteste de leur ambivalence. Dans *Traité de Faërie*, Ismaël Mérindol explique ainsi que :

[...] le lait n'est pas le seul aliment terrestre dont raffolent les fées. Elles apprécient également les baies rouges fraîchement cueillies, le pistil des fleurs, le beurre, le miel et le safran. Mais elles consomment avant tout des nourritures immatérielles telles que le parfum des mets, l'essence des choses, les filaments des nuages, l'étoffe des rêves, l'air du temps, les couleurs des saisons et la rosée du matin.

Oui, les fées sont gourmandes des meilleurs choses de la vie. (Brasey, 2009, p.66-67)

Autrement dit, les créatures féeriques apprécient les aliments raffinés, mais la base de leur

alimentation serait constituée de « nourritures immatérielles » qui indiquent leur nature propre, à savoir qu'il s'agit de personnages incorporels dans le sens où ils ne se développent qu'à travers l'imaginaire qui apparaît dès lors comme une dimension abstraite. La nourriture du Petit Peuple révèle donc son appartenance à un autre système de référence que celui des êtres humains, ce qui n'empêche pas ses membres de goûter aux mets de ces derniers, prouvant ainsi leur place d'intermédiaires entre les mondes. Cela est également ce qu'illustre le Nuiton de *Fées, Weed & Guillotines* en se nourrissant de pierres précieuses. La Fée Jaspucine raconte ainsi dans une lettre adressée à sa supérieure hiérarchique :

Il s'est contenté de me fixer, grignotant machinalement quelques pierres précieuses qu'il tirait d'un sac accroché en bandoulière à son épaule. [...] Même si son accoutrement dissimule la réelle nature de ce faux-enfant aux yeux des hommes, je n'ai pas été dupe une seconde. Il s'agissait bien là d'un nuiton. Un fait d'une singularité étonnante. Ces êtres n'ont pas la capacité de voyager entre les mondes, comme vous le savez, et leur faible intelligence n'en fait ni des conspirateurs ni des menaces dignes d'attention. Cependant, celui-là a découvert un moyen de passer des contrées sauvages des non-royaumes au monde des hommes. (Berrouka, 2014, p.127)

Sont ici mises sur le même plan diverses caractéristiques du Nuiton, et notamment le fait qu'il se nourrisse de pierres précieuses et qu'il ait été capable de traverser les frontières entre les mondes. Le premier fait montre que ce qui est important pour les êtres humains, ne l'est pas au même titre pour les personnages féeriques. En effet, les Hommes apprécient particulièrement les pierres dont la préciosité fait leur richesse, ils font donc tout pour en amasser le plus grand nombre qu'ils conservent ensuite avec cupidité, bien qu'ils les utilisent parfois pour acheter ce dont ils ont besoin pour vivre ou apprécier la vie. Au contraire, ces pierres sont pour le Nuiton de la nourriture à proprement parler, elles ne sont importantes pour lui que pour leur valeur nutritionnelle, et non pécuniaire. Cette différence entre les comportements humain et féérique marque des modes de vie ne reposant pas sur les mêmes référents. Les Hommes sont ainsi montrés comme évoluant selon la politique de la fourmi, c'est-à-dire en amassant des richesses en vue du futur, alors que les êtres féeriques vivent présentement, exerçant une politique s'apparentant davantage à celle de la cigale : pour eux, la vie au moment présent est plus importante qu'une richesse dont on n'est pas certain de pouvoir jouir un jour. D'ailleurs, il est précisé un peu plus loin dans le récit que « les Fées pleurent des diamants fragiles » (*idem*, p.158), ce qui prouve les valeurs de la Féerie sont tout autres que celles des Hommes. Et si leurs larmes sont des pierres précieuses, qui plus est, fragiles, c'est qu'il s'agit de considérer leurs souffrances comme étant une source de richesse pour les Hommes, et notamment en liant ce fait à la problématique écologique. Quant à la capacité de traverser les frontières entre les mondes, le texte évoque ici le fait que cette faculté

n'est pas donnée à tous les membres du Petit Peuple puisque les Fées en seraient normalement capables, contrairement aux Nuitons. Toutefois, le fait que celui-ci soit parvenu dans le monde des Hommes prouve ce qui nous importe ici, c'est-à-dire que la traversée des limites qui séparent les dimensions humaine et merveilleuse est le propre des protagonistes féeriques mis en scènes dans les fictions, témoignant ainsi des volontés auctoriales d'apporter par leur biais de la féerie dans le monde désenchanté des êtres humains.

D'autres particularités alimentaires des membres du Petit Peuple illustrent également leurs rapports compliqués avec le monde des Hommes. Certains sont effectivement anthropophages, comme c'est le cas des Trolls de *Genesia – Les Chroniques pourpres*. Le narrateur explique ainsi par le biais des observations de Caessia :

Entre autres choses, la cérémonie mortuaire des Trolls la fascinait. L'anthropophagie de ces derniers – comme elle avait pu le remarquer avec horreur juste après la bataille – ne s'appliquait pas seulement à leurs ennemis. Ils dévoraient également leurs propres morts. (Malagoli, T1, 2012, p.169)

L'anthropophagie désigne donc ici des Trolls qui mangent des êtres appartenant à leur propre espèce, non pas des Trolls se nourrissant d'êtres humains. Le choix de ce terme plutôt que celui de *cannibalisme* évoque donc la considération de ces personnages comme faisant partie de l'humanité, ce qui contredit la pensée majoritaire qui les a assignés au rang de bêtes de bât. Il s'agit donc ici de souligner la révélation de la jeune femme qui a compris un peu plus tôt que ces créatures sont bien plus humaines qu'elle ne l'a d'abord cru :

La princesse, détaillant ce faciès auquel elle n'avait jamais vraiment prêté attention, nota avec stupeur combien ses traits étaient finalement proches de ceux des espèces pensantes. Sans cette crinière, ces crocs et cette double paire d'oreilles, on aurait presque pu le confondre avec un être humain... Lorsque le Troll quitta sa posture courbée pour adopter la station debout, elle crut que son cœur allait s'arrêter de battre.

Ainsi dressé, le visage levé vers la lune et les bras étendus en un geste de victoire silencieuse, le Troll n'avait presque plus rien d'un animal. Ou plutôt si, rectifia mentalement Caessia... Mais c'était une bestialité majestueuse qui avait soudain remplacé la servilité habituelle des Trolls de bât. (*idem*, p.114)

Pour l'héroïne, les Trolls ont donc franchi la frontière entre le monde des Hommes et celui des créatures sans intelligence que ces derniers utilisent en tant qu'esclaves. Ce changement de regard à l'encontre de ces personnages, aussi présenté dans *Fées, Weed & Guillotines*, semble alors montrer qu'ils seraient mis en scène dans les ouvrages afin de changer le regard des êtres humains – des protagonistes, et par leur biais, des lecteurs – sur l'univers féerique. Quant à l'anthropophagie, elle souligne également le fait que les membres du Petit Peuple ont un mode de vie différent et que leur logique, comme on l'a vu, n'est toutefois pas identique à

celle des Hommes. C'est ce que démontre Nathalie Dau qui, dans « Faux pas », représente un Troll éconduit par l'Elfine dont il est amoureux. Celui-ci décide alors de la manger pour ne pas gâcher, avant d'être à son tour dévoré par son ami Mejak, poussé par la faim (Dau, T1, 2007, p.90). Ce rapport particulier à la nourriture atteste donc de l'ambivalence des personnages féeriques qui, d'une part, se rapprochent des êtres humains par certains de leurs aspects, mais qui, d'autre part, s'en éloignent par leur singulière relation au monde. Ils semblent ainsi vivre sans se soucier des conséquences de leurs actes, en se nourrissant par exemple de ce qu'ils chérissent ou en ne pensant pas qu'ils pourront avoir faim un peu plus tard.

Les fictions contemporaines présentent également l'ambivalence des personnages féeriques à travers une autre de leurs caractéristiques physiques redondantes, à savoir leur luminosité. En effet, les membres du Petit Peuple sont souvent décrits comme étant des personnages humanoïdes desquels émanerait une substance lumineuse. Ainsi, dans *Fée et tendres automates*, il est question du « visage de lumière » de la Fée qui s'oppose aux « faciès terreux » des autres personnages (Téhy, T2, 2000, p.33), ce qui prouve qu'il s'agit là d'une caractéristique qui distingue les êtres féeriques des autres types de personnages. Cela leur confère un aspect plutôt divin dans la mesure où ils possèdent des caractéristiques physiques humanoïdes mais qu'ils sont aussi dotés de capacités bien supérieures à celles des êtres humains. Leur luminosité rappelle le statut de certains de ces personnages qui sont des Élémentaires, c'est-à-dire des déités liées aux quatre, voire aux cinq éléments (eau, terre, feu, air, éther). C'est, par exemple, le cas des Elfes noirs qui, dans *Quand les Dieux buvaient*, sont comparés à des flammes (Dufour, T2, 2009, p.335), évoquant, de fait, leur rapport au feu.

La luminosité des personnages féeriques symbolise leur rapidité et leur discrétion, caractéristiques qui en font des illusions aux yeux des Hommes qu'ils côtoient. Effectivement, dans *Faerie Hackers*, la Fée est décrite comme laissant « une trainée lumineuse dans son sillage » (Héliot, 2003, p.327), ce qui, la rapprochant des étoiles filantes, en fait une apparition éphémère, presque irréelle. Pareillement, dans *La Somme des rêves*, les créatures féeriques ont une chevelure en fouillis d'étincelles et sont présentées comme étant portées par des éclairs (Dau, 2012, p.200). Il s'agit d'appuyer sur le caractère mystérieux de ces personnages qu'il est possible d'apercevoir, mais seulement de façon brève, presque illusoire. Cela souligne aussi leur nature en les associant aux éléments naturels, ici le feu de la foudre et des étincelles. Cela témoigne également de leur identité céleste, tout comme certaines descriptions qui rapprochent les êtres féeriques des protagonistes d'autres mythologies. Leur luminosité rappelle par exemple les auras des saints dans la religion chrétienne. C'est le cas

dans *L'Elfe de lune* où Luna aperçoit une Fée dont « émanait un halo lumineux et scintillant » (Tirel, T8, 2011, p.185). Cette comparaison entre les saints et les personnages féeriques rappelle qu'ils proviennent de deux systèmes de croyances similaires bien que l'un ait peu à peu pris l'ascendance sur l'autre. Rappelons d'ailleurs que de nombreux saints sont entrés dans le panthéon chrétien par le syncrétisme qui a intégré des déités païennes à l'histoire du catholicisme.

Les membres du Petit Peuple possèdent donc des capacités extraordinaires qui soulignent leur nature inhumaine, bien que d'autres de leurs caractéristiques tendent à les rapprocher considérablement des êtres humains. Il est alors possible de définir les personnages féeriques comme étant situés dans l'entre-deux qui sépare l'humanité des autres types de personnages mis en scène dans les fictions (divinités, animaux, végétaux, etc.).

- **Facultés de l'entre-deux**

Certaines caractéristiques du Petit Peuple signalent plus que d'autres son rôle d'intermédiaire entre les mondes et les espèces. C'est notamment le cas de leur capacité à se déplacer sans restriction d'un lieu à l'autre. Il s'agit là d'un élément développé de façon récurrente dans les ouvrages contemporains. C'est notamment le cas dans *Filles de Lune* où il est expliqué que les Morgans et Morganes peuvent aller et venir dans l'espace sans limite (Tremblay, T3, 2011, p.318). Cela est aussi évoqué dans *Galymède, fée blanche, ombre de Thym* où il est écrit que le Lutin peut voyager où bon lui semble (Fierpied, 2012, p.69), tout comme il est question de la grande rapidité des Elfes dans *Tara Duncan* (Audouin-Mamikonian, T1, 2003, p.121). A travers ces exemples, il est possible de considérer les personnages féeriques comme étant doués d'ubiquité. En effet, si tous ne sont pas définis à proprement parler comme étant capables d'apparaître à deux endroits en même temps, certains sont si rapides que l'on croirait que c'en est le cas. Par ailleurs, l'ubiquité concerne également « [c]e qui peut exister partout¹ », ce qui caractérise justement le Petit Peuple dont on a vu qu'il nourrissait l'imaginaire de toutes les sociétés humaines, ou presque.

Outre cette faculté de changer de monde comme bon leur semble, les personnages féeriques sont aussi capables de changer de forme. On a effectivement évoqué précédemment les Vouivres qui, dans *Filles de Lune* sont en mesure de modifier leur apparence : « [...] les vouivres avaient la faculté de se transformer, dès qu'elles quittaient l'élément liquide, en

¹ « Ubiquité », *Trésor de la Langue Française informatisé* [en ligne], consulté le 11 mai 2015. URL : <http://www.cnrtl.fr/definition/ubiquité>.

serpents ailés, gardant toutefois la tête et le torse des humaines. » (Tremblay, T3, 2011, p.328). Ces créatures possèdent un corps qui peut s'adapter facilement aux changements de milieu qu'il subit en fonction des déplacements de sa propriétaire. Quant à leur apparence chimérique, elle vient confirmer cette nature d'intermédiaire. On retrouve la même chose dans *Galymède, fée blanche, ombre de Thym* où l'un des protagonistes rencontre un Ent :

Le visage de l'être était engageant : peau couleur de miel sauvage, iris émeraude et pupilles biseautées. Il avait une étrange chevelure verte et désordonnée au sein de laquelle poussaient feuilles et brindilles. L'être était ainsi composé pour moitié de végétal et sa voix avait la tonalité du vent dans les saules. Son odeur était celle, apaisante, des feuilles qui sèchent au soleil après la pluie. (Fierpied, 2012, p.314)

A travers cette description se dessine l'apparence composite de cet être mi-végétal, mi-humain. Il est ainsi décrit par le narrateur avec des termes qui, d'une part, évoquent des parties du corps humain (peau, iris, pupilles, etc.) et qui, d'autre part, désignent les éléments d'un arbre (feuilles, brindilles...). Mais l'ambivalence du personnage se révèle encore davantage dans la suite de sa description :

Les ents partaient de leur royaume dès leur maturité pour trouver l'arbre qui deviendrait leur résidence définitive. La fusion des deux formait alors une dryade, un être végétal garant de l'équilibre naturel de toute une région. (*ibid.*)

Les Dryades seraient des Nymphes issues de l'union entre un Ent et un arbre. Cette alliance témoigne du fait que ces personnages n'appartiennent ni tout à fait à l'une ou à l'autre de ces espèces, mais qu'ils en forment une nouvelle qui se situe à l'intermédiaire entre les deux.

Dans *Le Paris des Merveilles*, la capacité qu'ont les Fées de changer d'apparence comme elles le désirent est comparée au sens de l'équilibre qui permet aux humains de marcher : il s'agit d'un don inné, propre à leur espèce (Pewel, T1, 2003, p.189). Celui-ci leur permet, par exemple, de se cacher de la vue des Hommes, comme cela est affirmé dans « Passer la rivière sans toi » où il s'agit pour les Fées de « dissimuler leur apparence aux mortels » (Colin, 2000, p.245).

Cette faculté de modifier leur physionomie symbolise donc la nature des personnages féeriques, c'est-à-dire leur rôle de passeurs ou d'intermédiaires entre les mondes. Il peut s'agir de marquer par leur biais la frontière entre des univers physiques ou spirituels, ou d'envisager le Bien et le Mal comme deux réalités à part entière. La métamorphose des personnages féeriques pourrait alors évoquer les écarts entre ces deux dimensions. Cette hypothèse s'illustre, dans *Le Grimoire du petit peuple*, à travers l'histoire de la Charmuzelle, présentée

de la manière suivante :

La Charmuzelle



La Charmuzelle (Dubois, T2, 2005, p.23).

La Charmuzelle apparaît d'abord comme une belle jeune femme pour attirer sa proie avant de se transformer en une sorte de sanglier, bestialité qui signale sa nature malfaisante qui cause la mort de sa victime. Le manichéisme, tel qu'il apparaît de façon récurrente dans les contes traditionnels, est souvent marqué par un changement d'apparence entre les bons et les mauvais personnages. Si cela est moins constant dans les fictions contemporaines, cela n'en reste pas moins un élément classique de l'imaginaire féerique.

Une autre caractéristique physique qui traduit l'ambivalence des personnages féeriques est leur androgynie. En différenciant difficilement les mâles des femelles, les auteurs semblent une fois de plus montrer que ces individus ne répondent pas aux mêmes normes que les êtres humains auxquels on se réfère. Ainsi, dans *Gaïg*, il est compliqué de distinguer les Nains des Naines (Psyché, T1, 2008, p.72), tout comme, dans *Le Dernier des Elfes*, les personnages elfiques possèdent des « traits fins, presque féminins » (Lambert, 2003, p.9). Ces créatures semblent se situer à la frontière entre les deux sexes qui deviennent dès lors eux aussi des univers symboliques différenciés.

En outre, les membres du Petit Peuple n'ont, malgré les stéréotypes et les archétypes qui se détachent du corpus d'œuvres les mettant en scène, pas d'apparence fixe. En effet, chaque œuvre et chaque auteur ont décrit différemment ces protagonistes, ce qui permet de considérer qu'il y a autant de sortes de Fées ou de Lutins qu'il y a de récits, ce à quoi s'ajoutent les distinctions qui y sont parfois faites entre différentes espèces de personnages féeriques. Dans *Le Clairvoyage*, il est ainsi expliqué que les êtres féeriques sont des projections de l'esprit qui apparaissent comme on voudrait les voir (Fakhouri, T1, 2008, p.14), tout comme dans la bande dessinée *Victor*, est évoquée l'idée selon laquelle l'apparence de la Fée n'est autre que le reflet de chaque personnalité (Loyer, 2001, p.23). Autrement dit, les personnages féeriques font le lien entre le monde des Hommes et celui de l'Imaginaire. Mais comme ce dernier n'est que symbolique, les individus qui en proviennent ne peuvent avoir de forme fixe. Ils ont donc une image propre à chaque personne qui les met en scène à travers une œuvre ou *via* son esprit, c'est-à-dire une image individuelle, plus proche du rêve que de la réalité.

Enfin, l'évolution des formes du Petit Peuple dans les œuvres permet également de rendre compte de la façon dont chaque époque, région ou auteur s'approprie la matière féerique. Ainsi, les fictions contemporaines tendent à mêler ensemble des héritages traditionnels issus de plusieurs régions et de diverses époques, ce pourquoi il est aujourd'hui plus facile d'aborder le Petit Peuple dans son ensemble plutôt que d'essayer de différencier les représentations de tel Lutin ou de telle autre figure. Ce phénomène illustre l'importance de

la mondialisation au sein de l'imaginaire, et elle est d'autant plus marquée qu'apparaissent dans les œuvres de plus en plus de personnages nés du métissage de plusieurs espèces. C'est, par exemple, le cas de l'héroïne de « Passer la rivière sans toi » qui est décrite comme étant « une sang-mêlé » (Colin, 2000, p.245). De même, on explique dans *Filles de Lune* que les Kobolds sont une espèce hybride à l'aspect humain et à la tête animale (Tremblay, T4, 2011, p.219), ce qui prouve que leur métissage transparait au travers de leur apparence en en faisant des êtres chimériques. Dans *La Somme des rêves*, les créatures hybrides sont d'ailleurs qualifiées de « parfaitement indescriptibles » (Dau, 2012, p.201), ce qui témoigne de leur aspect particulièrement ambigu, ne répondant précisément à aucune espèce reconnue des êtres humains, échappant ainsi à leur système de références.

Certains de ces individus sont, par ailleurs, issus d'expériences visant à développer les facultés extraordinaires des personnages féeriques. C'est ainsi le cas dans *L'Elfe de lune* où les Urbams sont présentés de la manière suivante :

[...] ces créatures repoussantes étaient le fruit d'expériences contre nature, de croisements ratés entre des gobelins et des elfes noirs. Ces êtres difformes et chaotiques, entièrement dévoués à leur maîtresse drow, étaient d'une cruauté sans pareille. On les disait prêts à toutes les horreurs et volontiers cannibales. (Tirel, T1, 2009, p.36)

On retrouve ici des éléments déjà évoqués précédemment, à savoir le caractère maléfique des personnages qui transparait à travers leur apparence, ainsi que le cannibalisme. On constate également que ces créatures sont elles aussi considérées comme étant « difformes », c'est-à-dire qu'elles n'ont pas de forme descriptible selon le référent du protagoniste. Leur métissage artificiel symbolise l'horreur à son paroxysme en rapprochant ces personnages d'inventions qui n'auraient pas dû être, telles que les armes de guerre. C'est également le cas des Ogro-Nains dans *Quand les Dieux buvaient*. Ces hybrides qui ne sont autres que des êtres humains y sont ainsi présentés comme étant des individus qui n'auraient pas dû naître car, issus du croisement entre deux espèces qui se détestent, le texte précise qu'ils « étaient... ratés » (Dufour, T2, 2009, p.329). Il est possible d'interpréter cette représentation comme étant un message critique à l'encontre des Hommes dont l'impact sur la planète est trop négatif. Mais surtout, il semblerait que le métissage permette, d'une part, de créer des personnages composites qui ont l'apparence de monstres, témoignant ainsi de leur atrocité, et d'autre part, d'évaluer l'évolution des personnages féeriques dans notre imaginaire. Ils symbolisent, en effet, les différents motifs qui se sont mélangés au fil du temps pour créer le Petit Peuple actuel, c'est-à-dire une matière féerique universelle, issue d'un *melting pot* traditionnel.

La physionomie des membres du Petit Peuple féérique témoigne donc de leur rôle d'intermédiaire entre les mondes. Qu'il s'agisse de leur aspect à proprement parler ou de leurs facultés extraordinaires, ces personnages se révèlent ainsi tout autant proches des êtres humains que d'autres formes d'existence, ce qui explique qu'ils soient capables de traverser les frontières physiques ou symboliques entre les différentes dimensions présentées dans les fictions.

Ce rôle d'intermédiaire, joué autant par les œuvres féériques que par les personnages qu'elles mettent en scène, rapprochent également la féerie du fantastique, genre intermédiaire entre le merveilleux et le réaliste, ce que confirme la remise en cause qu'ils proposent de la notion de normalité : dans une littérature purement merveilleuse, le surnaturel est accepté comme faisant partie intégrante du monde, « l'in vraisemblable y est naturel¹ », comme l'explique Georges Jean. Or, lorsqu'un personnage est amené, dans les œuvres de fantasy contemporaine, à découvrir un nouvel univers dans lequel résident par exemple des créatures féériques, il est généralement confronté à un sentiment fantastique qui le pousse à remettre en cause les valeurs qu'il avait jusque-là admises. L'apparition merveilleuse correspond dès lors à la figure du monstre dans les récits fantastiques qui, comme le montre Nathalie Prince, recule « les limites du bon sens et de la normalité² ».

Autrement dit, les membres du Petit Peuple féérique sont à proprement parler des personnages fantastiques dans la mesure où ils se situent, dans de nombreuses œuvres, à l'orée entre plusieurs dimensions, plusieurs mondes ou plusieurs genres littéraires entre lesquels ils font basculer tour à tour, d'un côté ou de l'autre, les protagonistes et, par leur biais, les lecteurs. Cette particularité en fait les personnages idéaux pour jouer les rôles de passeurs et faire pénétrer, par leur intermédiaire, les êtres humains – protagonistes, comme lecteurs – dans un monde plus enchanté que celui dont ils proviennent.

¹ Georges JEAN, *Le Pouvoir des contes*, Paris, Casterman, 1981, p.153.

² Nathalie PRINCE, *La Littérature fantastique*, 2^e édition, Paris, Armand Colin, 2015, p.55.

CHAPITRE 3 : DES UNIVERS FÉERIQUES RÉELS, VIRTUELS ET SENSIBLES : UNE IMMERSION FICTIONNELLE FÉRIQUE SUR PLUSIEURS NIVEAUX

Maintenant que le rôle d'intermédiaire joué par les membres du Petit Peuple dans l'imaginaire contemporain est identifié, il s'agit de nous intéresser aux différents degrés de la frontière qui sépare le monde humain et celui ou ceux dans le(s)quel(s) les personnages féeriques guident les Hommes avec qui ils entre plus ou moins directement en contact.

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

A cela s'ajoute le développement intermédiatique des fictions : celles-ci diversifient les supports sur lesquelles elles reposent afin de fidéliser le public ou d'en attirer un nouveau. Une même œuvre va également se servir de plusieurs médias afin que son récit soit le plus cohérent possible. L'imaginaire utilise ainsi plusieurs dispositifs qui, d'une part, l'éloignent de l'illusion réaliste – par l'écart entre les lois naturelles et morales qui régissent les mondes réel et féérique –, et qui, d'autre part, nourrissent le réalisme des récits. Cela est fortement lié au paratexte des œuvres (légendes, cartes, langues, etc.) qui met en place un imaginaire secondaire complet et qui ne se limite pas toujours à l'œuvre pour laquelle il a été développé : par exemple, les différentes créations de Tolkien telles que ses langues ou ses créatures lui ont servi pour plusieurs de ses ouvrages et sont parfois réemployées par d'autres auteurs.

On retrouve ainsi des Orques dans de nombreux ouvrages tels que *Galymède, fée blanche, ombre de Thym* (Fierpied, 2012, p.345), *Le Livres des étoiles* (L'Homme, T1, 2007, p.116), ou encore la bande dessinée *Elfes* (Istin, T1, 2013, p.40). Mais surtout, les références à l'œuvre de Tolkien sont omniprésentes en fantasy dans la mesure où sa richesse et son succès semblent en avoir fondé les archétypes. Des récits qui évoquent directement l'histoire de la Terre du Milieu – comme le fait à plusieurs reprises la bande dessinée *Goblin's* (Roulot, depuis 2007), ou encore la série *L'Elfe de lune* dont l'un des héros porte, par exemple, une

armure de mithril (Tirel, T1, 2009, p.102) –, à ceux qui reprennent le fonctionnement général de l’histoire – comme c’est le cas de *La Trilogie des Elfes* (Fetjaine, 2008), introduite par une communauté qui rassemble des personnages de plusieurs espèces (Elfes, Nains, Hommes, etc.) autour d’une quête commune – ou sa manière de procéder – comme toutes ces œuvres qui développent cartes et langues sur le modèle de Tolkien –, tous permettent la construction d’un réseau intertextuel cohérent et autonome qui conforte de lui-même ses propres archétypes puisque chaque œuvre qui réemploie un modèle en renforce l’importance. Les allusions à l’histoire de la Terre du Milieu de la part d’autres auteurs en deviennent donc des hommages lorsqu’elles sont volontaires, et témoignent de l’impact de cet imaginaire et de la dynamique qu’il a introduite lorsqu’elles ne le sont pas.

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

Autrement dit, la frontière entre le monde réel et la Féerie apparaît comme plurielle, c’est-à-dire que sa représentation et l’interprétation que l’on en fait diffèrent selon les œuvres et les publics à qui elles sont destinées. Les différents mondes qui y sont représentés ne sont alors pas à considérer comme étant des réalités parallèles sur un plan unilatéral, mais plutôt comme une sorte de kaléidoscope qui permettrait de rendre compte de plusieurs niveaux d’immersion fictionnelle dans les œuvres en fonction du point de vue du lectorat. Ces niveaux sont de quatre ordres, allant du plus concret au plus abstrait (voir *Tableau 1*), qu’il est possible de diviser en sous-ordres selon l’interprétation et le point de vue que l’on décide de leur donner.

¹ Gérard GENETTE, *Palimpsestes, La Littérature au second degré*, Paris, Seuil, 1982, p.7.

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

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

1. Entrer en Féerie ou la traversée des frontières fictionnelles

Le *Niveau 0* de l'immersion fictionnelle correspond au réel à proprement parler, c'est-à-dire la réalité concrète, effective, qui n'est pas issue de l'imagination et à laquelle appartiennent l'auteur, le lecteur et l'œuvre physique (l'objet livre, par exemple). Le *Niveau 1* est celui dans lequel évolue le personnage sur lequel on choisit de se focaliser. C'est son monde de référence, celui qu'il qualifie de *réel* ou de *réaliste* puisqu'il définit la structure de base de cet imaginaire, à savoir les possibilités considérées comme étant *normales* ou *rationnelles*. Ce monde s'approche plus ou moins du Niveau 0 et repose parfois sur le principe d'illusion réaliste qui, selon Ricardou, définit la capacité à représenter le réel à travers l'œuvre¹. Ainsi, un texte historique tendra vers le Niveau 0 quand un conte de fées s'en éloignera largement.

La frontière entre ces deux niveaux d'immersion repose sur le support fictionnel (le livre, le jeu, etc.) grâce auquel le lecteur pénètre dans la fiction. Il s'agit d'une frontière de type virtuel, c'est-à-dire que son franchissement donne accès à ce « [q]ui est à l'état de simple possibilité ou d'éventualité² ». Autrement dit, l'entrée dans l'imaginaire féerique ouvre sur des possibles parfois inconcevables dans le réel et sur une nouvelle réalité qui diffère plus ou moins de la précédente, mais qui surtout, n'appartient pas au même plan. Ainsi, toute personne réelle évolue dans le Niveau 0, mais lorsqu'elle lit un livre ou joue à un jeu, elle plonge virtuellement dans l'imaginaire qui correspond au Niveau 1 d'immersion. Dès lors, les normes et les lois auxquelles elle est soumise ne sont plus les mêmes puisque le pacte de lecture instaure des conventions entre le lecteur qui a choisi d'entrer dans la fiction, et le narrateur qui va ou non se conformer à son horizon d'attente. Comme on le verra par la suite, le temps est notamment l'une des notions modifiées par l'immersion fictionnelle, phénomène que la littérature a hérité de ses origines mythologiques comme l'explique Mircea Eliade :

Mais la « sortie du Temps » opérée par la lecture – particulièrement la lecture des romans – est ce qui rapproche le plus la fonction de la littérature de celle des mythologies. Le temps qu'on « vit » en lisant un roman n'est sans doute pas celui qu'on réintègre, dans une société traditionnelle, en écoutant un mythe. Mais, dans un cas comme dans l'autre, on « sort » du temps historique et personnel et on est plongé dans un temps fabuleux, trans-historique. Le lecteur est confronté à un temps étranger, imaginaire, dont les rythmes varient indéfiniment, car chaque récit a son propre temps, spécifique et exclusif. Le roman n'a pas accès au temps primordial des mythes, mais, dans la mesure où il raconte une histoire vraisemblable, le romancier utilise un temps *apparemment historique*, et pourtant condensé ou dilaté, un temps qui dispose donc de toutes les libertés des mondes imaginaires³.

¹ Jean RICARDOU, *Problèmes du nouveau roman*, Paris, Seuil, 1967, p.75 et 87-88.

² « Virtuel », *Trésor de la Langue Française informatisé* [en ligne], consulté le 3 février 2015. URL : <http://www.cnrtl.fr/definition/virtuel>

³ Mircea ELIADE, *Aspects du mythe*, Paris, Gallimard, 1963, p.234.

Quoi qu'il en soit, s'il poursuit son immersion, le lecteur accepte les conditions émises par la narration, ce qui fait de la lecture une activité ludique selon la définition de Roger Caillois, c'est-à-dire un exercice soumis à des règles qui suspendent les lois ordinaires¹.

Dans ce contexte, la présence de personnages féeriques accentue le rôle du pacte de lecture dans la mesure où admettre leur existence équivaut à consentir à de nouvelles règles puisqu'ils n'existent *a priori* pas dans le réel. Ainsi, l'*incipit* de *Galymède, fée blanche, ombre de Thym* commence par la phrase : « Il était une fois, dans une ville traversée par un fleuve méandreux, une fée nommée Galymède. » (Fierpied, 2012, p.9). La formule « Il était une fois » est déjà répertoriée comme permettant au lecteur de comprendre qu'il entre dans un monde merveilleux dans lequel tout est possible. La présence de la Fée illustre cela en montrant qu'il y réside des personnages qui ne répondent pas aux normes du monde auquel appartient le lecteur. Toutefois, le principe d'illusion réaliste est ensuite mis en place afin de l'aider à pénétrer plus facilement dans l'imaginaire. En effet, le texte explique que personne ne connaît l'identité de la protagoniste qui réside « parmi les hommes dans un petit appartement au dernier étage d'un immeuble situé sur la rive gauche du grand fleuve » et que ses voisins la considèrent comme « une jeune étudiante parfaitement normale [...] » (*ibid.*). Ces détails mettent en place un univers réaliste, qui cherche à représenter une vie réelle, et qui correspond surtout à l'image que peut se faire le lecteur de l'existence d'une véritable étudiante. Cela est mis en opposition avec le caractère féerique de Galymède qui est « une fée blanche. Elle exauçait les souhaits et jouait les bonnes marraines quand il le fallait » (*idem*). Cette description répond aux stéréotypes de la Fée traditionnelle, ce qui est aussi un moyen de rassurer le lecteur qui a certainement déjà lu des contes de fées et qui est donc en mesure d'accepter plus facilement d'entrer dans un imaginaire lui paraissant familier.

La mise en place de détails réalistes et la présence d'éléments merveilleux permettent au lecteur de franchir progressivement la frontière entre les deux premiers niveaux d'immersion fictionnelle. En oscillant ainsi entre réel et fiction, le lecteur est donc plus facilement pris au jeu de l'imaginaire malgré le caractère invraisemblable de certains éléments merveilleux.

Quel que soit son degré de réalisme, l'immersion fictionnelle de Niveau 1 permet donc au lecteur de s'ouvrir sur de nouveaux possibles grâce au franchissement d'une frontière virtuelle. Le fonctionnement et les modalités du récit qui le font différer de la réalité rappellent ainsi le mythe de la caverne de Platon, mais aussi le principe des *réalités variables* développé par Jean Ricardou et selon lequel « dans un texte, un “réel” se révèle “virtuel”, ou

¹ Roger CAILLOIS, *Les Jeux et les hommes, Le Masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1967, p.43.

inversement, par un coup d'écriture¹ ». C'est-à-dire qu'en tant que résultat d'une production humaine, l'œuvre est modulable, contrairement à la réalité.

En outre, si un ouvrage réaliste fait voyager son lecteur dans le passé ou sur un autre continent, un texte merveilleux offre quant à lui davantage de possibilités tant les règles qui le contraignent sont moindres. L'entrée dans l'imaginaire à travers la fiction permet donc parfois de présenter des personnages ou des événements dans un passé plus ou moins réaliste. C'est par exemple le cas de la bande dessinée *Kilt le picte* qui met en scène les membres d'un peuple ayant existé à la fin de l'Antiquité. Pareillement, *L'Enjamineur* a pour contexte la Révolution Française et y sont évoquées des personnalités ayant véritablement participé à celle-ci. Si les faits décrits dans ces récits ne sont, pour leur part, pas tous réalistes, le support de l'œuvre leur permet d'être acceptés du public : la présence du Petit Peuple n'aurait pu être admise dans un livre d'histoire ou un journal d'information, alors qu'elle l'est sans difficulté dans un roman ou dans une bande dessinée.

En plus de la présence de personnages extraordinaires, l'immersion fictionnelle permet au lecteur d'accepter la mise en place d'un système politique différent – les ouvrages de fantasy présentent d'ailleurs souvent des monarchies –, ou d'un mode de vie dissemblable au sien, comme ces mondes où l'on envoie son courrier par pigeon – dans *Le Livre des étoiles* (L'Homme, T1, 2007, p.139) –, où il existe des charmes pour séduire les femmes – dans *Red Caps* (Dubois, T1, 2002, p.3.) –, où un personnage est incapable de rêver et où il existe un arbre à livres – dans *Magies secrètes* (Jubert, 2012, p.190-204).

Le premier niveau d'immersion fictionnelle marque donc l'entrée du public dans un monde qui diffère plus ou moins de celui dans lequel il réside. Il ne s'agit pas forcément d'entrer dans l'imaginaire dans le sens de ce qui est inventé de toute pièce dans la mesure où l'immersion peut se faire vers un univers réel – comme c'est le cas dans des documentaires ou des écrits journalistiques, par exemple. En outre, ce degré d'immersion n'est pas propre à la littérature féerique, il concerne un changement de référent à partir d'un support physique (livre, télévision) ou immatériel (discours oral, rêve). Il est donc question d'entrer dans la fiction au sens de ce qui masque le réel et qui en suspend les normes.

Il semble alors possible de rapprocher la théorie de l'immersion fictionnelle de la notion de « Créance Secondaire » développée par J.R.R. Tolkien : dans son essai sur la féerie, l'auteur explique que cette créance symbolise l'enchantement que peut, par exemple, ressentir un amateur de cricket devant un match, c'est-à-dire ce qui l'écarte du monde réel grâce à une

¹ Jean RICARDOU, *Problèmes du nouveau roman*, op. cit., p.32.

suspension de l'incrédulité¹. Le Niveau 0 d'immersion fictionnelle correspond dès lors à ce que Tolkien appelle le « Monde Primaire » quand les différents mondes qui apparaissent au cours du processus d'immersion fictionnelle et qui découlent, de fait, du premier univers, se rapportent à ce qu'il nomme les « Mondes Secondaires ».

Pour Tolkien, l'art est un lien privilégié entre l'Imagination et les Sous-crétions, c'est-à-dire les Mondes Secondaires qui sont créés à partir du Monde Primaire et qui en représentent alors des sous-parties, comme l'illustre notamment l'image du kaléidoscope que nous avons utilisée précédemment : les Mondes Secondaires sont imbriqués dans le Monde Primaire dont ils apparaissent comme étant des représentations développées à partir d'autres points de vue.

Or, plus encore que le match de cricket ou qu'une création artistique quelconque, l'imaginaire féerique serait fortement concerné par cette notion de Créance Secondaire dans la mesure où elle met en scène des personnages et des mondes purement imaginaires et qui n'existent donc pas dans le Monde Primaire. Il s'agirait alors de développer un point de vue fantaisiste sur le monde qui, selon l'auteur, découlerait d'« idées dérivées d'« irréalité » (c'est-à-dire de dissemblance avec le Monde Primaire), de franchise de la domination du « fait » observé, bref du fantastique² ». Autrement dit, le renouvellement contemporain de l'imaginaire féerique semble suggérer un besoin de s'écarter du monde réel par le biais de créations artistiques, ce que confirme Tolkien lorsqu'il écrit que la « fantaisie, la fabrication ou l'aperçu d'Autres mondes, [est] au cœur de ce désir de Faërie³ ».

Cependant, Tolkien met également en avant la possible confusion qui peut être engendrée par l'immersion fictionnelle, expérience semblable au rêve qu'il est parfois difficile de distinguer du monde réel. Il explique, en effet, que si « l'on assiste à une pièce faërique, l'on est, ou l'on pense être, soi-même physiquement dans le Monde Secondaire de cette pièce⁴ », appuyant ainsi sur le rôle joué par le pacte de lecture qui incite le spectateur à prendre pour vrai tout ce que l'auteur lui présente. Mais Tolkien insiste sur le fait que les œuvres fantaisistes sont des rêves tissés par un autre esprit, ce qui peut alors provoquer une confusion

¹ « What really happens is that the story-maker [...] makes a Secondary World which your mind can enter. Inside it, what he relates is 'true': it accords with the laws of that world. You therefore believe it, while you are, as it were, inside. The moment disbelief arises, the spell is broken; the magic, or rather art, has failed. You are then out in the Primary World again, looking at the little abortive Secondary World from outside. », John Ronald Reuel TOLKIEN, *Tolkien On Fairy-stories* (1947), *Expanded Edition with Commentary and Notes*, London, HarperCollinsPublisher, 2008, p.52.

² Pour la version française : John Ronald Reuel TOLKIEN, « Faerie », *Faërie et autres textes*, *op. cit.*, p.108. Pour la version originale : « [...] notions of 'unreality' (that is, of unlikeness to the Primary World), of freedom from the domination of observed 'fact', in short of the fantastic. », John Ronald Reuel TOLKIEN, *Tolkien On Fairy-stories*, *op. cit.*, p.60.

³ Pour la version française : John Ronald Reuel TOLKIEN, « Faerie », *Faërie et autres textes*, *op. cit.*, p.100. Pour la version originale : « Fantasy, the making or glimpsing of Other-worlds, was the heart of the desire of Faërie. », John Ronald Reuel TOLKIEN, *Tolkien On Fairy-stories*, *op. cit.*, p.55.

⁴ Pour la version française : John Ronald Reuel TOLKIEN, « Faerie », *Faërie et autres textes*, *op. cit.*, p.114. Pour la version originale : « If you are present at a Faërian drama you yourself are, or think that you are, bodily inside its Secondary World. », John Ronald Reuel TOLKIEN, *Tolkien On Fairy-stories*, *op. cit.*, p.63.

chez le spectateur qui accorde dès lors une Créance Primaire au Monde Secondaire, « si merveilleux que soient les événements¹ ». Cela confirme l'hypothèse selon laquelle l'immersion fictionnelle consiste en un décalage, une transformation de point de vue, et donc de référentiels qui modifient alors les lois auxquels sont soumis les événements que nous analysons, au même titre que les physiciens ne traitent pas de la même façon des objets appartenant à un référentiel galiléen, que ceux appartenant à un autre domaine de référence.

- **Du réel au sensible : voyages vers des mondes seconds**

Le Niveau 2 d'immersion fictionnelle apparaît au sein d'une fiction lorsque l'un des personnages voyage vers un autre monde qui n'appartient pas à sa réalité. Il peut s'agir d'une mise en abyme lorsque, par exemple, le protagoniste lit à son tour une histoire, dans quel cas l'enchâssement des récits équivaut à des niveaux d'immersion de type gigogne, qui s'emboîtent les uns dans les autres. C'est ainsi le cas dans *Fairy Quest* où l'*incipit* met en scène une mère lisant une histoire, dont le contexte se situe sur une île lointaine, à son enfant (Jenkins, 2012, p.3).

Plus généralement, le Niveau 2 se présente dans l'imaginaire féerique par le cheminement tangible d'un personnage vers un autre univers. Qu'il s'agisse pour lui de se rendre dans un autre pays, sur une autre planète, dans un monde parallèle, ou encore de voyager dans le temps, il doit traverser une frontière sensible, perceptible par les sens. Pour ce faire, il s'agit le plus souvent de franchir la séparation entre les mondes par un lieu défini (porte, arche), un rituel (formule, potion magiques) ou l'accomplissement d'une action.

Ainsi, dans *Le Grand Mort*, Erwan et Pauline se rendent dans l'univers du Petit Peuple en s'injectant des gouttes de larme d'abeille dans les yeux (Loisel, T1, 2007, p.31), alors que dans *Le Livre des étoiles* on voyage du Pays d'Ys vers le monde des Hommes et le monde Incertain grâce à de grandes portes (L'Homme, T1, 2007, p.148). Certains objets permettent également de passer d'un monde à l'autre, comme c'est le cas du service à thé que touche Clara dans *Le Clairvoyage* (Fakhouri, T1, 2008, p.78).

Qu'il s'agisse de traverser une frontière par un exercice physique, un rituel, ou les deux à la fois, le franchissement nécessite donc toujours une certaine précision. Celle-ci peut être géographique, verbale ou sélective, mais elle détermine les règles du changement d'univers car le plus souvent celui-ci ne s'effectue pas n'importe où, n'importe quand, n'importe comment et par n'importe qui. Lorsqu'ils ne se conforment pas aux règles et tentent de

¹ « [...], however marvellous the events », *ibid.*

franchir la frontière malgré tout, les protagonistes sont punis d'une manière ou d'une autre. C'est le cas dans *Filles de Lune* : les personnages éponymes sont les gardiennes de ces frontières et ceux qui ont essayé de passer sans leur accord ressortent mutilés de leur traversée (Tremblay, T1, 2011, p.259).

La notion d'élus rentre également en jeu dans la mesure où ceux qui voyagent entre les mondes sont généralement des personnalités qui se distinguent par leurs caractéristiques personnelles.

Ce passage vers l'Autre Monde constitue une épreuve pour le personnage et fait partie intégrante du récit puisqu'il est essentiel dans la réalisation de sa quête, quelle qu'elle soit. Les possibles offerts par la traversée sont donc de l'ordre du perceptible, c'est-à-dire qu'il s'agit pour le protagoniste d'accéder à des perceptions plus larges, telles qu'une clairvoyance qui permet de voir l'invisible. Cette faculté est ainsi représentée par une capacité sensible accentuée, mais elle peut également être de l'ordre du spirituel ou de l'intuitif, c'est-à-dire qu'elle donne la possibilité au personnage d'accéder à une meilleure compréhension du monde, extérieur ou interne à soi.

Cette nouvelle conception du monde repose justement sur les écarts qui séparent les deux univers mis en parallèle par le texte. C'est, en effet, la découverte d'une nouvelle réalité qui va engendrer chez le protagoniste, et par son biais chez le lecteur, une remise en question de ce qu'il prenait jusque là pour acquis. Ainsi, dans *Le Grand Mort*, Pauline se moque d'abord d'Erwan qui lui affirme s'être rendu dans le monde féérique, car pour elle il ne s'agit que de contes enfantins (Loisel, T1, 2007, p.13). Mais son propre voyage et la découverte du grand mort permettent à la jeune femme de corriger son point de vue sur le monde afin de comprendre que ce qu'elle pensait être stable et sans limite est en réalité menacé à cause du manque d'harmonie entre les peuples. L'immersion fictionnelle apparaît comme un changement de focalisation qui centre l'attention des personnages et du lecteur sur une problématique particulière, pour ensuite leur permettre de concevoir autrement leur propre univers.

Ce phénomène s'observe également dans *Le Clairvoyage* où les parents de Clara considèrent aussi les contes de fées comme étant des « fariboles », interdisant de fait à leur fille de posséder ce type d'ouvrages (Fakhouri, T1, 2008, p.9-10). La jeune fille ne croit donc pas en l'existence des créatures féériques et l'un de ses proches tente de se faire passer pour fou auprès d'elle en utilisant pour argument la formule « Je crois aux fées. » (*idem*, p.83). Après être finalement entrée en contact avec la féerie, Clara découvre qu'elle a des yeux de clairvoyance, des yeux « prêts à observer les plus belles légendes. » (*idem*, p.169). Cette

capacité extraordinaire illustre la conception d'un monde féerique séparé du réel par une barrière sensible. En effet, la clairvoyance se définit, d'après son étymologie, comme la faculté d'y « voir clair » qui peut, dans un sens plus abstrait signifier une qualité de discernement permettant de voir au-delà des fausses apparences. Il est donc question d'avoir la possibilité de voir le monde tel qu'il est réellement, c'est-à-dire d'être en mesure de l'appréhender dans sa totalité, malgré son aspect parfois trompeur. Le clairvoyage semble s'apparenter à cette capacité dans la mesure où il permet au protagoniste de se déplacer d'un monde à l'autre grâce à sa sensibilité particulière. On parle parfois de sixième sens ou de troisième œil pour décrire cette faculté, même s'il ne s'agit pas tout à fait d'une capacité de voir à proprement parler, mais davantage d'une possibilité de ressentir différemment.

Cette sensibilité particulière est donc le propre de ceux qui peuvent voyager physiquement ou symboliquement d'un monde à l'autre. En effet, les personnages féeriques sont, en tant que représentants de l'Autre Monde, un intermédiaire qui fait le lien entre les deux univers mis en parallèle, qu'il s'agisse d'une réalité se développant sur une autre dimension, du monde des divinités, ou encore du passé ou de l'avenir. Cela s'illustre très clairement dans *L'Enjamineur* où les membres du Petit Peuple sont décrits comme des « êtres intermédiaires entre le ciel et la terre [...] ». On y apprend également que leur disparition condamnerait les Hommes qui devraient alors apprendre « à point compter sur leurs sens pour connaître leur monde, l' devant apprendre à r'sentir les choses, à rentrer en dedans eux. » (Bordage, T1, 2004, p.348). Autrement dit, ces personnages seraient là pour aider les êtres humains dans leur compréhension du monde en leur faisant développer une sensibilité plus importante et en leur apprenant à ne pas se fier qu'à leurs principaux sens. D'ailleurs, un personnage explique qu'ils ne parlent pas pour être écoutés par les oreilles, mais qu'ils s'adressent directement à l'âme de ceux à qui ils veulent transmettre quelque chose (*idem*, p.349). Ils représentent donc une transition entre la magie du monde et les Hommes qui ont souvent du mal à accepter le fait qu'il existe autre chose, une autre façon de voir et de ressentir. Dans ce roman, ces créatures représentent un monde ancien, celui qui risque d'être effacé par la Révolution qui est en train de se dérouler. Ils sont donc également une sorte de mise en garde pour les Hommes qui risquent de se retrouver seuls pour gouverner leurs destinées.

Cette capacité à voyager entre les mondes pourrait, par ailleurs, expliquer les caractéristiques physiques des membres du Petit Peuple qui, comme on l'a évoqué précédemment, sont humanoïdes, mais pas humains : leurs caractéristiques physiques témoignent dès lors de leur sensibilité particulière qui leur donne la faculté de traverser les

frontières entre les mondes et de communiquer avec leurs différents habitants.

- La politique de l'Élu

On a déjà évoqué le lien entre les membres du Petit Peuple féerique et la destinée hors du commun des personnages avec qui ils entrent en relation. Et comme tout le monde n'a pas accès à la féerie, dans la mesure où celle-ci est discrète et sélective, il est possible de considérer les protagonistes qui la découvrent comme étant des élus, motif récurrent de l'imaginaire merveilleux largement repris par la fantasy contemporaine. En effet, cette thématique de l'Élu semble héritée de la tradition mythologique, puisqu'on la retrouve très largement dans les récits héroïques comme dans les mythes gréco-latins, par exemple. Anna Staniszewski explique, par ailleurs, qu'il s'agit de l'un des motifs de base de la fantasy¹ quand Naamen Gobert Tilahun précise que ce thème est spécifique aux littératures de l'imaginaire, et plus particulièrement à la fantasy et à la science-fiction².

Élection, hasard et prédestination

On a vu que les personnages féeriques descendent en partie des divinités gréco-latines de la Destinée, ce pourquoi ils jouent un rôle essentiel dans le destin des figures héroïques des fictions : dans la littérature médiévale les Dames d'Avalon telles que Viviane et Morgane influencent ainsi l'existence des chevaliers, comme celle du roi Arthur. Ce motif est repris dans les fictions contemporaines où de nombreux protagonistes voient leur destin se révéler ou se modifier par l'apparition de quelque Fée.

Mais il est possible de constater que certains de ces héros sont, comme les êtres fabuleux également issus de la mythologie grecque qui leur ont donné ce nom, prédestinés à avoir une vie hors du commun par, notamment, leurs origines et leur hérédité singulière. En effet, un héros est un « [ê]tre fabuleux, la plupart du temps d'origine mi-divine, mi-humaine, divinisé après sa mort³ ». Avant même leur naissance, ces personnages sont donc promis à une existence extraordinaire par leur ascendance en partie surnaturelle. Si, dans les textes plus récents, les héros n'ont pas tous un parent divin, ils sont, toutefois, les enfants de personnages remarquables, tels que des rois, des mages ou d'autres héros, faisant dès lors de l'héroïsme

¹ Anna STANISZEWSKI, « Topic of the Week: The Chosen One: Fate vs. Free Will », *The Enchanted Inkpot* [en ligne], mis en ligne le 09 octobre 2009, consulté le 20 mai 2016. URL : <http://enchantedinkpot.livejournal.com/29806.html>.

² Naamen GOBERT TILAHUN, « “The Chosen On” vs. The One Who Chooses », *Fantasy Magazine* [en ligne], consulté le 20 mai 2016. URL : <http://www.fantasy-magazine.com/non-fiction/articles/the-chosen-one-vs-the-one-who-chooses/>.

³ « Héros », *Trésor de la Langue Française informatisé* [en ligne], consulté le 22 mai 2015. URL : <http://www.cnrtl.fr/definition/heros>.

une qualité héréditaire. Mais l'hérédité concerne également les antihéros, c'est-à-dire les personnages négatifs des récits, ceux qui s'opposent à la quête héroïque. C'est ce que confirment les historiens qui, dans *Quand les Dieux buvaient*, s'interrogent au sujet de l'Impératrice d'Obersturm et de sa façon de régner : « Après bien des colloques internationaux, les historiens ont conclu que tout ça, c'était à cause d'une hérédité chargée. » (Dufour, T1, 2008, p.55). La notion de manichéisme entre donc souvent en compte dans l'élection héroïque puisque, la plupart du temps, le héros doit affronter un anti-héros, tous deux soumis à de grandes destinées liées l'une à l'autre. Naamen Gobert Tilahun écrit ainsi : « Que ce soit par un voyant, une puissance ou une force supérieure, ou tout simplement à cause de leur lignée particulière, les héros sont choisis pour vivre un grand destin qui comprend souvent un combat entre les forces du bien et du mal¹. »

Cependant, le destin particulier de ces personnages a souvent besoin d'être révélé par des actions qui prouvent leurs valeurs. Fréquemment en rupture familiale parce qu'ils ont perdu leurs parents ou ne sont pas élevés par eux, les héros doivent généralement leur statut à des actes qui leur ont permis de pallier les manques qui étaient les leurs. Ainsi, le roi Arthur ne découvre que tardivement qu'il est le fils d'Uther Pendragon, mais ce sont surtout sa capacité à retirer Excalibur du rocher et sa vaillance qui ont fait de lui un héros et un roi apprécié de son peuple. Pareillement, Naïla est, dans *Filles de Lune*, élevée par sa grand-mère qu'elle croit être sa grande tante, et ne sait rien de la Terre des Anciens d'où viennent ses ancêtres et de son statut de fille de Lune. Mais lorsqu'elle apprend sa véritable identité, ce sont ses choix et ses actes de bravoure qui font d'elle une héroïne, plutôt que son ascendance, même si celle-ci est à l'origine de ses agissements. Autrement dit, les héros sont prédestinés par leur naissance à devenir de grands hommes. Toutefois, ils ne le deviennent qu'à condition de réaliser des actions remarquables. Il semblerait que leur destin combine à la fois des innés, c'est-à-dire des conditions qui mettent les personnages dans la voie de l'héroïsme, et des acquis, à savoir les actes, bons ou mauvais, qu'ils effectuent et desquels découle leur reconnaissance ou non, en tant que héros. C'est ce qui est très clairement illustré dans la mythologie grecque à travers l'histoire d'Achille qui s'est vu offrir le choix entre une vie courte et glorieuse ou une existence longue mais sans triomphe. Toutefois, Naamen Gobert Tilahun souligne le fait que les décisions propres des héros n'empêchent pas

¹ « Whether by a seer, some higher power or force, or simply because of their particular bloodline, characters are chosen for some great destiny that often includes a fight between the forces of good and evil. », Naamen GOBERT TILAHUN, « “The Chosen On” vs. The One Who Chooses », *op. cit.*.

l'accomplissement de leur destin : il ne s'agit que de détours dans leur quête¹. De même, Joseph Campbell écrit que « [l]à où un héros ordinaire devrait affronter une épreuve, l' élu n'est arrêté par aucun obstacle et ne commet pas d'erreur² ». Autrement dit, les actes héroïques qu'ils effectuent permettent une reconnaissance officielle des Elus auprès de la population, mais leur statut de héros leur est prédestiné : quelle que soit la manière dont ils accomplissent leur mission, celle-ci arrivera à son terme.

De même, dans les contes de fées, il est souvent question de récits mettant en scène des personnages princiers qui sont, par définition, prédestinés à une vie de règne. Cependant, les êtres féeriques entrent en jeu pour bouleverser leur destin en proférant quelque prophétie ou en les aidant à pallier ce qui manque à leur bonheur. Les membres du Petit Peuple jouent donc un rôle essentiel dans l'existence de ces protagonistes, mais celui-ci est totalement indépendant de la volonté de ces derniers, comme cela est à plusieurs fois précisé dans *Quand les Dieux buvaient*. Ainsi, il y est expliqué que les princes aimeraient profiter de leur célibat mais que « les fées ne leur demandaient que très rarement leur avis. » (Dufour, T2, 2009, p.9). Ce qui est confirmé un peu plus loin, lorsqu'il est question de leur « compétence reconnue dans le domaine des mariages royaux, du moins auprès des gens qui n'ont jamais songé à demander leurs opinions aux mariés. » (*idem*, p.90).

Les protagonistes de fictions féeriques n'ont, pour autant, pas tous un héritage princier ou héroïque. Cela ne les empêche pas de devenir des héros dans la mesure où les êtres féeriques peuvent remédier à leur vie modeste en intervenant sur leur destin. C'est ainsi que l'héroïne éponyme de *Laiyna* est née de parents serfs assassinés par des barbares. Suite à cela, elle est accueillie et éduquée par une Bête et le Petit Peuple de la forêt (Dubois, T1, 2001, p.24-29). Pareillement, Lindyll est, dans *Le Dernier Roi des elfes* (Huguet, 2010), un jeune homme recueilli par le souverain des Elfes. Ces deux personnages ont pu gagner leur titre de héros grâce au bon vouloir des êtres féeriques qui sont intervenus dans leurs vies. Cela en fait des élus dans la mesure où ils sont les seuls de leur espèce à avoir des relations aussi étroites avec le Petit Peuple. Nous verrons ultérieurement que le personnel féérique ne laisse pas pénétrer n'importe qui dans son univers et que seuls quelques élus peuvent en franchir les frontières.

Un héros est également quelqu'un qui « incarne dans un certain système de valeurs un idéal de force d'âme et d'élévation morale³ ». Autrement dit, les héros des œuvres de notre corpus sont les champions du peuple féérique : ils sont choisis pour en représenter les valeurs,

¹ « Their decisions often amount to nothing more than little detours on this pre-destined path. In the grand scheme of things they have very little choice. », Naamen GOBERT TILAHUN, « “The Chosen On” vs. The One Who Chooses », *op. cit.*.

² Joseph CAMPBELL, *Le Héros aux mille et un visages (The Hero with a Thousand Faces – 1949)*, Paris, J'ai Lu, 2015, p.239-240.

³ « Héros », *Trésor de la Langue Française informatisé, op. cit.*.

ce pourquoi il s'agit de personnages dotés de facultés extraordinaires.

Si l'on prend en compte toutes ces informations, il ne semble dès lors plus possible de considérer l'héroïsme des protagonistes des fictions féeriques comme étant dû au hasard dans la mesure où le Petit Peuple participe à leur destinée particulière. Il n'est pas possible d'infléchir le court de leur destin dès lors que celui-ci a été fixé par les entités féeriques. C'est ce dont témoignent bon nombre de contes de fées dans lesquels les protagonistes ont tenté de modifier leur destinée ou celle de leurs proches. On retrouve, par exemple, ce motif dans *Le Livre des étoiles* où l'oncle de Guillemot se refuse à le voir devenir sorcier, ce qui n'empêche pas au jeune garçon, dont les pouvoirs ont été révélés par « l'effet Tarquin », de suivre son destin (L'Homme, T1, 2007, p.45-54). Les facultés extraordinaires du jeune homme sont donc innées. Elles lui donnent la possibilité d'entrer en contact avec un monde de possibles qu'il n'avait jamais envisagé et dans lequel il rencontre, entre autres, des personnages féeriques.

Il semblerait ainsi que l'imaginaire féerique soit totalement influencé par la notion de destin. Celui-ci, en permettant aux plus malheureux de devenir de grands rois, ou aux plus chanceux de prouver qu'ils méritent leur succès, justifie chaque comportement et chaque statut par leur caractère prédestiné. Toutefois, il s'agit également de montrer que rien n'est figé et que seule une mise à l'épreuve peut récompenser ou punir les personnages de ces récits. Les œuvres paraissent à la fois illustrer de la sorte l'impuissance des Hommes face à leur destin – passivité qui les rend moins puissants que la Nature – et leur implication dans leur devenir – qu'il s'agisse de leur propre gloire ou de leur propre perte – dans la mesure où ils demeurent toujours maîtres de leurs décisions. En résumé, il s'agit de montrer au lecteur que même s'il n'a pas choisi son identité, il lui est toujours possible de choisir ce qu'il veut être par ses actions (Voir *infra* p.273).

Des contraintes sélectives

Pour être l'Elu des Fées, il est nécessaire de répondre à un certain nombre de contraintes qui concernent davantage la part acquise plutôt que la part innée de chaque individu.

Ainsi, certains personnages naissent avec des facultés extraordinaires leur permettant d'entrer plus facilement en contact avec la Féerie. C'est le cas de ceux que l'on appelle des clairvoyants, c'est-à-dire des êtres qui, contrairement aux autres, sont capables de voir le Petit Peuple, comme Clara dans *Le Clairvoyage* (Fakhouri, T1, 2008, p.169). Pareillement, Pierre Dubois explique dans *Celtic Faeries* que Jean-Baptiste Monge est un « Tabhaisver – c'est-à-dire un clairvoyant –, celui qui contemple le paysage derrière le paysage, la réalité au-delà du

miroir. Qui discerne l'âme et l'esprit des lieux » (Monge, 2007, p.5).

Toutefois, il semblerait que cette capacité de voir la Féerie soit avant tout liée à ce que ces personnes sont à travers leurs actes plutôt que par leur naissance. En effet, il est souvent question, dans les textes, d'un univers féerique qui serait le reflet de la personnalité de chaque individu qui y pénètre. Ainsi, ceux qui y accèdent doivent posséder un cœur pur pour la voir telle qu'elle est réellement. C'est ce qui est, par exemple, illustré dans la bande dessinée *Victor* où les pirates sont à la recherche du « fameux trésor de la fée » d'après une comptine qu'ils ont entendue :

En quelques mots, elle raconte qu'au pied de chaque arc-en-ciel habite une fée... et que celle-ci est capable de t'offrir les trésors qui dorment au fond de ton cœur... Ceci à une seule condition : que tu sois une âme pure et noble... (Loyer, T3, 2001, p.18)

Et lorsque Victor rencontre la Fée, celle-ci lui offre justement la possibilité de connaître son destin, et plus particulièrement, sa destinée amoureuse en lui révélant comment reconnaître l'amour (*idem*, p.29). Cela confirme l'hypothèse selon laquelle rencontrer un personnage féerique signifie, dans les fictions, faire face à son destin. Posséder un cœur pur est une condition qui témoigne du mérite nécessaire à toute chose : pour s'assurer une existence positive, il faut rester pur, c'est-à-dire, ne pas être corrompu par de mauvaises choses. C'est ce qui est illustré dans *Chronique du soupir* où Cerne félicite un jeune garçon car il a respecté sa Fée comme le prouve son souffle pur (Gaborit, 2011, p.12).

Pour Peter Pan, rester pur signifie fuir le monde adulte car la corruption y est totale, ce dont témoigne la version de Loisel. On y voit par exemple Peter s'enfuir en déplorant la saleté des adultes :



Peter Pan fuit le monde adulte qui le dégoûte (Loisel, T1, 1990, p.16).

Cet épisode ayant lieu juste après qu'une prostituée a, entre autres, proposé au jeune garçon de lui sucer la poitrine, montre que l'univers des adultes repose notamment sur une sexualité dépravée. Il est donc difficilement envisageable pour un enfant de grandir pour devenir l'un de ces pervers, ce pourquoi Peter préfère quitter ce monde pour se rendre à Neverland où il ne deviendra jamais adulte. Là-bas, tous ses rêves peuvent être exaucés et il y vit en compagnie des personnages qui peuplent l'imaginaire de l'enfance, tels que des Fées, des Sirènes, ou encore des Pirates et des Indiens. Et c'est parce qu'il y croit que tout cela devient réalité : il est plus facile pour un enfant d'imaginer un monde dans lequel résident des personnages féeriques puisqu'il croit en leur existence, plutôt qu'un univers dans lequel les adultes sont vicieux et corrompus.

Or, ces adultes ne croient plus en la véracité des contes de fées, comme si, en perdant leur innocence, ils perdaient la capacité de voir la magie du monde. C'est ce qu'illustre, par exemple, le narrateur de *Les Korrigans et autres Bugale an noz* en expliquant s'adresser à l'enfant qui sommeille en son lecteur (Jézéquel, 2000, p.5) : cela montre que pour accéder à la Féerie il est nécessaire d'avoir conservé sa crédulité enfantine.

Il s'agit là d'un motif déjà développé dans le *Peter Pan* de J. M. Barrie où le protagoniste explique à Wendy qu'à chaque fois qu'un enfant déclare ne pas croire en l'existence des Fées, c'est l'une d'elles qui quelque part tombe morte¹. Cette problématique est souvent abordée dans les ouvrages contemporains où elle semble témoigner du rapport que l'Homme moderne entretient avec ses anciennes croyances : s'il fut un temps où l'existence de créatures féeriques était largement envisagée, rares sont ceux qui, dans notre société, croient encore – ou admettent croire – en l'existence des Fées et de leurs comparses, relégués au rang de contes pour enfants. Les ouvrages semblent tenter de réenchanter le monde en permettant aux lecteurs de retrouver, le temps de leur lecture, le chemin de la Féerie. Ainsi, dans *Red Caps*, il est question d'un personnage surnommé « le fiancé des fées » car il a « la tête tournée vers les orées de Faërie » (Dubois, T1, 1998, p.10-11). Grâce à sa foi inébranlable en ces créatures, il est capable de surmonter de nombreuses épreuves, comme échapper à ses poursuivants en remettant son sort entre les mains des Fées (*idem*, p.32) ou en parvenant à survivre tout en ayant perdu son cœur (*idem*, p.44). Ce dernier motif n'est, d'ailleurs, pas sans rappeler *Chronique du soupir* où les Hommes ont également perdu leur cœur qui a été remplacé par une Fée pour leur permettre de rester en vie (Gaborit, 2011, p.67). Or, le jeune homme compare ici son cœur à un Brownie et celui-ci est remplacé par une pointe de flèche elfique

¹ « [...] and every time a child says, "I don't believe in fairies", there is a fairy somewhere that falls down dead », James Matthew BARRIE, *Peter Pan and Wendy*, London, Hodder & Stoughton, 1901, p.63.

(Dubois, T1, 1998, p.39-44). En établissant un lien entre le cœur et les personnages féeriques, les œuvres semblent témoigner du rapport étroit entre l'existence des créatures merveilleuses et la foi des êtres humains. En effet, les êtres féeriques sont issus des croyances humaines, ils ne peuvent donc exister sans Homme pour y adhérer. Mais le cœur est également ce qui permet aux Hommes de vivre. Le fait qu'il soit remplacé par un personnage ou un objet féerique semble montrer que pour les auteurs, l'imaginaire féerique est aussi nécessaire à l'existence humaine. D'une part, ces auteurs vivent des textes qu'ils écrivent, la féerie est donc un élément essentiel de leurs vies. D'autre part, quelle que soit l'époque, les êtres humains ont toujours développé des croyances, officielles ou populaires, pour répondre à leurs questions, transmettre des idées, enseigner des morales, etc. Autrement dit, que ce soit par des superstitions, des croyances religieuses ou le pacte de lecture des récits, la foi est nécessaire à l'entrée en Féerie.

C'est ce que confirme *La Somme des rêves* où, contrairement à la majorité des membres de la société à laquelle il appartient, Cerdric ne craint pas la magie, bien au contraire, puisqu'il cherche justement les Fées (Dau, 2012, p.13) et rêve de se rendre dans leur monde (*idem*, p.24). Et c'est justement ce qu'il a l'occasion de faire, ce qui prouve que la foi et la volonté sont deux qualités dont sont dotés les élus de la Féerie.

Mais pour être l'un d'eux, il est également nécessaire de respecter certaines conditions. Effectivement, si le tabou des Fées a été un motif récurrent dans la littérature médiévale et les contes de fées de l'époque classique, on en retrouve également certains motifs dans la fantasy contemporaine. C'est par exemple le cas dans la nouvelle « Aenor » où la Fée fait promettre à son amant qui souhaite l'épouser de ne jamais l'éloigner du cap où elle réside (Dau, T1, 2007, p.39), rappelant ainsi l'interdit proféré par Mélusine envers Raymondin dans le texte de Jean d'Arras. Le dénouement de ces récits montre alors que les élus choisis par les créatures féeriques pour vivre à leur contact risquent souvent plus qu'ils n'en ont à gagner dans leurs relations avec la féerie. C'est ce que confirme Léa Silhol dans *La Sève et le Givre* :

L'on dit que, de tous temps, les hommes ont recherché les dons des fées, et que souvent ils ont été prêts à bien des folies pour les obtenir. Combien ont perdu plus que leur vie à rechercher les chaudrons débordant d'or des leprechauns ou la faveur fugitive d'une Dame des Sidhe ?

Oui, ceci doit savoir l'homme qui désire les dons ambigus des fées : celui qui les courtise le fait toujours à ses risques et périls. (Silhol, 2002, p.23)

La Féerie peut ainsi représenter un certain danger pour qui la côtoie sans en respecter les règles, ce qui est souvent démontré dans les œuvres contemporaines. Il s'agit donc de respecter certaines lois afin de ne pas risquer sa vie, motif que l'on retrouve dans *La Somme*

des rêves lorsque Ölinelle évoque la présence de nombreux cerfs dans la montagne :

« [...] Non, Cerdric, nous n'en profitons pas pour leur donner la chasse. Il existe des règles qu'il faut respecter, pour mériter la protection des fées. [...] Tu ne les connais pas, affirma Ölinelle. Tu n'as été nourri que de superstition et de méfiance à leur sujet.

- Je sais qu'elles se montrent cruelles, et parfois criminelles, envers qui se hasarde à pénétrer leur territoire. On dit qu'elles jouent avec les hommes à la façon dont les chats maltraitent les souris. [...]

- Si tu as conscience de ça, alors ne médis plus ni des fées, ni des chats. » (Dau, 2012, p.180)

La comparaison entre les Fées et les chats témoigne de la représentation que se font les Hommes de ces créatures : ils n'ont pas conscience de leur véritable caractère de prédateur à cause de leur taille réduite, mais leur discrétion et leur pouvoir en font des créatures redoutables, capables de manipuler les êtres humains dont le destin est entre leurs mains. Elles peuvent aussi punir ceux qui ne respectent pas leurs règles : l'interdiction de tuer les cerfs en est une nécessaire pour être bien accueilli en Féerie. Or, on a vu que cet animal est souvent considéré comme étant le roi de la forêt, c'est-à-dire le représentant de la nature sauvage qui entoure les villes humaines. Le respect de cette nature apparaît donc comme l'une des lignes de conduite majeures pour pénétrer dans le monde féérique.

D'autres règles imposées aux élus consistent davantage en une tradition ou en un rituel permettant de mettre en place des conditions optimales à l'entrée de ces êtres humains dans l'univers féérique. C'est par exemple le cas des filles de Lune dans l'œuvre d'Élisabeth Tremblay, comme l'explique l'une d'elles à sa descendante au travers d'une lettre :

Sache que nous ne venons pas de ce monde où tu es sûrement née et que tu connais comme le seul qui puisse exister. Je pense que c'est moi la première qui ai accouché dans l'espoir d'engendrer une héritière sur cette terre d'accueil où j'ai dû trouver refuge en 1935. Par le passé, seules les Éluées ayant déjà donné cette première vie essentielle pouvaient faire le voyage, mais les temps ont bien changé. Tu comprendras plus tard que nous devons d'abord assurer la pérennité de notre lignée. Fuir le monde que je chérissais était la seule possibilité qui restait pour la survie de ces peuples sur lesquels je devais veiller, et cela me fut accordé. (Tremblay, T1, 2011, p.55)

Les seuls personnages étant capables de voyager entre les différents univers doivent donc respecter certaines règles afin que leur tâche puisse convenablement être remplie. Assurer la continuité de sa lignée, c'est être certain qu'en cas de décès quelqu'un puisse poursuivre sa mission, et il s'agit de mettre tout en œuvre pour que celle-ci soit effectuée dans les meilleures conditions possibles.

Or, la mort est également un motif que l'on retrouve de façon récurrente dans les fictions féériques contemporaines puisque l'on verra que les membres du Petit Peuple jouent

régulièrement le rôle de passeurs entre le monde des vivants et celui des défunts (Voir *infra* p.229 et suivantes). Et s'approcher du monde des Fées, nécessite également d'accepter la mort en tant que possibilité car ces créatures pouvaient se montrer cruelles, voire criminelles, elles sont donc capables de causer la mort de ceux qui les approchent. C'est ainsi le cas du couple qui, dans *Red Caps*, voulait voir la lumière verte des Fées et qui a perdu la vie à cause de cette vaine quête (Dubois, T1, 1998, p.10-11).

Il y a donc des conséquences à s'approcher de la Féerie sans en être un élu. Dans *La Sève et le Givre*, il est ainsi précisé que « les faveurs des fées, et en particulier celles d'Hiver, dont les cours ne se tiennent que d'un pas écartées des frontières de l'Ombre, ne se donnent pas pour rien » (Silhol, 2002, p.24). Qu'il s'agisse de donner sa vie ou un objet précieux en échange, ou de se montrer bon et généreux, les êtres féeriques n'offrent pas la possibilité de pénétrer dans leur monde à tout être humain, mais restreignent cette possibilité aux seuls êtres valeureux.

Par ailleurs, Anna Staniszewski établit un lien entre la notion d'élu et l'isolement du héros. Selon elle, ce dernier, s'il est souvent accompagné d'adjuvants au cours de sa quête, doit nécessairement en triompher seul¹. C'est ce qu'illustrent notamment les exemples de Frodo Baggins et d'Harry Potter qui sont aidés et soutenus par leurs amis tout au long de leurs péripéties mais qui sont contraints de réaliser seuls l'action finale permettant l'achèvement de la quête. L'auteure fait ensuite le lien entre cette solitude du héros et la société occidentale contemporaine qui valorise l'individualisme. Cette hypothèse témoigne de l'aspect spéculaire de l'imaginaire qui renvoie à la société qui le développe une image de ses questionnements et préoccupations majeurs.

L'élection héroïque sépare donc l'élu du reste de la société pour le mettre à l'épreuve et célébrer, par la suite, ses victoires et ses valeurs. Naamen Gobert Tilahun note ainsi que, dès lors qu'il a été choisi, la vie du héros n'est plus la sienne : elle est entièrement consacrée au service du destin². Cela se confirme dans les œuvres par le fait que, le plus souvent, sa quête mène le protagoniste à quitter son quotidien pour se consacrer uniquement à sa destinée, laissant de côté ses projets et ses proches. Toutefois, l'on constate que dans la plupart des cas, le héros n'aspire à résoudre sa quête que pour redevenir normal. Naamen Gobert Tilahun explique, en effet, que l'élu n'a pas envie de se distinguer des autres mais souhaite entrer dans la norme et faire sa vie comme il l'entend. L'auteur fait ensuite le lien entre cette problématique et l'adolescence qui correspond souvent à l'âge des personnages principaux

¹ Anna STANISZEWSKI, « Topic of the Week: The Chosen One: Fate vs. Free Will », *op. cit.*.

² Naamen GOBERT TILAHUN, « "The Chosen On" vs. The One Who Chooses », *op. cit.*.

des œuvres de fantasy et période de la vie pendant laquelle on souhaite plus que tout être comme tout le monde.

L'imaginaire féerique semble donc conçu comme un univers indépendant dont l'entrée est restreinte afin d'en garantir les valeurs. Ceux qui sont choisis pour y pénétrer le sont pour leurs facultés extraordinaires, leur statut particulier, leurs qualités hors du commun ou les vertus qu'ils défendent. Ils sont les champions de la Féerie et doivent faire en sorte que celle-ci puisse survivre malgré la perte de foi de l'humanité en ses valeurs traditionnelles, à savoir un mode de vie et de penser en harmonie avec le monde autour d'eux. Cela se manifeste dans les textes contemporains par le développement, notamment, de morales écologiques et spirituelles visant à dépeindre un monde qu'il faut réenchanter (Voir *infra* p.140 et suivantes).

2. La Faërimétrie ou la géométrie des mondes seconds

La géométrie comprend l'étude de l'espace et des objets qui l'occupent. Elle peut être euclidienne lorsqu'elle s'intéresse aux formes et aux propriétés des corps naturels : Euclide a, en effet, tenté de formaliser les connaissances de son époque se rapportant à la compréhension de l'espace physique ambiant, posant ainsi les bases de la géométrie. Toutefois, depuis la fin du XVIII^e siècle, la conception de cette dernière s'est considérablement élargie pour permettre l'étude de figures appartenant à d'autres types d'espaces. C'est, par exemple, le cas des géométries hyperbolique et elliptique qui, en remettant en cause le cinquième axiome d'Euclide, permettent le développement d'une nouvelle représentation de l'espace. Ainsi, dans la géométrie hyperbolique, le théorème de Pythagore n'est plus valable, tout comme la somme des angles d'un triangle est toujours supérieure à 180° dans la géométrie elliptique.

Autrement dit, la compréhension de l'espace réel dépend du point de vue que l'on porte sur lui, c'est-à-dire de la façon dont on le définit initialement, entraînant alors des variations dès lors qu'on le perçoit sous un angle différent. Il paraît ainsi possible de faire le lien entre cette conception mathématique du monde terrestre, la géométrie, et la représentation des univers féériques, que l'on peut nommer *faërimétrie*, à travers lesquels les auteurs semblent remettre en question l'un des axiomes de la conception traditionnelle du monde, à savoir l'absence de magie.

Il s'agit donc de voir que l'entrée dans un ou des mondes imaginaires par le biais des récits et de la façon dont certains sont imbriqués les uns dans les autres entraîne une redéfinition de la représentation du monde pour le lecteur. Celui-ci se voit contraint par l'acte de lecture, et notamment lorsqu'il lit des œuvres appartenant aux littératures de l'imaginaire, d'appréhender autrement tout ce qui appartenait jusque-là à son champ de références et que de nouvelles lois sont ainsi venues bouleverser. C'est aussi ce qui arrive aux personnages qui découvrent de nouveaux univers au cours de leurs péripéties et ce, d'autant plus lorsque les frontières entre ces derniers sont variables et irrégulières, nécessitant une constante évolution des perceptions de l'Univers pour les protagonistes, comme pour le lecteur.

- Enchâssement des mondes seconds

L'enchâssement des récits peut, comme on l'a évoqué précédemment, provoquer une immersion de type gigogne. Celle-ci peut être unilatérale dès lors que l'emboîtement ne fonctionne que dans un seul sens et selon une logique préétablie : chaque récit est imbriqué dans le précédent en fonction de la linéarité du texte et de l'apparition de son narrateur au

cours de celle-ci. Il est alors impossible pour un personnage de voyager de l'un à l'autre. Ce type d'immersion par mise en abyme reproduit le passage du Niveau 0 au Niveau 1 : le protagoniste du premier niveau d'immersion voyage symboliquement à travers un récit vers le monde de la fiction, mais les personnages que celle-ci met en scène ne peuvent apparaître concrètement dans sa réalité. Pour lui, ils sont fictifs et ils n'existent donc pas au-delà du récit contenu dans le support fictionnel : il ne peut y avoir d'échange entre les personnages appartenant à deux niveaux différents.

Et si parfois certains personnages existent dans les deux niveaux d'immersion, lorsqu'il s'agit, par exemple, de raconter un événement passé mettant en scène les mêmes protagonistes, une frontière s'établit entre la réalité des personnages à l'instant T où ils énoncent le récit et celle qui est interne au récit lui-même. L'écart entre ces deux réalités est ainsi marqué par une *situation* différente de ces personnages, c'est-à-dire une modification de leur position ou des conditions qui déterminent leur place, leur statut. Cette variation peut être temporelle – elle peut alors s'illustrer par l'emploi du passé dans le récit –, ou encore être liée au rôle des personnages – en témoignent un changement de focalisation, une situation différente pour un personnage, etc. C'est le cas des *Don Quixote* (Cervantès, 1605-1615) ou *Manuscrit trouvé à Saragosse* (Potocki, 1794-1810) qui présentent des suites de récits emboîtés les uns dans les autres, tant et si bien que l'on ne sait parfois plus à quel niveau d'enchâssement chaque personnage se situe.

Frontières poreuses et distorsion de la réalité

Mais il arrive que les frontières entre les récits enchâssés soient poreuses, permettant ainsi à des personnages de passer de l'un à l'autre. C'est ce que l'on observe dans *La Lanterne magique* (Méliès, 1903) lorsque les danseuses sortent de la lanterne qui permettait la projection de leurs ombres sur un mur. On retrouve cela dans *Jumanji* (Van Allsburg, 1982) quand les enfants pénètrent dans un autre univers *via* leur jeu, ou encore dans *Quand les Dieux buvaient* alors que les personnages fantastiques sortent de l'Internet (Dufour, T1, 2001, p.409-410). A partir du moment où il n'existe plus de réelle fracture entre deux mondes enchâssés, l'univers réaliste perd sa rationalité et bascule dans l'irréel. Dès lors, il semblerait que les mondes présentés ne soient plus totalement compris les uns dans les autres, l'irréel consistant en une sorte de décalage dimensionnel.

Ainsi, lorsqu'un monde réaliste entre en relation avec un univers de l'ordre de l'irréel, c'est-à-dire dont les éléments ne se situent pas sur le même plan que le réel, se crée une

distorsion de la réalité. Qu'elle soit définitive ou non, elle laisse pour la suite des séquelles, qu'il s'agisse d'un personnage qui choisit de demeurer dans un univers qui n'est pas le sien, ou d'un autre qui voit sa vision du monde totalement modifiée suite à cette expérience. C'est, par exemple, le cas des personnages de *Le Grand Mort* qui reviennent du monde féerique avec une vision critique de leur propre univers.

Il semble donc possible de considérer l'impact de l'irréel sur la fiction comme étant une force qui s'opposerait à celle exercée par le réel à travers le dispositif d'illusion réaliste (Figure 1).

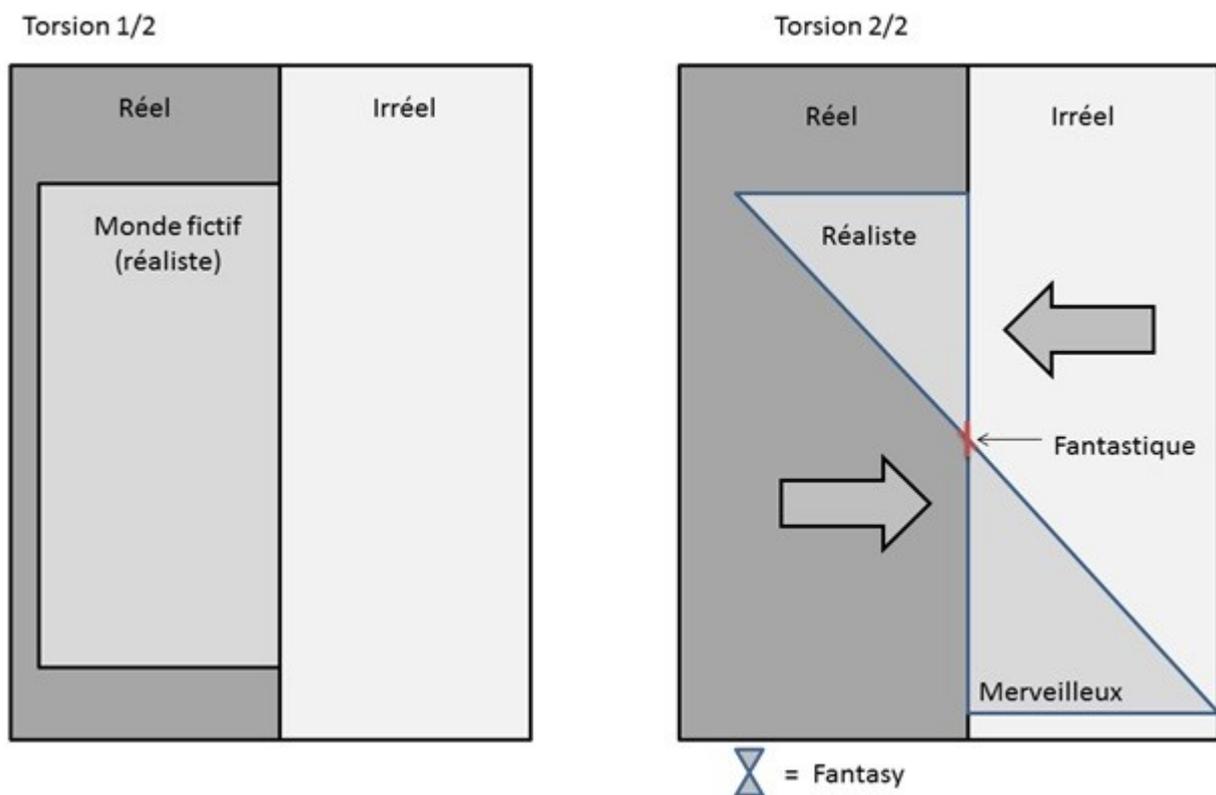


Figure 1: Torsion Réel/Irréel

Autrement dit, le Réaliste – ce qui prend pour modèle le réel dans la fiction : lois, types de personnages, géographie, langues, etc. – s'emboîte directement dans la réalité du lecteur, dans la mesure où il est capable d'en mesurer les limites et d'en comprendre facilement le fonctionnement. C'est la partie rationnelle de l'imaginaire. Lorsque ses frontières s'ouvrent sur l'Irréel, elles permettent au récit de développer sa partie merveilleuse afin d'augmenter les possibilités du récit.

Selon André Malraux, « [l]e merveilleux, comme le sacré dont il semble le domaine mineur, appartient au Tout-Autre, à un monde parfois consolant et parfois terrible, mais

d'abord différent du réel¹ ». C'est donc l'Irréel, ou encore le Surnaturel, qui vient s'opposer à la dynamique réaliste pour créer une torsion dans la fiction. Celle-ci, ainsi soumise « à l'action de deux couples opposés agissant dans des plans parallèles² », se retrouve modifiée, distordue, ce qui explique l'adaptation nécessaire à ses protagonistes. En effet, même s'ils restent dans leur propre monde et ne traversent pas eux-mêmes les frontières qui le séparent du Merveilleux, ils subissent les conséquences de la poussée merveilleuse. La réciproque de cette remarque est d'ailleurs tout aussi valable, dans la mesure où l'entrée d'un personnage issu d'un monde réaliste dans le Merveilleux va également en modifier la structure. C'est le cas de tous les héros qui viennent dans un monde pour le sauver de l'oppression d'un gouvernement tyrannique, d'une terrible malédiction ou d'une destruction amorcée, comme le font par exemple Naïla dans *Filles de Lune* (Tremblay, 2011-2012) et Luna dans *L'Elfe de lune* (Tirel, 2009-2013). La notion de torsion intradiégétique signale donc la déformation virtuelle de la réalité par l'auteur qui fait voyager ses protagonistes vers un monde dont le fonctionnement est basé sur d'autres référentiels. Il s'agit ainsi de les faire basculer d'un univers aux normes réelles ou réalistes – selon leur point de vue – vers une irréalité merveilleuse.

Le fantastique, défini par Todorov comme étant « l'hésitation éprouvée par un être qui ne connaît que les lois naturelles, face à un événement en apparence surnaturel³ », se situe donc sur le centre de torsion, c'est-à-dire sur la frontière entre le réel et l'irréel, le Réaliste et le Merveilleux. C'est le moment du basculement où la fiction n'est plus tout à fait d'un côté ou de l'autre de la limite entre les plans.

La fantasy, est quant à elle définie par André-François Ruaud comme « une littérature fantastique incorporant dans son récit un élément d'irrationnel qui n'est pas traité seulement de manière horrifique, présente généralement un aspect mythique et est souvent incarné par l'irruption ou l'utilisation de la magie⁴ ». Elle représente donc une fiction qui possède à la fois une partie réaliste et une partie merveilleuse. Celles-ci sont plus ou moins proportionnées selon les œuvres. Ainsi, *Requiem pour elfe noir* se construit sur une base réaliste peu développée par rapport à sa part de Merveilleux, alors que *L'Enjamineur*, au contraire, repose sur des éléments réalistes majoritaires et sur un Merveilleux moins important, ce qui fait que chaque œuvre est unique aussi bien en ce qui concerne son histoire que la part de merveilleux et de réel sur laquelle elle se fonde.

¹ André MALRAUX, *La Voix du Silence*, Gallimard, Paris, 1951, p.512.

² « Torsion », *Trésor de la Langue Française informatisé* [en ligne], consulté le 02 février 2015. URL : <http://www.cnrtl.fr/definition/torsion>.

³ Tzvetan TODOROV, *Introduction à la littérature fantastique* (1970), Paris, Seuil, 1971, p.29.

⁴ André-François RUAUD, *Cartographie du merveilleux*, Paris, Gallimard, 2001, p.10.

Verticalité et horizontalité

D'après ces représentations, l'immersion fictionnelle au sein des littératures de l'imaginaire semble suivre une orientation à la fois verticale et horizontale (Figures 2 à 4).

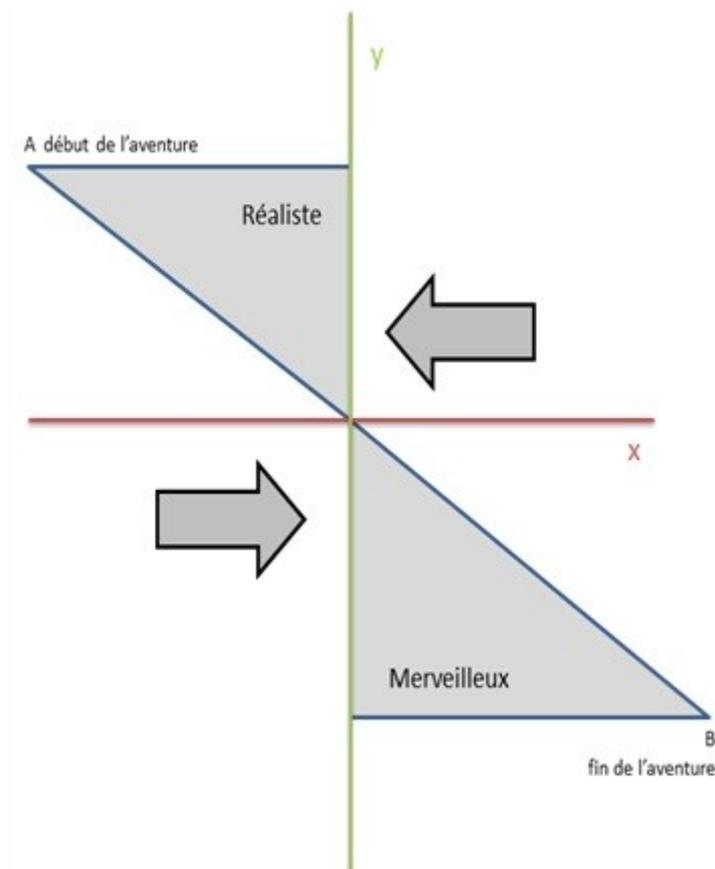


Figure 2 : Torsion Réaliste/Merveilleux

Le cheminement (physique ou symbolique) des personnages qui se rendent dans l'Autre Monde respecte effectivement un tracé qui suit alternativement des axes verticaux et horizontaux. Or, pour Alain Delaunay, la croisée de ces axes symbolise justement l'expérience humaine¹. La croix étant, selon lui, l'archétype du partage, elle exprimerait l'apprentissage reçu par le héros lors de son aventure et motivé par l'opposition des deux univers qu'il côtoie. Pour illustrer cette théorie, nous avons choisi de schématiser la progression d'Alice dans les romans de Lewis Carroll, dans la mesure où les dispositifs de

¹ Alain DELAUNAY, « Vertical & Horizontal », *Encyclopaedia Universalis* [en ligne], consulté le 22 janvier 2015. URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/vertical-et-horizontal/>

l'aventure théorisés par Christian Chelebourg¹ sont également définis sur ces modèles.

Ainsi, comme le note Guy Leclercq les deux passages d'Alice dans les autres mondes se font, le premier par un axe horizontal-vertical – poursuite du Lapin, puis chute dans le terrier (cf. Figure 3) –, et le second par un axe vertical-horizontal – montée sur la cheminée, puis traversée du miroir (cf. Figure 4)².

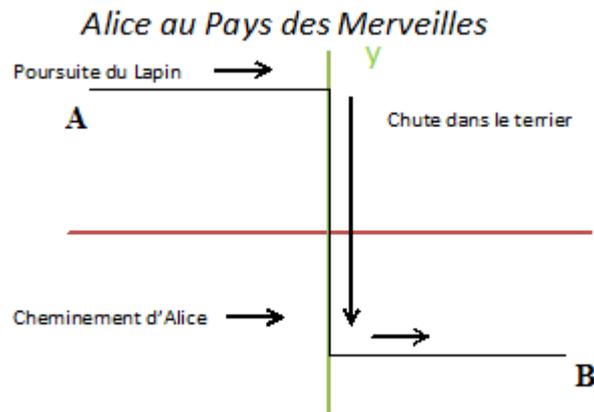


Figure 3 : Traversée vers l'Autre Monde dans *Alice's Adventures in Wonderland*

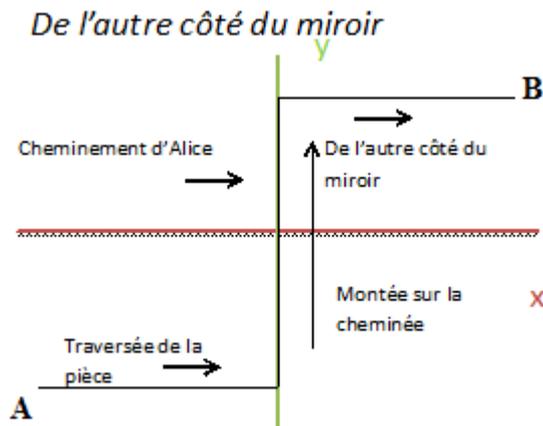


Figure 4 : Traversée vers l'Autre Monde dans *Through the Looking-Glass*

On constate, dans un premier temps, que la quête de l'héroïne se résume par une diagonale qui lie le point A, définissant le départ pour l'aventure, au point B, qui en marque la fin. Cependant, la jeune fille, comme la majeure partie des héros, finit par retourner chez elle. Il

¹ Christian CHELEBOURG, *Les Fictions de jeunesse*, op. cit..

² Guy LECLERCQ, « Une Figure aimée d'Alice : le chiasme », p.19-26, dans Michel MOREL (dir.), *Lewis Carroll, Jeux et enjeux critiques*, Nancy, Presses Universitaires de Nancy, 2003, p.20-23.

peut s'agir d'un retour véritable, comme c'est le cas d'Alice qui rentre à son domicile parental, ou d'un retour plus symbolique lorsque le protagoniste s'établit dans un nouveau lieu grâce à la résolution de sa quête. Quoi qu'il en soit, la situation finale se trouve sur le même plan que la situation initiale (avant son bouleversement), c'est-à-dire qu'elle est stable. Par ailleurs, ce retour à un contexte neutre après le dénouement de la quête est généralement assez rapide – dans le sens où l'auteur ne s'attarde pas dessus – et sans péripétie particulière.

Cette alternance de chutes et d'ascensions qui caractérise son cheminement physique apparaît alors comme une représentation symbolique de l'évolution psychologique du protagoniste au cours de son parcours initiatique. Ainsi, les personnages mis en scène dans les œuvres de fantasy ne suivent généralement pas une route droite et sans embûche. C'est, au contraire, les périples qu'ils subissent qui vont leur donner le statut de héros et leur permettre de réaliser leur quête.

Ces notions d'ascension et de chute rappellent la distinction établie par Gilbert Durand entre les symboles de l'imaginaire appartenant aux régimes Diurne et Nocturne. Le premier rassemble les schèmes ascensionnels et diaïrétiques, les images purificatrices et héroïques, alors que le second réunit les images de mystères et de l'intimité, les quêtes de trésor, du repos et des nourritures terrestres dans une dynamique de descente et de blottissement¹. Autrement dit, le cheminement héroïque apparaît comme la représentation de la pensée de l'Homme qui métaphorise sa conception de l'univers à travers des symboles de l'imaginaire.

Pour en revenir à Alice, il est possible de remarquer que seule l'horizontalité est à chaque fois volontaire pour l'héroïne qui subit la verticalité. Ainsi, dans *Alice in Wonderland*, le narrateur explique : « Le terrier du lapin allait tout droit comme un tunnel, puis il plongeait si brusquement qu'Alice n'eut pas le temps de songer à s'arrêter avant de tomber dans un puits très profond². » La jeune fille choisit donc de poursuivre le Lapin Blanc et cela l'amène à tomber dans son terrier malgré elle, comme le souligne cet extrait. Puis, dans *Through the Looking-Glass*, on peut lire :

Elle avait grimpé sur la cheminée [...] sans trop savoir comment elle y était arrivée. Et, en vérité, le verre commençait à disparaître, tout comme une brume d'argent brillante. Un instant après, Alice était de l'autre côté du miroir, et elle avait sauté avec légèreté dans la pièce du miroir³.

¹ Gilbert DURAND, *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire* (1960), Paris, Dunod, 1984, p.305-306.

² «The rabbit-hole went straight on like a tunnel for some way, and then dipped suddenly down, so suddenly that Alice had not a moment to think about stopping herself before she found herself falling down a very deep well », Lewis CARROLL, *Alice's adventures in Wonderland* (1865), London, Macmillan London Limited, 1975, p.3.

³ « She was up on the chimneypiece [...], though she hardly knew how she had got there. And certainly the glass was beginning to melt away, just like a bright silvery mist. In another moment Alice was through the glass, and had jumped lightly down into the Looking-glass room. », Lewis CARROLL, *Through The Looking Glass* (1872), London, Academy Editions London, 1977, p.12.

Alice décide donc de traverser le miroir en étant contrainte de gravir la cheminée sur laquelle il repose. Toutefois, cette ascension se fait malgré elle puisque le texte précise « sans trop savoir comment elle y était arrivée » (« she hardly knew how she had got there »). Autrement dit, la progression verticale de l'héroïne n'est pas intentionnelle : elle est nécessaire à la poursuite de son cheminement. Mais la jeune fille n'avait envisagé que l'horizontalité de celui-ci.

La verticalité traduit l'idée de chute. Or, ce mouvement, qu'il soit physique ou symbolique, n'est jamais volontaire, comme en témoigne la formule *tomber amoureux*. L'action de chute s'oppose à la plongée qui est pleinement consentie par celui qui l'exécute et, qui plus est, n'est pas totalement verticale, dans la mesure où le mouvement qu'elle suppose suggère une part d'horizontalité. Cette caractéristique illustre l'idée selon laquelle la verticalité est parfois nécessaire à l'aventure puisque les périples du protagoniste sont ponctués d'échecs et de victoires, symbolisés par des chutes et des ascensions. Mais la quête évoque surtout la notion de parcours, traduite par la linéarité du texte que l'on lit, dans notre société, de gauche à droite (même si la succession des lignes nécessite, une fois encore, une certaine verticalité).

Pour Gaston Bachelard, la chute symbolise la connaissance humaine, alors que l'ascension évoque ce qu'il imagine¹. Cela traduit le complexe prométhéen de la volonté humaine qui, au risque de tomber encore plus bas qu'il ne l'est déjà, cherche toujours à s'élever davantage, que ce soit par l'imaginaire, ou encore par les sciences. L'ascension est donc volontaire et incertaine, alors que la chute qui n'est jamais souhaitée demeure assurée. Bachelard explique, en effet, qu'elle est reliée à la rapidité du mouvement, à l'accélération et aux ténèbres², symbolisant dès lors le temps qui passe et qui mène l'Homme malgré lui à une mort certaine. Gilbert Durand³, va également dans ce sens puisque pour lui le motif de la chute est lié à la temporalité en symbolisant d'abord l'entrée dans le monde des vivants *via* la naissance, chute originelle, qui engendre nécessairement la crainte humaine face au temps qui passe et qui mène, irrémédiablement, vers une seconde chute : la mort. Pour l'éviter, les personnages cherchent donc à dépasser les limites de leur réalité pour, par exemple, rejoindre un univers féérique dont la temporalité diffère ou dont les habitants sont immortels.

Ainsi, selon Alain Delaunay, la verticalité suggère l'idée de transcendance⁴, ce qui

¹ Gaston BACHELARD, *L'Air et les songes*, Paris, Corti, 1943, p.108.

² Gaston BACHELARD, *La Terre et les rêveries de la volonté* (1948), Paris, Corti, 2004, p.319-374.

³ Gilbert DURAND, *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, *op. cit.*, p.122-124.

⁴ Alain DELAUNAY, « Vertical & Horizontal », *op. cit.*

illustre, dans la fiction, la sortie d'un personnage au-delà de son domaine de référence et qui instaure une hiérarchie entre les deux mondes de natures différentes qu'il traverse. On retrouve également la notion d'imaginaire céleste qui symbolise, selon Gilbert Durand, la conquête :

Le Ciel, et son symbolisme, est comme l'asymptote imaginaire de ce redressement humain. [...] la « conquête » du Ciel possède une dignité de signification qui dépasse de bien loin la conquête prométhéenne du feu¹.

L'ascension verticale illustre donc la quête qui élève le personnage au rang de héros, mais qui, comme en témoigne la notion d'asymptote, lui permet de tendre vers le statut de divinité, sans toutefois l'atteindre totalement. Comme l'évoque Gaston Bachelard, la valorisation héroïque se traduit donc par la verticalité². Dans les contes traditionnels comme dans la fantasy contemporaine, le héros doit ainsi atteindre son but, réussir sa quête, afin d'être reconnu en tant que tel, ce qui lui permet de s'élever socialement (en devenant roi, par exemple), de devenir un adulte accompli (son parcours initiatique est donc une ascension physique et/ou spirituelle puisqu'elle engendre l'évolution positive du personnage, voire sa croissance), etc.

On l'a vu, la verticalité traduit aussi bien la notion d'ascension que de chute. Or, Gilbert Durand précise que « l'ascension céleste comporte toujours une rupture de niveau ontologique, qui coïncide avec la mort [...] »³. Dans l'imaginaire, la verticalité ne distingue donc pas le haut du bas. Ce pourquoi la mort et la vie, ou encore la réussite et l'échec, y semblent parfois difficilement différenciables. Ainsi, que ce soit dans *Faerie Thriller* (Heliot, 2005) ou encore dans *Féerie pour les ténèbres* (Noirez, 2012), il existe plusieurs univers situés sur différents niveaux de l'axe vertical : il y a la surface où résident les êtres humains, et l'en-dessous qui s'apparente aux Enfers mythologiques où d'autres types de personnages vivent.

Autrement dit, l'horizontalité correspond à l'équilibre et à la stabilité du monde humain, c'est-à-dire le Réaliste où tout est bien défini et contrôlable tant que rien d'autre ne le bouleverse. La verticalité représente quant à elle la dimension transcendantale de ce qui est *autre*, à savoir, le divin et l'au-delà. C'est sur ce plan qu'évoluent les personnages féériques qui viennent bouleverser le quotidien des êtres humains, et c'est donc par leur biais que le vertical modifie le cours de l'horizontal. Cet écart entre les plans explique également que le

¹ Gilbert DURAND, « CIEL symbolisme du », *Encyclopaedia Universalis* [en ligne], consulté le 23 janvier 2015. URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/symbolisme-du-ciel/>.

² Gaston BACHELARD, *L'Air et les songes*, *op. cit.*, p.18.

³ Gilbert DURAND, « CIEL symbolisme du », *op. cit.*.

Petit Peuple soit étranger à certaines considérations humaines : pour assurer leur stabilité, les Hommes ont érigé des lois, mais celles-ci ne concernent pas les êtres féeriques puisqu'ils évoluent sur un autre plan. Le contraste entre les deux mondes est donc mis en exergue lorsque leurs habitants entrent en relation les uns avec les autres puisque, de cette façon, la verticalité du Petit Peuple vient menacer la stabilité des êtres humains.

Or, pour Henri Wallon, « [p]eut-être la notion de la verticale comme axe stable des choses est-elle en rapport avec la station redressée de l'homme, dont l'apprentissage lui coûte tant d'efforts¹ ». L'être humain naît donc incapable de se mettre debout, il est obligé d'apprendre ce geste ce qui fait de la maîtrise de la verticalité une épreuve à part entière. Gaston Bachelard interprète cela en déclarant que « la colonne vertébrale serait comme le fil à plomb vécu dans l'introversión. Elle serait la référence vécue à toute psychologie du redressement, le guide actif qui nous apprend à vaincre intimement la pesanteur² ». Autrement dit, si l'horizontalité est stable, la verticalité a un équilibre instable, c'est-à-dire que la chute peut survenir à la moindre altération, dès le plus infime mouvement. La stabilité verticale se travaille donc et pour la gagner, l'Homme doit parvenir à ne plus craindre la fatalité de sa chute.

Les personnages féeriques peuvent alors représenter ses appuis dans cette démarche dans la mesure où l'ascension verticale semble chez eux une capacité innée. Ainsi, certains d'entre eux sont dotés d'ailes ou sont capables de voler. Pour Gilbert Durand, l'aile est justement l'« outil ascensionnel par excellence³ ». Il s'agit effectivement d'un appendice qui permet à celui qui le possède de s'élever vers le céleste. Et les Fées, quand elles offrent, par exemple, un peu de leur poudre magique à des êtres humains, permettent à ces derniers de s'élever à leur tour en n'ayant plus peur de tomber.

Pareillement, Gaston Bachelard fait le lien entre les motifs de l'élévation, de l'aile, de la flèche, de la pureté et de la lumière⁴. Nous reconnaissons là des archétypes fortement liés aux membres du Petit Peuple. Ainsi, si les Elfes ne sont, le plus souvent, pas ailés, ils sont généralement décrits comme étant purs, lumineux, et ayant l'arc pour outil de prédilection. C'est ainsi le cas des figures elfiques que l'on retrouve d'abord chez Tolkien et qui ont ensuite été reprises par de nombreux auteurs, comme John Lang dans *Le Donjon de Naheulbeuk* ou Jean-Louis Fetjaine dans *La Trilogie des elfes*. Or, pour Gilbert Durand, la capacité de voler et le rôle de l'archer se rejoignent dans la mesure où « [l]e but de l'archer,

¹ Henri WALLON, *L'Évolution psychologique de l'enfant*, Paris, Armand Colin, 1968, p.174.

² Gaston BACHELARD, *La Terre et les rêveries de la volonté*, op. cit., p.340.

³ Gilbert DURAND, *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, op. cit., p.144.

⁴ Gaston BACHELARD, *L'Air et les songes*, op. cit., p.83.

comme l'intention du vol, c'est toujours l'ascension¹ ».

Les personnages elfiques sont également qualifiés de créatures éthérées dans de nombreux ouvrages, comme c'est le cas dans *Quand les Dieux buvaient* où l'on explique, par exemple que le Petit Peuple provient d'un mélange entre des éléments de la Terre et de l'Éther (Dufour, T1, 2001, p.468), substance décrite comme étant instable :

L'Éther était une grosse bulle de magie, grosse à peu près comme un univers [...]. La population féerique qui vivait dans l'Éther recomposait le décor en permanence, selon ses caprices, et le résultat était aussi rassurant qu'un grand huit embarqué sur une montagne russe. (Dufour, T2, 2007, p.345)

L'Éther apparaît donc ici comme un univers aérien, comme le suggère notamment le terme « bulle » qui le qualifie. Mais il s'agit également d'une substance mouvante, comme en témoignent la recomposition du décor et la comparaison avec le « grand huit embarqué sur une montagne russe » qui présentent de façon très imagée l'instabilité de l'élément et de ceux qui l'habitent. Or, selon Gilbert Durand, l'éther est la « substance céleste par excellence² », ce pourquoi elle est liée à l'air et aux créatures aériennes que sont les Fées et les Elfes. Marie-Antoinette Tonnelat explique ainsi :

« Éther », la traduction du mot grec αἴθήρ (de αἴθειν, brûler par le feu), laisse supposer que l'éther était considéré comme parent d'une substance unique, susceptible d'engendrer toutes les autres ou, tout au moins, qu'il s'agissait du plus subtil des quatre éléments³.

L'éther est donc une substance volatile, comme les particules qui s'échappent de ce qui est brûlé par le feu. Sa conception première en tant que substance capable d'en générer d'autres la rapproche des divinités créatrices, et plus particulièrement des figures féeriques. En effet, celles-ci sont également volatiles, c'est-à-dire changeantes, capables de se transformer ou de disparaître rapidement. Leurs origines animistes en font aussi des entités mythologiques primitives qui ont donné naissance à d'autres formes de croyances. Elles sont, enfin, liées aux éléments dont elles semblent évoquer la puissance originelle, celle qui n'a pas été domptée par l'Homme.

L'Éther représente donc ce qui n'est pas maîtrisable, ce dont il est impossible de s'emparer. Dans les fictions, il apparaît tantôt comme un lieu qui serait le monde magique, tantôt comme quelque chose de beaucoup moins précis, semblant ainsi représenter la magie elle-même. C'est notamment le cas lorsque, dans de nombreux textes, l'on qualifie les

¹ Gilbert DURAND, *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, op. cit., p.150.

² *Idem*, p.147.

³ Marie-Antoinette TONNELAT, « ÉTHER », *Encyclopaedia Universalis* [en ligne], consulté le 19 mars 2015. URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/ether/>.

personnages dotés de magie d'éthérés afin de les dissocier des êtres humains qui ne possèdent aucune capacité extraordinaire. C'est ainsi que dans *La Trilogie des Elfes* Jean-Louis Fetjaine semble marquer l'opposition entre les créatures terre-à-terre que sont les Hommes ou les Nains, et les Elfes qui paraissent s'élever au-dessus d'elles par leurs caractéristiques hors du commun : « Les êtres bleus n'aimaient pas les pierres, ni le feu, l'or, les métaux ou les riches tissus, tout ce qui paraissait représenter l'essence même du bonheur aux yeux des citoyens. Sur ce point, les hommes étaient plus proches des nains que de l'éthéré peuple des arbres, [...] ». (Fetjaine, 2008, p.66). Il s'agit par là d'opposer les peuples qui ont une conception matérielle du monde de ceux qui vivent de façon plus spirituelle et qui ont ainsi pu développer des capacités magiques plutôt qu'industrielles.

Pour Pythagore, l'éther est le cœur de la planète dont proviennent les âmes des individus, c'est-à-dire le lieu de l'origine des Hommes et de leur pensée, alors que pour Platon, l'éther serait la partie de la terre purifiée par le feu :

Ce qui vient hiérarchiquement après le feu, c'est l'éther. Il sert à l'âme pour façonner des vivants qui ont pour propriété de contenir en majeure partie la substance même de ce corps. (Platon, *Epinomis*)¹

Il s'agit donc de la matière première transformée par le feu pour permettre la vie. Autrement dit, le brasier purifie la terre en la débarrassant de ce qui empêchait son ascension. Ainsi allégée, la substance qui en découle change d'état et devient aérienne. La pureté est donc la finalité de cette transformation puisqu'elle permet à la matière une évolution positive, et donc, verticale.

Selon Aristote, l'éther serait la matière constitutive des astres. Il s'agit pour lui du cinquième élément qu'il nomme également « premier corps », substance immuable mais sans cesse en mouvement qui permet d'affirmer la transcendance du Ciel². Cela confirme l'hypothèse de l'ascension en tant que dynamique visant au dépassement de soi et permettant d'atteindre la supériorité céleste qui peut, par exemple, être représentée par les créatures éthérées. Dans *La Trilogie des Elfes*, les femmes humaines cherchent à ressembler le plus possible aux Elfes qu'elles prennent pour modèles (Fetjaine, 2008, p.94). Les personnages féeriques peuvent dès lors être perçus comme des canons illustrant la vie sous sa forme la plus pure, idéale. Aristote³ évoque d'ailleurs le rôle de l'éther dans la création du « diaphane »,

¹Platon, *Epinomis* (IV^e siècle av. J.-C.), cité par Marie-Antoinette TONNELAT, in « ÉTHER », *op. cit.*.

²Pierre AUBENQUE, « ARISTOTE », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 19 mars 2015. URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/aristote/>.

³Marie-Antoinette TONNELAT, « ÉTHER », *op. cit.*.

c'est-à-dire la matière laissant passer la lumière, pure, limpide, légère et vaporeuse¹. Or, on a vu précédemment que le diaphane est une caractéristique récurrente dans les descriptions des créatures féeriques.

En outre, les Elfes sont souvent dépeints comme vivant en harmonie avec la nature sauvage qu'ils respectent plus que tout. Ils semblent représenter un mode de vie primitif en totale opposition avec les habitudes humaines contemporaines. Comme on le verra plus tard, la représentation des personnages féeriques dans la fantasy peut donc évoquer le désir de la société de retrouver ses sources, et par ce biais, un mode de vie davantage en accord avec l'univers. Gilbert Durand écrit que « les symboles ascensionnels nous apparaissent tous marqués par le souci de la reconquête d'une puissance perdue, d'un tonus dégradé par la chute² ». Or, si la plupart des protagonistes de fictions partent en quête, c'est bien souvent parce que quelque chose a perturbé la stabilité de leur situation initiale. Il s'agit donc de se relever après avoir chuté. L'ascension apparaît dès lors comme un moyen de corriger ce qui a été dérangé par la chute, puis une volonté de s'élever davantage afin d'empêcher une récurrence.

Cependant, si l'éther est une substance immuable, il peut en être autant des créatures éthérées. Dès lors, celles-ci ne peuvent pas toujours rectifier leurs lacunes afin de se relever de la chute. C'est ce qui est illustré dans *Le Dernier des Elfes* où les personnages elfiques ont été incapables de s'adapter aux mutations du monde, ce qui les a conduits à disparaître définitivement (Lambert, 2003, p.203-204). La chute et l'ascension apparaissent dès lors comme des péripéties visant à mettre à l'épreuve les personnages dans le but de distinguer ceux qui méritent de s'élever au-dessus des autres.

Gilbert Durand explique ensuite que « [c]ette reconquête peut se manifester de trois façons fort voisines et que relie de nombreux symboles ambigus et intermédiaires [...] ». Selon lui :

[...] elle peut être ascension ou érection vers un au-delà du temps, vers un espace métaphysique dont la verticalité de l'échelle, des bétyles et des montagnes sacrées, est le symbole le plus courant. On pourrait dire qu'à ce stade il y a conquête d'une sécurité métaphysique et olympienne.

Le cheminement qui conduit un personnage au-delà des frontières de son monde vers un univers féerique, qui constitue un « au-delà du temps » dans la mesure où la temporalité n'est pas une notion reconnue par les membres du Petit Peuple, lui permet de retrouver la stabilité perdue suite au bouleversement engendré par l'élément déclencheur de sa quête.

¹ « Diaphane », *Trésor de la Langue Française informatisé* [en ligne], consulté le 19 mars 2015. URL : <http://www.cnrtl.fr/definition/diaphane>.

² Gilbert DURAND, *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, op. cit., p.162.

Gilbert Durand poursuit :

Elle peut se manifester, d'autre part, dans des images fulgurantes, soutenues par les symboles de l'aile et de la flèche, et l'imagination alors se teinte d'une nuance ascétique qui fait du schème du col rapide le prototype d'une sublimation de la pureté. L'ange est l'euphémisme extrême, presque l'antiphasse de la sexualité.

Il est ici question du but purificateur de l'ascension. Celle-ci apparaît comme une quête initiatique qui permet au personnage de se construire une nouvelle identité, de se purifier par ses actions héroïques. Si l'ange est une parfaite représentation de la pureté, son homologue féerique n'est autre que le prototype de l'Elfe aérien. En effet, les personnages elfiques possèdent souvent des caractéristiques physiques et morales qui peuvent les rapprocher des figures angéliques, telle que leur grande bonté, leur sagesse et leur beauté surnaturelle, comme c'est par exemple le cas des protagonistes de *La Trilogie des Elfes* (Fetjaine, 2008). Néanmoins, les Elfes sont, dans la fantasy contemporaine, généralement sexualisés ce qui les différencie des envoyés divins. C'est ainsi que le personnage principal de *Requiem pour elfe noir* a des rapports sexuels avec une autre créature féerique (Gregan, 2008, p.193-194). Or, la sexualité évoque la connaissance et la chute puisque ces motifs lui sont liés dans l'épisode biblique du Péché Originel. La représentation moderne des figures elfiques sexualisées témoignerait donc de la vision désabusée de l'Homme vis-à-vis de son existence : prendre conscience de la sexualité féerique c'est perdre de vue la magie de ces créatures au profit d'une explication rationnelle et apoétique du monde. C'est le complexe de Peter Pan tel que Loisel le développe très bien dans sa bande dessinée, à savoir une peur de la sexualité liée à celles de la temporalité et de la fatalité de la chute mortelle qu'elles amènent (Loisel, 1990-2004).

Gilbert Durand évoque ainsi l'idée selon laquelle « [l]a pureté céleste est donc le caractère moral de l'envol, comme la souillure morale était le caractère de la chute, [...] ¹ ». Autrement dit, il est possible de concevoir l'ascension comme une élévation des mœurs, alors que la chute pourrait être considérée comme le symbole de l'avilissement de la vertu.

La troisième manifestation de la conquête ascensionnelle d'une puissance perdue est développée de la sorte par Gilbert Durand :

Enfin, la puissance reconquise vient orienter ces images plus viriles : royauté céleste ou terrestre du roi juriste, prêtre ou guerrier, ou encore tête et cornes phalliques, symboles au deuxième degré de la souveraineté virile, symbole dont le rôle magique met à jour les processus formateurs des signes et des paroles².

¹ *Idem* p.148.

² Gilbert DURAND, *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, op. cit., p.162.

Il s'agit cette fois pour le personnage de s'élever pour atteindre un niveau supérieur à son état initial. La quête héroïque devient conquête d'une reconnaissance héroïque pour le protagoniste qui, admis en tant que tel, gagne du pouvoir. Son ascension peut donc être sociale, comme physique ou spirituelle, mais elle lui permet toujours de s'élever au-dessus des normes qui jusque-là régissaient sa vie. Davantage de possibilités lui sont offertes, ce que traduit, par exemple, le voyage d'un personnage vers un univers féerique où il découvre les capacités de la magie.

Autrement dit, la verticalité peut apparaître comme la finalité de toute quête héroïque. Si celle-ci n'est pas toujours volontaire, elle force ainsi le protagoniste à se surpasser pour atteindre son but qui consiste en une amélioration de sa situation, c'est-à-dire en une évolution positive qui s'illustre par une ascension concrète ou symbolique. La verticalité met donc, d'une part, en danger la stabilité de l'horizontalité que constitue le quotidien *banal* des Hommes, mais elle leur permet, d'autre part, d'améliorer leur situation en rehaussant leurs conditions.

La croisée des axes vertical et horizontal correspond à l'archétype de la totalité qui unit l'Homme et le Céleste. Elle représente donc le monde dans son ensemble, c'est-à-dire un univers construit sur des bases verticales et horizontales, où résident des êtres humains et des entités qui leur sont supérieures. C'est ce qu'évoque *Chronique du soupir*, roman dans lequel le monde est régi par une source magique que l'on appelle *la Fée primordiale* et qui s'apparente à la Déesse-Mère des croyances celtiques. Elle est le centre du monde et d'elle émanent des lignes de force magiques appelées *Les Verticales* qui mènent jusqu'aux étoiles où il est possible de rejoindre d'autres Fées primordiales. Cerne, l'un des personnages, explique alors que :

Fées et hommes vivaient en harmonie. Nos ancêtres bâtirent des temples et des cités autour des Verticales. Ils les honorèrent, ils écoutèrent le murmure des dieux. Jusqu'au jour où ils voulurent aller encore plus loin, où ils voulurent jouer des Verticales comme des cordes d'un instrument. Ils ont voulu *asservir* les Fées primordiales. [...] La Fée primordiale, *notre* Fée primordiale, n'a pas eu le choix. Elle a rompu les Verticales, elle s'est mutilée pour empêcher les hommes de la contrôler et à travers elle, les autres Fées primordiales. [...] A ce moment-là, notre cœur n'existe plus. En tant qu'organe, du moins. C'est une fée, désormais, qui siègera à la place du cœur. Pour que l'on puisse vibrer avec la vie qui imprègne les lignes. (Gaborit, 2012, p74-76)

Les Verticales correspondent aux divinités qui dirigent comme des marionnettistes l'existence des êtres humains. La métaphore peut ici être interprétée comme illustrant l'évolution de la foi humaine, dans la mesure où les Hommes, ayant par le passé cherché à dépasser leurs dieux,

n'ont aujourd'hui plus personne pour les guider de l'extérieur, cette fonction étant désormais intégrée à leur personne par le biais du cœur qu'ils ont perdu et qui a été remplacé par une petite divinité. On retrouve l'aspect transcendantal de la verticalité qui pousse l'être humain à se dépasser, que ce soit par une croyance en une religion ou en sa propre personne.

Dans *Féerie pour les ténèbres*, on retrouve également l'idée d'un lien entre le vertical et l'horizontal. Les deux plans s'y rejoindraient en un point symbolisant la pensée à l'état pur, c'est-à-dire un lieu au-delà du concret où l'on pourrait concevoir les choses d'une tout autre façon. C'est ce dont témoigne cette description : « A l'ouest, [...] là où les horizontales deviennent des verticales, là où le bruit blanc des consciences se précipite tel le bourdon sur la fleur, [...] ». » (Noirez, T.1, 2012, p.469). Cet extrait évoque un point se situant à l'Ouest, où se confondraient la verticalité et l'horizontalité et où tendraient à se rendre les esprits des Hommes. Or, Bruno Delaroche écrit dans sa thèse :

L'homme, cherchant à expliquer le cycle quotidien du soleil, a souvent associé l'ouest non seulement à la mort, mais également à l'immortalité, car depuis l'ouest le soleil continuait son voyage apparemment souterrain pour se lever à nouveau à l'est¹.

Ainsi, l'Ouest est l'une des quatre directions terrestres, elle appartient donc au plan horizontal dont elle détermine une orientation spatiale. Mais sa symbolique fait de ce point cardinal un lieu de transition entre le plan rationnel humain et un au-delà ouvrant sur d'autres possibles que l'on ne peut être certain de maîtriser. Dans cette autre dimension, les normes et lois qui régissent le monde diffèrent totalement du réel, ce pourquoi les horizontales peuvent y devenir des verticales et inversement. Se diriger vers l'Ouest, c'est ce que font Frodo, Bilbo et certains de leurs compagnons qui empruntent un navire à la fin de *The Lord of The Rings*. Il s'agit pour eux de cheminer vers le bout de leur sagesse qui coïncide avec la fin de leur existence. Autrement dit, l'Ouest correspond à la finalité d'une quête concrète ou spirituelle menée sagement, ce que confirme l'expression « là où le bruit blanc des consciences se précipite tel le bourdon sur la fleur ». Le blanc symbolise tout ce qui relève du transcendantal, c'est-à-dire la pureté, la virginité, l'innocence, etc. L'image du bourdon qui butine évoque quant à elle le besoin instinctif de tirer le meilleur de ce qui se présente à soi. C'est donc à l'Ouest que les esprits s'élèvent pour quitter l'horizontalité basique de l'humanité et rejoindre la verticalité des consciences supérieures.

Mais il existe d'autres directions terrestres et toutes les transitions entre les mondes situées sur un plan horizontal ne sont pas nécessairement orientées vers l'Ouest. Ainsi, la

¹ Bruno DELAROCHE, *Mythologie et inspiration chrétienne chez Tolkien*, thèse de doctorat sous la direction de François LOMBARD, Nantes, 1984, p.157.

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

Ainsi, dans la série de romans *Leïlan*, la frontière qui sépare les deux univers n'est franchie qu'en un seul et unique pas, comme en témoigne cet extrait :

La brume se dissipa entièrement et un soleil de midi brûla les yeux du jeune homme. Il était déjà en Leïlan, il avait l'impression d'avoir franchi un monde. L'odeur des marécages et des reptiles avait disparu comme un souvenir fugace, alors qu'il la sentait un pas avant... Il n'y avait plus que trois mouches perdues autour de lui. Il se trouvait sur un haut plateau. Aucun danger ne semblait devoir surgir. Les Brumes Infernales se résumaient à un voile blanc derrière lui. Le contraste était saisissant avec le paysage qu'il pouvait embrasser. (Ségura, T1, 2002, p.22-23)

Cette description confirme l'idée selon laquelle le passage vers l'Autre Monde est un seuil franchissable en une seule enjambée. Mais cette simplicité contraste avec les modifications opérées par le changement brutal d'univers. Grâce à ses sens, le protagoniste se rend compte qu'il est entré dans un monde qui diffère de celui dont il vient. Cette image du pas unique qui sépare deux univers totalement dissemblables l'un de l'autre illustre cependant leur proximité relative : s'ils sont concrètement différenciés et s'ils ne fonctionnent pas de la même façon, ils n'en restent pas moins liés l'un à l'autre comme en témoignent la porosité des frontières et, surtout, le faible écart qui les séparent.

C'est ce que montre également *La Sève et le Givre* où il est expliqué que les cours de fées d'Hiver « ne se tiennent que d'un pas écartées des frontières de l'Ombre [...] » (Silhol, 2002, p.24). Là encore l'image exprime la proximité entre deux mondes qu'*a priori* tout distingue, ce qui peut, d'une certaine manière, remettre en cause la notion de frontières dans le sens de limites non ou difficilement franchissables.

La quête héroïque se constitue de victoires et d'échecs qui peuvent être illustrés concrètement ou symboliquement par des ascensions et des chutes qui ponctuent le parcours

du protagoniste. Toutefois la finalité de la quête est la progression du personnage et de sa situation. Et qu'il œuvre pour une évolution personnelle ou pour celle d'un peuple, d'un pays ou pour une idéologie, son parcours lui permet nécessairement de s'élever grâce à l'expérience qu'il en retire.

On pourrait ainsi représenter par un schéma de ce type la progression de la quête héroïque :

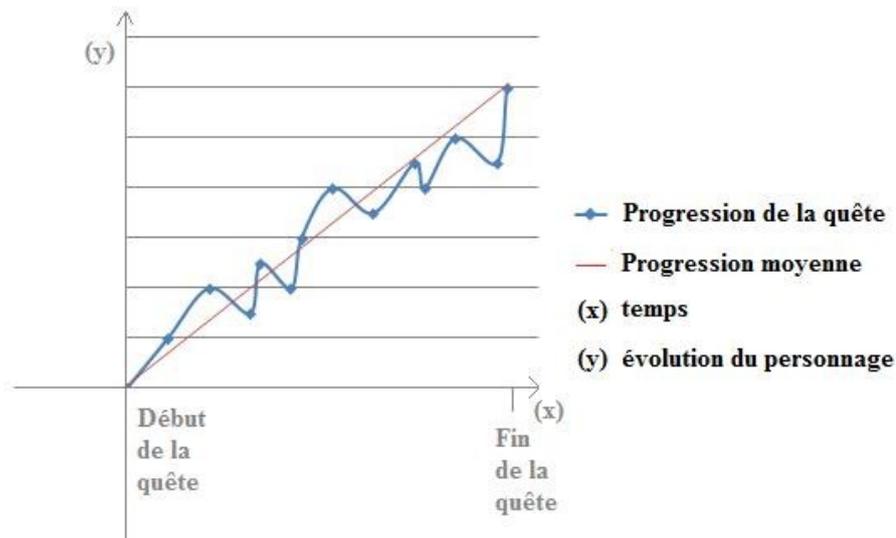


Figure 5 : Modèle pouvant représenter de façon arbitraire la progression de la quête héroïque dans les fictions

Est représenté sur ce schéma un exemple de la progression de la quête héroïque en fonction de l'évolution du personnage au cours du temps. On constate que si le mouvement n'est pas régulier car les péripéties qui le ponctuent en freinent parfois l'évolution, la progression moyenne est, elle, toujours positive. Elle représente une diagonale qui lie le début et la fin de la quête, illustrant ainsi une ascension globale.

Si l'on prend l'exemple de *Le Livre des étoiles* (L'Homme, 2007) pour décrire ce schéma, il est possible de l'analyser de la sorte : le point zéro représente l'*incipit* de l'œuvre, c'est-à-dire la présentation d'un jeune garçon qui a une vie des plus banales. Le second point pourrait symboliser le moment où le personnage découvre qu'il est doué de magie, ce qui représente une première progression dans la mesure où de nouvelles possibilités s'offrent désormais à lui, l'élevant au-dessus de la normalité horizontale. Le troisième point marquerait alors le début de son initiation à la magie qui lui permet de découvrir ses pouvoirs et

d'apprendre à les utiliser. Le quatrième point marque, par une progression négative, la première péripétie, à savoir l'enlèvement d'Agathe. Le point qui suit symbolise dans ce cas le sauvetage victorieux de la jeune fille. S'en suivent d'autres péripéties qui finissent toutes par la victoire du protagoniste. Au final, Guillemot est reconnu par les siens en tant que héros ce qui l'élève au-dessus de son statut initial de jeune garçon comme les autres, que ce soit par la bravoure dont il a fait preuve, les capacités magiques qu'il s'est découvertes, ou encore l'expérience acquise au cours de ses aventures.

Dans cette quête, l'immersion fictionnelle de Niveau 2 apparaît, d'une part, à travers les voyages de Guillemot entre le pays d'Ys – son monde de référence –, le monde Incertain et le monde des Hommes où il se rend tour à tour. D'autre part, elle apparaît par l'entrée du personnage dans l'univers de la magie grâce à ses pouvoirs et à ceux des autres personnages qu'il rencontre. En effet, même lorsqu'il ne quitte pas concrètement l'univers dans lequel il a grandi, la magie l'en éloigne par le fait qu'elle n'appartient initialement pas à ses normes.

L'évolution du personnage est, enfin, illustrée par une progression diagonale, c'est-à-dire, à la fois verticale et horizontale, croisée des axes qui, rappelons-le, évoque l'expérience humaine. Il s'agit ici de représenter l'évolution individuelle du jeune garçon.

Autrement dit, les notions de verticalité et d'horizontalité semblent à la base de la conception humaine de toute chose. Ainsi, l'être humain est en constante quête de stabilité et pour ce faire, il a besoin d'avoir l'impression de tout maîtriser en érigeant des lois, en mesurant et en définissant tout ce qui l'entoure. Il essaye aussi de comprendre ce qui le dépasse en cherchant des explications scientifiques ou métaphysiques au moindre phénomène. Cela transparaît à travers son imaginaire qui lui permet d'exprimer ou de compléter sa conception de l'univers qu'il base sur des certitudes telles que les mouvements lunaires et solaires ou l'évolution du temps. Ces concepts n'existent que pour lui, ce pourquoi les créatures qui résident sur d'autres plans vivent en-dehors de ces considérations.

La verticalité et l'horizontalité peut donc représenter la géographie humaine, l'évolution temporelle, physique et spirituelle des personnages. La modification de leur perception est également un marqueur du changement de monde et d'un niveau supérieur d'immersion fictionnelle.

- Des frontières incertaines

L'existence d'une frontière qui permet aux deux réalités de communiquer établit donc des liens entre elles. Il s'agit, entre autres, de comprendre ce qui les différencie, les rassemble ou les oppose. L'Autre Monde sur lequel s'ouvre la frontière peut souvent être considéré comme étant une autre version de celui-ci. Qu'il s'agisse d'un univers sur lequel le temps a une emprise différente, ou d'une dimension dans laquelle les choses sont inversées, il y a généralement un lien plus ou moins important entre le monde de référence du protagoniste et celui dans lequel il se rend.

Il peut, par exemple, s'agir d'un lien onirique qui fait voyager le protagoniste vers un autre monde par le biais de ses rêves ou de son imaginaire. C'est par exemple le cas d'Alice qui, dans l'œuvre de Lewis Carroll, souhaite échapper à son ennui : Christian Chelebourg explique alors que Wonderland est une « alternative à la littérature sérieuse » et que la fantaisie carrollienne « s'offre aussi comme une parenthèse dans l'espace-temps référentiel¹ », faisant ainsi du pays imaginaire une pause dans le présent réaliste de l'héroïne. Le lien entre les deux mondes entre lesquels voyage le protagoniste des œuvres féeriques peut également être initiatique dans la mesure où le passage d'un univers à l'autre permet au personnage de se redécouvrir en visitant le Tout Autre (voir *infra* p.518 et suivantes). Enfin, on peut également évoquer un lien *lacunaire* entre les différentes dimensions présentées dans les œuvres lorsque le héros vient chercher ce qui lui manque dans l'autre monde, qu'il s'agisse d'un objet, d'une personne ou d'une notion abstraite. Quoi qu'il en soit, il est possible de constater que ces différents types de liens qui unissent les divers niveaux de réalité présents dans les œuvres sont tous attachés à la réalisation de la quête : il apparaît nécessaire aux protagonistes de changer de référentiel afin d'atteindre leur but, comme si le voyage entre les mondes n'était qu'une modification de la focalisation héroïque lui permettant de comprendre le fonctionnement de son propre univers – qu'il s'agisse de son monde physique à proprement parler ou de son Moi interne.

Parfois, ces deux réalités ne se distinguent pas facilement l'une de l'autre d'un point de vue géographique dans la mesure où elles semblent appartenir au même plan. C'est le cas lorsque l'univers féerique se situe sur Terre. Dès lors, l'Autre Monde peut être un lieu précis, tel qu'une forêt ou une grotte, mais il peut aussi être plus symbolique, comme lorsque les créatures féeriques surgissent à des moments précis. Ainsi, dans *L'Enjamineur* (Bordage, 2009-2011), le Petit Peuple est fortement lié à la forêt qui apparaît alors comme une sorte de

¹ Christian CHELEBOURG, *Les Fictions de jeunesse, op. cit.*, p.54.

monde second interne à l'univers terrestre. C'est aussi le cas dans *La Somme des rêves* (Dau, 2012) où les Fées sont les gardiennes de la forêt bleue. De même, dans *Quand les Dieux buvaient*, les Fées utilisent les réseaux de télégraphe, puis d'Internet pour continuer de vivre sur Terre (Dufour, T1, 2008, p.409-10).

Dans « Le Veilleur du Crépuscule », bande dessinée extraite de *Le Grimoire du petit peuple*, une mère explique à son fils qu'il est dangereux de jouer de la musique à la tombée de la nuit du premier mai dans la mesure où il s'agit du moment précis pendant lequel les Fées traversent la frontière entre les deux mondes :



Mise en garde d'une mère à son fils (Dubois, T1, 2004, p.6).

Les créatures féeriques sont ici présentées comme apparaissant dans des conditions très précises ce qui confirme leur lien avec les phénomènes rituels également issus de la tradition populaire : comme eux, l'imaginaire féérique dispose d'une dimension sacrée, et comme eux, il suit un processus défini précisément afin de fonctionner. Par ce rapprochement, il semble possible d'établir l'hypothèse selon laquelle la féerie symboliserait une démarche sociale ou individuelle inconsciente, c'est-à-dire qu'elle serait une manifestation imagée du caractère mystique de certains comportements humains. En cela, la Féerie serait interne à notre univers, voire interne à notre personne.

Autrement dit, l'Autre Monde peut être considéré comme étant une partie de l'univers de référence. Le monde féérique en serait donc constitutif, au même titre que les règnes animal,

végétal ou minéral. Cela coïnciderait avec l'idée que la littérature féerique propose à son lectorat, à travers les thématiques et les problématiques qu'elle aborde, une réflexion censée aboutir à une meilleure compréhension de soi et du monde. Christian Chelebourg note ainsi que les scénarios qui font voyager les protagonistes vers un monde merveilleux répondent aux angoisses des lecteurs « face à la vie, aux changements, aux drames de l'existence ». Il justifie la prédominance des fictions de l'imaginaire dans le corpus en émettant l'hypothèse selon laquelle ce type d'ouvrages favorise « ces procédés narratifs qui, tout à la fois, appuient la signification des intrigues et en euphémisent la portée effective¹ ».

D'autres fois, l'univers merveilleux a un lien beaucoup moins direct avec le monde de référence. Il peut s'agir d'un monde parallèle simplement raccordé à la Terre par des points précis comme c'est le cas dans *Galymède, fée blanche, ombre de Thym*. Dans ce roman, le narrateur explique que pour se rendre en Féerie, il faut franchir l'une des portes que constituent les lieux terrestres liés à des légendes. Il ajoute ensuite :

[...] d'une, les portails n'apparaissent que la nuit (magie oblige) ; de deux, ils ne possèdent pas tous la même forme et, de trois, ils sont, la plupart du temps, surveillés par un gardien. [...] la tradition voulait qu'on se plonge dans la Source au terme d'un jeûne de trois jours et trois nuits. (Fierpied, 2012, p.45-46)

Ce qui compte ici ce n'est pas tant le lieu de passage en lui-même mais le caractère spirituel que nécessite la traversée. La légende liée à un lieu induit la notion de foi, puisqu'il faut adhérer à l'histoire pour donner de l'importance à un endroit particulier et pour le reconnaître en tant que porte donnant accès sur un autre monde. Cela est accentué par le rituel qui consiste à jeûner ou à convaincre le gardien d'ouvrir le portail. Il s'agit là de se montrer digne de la traversée, mais surtout, cela se rapproche des rites religieux. Or, il faut rappeler que si le caractère mystique des créatures féeriques semble avoir disparu des ouvrages étudiés, elles n'en restent pas moins les descendantes de personnages issus de différentes mythologies parfois encore vivaces dans certaines régions. C'est notamment le cas en Islande où, comme le rapporte, par exemple, un article du journal *Le Figaro* du 30 décembre 2013, 62% des habitants ont foi en l'existence des Elfes, contraignant quelques fois les autorités à suspendre des projets de construction risquant de détruire leur habitat².

Les ouvrages envisagent justement quelques fois ce qu'aurait été notre monde si ces croyances ancestrales avaient perduré avec davantage de vigueur, ou quel pourrait être le

¹ Christian CHELEBOURG, *Les Fictions de jeunesse, op. cit.*, p.79.

² Sophie LEGRAS, « Islande : des Elfes barrent l'autoroute », *Le Figaro* [en ligne], 30 décembre 2013, consulté le 17 janvier 2016. URL : <http://www.lefigaro.fr/culture/2013/12/30/03004-20131230ARTFIG00411-islande-des-elfes-barrent-l-autoroute.php>.

visage de notre civilisation si elles s'étaient avérées exactes. Ainsi, *Le Paris des Merveilles* place son décor dans un Paris « qui n'exista jamais tout à fait » (Pevel, T1, 2003, p.7), c'est-à-dire une ville merveilleuse qui aurait pu être Paris, ou Paris telle qu'elle aurait pu être si elle avait évolué différemment. Pareillement, dans *Quand les Dieux buvaient*, on apprend que les personnages féeriques que l'on retrouve dans les contes de fées vivaient à l'époque où la Terre était plate (Dufour, T2, 2009, p.332). Cette précision évoque une époque passée où l'on voyait le monde autrement. Cela témoigne du lien qui existe entre foi et réalité : si l'on croit en quelque chose, elle devient vraie pour nous, même si dans les faits, elle ne l'est pas. Effectivement, lorsque les Hommes étaient certains de la platitude de la planète, sa rotondité, bien qu'*a priori* effective, perdait sa condition d'hypothèse envisageable. A cette époque, l'on croyait également en l'existence d'entités féeriques. Le fait de considérer que la Terre était réellement plate parce que les Hommes le pensaient, permet au narrateur d'affirmer que les créatures merveilleuses existaient également. On peut ici se rapporter à la philosophie de l'être au monde, notamment développée par Heidegger : toute parole sur le monde impliquant, selon lui, l'être¹, la remise en question ou le brutal changement de conception du monde pourrait alors signaler une remise en cause de l'Homme par l'Homme lui-même. Présenter un monde plat, peuplé de créatures féeriques rend compte d'une humanité encline à la rêverie et gouvernée par l'imagination, quand un monde dont on a prouvé la rotondité illustre une société dirigée par les sciences, qui sont aussi son seul moyen de s'émerveiller, comme le suggère le déplacement des personnages du terrestre au virtuel. Se plonger dans un univers qui met en scène ces créatures par le biais de la fiction ou du voyage d'un personnage vers ce lieu, permet donc à l'auteur de faire comme si le temps n'avait pas d'emprise, comme s'il n'avait pas permis aux êtres humains de modifier leur perception du monde et leurs croyances.

Or, on a vu que la temporalité en Féerie était différente de celle régissant le monde de référence. Le temps s'y écoule plus vite ou plus lentement, il n'y est pas forcément linéaire ou régulier. C'est grâce à cela que de nombreuses possibilités s'offrent aux personnages qui s'y rendent : ils vont pouvoir y faire l'expérience d'une vie sans vieillir ou découvrir leur monde à une autre époque.

Cette thématique était déjà développée par les légendes traditionnelles puisque l'on retrouve des lieux atemporels – non soumis à la temporalité – dans les récits arthuriens où les Fées emprisonnent les enchanteurs et les chevaliers dans des prisons sur lesquelles le temps n'a pas d'emprise. D'ailleurs, dans *Quand les Dieux buvaient* il est fait référence à ces trous

¹ Martin HEIDEGGER, *Le Concept de temps* (1924), dans *Cahiers de l'Herne*, n°45, 1983, p.40.

d'air qui isolent du temps qui passe dans les récits arthuriens (Dufour, T2, 2009, p.301). On retrouve également ce phénomène dans les contes de fées tels que *La Belle au bois dormant* dont l'héroïne est endormie pendant un siècle sans subir les ravages du temps. Enfin, il s'agit également d'un motif récurrent dans les ouvrages contemporains : on le retrouve ainsi dans *Le Grimoire du petit peuple* où un jeune homme revient dans son village peu après avoir été enlevé par les Fées, mais le temps ayant passé beaucoup plus rapidement sur Terre, il ne découvre qu'un tas de ruines (Dubois, T1, 2004, p.9). De même, dans *Galymède, fée blanche, ombre de Thym*, deux enfants, Canopée et Orage, ont disparu suite à un sort lancé par leur mère afin de les protéger et n'ont réapparu que bien des années plus tard. Ils expliquent alors : « C'est comme si notre temps avait été suspendu pendant que le flot normal des événements avait continué à s'écouler. » (Fierpied, 2012, p.212-213). Autrement dit, en Féerie tout est possible, y compris ce qui ne pourra jamais l'être dans le monde réel, à savoir la maîtrise du temps.

Qu'elle soit concrète ou non, qu'il s'agisse d'un dessin, d'une porte, d'une forêt ou d'une introspection, la frontière entre le monde réaliste et le monde merveilleux à proprement parler permet donc aux personnages qui la franchissent d'oublier à leur tour les normes et les lois qui régissent leur propre univers afin de s'ouvrir à des possibilités d'un autre ordre. Les deux mondes diffèrent à tel point qu'il est parfois difficile de déterminer si la nouvelle réalité peut s'enchâsser dans la précédente ou si elle appartient à un autre ensemble de références.

Cependant, cette frontière n'est pas toujours très nette : dans les ouvrages qui commencent leur récit dans un univers déjà féerique, il semble ne pas y avoir de rupture entre le monde de référence du personnage principal et une autre réalité vers laquelle il se rendrait. Or, cette rupture existe, mais elle est d'un autre ordre. Ainsi, lorsque le récit est introduit par un contexte merveilleux, cela n'empêche pas les protagonistes de voyager dans un autre univers. Le monde de référence peut, par exemple, être un univers féerique et l'Autre Monde être, quant à lui, réaliste, ou également merveilleux. Pareillement, il est possible qu'un personnage féerique séjourne dans le monde Réaliste et accompagne d'autres personnages ou le lecteur *via* le texte dans une autre réalité. C'est le cas dans *Galymède, fée blanche, ombre de Thym* (Fierpied, 2012) dont l'héroïne vit parmi les Hommes mais est amenée à se rendre en Féerie.

Dans *Requiem pour elfe noir* (Gregan, 2008), le récit se déroule aussi dans un univers féerique. Cependant, des créatures arrivent dans le Ghetto depuis un autre lieu dont on ne sait rien, si ce n'est qu'il faut un bateau pour s'y rendre. Le but du personnage principal est de traverser le désert pour tenter de retrouver les êtres humains qui ont quitté les lieux.

Autrement dit, l'immersion dans un autre univers ne s'effectue pas nécessairement d'un monde réaliste vers un monde féerique, et elle n'est pas non plus forcément racontée dans le texte : elle peut apparaître au travers des pensées, des rêves et des paroles des personnages qui projettent de s'y rendre ou qui s'y sont déjà rendus. C'est également le cas dans *Requiem pour elfe noir* où les songes du héros lui permettent de quitter son univers pour retrouver un autre monde, ou plus exactement, une version passée de celui-ci. A travers ce phénomène, sont représentées deux époques en tout point opposées dans la mesure où le présent illustre une apocalypse, un monde en dépression où tout est sombre et délabré et où les personnages n'ont plus de raison d'être, quand le passé apparaît comme un univers enchanté, merveilleux et lumineux dans lequel fleurissent de nombreuses fleurs et où les êtres féeriques exaltent de bonheur (Gregan, 2008, p.45). La fracture entre ces deux versions du monde est accentuée par la structure du texte qui sépare les rêve du reste du récit par des astérisques et une écriture italique qui signalent le changement de registre. Le vocabulaire employé n'est également pas le même dans ces sections du roman : les champs lexicaux du bonheur, de la beauté et du plaisir s'opposent aux sentiments négatifs décrits dans le reste du texte. La graphie de certains termes montre quant à elle qu'il s'agit d'une époque révolue qui ne reviendra jamais, comme en témoigne la formule « Nous ne faisons plus qu'un avecque la forêt » dans laquelle l'emploi de la préposition sous sa forme ancienne marque une rupture temporelle. Il s'agit également d'une paragoge souvent utilisée dans les œuvres poétiques et qui pourrait ici insister sur l'écart entre la beauté lyrique de la période passée et l'horreur du présent avec lequel elle s'oppose. Dans ce cas, l'immersion fictionnelle de Niveau 2 est de l'ordre du symbolique car elle n'est pas effective dans le récit : c'est par le souvenir, par le rêve qui constitue une mise en abyme rhétorique que le protagoniste retrouve une période passée dont il est nostalgique.

Ce procédé d'immersion symbolique concerne aussi les fictions dans lesquelles le narrateur formule significativement le changement de niveau d'immersion : par son implication dans la diégèse, il joue alors le rôle d'intermédiaire entre les mondes. Ainsi, dans *La Sève et le Givre*, les adresses au lecteur et les prises de position du narrateur créent un palier intermédiaire entre le Niveau 0 et le Niveau 2 d'immersion, c'est-à-dire entre l'univers du lecteur et celui des personnages féeriques. Le Niveau 1 représente alors le récit formulé par le narrateur, il transporte le lecteur par son biais dans une atmosphère de contagion dans laquelle il peut échanger avec le conteur. C'est ce dont témoigne cet extrait de *La Sève et le Givre* : « Il y a toujours (je [narrateur] peux le certifier, moi qui les connais bien), quelque chose d'obscur même chez la plus brillante des fées. » (Silhol, 2002, p.43). Grâce à ce

commentaire, une distanciation se crée entre le narrateur et sa narration, ce qui permet au lecteur de prendre à son tour de la distance vis-à-vis des faits qui lui sont racontés.

On retrouve quelque chose de similaire dans *Le Dernier Roi des elfes* (Huguet, 2010) : le roman se divise en deux niveaux de narrations distincts : le récit à proprement parler, c'est-à-dire la partie qui raconte la guerre entre les Hommes et les Elfes, et le paratexte constitué de l'Avant-propos, de l'Épilogue et des notes en début de chapitres. Ces éléments dissociés de l'histoire principale permettent de la contextualiser et de la compléter avec, principalement, des explications sur le mode de vie des créatures elfiques. Ce procédé crée également une distanciation entre le récit et le lecteur puisque le narrateur devient à la fois conteur et instructeur – dans le sens où il présente les mœurs des Elfes à la manière d'un documentaire. La séparation de ces deux rôles est d'ailleurs accentuée par la mise en page qui définit une typographie particulière à chacune de ces fonctions. Se met également en place un niveau d'immersion fictionnelle intermédiaire entre le Niveau 0 du lecteur et le Niveau 2 de la Féerie. Les interférences entre ces deux niveaux placent alors le lecteur dans une position de juge vis-à-vis des faits qui lui sont racontés et qu'il est en mesure d'interpréter grâce aux indications supplémentaires que lui confère le paratexte.

Dans *Le Dernier Roi des elfes*, il est également possible d'établir une fracture entre le monde des Hommes et celui des Elfes, même s'ils existent sur la même planète. En effet, les deux peuples sont en guerre et le narrateur explique les différences qui les opposent, illustrant ainsi l'écart entre ces deux civilisations. Finalement, elles vivent sur le même plan, mais leurs modes de vie diffèrent à tel point qu'elles semblent appartenir à deux univers très éloignés l'un de l'autre. On retrouve la même chose dans *Magies secrètes* où la féerie existe dans le monde de référence tout en étant soumise à une législation (Jubert, 2012, p.56). Celle-ci témoigne d'une tentative humaine de limiter les possibilités magiques : les Hommes y cherchent à détruire la magie, créant ainsi une fracture entre leur monde et celui des créatures féeriques qui y résident. D'ailleurs, une forme de ségrégation est mise en place par les humains afin d'écarter les êtres féeriques de leur société. Il existe, par exemple, des magasins réservés aux Hommes et d'autres au Petit Peuple, ou aux deux sortes d'individus. Pareillement, la *Revue des deux mondes* y est présentée comme une publication commune aux deux civilisations, ce qui illustre la volonté de différencier humanité et féerie comme s'il s'agissait de deux mondes distincts. C'est là le souhait du maître de la ville, Obéron III, dont l'ancêtre a pourtant fait construire une arche permettant de faire communiquer les deux univers et ainsi faire de sa ville un lieu de refuge pour les êtres féeriques. C'est ce qu'explique le narrateur en notes de bas de page :

L'arche avait été voulue par Obéron I^{er} pour servir de passage entre son monde et celui de la Féerie. Comme nous l'avons déjà rapporté, cette entreprise échoua. Après la mort de l'empereur, il fut question d'y déplacer sa dépouille. Projet abandonné, là aussi. La porte pouvait s'ouvrir à tout moment et son corps être emporté dans un autre plan de la réalité, ce qu'Obéron III refusait d'envisager. (*idem*, p.112)

Il existe donc bel et bien deux mondes appartenant à des plans différents de la réalité : celui des Hommes et celui des créatures féeriques. Cependant, l'univers appartenant aux êtres humains peut lui aussi être divisé en deux, dans la mesure où les personnages merveilleux qui y ont immigré sont désormais rejetés, créant dès lors une scission dans la société. Ce niveau d'immersion peut donc aussi bien être interne au premier, lorsqu'il est davantage de l'ordre du symbolique, c'est-à-dire qu'il n'est pas physiquement différencié du précédent, tout comme il peut diviser deux plans de réalité distincts, à savoir un premier univers de référence et un second qui apparaît comme appartenant à une autre dimension.

Dans d'autres œuvres où le récit se déroule dès l'*incipit* dans un univers féerique, les protagonistes se rendent dans un autre lieu afin de réaliser leur quête. C'est par exemple le cas dans *Le Donjon de Naheulbeuk* où, comme le titre l'indique, les aventuriers doivent entrer dans un donjon afin d'y quérir une statuette (Lang, 2001, saison 1). C'est alors le changement de décor qui fait office de niveau d'immersion supplémentaire. En effet, la quête se définit comme une recherche, une action qui vise à découvrir ou à trouver quelque chose ou quelqu'un. On retrouve ici la notion de cheminement (interne ou externe) qui vise à une évolution du personnage, évolution qui lui permet de ne pas rester figé dans ce qu'il connaît et qui constitue son monde de référence.

Effectivement, les contes et leurs avatars contemporains fonctionnent tous sur la logique d'une quête visant à l'amélioration d'une situation initiale non satisfaisante. La résolution de cette quête permet, le plus souvent, au protagoniste de changer d'état (de souillon à princesse, de pauvre à riche, de triste à heureux). Ce passage d'une situation à l'autre peut également faire office de frontière entre les mondes et les niveaux d'immersion fictionnelle.

C'est ainsi que Luna, l'héroïne de la série *L'Elfe de lune* (Tirel, 2009-2013), parcourt son monde et découvre plusieurs peuples au cours de sa quête qui consiste à y rétablir l'équilibre et la paix. Si elles se développent toutes sur le même plan, dans la mesure où elles appartiennent au même monde, les différentes sociétés que rencontre la protagoniste peuvent apparaître comme des univers distincts. A chaque fois qu'elle s'établit quelque part et qu'elle voyage vers un autre lieu, c'est comme si elle changeait de plan puisque les modes de vie et les personnages ne sont pas identiques. Il n'y a, en effet, pas de différence entre les voyages

de la jeune elfe dans d'autres contrées appartenant à son monde, et ceux qu'elle effectue dans des lieux se trouvant sur une autre dimension, comme lorsqu'elle se rend dans le monde des divinités ou dans celui des morts. D'ailleurs, si certains peuples elfiques échangent entre eux et en viennent à se mêler, d'autres civilisations s'ignorent mutuellement ou considèrent les autres comme s'il s'agissait de légendes, c'est-à-dire en se fiant à leurs croyances. C'est le cas des Hommes qui prennent une Elfe pour une déesse (Tirel, T9, 2012, p133), ou des Elfes qui ne savent rien des Vampires ou des Loups Garou. Pareillement, la dimension des divinités est elle-même divisée en plusieurs sphères qui appartiennent chacune à un dieu différent. S'ils sont ainsi séparés du monde des Hommes, les dieux peuvent toutefois y interférer, et Luna se rend quant à elle à plusieurs reprises dans leur univers.

Autrement dit, il existe différentes manières de changer de monde et ce n'est pas parce qu'un récit se déroule entièrement dans un contexte merveilleux qu'il n'y a pas d'immersion fictionnelle seconde.

Un autre monde, des autres mondes ?

En plus d'être de différents types, les frontières qui séparent le monde réaliste du Merveilleux s'ouvrent également sur des univers pluriels. Il n'est, en effet, pas rare dans les ouvrages contemporains de proposer l'existence de plusieurs mondes distincts. Ceux-là possèdent généralement leurs espèces et leurs fonctionnements propres, témoignant ainsi des possibles illimités offerts par la fiction.

Ainsi, dans *Tara Duncan* (Audouin-Mamikonian, T1, 2003, p.179) comme dans *Fées, Weed & Guillotines* (Berrouka, 2014, p.282), le texte évoque l'existence d'autres mondes en plus de celui des Hommes et du royaume féérique. Dans *Filles de Lune*, on apprend qu'il existe au total sept mondes :

Il ne faut surtout pas, non plus, que ma fille oublie qu'il existe cinq autres mondes, à part celui de Brume et la Terre des Anciens soit : Mésa, la terre des nains et des mondes marins ; Elfré, le monde des elfes, des nymphes et des très rares fées ayant existé ; Golia, le domaine des géants ; Dual, la terre de prédilection de tous les mutants naturels, comme les centaures ; et le plus intrigant de tous, l'univers de Bronan d'où nul ne semble jamais revenir. (Tremblay, T.1, 2011, p.152)

On voit que les différents univers se définissent en fonction des espèces qu'ils abritent respectivement : la civilisation humaine, celle des sorciers, le monde des créatures telluriques et aquatiques, celui des êtres plus aériens, les terres de ceux qui se distinguent par leur physique, c'est-à-dire leur taille ou leurs mutations, et un dernier univers plus mystérieux.

Autrement dit, il s'agit de mettre en scène dans une seule œuvre diverses mythologies initialement distinctes. C'est un phénomène récurrent dans la fantasy contemporaine qui semble vouloir lier entre eux des motifs issus de croyances et de légendes développés dans des sociétés et des époques totalement différentes.

On retrouve la même chose dans la bande dessinée *Sorcelleries* où l'on apprend qu'Obéron et Titania vivent dans le monde voisin de celui des sorcières (Guarnido, T1, 2008, p.89). Or, les monarques féeriques font référence aux légendes médiévales développées dans la littérature par de célèbres auteurs tels que Huon de Bordeaux et William Shakespeare. Les sorcières appartiennent quant à elles aux légendes populaires qui les évoquent depuis l'Antiquité. Cela illustre parfaitement les phénomènes de culture de masse et de mondialisation qui ont assemblé entre elles des mythologies distinctes afin de nourrir et de renouveler l'imaginaire contemporain. Mais différencier les espèces en les dispersant dans divers univers témoigne d'une certaine conscience du phénomène : à l'image des fictions qui ne développent qu'un seul type de motifs, celles qui font voyager leurs personnages vers des mondes où résident des créatures variées témoignent ainsi de leurs origines disparates.

D'autres fois, il semblerait que les personnages féeriques appartiennent simultanément à un autre univers et au monde réaliste. C'est le cas dans « Comment j'ai découvert que mes parents étaient des ogres », où un personnage se questionne au sujet des Fées et de leurs lieux de vie : « J'ai fait appel à tous mes souvenirs de contes et légendes. Au pays merveilleux, tiens, cette question ! Sur les nénuphars des étangs magiques et dans les sources des forêts enchantées [...]. » (Duguël, 2000, p.85). Cette réflexion laisse penser que les personnages féeriques vivent dans une autre dimension, celle du pays merveilleux qui, comme son nom l'indique, n'est pas réaliste. Cela est confirmé par les adjectifs « magiques » et « enchantées » qui qualifient les lieux précis des résidences féeriques, à savoir les étangs et les sources des forêts. Mais le personnage poursuit sa réflexion :

Les maisons des grands-mères sont remplies de fées, c'est bien connu ! Mamy me le disait toujours, quand j'étais petite : « Ne va pas au grenier, il y a des nids. Si tu déranges les fées pendant qu'elles couvent, elles se vengeront et te changeront en araignée. Tu aimerais être changée en araignée ? » Et elle disait aussi : « J'ai mal dormi, cette nuit : les fées ont fait un de ces raffuts, en dansant au clair de lune ! Faudrait que je leur tende des pièges... »
(*Ibid.*)

Cette fois, les mêmes personnages sont décrits comme vivant au sein du monde réaliste, et plus précisément, dans les demeures des grands-mères. Pourtant, il est possible d'établir de nombreux liens entre le pays merveilleux et les maisons des aïeules, ce qui tend à prouver que ce qui importe, ce n'est pas tant la distance effective entre l'univers féerique et le monde

concret, mais plutôt les rapports qui existent entre eux et qui témoignent de problématiques et de réflexions qui concernent bel et bien le réel.

Ainsi, les maisons des grands-mères représentent, au même titre que les étangs et les forêts, des lieux de légendes. Ce sont, en effet, souvent les aïeules qui sont représentées comme racontant des histoires aux enfants. Rappelons ainsi que les contes de Perrault sont publiés avec pour sous-titre « *Les Contes de ma mère L'Oye* » et que la couverture présente une vieille femme en position de conteuse auprès de jeunes enfants disposés autour d'elle au coin du feu :



Contes de ma mère l'Oye, Antoine Clouzier, Charles Perrault, *Contes*, 1697.

C'est aussi en se rendant chez sa Mère-Grand que le Petit Chaperon Rouge pénètre dans l'aventure. Le grenier est, quant à lui, un lieu mystérieux dans la mesure où les demeures des grands-mères étant souvent vieilles, le plafond a tendance à craquer laissant croire que quelque chose réside dans cette partie de la maison, généralement interdite d'accès aux plus jeunes. Son aspect poussiéreux et son utilisation en tant qu'entrepôt pour de vieilles choses accentue d'autant plus son caractère étrange. Enfin, les maisons des grands-mères rappellent leur enfance aux adultes, c'est-à-dire l'époque où ils avaient foi en toutes ces histoires qu'on leur racontait. Se référer à un tel lieu permet donc d'accepter plus facilement la féerie, tout comme les nénuphars, les points d'eau et les clairs de lune sont des stéréotypes des légendes merveilleuses qui mettent le lecteur dans des conditions favorables pour adhérer à la fiction.

C'est également ce que recherche le narrateur de *Le Paris des Merveilles* qui introduit son récit de la manière suivante :

Les contes d'autrefois, ainsi que les fabuleuses créatures qui les inspirèrent, ont une partie. Cette patrie se nomme l'OutreMonde. Ne la cherchez pas sur une carte, même millénaire. L'OutreMonde n'est ni un pays, ni une île, ni un continent. L'OutreMonde est... un monde, ma foi. Là vivent les fées et les licornes, les ogres et les dragons. Là prospèrent des cités et des royaumes que nous croyons légendaires. Et tout cela, au fil du temps qui s'écoule autrement. (Pevel, 2003, p.7)

Ainsi, l'Autre Monde, ou l'OutreMonde, symbolise l'univers de tous récits et légendes, il n'est pas concret ni précisément situable puisqu'il appartient à un autre système de référence que le nôtre. Il est fictif, c'est-à-dire qu'il rassemble tous les personnages et les lieux de fictions, il représente donc l'Imaginaire, au sens large du terme. Le narrateur poursuit :

Cet univers voisine le nôtre. Jadis, ils étaient si proches qu'ils se frôlaient parfois. Naissaient alors des passages furtifs, des chemins de traverse déguisés, des ponts incertains jetés sur l'abîme d'ordinaire infranchissable qui sépare les mondes. Tel promeneur pouvait ainsi rencontrer, au détour d'un sentier perdu, une reine attristée caressant un grand cerf blanc dont une flèche perçait le flanc ; tel berger explorait une ravine et découvrait au-delà une vallée que la vengeance d'un sorcier condamnait à un hiver éternel ; tel chevalier solitaire passait, en quête de gloire, le rideau étincelant d'une cascade vers des régions inconnues où attendait l'aventure. (*idem*, p.7-8)

L'OutreMonde, celui qui étymologiquement est « au-delà », « en plus », se distingue donc de l'univers des Hommes, mais la porosité des frontières marque une fois de plus une certaine proximité entre les deux mondes. Ainsi, il n'existe pas de séparation infranchissable entre les deux dimensions, ce qui permet aux êtres humains de rencontrer physiquement les personnages de fiction, concrétisant dès lors l'expérience de l'immersion fictionnelle. Celle-ci est ici décrite comme permettant le détachement d'un personnage par l'emprunt d'un « chemin de traverse » qui rappelle le « pas de côté » évoqué précédemment. Autrement dit, le protagoniste rejoint l'Autre monde soit par hasard – en se perdant ou en découvrant sans le vouloir une entrée vers une contrée merveilleuse –, soit volontairement en recherchant l'aventure. On retrouve la même idée dans *Petrus Barbygère* :

Les portes de brume d'or se sont maintenant encloses. Les voix bien heureuses ont renoué leur lacis sans fin sous les herbes d'oubli que seuls empruntent les lorialets et rêveurs de fées. N'y entrera celui-là que par aventure ou par égarement. (Dubois, T2, 1997, p.74)

L'aventure et l'égaré sont mis sur le même plan alors que la première est parfois volontaire quand le second ne l'est jamais. L'égaré est une notion récurrente dans les littératures féeriques, on la retrouve par exemple dans *Celtic Faeries* lorsqu'un personnage se

perd en traversant les frontières entre les mondes (Monge, 2007, p.14). Elle illustre le caractère irrationnel de la Féerie qui fait perdre ses repères à celui qui s'y rend. Elle symbolise également la perte de contrôle des personnages sur leur destinée : ils ne savent plus à quoi s'attendre ni où ils vont dès lors qu'ils acceptent de s'en remettre aux êtres féeriques. L'aventure constitue la base de toute quête. Elle est, de fait, essentielle aux fictions. Dans le cas de la traversée entre les mondes, elle représente les péripéties que doivent subir les protagonistes pour atteindre leur but.

Dans *Quand les Dieux buvaient* une idée similaire est développée. L'univers féerique, l'Éther, y est décrit de la sorte :

L'Éther était une grosse bulle de magie, grosse à peu près comme un univers, [...]. La population féerique qui vivait dans l'Éther recomposait le décor en permanence, selon ses caprices, et le résultat était aussi rassurant qu'un grand huit embarqué sur une montagne russe. (Dufour, 2009, p.345)

Le caractère incertain de la Féerie est ici illustré par l'image d'une bulle instable et en constant mouvement. L'accumulation du grand huit sur la montagne russe accentue le caractère improbable et extrêmement déroutant de l'existence du monde féerique dans la mesure où il s'agit de deux attractions à sensations fortes similaires. Il s'agit de doubler l'impression de vertige et de peur engendrée par l'accès à cet univers, tout comme est doublée l'immersion fictionnelle dès lors que le lecteur pénètre par le biais d'un personnage dans un second monde fictif. D'ailleurs, on retrouve l'image des montagnes russes lorsque les personnages féeriques ont migré, pour survivre, dans les réseaux Internet :

Sitôt sortie de la lessiveuse de la numérisation et de l'essoreuse de la modulation, Mismas s'était vue embarquée dans la plus monstrueuse partie de montagnes russes de toute l'histoire de la Grande Russie. A côté, l'Anapurna faisait assiette creuse. Elle et les fées avaient filé comme des finalistes olympiques de bobsleigh le long des autoroutes de l'information dans un grand hurlement d'octets froissés, avant d'être crachées au cœur d'un modem qui les avaient démodulées à grands coups de dents. Et elles avaient échoué dans un... truc. (*idem*, p.409-410).

On voit ici que le motif de l'attraction à sensations permet à nouveau de décrire le passage d'un monde à l'autre. Cette fois, il s'agit de faire passer des personnages féeriques d'un monde abstrait (l'Internet) vers un univers concret (le Réaliste). Toutefois, le premier fait partie du second dans la mesure où il s'agit d'une création humaine, mais cela n'empêche pas la transition entre les mondes d'être remarquablement étourdissante, voire effrayante.

Et si la transition entre les mondes n'est pas chose aisée, c'est probablement qu'il y a une raison à la séparation des univers : elle a pour but d'empêcher ou de limiter les échanges entre

les sociétés qu'elle sépare. Ainsi, on constate à plusieurs reprises dans les ouvrages que des personnages tentent en vain d'avoir des informations sur ce qui se passe de l'autre côté. C'est par exemple le cas dans *Fées, Weed & Guillotines* lorsque les inspecteurs mènent une enquête sur un Nuiton :

Marc-Aurèle, égal à lui-même, s'occupe des affaires en cours, s'octroyant des pauses où il tente de mettre à contribution ses exceptionnelles aptitudes de détective. Mais il bute contre le même mur : à part ce qu'il vient d'apprendre, pas le moindre indice sur le monde des fées, les us et coutumes des fées, la délinquance au pays des fées, pas de casier judiciaire pour le nuiton qui, il ne faut pas être devin pour le deviner, a bien dû en commettre des vertes et des pas mûres depuis qu'il traîne dans ce monde. Chou blanc sur toute la ligne. C'est à croire que les interactions entre les deux mondes ont été soigneusement effacées, ou n'ont accouché que de croyances et légendes qui n'aident en rien. (Berrouka, 2014, p.163)

Autrement dit, rien n'est fait pour aider le personnage qui cherche à comprendre le comportement des créatures féeriques entrées brusquement dans sa vie peu de temps auparavant. Et cela semble volontaire, comme s'il s'agissait de protéger l'un des deux mondes des possibles répercussions qui pourraient être engendrées par des liens trop importants entre les deux univers.

Ainsi, dans *Filles de Lune*, on explique que la séparation des mondes a été souhaitée à cause des guerres entre les différents peuples qui y vivaient :

Mais, comme dans toute concentration d'êtres pensants dans un environnement insuffisamment grand, les peuples commencèrent bientôt à se quereller et à guerroyer les uns contre les autres sans que leurs différends aient de fondements réels. Les Sages décidèrent donc de séparer ces univers trop différents les uns des autres en créant cinq nouveaux mondes parallèles, les humains ayant déjà le leur. Seuls une poignée d'Élues et les Sages pourraient désormais effectuer des voyages entre les différents univers. (Tremblay, T1, 2011, p.65)

Il s'agit de diviser les populations selon leurs affinités et leurs modes de vie afin de limiter le risque de guerre. Les peuples sont alors tous protégés les uns des autres. D'autres fois, il s'agit plutôt de préserver l'un des deux mondes des méfaits de l'autre dont il risque d'être victime. C'est par exemple le cas dans *Les Chroniques des Crépusculaires* où les Lutins ont rendu un lieu invisible afin de lui permettre d'être épargné des êtres malfaisants (Gaborit, 2002, p.43-44).

Dans beaucoup d'œuvres, la séparation des mondes permet de protéger l'univers féerique des êtres humains qui, par leurs actes, risquent de nuire à la magie du monde. C'est ainsi que dans *Faerie Hackers*, la dissociation entre les deux dimensions s'est produite suite à des actes humains abominables :

Il semblerait que la rupture créée par Shoah ait produit une sorte d'interférence avec la Surface. Depuis, la Couleur du Royaume et celle du monde des humains se sont dissociées. Résultat, impossible d'agir depuis le Royaume, comme nous en avons l'habitude depuis le début des temps. (Heliot, 2003, p.151)

La Couleur est, dans l'imaginaire de Johan Heliot, la source de toute magie : elle est l'aura qui se libère des actes humains positifs, et plus précisément de toutes les formes d'art. La réalisation d'une action négative au plus haut point aurait donc menacé l'équilibre entre humanité et féerie, créant ainsi une fracture entre les deux mondes. Il s'agit donc d'une rupture qui n'est, cette fois, pas volontaire, bien qu'elle veille tout de même à la protection du monde féerique vis-à-vis d'êtres humains néfastes.

Autrement dit, qu'il existe deux ou de nombreux mondes différenciés physiquement les uns des autres, ou des univers qui sont imbriqués entre eux, voire pas nettement séparés, le résultat est le même : dans la fantasy francophone contemporaine, l'univers féerique engendre une distanciation vis-à-vis du réel. En effet, la double immersion fictionnelle qui consiste à se plonger dans un ouvrage dont la diégèse emmène à son tour le lecteur dans un autre monde, permet de prendre du recul par rapport à la réalité en s'écartant de ses problèmes grâce aux possibles qu'elle offre, ou au contraire, en devenant capable de la considérer avec un regard neuf par sa capacité allégorique.

Et il semblerait que la mise à distance entre le monde des Hommes et celui du Petit Peuple féerique soit davantage symbolique que physique dans la mesure où nous avons montré que les frontières et leur porosité témoignent toutefois d'une proximité relative visant à rapprocher les deux univers.

Des mondes en asymptotes

Comme on l'a vu, il est difficile de définir avec précision la nature de l'univers féerique dans la mesure où celle-ci est insaisissable, comme s'il était à la fois interne et extérieur au monde des Hommes, accessible et impénétrable, proche et éloigné. C'est ce dont témoigne cet extrait de *Le Paris des Merveilles* :

Ils venaient d'entrer dans l'OutreMonde ; ils ne tarderaient pas à arriver à Ambremer, la capitale des fées. Sur Terre, celle-ci semblait se dresser au cœur de la forêt de Saint-Germain. Mais il ne s'agissait que de son reflet trompeur. On pouvait ainsi marcher vers elle pendant des heures, sans jamais l'atteindre ni la perdre de vue – imaginez un tableau figurant une tour à l'arrière-plan : colleriez-vous votre nez sur la toile que la tour serait toujours aussi loin dans son paysage. Il en allait de même d'Ambremer, distante malgré les apparences et inaccessible à qui ne changeait pas de monde. (Pewel, 2003, p.45)

Cette description rend compte du caractère évanescant du Merveilleux dont on a conscience sans ne jamais parvenir à le définir ou à le maîtriser complètement. On retrouve là l'idée d'asymptote, terme mathématique qui se rapporte à une droite ou à une courbe se rapprochant d'une autre à l'infini sans qu'elles ne s'atteignent jamais. Or, il semble possible d'employer ce terme pour définir la spatialisation des différents mondes dans les fictions féeriques puisque, plus ou moins proches, plus ou moins imperméables les uns aux autres, ces univers ne sont jamais totalement confondus.

Dès lors, si l'on considère le premier niveau d'immersion fictionnelle comme s'ouvrant sur un seul univers, à savoir celui de la fiction, il est possible de le représenter comme formant un premier ensemble. Celui-ci serait ensuite divisé par le second niveau d'immersion qui consiste à faire voyager le protagoniste, et par son biais le lecteur, vers un ou plusieurs autres univers. On a vu que ceux-ci pouvaient être parallèles, s'imbriquer les uns dans les autres, etc. Pour plus de facilité, ces différents mondes sont ici représentés sur un planisphère (Figure 6).

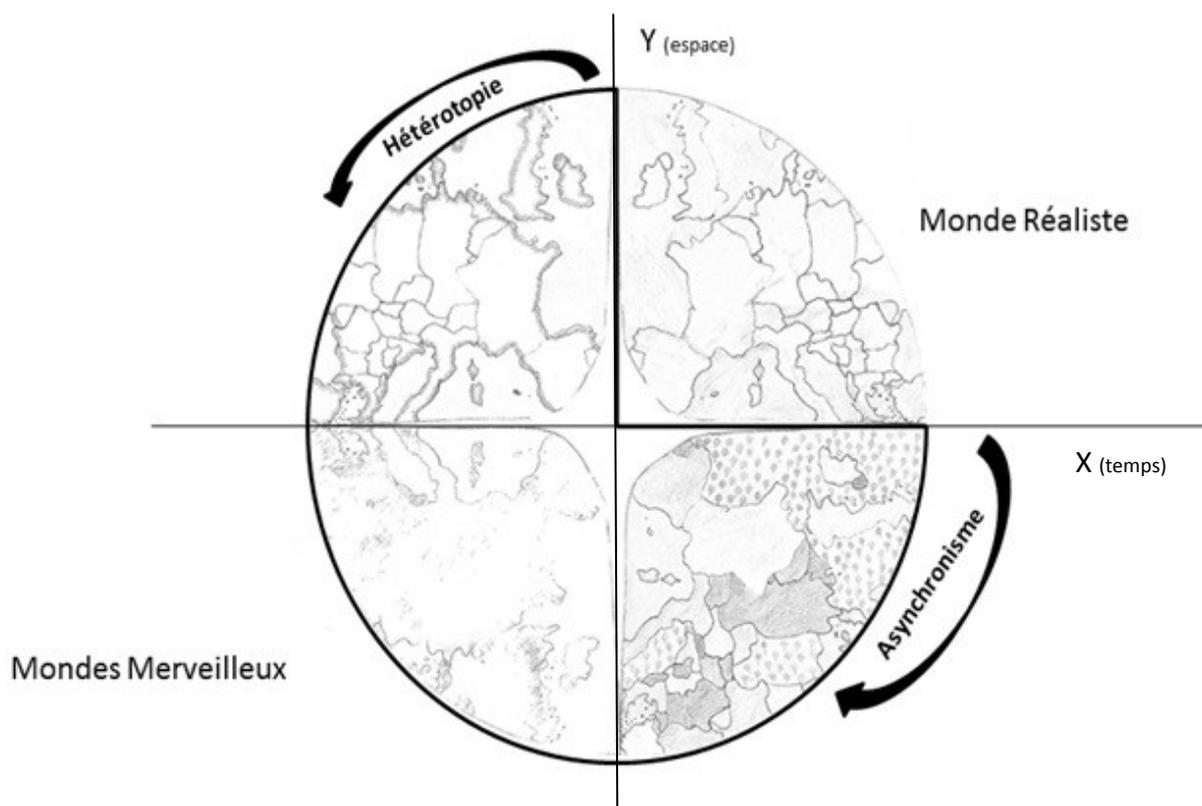


Figure 6 : Représentation graphique Mappa Mundi des mondes seconds dans l'imaginaire féerique

Le choix de cette présentation graphique s'explique d'abord par une volonté de faire des différents mondes possibles dans les œuvres féeriques un seul et même univers composé de mondes parallèles qui sont les inverses les uns et des autres par leurs caractéristiques propres.

Les quatre parties de la mappe monde illustrent des hyperboles, courbes qui peuvent justement représenter la fonction mathématique de l'inverse [$f(x)=1/x$], c'est-à-dire qu'à toute valeur non nulle est associé son inverse. Or, on a vu que dans beaucoup d'œuvres, sur le modèle de Lewis Carroll, les mondes seconds présentés dans les fictions pouvaient apparaître comme une vision du réel tel qu'il serait de l'autre côté du miroir. Ils apparaissent donc comme des représentations de l'inverse de notre univers. Par ailleurs, l'hyperbole semble également caractériser chaque élément constitutif de ces mondes dans la mesure où tout y est présenté de façon superlative par rapport au réel : les personnages y sont plus beaux ou plus laids, les ennemis y sont plus forts et plus méchants, les rois y sont plus puissants, etc. L'usage des superlatifs illustre alors le caractère remarquable de ces créatures hors du commun, mais il s'agit surtout de marquer leurs différences vis-à-vis des êtres humains qui sont incapables de telles prouesses. L'hyperbole représente aussi sa fonction rhétorique en jouant sur la caractérisation intensive d'une information allant jusqu'à évoquer l'impossible : elle montre que les Hommes et le Petit Peuple n'ont pas des existences basées sur les mêmes référents.

Dans ce schéma, l'hyperbole est représentée sous sa forme équilatère puisque ses asymptotes se coupent à angle droit selon l'axe espace-temps (Figure 7). On peut figurer par là le mouvement asymptotique qui lie les différents mondes entre eux, mais également celui qui traduit leur relation à une notion précise de l'espace-temps : aucune n'est identique à la réalité perceptible du lecteur. Néanmoins, ce choix a lui aussi été fait pour faciliter la lecture par sa simplicité dans la mesure où certaines œuvres présentent des univers aux relations plus complexes qui pourraient, par exemple, être représentées en trois dimensions. Il existe ainsi d'autres formes d'asymptotes qui pourraient décrire les relations entre les différents mondes des fictions féeriques, comme la Figure 8 qui présente une courbe s'enroulant autour d'une droite dont elle se rapproche infiniment.

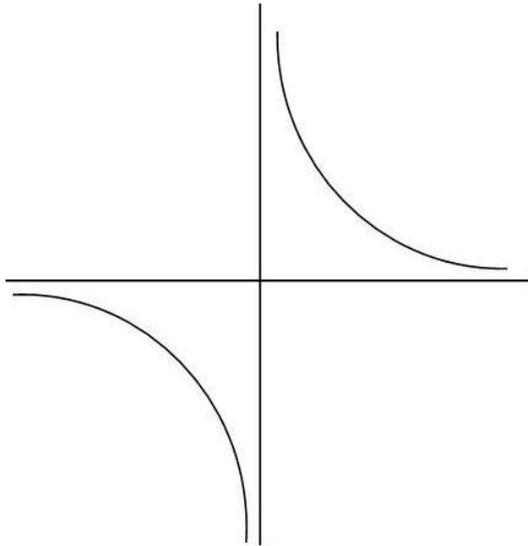


Figure 7 : Hyperbole équilatère



Figure 8 : Autre forme d'hyperbole

L'étymologie du terme *hyperbole* rappelle sa signification première, à savoir « jeter au-delà », ce qui illustre sa capacité à mettre en scène des faits qui ne se bornent pas à la logique du réel : cet au-delà est représenté dans les fictions par les frontières s'ouvrant sur l'Autre Monde. Celles-ci sont ici des asymptotes aussi bien à l'espace-temps que les unes aux autres. En mathématiques, lorsque l'on effectue une comparaison asymptotique, il s'agit d'étudier le comportement d'une fonction mathématique en regard du comportement d'une autre fonction que l'on connaît bien et que l'on choisit comme échelle de référence. Ici, il s'agit d'étudier la fonction de l'irréel par rapport au monde de référence du protagoniste. Il est également possible d'observer le rapport entre le réel (monde du lecteur) à l'irréel (aspect créateur de l'imagination). Ces différents mondes semblent ainsi se rapprocher constamment les uns des autres mais ils ne sont jamais totalement confondus. Cela est impossible dans la mesure où, comme il a été montré précédemment, leurs fonctionnements et leurs chronotopes diffèrent.

Un voyage à sens unique

Si le monde féérique et le monde réaliste sont à la fois proches et distants, confondus et distincts, séparés par des frontières plus ou moins poreuses, les échanges et les voyageurs qui se font de l'un à l'autre ne sont pas inexistantes. Au contraire, la quête présentée par la fiction nécessite généralement la traversée d'un monde à l'autre. On a vu que celle-ci requerrait le plus souvent un lieu de passage ou un rituel précis afin d'en limiter l'accès. Mais parfois, le franchissement de la frontière semble restreint : on ne peut effectuer la traversée que dans un

sens ; seuls certains types de personnages ou d'objets peuvent passer ; etc.

Ainsi, dans *Fées, Weed & Guillotines*, les personnages traversent une brume qu'il ne semble possible de franchir que dans un sens, comme en témoigne la déclaration d'un personnage : « C'est bien ce que je craignais. Rentrer est facile, sortir est impossible. » (Berrouka, 2014, p.292). Il est ensuite précisé : « L'hospitalité est une valeur si prononcée dans le pays que l'on ne laissera filer les hôtes sous aucun prétexte. » (*idem*, p.292-293). Cela illustre la notion d'aventure : il est facile de se lancer dans une quête, mais une fois celle-ci entamée, les périples qui la ponctuent font qu'il est difficile d'en revenir.

D'ailleurs, certains personnages restent parfois coincés dans un monde lorsqu'ils ne sont pas assez méritants pour rentrer chez eux, comme c'est le cas dans *Fille de Lunes* (Tremblay, T1, 2011, p.128). D'autres sont emmenés de grés ou de force dans l'Autre Monde par les personnages féeriques qui y résident mais éprouvent ensuite des difficultés à rentrer chez eux. C'est par exemple le cas dans « Le Veilleur du Crépuscule » où un jeune homme se fait prendre dans une ronde des fées malgré les conseils de sa mère qui lui a expliqué que « du pays blafard des fées on ne revient jamais... » (Dubois, T1, 2004, p.6). Pareillement, dans *Traité de Faërie*, le narrateur déclare que les nourrices humaines menées en Faërie pour y allaiter les fœtauds ont ensuite du mal à rentrer chez elles. Cela est justifié par la temporalité différente dans la mesure où les nourrices retrouvent leur famille des dizaines d'années après l'avoir quittée sans pour autant avoir vieilli, provoquant ainsi la peur et la méfiance des leurs (Brasey, 2009, p.63-64).

Il semble donc que, d'une manière générale, les personnages féeriques soient ceux qui contrôlent l'accès à leur univers. S'ils n'aident pas une personne à traverser les frontières qui séparent les différents mondes, il lui sera très difficile, voire impossible de le faire sans en subir les conséquences. C'est le cas des nourrices qui, devenues inintéressantes pour le Petit Peuple à la fin de leur service, ne peuvent rentrer chez elles à la bonne époque, tout comme le jeune homme de *Le Grimoire du petit peuple* qui retrouvera également son village bien des années après l'avoir quitté.

Ce contrôle des frontières exercé par la Féerie lui permet, à l'image d'un pays ayant une politique visant à surveiller les déplacements de personnes et de denrées entre son territoire et les contrées voisines, de tirer le plus de bénéfices possibles de ces échanges. C'est ainsi que, dans *Le Paris des Merveilles*, les Fées ont permis, par l'ouverture de leurs frontières, la mise en place de nombreux échanges entre leur monde féerique et celui des Hommes :

Depuis ce fabuleux événement, passés la stupeur et – pour certains – l'effroi, les échanges entre la Terre et l'OutreMonde s'étaient à la fois multipliés et banalisés. Mais

plutôt que de parler d'influence mutuelle, il serait plus juste de reconnaître que l'OutreMonde avait surtout imprégné le monde terrestre – et non l'inverse. Presque rien des technologies et civilisations humaines n'avait pénétré l'OutreMonde, rares étaient les femmes et les hommes à s'y établir longtemps. En revanche, les peuples et créatures du monde féérique s'acclimataient parfaitement sur Terre. Quant à la magie, elle paraissait avoir avec la nature une égale horreur du vide : partout où elle n'était pas, elle ne tardait jamais à disperser sa flore, sa faune et ses merveilles. Pour autant, l'influence du monde d'Ambremer ne s'était pas étendue à tout le globe. [...] Telle semblait être la volonté des fées. (Pevel, 2003, p.46-47)

Autrement dit, les personnages féériques semblent avoir décidé de coloniser le monde des Hommes : ce sont eux qui contrôlent la propagation de la magie et ils sont plus nombreux à s'établir sur Terre qu'il n'y a d'humains pour faire le trajet inverse. Cela témoigne de la supériorité de la magie dont ils sont dotés et qui leur offre des possibilités plus importantes que les Hommes n'en ont. Magie qui est d'ailleurs mise sur le même plan que la nature dont elle semble être le pendant surnaturel. Elle rassemble effectivement la faune et la flore de l'univers féérique, ce à quoi s'ajoutent les merveilles qui apparaissent dès lors comme un élément constitutif de l'Autre Monde. C'est un élément supplémentaire qui illustre le plus grand nombre de possibilités offertes dans l'univers merveilleux.

Cependant, le propre de la Féerie est de ne pas respecter précisément les normes, ce qui la rend difficilement contrôlable. C'est ce que confirme cet échange entre la Fée Lil et son compagnon dans *Faerie Hackers* :

- [...] On ne peut côtoyer la Surface et bénéficier de ses avantages sans souffrir tôt ou tard de ses inconvénients. Le problème n'est pas tant dans l'attitude du détraqué que la possibilité qu'il a eue de franchir nos frontières.
- Je vois. Si on ne peut plus avoir confiance en l'imperméabilité de la Couleur, la confidentialité du Royaume risque d'être compromise. (Heliot, 2003, p.127)

Les personnages issus du monde féérique craignent donc la porosité de leurs frontières avec le monde des Hommes dans la mesure elle permet à ces derniers de venir commettre des crimes chez eux. Or, s'il est possible à ces personnages de traverser les frontières, ce n'est pas censé être le cas des humains : le but de ces frontières est donc de limiter le passage dans un seul sens, ou pour un certain type de personnages, à savoir celui des Hommes vers la Féerie.

Il peut également s'agir de contrôler les échanges entre d'autres mondes. Pour ce faire, celui qui détient l'autorité régule la traversée des frontières entre les différents univers, comme c'est le cas dans *Filles de Lune* où il est nécessaire d'effectuer une transition par le monde des Anciens pour passer de l'un des sept mondes à un autre (Tremblay, T4, 2011, p.48). La régulation peut également consister en une limitation de ce qui peut ou non franchir les frontières. Ainsi, dans *L'Elfe de lune* les pouvoirs offerts par les dieux ne sont utilisables

que dans leur dimension. Seuls les artefacts magiques peuvent voyager d'un monde à l'autre (Tirel, T3, 2009, p.274), ce qui apparaît comme un moyen de contrôler l'utilisation de la magie.

Il s'agit également de maîtriser les liens des êtres humains par rapport à la magie, c'est-à-dire de contrôler ce dont ils ont accès, que ce soit en termes de relation physique et concrète que de conscience et de connaissance : il est question de les empêcher d'utiliser et de percevoir la magie afin d'éviter tout débordement. C'est ce dont témoignent les explications de Jaspucine dans *Fées, Weed & Guillotines* :

[...] il existe deux écoles chez les fées. Celle qui considère qu'on ne doit pas s'inquiéter de laisser ici et là quelques traces, quelques faits inexplicables, les humains ne possédant pas la connaissance suffisante pour les interpréter, et s'inventant des réponses et des interrogations qui ne seront jamais les bonnes. Ça entretient les légendes, ce qui peut éventuellement faciliter le travail. Il n'est donc pas nécessaire, sauf dans les cas trop compromettants, de perdre son temps à passer le balai. Puis, il y a les partisans du grand nettoyage. Éliminer les traces, c'est réduire à zéro le risque de voir la bande à Barbares & Co s'intéresser de trop près à ce qui ne les regarde pas. Car le jour où les humains mettront la main sur le fil menant à Zongalonia, c'est toute la pelote du Royaume qu'ils auront vite fait de dérouler, en brûlant les nœuds qui leur résistent, en piétinant le fil emmêlé, et tout ce qui ne s'inscrit pas dans le canevas qu'ils ont tissé de leurs certitudes illusives. (Berrouka, 2014, p.161)

Cela rejoint ce qui a déjà été évoqué précédemment, à savoir la séparation des mondes désirée par le peuple féérique afin de se protéger de l'impact néfaste de l'humanité. On retrouve la même chose dans « Aenor » où un roi marchant à la tête d'une armée dans le but de livrer bataille à la Fée éponyme est incapable de les voir, elle et sa tour car « [l]es amis de la fée sont seuls capables de percer ses illusions. Et lui-même, la haine dans le cœur et l'épée dans le poing, n'est plus le bienvenu » (Dau, T1, 2007, p.43). Cela montre également que les Fées sont en mesure de choisir si elles souhaitent ou non informer les êtres humains de leur existence, fait que l'on retrouve de façon récurrente dans la fantasy féérique contemporaine. Les membres du Petit Peuple y décident ainsi des personnes qui peuvent entrer en relation avec eux et dans quelles conditions cela doit se faire.

Il s'agit donc de choisir qui a le droit ou non de franchir les frontières physiques ou spirituelles entre le monde des Hommes et celui des créatures féériques. Dans *Faerie Thriller*, il est effectivement précisé qu'aucun humain ne traverse la frontière entre les deux univers de son propre chef (Heliot, 2005, p.306). Dans *Traité de Faërie*, il est expliqué que les baptisés ne peuvent voir le Petit Peuple :

En effet, il faut savoir – même si on doit le déplorer – qu'une sorte de contentieux ancien, et jamais résolu, empêche les baptisés d'approcher des fées et des autres membres du Petit Peuple. Pour une raison obscure, les êtres de Faërie ne peuvent supporter les signes

et les symboles de la religion chrétienne et se volatilisent au moindre signe de croix. Ils fuient les baptisés et ne se montrent jamais à eux. Ils ne sont pourtant pas ennemis, mais ils ne peuvent tout simplement pas souffrir de leur présence. C'est ainsi et personne n'y peut rien. (Brasey, 2009, p.79)

La cause de cette impossibilité pour les catholiques de voir le Petit Peuple résulte probablement dans le fait que la féerie a été très fortement rejetée par la religion chrétienne : celle-ci a tenté d'effacer toute autre forme de croyance, allant jusqu'à condamner au bûcher ou à la torture tout païen affirmant avoir vu des êtres féeriques ou s'adonnant à leur culte. Toutefois, la note de bas de page qui suit cette explication d'Ismaël Mérindol s'interroge sur la raison pour laquelle ces créatures ont abandonné le protagoniste devant un monastère lorsqu'il était nourrisson. L'auteur en conclut que « peut-être ne faut-il pas chercher de cohérence dans les actions des fées » (*ibid.*). Pourtant, la limitation du franchissement des frontières entre les mondes semble un élément bel et bien cohérent dans la littérature féerique contemporaine dans la mesure où on l'y retrouve très fréquemment.

Ainsi, dans la bande dessinée *Kilt le picte*, il est expliqué que l'on ne peut pénétrer dans la montagne aux Fées que si l'on est en danger et qu'il est ensuite impossible d'en sortir :



Le franchissement de la frontière féerique dans Kilt le picte (Victoria, T.2, 2003, p.26).

Pareillement, dans *Petrus Barbygère* il est impossible de venir au Royaume féerique si l'on n'y a pas été invité, comme l'illustre la réplique de ce personnage étonné par le fait que l'on

ait pu tirer des coups de canon sur le rempart protecteur de la demeure du Petit Peuple :



La frontière féerique dans L'Elficologue (Dubois, T1, 1999, p.18).

Ces exemples montrent que les personnages féeriques imposent volontairement des limites aux frontières qui les séparent des êtres humains. Le plus souvent, ce sont les Hommes qui éprouvent des difficultés à traverser d'un monde à l'autre, mais il arrive parfois que ce soit un membre du Petit Peuple qui ne puisse effectuer librement cette traversée, comme c'est le cas du Love Talker présenté dans *Le Grimoire du petit peuple* (Dubois, T3, 2005, p.37). Mais lorsqu'il s'agit de modérer la venue des Hommes sur leurs terres, les personnages féeriques choisissent généralement de ne laisser passer que les plus méritants ou ceux qui ont un lien particulier avec la féerie. Ces derniers deviennent alors des élus, autre motif récurrent des fictions féeriques contemporaines.

Ces êtres privilégiés sont de différents types. Il peut d'abord s'agir de personnages ayant hérité de la capacité de passer d'un monde à l'autre de ses ancêtres féeriques. C'est le cas d'Ismaël Mérindol dans *Traité de Faërie* dont on apprend qu'il est un enfant des Fées (Brasey, 2009, p.55), et de Merlin qui, dans *L'Apprentie de Merlin*, aurait du sang de Fée dans ses veines car il est capable de traverser le lac de la Fée Morgue, comme l'illustre la remarque de cette dernière : « *J'en déduis que tu as un peu de sang de fée en toi. Tes ancêtres n'ont pas dû être très sages...* » (Clavel, T3, 2012, p.286). Et Merlin de lui répondre : « [...] c'est le sang de fée qui m'a conduit ici. Je suis un homme-faë, voilà tout. » (*idem*, p.289). Ces personnages peuvent donc se rendre d'un monde à l'autre puisqu'ils appartiennent aux deux univers, comme en témoignent leurs origines métissées.

D'autres personnages ont un statut héroïque qui leur permet de traverser les frontières : ils font preuve de grandes qualités, telles que le courage, la bravoure, ou encore la générosité, et accomplissent de grandes choses, souvent pour le bonheur d'autrui. Ils peuvent accéder à

tous les mondes car ils sont méritants et ne risquent pas de mettre en péril les terres où ils se rendent. Certains d'entre eux gagnent ce statut par leurs actes, comme c'est le cas de Guillermo dans *Le Livre des étoiles* (L'Homme, 2007), de Cerdric dans *La Somme des rêves* (Dau, 2012), ou encore de Tobie Lolness et de Cahyl dans *Tobie Lolness* (de Fombelle, 2006-2007) et *Fedeylins* (Coste, 2011-2012). Tous décident de prendre leur destin en main et accomplissent de grandes choses qui leur permettent de gagner le statut de héros.

Dans la fantasy contemporaine, on retrouve également un nombre important d'Élus prédestinés, c'est-à-dire des personnages qui étaient désignés en tant que tels avant même d'être nés. C'est ainsi le cas dans *Genesisia – Les Chroniques Pourpres* où les monarques féeriques s'éveillent à la naissance d'Evan. L'un d'eux déclare alors : « L'Ost-Hedan voit le jour en cette heure, apportant l'espoir de la victoire. » (Malagoli, T1, 2012, p.7). Le garçon est donc lié à une prophétie qui fera de lui un héros. Pour ce faire, il est amené à traverser les frontières entre les mondes.

C'est également le cas de Naïla dans *Filles de Lune*. Bien qu'ayant grandi sans ne jamais savoir qui elle était vraiment, elle finit par apprendre qu'elle est l'une des seules personnes capables de franchir les frontières entre les différents univers puisqu'elle appartient à une lignée de Filles de Lune qui sont les seules qui « pouvaient espérer voyager sans dommage entre les mondes [...] » (Tremblay, T1, 2011, p.128). Les Filles de Lune figurent donc parmi les personnages distingués du commun des mortels par leurs qualités et leurs capacités extraordinaires, tout comme les Sages et les Êtres d'Exception. Il est d'ailleurs précisé :

[...] l'histoire et les pouvoirs exceptionnels se transmettaient aux êtres dignes de les recevoir, afin de les perpétuer dans le temps et l'espace, et entre les six peuples qui l'habitaient. [...] La garde des rares passages restés ouverts entre ces mondes et celui des Anciens fut confiée aux Filles de Lune ; des femmes hors du commun, des magiciennes qui n'avaient jamais cessé de prouver leur loyauté aux Sages veillant sur la Terre des Anciens. Quelques femmes donc, de sang métis, se virent remettre des pouvoirs accrus, nécessaires à la réussite de cette tâche colossale, qui n'offrait pas le droit à l'erreur. [...] Aucun nouveau-né aux dons particuliers ne leur échappait. (Tremblay, T1, 2011, p.65-66)

Il s'agit donc de récompenser les personnages hors du commun, et leur lignée dans le cas des Filles de Lune, en les dotant de possibilités supérieures à celles que possède le reste de la population. Cela leur permet de veiller au bon fonctionnement et à l'équilibre des différents mondes.

Ces Élus sont, par ailleurs, parfois différenciés des autres personnages grâce à des symboles diaïrétiques. Il s'agit d'objets qui forment une part du héros détachée de sa personne. De fait, il est le seul à pouvoir s'en servir, ce qui permet de le reconnaître entre tous. Dans *Filles de Lune*, une pierre est utilisée pour voyager d'un monde à l'autre, mais

celle-ci ne peut l'être que par une Fille de Lune, elle serait totalement inutile à une personne normale, comme en témoignent ces explications laissées par sa grand-mère dans une lettre à l'attention de Naïla :

Sache seulement que c'est une pierre de grande taille, d'origine lunaire selon la légende, qui permet de voyager entre notre monde et celui de nos aïeules, aussi étrange que cela puisse paraître. Elle n'est apparue qu'à la suite du tremblement de terre de 1663 et ne m'était accessible qu'à marée basse. Par ailleurs, elle peut changer de place selon le bon vouloir des grandes marées et des glaces d'hiver. Elle se distingue des autres par ses incantations gravées sur deux de ses faces et par sa pierre granitique noire encastrée. Le seul fait de la toucher, pour les femmes de notre rang, suffit à nous projeter de l'autre côté. Elle ne possède cependant aucun effet sous la lumière de l'astre solaire et ne retrouve ses pouvoirs de voyage que sous les rayons lunaires. Elle n'est d'aucune utilité pour les gens ordinaires, quand bien même ils le voudraient. (Tremblay, T1, 2011, p.83)

Cette pierre est donc l'outil qui permet aux Filles de Lune de traverser la frontière qui sépare le monde de Brume et la terre des Anciens. Elle permet aussi de distinguer les Filles de Lune des autres personnes, tout comme elle est différenciée des autres pierres par son aspect. Elle doit également être utilisée selon des conditions et un rituel précis, ce qui caractérise le voyage vers l'Autre Monde, comme il a été possible de le voir précédemment.

Enfin, certains personnages sont autorisés à franchir les frontières entre les mondes car ils ne sont pas corrompus par leur société qui a souvent tendance à rejeter l'existence d'autres univers. Ainsi, les enfants sont les plus propices au franchissement des limites séparant leur monde de la Féerie dans la mesure où ils croient naturellement en sa réalité. Cela est, par exemple, expliqué dans « Tu es Pierre », où les Élus perdent leur capacité de voir les membres du Petit Peuple lorsqu'ils ont atteint l'âge de raison, c'est-à-dire à leur septième année (Boisseau, 2000, p.31). Dans *Traité de Faërie*, il est expliqué que c'est à la puberté que l'on perd ce pouvoir :

[...] par une étrange fatalité humaine, seuls puceaux et pucelles peuvent jouir de la musique éthérée des elfes.
Avec la puberté, je perdis donc l'écoute de la musique des elfes et la vision de mon amoureuse elfique, [...]. (Brasey, 2009, p.97-98)

La perte de l'innocence, qu'elle soit sexuelle ou spirituelle (perte de sa virginité ou perte de foi en l'imaginaire féerique), marque donc la fin de la possibilité d'échanger avec le monde merveilleux.

Dans *Chronique du soupir*, un enfant est choisi par Cerne, le personnage principal, parce qu'il a le souffle pur, c'est-à-dire que la Fée qui réside dans son cœur a été respectée bien que ses parents ne l'aiment pas, sous prétexte que les Fées sont des menteuses qui font des êtres humains leurs esclaves (Gaborit, 2011, p.12). Autrement dit, l'enfance est considérée dans les

textes comme la période de la vie pendant laquelle l'Homme n'est pas perverti par son expérience, la religion, ou encore la société. C'est un être pur, capable de voir la magie et de se rendre dans les mondes merveilleux très facilement. Cette tradition littéraire est probablement héritée de J. M. Barrie puisque dans *Peter Pan* seuls les enfants peuvent se rendre à Neverland, motif qui fut repris par C. S. Lewis dans *The Chronicles of Narnia*.

Les simples d'esprit sont également concernés par ce phénomène, dans la mesure où ils semblent vivre en-dehors des considérations humaines *normales*. D'ailleurs, le terme *fada*, utilisé dans le sud de la France pour les désigner est sans équivoque : son étymologie le place dans l'héritage de *fata*, nom donné aux premières figures féeriques latines. C'est ce que confirme le narrateur de *Traité de Faërie* :

Les fées, il faut le savoir, n'apparaissent jamais qu'aux lisières de la conscience, entre réalité et songe. Trahies par les trop inconséquents mortels, les fées ont résolu de tendre à l'invisibilité, qui équivaut à l'inexistence auprès des gens de peu de foi. Oncques ne verra plus belle dame fée sans en être dans l'instant châtié de belle façon par quelque emportement du cerveau. Dans le village où je fus élevé dans mes jeunes années, en terre provençale, on nommait ainsi « fada » les pauvres illuminés auxquels les belles dames s'étaient montrées. Ils avaient été « enfadés » et donc rendus fous aux yeux des hommes. (Brasey, 2009, p.82)

Ceux qui ont vu les Fées ou qui sont capables de les voir ne sont donc pas des personnages comme les autres. S'ils sont autorisés à échanger avec elles, c'est que les créatures féeriques ont décelé chez eux une innocence les éloignant des considérations communes qui repoussent toute forme de magie. Les êtres féeriques reprochent leur inconséquence aux Hommes, illustrée par le fait qu'ils n'ont foi en l'existence seulement de ce qu'ils peuvent voir, ce qui contredit leurs croyances chrétiennes. Avoir accès au monde féerique, c'est donc voir son propre univers autrement, c'est être capable de percevoir beaucoup plus de choses que le commun des mortels, au risque d'être incompris de ces derniers.

La traversée des frontières qui séparent les différents mondes intradiégétiques n'est donc généralement pas chose aisée dans les fictions féeriques contemporaines. Elle correspond d'ailleurs souvent à une épreuve de la quête permettant de différencier les personnages les plus méritants. Il s'agit d'un motif récurrent dans l'imaginaire dans la mesure où on le retrouve, par exemple, dans les mythologies antiques, avec les Héros, demi-dieux capables d'échanger avec les Hommes et les divinités, ou encore au Moyen Age, avec les chevaliers qui conversent avec les Dames Fées et combattent des créatures extraordinaires.

Féerie et hypotypose de l'irréel

En ce qui concerne les personnages merveilleux, ils ont pour rôle, dans cette traversée, de guider, comme le Lapin Blanc d'Alice, les personnages vers l'Autre Monde d'où ils proviennent. Ce motif se répète dans de nombreux ouvrages tels que les albums de la série de bande dessinée *Le Grimoire du petit peuple* dans laquelle plusieurs histoires présentent des personnages féeriques qui emmènent, avec ou sans leur consentement, des êtres humains dans un autre monde que le leur. C'est par exemple le cas du jeune homme qui est pris dans une ronde des Fées dans « Le Veilleur du Crépuscule » (Dubois, T1, 2004, p.6) et du protagoniste de « Diarmid Bawn et les Fir Darig », transformé en cheval malgré lui par les créatures féeriques afin de les aider dans leur bataille (*idem*, p.19-20).

Là encore, ce motif peut être développé de façon plus symbolique lorsqu'il s'agit pour les membres du Petit Peuple de conduire le protagoniste au bout de sa quête. Dans ce cas, ces personnages retrouvent leur héritage mythologique et étymologique dans la mesure où ils deviennent des guides spirituels, comme cela sera démontré ultérieurement. Ainsi, dans *Genesisia - Les Chroniques pourpres*, le roi des Nains déclare que ses compagnons et lui doivent conduire l' élu vers sa destinée (Malagoli, 2003, p.7). Ces créatures merveilleuses ont une place essentielle dans la quête des autres personnages dont ils peuvent être le déclencheur ou, plus simplement, des participants (positifs, comme négatifs) qui permettent au personnage d'atteindre son but. Ayant des propriétés extraordinaires et venant le plus souvent d'un autre univers que le personnage principal, ils jouent le rôle d'ambassadeurs du monde qu'il doit rejoindre tout en transportant avec eux une part de leur magie.

Dès lors, les personnages féeriques représentent ainsi les possibles extraordinaires de l'*autre côté*, ils sont une personnification de la magie. Christian Chelebourg nomme ce procédé l'hypotypose de l'irréel, ce qu'il définit comme étant la façon dont le surnaturel expose sa magie sur le mode rhétorique de l'hypotypose, à savoir en la rendant vivante à travers le personnel féérique, de sorte à ce que le lecteur la voie se dessiner sous ses yeux¹. Autrement dit, en incarnant la magie, ces personnages témoignent de l'existence d'une autre réalité et permettent, de fait, au lecteur de s'immerger plus profondément dans l'imaginaire. Ce phénomène est parfaitement illustré par une Fée de *Quand les Dieux buvaient* qui déclare : « Je suis une fée. Je suis magie. » (Dufour, T2, 2009, p.425). Les personnages féeriques sont donc consubstantiels à la magie et leur présence dans les textes permet à la fois de différencier le genre du récit et le type de monde dans lequel l'histoire se situe : lorsque le Petit Peuple

¹ Christian CHELEBOURG, *Le Surnaturel, Poétique et écriture*, op. cit., p.73.

apparaît dans la diégèse, l'on sait d'ores et déjà qu'il s'agit d'un texte merveilleux qui met en scène un univers irréel.

Pareillement, dans *Les Chroniques des Crépusculaires*, la magie est personnifiée sous les traits d'un personnage humanoïde, décrit de la manière suivante :

C'était une petite créature blanchâtre qui dansait avec une aisance extraordinaire sur le relief du lambris. [...] Je n'avais jamais rien vu de tel. Son corps humanoïde, d'une taille d'environ dix pouces, luisait d'une blancheur éclatante. Elle était asexuée avec un visage en ovale aux reflets laiteux, percé de deux petits points anthracite. Ses yeux ? Ils avaient la grosseur d'un chas d'aiguille et j'étais bien incapable d'en discerner la pupille ou l'iris. [...] Elle témoignait d'une harmonie subtile, d'une grâce indéfinissable. On aurait dit, à s'y méprendre, le mélange savant des corps sculpturaux d'un homme et d'une femme, une androgynie parfaite et troublante. [...] Regarde son corps, admire sa perfection. On le dirait taillé dans du marbre, d'une pureté inégalée. Ce corps n'est fait que pour la danse, Agone, et nous appelons ces créatures les « Danseurs ». [...] L'effet magique découle directement de leur danse, des mouvements qu'ils exécutent. (Gaborit, 2002, p.175-177)

La magie apparaît donc ici comme quelque chose d'extrêmement harmonieux, tant dans ses formes que dans ses mouvements. Sa « blancheur écarlate » témoigne de sa pureté, sa petite taille illustre quant à elle sa fragilité et son caractère presque insaisissable. La difficulté d'en discerner le regard va dans ce sens en montrant qu'il est impossible d'y lire ses pensées et d'en deviner ses actions futures. Les termes et formules « asexuée », « incapable », « indéfinissable », « On aurait dit, à s'y méprendre » illustrent également la difficulté de décrire clairement la magie dans la mesure où elle ne correspond à rien d'autre qu'à elle-même. Cela rejoint la caractéristique du Petit Peuple dont cette créature qui personnifie la magie semble faire partie, comme le suggère cette description : sa forme n'est pas la même selon les personnes, les époques, les lieux, les ouvrages qui la développent.

Autrement dit, le Petit Peuple peut apparaître dans la fantasy contemporaine comme un moyen de figurer la magie. En personnifiant le merveilleux, il floute les frontières entre les mondes afin d'en faciliter la traversée, tant aux personnages qu'il guide qu'au lecteur qui se plonge dans la lecture avec plus ou moins de difficultés. L'effet de mode qui le concerne depuis une vingtaine d'années montre effectivement que le Petit Peuple agit comme un aimant qui attire le public vers la fiction, comme en témoignent les nombreuses couvertures de livres ou de jeux sur lesquelles sont représentés certains de ses membres, ainsi que le foisonnement d'ouvrages dont le titre comprend le nom de l'un d'entre eux.

Le deuxième niveau d'immersion fictionnelle est donc celui qui fait voyager le lecteur d'un monde à l'autre au sein de la diégèse par le biais des personnages qui y traversent des frontières plus ou moins définies entre leur monde de référence et d'autres dimensions dont le

fonctionnement diffère. L'étude du Petit Peuple ne peut en être dissociée dans la mesure où, comme on l'a vu, les personnages féeriques proviennent d'autres univers ou d'autres parties du monde écartés de la conscience humaine. Les protagonistes qui traversent les frontières entre les deux mondes doivent donc apprendre à vivre dans cet autre côté qu'ils ne maîtrisent pas. Enfin, chaque personnage semble avoir un rôle bien défini dans les quêtes qui font voyager d'une dimension à l'autre : des Élus aux guides, en passant par les adjuvants et les opposants, tous paraissent avoir été créés pour apporter un peu de magie au lecteur en lui permettant de quitter, le temps du récit, le monde réel.

Le changement d'univers permet donc, d'une part, une variation de point de vue pour les héros, et par leur biais pour les lecteurs, les menant à la réalisation de leurs quêtes. Celles-ci ont pour but d'améliorer la situation des personnages en leur donnant la possibilité de résoudre leurs problèmes et de combler leurs manques. Toutefois, il est possible de constater que derrière ces quêtes effectives et concrètes, transparait le but véritable des récits féeriques, à savoir le développement initiatique qui permet aux protagonistes de ressortir grandis de leurs aventures. Comme l'explique Christian Chelebourg, il s'agit ainsi de pousser le personnage principal à s'émanciper¹ et à tirer profit des péripéties qu'il doit affronter pour renaître différemment, « plus mûre comme Wendy, plus heureuse comme Ofelia² ».

Il est alors possible d'en conclure que si la distinction entre les différents univers mis en scène dans les œuvres féeriques n'est pas toujours très claire, c'est parce qu'au final ces mondes ne sont que différentes représentations d'un seul et même univers. En cela, les œuvres féeriques contemporaines se rapprochent des mythes dont elles sont les héritières et à propos desquels Joseph Campbell écrit :

Les deux mondes, le monde des dieux et celui des hommes, ne peuvent être représentés que séparés, aussi distincts l'un de l'autre que la vie de la mort, le jour et la nuit. Le héros quitte les régions familières et pénètre dans l'obscurité ; il y vit son aventure, même si, pour nous, il ne semble être que perdu, emprisonné ou en danger ; son retour se définit comme une remontée de cette région lointaine. En réalité cependant – et c'est là une des clés majeures pour comprendre le mythe et le symbole – les deux royaumes n'en forment qu'un. Le royaume des dieux est une dimension oubliée du monde que nous connaissons. L'exploration, volontaire ou involontaire, de cette dimension constitue l'essence même de l'exploit du héros. Les valeurs et les différences qui semblent importantes dans la vie courante disparaissent dans cette terrifiante assimilation du moi à ce qui n'était précédemment que « autre que soi³ ».

Autrement dit, les différents univers qui apparaissent dans les fictions et qui constituent

¹ Christian CHELEBOURG, *Les Fictions de jeunesse*, op. cit., p.57.

² *Idem*, p.61.

³ Joseph CAMPBELL, *Le Héros aux mille et un visages*, op. cit., p.300.

respectivement le monde des Hommes et ceux des autres créatures – souvent magiques, voire divines –, ne seraient en réalité que différentes facettes d'une seule et même dimension. Le voyage du héros vers une autre réalité consisterait donc en la recherche d'une part oubliée de son monde physique qui n'est autre que la représentation symbolique d'un cheminement interne visant à découvrir ou à retrouver une part de soi, de son intimité, afin d'avancer dans son existence. Il est ainsi nécessaire au héros de quitter physiquement ou idéologiquement son monde pour effectuer sa quête car cela le pousse à sortir de sa « zone de confort » et le force à se dépasser. En effet, le but de sa quête étant avant tout de permettre l'évolution du héros, son parcours se révèle finalement plus interne, psychologique, que physique. La dimension divine ou féerique dans laquelle les auteurs choisissent de contextualiser son évolution représente alors la quantité infinie de possibilités qui s'offrent au personnage principal au cours de son cheminement, lui aussi plus intellectuel que physique.

CHAPITRE 4 : L'HERMÉNEUTIQUE : TROISIÈME NIVEAU D'IMMERSION FICTIONNELLE

Le Niveau 3 d'immersion fictionnelle correspond quant à lui à l'herméneutique, c'est-à-dire au niveau de l'interprétation de l'imaginaire. Celui-ci n'ouvre pas sur un seul nouveau plan de lecture, mais sur des degrés d'interprétation divers qui dépendent du lecteur et de son point de vue. En ce qui concerne l'imaginaire féerique, nous avons fait le choix d'en présenter les deux principaux, à savoir le passage du monde des vivants à celui des morts et du monde adulte à celui de l'enfance qui, semble-t-il, sont les plus couramment représentés dans le corpus féerique francophone contemporain. Nous évoquerons également la possibilité de concevoir ce niveau d'immersion comme présentant la fracture entre le conscient et l'inconscient, témoignant ainsi de la variation des degrés d'interprétation avec lesquels il est possible de percevoir l'imaginaire féerique.

1. Frontière eschatologique

Le premier met en place une frontière de type eschatologique, c'est-à-dire que la fracture entre les deux univers a rapport avec la fin du monde. Il présente la mort comme finalité de la quête, non parce que le héros doit nécessairement mourir, mais parce qu'il s'agit d'un élément incontournable de toute vie. La mort est la peur majeure de l'humanité, ce que l'imaginaire représente parfaitement en en faisant l'un des sujets principaux des fictions.

Dans les ouvrages féeriques, la thématique de la mort et les personnages merveilleux sont très souvent liés dans la mesure où l'Autre Monde dont ils proviennent peut apparaître comme une représentation du monde des morts. En outre, la vie après la mort étant sujette à de nombreuses légendes, tout comme les membres du Petit Peuple, ces deux thèmes peuvent être rapprochés par rapport à leur caractéristique mythique. En témoigne cet extrait de *Quand les Dieux buvaient* :

En ces temps très lointains, la Terre était plate comme un électroencéphalogramme de mauvais augure et l'être humain n'avait pas encore commencé à l'orner à sa façon xylophage : aucun dieu ne lui réclamait de bûcher, de temple à charpente complexe ou de livre sacré en pâte à papier. Les arbres avaient donc tout loisir de croître et se multiplier, et ils ne gênaient pas. (Dufour, T2, 2009, p341)

En évoquant de la sorte l'époque pendant laquelle les personnages de contes merveilleux résidaient sur Terre, la narration établit un lien indéniable entre les êtres humains, leurs croyances et la mort. Ainsi, la comparaison entre la platitude terrestre et l'électroencéphalogramme insiste fortement sur ce rapport entre une foi primitive et la mort dans la mesure où, d'une part, l'image parle d'elle-même, et d'autre part, l'anachronisme de

la métaphore accentue son message. En effet, l'époque où les Hommes considéraient la planète comme étant plate symbolise une période préscientifique, alors que l'électroencéphalogramme représente l'étendue des sciences contemporaines. Le développement scientifique est un moyen de mesurer l'évolution humaine que le texte met en relation avec la destruction de la planète : les êtres humains y sont qualifiés de « xylophages », c'est-à-dire de créatures se nourrissant de bois, ils tuent donc les arbres – les poumons de la Terre – et modifient le visage de la planète afin de se développer. A cela s'ajoute la référence aux croyances humaines, elles aussi liées à la mort puisqu'elles nécessitent des sacrifices et la création d'ouvrages de maçonnerie ou littéraires qui impliquent l'utilisation de bois. La féerie semble quant à elle s'opposer à cela dans la mesure où elle était là avant que les Hommes n'entament leur transformation du monde, faisant de ses créatures des vestiges d'un mode de vie plus respectueux de la nature.

Autrement dit, une scission semble s'effectuer entre, d'un côté des êtres humains fortement liés à la mort, dans leurs actes comme dans leur façon de penser – rappelons à ce propos que de la plupart des religions proposent des hypothèses de vie après la mort –, et de l'autre des créatures féériques qui paraissent étrangères à la notion de mort étant souvent considérées comme immortelles et appartenant à un autre temps, une autre réalité dont ils sont capables de franchir les frontières.

- L'OutreMonde

Dans les fictions féeriques, le voyage vers l'Autre Monde peut apparaître comme un voyage vers l'Au-delà, ou l'OutreMonde, pour reprendre la formule de Pierre Pevel dans *Le Paris des Merveilles*. Celle-ci, en mêlant les expressions *Autre Monde* et *Outre-tombe*, évoque la conception d'une dimension qui s'ouvre sur l'inconnu le plus total, sur ce qui est redouté par les êtres humains et qui est le sujet de nombreuses légendes et suppositions : la mort.

Cet univers est celui de tous les possibles, comme en témoigne cette déclaration d'Isabel de Saint-Gil : « Nous sommes dans l'OutreMonde [...]. Tout est possible. » (Pevel, 2003, 336). La même idée est exprimée dans *Filles de Lune* où il est question d'une cité fantôme dont les morts auraient été victimes d'une sorcellerie particulière les faisant demeurer dans l'attente d'un retour sur terre. Les explications de Darius à Kaïn laissent alors penser que faire revenir les morts à la vie est une possibilité de la magie parmi d'autres : « Peu importe ce qui se dira sur la cité fantôme de Ramchad, il n'y a qu'une chose que tu dois savoir : rien n'est impossible dans cet univers... absolument rien... » (Tremblay, T4, 2011, p.317-320). La conception de la mort en tant que lieu dont on peut revenir ou en tant que notion éphémère apparaît donc comme un moyen de figurer l'étendue des capacités du merveilleux.

Le monde féerique est donc un lieu où la mort n'existe pas, ou du moins, où elle ne répond pas à la définition humaine de cette notion. En effet, on a vu que les normes et les lois de ce lieu diffèrent des conventions terrestres à tel point que la temporalité en est, par exemple, tout autre. De fait, les membres du Petit Peuple ont une vie beaucoup plus longue que les êtres humains, et un grand nombre d'entre eux sont même immortels. Dans *La Sève et le Givre*, il est d'ailleurs expliqué que les guerres des Fées ne font pas de morts (Silhol, 2002, p.112), ce qui prouve que ces personnages vivent en-deçà des limites entre vie et mort imposées aux Hommes. Ils appartiennent déjà à l'au-delà et ne peuvent donc pas mourir.

C'est ce dont témoigne leur apparence qui, elle aussi, dépasse les normes humaines. Ainsi, les Elfes sont décrits comme étant beaucoup plus beaux que n'importe quel être humain. Dans *Sorcelame*, on dit d'eux qu'ils ont la beauté de la mort (Malagoli, T1, 2012, p.116), faisant de leur physique la preuve qu'ils appartiennent à l'Au-delà. On retrouve la même chose dans *Le Grimoire du petit peuple* où l'on décrit la Muzayyara, comme étant « aussi belle qu'elle est sanguinaire » :

On la dit "plus noire que noire". Créée par le Shaitan à partir de minerai, de sang de truie et d'excréments de chamelle ; élevée pour corrompre et attirer les hommes en enfer. Sous sa superbe apparence, elle cache un corps de sorcière. De son opulente poitrine de fer sortent des tétons aussi pointus que des poignards et des jets de flammes. (Dubois, T1, 2004, p.31)

Cette créature représente donc tout ce qu'il y a de plus horrible, d'abord à travers sa conception : le minéral symbolise sa noirceur et une origine qui la fait remonter des entrailles de la terre, comme les défunts que l'on enterre. Les excréments de chamelle témoignent de la saleté et du dégoût qu'évoque la Muzayyara. Enfin, le sang de truie est craint des musulmans et le récit semble justement se dérouler dans un pays arabe. Il est donc un symbole de peur face à la mort qu'apportait souvent la viande de porc à ceux qui en consommaient dans des conditions sanitaires très mauvaises, donnant lieu à l'interdiction coranique. Il témoigne également de la perte de la vie en évoquant le sacrifice qui nécessite souvent de saigner une personne ou un animal. Comme on peut le voir sur les illustrations, le protagoniste du récit est justement en train de se faire saigner malgré lui par celle qu'il pense être une belle jeune femme :



La Muzayyara (Dubois, T1, 2004, p.31).

La créature souhaite donc dévorer le jeune homme afin de se l'accaparer, comme l'illustrent ses paroles. Sa métamorphose progressive témoigne quant à elle de la traversée graduelle des deux individus du monde des vivants à celui des défunts auquel appartient la Mazayyara. Cependant, sa proie parvient à lui échapper :



idem, p.37.

Les flammes qui entourent la créature évoquent son origine infernale. Ses propos illustrent quant à eux la fatalité de son souhait, à savoir que si elle représente bel et bien la mort, le jeune homme ne parviendra pas à toujours lui échapper. Toutefois, le fait que le narrateur le compare dans sa course à un Djinn, montre que le protagoniste a peut-être également une nature qui lui permet de se soustraire à la mort.

Un autre personnage que l'on retrouve souvent dans l'imaginaire littéraire est la Fée Morgane, elle aussi fortement liée à la mort. C'est d'ailleurs elle qui cause celle du roi Arthur dans la Matière de Bretagne. Dans *L'Apprentie de Merlin* (Clavel, 2010-2013), elle porte le nom de Morgue, encore plus explicite quant à son rapprochement avec l'Au-delà. Elle vit sous un Lac que Merlin doit traverser pour lui rendre visite. Or, l'eau est un symbole fortement lié à la mort, puisque dans de nombreux récits et mythologies, les protagonistes doivent la traverser pour se rendre dans l'Au-delà.

Dans *La Petite Encyclopédie du Merveilleux*, Édouard Brasey explique que les Mari Morgan, espèce de Fées à laquelle appartient Morgue/Morgane, sont des créatures pouvant s'apparenter aux Sirènes dans la mesure où, comme elles, elles séduisent les marins afin de les emmener dans leur demeure aquatique dont ils ne reviennent jamais¹. La résidence des Mari Morgan répond à la description traditionnelle du royaume des morts puisqu'elle se situe en-dessous de la surface terrestre, qu'il faut traverser de l'eau pour s'y rendre et que peu sont ceux qui parviennent à en revenir. La Fée Morgue semble donc appartenir à l'Au-delà, ce qui expliquerait l'étendue de ses pouvoirs. L'on dit d'ailleurs d'elle qu'elle est en mesure de rivaliser avec le nécromant (Clavel, T3, 2012, p.315), elle aurait donc un pouvoir sur la mort.

¹ Édouard BRASEY, *La Petite Encyclopédie du Merveilleux*, Paris, Le pré aux Clercs, 2007, p.64.

C'est aussi le cas des Fées dans *Chronique du soupir* : elles ont pris la place du cœur des Hommes lorsque ceux-ci les ont perdus après avoir tenté de prendre le dessus sur les entités féeriques qui régissaient leur existence. Or, perdre son cœur signifie perdre sa vie, les êtres humains auraient donc dû disparaître en punition de leurs actes. Cependant, il est expliqué que leur Fée Primordiale s'est sacrifiée pour leur donner la possibilité de vivre, ce qui explique qu'ils ont désormais une Fée à la place du cœur, pour leur permettre d'être en harmonie avec leur monde (Gaborit, 2011, p.107). Autrement dit, certaines créatures féeriques sont capables d'outrepasser les limites qui séparent la vie et la mort. Pour elles, il ne s'agit que de deux univers entre lesquels il est possible de voyager. Elles peuvent donc aider les personnages à se rendre de l'un à l'autre, dépassant ainsi les lois du réel.

Ces créatures peuvent aussi utiliser leurs liens avec les deux dimensions afin d'aider les vivants qui en ont besoin. C'est le cas d'une Naine dans *Galymède, fée blanche, ombre de Thym*. Celle-ci est une sorte de Walkyrie qui peut entendre les morts et qui cherche à venir en aide aux vivants (Fierpied, 2012, p.231). L'auteure fait le lien entre l'Au-delà et le monde des vivants, mais également entre plusieurs systèmes de croyances puisqu'à travers ce personnage, la mythologie scandinave s'ajoute aux références reprises dans l'œuvre, ce qui prouve à nouveau que la fiction est un outil qui permet de voyager entre les univers qu'ils soient réels, mythologiques ou issus d'une œuvre littéraire, qu'ils soient contemporains ou passés, etc.

La mort étant un motif développé dans toutes les religions et étant au centre des préoccupations réelles ou fictionnelles, elle unit donc entre eux les différents systèmes de pensée qui peuvent apparaître comme des univers dissociés. Cela explique pourquoi certains motifs se retrouvent dans des œuvres et des croyances très diversifiées. C'est ce que les psychanalystes nomment l'inconscient collectif, ce sur quoi il s'agira de revenir plus tard.

L'un des motifs liés à la mort qui revient régulièrement dans l'imaginaire contemporain et passé est le voyage vers l'Ouest. Or, on a vu précédemment que cette direction était, selon Bruno Delaroche, liée à la trajectoire solaire, associée à la mort et à l'immortalité, puisque le soleil renaît chaque jour¹. Le parcours du Soleil rappelle également la philosophie du Dao dont le symbole du Yin Yang représente les mouvements lunaire et solaire, ce sur quoi serait basée l'existence de toute chose.

Dans *La Sève et le Givre*, il est à plusieurs reprises expliqué que les membres du Petit Peuple avaient tendance à se rendre vers l'Ouest. D'abord, le grand-père du narrateur lui disait quand il était enfant de briser la coquille des œufs après les avoir mangés car « ceux du

¹ Bruno DELAROCHE, *Mythologie et inspiration chrétienne chez Tolkien*, op. cit., p.157.

Petit Peuple s'en servent pour voyager vers l'Ouest et ne plus revenir [...] » (Silhol, 2002, p.115). L'Orient est donc une direction finale, dans le sens où l'on n'en revient rarement. Si le narrateur déclare que l'on ne sait pas pourquoi les personnages féeriques s'y rendent, il insiste dessus en affirmant de nouveau que « toujours le cœur des fées va vers l'ouest » (*idem*, p.212). La mort apparaît donc comme un lieu vers lequel on chemine. Sa direction est à la fois large et précise : on sait vers où il faut aller, mais il est impossible de le situer sur une carte et l'on ne sait pas quand on y parviendra. Le fait de devoir s'y rendre, c'est-à-dire d'avancer vers lui, illustre la vie comme un cheminement qui mène nécessairement au même endroit, tout comme le Soleil se couchera forcément à l'Ouest. Mais en en faisant un voyage, la fiction rend la mort moins effrayante. La trajectoire du Soleil évoque même l'idée selon laquelle elle ouvre sur autre chose.

Le lien entre la fiction et la mort est très étroit dans la mesure où l'imaginaire peut faire revivre un défunt. C'est symboliquement le cas des biographies qui font le récit de la vie d'un individu disparu. Mais les littératures de l'imaginaire permettent quant à elles d'imaginer un monde dans lequel vivent encore les morts. Dans *Filles de Lune*, il est expliqué que les nuits font renaître les êtres oubliés (Tremblay, T3, 2011, p.22). Il faut comprendre que l'imaginaire, à travers les rêves, brise les frontières entre la vie et la mort, permettant à ceux que l'on a perdus de revenir symboliquement à la vie, témoignant ainsi des grandes capacités de l'imagination.

Au sein des fictions, la traversée des frontières entre les univers permet également de dépasser les limites entre la vie et la mort. Ainsi, dans *Traité de Faërie*, les femmes ayant servi de nourrices aux enfants des Fées rentrent chez elles alors que leurs proches les croyaient mortes tant elles avaient disparu depuis longtemps (Brasey, 2009, p.63-64). Cela est expliqué par la temporalité qui s'écoule différemment en Faërie, mais pour les êtres humains, ces femmes reviennent d'entre les morts. Le narrateur explique ainsi : « Ces pauvres femmes ont trop souvent dans le passé été assimilées à des revenantes, des spectres, des fantômes, voire des démons, et certaines ont fini sur le bûcher. ». Il n'y a donc plus de barrière entre la vie et la mort puisque des femmes vivantes sont considérées comme des défuntées revenant hanter les vivants. Certaines sont même condamnées à mort, ce qui semble fermer la boucle infernale dans laquelle elles sont engagées et qui les fait osciller entre deux états. Cet entre-deux auquel elles appartiennent s'explique par le nombre plus important de possibilités offertes par l'imaginaire. En écartant le champ des possibles par l'ajout d'un monde féerique à l'univers, l'immersion fictionnelle efface les limites qui marquaient, jusque-là, précisément les frontières entre la vie et la mort.

On retrouve ce phénomène dans *Filles de Lune* alors qu'une frontière temporelle permet aux personnages de revivre la mort de Darius (Tremblay, T3, 2011, p.152). S'il ne leur est pas possible de voyager dans le temps afin d'en changer le cours des choses, ils peuvent toutefois voir ce qui s'est réellement passé afin d'en tirer des enseignements. L'imaginaire merveilleux offre à ses personnages la possibilité de pallier les carences du monde dont ils proviennent.

Il semble donc que l'imaginaire féerique, comme la mythologie dont il est l'héritier, conçoive la mort comme un monde à part entière, ayant son fonctionnement propre. Il est un lieu où se rendent régulièrement les personnages, qu'ils soient humains ou merveilleux, afin d'y résoudre leurs quêtes respectives. La mort merveilleuse n'est donc pas un état définitif, mais elle est, au contraire, nécessaire à l'évolution des personnages qui se traduit comme une sorte de renaissance. Comme tout concept merveilleux, elle est également difficilement définissable car ses limites et les possibles qu'elle offre ne sont pas précisément identifiables.

Étant éphémère, la mort des fictions féeriques permet donc aux protagonistes de traverser ses frontières dans les deux sens. Certains s'y rendent volontairement, d'autres y sont emmenés de gré ou de force par des guides et des bourreaux. D'autres enfin, tâchent d'en revenir ou d'en ramener quelqu'un afin d'en tirer quelque chose. Le voyage entre le monde des vivants et celui des morts, qu'il soit réel ou symbolique est donc un motif récurrent dans les littératures de l'imaginaire qui le lient souvent aux personnages féeriques.

- Traversée catabatique

Dans les œuvres, le passage du monde des vivants à celui des morts peut être mis en scène par une catabase, descente aux Enfers que Pierre A. Riffard définit comme étant « la descente de l'esprit, soit imaginaire, soit rituelle (ex. : descendre à la grotte d'Éleusis), soit spirituelle ». Selon lui, elle a lieu :

[...] soit en enfer (ex. : Orphée descendant chercher Eurydice aux Enfers), soit au royaume des morts (ex. : Jésus, selon Matthieu, XXVII), soit à l'intérieur de la Terre (ex. : l'ancre de Trophonios) ; le but est nécromantique (acquérir des savoirs ou pouvoirs par les morts), ou chamanique (extase, guérison, recherche des âmes, etc.) ou initiatique (revenir à l'origine ou à l'intérieur) ou symbolique¹.

Autrement dit, il s'agit de traverser la frontière symbolique ou physique entre la vie et la mort afin d'en tirer quelque chose ou quelqu'un. Lorsque les membres du Petit Peuple ont une place secondaire dans cette traversée, c'est-à-dire qu'ils n'en sont pas les protagonistes, ils jouent le plus souvent le rôle de personnages psychopompes. Ce sont eux qui conduisent les autres personnages vers l'au-delà, ce qui coïncide avec le dispositif du Lapin Blanc évoqué précédemment.

Ce motif est l'un des plus récurrents, on le retrouve par exemple dans la nouvelle « Le Violon de la fée » de Nathalie Dau où une Folette vient chercher le violoniste pour l'emmener jouer de la musique dans l'au-delà (Dau, 2007, p.66). C'est également le cas dans « Désespérée » où l'héroïne éponyme conduit les hommes à la mort (*idem*, p.115-119). On peut donc considérer que cette thématique est développée dans les fictions afin de dédramatiser la vision que l'on a de la mort. En effet, le fait que des personnages féeriques accompagnent les trépassés permet d'envisager le décès non plus comme une étape où l'on se retrouve seul dans le néant, mais au contraire, comme une accession vers un lieu merveilleux ou féerique, au propre comme au figuré.

Cela est d'autant plus clair lorsqu'il s'agit d'accompagner des enfants malades dans l'au-delà, comme c'est le cas dans « Le Crabe et la Fée » (Pierre-Alexandre, 2000) ou dans *Le Chant du Troll* (Bottero, 2010). Dans la nouvelle, il est question d'un petit garçon atteint d'un cancer qui voit une Fée quand il ne va pas bien. Il a nommé cette dernière Justine en hommage à sa petite sœur morte bébé. Il finit d'ailleurs par s'envoler avec elle, laissant derrière lui un Kobold à sa place afin que ses parents puissent l'enterrer. Il s'agit donc ici de mettre en scène une créature de conte de fées réputée auprès des enfants pour être bienfaitante

¹ Pierre A. RIFFARD, *Dictionnaire de l'ésotérisme*, Lausanne, Payot, 1983, p. 68.

et rassurante, afin de soutenir l'un d'entre eux dans sa maladie et l'accompagner dans un monde qui ne lui fait plus peur dès lors qu'il sait qu'il y sera entouré de sa sœur et de créatures merveilleuses.

On retrouve quelque chose de similaire dans *Le Chant du Troll*, mais cette fois, c'est le père de l'héroïne, auteur, qui crée pour sa fille fraîchement décédée des suites d'une leucémie un monde féérique beaucoup plus beau que le réel. Il s'agit là d'apporter *via* la fiction un soutien aux parents de l'enfant disparue car ce sont eux qui souffrent de sa perte. S'imaginer qu'elle est heureuse en compagnie d'un Troll qui veille sur elle est donc un moyen de faire son deuil plus aisément. Il est aussi intéressant de noter que selon Antoine Faivre, « anabase et catabase sont indissociables et complémentaires¹ ». L'anabase est définie comme étant l'« [a]ction de monter, ascension, expédition dans l'intérieur d'un pays, progression, marches d'un escalier² ». On retrouve la notion de cheminement vertical évoquée précédemment et qui peut tout aussi bien se référer à une évolution physique qu'à une progression spirituelle permettant au personnage d'avancer, au propre comme au figuré, vers la résolution de sa quête. Celle-ci n'est pas nécessairement marquée par la survie du protagoniste puisque, comme on vient de le montrer, certains héros sont menés dans l'au-delà. Dans ce cas, la mort constitue une amélioration de la situation initiale, qui peut être une quête nécessitant un sacrifice – comme c'est le cas du héros éponyme de *Le Dernier des Elfes* (Lambert, 2003) –, ou une façon de soulager le personnage principal d'une vie malheureuse – comme chez Andersen avec *La Petite Fille aux allumettes*. Dans les exemples précédents, il s'agit justement de permettre à des enfants malades de vivre heureux dans un monde féérique. Or, en médecine, l'anabase se définit comme la « [p]hase d'aggravation d'une maladie³ ». Cela témoigne du lien existant entre la progression du corps et de l'esprit, et l'approche de la mort. Autrement dit, à travers le développement de ce motif, les fictions semblent faire de la mort l'acmé de toute existence – à noter que dans le lexique médical, l'acmé se définit comme la « [p]hase où une maladie a atteint son plus haut degré d'intensité⁴ ».

L'imaginaire, par sa capacité à représenter la mort comme n'étant pas nécessairement quelque chose de triste, a donc des vertus de catharsis, permettant aux lecteurs d'oublier leurs craintes vis-à-vis de ce phénomène incontournable. Il cherche à montrer que la mortalité est inhérente à l'humanité et donc qu'il ne faut la redouter. L'immortalité appartient quant à elle à

¹ Antoine FAIVRE, « Théosophie », *Encyclopaedia Universalis* [en ligne], consulté le 9 février 2015. URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/theosophie/>.

² Anatole BAILLY, « αναβασις », *Dictionnaire Grec-Français*, Paris, Hachette, 2000, p.116.

³ « Anabase », *Trésor de la Langue Française informatisé* [en ligne], consulté le 9 février 2015. URL : <http://www.cnrtl.fr/definition/anabase>.

⁴ « Acmé », *Trésor de la Langue Française informatisé* [en ligne], consulté le 9 février 2015. URL : <http://www.cnrtl.fr/definition/acme>.

une autre réalité, celle des créatures merveilleuses que l'Homme rejoindra après sa mort. Cette nécessité de mourir pour vivre éternellement peut être illustrée à travers une nouvelle de Fabrice Colin intitulée « Passer la rivière sans toi ». Alors que l'héroïne s'apprête à franchir la frontière qui sépare le monde des Hommes à celui des êtres féeriques, elle découvre une lettre écrite par son père afin de la préparer à ce changement d'univers. On peut y lire :

Passer du monde des mortels à celui des Fey n'est jamais chose aisée. Peut-être était-ce le cas jadis, mais lui-même ne s'en souvient plus et aujourd'hui en tout cas, un sacrifice est toujours nécessaire. (Colin, 2000, p.269)

On remarque, dans un premier temps, que la séparation entre les deux mondes distingue celui des « mortels » et celui des personnages féeriques qui, en toute logique, sont donc immortels. La difficulté de la traversée qui est évoquée fait de cette étape une quête dont la réussite témoigne d'un certain mérite du protagoniste. L'allusion à un passé lointain rappelle les contes de fées introduits par des formules du type « il était une fois » ou « il y a fort longtemps » qui placent leurs récits dans un contexte le plus éloigné possible de la réalité du lecteur. Ici, il y a donc contraste entre le temps des contes de fées établi dans le « jadis » et la temporalité présente de l'héroïne, censée être la même que celle du lecteur. On retrouve l'idée développée à travers l'exemple précédent de *Quand les Dieux buvaient*, à savoir une époque pendant laquelle les croyances étaient différentes – quand la Terre était plate, ou quand la traversée d'un monde à l'autre s'effectuait potentiellement différemment – et le présent qui a oublié ce genre de choses. L'univers des contes de fées apparaît donc comme un monde à part entière qui avait autrefois son existence sur Terre, mais qui n'appartient désormais plus qu'à un vague souvenir contenu dans les ouvrages.

Ce rapport au passé et l'oubli qu'il suggère ne sont pas sans lien avec la mort puisque celle-ci efface ce qui a été, le menaçant ainsi de disparaître de la mémoire collective. Par ailleurs, l'évocation du sacrifice fait référence à une mort courageuse et méritante qui apporte quelque chose à celui qui le pratique ou à ceux qui restent après son départ. Il s'agit d'une épreuve comme une autre, c'est-à-dire d'un moyen pour le personnage de prouver sa valeur et de gagner une récompense qui peut être le retour à la vie d'un être cher ou l'accession à un monde meilleur (qui peut être un autre monde, ou l'univers initial amélioré), ce qui résume la majorité des quêtes décrites par les fictions de l'imaginaire.

Pour Gilbert Durand, la mort est, dans les ouvrages, euphémisée à travers les divinités qui apparaissent sous les traits de belles et séduisantes jeunes filles. Il se demande ainsi si « cette euphémisation du temps mortel, cette esquisse d'antiphrase ne serait [...] pas un des

éléments surdéterminants de la banalisation de la chute, une motivation de sa sexualisation [...]»¹. Autrement dit, les créatures féeriques bienveillantes et séduisantes apparaissent comme un moyen pour les Hommes d'accepter la mort sans la redouter. Il s'agit de figurer la mort et le temps afin de les assujettir, pour vaincre ses peurs. C'est ce qui explique en partie pourquoi, dans l'Autre Monde, la temporalité n'est pas logique, et pourquoi les personnages féeriques sont très souvent immortels : ils représentent l'écoulement du temps et les êtres humains qui acceptent de les suivre prennent alors le dessus sur leurs craintes. Or, vaincre la mort c'est, symboliquement, devenir immortel.

La catabase est donc un motif récurrent dans l'imaginaire, qu'il s'agisse de littérature ou de mythologie. Elle est fortement liée à la notion de sacrifice puisque la descente aux Enfers qu'elle représente ne se conclut pas toujours par un retour du personnage sur Terre. En cela, la catabase peut également invoquer l'idée de rituel sacré, comme l'évoque l'étymologie qui rapproche ce terme du latin *sacrificium* « offrande à la divinité² ». Ces rites religieux permettent généralement de communiquer avec les dieux, l'offrande étant un moyen de leur prouver sa soumission et son respect. Il s'agit donc d'un échange avec l'Autre Monde, qu'il s'agisse de celui des êtres divins ou de celui des morts auquel il conduit nécessairement le sacrifié.

Enfin, le sacrifice utilisé pour communiquer avec l'Autre Monde fait référence à un autre motif littéraire, à savoir celui de la *nekuia*...

¹ Gilbert DURAND, *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, op. cit. p.128.

² « Sacrifice », *Trésor de la Langue Française informatisé* [en ligne], consulté le 9 février 2015. URL : <http://www.cnrtl.fr/definition/sacrifice>.

- La nekuia féerique

Faire venir les morts à soi est un motif récurrent dans les littératures de l'imaginaire depuis l'Antiquité et le chant XI de *L'Odyssée* dans lequel Ulysse suit les conseils de Circé et va rencontrer les morts dans l'espoir que cela lui permette de rentrer à Ithaque. Pour ce faire, le héros doit lui aussi accomplir un sacrifice rituel, afin d'attirer les défunts grâce au sang des animaux qui leur est offert. Cependant, cet appel des morts ne nécessite pas toujours de sacrifice, même si cela est souvent le cas dans les fictions, dans la mesure où il s'agit d'échanger une vie contre une autre pour permettre le retour d'un défunt.

Lorsqu'il ne s'agit pas d'un sacrifice au sens propre du terme, le héros est toutefois prévenu qu'il y a des conséquences à vouloir jouer avec les limites entre la vie et la mort. C'est pourquoi la déesse prévient Naïla, dans *Filles de Lune*, qu'elle doit avoir conscience que si elle décide de retourner dans le monde des vivants, « il y aura un prix à payer... » (Tremblay, T3, 2011, p.332). C'est aussi le cas dans *L'Elfe de lune*, lorsqu'un elfe nécromancien parvient à atteindre le monde des défunts grâce à sa magie. Le texte explique ainsi :

Mais il avait également appris à ses dépens qu'on ne bravait pas impunément la mort. L'effort physique fourni était tel que chaque voyage dans l'au-delà l'affaiblissait un peu plus que le précédent et le laissait pantelant et sans force. (Tirel, T8, 2011, p.10)

Askorias le nécromancien doit donc sacrifier ses forces et sa santé, s'approchant davantage de sa propre mort à chaque fois qu'il entreprend un voyage vers l'au-delà. Le sacrifice, quel qu'il soit, est donc nécessairement lié avec la traversée vers le monde des morts. Il s'agit là d'un rituel permettant l'ouverture des frontières entre les mondes. Pierre Brunel note ainsi : « Ce peut être un acte, ou tout simplement un geste, ou encore une parole. Les rites sont utilisés pour faire venir les morts vers le vivant et pour abolir la distance qui les sépare¹. » Autrement dit, faire un sacrifice, dans le sens de mettre à mort un être vivant, permet de faire venir à soi les défunts puisqu'en tuant, on ouvre les portes vers l'au-delà pour y faire passer celui qui vient de mourir, ce qui donne la possibilité aux autres trépassés de franchir la frontière dans le sens inverse. L'acception plus large du terme *sacrifice* va également dans ce sens, dans la mesure où faire une offrande à une divinité nécessite aussi l'ouverture des frontières qui séparent le monde des mortels et celui des dieux afin de transmettre le don qui leur est fait.

Or, si le rituel n'implique pas forcément de sacrifice, consistant uniquement en une gestuelle ou en la récitation d'une formule, l'ouverture des frontières entre les deux univers

¹ Pierre BRUNEL, *L'Évocation des morts et la descente aux Enfers*, Paris, SEDES, 1974, p.31-32.

est plus symbolique. Elle réside dans l'application précise d'un apprentissage, c'est-à-dire dans la soumission à une croyance ou à un dogme qui lie nécessairement le sujet à une entité supérieure (précepteur, divinité, etc.).

La mort est justement l'entité supérieure par excellence, dans la mesure où chaque être humain est, en principe, amené à la rencontrer au cours de son existence. Néanmoins, si elle est au final inévitable dans le réel, ce n'est pas le cas dans l'Imaginaire : certains personnages sont immortels, et d'autres reviennent d'un voyage parmi les défunts. Viara Timtcheva écrit à ce propos :

Dans les contes, la mort n'existe qu'en tant que contraire d'elle-même : c'est un état temporel et réversible. Elle peut apparaître sous la forme d'un long sommeil, celui de Blanche-Neige par exemple, ou comme un emprisonnement duquel le Chasseur délivrera l'imprudent Chaperon Rouge et sa grand-mère. Et si le méchant loup ou la sorcière trouvent la mort à la fin du conte, ce n'est que pour réapparaître dans le conte suivant, toujours aussi méchants¹.

La mort n'est donc pas éternelle dans l'imaginaire merveilleux. Elle y devient un motif à part entière, variable selon les œuvres, les époques et les auteurs. Son caractère éphémère rend compte des possibilités offertes par la Féerie, ce qui en fait un monde où tout est possible, même ce qui ne le sera jamais malgré l'évolution de la science. Elle permet également de considérer la Féerie comme un univers qui lie entre elles toutes les œuvres qui l'abordent. Les personnages, qui y apparaissent davantage comme des types que comme des personnalités autonomes, renaissent donc dans chaque récit pour y connaître de nouvelles aventures.

Ainsi, dans *Filles de Lune*, Naïla est à un moment « à la frontière de la vie ». Elle doit faire un choix : retrouver l'existence qu'elle est sur le point de quitter ou accéder à une nouvelle dimension *via* sa mort (Tremblay, T3, 2011, p.330-332). Cet état n'est donc pour elle pas définitif, et revenir à la vie lui permet également de sauver celle du Cyldias dont son destin est lié, ce qui prouve que la mort est présentée dans cette œuvre comme un état éphémère et en partie maîtrisable par ceux qui en ont le pouvoir.

Viara Timtcheva poursuit :

Le conte offre à son lecteur la conception d'une mort qui n'a rien de tragique ni de fatal. C'est une mort qui regarde son propre reflet inversé dans un miroir : une mort – jeu. Pourquoi cela ? Peut-être considère-t-on le destinataire le plus fréquent des contes, l'enfant, comme étant trop fragile pour qu'on lui révèle si tôt une finalité semblant être aussi cruelle. D'ailleurs, les psychanalystes ont démontré que l'enfant est pareil à l'homme avant sa mésaventure avec la pomme au jardin d'Eden : il ne différencie pas le bien du mal pas plus qu'il ne connaît la mort. Il ne la conçoit tout simplement pas².

¹ Viara TIMTCHEVA, *Le Merveilleux et la Mort dans Le Seigneur des Anneaux de J.R.R. TOLKIEN, Peter Pan de J.M. BARRIE, L'Histoire sans fin de Michael ENDE*, Paris, L'Harmattan, 2006, p.18.

² *Ibid.*

L'imaginaire féerique construit donc une représentation ludique de la mort. Il peut s'agir d'un moyen de la faire accepter plus facilement à son lecteur, comme on l'a évoqué précédemment. Cela témoigne aussi du fait que la Féerie n'a pas les mêmes normes ou une logique similaire au monde réel dans la mesure où tout y a un fonctionnement différent, y compris la mort. L'univers merveilleux peut, dès lors, être rapproché d'une logique primitive qui n'a pas conscience de ce qu'est la mort.

Or, la catabase nécessite une conception plus juste de la mort puisque le protagoniste se rend le plus souvent volontairement dans l'au-delà en sachant qu'il n'est pas certain d'en revenir. Pour autant, le voyage vers le royaume des défunts n'est pas difficile : il suffit de l'accepter. Au contraire, le fait de faire venir les morts à soi n'implique pas une conscience réaliste de la mort car le rituel en lui-même résulte d'une volonté d'inverser le processus, ce qui est *a priori* impossible.

Autrement dit, les deux motifs découlent d'une volonté de vaincre la mort, et surtout d'en limiter le résultat, à savoir la condition d'y demeurer éternellement. Dans les deux cas, il s'agit également de traverser les frontières entre deux mondes distincts. Cependant, le premier propose au personnage de cheminer jusqu'à l'atteinte de son but, alors que le second le rend davantage passif, lui permettant de garder un certain contrôle de la situation en faisant venir ce qu'il cherche jusqu'à lui.

La frontière eschatologique peut donc être franchie par *nekuia*, c'est-à-dire l'invocation des morts, qui consiste à les faire venir à soi pour les interroger plutôt que de se déplacer vers leur demeure. On se rapproche ici de la notion d'hypotypose de l'irréel dans la mesure où les personnages merveilleux sont les représentants, dans l'univers réaliste, de leur propre monde. Il s'agit ainsi de faire surgir la merveille dans la réalité pour figurer l'existence d'autres possibles qui n'étaient jusque-là pas envisagés. C'est ce que Pierre Brunel appelle une épiphanie, c'est-à-dire la « manifestation d'une réalité cachée¹ ».

La *nekuia* ne se restreint donc pas à une invocation des morts au sens propre du terme, mais à un appel du Tout-Autre, qu'il s'agisse de la mort, de l'étrange ou du paranormal. On a vu, justement, que la Féerie pouvait apparaître comme une interprétation symbolique de la vie après la mort, mais pas seulement, puisqu'elle peut aussi représenter le rêve, ou encore une autre version du réel. La formule « réalité cachée » employée par Pierre Brunel évoque cependant l'idée de quelque chose de concret mais d'invisible, ce qui permet à l'Homme de remettre en question sa vision d'un monde qu'il maîtrise parfaitement. Les fictions féeriques

¹ Pierre BRUNEL, *L'Évocation des morts et la descente aux Enfers*, op.cit., XI, p.171.

reposent effectivement sur l'acceptation de croire en ce qui paraît irréel, en ce que l'on n'est pas en mesure de voir, comme en témoigne le pacte de lecture qui s'instaure entre lecteur et narrateur dès l'*incipit* des œuvres. Dès lors, la *nekuia* illustre la porosité des frontières, leur ouverture bilatérale et la difficulté de hiérarchiser les différents univers qu'elles séparent. En effet, il n'est pas toujours possible d'identifier d'où proviennent exactement les manifestations féeriques : existent-elles déjà dans l'univers réaliste sans que le personnage principal n'en ait jusqu'alors eu conscience, ou arrivent-elles d'un autre monde, d'une dimension parallèle, voire d'une réalité enchâssée dans le monde réaliste ?

L'invocation des morts, ou plus largement des personnages irréels, se rapproche de ce que Mircea Eliade appelle les *kratophanies*, c'est-à-dire « ces irruptions dans le quotidien d'un tout-autre, d'un inexplicable qui sont pour l'homme une incitation à s'interroger, à regarder par-delà les frontières de ses connaissances provisoires et de ses certitudes¹ ». En effet, si un protagoniste a besoin d'invoquer des personnages appartenant à une autre réalité, c'est qu'il ne maîtrise pas totalement la situation qui est la sienne et qu'il a donc besoin d'une aide extraordinaire, extérieure à son monde *ordinaire*. Il s'agit donc pour lui de remettre en question tout ce qu'il connaît, tout ce sur quoi repose sa vie, afin d'accepter, de maîtriser ce qui le dépasse.

Cela rejoint également l'hypothèse de Jung pour qui la *nekuia* n'est pas une chute purement destructive, mais une catabase qui permet d'acquérir par l'initiation des connaissances secrètes, permettant ainsi la restauration de tout homme². La *nekuia* serait donc une sorte de catabase inversée et contrôlée, puisque le personnage qui la pratique a décidé de ne pas risquer la chute en s'aventurant dans l'autre monde, préférant faire venir à lui les créatures qui y demeurent. Il s'agit donc de ne pas se laisser diriger par la verticalité de la chute, définie précédemment comme étant difficilement maîtrisable, voire indépendante de la volonté du protagoniste. La *nekuia* est significative, elle donne du sens à ce qui n'en avait pas et la réussite du rituel entraîne alors une ascension du personnage sur le plan symbolique ou sociétal. Elle lui permet de s'élever par ce qu'il en retire : une compréhension du monde ou l'aboutissement de sa quête. Au même titre que les règles de la fantasy permettent au genre de contrôler le cheminement vertical de ses personnages, la *nekuia* apparaît donc comme un moyen pour maîtriser cette verticalité en la contraignant à devenir une ascension plutôt qu'une chute.

On a vu précédemment que les personnages capables de voyager d'un monde à l'autre

¹ Jean-Bruno RENARD, « Le Merveilleux et l'homme contemporain », *op. cit.*, p.44.

² Carl Gustav JUNG, *The Collected Works of C. G. Jung : The spirit in man, art and literature*, Routledge & Kegan Paul, 1966, p.139-140.

possèdent des caractéristiques physiques particulières signalant cette faculté. Ce phénomène est identique, qu'il s'agisse de rejoindre le monde des morts ou celui des créatures féeriques, qui, rappelons-le, ne sont pas nécessairement différents. Toutefois, certains êtres sont davantage marqués physiquement par le monde des morts dont ils se réclament. C'est par exemple le cas des Goules, créatures réputées pour déterrer les cadavres avant de s'en nourrir. On en retrouve dans *Les Haut Conteurs* où leur description rappelle fortement leur lien avec l'au-delà :

Le corps du monstre portait des guenilles crasseuses et était affreusement maigre et racorni, il souffrait de malformations infâmes qui devaient l'empêcher de se mouvoir normalement. Ses yeux blancs, grands ouverts et pourtant sans vie, semblaient n'avoir jamais exprimé d'autre sentiment que la tristesse. Sur son visage osseux couraient de profondes stries et de rares cheveux blancs. Au bout de ses doigts se dressaient de courtes mais solides griffes noires, et d'une bouche sans lèvres dépassaient quelques longues dents brisées. Ses ignobles dents et ses griffes, c'étaient là les seules armes de la goule. Le monstre n'était pas un prédateur mais un charognard. (Mc Spare, 2012, p.88)

Tout dans cette description rappelle la mort, de la tristesse qu'évoque cette créature à ses marques de vieillesse, voire de putréfaction. Elle semble alors plus proche de la mort que de la vie, malgré le fait qu'elle puisse se mouvoir et se nourrir. Or, la faim est un réflexe développé par chaque être vivant pour demeurer en vie. Les Goules appartiennent donc à une catégorie de créatures ni mortes, ni vivantes. D'ailleurs, chez les Romains elles ont pour équivalent les *Stryges*, ou *Strigoi* qui signifie « non mort » dans le folklore roumain. Elles y sont apparentées au loup-garou, autre créature à cheval entre deux identités. Elles rejoignent par là une autre caractéristique des membres du Petit Peuple, à savoir d'être humanoïdes sans être humains.

Cette notion d'entre-deux qui caractérise les Goules rappelle également les Vampires, auxquels la littérature les a souvent rapprochés et qui représentent, dans la littérature fantastique le prototype du non mort. Dans *Les Haut Conteurs*, les Goules sont dirigées par un « upyr », du russe *упырь* « goule », terme qui désigne un « mort qui marche » qui, selon les auteurs, « donnera naissance au mot “vampire” quelques siècles plus tard » (Mc Spare, 2012, p.317). Le texte le décrit comme un homme qui fuit la lumière, qui est capable de se transformer en animal et qui se nourrit exclusivement de sang (*idem*, p.56). Cela n'est pas sans rappeler l'exemple d'Ulysse qui appelle les morts grâce au sang issu de son sacrifice. C'est ce que confirme Michel Picard : « Homère montre les ombres des morts attirées par le sang [...] cette mère morte attirée par le sang pourrait presque être considérée comme

l'archétype du vampire littéraire¹. » Ce rapprochement entre diverses créatures illustre la difficulté, voire l'impossibilité de différencier pleinement les types de personnages issus de cultures différentes. En effet, les échanges culturels ont nourri les imaginaires en les mêlant indéniablement les uns aux autres. Toutefois, il est intéressant de noter que toutes ces créatures sont celles qui alimentent aujourd'hui la culture de masse : outre le Petit Peuple, nous pensons aux Vampires à travers le succès de *Twilight*, par exemple.

Les Goules sont également des êtres immortels, ou plus précisément, des êtres capables de revenir à la vie après avoir été tuées, comme en témoigne cet extrait de *Les Haut Conteurs* :

Plus tard, dans la remise de la Broche Rutilante, le cadavre de la goule tuée par le chevalier de Waddington fut traversé par un spasme violent. La créature décharnée bougea ses doigts squelettiques et raides avant de fermer le poing plusieurs fois. Une étincelle de vie remplit ses yeux blancs grands ouverts, et un horrible son sortit de sa gorge. Elle respirait. Elle vivait. (Mc Spare, 2012, p.97)

La créature est donc capable de renaître sans artefact : cette faculté est inhérente à sa nature. C'est ce qui différencie le merveilleux, capable, par définition, de faits extraordinaires, de la science-fiction qui, par exemple, présente l'Homme comme cherchant à se dépasser par ses créations. Il est ainsi possible de faire le parallèle entre le réveil de cette Goule et celui de Frankenstein : d'abord, certaines caractéristiques de leurs descriptions physiques peuvent être rapprochées, comme c'est le cas de leurs yeux. On lit ainsi dans le texte de Mary Shelley : « [...] ses yeux larmoyants, qui semblaient presque de la même couleur que les orbites blanchâtres dans lesquelles ils avaient été fixés [...] »². Il semblerait donc qu'il soit possible de considérer les yeux blancs comme désignant de façon stéréotypique un personnage revenu d'entre les morts. Le mouvement de la main qui indique le réveil de la créature n'est, quant à lui, pas sans rappeler le film de 1931 dans lequel le docteur s'écrie « It's alive ! » après avoir constaté le mouvement de sa création (Whale, 1931, 0'22''04). Il est également possible d'établir un parallèle entre Frankenstein et les vampires dans la mesure où ces deux types de personnages, à l'instar des loups-garous, sont les prototypes de la littérature fantastique. Par ailleurs, ces différentes créatures ont été conjointement mises en scène dans un film de 1948, *Abbott and Costello meet Frankenstein*, dans lequel c'est Dracula qui vient réveiller Frankenstein. Il semble alors envisageable que les auteurs de *Les Haut Conteurs* s'en soient inspirés pour écrire leur récit.

Dans celui-ci, les Goules qui reviennent à la vie ne servent pas le personnage principal de

¹ Michel PICARD, *La Littérature et la mort*, Paris, PUF, 1995, p.95.

² « [...] his watery eyes, that seemed almost of the same colour as the dun white sockets in which they were set [...] »

l'œuvre : ce n'est pas lui qui les a invoquées, ni même l'un des siens, mais l'un de ses ennemis, ce pourquoi la quête consiste à les faire disparaître du monde des vivants. C'est tout de même grâce à elles et à leur maître que le jeune héros va pouvoir évoluer et prouver sa valeur au cours du récit. On retrouve la même chose dans *L'Apprentie de Merlin* où le nécromant Eliavrès réveille un Ogre, ce qui donne la possibilité aux autres personnages de faire preuve de bravoure (Clavel, T2, 2011). Autrement dit, il semblerait que la *nekuia* en vienne toujours à servir le personnage principal de l'œuvre, dans la mesure où il profite de l'invocation des créatures de l'Autre Monde aussi bien quand celles-ci sont des adjuvantes que quand elles se révèlent être des opposantes à sa quête.

Parfois, la *nekuia* est plus symbolique. Elle peut davantage profiter au lecteur qu'aux personnages mis en scène dans l'œuvre à travers la morale qu'elle suscite. C'est le cas dans la bande dessinée *Fée et tendres automates* où il ne s'agit pas de faire revenir à la vie une personne, ni même un être vivant, mais de faire renaître la magie du monde. En effet, un automaticien cherche à créer un robot qui posséderait l'œil-fée et qui serait donc capable de réenchanter l'humanité :





La tentative de l'automaticien de ramener la féerie dans un monde en perdition (Téhy, T1, 1996, p.32-33).

Sont ici mis en parallèle un univers réaliste dans lequel les Hommes sont violents et destructeurs, et un monde doté de créatures merveilleuses qui a prétendument existé par le passé. En cherchant à redonner vie à la magie *via* ses créations, l'automaticien devient une sorte de docteur Frankenstein qui souhaite, non pas faire avancer la science, mais au contraire, limiter l'évolution humaine désastreuse en redonnant la foi à l'humanité. La *nekuia* consiste donc en l'invocation d'une disposition, d'une conscience que l'Homme a perdue. La mise en scène de cette quête peut apparaître comme un moyen de faire réfléchir l'être humain sur sa situation et l'évolution de la société.

La comparaison entre le monde contemporain de l'automaticien et son passé regretté mettent en exergue une autre caractéristique de l'immersion eschatologique. Effectivement, la catabase comme la *nekuia* permettant au personnage de se tourner vers le monde des morts,

mettent en relation plusieurs temporalités. Ainsi, le protagoniste appartient au présent alors que les défunts qu'il interroge font partie du passé. Autrement dit, ces deux motifs rompent la linéarité du monde réaliste en l'ouvrant sur d'autres dimensions.

On observe un phénomène similaire lorsque des personnages féeriques surgissent dans un monde réaliste : leur simple présence bouleverse les bases de l'univers dans lequel ils apparaissent. La comparaison entre l'intervention d'un défunt et celle d'une créature merveilleuse rapproche également ces deux thématiques par le rôle tenu par ces différents personnages vis-à-vis du protagoniste.

Ainsi, dans *L'Apprentie de Merlin* le fantôme du prince Vortimer qu'Ana a invoqué sans le vouloir influence par son savoir le comportement futur de la jeune femme (Clavel, T2, 2011, p.138) : le revenant apparaît dès lors comme une personnification du passé dirigée vers l'avenir sur lequel il a un impact. On retrouve la même chose dans de nombreux ouvrages : dans *Filles de Lune*, il s'agit d'interroger le passé pour savoir comment Darius est mort (Tremblay, T3, 2011, p.152) ; dans *Tara Duncan*, il est possible de rappeler des défunts pour permettre de conclure un procès, et notamment pour que le mort puisse dénoncer celui qui l'a assassiné (Audouin-Mamikonian, T2, 2004, p.236) ; dans *Elfes*, on interroge un nécromancien afin de connaître l'assassin d'un homme (Istin, T1, 2013, p.41) ; etc. Ouvrir les frontières entre le monde des vivants et celui des morts permet donc d'interroger l'au-delà afin d'en acquérir des connaissances. Cela témoigne, d'une part, des lacunes du monde de référence dans la mesure où celui-ci n'apporte pas tout ce qui est nécessaire à ceux qui y vivent parce que ses possibles sont limités. D'autre part, l'on constate que cette ouverture permet la résolution de la quête et que, si ce n'est pas toujours le cas des nécromanciens, qui eux sont humains, les morts acceptent généralement de répondre aux questions qu'on leur pose sans rien demander en retour.

Ce caractère désintéressé n'est pas sans rappeler le rôle des membres du Petit Peuple, et notamment les marraines Fées bien connues des contes auxquels elles ont donné leur nom. Or, ces créatures sont réputées pour offrir des dons à leurs protégés, ce qui nous ramène à la notion de sacrifice. Cependant, cet acte est dans ce cas inversé dans la mesure où il ne s'agit pas de donner quelque chose à une divinité, mais de recevoir une faveur de sa part, ce qui rejoint le motif de l' élu généralement doté de facultés extraordinaires et permet d'évoquer l'idée d'une frontière initiatique par laquelle les personnages féeriques, en l'accompagnant dans leur monde, l'aident à évoluer...

2. Frontière initiatique

L'herméneutique peut aussi permettre d'interpréter le passage d'un monde à l'autre comme figurant la transition de l'enfance à l'âge adulte ou *vice versa*. Le merveilleux, par son manque de réalisme ou son fonctionnement qui nécessite une crédulité sans limite, peut se rapprocher de la logique enfantine qui s'amuse à *faire comme si* ou à *vivre à la manière de*¹. Entrer dans la Féerie *via* la fiction nécessite, en effet, d'en accepter le pacte de lecture qui contraint le lecteur à croire, le temps du récit, en tout ce que lui présente le narrateur. Cela est beaucoup plus aisé pour un enfant car celui-ci a tendance à déjà croire en la magie de toute chose et à développer une pensée animiste qui prête vie à tout ce qui l'entoure. La présence de Fées ou de Lutins ne l'étonne pas, contrairement à un adulte qui, lui, possède une conscience moins encline à tout accepter sans justification.

Voyager d'un univers réaliste vers un monde merveilleux peut donc être perçu comme une plongée dans l'imaginaire de l'enfance, ce qui peut *a priori* être considéré comme une forme de régression dans la mesure où retourner en enfance semble effacer les avantages de la croissance que sont la conscience réaliste du monde et la maturité. C'est notamment ce qu'explique Isabelle Cani lorsqu'elle établit un lien entre le monde des sorciers et l'univers de l'enfance, et celui des adultes avec le monde des Moldus dans le cycle *Harry Potter*. Elle explique ainsi :

Les sorciers sont dotés de pouvoirs magiques et vivent dans leur monde, Poudlard, l'école-château-univers où se déroule l'essentiel du cycle. Les Moldus, quant à eux, ne connaissent que le quotidien étriqué de l'Angleterre moderne. Par cette référence fondatrice à la magie, l'enfance est valorisée, l'âge adulte, méprisé².

Il semblerait alors que cette méprise du monde adulte sérieux signale, au contraire, que le voyage vers un monde magique entraîne le lecteur dans une évolution positive, assimilable à l'entrée dans l'âge adulte par les nouvelles possibilités qu'elle offre au protagoniste. C'est ce que souligne Marie Burkhardt lorsqu'elle évoque la progressive émancipation d'Harry au cours de laquelle il limite de plus en plus ses contacts avec le monde Moldu pour demeurer dans celui des sorciers dans lequel il a pu se faire une vraie place et se développer un véritable identité³. Le retour vers la Féerie permet également au lecteur d'oublier les contraintes qui sont les siennes afin d'explorer par la lecture des possibilités illimitées. Cela lui permet

¹ Christian CHELEBOURG, Francis MARCOIN, *La Littérature de jeunesse*, Paris, Armand Colin, 2007, p.94.

² Isabelle CANI, *Harry Potter ou l'anti Peter Pan, Pour en Finir avec la Magie de l'enfance*, op. cit., p.26.

³ Marie BURKHARDT, « Devenir Adulte dans un monde enfantin : *Harry Potter* ou la bonne fortune des infortunés », p.239-250, dans Isabelle CANI, Nelly CHABROL-GAGNÉ, Catherine D'HUMIÈRES (dir.), *Devenir Adulte et rester enfant ? Relire les Productions pour la jeunesse*, Clermont-Ferrand, Presses Universitaires Blaise-Pascal, 2007, p.248-250.

d'acquérir une autre forme de maturité et une nouvelle vision du monde grâce aux réflexions suscitées par la fiction.

Dès lors, qu'ils soient les personnages principaux de ce voyage vers l'Autre Monde, ou qu'ils y accompagnent le héros, les êtres féeriques apparaissent comme des guides spirituels qui assistent les protagonistes, et par leur biais le lecteur, dans leur quête initiatique. Dans ce cas, la frontière entre les deux univers n'est pas toujours très nette puisque le cheminement des personnages leur est avant tout interne.

- **Le Petit Peuple : instigateur de la quête**

Dans les contes de fées traditionnels, les Fées marraines sont souvent les instigatrices de la quête des personnages principaux. Ce sont elles qui les dotent de capacités particulières ou de malédictions dont découlent par la suite leurs aventures. Il semble possible de rapprocher ce rôle de l'héritage gréco-latin des personnages féeriques qui les lie à la destinée humaine à par le biais des Moires grecques et des Parques romaines, notamment. Cet héritage semble avoir déterminé le caractère contemporain des créatures féeriques qui, d'une manière générale, sont liées aux destinées des autres personnages. Certaines œuvres mettent d'ailleurs en scène les Fata elles-mêmes, faisant directement référence aux divinités antiques. Ainsi, dans *Galymède, fée blanche, ombre de Thym*, un personnage déclare à propos de l'héroïne éponyme qui semble posséder un grand savoir que « [l]es parques seules savent quels autres secrets elle détient encore » (Fierpied, 2012, p.141), pour évoquer la notion de destin.

Ces figures sont également présentes dans d'autres textes, mais elles ne sont pas toujours clairement nommées. C'est le cas dans *Fées, Weed & Guillotines* où un Nuiton attend des nouvelles d'entités désignées par la formule « les Trois » qui sont les instigatrices de sa mission. Il les capture ensuite afin de les faire chanter pour qu'elles acceptent de le renvoyer dans les non-royaumes (Berrouka, 2014, p.235-243). Ces personnages apparaissent donc comme une représentation des déesses du Destin et elles jouent en l'occurrence un rôle dans celui du Nuiton qui tente par ailleurs de le modifier en sa faveur. Dans ce roman, une autre allusion à ces divinités est faite lorsqu'une Fée réfléchit aux conséquences qu'aura, pour son peuple, la découverte de son existence par les êtres humains :

Car le jour où les humains mettront la main sur le fil menant à Zongalonia, c'est toute la pelote du Royaume qu'ils auront vite fait de dérouler, en brûlant les nœuds qui leur résiste, en piétinant le fil emmêlé, et tout ce qui ne s'inscrirait pas dans le canevas qu'ils ont tissé de leurs certitudes illusoires. (*idem*, p.161)

A travers cette métaphore filée – au sens propre du terme, comme au figuré –, le texte semble faire référence au fil du Destin que tissent les trois déesses antiques, montrant par là que la destinée du peuple féerique peut être totalement bouleversée si les Hommes découvrent son existence. Pareillement, dans *Leïlan*, ces divinités apparaissent à travers la formule « les Trois Fées » : ce sont elles qui veillent sur le royaume, tout comme elles énoncent des prophéties qui concernent les protagonistes (Ségura, T1, 2010, p.16). Or, la prophétie désigne initialement l'annonce d'événements à venir par quelque divinité ou sous inspiration divine. Elle se définit, selon Pascal, par « son immédiateté absolue qui la déporte invinciblement du côté de l'Esprit¹ ». Autrement dit, la prophétie souligne l'importance de la parole divine qui est, par nature, performative. Il s'agit donc d'une parole créatrice qui donne naissance à un fait par le simple fait de l'évoquer. Il est ensuite nécessaire aux Hommes de l'interpréter pour en déceler le contenu et la portée car son énonciation conserve toujours une forme de mystère par les tournures et les symboles employés. Ces caractéristiques en font un motif récurrent des œuvres de fantasy où il joue avec l'importance qui y est conférée à la notion de destin. Celle-ci étant également très importante dans l'imaginaire merveilleux traditionnel, il semble alors possible de se demander si la formule *contes de fées* ne s'expliquerait pas d'un point de vue étymologique, via le latin *fatum*, par ce constant rapport au destin. Nous pourrions alors traduire cette expression par *contes de la destinée*.

Cependant, si dans les ouvrages contemporains les personnages féeriques sont encore régulièrement les destinateurs des quêtes qui bouleversent les destinées héroïques, ils semblent y apparaître de plus en plus souvent comme des outils du Destin plutôt qu'en tant qu'ordonnateurs de celui-ci. Dans *Galymède, fée blanche, ombre de Thym*, la protagoniste est effectivement souvent rappelée à l'ordre par les autres personnages qui l'aident dans sa quête. La Naine Brynhilde lui explique, par exemple que « [n]e pas croire aux choses ne les fait pas cesser d'exister. Nous sommes tous le jouet du Destin, malgré nos réticences » (Fierpied, 2012, p.271), signifiant ainsi à la jeune Fée qu'elle ne peut rien contre son propre destin, même si elle en décide autrement. Un peu plus tard, un Ent va également en ce sens, déclarant à un autre personnage : « Tu es le jeu du Destin, elfe. Tu portes sur tes épaules bien plus que tu ne le crois. Ne t'inquiète pas. Tu comprendras quand le moment sera venu. » (*idem*, p.316). Le fait que les êtres féeriques ne soient plus, dans les fictions contemporaines, seulement relégués au rang de personnages secondaires change donc leur rapport au Destin. Ils n'en sont plus nécessairement les maîtres et peuvent en subir les contraintes au même titre que

¹ Christian BELIN, « Le Parler prophétique selon Pascal », p.285-294, dans Line COTTEGNIES, Claire GHEERAERT-GRAFFEUILLE, Tony GHEERAERT, Anne-Marie MILLER-BLAISE, Gisèle VENET (éds.), *Les Voix de Dieu, Littérature et prophétie en Angleterre et en France à l'âge baroque*, Paris, Presses Sorbonne Nouvelle, 2008, p.286.

n'importe quel autre personnage. C'est ce que confirme la Fée Jaspucine dans *Fées, Weed & Guillotines* lorsqu'au début du récit elle s'exclame : « Bien, on va se laisser guider par la destinée. Après tout, y a pas de raison que je me coltine tout le boulot. On verra si, pour une fois, elle fait bien le sien. » (Berrouka, 2014, p.11). La Destinée est ici personnifiée, devenant un personnage au même titre que les Fées dont elle est cependant différenciée, ce qui tend à prouver que les figures féeriques contemporaines ont tout de même pris leurs distances vis-à-vis de leurs origines. Cela témoigne du caractère ambivalent de ces personnages qui, dans la fantasy, oscillent entre un héritage traditionnel et un renouvellement romanesque lié aux exigences fictionnelles modernes.

Dans cette dynamique, les Fées et leurs comparses sont très souvent associés à des prophéties ou à des quêtes qui mettent en jeu la Destinée de personnages, voire d'un peuple tout entier. Les Fées suivent la tradition des contes populaires qui a imposé l'archétype de la Fée Marraine influant sur le destin de ses filleuls. La littérature contemporaine revendique cet héritage auquel il se réfère de façon récurrente. C'est le cas dans *Quand les Dieux buvaient* où l'on explique que les Fées décident des mariages royaux « du moins auprès des gens qui n'ont jamais songé à demander leur opinion aux mariés » (Dufour, T2, 2009, p.90). Il s'agit d'illustrer de façon humoristique le décalage entre la société mise en scène dans les contes et l'époque contemporaine. Celles-ci diffèrent à tel point que ce qui est raconté dans les contes de fées paraît aujourd'hui ridicule à un lecteur adulte.

Le motif de la fée traditionnelle est développé de façon beaucoup plus conventionnelle dans *La Sève et le Givre* où l'on décrit une vieille dame qui demande de l'aide à une jeune fille pour ramasser les branches qu'elle a fait tomber, en échange de quoi elle lui conseille de suivre son destin (Silhol, 2002, p.163-164). On retrouve là un topos des contes de fées qui met en scène un personnage féerique cherchant à éprouver la valeur du protagoniste avant de le punir ou de le récompenser en conséquence de ses actes. Ce motif fait de la destinée une variable liée à la nature du personnage, dans la mesure où le comportement de ce dernier influence directement son avenir : s'il agit de façon positive, son destin évoluera également dans ce sens, tout comme s'il se comporte négativement, sa propre existence se définira en conséquence. Cependant, ce manichéisme omniprésent dans les récits traditionnels semble quelque peu s'atténuer dans la fantasy contemporaine où les protagonistes sont de plus en plus humains, c'est-à-dire que leur caractère n'est plus binaire – soit totalement bon, soit en tout point mauvais. Anne Besson affirme ainsi que « désormais, les univers qui nous sont proposés

ne sombrent plus dans le manichéisme radical de leurs prédécesseurs¹ ». Ces derniers étaient, selon Gilbert Millet, des imitateurs de Tolkien qui ont limité leur écriture à « des récits de fantasy stéréotypés » ayant contribué à « un aplatissement de l'imagination » et dans lesquels le manichéisme, « règle du genre, devient pesant et caricatural² ». Emmanuel Bertrand-Egrefeuil remarque aussi que dans les ouvrages plus récents, « [l]es personnalités des protagonistes s'avèrent plus complexes, moins tranchées, y compris par conséquent pour les thaumaturges³ » et nous constatons également que les quêtes y sont beaucoup plus longues et que la valeur d'un personnage ne se mesure plus sur une action unique.

Une autre variable qui apparaît dans les fictions contemporaines est que la société de plus en plus athée a tendance à libérer ses personnages de leur passivité au profit d'un existentialisme actif. Les héros ne croient plus en l'immutabilité de leur destin et font en sorte d'agir afin d'en modifier la tendance. C'est ainsi qu'un personnage de *Féerie pour les ténèbres* s'exclame : « La douleur : une fée perchée sur son berceau. » (Noirez, T1, 2012, p.501), illustrant ainsi sa souffrance face à une existence prédestinée. Cette image rappelle également l'oiseau de mauvais augure, désignant l'antique tradition de lire l'avenir dans les entrailles des volatiles et qui demeure aujourd'hui dans notre langage à travers une expression au sens figuré désignant quelqu'un qui annonce un mauvais présage.

Il s'agit également d'un motif largement développé dans *Leilan*, roman dans lequel Axel est guidé dans son parcours par les Fées de la Vie, ce qui le révolte à plusieurs reprises (Ségura, T1, 2010, p.12). Celles-ci sont apparues à la naissance du garçon et ont destiné les enfants des deux familles royales à des mariages arrangés afin de réunir les royaumes (*idem*, p.102-103). Il est aussi précisé que les Fées influencent les décisions de tout le monde dans les territoires sur lesquels elles ont le pouvoir, qu'elles connaissent l'avenir et devinent les agissements de chacun. Le narrateur d'un livre emprunté par Axel lorsqu'il était enfant raconte d'ailleurs qu'« [a]llier contre la volonté des Fées serait l'œuvre d'un sot qui fuit le meilleur [...] » (*idem*, p.109). Les créatures féeriques sont donc celles qui décident du destin des personnages et elles semblent ainsi agir pour leur bien-être. Cependant, le jeune homme est partagé entre un respect profond pour ces divinités et une souffrance causée par un destin immuable, comme en témoigne cet extrait :

¹ Anne BESSON, citée dans Emmanuel BERTRAND-EGREFEUIL, *Tout Savoir sur la Magie. Comment Réussir sa Magie dans un univers de Fantasy*, Perpignan, Fantasy Editions, 2014, édition numérique, chapitre IV, « Distinguer le Bien et le Mal ».

² Gilbert MILLET, « Postérité de Tolkien : L'Influence du *Seigneur des Anneaux* sur la littérature de l'imaginaire de la seconde moitié du XX^e siècle », p.54-66, Mathias DAVAL, *Tolkien : Un Autre Regard sur la Terre du Milieu*, Paris, Editions Edysseus, 2005, p.59.

³ Emmanuel BERTRAND-EGREFEUIL, *Tout Savoir sur la Magie. Comment Réussir sa Magie dans un univers de Fantasy*, Perpignan, Fantasy Editions, 2014, édition numérique, chapitre IV, « Distinguer le Bien et le Mal ».

Il aurait pu avoir une existence facile ; plus que n'importe quel pays, Pandème bénéficiait de l'amour des Trois Fées depuis quatre cent ans. Mais Axel avait besoin de prouver à ses Divinités qu'il pouvait décider lui-même de sa vie et de sa solitude. (Ségura, T1, 2010, p.33)

On retrouve la même idée un peu plus loin dans le texte :

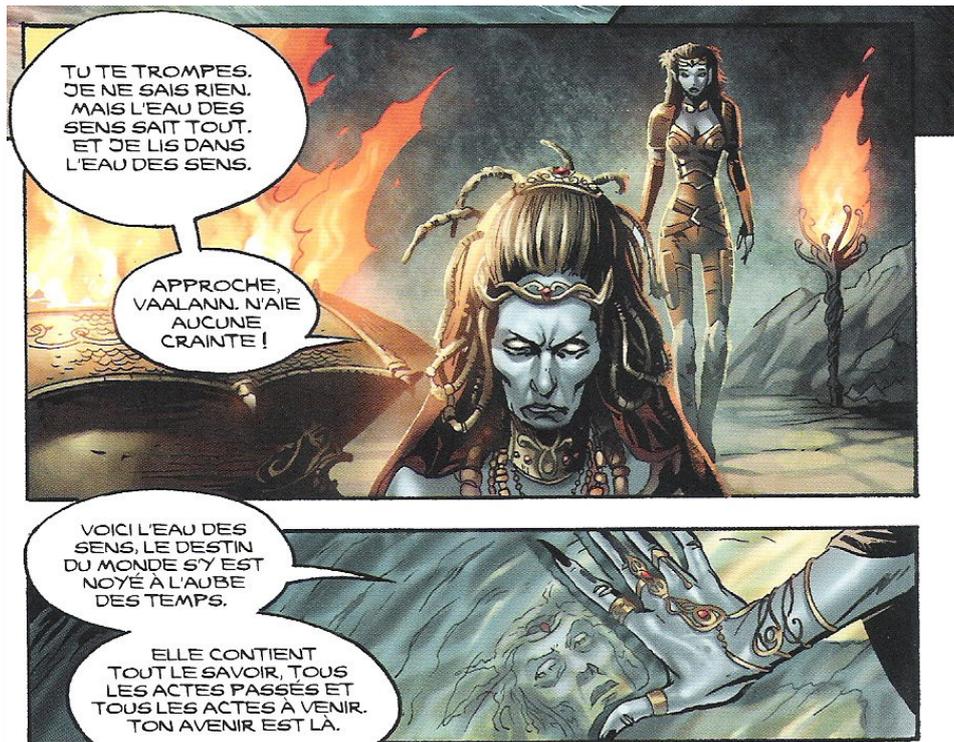
Une prophétie revenait hanter son esprit... Un mélange de dévotion et de révolte lui serra le cœur : il ne pouvait pas changer le choix des Trois Fées, mais il ne se résoudrait jamais à l'accepter ! (*idem*, p.46-47)

Autrement dit, le garçon est conscient que son destin est tout tracé et qu'il ne lui sera pas possible de le changer dans la mesure où il n'a aucun pouvoir face aux divinités qui décident pour lui. Cela ne l'empêche pourtant pas de tenter d'infléchir son destin par ses actes, et il n'est pas le seul, puisque c'est également le cas de la princesse Éline :

Elle se sentait seule et démunie face à ses ennemis. Il ne lui restait que la possibilité de prier les Fées pour que Korta ne revienne jamais et qu'il se fasse tuer par le Masque. Mais, depuis six ans, elle n'était plus très sûre de l'existence de ses Divinités. (*idem*, p.60)

Si Axel a décidé de ne pas accepter la décision des dieux, sa foi à leur égard n'est pas menacée, contrairement à Éline. Celle-ci a été tellement déçue par son destin et celui de ses sœurs que ses croyances se font moindres. Pourtant le récit prouve, un peu plus loin, que les Trois Fées ont bel et bien tracé les destins des protagonistes car la prophétie se révèle exacte, permettant enfin la résolution des troubles, qu'ils concernent le royaume ou les personnages de façon individuelle. Les Trois Fées de *Leïlan* sont donc des divinités qui ne se situent pas sur le même plan que les autres personnages de l'œuvre. Par leurs connaissances particulières et leur rôle dans la diégèse elles semblent appartenir à une autre dimension. Les seules interactions qui existent entre leur monde et celui des protagonistes sont les prières de ces derniers à leur rencontre, ainsi que les choix qu'elles opèrent sur leurs destins.

D'autres figures de la Destinée sont parfois représentées comme étant plus proches des autres personnages dans la mesure où elles peuvent directement échanger avec eux. C'est par exemple le cas de la prophétesse Elfe dans la bande dessinée *Elfes*. Il s'agit d'un personnage reconnu par tous, capable de lire dans l'eau qui contient tous les savoirs :



La prophétesse lit dans l'eau des sens les réponses aux questions qu'on lui pose (Istin, T1, 2013, p.7)

On remarque que la prophétesse a les yeux blancs, ce qui suggère qu'elle est aveugle, seulement capable de lire les prophéties dans l'eau des sens. L'infirmité visuelle est une représentation stéréotypique des Moires et des Parques, et plus généralement des prophètes. Jean Chevalier et Alain Gheerbrant expliquent ainsi :

Etre aveugle signifie pour les uns ignorer la réalité des choses, nier l'évidence et donc être fou, lunatique, irresponsable. Pour d'autres l'aveugle est celui qui ignore les apparences trompeuses du monde, grâce à quoi il a le privilège de connaître la réalité secrète, profonde, interdite au commun des mortels. Il participe du divin, c'est l'inspiré, le poète, le thaumaturge, le *Voyant*¹.

Ici, c'est la deuxième représentation de l'aveugle qui est proposée puisque cette particularité semble témoigner de la capacité de ce type de personnage à voir le monde tel qu'il est et sera réellement, et non tel que nos yeux croient le percevoir. Les déesses du Destin sont, par là, les seules qui connaissent la vérité de toutes choses. Ainsi, les prophétesse appartienent au même monde que les autres personnages, mais leur rôle et leur perception de la réalité les distinguent du commun des mortels, les plaçant dans une sorte d'entre-deux mondes qu'elles unissent par leurs capacités sensorielles.

D'autres fois, la Destinée semble directement diriger les actions d'un personnage par le

¹ Jean CHEVALIER, Alain GHEERBRANT, *Dictionnaire des symboles, op. cit.*, p.88-89.

biais de son instinct, comme en témoigne cette remarque de la mère de Luna dans *L'Elfe de lune* :

Fais comme tu l'entends, ma Luna. C'est vrai que depuis que tu es toute petite tu choisis ta voie et tu t'es rarement trompée. Tes choix t'ont toujours amenée à accomplir de grandes choses. Suis ton instinct, Slynodel, suis ton destin. (Tirel, T8, 2011, p.123).

L'essentialisme contenu dans ces paroles illustre l'idée selon laquelle quels qu'ils soient, les actes des personnages ont été prédestinés par des entités supérieures ou toute autre forme d'essence. Si l'on prend du recul vis-à-vis de l'œuvre, on peut effectivement en conclure que c'est l'auteur qui décide des faits et gestes des personnages et qu'au moment où le lecteur en lit le récit, les faits sont bel et bien déjà écrits. On retrouve cette mise en abyme à travers les livres et les recueils de prophéties omniprésents en fantasy contemporaine. Un peu plus tôt dans l'histoire de *L'Elfe de lune*, les personnages découvrent justement qu'ils sont concernés par une prophétie qui paraît décrire les événements qu'ils connaissent au moment du récit :

- J'ai découvert, dans un très ancien recueil de prophéties, un quatrain dont la signification nous avait jusque-là échappée, mais qui, hélas ! semble se rapporter aux tragiques événements qui secouent notre communauté.
- Que dit-il ? demanda Luna, le cœur battant.
- Je vais te le traduire, car il est écrit en elfique de l'âge d'or. Dans notre langue, cela donne à peu près cela :

*Lorsque les fraternités unies
Leurs emblèmes sacrés perdront
Volés par un unique ennemi
Mille maux sur elles s'abattront.* (Tirel, T7, 2011, p.190)

La mise en scène présente ici une prophétie établie dans le passé et concernant l'époque contemporaine des personnages. La description du recueil comme étant « très ancien », ainsi que la langue dans laquelle est écrite la prédiction, illustrent son origine lointaine qui semble percuter le présent en lui imposant un avenir. Autrement dit, les frontières entre les dimensions temporelles sont rompues par la prophétie car celle-ci appartient simultanément à plusieurs époques. Christian Chelebourg explique, en effet, que le raisonnement divinatoire « inverse l'enchaînement des causes et des effets » en créant une « distorsion de la logique », et en effreignant ainsi la loi de succession, « conscience première de la temporalité¹ ». Dans cet extrait, on comprend que c'est la coïncidence qui révèle aux personnages de *L'Elfe de lune* qu'il y a un destin : s'ils n'avaient pas trouvé le recueil de prophéties, et si celles-ci ne coïncideraient pas avec les événements connus des protagonistes, ces derniers n'auraient jamais pris conscience de leur potentiel destin et cela n'aurait pu influencer leurs

¹ Christian CHELEBOURG, *Le Surnaturel*, op. cit., p.69.

comportements futurs.

On retrouve la même idée d'une divination mêlant les temporalités présente et passée dans *Le Paris des Merveilles* où il est dit que certaines Fées sont capables de déterminer l'avenir, même si elles sont rares (Pevél, T1, 2003, p.305), ainsi que dans *Quand les Dieux buvaient* où d'autres Fées discutent de ce que l'on dira d'elles dans la future sagesse populaire (Dufour, T2, 2007, p.369). Les personnages féeriques ont donc des capacités extraordinaires qui leur permettent de posséder un savoir supérieur à celui des êtres humains qu'ils sont ainsi en mesure de guider. Or, le fait que leurs prophéties se réalisent dans les œuvres va à l'encontre de la critique qui fut faite aux oracles au cours de l'Histoire. On leur reprochait notamment la trop grande ambiguïté de leurs propos qui permettait une très large interprétation des prophéties et donc empêchait d'affirmer ou d'infirmer clairement leur réalisation¹. Dans les textes de fantasy, on observe le processus inverse qui justifie la nécessité d'avoir foi dans les déités féeriques dans la mesure où la réalité de leurs prophéties est généralement liée à leurs pouvoirs magiques avérés

Ainsi, l'idée de prophétie ou celle de destinée suggèrent que des entités supérieures sont capables de, lire l'avenir pour la première, le créer ou le contrôler pour la seconde. Or, on constate que le fait d'apprendre quel est leur destin influence les agissements des protagonistes des œuvres contemporaines : soit ils se conforment à ce qui a été décidé/deviné, soit ils s'y opposent, ce qui influence tout de même leur existence et conduit malgré eux à la réalisation de la prophétie sur le modèle du mythe d'Œdipe (voir *Leilan*, Ségura, 2010). Ce qui est important de retenir ici c'est que l'idée de prophétie ou de destin place un grand pouvoir entre les mains des oracles : ils ont en effet une fonction symbolique primordiale dans la mesure où ils incarnent, par leurs visions, leurs actes ou leurs paroles prophétiques, la réalisation du destin qu'ils énoncent. Comme l'écrit Christian Chelebourg, « [l]'efficacité surnaturelle du symbolique est fonction de la croyance² », c'est-à-dire que c'est la reconnaissance de cette fonction supérieure du protagoniste qui permet la réalisation de la prophétie : c'est donc parce que la capacité magique des oracles est reconnue que les autres personnages ont une foi totale en leur parole, permettant ainsi à la prophétie de s'accomplir. Christian Chelebourg poursuit :

La divination n'est au fond qu'une spécialisation du processus générateur de symboles et de la pensée magique : parmi les diverses manifestations de la fonction symbolique, elle est celle qui accroche aux objets le signifié de l'avenir. On est là, sans nul

¹ Voir CICÉRON, *De la Divination (De Divinatione)* (44 av. J.C), J. KANY-THURPIN (trad.), Paris, Flammarion, 2004, II, LVI, 115, p.293.

² Christian CHELEBOURG, *Le Surnaturel*, op. cit., p.62.

doute, dans une forme d'élaboration tardive de la fonction symbolique, puisqu'elle suppose, d'une part, un éprojetion de la conscience dans le temps, de l'autre une confusion du symbole et du signe linguistique. *Lire*, en effet, revient à postuler une *littéralité* du support sémiotique, donc une substitution de l'univocité sémantique à l'ambivalence symbolique¹.

Il semble alors possible d'établir un lien entre la notion de destinée avec les superstitions et la pensée magique à laquelle elles appartiennent. Cette dernière « construit des associations fortes et causales entre des choses sans rapport entre elles ou qui ont des liens très faibles. Ainsi, certaines personnes pensent que des coïncidences sont en fait des causalités », comme l'écrit Alain Berthoz². Il s'agirait donc d'éviter le sentiment d'angoisse face à l'inconnu en donnant *a posteriori* une explication à un fait en établissant un lien de cause à effet entre des événements qui n'ont que peu de choses à voir l'un avec l'autre. Il peut également s'agir de mettre en évidence l'idée d'une destinée pré-établie. Emmanuèle Gardair explique que la pensée magique « suppose que des pensées, des mots ou actions peuvent avoir un effet physique indépendamment des principes de transmission ordinaire d'énergie ou d'information³ ». La pensée magique consiste donc à développer une réflexion reposant sur un principe de similarité – c'est-à-dire que le semblable engendre le semblable – ou de contiguïté – établissant le fait qu'un événement en engendrera ou est nécessairement engendré par un autre. Ce procédé existe dans les croyances religieuses ou superstitieuses de toutes les civilisations. Sophie Morgenstern écrit, effectivement, que « [n]ous retrouvons la pensée magique dans tous les pays et chez tous les peuples, dans la névrose, dans la pensée infantile et dans le rêve⁴ ». Et si Lucien Lévy-Bruhl, l'a définie comme étant un vestige de la « mentalité primitive » qu'il qualifie de prélogique, c'est-à-dire « indifférente le plus souvent à la contradiction⁵ », Jean Piaget montre quant à lui que la pensée magique est un phénomène naturel chez l'enfant jusqu'à l'âge de cinq ou six ans⁶. Il apparaît donc logique qu'on puisse le lier à l'imaginaire féerique qui est lui aussi un reliquat de l'imaginaire primitif se développant naturellement chez les jeunes enfants. Christian Chelebourg affirme que :

Dans les sociétés modernes, la pensée magique perdure essentiellement à travers deux phénomènes complémentaires et hiérarchisés : les religions et les superstitions. Ils

¹ *Idem*, p.78.

² Alain BERTHOZ, *La Décision*, Paris, Odile Jacob, 2003, p.339.

³ Emmanuèle GARDAIR, « Heuristique et biais : quand nos raisonnements ne répondent pas nécessairement aux critères de la pensée scientifique et rationnelle », p.35-46, *Revue électronique de Psychologie Sociale*, n°1, 2007, p.40, consulté le 01 juillet 2016. URL : <http://RePS.psychologie-sociale.org>.

⁴ Sophie MORGENSTERN, *La Pensée Magique chez l'Enfant*, *Revue Française de Psychanalyse*, Septième année, T.VII, n°1, Paris, Editions Denoël et Steele, 1934, version numérique proposée par Aigle, Edition Foi et Victoire, 2012, chp.2.

⁵ Lucien LÉVY-BRUHL, *La Mentalité primitive*, Paris, Presses Universitaires, 1947, p.85.

⁶ Jean PIAGET, *La Psychologie de l'enfant* (1966), Paris, Presses Universitaires de France, 1968, p.87-88.

régissent conjointement les manifestations du surnaturel, ou du moins d'un sentiment surnaturaliste, dans la vie de tous les jours¹.

On peut alors se demander pourquoi ces phénomènes issus de la pensée magique « excèdent naturellement le domaine des représentations artistiques² ». Pour répondre à cette question, il est possible de rattacher ce phénomène superstitieux à l'essor contemporain de la pensée irrationnelle qu'observe Stéphanie Baggio :

La société contemporaine se caractérise par une méfiance accrue envers la science. Contrairement à ce qui se passait au début du siècle [dernier], on assiste à un essor de la pensée irrationnelle. Par exemple, la graphologie est utilisée pour les recrutements, l'astrologie connaît un renouveau, et ainsi de suite. De la même manière, dans notre vie quotidienne, bon nombre de décisions, de choix et de comportements s'appuient sur une pensée irrationnelle que l'on peut dire *magique*³.

Il semble alors possible de justifier la multiplication du motif de la prophétie et de la magie dans les œuvres contemporaines par un attrait sociétal de plus en plus poussé pour ces disciplines, phénomène qui vient en réponse à un développement toujours plus fort des avancées scientifiques et technologiques. Autrement dit, les héros superstitieux sont le reflet de lecteurs qui aimeraient également laisser libre cours à leur pensée magique limitée par une société occidentale qui a fondé sa foi sur la science.

Cependant, les possibilités offertes par ce pouvoir d'omniscience, comme toutes les richesses que possèdent certains membres du Petit Peuple, suscitent l'envie et la jalousie des Hommes qui refusent de rester passifs face à leur avenir. C'est ce dont il est question dans *La Sève et le Givre* où il est raconté :

L'on dit que, de tous temps, les hommes ont recherché les dons des fées, et que souvent ils ont été prêts à bien des folies pour les obtenir. Combien ont perdu plus que leur vie à rechercher les chaudrons débordant d'or des leprechauns ou la faveur fugitive d'une Dame des Sidhe ?

Oui, ceci doit savoir l'homme qui désire les dons ambigus des fées : celui qui les courtise le fait toujours à ses risques et périls. (Silhol, 2002, p.23)

Autrement dit, les êtres humains seraient trop ambitieux et égoïstes pour pouvoir bénéficier de dons extraordinaires, contrairement aux personnages féeriques. Ceux qui se voient offrir de tels présents doivent les mériter, sans quoi le Petit Peuple risque d'être mené à sa propre perte. C'est ce qui est évoqué dans *Laiyna* où les personnages merveilleux expliquent à l'héroïne éponyme que s'ils se mêlent des affaires des hommes ils seront à la merci du monde « réel »

¹ Christian CHELEBOURG, *Le Surnaturel*, op. cit., p.69.

² *Ibid.*

³ Stéphanie BAGGIO, *Psychologie sociale : Concepts et expériences*, Bruxelles, Editions de Boeck Université, 2006, p.95.

car leur demeure ne serait « plus inexpugnable ». Ils seraient alors condamnés à vivre comme les Hommes, perdant peu à peu leur magie et voyant leur race s'éteindre progressivement avant de disparaître également des mémoires (Dubois, 2001, p.42). Et effectivement, ils sont, peu de temps après, massacrés par les êtres humains (*idem*, p.48-49). Ces derniers ne paraissent, par nature, pas méritants, ce pourquoi les personnages féeriques doivent les mettre à l'épreuve afin de les rendre plus valeureux et leur permettre de mériter les dons qui leur seront faits par la suite.

Pour ce faire, les Fées semblent avoir le choix entre deux politiques différentes, comme cela est expliqué dans *Fées, Weed & Guillotines*, où Jaspucine explique qu'une partie de ses consœurs considère que le fait de laisser des traces derrière elles entretient le mythe à leur sujet, alors que les autres préfèrent empêcher de façon radicale les Hommes d'apprendre leur existence (Berrouka, 2014, p.161). Il est donc question de faire la part des choses entre le besoin des êtres féeriques d'avoir des personnes pour croire en eux afin d'exister et la nécessité qu'ils ont de se protéger d'êtres humains dangereux.

On retrouve cette ambivalence dans d'autres ouvrages : parfois la Féerie n'est révélée qu'à quelques élus dans des conditions très particulières afin de sauvegarder au mieux le secret de son existence, et d'autres fois, les Hommes sont tous conscients que leur destinée est liée à une entité supérieure qui les gouverne et contre qui ils ne peuvent rien. Ainsi, dans *Fedeylins*, Cahyl croit ne pas avoir sa place dans son monde puisqu'il n'a aucune marque révélant son destin, contrairement à tous les siens (Coste, T1, 2011, p.46-47). Son peuple vit effectivement en fondant la base de la société sur des croyances qui régissent le destin de chaque individu selon la sélection effectuée par les Pères Fondateurs dès que les femelles ont pondu leurs œufs. Chaque Fedeylin est donc conscient, dès sa naissance, de la direction que prendra sa destinée.

Au contraire, dans *Filles de Lune*, il est montré qu'il est parfois préférable d'ignorer son destin afin d'être en mesure de le supporter, comme l'illustre cette réflexion de Naïla :

Certains disent que nous provoquons le destin pour qu'il puisse se conformer à ce que l'on nous a prédit afin de se convaincre des pouvoirs occultes de certaines personnes. Je ne crois pas que cela aurait pu s'appliquer à mon cas, mais j'aurais vécu dans la terreur de voir ce genre de prédiction se réaliser et la vie de tous les jours serait rapidement devenue un enfer. (Tremblay, T1, 2011, p.107)

Connaître son destin paraît donc inutile si celui-ci n'est pas modifiable dans la mesure où se préparer au pire en sachant qu'il arrivera ne permet pas de profiter de son existence convenablement. On retrouve là l'idée développée dans *Leïlan* où Axel connaît la prophétie

qui concerne sa famille. Il est ainsi persuadé qu'il ne pourra jamais aimer puisque la seule personne désignée par la prédiction pour être aimée de lui est prétendument décédée (Ségura, 2010, p.103).

Toutefois, si les Fées dévoilent en partie le destin de certains individus, elles ne sont pas censées révéler les destinées amoureuses (*idem*, p.102), laissant ainsi une part de mystère dans la vie des personnages, leur permettant, de fait, de ne pas baser toute leur existence sur ce qu'ils croient savoir. C'est pour cela que la vie d'Axel ne se déroule pas du tout comme il l'avait prévu. Le fait que les entités féeriques ne révèlent pas les destinées amoureuses des protagonistes revient ici à constituer la matière amoureuse en matière romanesque en lui permettant d'échapper au destin tracé d'avance. En effet, il s'agit de présenter le sentiment amoureux comme s'écartant de toute norme, de toute tentative de contrôle ou de toute forme de rigueur.

Certains personnages semblent par ailleurs chercher à bouleverser leur destinée en faisant leurs propres choix. C'est le cas d'Alix dans *Filles de Lune* :

Levant la tête vers le ciel abondamment étoilé, il se demanda une fois de plus si le destin des Êtres d'Exception était réellement tracé à l'avance comme le lui avait dit Wandéline ou s'il y avait toujours une large part d'imprévus et de changements inévitables. Plus que tout autre, il était convaincu que rien ni personne n'avait un destin immuable. Il préférerait ne pas penser qu'il pouvait se tromper. C'était précisément cette confiance inébranlable dans le fait qu'il était seul maître de son avenir qui lui permettait de tenir le coup, à chaque lever du jour. (Tremblay, T3, 2011, p.20)

Se tourner vers le ciel pour interroger son destin est également un stéréotype fictionnel. Il établit un lien entre l'être humain qui ignore tout de son avenir et une entité supérieure omnisciente, illustrée par le caractère céleste – et donc physiquement dominant – et lumineux du ciel étoilé. L'enchaînement des phrases et leurs contradictions marquent le doute qui subsiste dans l'esprit de l'homme : celui-ci se pose des questions auxquelles il n'a pas de réponse à apporter, mais il est pourtant convaincu que son opinion est la bonne.

Se remettre en question, c'est aussi précisément ce que fait Cahyl dans *Fedeylins* (Coste, 2011-2012). Persuadé qu'il n'a pas de raison d'être, il s'enfuit pourtant et tente de se construire une identité et une destinée par ses actions. Autrement dit, les choix opérés par les divinités du Destin permettent aux personnages de devenir des héros, c'est-à-dire de prouver leurs valeurs à travers un destin exceptionnel. Certains sont conscients de ce qui les attend et choisissent de s'y conformer quand d'autres refusent ce pourquoi ils pensent être prédestinés, pour finalement se révéler tout aussi valeureux. D'autres enfin, ignorent ce qu'ils vont devenir et ne sont pas moins épargnés par la fatalité. Quoi qu'il en soit, il s'agit donc pour eux de se

surpasser afin de prouver leur mérite. Quant à leur tentative d'infléchir leur destinée, elle ne paraît être autre qu'une épreuve pour le leur permettre.

Lorsqu'ils ne sont pas eux-mêmes les protagonistes des récits, les personnages féeriques jouent le rôle d'entités supérieures ou de guides qui aident les personnages à se surpasser et à résoudre leur quête afin d'atteindre leur statut de héros méritants. C'est le cas dans *Les Chroniques Pourpres* où les anciens souverains féeriques se réveillent et sentent que l'Élu vient au monde. La reine des Elfes déclare alors qu'ils doivent l'éduquer et le conduire vers son destin. Le garçon est d'ailleurs surnommé *L'Apostat du Destin*, évoquant ainsi son rôle dans la destinée du monde qu'il est censé bouleverser (Malagoli, 2012, p.5-8). Les monarques féeriques doivent donc faire en sorte que le protagoniste puisse accomplir ce pourquoi il est né, suggérant dès lors qu'ils sont les représentants de la Destinée.

Pareillement, dans de nombreux ouvrages, les membres du Petit Peuple apparaissent comme des compagnons qui permettent à un personnage d'atteindre son but. C'est par exemple le cas dans *Tara Duncan* (Audouin-Mamikonian, 2003-2015) : l'héroïne éponyme grandit et évolue grâce à ses aventures dans l'Autre Monde où elle est entourée d'amis parmi lesquels figurent notamment un Elfe et une Naine.

Par conséquent, l'imaginaire féerique francophone contemporain défend son héritage culturel issu des traditions populaires en réemployant certains de ses *topoi* les plus importants. C'est notamment le cas du motif qui lie la notion de Destinée et les membres du Petit Peuple, couramment repris dans les œuvres contemporaines. On remarque toutefois que ce motif y est utilisé de façon plus nuancée : on a vu que le manichéisme qu'il supposait jadis y était beaucoup moins marqué ce qui peut être dû tout autant à l'évolution des supports littéraires qu'à celle des problématiques sociales. En effet, les romans de fantasy sont souvent plus longs que les contes traditionnels ce qui leur permet d'apporter plus de nuances que ces derniers, notamment en développant davantage la psychologie des personnages et leurs péripéties. Les textes sont aussi moins restreints par la censure (politique ou religieuse) ou l'influence de l'Église qui pouvait entraîner une vision du monde parfois caricaturée par un dualisme figé opposant les bons et les mauvais, respectivement associés aux « chrétiens » et aux « païens », comme le souligne notamment la poétique du christianisme définie par Chateaubriand. Laure Boulerie-Sanchez écrit ainsi :

Le manichéisme est l'un des fondements de la littérature sulpicienne. Déjà présent, mais nuancé par le talent poétique et descriptif de leur auteur, dans *Les Martyrs*, il est particulièrement exacerbé dans les textes apologétiques. L'image du lys chrétien sur le fumier païen est l'une des matrices les plus productives de la littérature apologétique romanisante et elle prend son sens dans l'utilisation de l'Église primitive et de ses

souffrances. Ainsi, les textes présentent-ils toujours le « gentil » chrétien et le « méchant » païen dont les trajectoires sont frontalement opposées afin de permettre la mise en exergue du caractère de chacun¹.

Par ailleurs, dans les contes de fées traditionnels, l'existence des personnages féeriques ne semble, le plus souvent, pas remise en cause alors qu'elle l'est de façon récurrente dans les textes contemporains, et plus particulièrement dans ceux qui s'écartent du genre merveilleux en mettant en place leurs récits dans des contextes plus réalistes. Dans ces cas là, l'apparition des personnages féeriques devient un élément fantastique à part entière signalant l'évolution des croyances sociales à l'heure où plus personne n'ose avouer sa foi en l'existence de véritables entités féeriques. Ainsi, les invariants de l'imaginaire merveilleux semblent reposer sur son caractère mystérieux, notamment lié à la notion de Destinée que seules les entités supérieures – parmi lesquels, les personnages féeriques – connaissent. L'idée selon laquelle un personnage doit mériter son destin favorable est également l'une des constantes de cet imaginaire dont elle apparaît garante du caractère héroïque. Les héros contemporains se détachent toutefois de leurs ancêtres par leur volonté de dépasser les divinités et les puissances supérieures, phénomène qui témoigne ainsi de la conception moderne du rôle et de la place de l'être humain sur Terre.

En outre, la littérature de jeunesse contemporaine est l'héritière d'une longue tradition qui lui a pendant très longtemps conféré une visée didactique. Si ce n'est plus toujours le cas depuis le début du XX^e siècle, l'intention pédagogique motive encore beaucoup les adultes lorsqu'ils doivent conseiller des ouvrages aux plus jeunes. Toutefois, il ne s'agit, le plus souvent, plus d'éduquer le lecteur à proprement parler à travers l'acte de lecture, mais de lui permettre de tirer des enseignements, des morales ou des réflexions qui l'aident et l'accompagnent dans son propre cheminement intellectuel et initiatique. Il n'est ainsi pas question de montrer au lecteur ce qu'il doit ou non faire, mais de lui donner matière à réfléchir par le biais des aventures vécues par les protagonistes. Joseph Campbell explique alors :

[...] le héros est plus un symbole proposé à la contemplation qu'un exemple à suivre point par point. L'être divin est une révélation du Soi tout-puissant qui réside en chacun de nous. Aussi la contemplation de la vie du héros devrait-elle être entreprise comme une méditation sur notre propre divinité, imminente en tout homme, et non comme un engagement à une imitation littérale de ses actes, la leçon à entendre n'étant pas : « Fais ceci et sois bon », mais : « Connais ceci et sois Dieu². ».

¹ Laure BOULERIE-SANCHEZ, *Le Romantisme français et l'Antiquité romaine*, thèse de doctorat de l'Université d'Angers, sous la direction d'Anne-Simone DUFIEF, soutenue le 25 juin 2013, publiée sur *HAL archives-ouvertes.fr* le 5 février 2014, consulté le 25 juin 2016. URL : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00942265>.

² Joseph Campbell, *Le Héros aux milles et un visages*, *op. cit.*, p.426-427.

Autrement dit, les lecteurs ne sont pas invités à reproduire les actions des protagonistes, mais à développer une réflexion sur leurs actes et sur les conclusions qu'ils peuvent tirer de leurs lectures.

Par ailleurs, la contextualisation des œuvres de fantasy dans des mondes merveilleux accentue ce phénomène : le fait que l'histoire se passe dans un autre univers endort la méfiance des jeunes lecteurs qui refusent que leur soient transmises des leçons *via* la littérature (voir *infra* p.306). Le contexte irréaliste des œuvres leur permet ainsi de tirer inconsciemment profit de leurs lectures. Il s'agit là d'un motif récurrent en littérature de jeunesse depuis les origines du genre : dans *Les Aventures de Télémaque*, considéré comme le premier ouvrage de la littérature de jeunesse à proprement parler, une situation similaire est ainsi mise en place à travers la relation entre Télémaque et son précepteur, Mentor. Nathalie Prince écrit ainsi qu'il s'agit là de viser la « *captatio benevolentiae* pour agir sur la psychologie du lecteur et susciter son imagination¹ ».

- **Conteurs et précepteurs**

La fantasy contemporaine développe de façon récurrente la figure du sage qui transmet ses apprentissages aux jeunes héros : on pense notamment à Gandalf dans *The Lord of the Rings* ou à Dumbledore dans *Harry Potter*. Ces figures issues de la lignée de Mentor et de Merlin accompagnent les protagonistes dans leur quête et leur permettent d'évoluer pour atteindre leur but et devenir des adultes accomplis et reconnus de tous. On comprend à travers ce motif que l'imaginaire merveilleux a conservé son caractère initiatique malgré son évolution qui, au cours du XX^e siècle, lui a fait préférer un but divertissant à un désir d'éducation du lectorat.

Or, le Petit Peuple féérique est parfois amené à jouer ce rôle de sage, ce qui témoigne de sa supériorité vis-à-vis des personnages humains : ses membres sont en mesure de les guider car ils en savent davantage grâce à leur sensibilité particulière, leur grande longévité de vie ou leur capacité à traverser les frontières entre les mondes. On a vu également qu'ils pouvaient être les instigateurs de la quête, menant de la sorte le héros vers son destin et lui permettant, de fait, d'évoluer.

Les contes de fées mis à l'écrit dès le XVII^e siècle sont réputés pour leurs morales et les enseignements qu'ils dispensent par le biais d'apologues mettant en scène des récits dans un contexte merveilleux. Si les contes de Perrault ou ceux des frères Grimm sont aujourd'hui

¹ Nathalie PRINCE, *La Littérature de jeunesse, op. cit.*, p.32.

encore transmis aux jeunes français, il apparaît toutefois que leurs moralités sont moins facilement comprises de ce public qui n'a pas les mêmes référents sociologiques que celui à qui ils étaient initialement destinés : le système politique, l'organisation familiale et les modes de vie ne sont plus les mêmes qu'aux XVII^e et XIX^e siècles. Ainsi, il est plus facile d'envisager qu'une bergère épouse un prince dans une société qui permet le mélange des classes sociales et dans laquelle la place des femmes est plus importante qu'autrefois, ce pourquoi il est difficile pour un lecteur contemporain de s'identifier à l'histoire de *Grisélidis*. Autrement dit, les morales qui sont dispensées dans ces récits concernent avant tout les protagonistes à qui ils permettent d'évoluer : il s'agit ensuite pour le lecteur d'interpréter ce qui lui est raconté pour en tirer les enseignements ou les idées qui lui sont suggérés. Dans le cas de *Grisélidis*, il s'agit, notamment, de comprendre le fonctionnement de la société à l'époque où Perrault a porté à l'écrit ses contes. Or, il semble possible de considérer que les textes contemporains permettent également une meilleure compréhension de notre propre société.

Dans la fantasy féerique, le Petit Peuple apparaît parfois dans des légendes qui sont racontées aux personnages. Cette mise en abyme témoigne du lien très fort qui existe entre ces entités merveilleuses et le caractère éducatif des contes car c'est par leur biais que sont transmises certaines leçons. Il s'agit surtout d'avertissements engageant le public à se méfier des créatures féeriques et ils s'inspirent très nettement des véritables histoires qui étaient jadis racontées lors des veillées nocturnes. Ainsi, dans *Red Caps*, on voit un groupe de personnes rassemblées autour d'un conteur qui transmet à d'autres individus la légende qui vient d'être présentée dans la bande dessinée (Dubois, T1, 1998, p.7). Cette case permet d'introduire une mise en abyme intradiégétique : le lecteur comprend par son biais que le récit du couple violemment assassiné par les Red Caps n'est pas l'histoire principale de l'album, mais un événement qui est raconté aux personnages de la scène. En usant des mêmes procédés pour présenter ces deux épisodes, les auteurs montrent qu'ils sont de même importance pour le lecteur de la bande dessinée à qui ils transmettent une morale identique : la féerie est partout, mais il faut le mériter pour être en mesure de la voir.

Les mises en garde transmises par les contes sont destinées aux êtres humains à qui il est demandé de se méfier de la féerie. On constate alors que ces morales forment les fondements de l'éducation des protagonistes des fictions féeriques car ils s'y réfèrent souvent. Ainsi, les récits préviennent les Hommes des dangers que représentent les Fées. Dans *La Somme des rêves*, Cerdruc, en apprenant que son père était l'un de leurs amis déclare : « Les Fées. Leur simple mention me terrifiait depuis toujours. Tous les contes nous prévenaient contre leur

nature dangereuse. » (Dau, 2012, p.61). Le personnage a donc foi en ce que racontent ces récits qui semblent, dès lors, représenter l'une des bases de son savoir.

Pareillement, dans la nouvelle « Demain les trottoirs », les contes sont présentés comme une lecture enfantine permettant d'apprendre ce qui est nécessaire à la poursuite de son destin, comme en témoigne le texte : « N'as-tu pas lu les contes, au temps où ton enfant était encore heureuse ? N'as-tu jamais appris la façon de traiter les fées ? N'as-tu pas tiré la leçon qui s'impose au destin des hommes ? » (Dau, T1, 2007, p.138). On constate que les créatures féeriques et la destinée humaine sont ici mises sur le même plan, ce qui tend à prouver le pouvoir des premières sur la seconde. Il semble possible de comprendre qu'il est nécessaire d'être prudent pour s'assurer un bon destin. Mais l'essentiel est ici la portée métaphorique du récit construit sur plusieurs degrés de compréhension. C'est ce dont est consciente Naïla qui, dans *Filles de Lune*, déclare : « C'est le genre de récit que les gens se racontent au coin du feu, les plus vieux espérant impressionner les plus jeunes ou les décourager de s'éloigner de la région. » (Tremblay, T1, 2011 p.292). Car si l'on craignait véritablement la présence de personnages féeriques à l'orée des forêts ou près des lavoirs à la nuit tombée, les contes qui les mettaient en scène permettraient autrefois de mettre en garde la population contre les dangers que pouvaient lui apporter certains agissements. C'est par exemple le cas du très célèbre *Petit Chaperon Rouge* à propos duquel Paul Delarue écrit : « [...] le conte du Petit chaperon rouge aurait été destiné, à l'origine, à mettre en garde les enfants contre le danger de circuler seul dans les bois qui, durant des millénaires, furent hantés par des loups ; de ces loups dont les mères en effet ont toujours menacé les enfants¹... » Marc Soriano confirme cette hypothèse puisqu'il explique :

Dans le conte populaire de "mise en garde", le loup dont il est question est un vrai loup, ou un Drac, ou un Dzou, représentant un danger matériel bien réel : danger de se laisser happer par un fauve en traversant le bois, danger de tomber dans la rivière, etc.

Aussi bien, les loups, à l'époque, n'étaient pas un danger imaginaire. Un nombre relativement considérable d'enfants et d'adultes étaient tués chaque année par ces fauves, surtout dans les régions situées à l'écart des grandes voies de communication.

Dans le conte "élaboré" que nous étudions, le mot loup renvoie au fauve, mais il est en même temps pris au sens figuré. La "moralité" ne laisse aucun doute sur ce point [...]².

Les auteurs contemporains ont donc conscience que leurs récits s'inscrivent dans une tradition héritée en partie de ces contes de mise en garde. Qu'ils s'en inspirent ou s'en écartent, ils sont également conscients que ces textes font partie des connaissances littéraires *de base* de leurs lecteurs, ce pourquoi ils ne manquent pas de s'y référer autant pour combler l'horizon

¹ Paul DELARUE, *Le Conte populaire français*, Paris, Maisonneuve et Larose, 1976, p. 383.

² Marc SORIANO, *Les Contes de Perrault, Culture savante et traditions populaires*, Paris, Gallimard, 1968, p.155.

d'attentes du lectorat que pour jouer avec les stéréotypes qu'ils ont introduits dans l'imaginaire féerique populaire.

Les Fées sont devenues les garantes des bons comportements humains. C'est à travers les contes de fées que, par synecdoque, celles-ci se sont mises à récompenser les personnes méritantes et à punir celles qui ne le sont pas. On retrouve aujourd'hui dans les textes des mises à l'épreuve similaires permettant de juger la valeur d'un personnage. C'est par exemple le cas dans *Leïlan* où « [l]es Fées avaient certainement voulu tester Axel » (Ségura, T1, 2010, p.17). Mais surtout, la fantasy contemporaine présente de façon récurrente la Féerie comme un moyen de s'éduquer, comme en témoignent les nombreux motifs de précepteurs et d'apprentis liés au monde féerique.

Les ouvrages de notre corpus étant majoritairement destinés à un public constitué d'adolescents et de jeunes adultes, l'éducation, voire la scolarité, y trouvent une place prépondérante car elle fait partie du quotidien de ces lecteurs. Ainsi, nombreux sont les textes qui présentent des protagonistes en situation d'apprentissage.

Il peut alors s'agir d'un moyen d'appréhender l'univers féerique : le personnage principal découvre en même temps que le lectorat l'univers merveilleux, son éducation féerique lui permet alors d'en comprendre le fonctionnement et d'y faire sa place en apprenant par exemple à maîtriser ses propres capacités. C'est le cas de Tara Duncan qui devient l'élève d'une école d'AutreMonde où elle apprend aussi bien la magie que l'histoire de cette dimension dont elle ignorait autrefois l'existence (Audouin-Mamikonian, 2003-2015). Il en est de même de Jasper et Ombe, les héros de Pierre Bottero et Erik L'Homme, qui, dans *A comme Association*, suivent des cours à l'Association pour apprendre l'utilisation de la magie et les caractéristiques de chaque espèce merveilleuse afin de remplir au mieux leur rôle de médiateurs au sein de cette institution qui veille aux bons rapports entre les différentes espèces de créatures (L'Homme, 2010-2012). Il est ici question d'apporter à des êtres humains des connaissances sur la Féerie, sa logique et ses habitants, afin de leur permettre d'y évoluer malgré les écarts qui existent entre leur propre univers et celui qu'ils découvrent de la sorte.

D'autres types d'écoles merveilleuses sont également mentionnés dans les œuvres. Ils concernent cette fois l'éducation des jeunes personnages féeriques qui, à l'image des êtres humains, apprennent le nécessaire pour devenir des adultes accomplis. Cela est notamment le cas dans *Filles de Lune* où il est expliqué que les enfants Nains ont une éducation et un régime stricts et qu'ils sont, dans cette optique, rassemblés dans un lieu de sept à dix-neuf ans (Tremblay, T4, 2011, p.218). Cela concerne aussi le peuple Fedeylin dont les enfants suivent

tout un cycle d'apprentissage afin de trouver leur place dans la société (Coste, 2010-2011). Il semblerait donc que les ouvrages tentent de présenter l'univers féerique comme fonctionnant selon un système équivalent à celui des êtres humains. Cela témoigne, d'une part, d'une volonté auctoriale de permettre au lecteur de s'identifier plus facilement dans ses personnages en proposant des situations qui lui sont familières. D'autre part, ce phénomène contribue au brouillage des frontières entre l'univers féerique et le monde des Hommes dans la mesure où ils ne paraissent dès lors pas très différents l'un de l'autre.

Ainsi, par la récurrence des motifs scolaires dans les œuvres, l'imaginaire féerique contemporain rejoint une tradition littéraire qui s'est largement développée au cours du XIX^e siècle. A cette époque, l'école prend une place de plus en plus importante dans les romans, qu'ils soient ou non destinés à un jeune lectorat. Ce phénomène est directement lié aux lois et réformes qui ont alors totalement bouleversé le système éducatif français. Mais surtout, Guillemette Tison explique que :

[...] le roman et l'école ont en commun d'être à la fois reflet et moteur de leur époque, dans une constante interaction entre la société et ces deux institutions culturelles. L'école forme les hommes selon un modèle prédéterminé, mais ce modèle est périodiquement remis en question et réajusté par rapport aux attentes de la société ; de même, le roman, qui se propose souvent de représenter son temps, contribue aussi à former les mentalités et à orienter les jugements¹.

Autrement dit, la présence d'écoles et de personnages mis en situation d'apprentissage dans les textes constitue un moyen de renforcer le rôle de l'œuvre en tant que reflet des problématiques et des attentes de la société. On pourrait donc interpréter la mise en scène de systèmes scolaires dans les œuvres féeriques, et notamment d'écoles de magie, comme un moyen de réapprendre aux hommes à observer la magie du monde autour d'eux, capacité qu'ils semblent avoir perdue mais que tentent de leur rendre certains auteurs (voir *infra* p.591).

Dans les œuvres, le système éducatif féerique repose souvent sur les apprentissages que le Petit Peuple transmet plus ou moins directement aux êtres humains qu'il côtoie à travers une relation qui n'est pas à proprement parler scolaire. Cette particularité semble héritée du caractère moralisateur des contes de fées traditionnels : à travers ceux-ci, les auteurs tels que Perrault voulaient dispenser un apprentissage aux lecteurs. Par extension, les Fées, qui ont donné leur nom à ces récits, ont gagné le rôle d'éducatrices des Hommes, ce que confirme Babine-Babine dans *Quand les Dieux buvaient* : « Les humains ne peuvent pas se permettre

¹ Guillemette TISON, *Le Roman de l'école au XIX^e siècle*, Paris, Belin, 2004, p.6.

de se passer de nous ni de nos élèves. Sans Avallon, qui va leur enseigner l'usage des simples ? Comment sauront-ils se soigner ? Prendre soin de leurs rages de dents, des fièvres de leurs accouchées, des mugets de leurs nourrissons ? » (Dufour, T2, 2009, p.108). Ce propos permet de prendre conscience de la portée éducative des personnages féeriques, présentés comme étant à l'origine du savoir humain. Or, issu de croyances mythologiques répondant aux questionnements métaphysiques de l'humanité, il semble possible de considérer le Petit Peuple comme l'une des bases de notre société : en tant que vestiges d'un monde ancien, il représente un système de valeurs et de pensées archaïque transmis jusqu'aux lecteurs contemporains à travers une tradition d'abord folklorique et populaire, puis littéraire. On constate d'ailleurs que si les œuvres mettant en scène les personnages féeriques sont à la mode depuis quelques années, il en est de même des protocoles de soin naturels. En effet, les médications à base de plantes ou les médecines parallèles respectant des usages traditionnels sont de plus en plus appréciées par la communauté, au même titre qu'une agriculture biologique et responsable, ce qui tend à montrer que notre société est à la recherche d'un mode de vie plus naturel, comme pouvait l'être celui de nos ancêtres qui honoraient véritablement les entités féeriques. Autrement dit, les Fées symbolisent cet apprentissage humain d'une vie en accord avec la nature sauvage qu'elles représentent.

Dans *Laiïyna*, on observe des « précepteurs elfiques » conduire l'héroïne éponyme vers différents personnages féeriques afin qu'ils participent à l'éducation de la jeune fille (Dubois, 2001, p.27-29). Elle apprend donc les sciences magiques, l'art de la métamorphose, ainsi que la nage, le saut, le tir à l'arc, les secrets de la nature, etc. Grâce à ces enseignements, elle en sait donc davantage que les autres êtres humains, ce qui lui permet de vivre, contrairement à eux, en harmonie avec la nature sans sombrer dans la barbarie.

Dans *A comme Association*, la rencontre de Jasper avec le Troll Erglug qui apprécie tout particulièrement la philosophie, permet au jeune homme de se forger un nouveau regard sur le monde, et tout particulièrement sur l'univers féerique à propos duquel les enseignements de ses professeurs humains se sont révélés lacunaires, voire erronés (L'Homme, 2010-2012). Les précepteurs féeriques enseignent aux protagonistes les vérités du monde qu'ils n'auraient été en mesure d'apprendre avec des enseignants humains. Le caractère extraordinaire de ces personnages et leur capacité à voyager entre les mondes, leur permettent donc d'apporter à leurs apprentis une vision plus large de l'univers, leur donnant ainsi la possibilité de s'ouvrir à davantage de possibles afin qu'ils puissent trouver leur voie et devenir des adultes accomplis.

Pareillement, l'héroïne de *L'Apprentie de Merlin* a seulement appris à voler (dans le sens de « dérober ») auprès de sa famille. Elle est ensuite recueillie par Merlin qui partage son

éducation avec la Fée Morgue. Cette dernière joue le rôle d'une mère qui accompagne la jeune fille dans son évolution. C'est ainsi qu'elle explique à son Apprentie le rôle de la nature sur son corps dès l'arrivée de ses premières menstrues :

Baissant les yeux, la jeune fille aperçut un filet de sang qui s'étirait lentement entre ses jambes. Affolée, elle se tourna vers Morgue d'un air suppliant. Celle-ci suivit son regard et redressa la tête avec un sourire.

- Ce n'est rien, fit-elle. La nature est à l'œuvre. Cela signifie que tu es en train de devenir une femme et que tu pourras un jour avoir des enfants. A chaque lune le même phénomène se reproduira. Je vais te montrer ce qu'il faut faire... (Clavel, T1, 2010, p.47)

A travers cet exemple, on comprend le rôle des personnages féeriques dans l'éducation des humains : ils personnifient la Nature et sont donc en mesure de leur expliquer son fonctionnement pour leur permettre de vivre en harmonie avec elle. Et il se trouve qu'Ana ne commence à grandir pour devenir une femme, qu'une fois qu'elle est prise en main par la Fée et le Mage, preuve de l'importance de l'éducation dans le développement de chaque individu, aussi bien dans le sens intellectuel que physiologique.

On observe la même chose vis-à-vis de l'éducation de Laïyna : l'héroïne grandit à la fois physiquement et spirituellement lorsqu'elle est confiée aux mains des différentes espèces féeriques.



Laïyna est toute petite lorsqu'elle est confiée aux Elfes (Dubois, 2001, p.26), puis elle grandit au cours de son apprentissage (idem, p.27).



Commence ensuite sa puberté (idem, p.28), puis elle devient une femme (idem, p.29).

On retrouve, par ailleurs, le lien entre les menstrues et les Fées dans *Chronique du soupir* où il est question des changements opérés sur une jeune femme dès l'arrivée de ses règles :

- Saule dit qu'elle est devenue une renégate en ayant ses règles. Cela fait sens pour toi ?
- Non... je ne crois pas. On naît renégate. On naît avec un souffle incomplet, un souffle désaxé. On ne *devient* pas une renégate. Mais il peut y avoir des exceptions... il y en a toujours eu. Le sang a pu jouer un rôle symbolique, le rôle d'un déclencheur pour elle et pour sa fée. Nos fées commandent au sang, ne l'oublie pas. Si les règles de Brune ont provoqué un épanchement, elles ont pu aussi provoquer l'éveil de sa fée. Je veux dire, un réveil inattendu. Brutal. (Gaborit, 2011, p.235)

On comprend ici que les Fées représentent la Nature. Non seulement la nature sauvage, mais également le fonctionnement de toute chose, dont le corps humain. Le sang symbolise la vie, et plus précisément son évolution car celui-ci provient des menstrues de la jeune femme. Il indique ainsi qu'elle est entrée dans l'âge adulte et révèle sa véritable identité.

On observe un fait similaire dans *La Somme des rêves* où, cette fois, les Fées se chargent de l'éducation sexuelle du jeune Cerdrac (Dau, 2012, p.195). Celui-ci, qui n'a rien demandé, commence par être choqué de la situation : « Les fées sont des catins, ai-je pensé l'instant d'après, quand tout fut consommé et que je gisais seul, vêtements en désordre, tandis que la brume achevait de se dissiper. » Mais son frère lui fait remarquer : « Tu viens d'être initié, [...]. Tu devrais leur en être reconnaissant. Peu d'hommes ont droit à leurs faveurs. » (*idem*, p.196-197). C'est alors que le jeune homme comprend que son dégoût ne vient pas du fait que les Fées lui ont dérobé son pucelage, mais plutôt de la qualité de l'acte qu'il ne retrouvera pas avec une humaine, puisque les Fées sont beaucoup moins prudes que les jeunes filles qu'il sera à même de rencontrer. Cela lui a plu, mais c'est un peu comme si le héros considérait l'acte comme étant irréel à cause de la nature particulière de ses initiatrices. Il se pose alors la même question que tout adolescent en se demandant si cela sera aussi bien *en vrai*. On peut d'ailleurs rapprocher cet épisode du succubat qui concerne les démons prenant l'apparence de femmes pour avoir des relations charnelles avec un homme¹. Ce parallèle souligne d'une part la récurrence de ce motif et témoigne, d'autre part, de son ambivalence : comme tout élément issu de l'imaginaire féerique, il hésite entre une interprétation positive ou négative. Ainsi, si l'Eglise lui confère un jugement péjoratif dans la mesure où ses protagonistes sont des esprits opposés à Dieu, il n'est pas clairement identifié comme étant bon ou mauvais chez Nathalie Dau, ce qui prouve qu'écartées de la morale religieuse, les créatures féeriques ne sont pas des

¹ Voir par exemple Joséphin PELADAN, « *La Copulation des hommes avec les démons succubes, des femmes avec les démons incubes.* », p.66, *Le Vice suprême*, Paris, Chameul, 1884.

figures manichéennes.

Les créatures féeriques incarnent une éducation intime, personnelle, permettant à chaque personnage de se découvrir en tant qu'individu unique. Ce système éducatif s'oppose donc à l'apprentissage scolaire et groupé, divisé en classes de niveaux, tel qu'il est traditionnellement donné dans notre société. Il s'agit, au contraire, d'une éducation personnalisée par la mise en pratique et apportée à chacun selon ses facultés naturelles.

Et le voyage vers l'Autre Monde participe également à cet apprentissage dans la mesure où les protagonistes y apprennent, entre autres, l'existence d'univers et de personnages qu'ils n'envisageaient pas, ils y développent leurs compétences physiques et intellectuelles, ils y sont parfois initiés à la magie et/ou au maniement des armes, etc. Cette traversée leur permet également de se forger une autre vision du monde dont ils proviennent et de mieux se connaître eux-mêmes, en découvrant notamment quelle est leur véritable identité ou quels sont leurs pouvoirs. Dans *Filles de Lune*, il est ainsi expliqué que les Filles de Lune « croyaient toutes que la traversée leur permettrait de comprendre ce qu'elles étaient [...] » (Tremblay, T1, 2011, p.92). Or, on a vu que la plupart des ouvrages de notre corpus s'adressent à un jeune lectorat, et notamment à un public adolescent concerné par les changements physiques et psychologiques qui s'opèrent lors de leur puberté. Il semble donc possible de considérer la traversée vers l'Autre Monde *via* la littérature comme un moyen de les aider dans leur évolution vers l'âge adulte.

- **Grandir et devenir adulte via la Féerie**

S'il est difficile de définir précisément la littérature de jeunesse, compte tenu de la diversité de ses supports, de ses genres et de son public, on en vient bien souvent à considérer qu'il s'agit d'une littérature qui met en scène des personnages auxquels peut s'identifier un jeune lectorat. En l'occurrence, lorsque l'on parle de littérature adolescente, il n'est donc pas rare de trouver des protagonistes eux-mêmes en pleine puberté. Cela va de pair avec le fait que la littérature de jeunesse donne une place essentielle à la construction identitaire de ses héros engagés le plus souvent dans une quête initiatique et édificatrice qui les mène à trouver leur place dans la société. L'adolescence construit donc le cadre temporel des fictions, ce qui permet au lectorat pubère de s'identifier à des personnages qui lui ressemblent et l'accompagnent ainsi dans sa croissance, ce qui est d'autant plus fort dans la mesure où beaucoup de ces fictions de l'imaginaire contemporaines se développent sous le format de séries ce qui permet aux héros de grandir en même temps que leurs lecteurs.

La fin de l'enfance est ainsi marquée physiquement par des modifications corporelles liées à la puberté. Ces changements sont symbolisés dans les littératures de l'imaginaire par des transformations impressionnantes, voire surnaturelles, qui sont parfois même des métamorphoses au sens propre du terme, hyperboles illustrant l'importance et la gravité de ces changements chez les adolescents. Ces derniers quittent leur corps d'enfant, époque à laquelle ils étaient « normaux », où ils ne se souciaient guère de leur apparence, pour ensuite voir ce corps se modifier contre leur gré, dans une difformité exagérée. Les adolescents se trouvent alors *trop* : *trop* grands, *trop* petits, *trop* gros, *trop* maigres, etc. On retrouve là l'image d'Alice qui n'a de cesse de grandir et de rétrécir dans l'œuvre de Lewis Carroll. Même si cela se produit généralement en fonction de ce qu'elle boit ou mange, ce n'en est pas moins déconcertant pour la jeune fille qui se retrouve tantôt bloquée devant une porte dont elle ne peut atteindre la poignée, puis coincée à l'intérieur d'une maison dont elle remplit l'intérieur, pour enfin être jugée dans un tribunal car elle mesure plus de deux kilomètres.

Mais ces bouleversements physiques ne sont pas tous négatifs. On observe ainsi dans les ouvrages de jeunes garçons d'abord en position de faiblesse, devenir des hommes forts, voire des super héros dans les *comics*. Que cette transformation soit due à un entraînement physique, comme c'est le cas de Batman, ou à une modification génétique, comme pour Hulk ou Spiderman, elle marque en général l'entrée dans l'âge adulte des protagonistes. En laissant derrière eux leurs corps d'enfants, ils sont obligés d'accepter le fait de grandir, d'entrer dans un nouvel univers qui est celui du monde adulte avec la maturité qu'il nécessite.

Il en est de même du côté des filles dans les contes de fées avec des souillons qui deviennent des princesses comme Cendrillon, par exemple. Ces jeunes filles étaient soit des laiderons métamorphosées par quelques Fées Marraines, soit des beautés qui n'étaient pas valorisées. Toujours est-il qu'une fois leurs atouts mis en valeur, celles-ci ont tout pour charmer les plus grands rois et gagner la royauté, et ce, même lorsqu'elles étaient la plus pauvre des bergères. Seulement, là encore la transformation physique, si elle peut sembler positive, ne l'est pas toujours. C'est le cas de Peau d'Âne qui est d'abord soumise au désir incestueux de son père et qui doit alors s'enlaidir et se déguiser en souillon afin de lui échapper. C'est aussi le cas de Florise qui, dans le conte de Fénelon, n'est pas heureuse alors qu'elle est belle et reine, et doit demander à sa marraine de la faire devenir laide et paysanne afin de connaître le vrai bonheur.

Ce genre de récits qui évoquent les transformations physiques de jeunes gens semble ainsi parler au lectorat pubère et l'aider dans sa croissance et dans ses propres changements qu'il doit ou devra subir. Jean Perrot écrit ainsi que « [l]'héroïne, le héros participent à la

construction collective d'une image idéale, d'une sorte de Surmoi social auquel les jeunes générations peuvent s'identifier¹ ». De fait, en se reconnaissant à travers ces héros ou super héros, le jeune lecteur peut affronter plus facilement les problèmes liés à sa croissance en comprenant par exemple que s'il se sent faible cela ne l'empêchera pas de devenir quelqu'un de grand, de fort, d'intelligent, ou bien qu'être belle n'est pas une fin en soi, ce qui compte étant de trouver le bonheur.

C'est aussi généralement pendant cette période charnière, à la sortie de l'enfance, que se révèlent les dons et les possibilités magiques des êtres hors du commun. C'est ainsi qu'Harry Potter (Rowling, 1997-2007) manifeste de plus en plus de pouvoirs magiques à l'approche de ses onze ans, âge auquel il découvre qu'il est en réalité un sorcier. C'est dans cette même période que Camille découvre aussi ses pouvoirs dans *La Quête d'Ewilan* (Bottero, 2003-2006). La magie apparaît dès lors comme un moyen de montrer aux jeunes que la fin de l'enfance ne signifie pas une rupture totale avec l'univers de l'imaginaire où tout était réalisable, dans la mesure où grandir c'est entrer dans un nouveau monde de possibles où de nouvelles potentialités s'offrent à nous. Cela montre aussi que grandir, ce n'est simplement avoir une croissance physique, mais aussi évoluer mentalement et moralement...

En effet, les transformations qui touchent les jeunes protagonistes ne sont pas toujours directement liées à l'aspect physique ou humain du personnage. Josée Lartet-Geffard écrit ainsi :

La mutation que représente l'adolescence ne se réduit d'ailleurs pas aux métamorphoses physiques. En suivant l'approche psychanalytique, cette période de reconstruction de l'identité peut être considérée comme une deuxième naissance, marquée de relations ambivalentes. C'est un temps où les exigences de la croissance et de l'avancée vers l'état d'adulte vont se confronter avec la part encore infantile et ses tentatives de résistance. Les différentes facettes d'une évolution périlleuse et en même temps fortement désirée se retrouvent logiquement dans de nombreux romans².

On retrouve effectivement l'ambivalence de cette époque charnière qu'est le moment où les individus quittent l'enfance pour entrer dans l'adolescence symbolisée de différentes manières dans les récits, qu'ils soient contemporains ou plus anciens. Il peut s'agir, par exemple, de la métamorphose de son *daemon*, comme c'est le cas dans *His Dark Materials* (Pullman, 1995-2000). Le *daemon* est un animal qui accompagne chaque être humain tout au long de sa vie, il s'agit d'une sorte de seconde âme, d'un *alter ego* qui est concrètement représenté par un autre

¹ Jean PERROT, « Le Livre, héros culturel », p.11-17, dans Laurent DÉOM, Jean-louis TILLEUIL (dir.), *Le Héros dans les productions littéraires pour la jeunesse*, Paris, L'Harmattan, 2010, p.11.

² Josée LARTET-GEFFARD, *Le Roman pour ados, Une Question d'existence*, Paris, Éditions du Sorbier, 2005, p.123.

être vivant avec lequel chaque personne est liée. Celui-ci n'a de forme fixe qu'à l'âge adulte, pendant l'enfance il change sans cesse d'aspect, constante métamorphose qui témoigne du caractère malléable, indéfini de chaque enfant.

Les contes de fées nous présentent, quant à eux, souvent des personnages métamorphosés en d'autres créatures à cause d'une malédiction énoncée par quelque Fée et que seul l'amour peut défaire. De même, dans *Requiem pour elfe noir*, le personnage principal est un Elfe androgyne, qui semble en premier lieu masculin puis qui se féminise au fur et à mesure que se développent ses sentiments pour un autre personnage masculin. Ce phénomène témoigne du fait que quitter l'enfance pour entrer dans l'adolescence, signifie évoluer physiquement et mentalement : car c'est bien à l'adolescence que les sentiments amoureux naissent et évoluent en même temps que les hormones opèrent des modifications corporelles.

Et c'est en tant que marqueur d'évolution que la croissance est bien souvent présentée dans nos textes. Les histoires commencent généralement par une situation initiale qui n'est pas totalement satisfaisante : il y a un manque, un problème qui pousse le jeune protagoniste à se surpasser pour y pallier. Ainsi, dans les contes, on observe beaucoup de héros de petite taille, fait essentiel dans la mesure où le qualificatif est souvent employé dans le nom du personnage qui fait aussi figure de titre au récit. On retrouve aussi chez Perrault l'exemple du Petit Chaperon Rouge qui est lui aussi petit, mais en pleine évolution, comme en témoigne la couleur du chaperon qui évoque les menstrues de la jeune fille, et par là son entrée dans la puberté. Comme le suggère Bettelheim, son histoire serait également la métaphore de la découverte de la sexualité de l'héroïne qui verrait le loup dans le sens figuré de l'expression, c'est-à-dire que le fait que ce dernier la dévore illustrerait un rapport au corps, à la nudité et au désir sexuel que découvre la jeune fille¹.

Chez Andersen, la Petite Sirène sort de l'eau au sens propre et figuré, puisqu'une fois qu'elle a atteint l'âge de quinze ans, elle a le droit de remonter à la surface et de s'élever, ce qui la conduit, dans la version des studios Disney, à devenir à son tour une princesse en épousant un prince, illustrant ainsi le fait qu'elle est devenue une personne à part entière, et même une personnalité influente que l'on reconnaît et que l'on admire en tant que telle.

Autrement dit, ces héros étaient tous « petits » dans le sens où ils étaient jeunes, naïfs, enfantins, et les récits se présentent dès lors comme des parcours initiatiques qui leur permettent d'évoluer, de grandir physiquement et mentalement, afin qu'ils puissent trouver leurs places dans la société, régler les difficultés qui se présentent à eux et subvenir aux besoins de leurs familles. Comme si devenir un héros, c'était surtout devenir quelqu'un...

¹ Bruno BETTELHEIM, *La Psychanalyse des contes de fées*, op. cit, p.261-265.

Cette évolution identitaire se traduit, dans les fictions, par le changement de nom auquel procèdent certains personnages. C'est le cas des super héros dans les *comics* américains, mais cela concerne également les protagonistes des œuvres de fantasy. Ainsi, Camille devient Ewilan dans l'œuvre de Pierre Bottero, et Tom Jedusor prend le nom de Lord Voldemort lorsqu'il souhaite devenir le plus puissant sorcier. C'est aussi le cas d'Ana qui, dans *L'Apprentie de Merlin*, prend le nom de *Morgana* lorsqu'elle s'est accaparée les pouvoirs de la fée Morgue (Clavel, 2010-2013). Mais ces noms sont surtout des surnoms traduisant ou évoquant parfois une caractéristique majeure du personnage, comme c'est le cas des super héros (Superman, Spiderman) ou des personnages de contes (Riquet à la Houppes, la Barbe Bleue, Blanche Neige, etc.). Le nom devient dès lors un marqueur identitaire qui prend en compte le héros dans sa totalité. En ce qui concerne l'héroïne de *La Quête d'Ewilan*, elle porte d'abord un prénom des plus courants, Camille, qui plus est le prénom de la fille de l'auteur, c'est-à-dire une personne bien réelle, alors qu'Ewilan n'existe pas, il s'agit d'un prénom inventé par l'écrivain, tout comme le monde dont provient la jeune fille. Le changement de nom, témoigne donc du passage d'un univers réaliste, vers un monde imaginaire, tout comme il permet à la jeune fille de se démarquer des autres dans la mesure où elle n'est pas comme tout le monde. En ce qui concerne Morgana, sa nouvelle identité illustre, quant à elle, l'importance de ses pouvoirs qui provient à la fois de ce qu'elle était avant, à savoir la jeune Ana, apprentie de Merlin, et de sa préceptrice, la Fée Morgue, qui l'a aidée à évoluer et dont elle s'est accaparée les pouvoirs afin de devenir aussi puissante que celui dont elle fut l'élève.

Cela témoigne aussi du fait que ces ouvrages qui s'adressent aux jeunes présentent des personnages qui se lancent dans une quête initiatique qui est en fait une quête de soi, recherche identitaire qui illustre celles de ces jeunes quittant l'enfance et cherchant à comprendre ce qu'ils sont en train de devenir en remarquant les changements qui bouleversent aussi bien leur apparence physique que leur mental. Cela s'illustre dans *Galymède, fée blanche, ombre de Thym*, où la jeune fée éponyme part en voyage spirituel car elle commence à noircir ce qui signifie qu'elle n'est pas au mieux de sa forme mentale : « La fée blanche broyait du noir. Un état de déprime particulièrement dangereux pour quelqu'un de son espèce. Car une fée blanche aux idées noires présente un risque élevé de devenir une fée noire. » (Fierpied, 2012, p. 13-14). Quand la jeune Fée parle de son problème à Mère-Grand, celle-ci l'envoie effectuer une quête initiatique afin qu'elle réfléchisse sur le sens de sa vie et qu'elle parte à la recherche d'elle-même (*idem*, p.32). Le personnage qui fait figure de sage dans l'histoire, et dont elle suit les traces sans le savoir, est le Chêne Vénérable qui lui explique

alors :

Vous, les fées, êtes une espèce à part dans le royaume. Contrairement à de nombreuses autres, vous vous êtes imposé au fil des siècles une multitude de carcans. Alors que le noircissement aurait pu faire figure de montée dans la maturité et dans la connaissance, vous en avez fait un signe de honte et d'exclusion. Vous avez jugé dangereuses celles qui prenaient le temps de réfléchir à leur condition parce que votre superficialité vous rassure. Vous avez inconsciemment forgé vos propres règles : n'apparaître qu'à la nuit tombée, n'exaucer que les êtres les plus méritants, les fées noires devenant votre pendant maléfique. Mais la vérité, c'est qu'alors que les Blanches continuent à sélectionner leurs candidats à la récompense, les Noires, elles, se montrent plus magnanimes, aidant dans leurs souhaits ceux qui ne désirent ni de carrière, ni une noblesse, ni une immense fortune. Devenir une fée noire, c'est atteindre un stade bien supérieur à celui de fée blanche et ça, bien peu en ont conscience. Beaucoup de fées noires, persuadées qu'elles sont mauvaises, se cloîtent chez elles ou se rabattent sur de médiocres forfaits. Elles ne veulent pas savoir. (*idem*, p.90-91)

La Fée se rend alors compte qu'il lui faut accepter ces changements car ils témoignent de son évolution, du fait qu'elle grandit et devient plus mature. Ce sont donc des changements positifs qui vont lui permettre de se détacher de l'époque où elle était comme toutes les autres Fées, ce qui peut symboliser l'enfance, pour devenir une Fée à part entière, libre de ses choix. Autrement dit, la littérature de l'imaginaire qui s'adresse à un lectorat pubère semble aider celui-ci dans sa croissance, dans les changements qui s'opèrent en lui, afin de lui permettre d'être accompagné et de se sentir guidé tout en s'identifiant aux personnages mis en scène. L'école devient alors un lieu de passage, une frontière qui permet aux personnages de sortir de l'enfance pour entrer dans l'âge adulte. Elle leur permet de grandir dans tous les sens du terme.

A travers cela, il semble donc que la lecture de récits merveilleux permet, même s'il ne s'agit pas d'histoires réalistes, de transmettre au jeune lecteur une expérience humaine qu'il considèrera à la manière d'une expérience pleinement vécue, et qui l'aidera ainsi à grandir. C'est ce qu'explique Claude Le Manchec lorsqu'il écrit :

[La littérature de jeunesse] joue auprès des adolescents, outre un rôle de formation à la lecture littéraire, le rôle important de transmission d'une "expérience humaine générale" qui rappelle celui du conte populaire. En effet, pour le jeune lecteur (pour tout lecteur ?), le récit littéraire agit à la fois comme une **décantation** (de son questionnement) et une **décentration** (de son point de vue forcément limité sur le monde)¹.

Comme les récits mythologiques et folkloriques dont ils sont les héritiers, les textes appartenant aux littératures de l'imaginaire donnent la possibilité aux lecteurs de s'éloigner, à travers leurs personnages, de l'univers réaliste pour se rendre dans un monde merveilleux où

¹ Claude LE MANCHEC, *L'Adolescent et le récit, Pour une Approche concrète de la littérature de jeunesse*, Paris, L'École, 2000, p.6-7.

les nomes et la logique diffèrent totalement pour prendre du recul sur les problématiques qui sont les leurs afin de les aborder avec un regard neuf, les aidant ainsi à dépasser leurs blocages et à évoluer positivement.

Que ce soient les transformations physiques qui engendrent l'apprentissage de la vie comme dans de nombreux contes de fées ou *comics*, ou bien l'initiation et l'éducation qui permettent à l'organisme d'évoluer en même temps que l'intellect, le fait de grandir et de devenir adulte est le plus souvent présenté dans les œuvres destinées à la jeunesse comme l'alliance entre le développement du corps et celui de l'esprit. Refuser ces modifications quelles qu'elles soient, c'est rester à jamais dans un monde d'illusions et d'irréalités, ce Pays Imaginaire (Neverland) dans lequel ont choisi de demeurer Peter Pan et les Enfants Perdus, alors qu'accepter ces changements, c'est devenir une vraie personne de chair et d'esprit, à l'image de Pinocchio. On le voit donc, cette problématique est présente dès les premiers ouvrages de littérature de jeunesse telle qu'on la définit aujourd'hui, et elle y représente toujours une notion fondamentale dans les fictions de l'imaginaire contemporaines qui accompagnent les jeunes dans leur cheminement vers l'âge adulte.

Et si les histoires qui sont racontées sont plus extraordinaires que réalistes, elles ont un pouvoir de métaphore qui, tout en divertissant les jeunes lecteurs, leur permet de mieux comprendre les changements qu'ils subissent. Ainsi, les épreuves que doivent affronter les protagonistes sont des rites de passage qui marquent la fin de l'enfance et l'entrée dans la maturité.

Enfin, le pouvoir magique de cette littérature réside dans le fait qu'elle permet aux jeunes d'accepter leurs changements, même s'ils ne leur plaisent pas toujours : après tout peut-être qu'on peut espérer devenir une belle princesse, un super héros, ou tout simplement corriger ses quelques défauts en un coup de baguette magique, comme le fait Hermione dans la saga *Harry Potter* lorsqu'elle réduit la taille de ses dents...

Dans les contes de fées, ce coup de baguette qui bouleverse à tout jamais la destinée du protagoniste est souvent donné par la marraine féérique de ce dernier. L'âge d'or du motif de la Fée-marraine est la fin du XVII^e siècle, comme le notent Virginie Barsagol et Audrey Cansot¹, c'est-à-dire pendant la période qui suit la publication des *Contes* de Perrault et qui a lancé la mode des conteurs. Martine Hennard Dutheil de la Rochère et Véronique Dasen expliquent qu'alors le merveilleux servait « à commenter la condition des femmes sous

¹ Virginie BARSAGOL, Audrey CANSOT, *Le Guide des fées, Regards sur la femme, op. cit.*, p.89-90.

l'Ancien Régime¹ » ce qui peut se justifier par le fait que la majorité des conteurs étaient, à cette époque, des conteuses. Mais notons que la figure de la marraine féerique s'estompe peu à peu au cours de l'histoire du conte : les frères Grimm, au XIX^e siècle, ont par exemple retiré celles qui étaient présentes dans les versions de *Cendrillon* et de *Peau d'Âne* de Perrault, les remplaçant alors par des oiseaux. Les marraines qui persistent dans les œuvres sont des Fées catholiques qui poussent leurs filleules à la vertu et à la dévotion. Elles s'assagissent donc auprès d'un lectorat bourgeois matérialiste et conservateur. Les Fées se rapprochent dès lors des dieux et des anges, christianisant ainsi l'imaginaire païen puisque des légendes racontent, par exemple, qu'Hélène, la mère de Viviane aurait fini sa vie dans un couvent².

On assiste cependant à un retour de la Fée marraine au cours du XX^e siècle dans les œuvres destinées à un très jeune public, notamment grâce aux studios Disney qui, au contraire, vont mettre en avant ces personnages dans leurs productions, même lorsqu'ils n'avaient un rôle que très secondaire dans l'œuvre originale, comme c'est le cas dans *Sleeping Beauty* [*La Belle au bois dormant*] (1959) où les marraines de la princesse éponyme sont omniprésentes alors qu'elles ne sont qu'évoquées dans le conte de Perrault. Dans la version de Disney, on connaît même leurs prénoms, à savoir Flora, Pâquerette et Pimprenelle.

Dans la fantasy, ce motif est moins présent : c'est la figure du vieil homme sage qui le remplace. Il joue alors le rôle du mentor qui guide le protagoniste dans son parcours initiatique. Il apparaît d'ailleurs souvent sous les traits d'un sorcier, comme le constate Northrop Frye³. On peut alors se demander pourquoi c'est la figure masculine du sage qui prédomine sur le motif féminin de la marraine féerique dans la fantasy contemporaine.

On pourrait d'abord émettre l'hypothèse selon laquelle ce phénomène est la suite d'une entreprise de syncrétisme opérée par l'Église catholique au cours de plusieurs siècles pour imposer ses valeurs à la population mondiale et ayant, par ce biais, effacé une religion celte qui mettait en avant la féminité à travers ses figures féeriques, au profit d'un patriarcat chrétien. C'est ce que suggère notamment Marion Zimmer Bradley dans *The Mists of Avalon* (1983), qui propose une version de la légende arthurienne du point de vue des femmes. Toutefois, cette hypothèse ne semble pouvoir convenir dans la mesure où si tel était le cas, les références à des figures païennes auraient également été effacées. Or, le motif du vieil homme sage est, à travers Merlin, autant païen que celui de la Fée, représentée par Viviane ou Morgane, par exemple.

¹ Martine HENNARD DUTHEIL DE LA ROCHÈRE, Véronique DASEN, « Des *Fata* aux fées : regards croisés de l'Antiquité à nos jours », p.15-64, dans *Études de lettres*, n°3-4, Lausanne, 2011, mis en ligne le 15 décembre 2014, consulté le 04 juillet 2016. URL : <http://edl.revues.org/136>.

² Virginie BARSAGOL, Audrey CANSOT, *Le Guide des fées, Regards sur la femme*, op. cit., p.89-90.

³ Northrop FRYE, *Anatomy of Criticism: Four Essays*, Princeton, Princeton University Press, 1957, p.195.

On constate cependant qu'à travers l'image du sage transparait le motif du vieillard qui veille sur les enfants en sautant l'étape hiérarchique des parents que l'on retrouve aussi bien dans la littérature de jeunesse *classique*, comme c'est le cas du grand-père d'Heidi, que dans les littératures de l'imaginaire à travers les figures de Bilbo, Gandalf et Dumbledore, pour n'en citer que trois exemples. Isabelle Cani explique, en effet :

Le vieillard possède le savoir et enseigne la responsabilité comme un adulte, mais il est facétieux et malicieux comme un enfant, et Dumbledore ne fait exception. Plus d'une fois, tout directeur de l'école qu'il est, il pousse les héros à enfreindre les règles pour la bonne cause, transmettant en cachette à Harry la cape d'invisibilité de son père qui lui permet de rôder la nuit dans les couloirs, ou invitant Harry et son amie Hermione à utiliser un Retourneur de Temps pour sauver Sirius Black. Le vieillard a aussi sur les adultes ordinaires l'insigne avantage qu'il n'a plus rien à prouver [...]. Au sommet de Poudlard règne cette indépendance hautaine qui refuse les compromissions, se moque de l'ambition ou de la réussite, veille sur les enfants sans les sacrifier d'avance à leur avenir, et leur reconnaît en conséquence le droit d'être ou de rester des enfants¹.

Le vieil homme sage apparaît donc comme une figure d'autorité plus distante des enfants que leurs parents, distance qui leur permet d'être davantage respectés par les plus jeunes (grâce à leur âge avancé qui leur confère leurs connaissances et leur sagesse), de jouer plus facilement le rôle de confident, tout en offrant une certaine autonomie aux jeunes héros. Autrement dit, les Fées marraines jouent le rôle de *mères poules* qui tiennent par la main leurs protégés pour les accompagner dans toutes les péripéties qu'ils ont à affronter, ce pourquoi elles apparaissent davantage dans les œuvres destinées aux plus jeunes qui ont encore besoin de la présence rassurante de leurs mères au quotidien. Au contraire, le vieil homme sage est un motif qui est préféré par un public plus âgé, et d'autant plus lorsque celui-ci est adolescent, dans la mesure où il permet au héros de se construire et d'évoluer avec une plus grande autonomie.

D'ailleurs, le vieil homme sage est un archétype junguien qui représente l'inconscient, la part de soi qui se révèle dans les situations désespérées. Il jouerait donc un grand rôle dans le processus d'individuation, en accompagnant chaque individu dans sa quête de soi. Ainsi, Jung affirme que le vieil homme des contes apparaît de façon significative quand le héros est dans une situation désespérée ou sans issue et dont il ne peut se tirer seul : il représente alors le savoir nécessaire pour surmonter les difficultés du héros qu'il questionne dans le but de mobiliser ses forces morales².

On peut également émettre l'hypothèse selon laquelle la présence moindre du motif de la

¹ Isabelle CANI, *Harry Potter ou l'anti-Peter Pan*, op. cit., p.30-31.

² Carl Gustav JUNG, « La Phénoménologie de l'esprit dans les contes de fées. III. L'Esprit dans les contes de fées. » (1945), dans Carl Gustav JUNG, *Jung, Collected Works of C. G. Jung*, Vol.9, 1^{ère} partie, 2^{nde} édition, Princeton, Princeton University Press, 1968, p.217-230.

Fée marraine dans la fantasy contemporaine proviendrait de la place désormais centrale des personnages féeriques dans les fictions. En effet, on a évoqué le fait que les êtres féeriques étaient jadis plus souvent relégués à des rôles de personnages secondaires – dont celui de la marraine, adjuvante du protagoniste – alors qu’ils apparaissent aujourd’hui de plus en plus souvent comme les personnages principaux des récits. Ils n’ont donc plus à veiller sur d’autres personnages, ou du moins, il ne s’agit plus là de leur mission primordiale. Ils ont alors besoin à leur tour de quelqu’un pour les guider dans leur quête, ce pourquoi ils se tournent vers un personnage plus sage : et si les êtres féeriques sont souvent représentés sous les traits de jeunes personnes – quand bien même ils sont plus que centenaires – les sages sont quasi toujours montrés avec l’apparence de vieillards qui leur confère symboliquement un savoir supérieur leur permettant d’accompagner les êtres féeriques dans leurs quêtes. Cela est parfaitement illustré dans *Galymède, fée blanche, ombre de Thym* (Fierpied, 2012) : la jeune héroïne est une Fée marraine qui n’a plus guère l’occasion d’exercer son métier à cause du manque de foi des êtres humains en ses compétences. Elle a donc besoin de faire un travail sur elle-même au cours d’une quête identitaire qui lui permet de rencontrer plusieurs personnages qui vont l’aider dans son parcours, dont un sage qui a l’apparence d’un chêne vénérable, image qui traduit l’importance de son savoir et également, de son âge avancé.

Enfin, la différence majeure entre la figure de la marraine féerique et celle du vieil homme sage repose la nature des enseignements que chacune transmet à ses protégés. Ainsi, les Fées sont adeptes de la métamorphose et des illusions, elles aiment jouer sur les apparences et il semble parfois qu’il s’agit là de leur unique priorité. Cela est probablement dû au fait que de nombreuses conteuses du siècle classique furent des Précieuses, c’est-à-dire des femmes qui cherchaient à se distinguer d’autrui par un langage et des manières raffinés. Et cela a eu un impact sur leur façon d’écrire les contes de fées : chez Madame d’Aulnoy, par exemple, la description du berceau de la jeune princesse dans *La Biche au bois* (1698) est totalement influencé par l’esthétique des Précieuses :

Quatre petits Amours le soutenaient, c’était quatre chefs-d’œuvre où l’art avait tellement surpassé la matière, quoiqu’il fût de diamants et de rubis, que l’on n’en peut assez parler. Ces petits Amours avaient été animés par les fées, de sorte que lorsque l’enfant criait, ils le berçaient et l’endormaient : cela était d’une commodité merveilleuse pour les nourrices. (Aulnoy, 1784, p.11)

Le caractère merveilleux du récit repose ici principalement sur les hyperboles et les exagérations utilisées pour décrire l’objet en question. La magie n’est pas spirituelle ou fantastique, elle est essentiellement basée sur les apparences. Or, Perrault semble se moquer à

plusieurs reprises de ces femmes Précieuses dans ses propres contes, comme c'est notamment le cas dans *Peau d'Âne* où la Fée ne trouve d'autre moyen d'aider sa protégée qu'en lui faisant tailler des robes toutes plus extraordinaires les unes que les autres et en lui offrant un moyen de les transporter magiquement ! D'ailleurs, dans la fantasy contemporaine, c'est souvent sous cette forme humoristique que sont présentées les marraines féeriques, comme c'est le cas dans *Quand les dieux buvaient* (Dufour, 2008-2009) ou dans le film d'animation *Shrek 2* (Adamson, 2004), où la Fée est présentée comme étant une femme d'affaires ambitieuse qui va à l'encontre de son rôle de marraine puisqu'elle tente de causer le malheur de sa filleule en tentant de la marier de force à son propre fils. Au contraire, le vieil homme sage entraîne généralement ses protégés dans une quête autant physique que psychologique ou spirituelle qui lui permet le plus souvent de se dépasser, de se révéler à lui-même en même temps qu'au monde, comme c'est le cas de Merlin lorsqu'il permet à Arthur de devenir roi en retirant Excalibur de la pierre dans laquelle elle était plantée.

Autrement dit, les personnages féeriques ont conservé leur rôle issu de l'héritage des contes de fées, et notamment du motif de la marraine féerique, dans la mesure où leur présence dans les œuvres de fantasy permet de transmettre des connaissances et de susciter une réflexion chez les protagonistes, comme chez le jeune lecteur. Toutefois, l'évolution des modes et des mentalités a fait évoluer ce motif qui n'est presque plus développé aussi directement, sauf quand il sert la dimension humoristique de l'œuvre. Ainsi, on ne met aujourd'hui presque plus en scène de marraines Fées à proprement parler car cette image est un stéréotype des contes de fées dont le public plus âgé de la fantasy cherche à se détacher. Cependant, un rôle similaire peut être joué par d'autres personnages – comme c'est le cas du vieil homme sage – ou par une évolution du rôle de l'adjuvant : il ne s'agit plus forcément d'avoir une ascendance ou une forme d'autorité quelconque sur le protagoniste, comme peut le suggérer la notion de marraine, c'est au contraire l'idée d'amitié extraordinaire qui plaît à un public adolescent qui préfère sans doute être accompagné dans ses aventures par un ami un peu étrange – ou par un grand-père facétieux, dans le cas du vieux sage – que par une marraine au look extravagant !

3. Féerie et apprentissage : une société en quête de valeurs ?

Lorsque Perrault mit à l'écrit ses *Contes*, sa volonté était de plaire et d'instruire, *delectare et docere*, devise héritée du classicisme d'Horace¹. Tout comme La Fontaine qui transmettait ses enseignements avec des animaux dotés de parole, le conteur avait pour volonté d'inculquer une morale à ses lecteurs à l'aide de contes de fées agréables à lire et à raconter. Ces paraboles, enrichies par le pouvoir métaphorique du personnel surnaturaliste, ont connu un grand succès qui leur permet encore aujourd'hui de figurer parmi les classiques de notre patrimoine littéraire.

Il semble donc que l'imaginaire permet une confrontation avec la réalité telle qu'on ne sait la voir habituellement grâce à son recul par rapport au réel. Celui-ci peut s'incarner à travers la frontière qui sépare monde réaliste et univers merveilleux, ou encore par celle qui introduit le lecteur dans la fiction par l'acte de lecture. On l'a constaté précédemment, comme Alice plongeant de l'autre côté du miroir, les récits nous renvoient une image du monde portée par un regard extérieur qui met le lectorat dans la peau de l'Autre, afin d'observer et de juger son environnement de façon objective. Le lecteur prend alors le rôle d'Usbek et Rica pour adopter une nouvelle manière de penser et de voir le monde comme s'il était différent, du point de vue d'un étranger. Il s'agit là d'une volonté de concevoir les choses autrement, désir qui était également celui de Montesquieu et des Lumières au XVIII^e siècle, ou encore celui de Perrault dans la Querelle des Anciens et des Modernes au XVII^e siècle. Il paraît aussi s'agir de l'une des préoccupations des auteurs contemporains dont la pensée imaginaire est en pleine restructuration depuis la fin de la Seconde Guerre Mondiale.

Les contes et légendes seraient le reflet de nos sociétés, le témoin de leurs changements et évolutions. En effet, écrire c'est préserver de l'oubli l'imaginaire et les croyances d'une époque en les fixant *via* le support. Cela permet au futur lecteur d'avoir le témoignage d'un monde passé grâce aux récits, alors que l'histoire a laissé place à une société nouvelle avec ses propres codes et ses propres fictions. C'est là que transparaît toute l'ambiguïté du Petit Peuple : même s'il représente un imaginaire *passéiste*, il ne s'agit en aucun cas d'un imaginaire *passé*. En effet, les personnages féeriques tels qu'ils apparaissent aujourd'hui dans les œuvres sont davantage représentatifs de notre époque que de celle dans laquelle ils vivent prétendument (le plus souvent une époque de type moyenâgeux). Mais cela donne la possibilité au lectorat contemporain de se questionner sur son propre univers car les personnages développés dans ces œuvres pourraient apparaître comme une vision spéculaire

¹ Jean-Louis LE BEL, *Art Poétique d'Horace* (I^{er} siècle av. J.-C.), Paris, Delalain, 1769, v.847-852.

de l'humanité, lui renvoyant le reflet de ce qu'elle est réellement au moment de l'écriture des textes. Il est alors possible de remarquer que si les religions se succèdent, tout comme les modes ou les courants de pensée, l'imaginaire merveilleux – et en particulier le Petit Peuple – a perduré à travers le temps en se réinventant à chaque fois, en s'adaptant aux problématiques propres à chaque époque, ce qui tend à prouver sa capacité à témoigner des mutations sociétales.

En outre, les membres du Petit Peuple sont souvent qualifiés de créatures de l'obscurité car les légendes racontent qu'ils sortent bien souvent dès la tombée de la nuit. Personnages de l'ombre, ou ombre intérieure selon Jung¹, ils ont été chassés par la religion et la science qui prétendaient toutes deux éclairer l'Homme par la connaissance. Ces caractéristiques sont aujourd'hui reprises par la littérature et c'est par exemple ce que raconte un personnage de Pierre Bordage :

L'ancien monde. L'disent que tchette révolution apporte les Lumières. Les lumières font reculer l'obscurité, tu comprends ? Et l'ancien monde a besoin des ténèbres comme la terre a besoin d'eau. L'obscur est le refuge des créatures des légendes et des songes (Bordage, T1, 2009, p.147).

Les propos de ce personnage sont ici très parlants : les êtres légendaires appartiennent au passé, période effacée par la Révolution Française qui, au moment du récit, est en train d'instaurer de nouvelles règles. En éclairant le peuple, les Lumières ont donc fait disparaître l'ombre dans laquelle se terraient ces créatures, c'est-à-dire cette part inconnue de notre univers dont la science tente constamment de venir à bout. De fait, si le Petit Peuple appartient à ce monde ancien, à cette époque où l'humanité était plongée dans l'obscurité, son retour en force dans l'imaginaire à partir de la seconde moitié du XX^e siècle peut s'interpréter comme un besoin de retrouver les sources de notre société à travers un passé idéalisé, suite aux horreurs de la Seconde Guerre Mondiale qui a plongé la modernité dans une noirceur modifiant à jamais la face de l'humanité. Il s'agit alors de chanter l'Ancien Monde, ce passé merveilleux qui n'a jamais réellement existé si ce n'est dans les histoires qui l'ont propagé et dont l'évocation pourrait finalement redonner des couleurs à l'époque contemporaine devenue terne parce qu'elle a perdu certaines de ses valeurs.

¹ Carl Gustav JUNG, *Le Fripon divin, op. cit.*, p.186.

- **Tradition féerique et renouvellement romanesque : intentions pédagogiques modernes.**

Le retour en force de la féerie dans la littérature française se réalise au XX^e siècle au sein d'une littérature de jeunesse qui, depuis *Peter Pan* de J.M. Barrie, est affranchie des logiques d'édification au profit d'une littérature qui se veut essentiellement divertissante, tout comme succède à la volonté de compiler des légendes traditionnelles un désir d'invention. Par ailleurs, se développe dans la seconde moitié du XX^e siècle un intérêt croissant pour une nouvelle tranche de la population : l'adolescence qui devient très rapidement le public majoritaire de la culture de masse. Il s'agit alors de renouveler l'héritage féerique en tenant compte des changements de paradigme opérés par la société contemporaine.

Dès lors, le Petit Peuple et les récits qui développent ses histoires vont user de leur pouvoir allégorique afin d'évoquer les problématiques propres à notre époque. Il s'agit par exemple de l'écologie, à travers de nombreux ouvrages de type écofictionnel, pour reprendre le terme de Christian Chelebourg¹, ou d'autres thématiques comme la sexualité (voire l'homosexualité et la prostitution), l'alcool et la drogue, que l'on retrouve de façon récurrente dans les ouvrages féeriques publiés chaque année et qui s'appuient sur la réputation ancestrale des Lutins et de leurs pairs pour plonger les lecteurs dans un monde imaginaire, un monde autre avec des normes qui ne sont pas celles de notre société, pour évoquer des réalités de façon implicite.

De l'apprentissage féerique

D'un univers à l'autre, les personnages et l'espace dans lequel ils évoluent ne sont pas les mêmes. S'ils existent dans le monde des Hommes, les membres du Petit Peuple n'y sont pas dominants, leur petitesse renvoyant alors à leur discrétion. Elle peut également faire référence à leur rapport aux civilisations et croyances dominantes – on a par exemple vu qu'il était possible de parler de Petite Mythologie par opposition à la Grande Mythologie. Quoi qu'il en soit, ces créatures sont souvent décrites comme appartenant à l'*Éther*, c'est-à-dire un espace céleste lumineux hérité de la mythologie grecque dans laquelle cet élément incarne les Cieux primordiaux, ceux qui abritent les divinités. En cela, le Petit Peuple représenterait la substance ou la matérialisation de la création et de ce qui l'anime. Pour faire simple, les êtres féeriques symboliseraient la part de magie du monde en général, tout ce que les êtres humains sont incapables de comprendre ou d'expliquer. Ils figurent l'Autre Monde, celui du Tout-Autre,

¹ Christian CHELEBOURG, *Les Écofictions. Mythologies de la fin du monde*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2012.

qu'il soit extérieur ou interne à l'univers des Hommes ou à un individu. De fait, ces créatures incarnent l'Imaginaire et la Métaphysique et, en l'invitant dans un monde où tout est possible, elles répondent d'une certaine façon aux questions de l'Homme, qu'elles soient celles de l'Humanité en général ou de sa propre personne.

C'est ce dont témoigne Gandalf dans le film *The Hobbit*, lorsque Galadriel lui demande pourquoi il a choisi Bilbo pour cette quête :

Je ne sais pas. Saroumane croit que seul un grand pouvoir peut tenir le mal en échec, mais ce n'est pas ce que j'ai trouvé. J'ai découvert que ce sont les petites choses du quotidien des gens ordinaires qui maintiennent l'obscurité à distance... les petits actes de bonté et d'amour. Pourquoi Bilbo Baggins ? Peut-être parce que j'ai peur... et qu'il me donne du courage. (Jackson, 2012, 1:41:42)¹

Le Petit Peuple serait, malgré son qualificatif, capable de grandes choses, caractéristique oxymorique qui accentue l'importance de leur faculté. Il s'agit également d'un *topos* de l'imaginaire féerique car ces personnages possèdent souvent des capacités extraordinaires, voire surnaturelles. Et grâce à leurs rôles de guides et de passeurs, il semblerait qu'ils soient aussi capables de transmettre leurs qualités à ceux qu'ils accompagnent, comme c'est le cas des Fées Marraines qui offrent de valeureux dons à ceux dont elles se rendent responsables. Cette thématique se retrouve dans la fantasy contemporaine lorsque, par exemple, un personnage dans la nouvelle « Erreur de jeunesse (ou la première affaire de Deirdre de Crommlynk) » explique qu'« au Pays des Fées, tu découvriras que tu sais accomplir des prodiges dont tu es incapable dans le monde des mortels » (Cluzeau, 2000, p.66). Autrement dit, traverser la frontière pour se rendre en Féerie permet de se découvrir soi-même, de développer ses qualités et donc, de s'enrichir personnellement.

Un voyage onirique

La littérature permet de concevoir la traversée vers l'Autre Monde comme un voyage spirituel dans la mesure où il donne la possibilité à des protagonistes humains d'entrer en contact avec un monde qui, selon leur propre conception de l'univers, n'existe souvent pas tout à fait. Caractérisés de croyances sans fondements ou de superstitions sans valeur, les personnages merveilleux et leurs royaumes sont souvent situés, dans les ouvrages, à l'écart des Hommes qui les repoussent plus ou moins volontairement en refusant leur existence, que

¹ « I do not know. Saruman believes it is only great power that can hold evil in check, but that is not what I have found. I found it is the small everyday deeds of ordinary folk that keep the darkness at bay... small acts of kindness and love. Why Bilbo Baggins? Perhaps it is because I am afraid... and he gives me courage. ».

ce soit en cherchant à les exterminer, ou en ignorant leur réalité.

Ainsi, nombreux sont les personnages de fictions qui ne croient pas en l'existence des êtres féeriques et qui pensent que leurs apparitions ne sont autres que des rêves. C'est le cas d'Émile lorsque, dans *L'Enjamineur*, il rencontre de petits êtres dans la forêt (Bordage, T1, 2009, p.236). Cela est dû au fait que la féerie fait partie de l'imaginaire, tout comme le rêve. Ce dernier est difficile à définir tant par son étymologie qui ne repose que sur des théories incertaines et plus ou moins sérieuses – comme pour le terme *lutin* –, que par son ambivalence qui en fait une activité tantôt plaisante, tantôt angoissante. C'est sur cette ambivalence que reposent de nombreux scénarii d'œuvres appartenant aux littératures de l'imaginaire, que ce soit dans les ouvrages pour la jeunesse avec des auteurs comme Lewis Carroll, ou dans les récits fantastiques avec, par exemple, « L'Homme au sable » d'Hoffmann (1817), ou plus récemment, le film *Inception* de Christopher Nolan (2010). Dans la plupart des cas, le rêve est ainsi employé pour remettre en question les notions de réalité et de raison. C'est ce que confirme Christian Chelebourg lorsqu'il écrit : « Cette ambivalence tient pour l'essentiel à ce que le rêve lance un défi à la raison. Celle-ci veut toujours comprendre la nature, or le rêve est naturel, mais par son incohérence, son apparente absurdité, il échappe, semble-t-il, à toute compréhension¹. » Le caractère onirique de la féerie nous permet donc de justifier l'emploi de la formule *créatures fantastiques* pour qualifier les membres du Petit Peuple féérique. Certains auteurs ont, en effet, utilisé le rêve dans des œuvres merveilleuses et fantastiques, comme c'est le cas de Charles Nodier dans *La Fée aux miettes* (1832) et « Une Heure ou la vision » (1806). D'autres auteurs comme Hoffmann mêlent aussi les deux genres au sein d'une même œuvre, comme dans « L'Homme au sable », récit dans lequel apparaissent Fées et Sylphides, causant le trouble du protagoniste. En somme, pour le lecteur et l'auteur qui appartiennent tous deux au monde réel, l'univers féérique et le monde onirique se situent sur le même plan. D'ailleurs, certaines fictions basent le fonctionnement de leurs mondes, selon le modèle de Lewis Carroll, sur une logique similaire à celle du rêve, c'est-à-dire une logique illogique.

Dans *Faerie Thriller*, la Fée Lil' est en train de dormir quand elle est tirée de ses songes par la sonnerie du téléphone dont le timbre « suivit la route de brique jaune, traquant la fey jusqu'au cœur d'Oz... » (Heliot, 2005, p.24). C'est donc un objet concret qui la tire de sa rêverie qui, par définition est abstraite. En liant ainsi le pays d'Oz et le songe de l'héroïne, le texte témoigne des rapports étroits qui unissent le monde littéraire et celui du rêve. Tous deux disparaissent dès que le réalisme du quotidien vient prendre le dessus : ils sont éphémères et

¹ Christian CHELEBOURG, *Le Surnaturel*, op. cit., p.181.

n'ont pas de réelle existence physique. Toutefois, la mise en abyme établie dans le roman permet ici de replonger aussitôt dans la féerie après avoir été ramené dans le réalisme par la sonnerie téléphonique : c'est un Dragon qui a appelé la Fée ! Par le biais du récit, le lecteur pénètre dans un univers dont la nature est similaire à celle du rêve, à cela près qu'il peut y retourner dès qu'il le souhaite grâce au support livresque qui la contient et qui lui donne une forme de concrétisation.

L'imagination témoigne de son caractère créatif, à l'image du narrateur de *Le Paris des Merveilles* qui demande à son lecteur de s'imaginer un monde :

Imaginez des nuées d'oiseaux multicolores nichés parmi les gargouilles de Notre-Dame ; imaginez que, sur les Champs-Élysées, le feuillage des arbres diffuse à la nuit une douce lumière mordorée ; imaginez des sirènes dans la Seine ; imaginez une ondine pour chaque fontaine, une dryade pour chaque square ; imaginez des saules rieurs qui s'esclaffent ; imaginez des chats ailés, un rien pédants, discutant philosophie ; imaginez le Bois de Vincennes peuplé de farfadets cachés sous les dolmens ; imaginez au comptoir des bistrotts, des gnomes en bras de chemise, la casquette de guingois et le mégots sur l'oreille ; imaginez la tour Eiffel bâtie dans un bois blanc qui chante à la lune ; imaginez de minuscules dragons bigarrés chassant les insectes au ras des pelouses du Luxembourg et happant au vol les cristaux de soufre que leur jettent les enfants ; imaginez des chênes centenaires, et sages et bavards ; imaginez une licorne dans le parc des Buttes-Chaumont ; imaginez la reine des Fées se rendant à l'opéra dans une Rolls-Royce *Silver Ghost* ; imaginez encore de sombres complots, quelques savants fous, deux ou trois sorciers maléfiques et des clubs privés de gentlemen magiciens.

Imaginez tout cela, et vous commencerez à vous faire une petite idée du Paris des merveilles... (Pevel, 2003, p.9-10)

A travers cette requête qu'il adresse à ses lecteurs, le narrateur fait peu à peu naître dans leurs esprits l'image du monde dans lequel se déroule sa fiction. Chaque détail se dessine comme au bout du pinceau d'un peintre impressionniste : suffisamment précis pour que l'image que l'on s'en fait soit bien nette, mais assez trouble pour que chacun puisse se l'approprier tout en en percevant le caractère éphémère, illusoire. S'imaginer un monde, c'est lui donner vie. C'est ici le cas puisque le Paris pevelien revêt, grâce à l'œuvre romanesque, un caractère concret, aussi bien pour son auteur que pour ses lecteurs.

C'est ce que confirme le narrateur de *Traité de Faërie* qui explique à un personnage lui ayant demandé comment il pouvait rencontrer sa Fée : « Il suffit d'en rêver [...]. Rien n'existe qui n'ait au préalable été rêvé. » (Brasey, 2009, p.198). Cette affirmation témoigne du pouvoir de l'imaginaire qui se révèle être à la base de toute création humaine. Il s'agit alors de concevoir le rêve comme étant l'« [é]laboration de la pensée imaginative qui transforme la réalité¹ », et dans ce cas, plus précisément, qui donne lieu à la réalité. La féerie est ainsi une

¹ « Rêve », *Trésor de la Langue Française Informatisé* [en ligne], consulté le 28 avril 2015. URL : <http://www.cnrtl.fr/definition/rêve>.

invention de l'imagination rendue réelle par les récits et les superstitions que se transmettent les êtres humains.

Mais la féerie est également un vecteur de l'imagination, c'est-à-dire qu'elle fait naître à son tour des rêves dans l'esprit des Hommes, comme l'illustre Lionel Belmon dans « Hexane » :

Durant toutes les nuits que s'accordait le magnifique vaisseau-arbre pour se reposer, la bonne fée Arkyle venait remplir généreusement de songes oniriques les esprits dont les corps dormaient en vue d'un renouveau futur. Arkyle adorait voir un sourire se former sur ces visages de cire lorsqu'ils rêvaient. (Belmon, 2000, p.184)

C'est ici la Fée qui fait naître les rêves des êtres humains endormis. La redondance comprise dans l'expression « songes oniriques » accentue, par ailleurs, l'importance de ce cadeau offert aux Hommes qui n'ont qu'à attendre passivement que leur soient données ces agréables pensées. Cette activité psychique illustre la dichotomie du sens du mot *rêve*. Effectivement, en plus de signifier la pensée imaginative active qui construit un souhait, ce terme évoque une « [s]uite d'images, de représentations qui traversent l'esprit, avec la caractéristique d'une conscience illusoire telle que l'on est conscient de son rêve, sans être conscient que l'on rêve¹ ». Il s'agit donc d'une activité passive et involontaire pendant laquelle notre esprit crée des images qui nous apparaissent, le temps de leur éphémère succession, comme réelles. Autrement dit, les rêves sont des mirages conçus par notre propre pensée afin de nous mettre nous-mêmes dans un état d'illusion. Ce qu'illustre parfaitement l'image de la Fée, surgie de l'imagination humaine pour créer à son tour les songes de ses propres créateurs.

Le rêve, et plus généralement l'imagination, possèdent des capacités extraordinaires, comparables à ce que nous appelons *magie*. C'est ce dont témoignent les fictions féeriques en établissant un parallèle entre les pouvoirs de l'imagination et ceux des créatures féeriques. Toutefois, la possibilité de rêver permet à tous les Hommes de bénéficier de ce pouvoir. Tous sont, dès lors, capables de faits extraordinaires par le biais de leur imaginaire. Ainsi, dans *Filles de Lune*, l'on explique que les nuits sont fertiles à l'imagination car les êtres oubliés et les créatures légendaires peuvent y renaître (Tremblay, T3, 2011, p.21). Est ici à nouveau évoqué le lien entre le rêve et la réalité : à travers le songe, ce qui n'a pas ou plus de forme concrète peut gagner une sorte de réalité. Par ailleurs, lorsque l'héroïne du roman apprend par son amie voyante qu'elle va beaucoup voyager, celle-ci lui précise que ces voyages seront « réels et non imaginaires ou espérés » (Tremblay, T1, 2011, p.114). Or, la jeune femme se

¹ *Ibid.*

rend dans des mondes qui, pour elle comme pour le commun des mortels, appartiennent à l'imaginaire le plus total. On comprend alors que rêve et réalité se mêlent à travers la fiction car ils y ont tous deux la même finalité : en voyageant de façon concrète dans un monde féerique, Naïla peut se construire, notamment en retrouvant son passé par le biais de ses parents.

Le rêve traduit l'idée d'un voyage spirituel qui conduit le personnage vers une réalité qu'il n'avait jusque-là pas envisagée. Dans *Chronique du soupir*, un personnage explique à un enfant l'importance de la Fée qui a remplacé son cœur :

- Écoute-moi bien. Il y a la fée dans ton cœur et le souffle qu'elle te donne. Ce souffle, c'est un don, c'est une magie qu'il faut honorer. Mais ce n'est pas *sa* magie, tu comprends ? Ta fée n'est que le métal dont on fait les épées.

Il relâche l'enfant et trace, de l'index, une ligne imaginaire de son cœur jusqu'aux lèvres.

- C'est ta forge ! Ton corps est une forge.

D'un index rageur, il lui tapote le front :

- Et le forgeron est là. Dans ta tête. La fée t'offre un matériau que tu dois sculpter avec ton corps et ton esprit. (Gaborit, 2011, p.13)

La Fée n'est pas ici un personnage concret, il s'agit d'une entité qui permet aux Hommes de vivre malgré le péché qu'ils ont commis par le passé. L'imaginaire confère donc à quelque chose d'abstrait une existence dont le pouvoir est concret puisqu'il permet la vie. Cette Fée doit, par ailleurs, travailler en harmonie avec l'esprit de l'être humain qu'elle habite afin de permettre à ce dernier de réfléchir, de forger sa propre magie avec son esprit. On peut comprendre qu'il s'agit pour les Hommes d'agir activement pour devenir ce qu'ils rêvent d'être. Convergent ici les deux sens du verbe *rêver* évoqués précédemment.

On retrouve une idée similaire dans la bande dessinée *Victor* où les Fées habitent aux pieds des arcs-en-ciel et offrent les trésors qui dorment au fond du cœur des Hommes (Loyer, T3, 2001, p.18). Il s'agit pour le personnage de révéler un cœur pur afin d'accéder à ses plus profonds désirs. Autrement dit, les êtres féeriques apparaissent ici comme les gardiens des secrets capables de révéler ce qui est caché en chaque individu, c'est-à-dire qu'ils peuvent dévoiler la magie présente dans tout être humain. C'est un peu comme si le rêve – en tant que représentant de la pensée imaginative – était un outil permettant aux Hommes de réaliser leurs rêves – en tant que désirs et projets.

Toutefois, certains personnages sont privés de ce pouvoir onirique. C'est le cas de Beauregard dans *Magies secrètes* : celui-ci a retrouvé la faculté de rêver, mais il se demande pourquoi il a été privé de cette capacité (Jubert, 2012, p.191). Le songe est donc lié à la merveille, et par extension au genre merveilleux dans la mesure où il est « source

d'émerveillement », c'est-à-dire qu'il provoque la merveille, qu'il permet au personnage d'avoir une vision merveilleuse du monde. Or, par le choix du prénom qu'il lui a donné, l'auteur fait de Beauregard un personnage capable de déceler les beautés du monde. L'empêcher de rêver, c'est le priver de sa nature propre.

Cette privation est souvent liée à la morale implicite qui se détache parfois des récits. Effectivement, les ouvrages contemporains insistent beaucoup, dans la lignée de J. M. Barrie, sur le fait que pour voir les personnages féeriques et leur permettre de vivre, il faut croire en leur existence. Cela va à l'encontre de la société moderne qui tend vers un athéisme oubliant même les superstitions du quotidien. Dans cette dynamique, la Féerie n'est plus qu'un monde qui n'existe qu'à travers les œuvres qui la décrivent. Ainsi, un personnage de « La Guerre de l'oubli » déclare au sujet des êtres humains :

[...] ceux qui nous ont accompagnés au cours des siècles se désintéressent de nous. Ils ne voient plus de Sirène dans les miroitements du soleil à la surface de la mer, ils ne voient plus ni Trolls dans les ombres étranges de la nuit, ni Fées dans le doux mouvement des feuilles au printemps. Et ce qu'ils ne voient pas ne pouvant exister, ils cessent d'y croire pour peu à peu nous faire sombrer dans l'oubli réservé aux pensées inutiles, cet oubli que nous avons toujours appelé Mort. (Mamier, 2000, p.276)

Ces affirmations décrivent ainsi la perte de foi des Hommes vis-à-vis des créatures féeriques : leur pensée cartésienne brise la magie car elle leur empêche d'accepter que ce qu'ils ne voient pas puisse exister. Les membres du Petit Peuple deviennent alors pour eux des illusions, des songes sans cohérence. A cette déclaration, s'oppose l'invitation du narrateur de *Le Paris des Merveilles* évoquée précédemment : cette dernière, en proposant à ses lecteurs d'imaginer un monde où tout ce que les Hommes ne voient désormais plus est encore effectif, tente de contrebalancer les effets de l'oubli de la magie par les êtres humains en leur offrant la possibilité de se racheter à travers la lecture. La fiction devient dès lors un moyen de conserver une forme d'émerveillement quotidien. Comme l'expliquent Christian Chelebourg et Francis Marcoin, la lecture « prolonge ici les prestiges des jeux enfantins¹ », elle permet ainsi aux lecteurs de retrouver une conception magique du monde, comme ils le voyaient dans leur enfance, ou comme l'appréhendaient leurs ancêtres superstitieux.

Et si certaines œuvres expliquent que les créatures féeriques disparaissent malgré elles à cause du manque de foi des êtres humains, d'autres racontent qu'elles ont volontairement choisi de s'effacer afin de punir ces derniers pour leur impiété. Ismaël Mérindol justifie ainsi le comportement des Fées :

¹ Christian CHELEBOURG, Francis MARCOIN, *La Littérature de jeunesse*, Paris, Armand Colin, 2007, p.94.

Les fées, il faut le savoir, n'apparaissent jamais qu'aux lisières de la conscience, entre réalité et songe. Trahies par les trop inconséquents mortels, les fées ont résolu de tendre à l'invisibilité, qui équivaut à l'inexistence auprès des gens de peu de foi. Oncques ne verra plus belle dame fée sans en être dans l'instant châtié de belle façon par quelque emportement du cerveau. (Brasey, 2009, p.82)

Ces propos rejoignent donc ceux de « La Guerre de l'oubli » : tout ce que les Hommes ne sont pas en mesure de voir n'existe pas à leurs yeux, ce qui témoigne du désir humain de tout contrôler afin de se sentir surpuissant. Cependant, la dernière phrase, en évoquant la folie à laquelle est condamné tout Homme ayant aperçu une Fée, n'est pas sans évoquer une croyance véritable qui subsiste encore aujourd'hui à travers l'emploi du terme *fada* dans le sud de la France. Ce terme y est employé pour désigner une personne atteinte de folie et possède la même étymologie que *fée* puisqu'il caractérise historiquement quelqu'un ayant été touché par les Fées qui l'auraient rendu fou. Cette superstition témoigne du rejet de la féerie par la société moderne : les êtres humains ne croient plus en l'existence des personnages merveilleux et ils considèrent ceux qui racontent en avoir vus comme fous ou victimes d'illusions.

La littérature féerique contemporaine semble donc s'être donné la mission de réenchanter le monde en présentant des récits qui mettent en scène le Petit Peuple féerique. En jouant avec les croyances populaires et l'existence présumée des personnages qu'elle met en scène, elle permet ainsi à son lectorat de remettre en cause ce qu'il a jusque-là pris pour acquis afin de lui donner la possibilité de voir le monde avec un regard neuf. Car s'il n'a *a priori* pas la possibilité de voyager concrètement vers un monde féerique, il est toutefois en mesure de le faire par le biais de ses lectures et de ses songes. L'imaginaire devient un voyage spirituel qui sert de médium entre le merveilleux et son lecteur.

- **Quand les bonnes mœurs se meurent : le Petit Peuple entre subversion et éducation¹**

Du Petit Poucet qui incite l'Ogre à l'infanticide pour ensuite lui voler ses chaussures, au Chat Botté qui n'a aucun scrupule à mentir et à manipuler pour parvenir à ses fins, les protagonistes des contes de fées ne sont pas tous des exemples de vertu. Pourtant, en prenant parti, les récits suggèrent qu'ils ont agi de la sorte pour de bonnes raisons, comme échapper à la misère, par exemple. Ces personnages ne sont alors pas punis pour leurs actes, et aucune condamnation ne semble, par ailleurs, envisagée.

¹ Ce chapitre a fait l'objet d'un article publié en 2015 : Noémie BUDIN, « Comment le Petit Peuple subvertit les adolescents », dans Christian CHELEBOURG, Francis MARCOIN, *Civiliser la jeunesse, Cahiers Robinson* n°38, 2015.

Il faut comprendre que l'univers féerique n'est pas régi par les mêmes lois morales que le monde réel, sans que cela ne semble nuire à la volonté edificatrice, voire moralisatrice, des contes et de leurs avatars contemporains.

S'ils semblent toujours avoir été présents dans l'imaginaire, des mythologies aux légendes traditionnelles, en passant par les textes libertins ou les poèmes romantiques, les Fées et leurs comparses, qui ont donné leur nom aux contes, connaissent depuis une vingtaine d'années un regain d'intérêt, *via* l'avènement d'une fantasy française, auprès d'un lectorat majoritairement composé d'adolescents et de jeunes adultes. Or, il est possible de constater que la représentation de ces personnages diffère considérablement entre un premier corpus destiné à un public enfantin, et un second publié pour ses aînés. Chez les plus jeunes, les personnages féeriques sont généralement gentils et bienveillants, alors qu'ils retrouvent souvent, dans les collections pour adolescents leur mauvaise réputation traditionnelle qui en fait des êtres lubriques et sans morale. Les légendes populaires leur reprochent ainsi une propension au vol, à l'enlèvement et autres méfaits qui visent des Hommes dont ils se rapprochent par leurs caractéristiques physiques, mais dont ils s'éloignent par leur éthique particulière.

Le genre du conte de fées a lui aussi été l'objet d'une mauvaise réputation au cours de son histoire. En effet, certains moralisateurs ne le considéraient pas comme un genre pouvant être destiné à un jeune public parce qu'il ne correspondait pas, selon eux, aux valeurs que devaient transmettre les œuvres littéraires. Nathalie Prince explique d'ailleurs que c'est à la « veine moralisatrice », qui a notamment touché la littérature de jeunesse au cours du XVIII^e siècle, « que l'on doit une certaine mort des fées¹ ». Elle écrit, en effet, que « [l]e recours à la fable, finalement bien convenu lorsque l'on considère l'éclosion de la littérature de jeunesse [...] ne va plus de soi au "siècle pédagogique" ». Il existe quelques exceptions, comme c'est le cas de Madame Leprince de Beaumont qui était d'ailleurs pédagogue, mais Nathalie Prince explique :

Mais d'une manière générale, et afin de mieux poursuivre une démarche édifiante, il apparaît à cette période, pour nombre d'auteurs et de pédagogues, que les contes, notamment leur recours constant au merveilleux, doivent être écartés des bibliothèques enfantines. Ces récits étaient jugés comme porteurs de valeurs subversives que le passage à l'écrit, et donc à la littérature au sens propre, rendait inacceptable².

D'ailleurs, Madame de Genlis écrit dans *Adèle et Théodore ou Lettres sur l'éducation* que les

¹ Nathalie PRINCE, *La Littérature de jeunesse*, *op. cit.*, p.35.

² *Idem*, p.35-36.

contes sont comme des « drogues de charlatan, offertes comme des remèdes salutaires et d'autant plus pernicieuses qu'elles portent des noms imposants et qu'on les prend avec confiance ». Elle déclare également qu'elle « ne donnerai[t] à [s]es enfant ni des *Contes de fées*, ni les *Mille et une Nuits*¹ ». Cette pensée qui semblait dominante à l'époque explique pourquoi la littérature de jeunesse s'est alors développée « en évitant de proposer aux enfants de lire ce qu'ils ne devaient pas lire² ».

Se pose alors la question de l'intérêt contemporain pour ces fictions qui mettent en scène des personnages dont on pourrait craindre la mauvaise influence sur le jeune lectorat. Pour y répondre, il s'agit d'étudier la façon dont le Petit Peuple est représenté dans les œuvres contemporaines pour comprendre comment son caractère subversif ne l'oppose pas à la morale mais l'en détache, c'est-à-dire qu'il en fait un imaginaire *amoral* plutôt qu'*immoral*. Il semblerait que cela permette au lecteur de porter par son biais, un nouveau regard sur le monde et ses problématiques pour mieux le comprendre, prouvant en un sens que ces personnages et leur réputation ont conservé une part de leur volonté édicatrice.

Le Petit Peuple, une mauvaise réputation naturelle et traditionnelle

En partie héritiers de la troupe de Bacchus et des vieilles Fées lubriques du XVIII^e siècle, les membres du Petit Peuple féerique sont souvent sujets à une mauvaise réputation. De nombreux récits expliquent, en effet, que ces créatures fourbes, malhonnêtes et luxurieuses volent, trompent et enlèvent les enfants. D'autres textes, au contraire, racontent comment ces petits êtres guident ceux qui se sont perdus ou apportent la richesse à ceux qui leur viennent en aide. Capables du meilleur comme du pire, ils semblent agir sans considération logique pour les notions de Bien et de Mal, ce qui en fait des personnages réputés comme étant peu fiables et dont il faut se méfier.

La constance de cette mauvaise renommée au cours de leur évolution littéraire prouve qu'il s'agit d'une caractéristique inhérente à leur définition, comme le suggère leur appellation. *Le Dictionnaire de l'Académie Française* de 1694 définit ainsi les Lutins comme étant une « Sorte de demon, esprit folet », terme que l'on peut utiliser pour définir quelqu'un qui dérange par son comportement³. Cette dénomination est aussi utilisée pour parler d'une personne touchée par la folie, et peut être le surnom d'enfants désobéissants, ce qui est

¹ Félicité DE GENLIS, *Adèle et Théodore ou Lettres sur l'éducation*, « Lettre 13 », Paris, Lambert Baudouin, 1782, cité dans Nathalie PRINCE, *La Littérature de jeunesse*, op. cit., p.36.

² Nathalie PRINCE, *La Littérature de jeunesse*, op. cit., p.37.

³ « Lutin », *Dictionnaire de l'Académie française*, 1st Edition (1694) [en ligne], consulté le 1 juin 2012. URL : <http://artflx.uchicago.edu/cgi-bin/dicos/pubdico1look.pl?strippedhw=lutin&submit=>.

aujourd'hui repris par la bande dessinée *Gnomes de Troy* dont les héros éponymes ne sont autres que des garnements décrits comme étant méchants et en qui on ne peut avoir confiance (Arleston, 2000-2014).

Nuton, l'une des variantes orthographiques du terme, peut être synonyme de « misanthrope¹ », caractère également illustré dans les textes, comme c'est le cas des Fées des arbres dans *Quand les Dieux buvaient* (Dufour, T2, 2009, p.77). La notoriété des membres du Petit Peuple paraît parfois appartenir à la nature-même de ces personnages, comme l'illustre la description d'un Lutin ordinaire dans *Galymède, fée blanche, ombre de Thym* :

Père Laverdure était un lutin des plus classiques : des oreilles pointues, une petite taille [...], une pipe fumante au tuyau assez long, un parler atypique et le fait que Laverdure était aussi extrêmement surnois. Il perdait ses visiteurs de la Forêt et ne les délivrait de son maléfice qu'en échange de tabac à fumer, d'or pour s'en acheter ou de tout autre denrée rare. (Fierpied, 2012, p.61-62)

La fourberie du personnage semble ainsi le définir au même titre que ses caractéristiques physiques ou vestimentaires, c'est-à-dire que, plus qu'une particularité morale, il s'agit là d'un trait distinctif qui permet de différencier les membres de la communauté lutine des autres créatures merveilleuses. Cet exemple montre également que ces personnages agissent de la sorte dans leur propre intérêt, ici pour obtenir du tabac. Autrement dit, si la fantasy contemporaine renouvelle la représentation de certains personnages issus du folklore, comme c'est par exemple le cas des sorciers ou des vampires parfois dégagés de leur aspect négatif, les membres du Petit Peuple conservent, quant à eux, leur image traditionnelle. Ils demeurent des créatures à l'apparence et au comportement étranges et sont incompris des Hommes avec lesquels ils entretiennent des relations ambiguës.

Le terme *Lutin* peut aussi se rapprocher sur le plan euphonique de *lutter*, ou de l'ancien français *hutin* « entêté, querelleur² », ce qui pourrait justement caractériser les rapports que ces créatures entretiennent avec les êtres humains. Ces derniers sont souvent effrayés à l'idée que ces êtres amoraux les corrompent, c'est-à-dire qu'ils changent leur état naturel en les rendant mauvais³. Et c'est effectivement dans leur nature de transformer les Hommes, puisque certains d'entre eux sont des Fées capables de métamorphoser un prince en crapaud. D'autres sont des Changelins, des usurpateurs qui prennent la place des nouveau-nés dans les berceaux mais qui sont souvent trahis par leur comportement anormal. Les humains en ont peur et font donc en sorte de s'en protéger, l'une des manières étant, par exemple, de les flatter en les

¹ Anne MARTINEAU, *Le Nain et le chevalier*, op. cit., p.97-98.

² Édouard BRASEY, *La Petite Encyclopédie du Merveilleux*, op. cit., p.130.

³ « Lutin », *Trésor de la Langue Française informatisé* [en ligne], consulté le 1 juin 2012. URL : <http://www.cnrtl.fr/definition/lutin>.

désignant par des périphrases mélioratives telles que « les Bonnes Gens », « les Bons Voisins », etc.

Par ailleurs, de nombreux ouvrages contemporains présentent les membres du Petit Peuple comme étant en conflit avec les êtres humains. Cela peut être causé par le fait que leurs mœurs, c'est-à-dire les comportements propres à leurs espèces, diffèrent totalement. On a par exemple vu que les Elfes préfèrent une vie proche de la nature sauvage qu'ils respectent plus que tout, alors que les êtres humains tendent vers l'industrialisation massive et un anthropocentrisme dominant. Le Petit Peuple représente un univers préchrétien, ce qui explique pourquoi la Féerie est repoussée et crainte par la société occidentale : elle représente un mode de vie et de penser passéiste qu'elle n'est jamais parvenue à totalement éradiquer. C'est ainsi que dans *L'Enjamineur*, les créatures féeriques symbolisent le monde d'avant la Révolution Française, et l'on y ferme sa porte la nuit de peur de voir entrer les Fadets car on les redoute davantage que le Diable (Bordage, T1, 2009, p.94). Cela prouve que pour ces Hommes, la chrétienté est rassurante car elle constitue la base de leur civilisation, alors que le paganisme représenté par les créatures féeriques symbolise ce qui échappe à leur entendement. Dans cet ouvrage, on accuse également un jeune homme qui serait le fils d'une Fée d'être responsable des malheurs humains, ce qui témoigne du fait que la mauvaise réputation des personnages féeriques pourrait provenir du décalage qui existe entre le monde merveilleux auquel ils réfèrent et la réalité qui n'est pas régie par les mêmes lois que lui.

Les membres du Petit Peuple ne sont pas des personnages comme les autres. Résidus d'une petite mythologie qui s'est toujours développée en marge des grandes religions et des valeurs qu'elles transmettent, ils persistent aujourd'hui à travers fictions et superstitions. Cette appartenance à des croyances secondaires semble, par ailleurs, expliquer le caractère amoral de ces personnages. En effet, ce sont les instances religieuses qui ont fixé la majorité des normes et des lois morales de la société occidentale et si les personnages féeriques ne les respectent pas, c'est justement parce qu'ils ont été écartés de celle-ci. Ainsi, on raconte parfois que les membres du Petit Peuple seraient les descendants de Lilith, cette première femme qui a refusé de se soumettre à Adam¹. Ces personnages pourraient également être les enfants qu'Ève n'a pas eu le temps de rendre présentables avant la visite de Dieu. Honteuse, elle les aurait cachés de l'être divin qui n'a donc pu les reconnaître en tant qu'humains, les condamnant à vivre dans l'ombre, écartés de la lumière divine.

Autrement dit, les membres du Petit Peuple féérique ne sont pas humains malgré leurs particularités humanoïdes (personnages bipèdes au visage expressif et dotés d'un langage). Ils

¹ Edouard BRASEY, *La Grande Bible des fées*, op. cit., p.20.

se situent entre l'humanité et l'animalité, ce pourquoi ils sont des êtres primitifs régis par leur instinct. C'est ce qui explique également leur comportement : ils vivent dans des sociétés qui peuvent, par certains aspects, se rapprocher des nôtres, mais dont le fonctionnement diffère. Souvent, ce n'est pas par méchanceté qu'ils agissent « mal » vis-à-vis des Hommes, ils suivent leurs envies et besoins sans réfléchir à la portée de leurs actes. Cela est illustré dans les œuvres contemporaines de façon récurrente comme dans *Le Grimoire du petit peuple* où des Foletti dévorent tout le repas d'un mariage, non pas pour gâcher les noces, mais parce qu'ils sont gouvernés par leur faim (Dubois, T3, 2005, p.12). Pareillement, dans *Quand les Dieux buvaient* le caractère instinctif des Fées transparait à travers l'un de leurs échanges sur ce que l'on dira d'elles dans l'avenir :

[...] les fées seront sujettes à un nombre considérable de proverbes désabusés comme :
"Une fée, ça a un peu tendance à faire n'importe quoi pour se désennuyer." [...]

- Mais elle tombera d'accord avec nous, la sagesse populaire : "Les fées, ça n'est pas méchant [...] : les fées peuvent se montrer velléitaires, irresponsables et bornées, mais elles ne considèrent pas les autres comme des pigeons d'argile. Ou alors, pas exprès. Et surtout, elles ont le sens de leur propre intérêt. Une fée, au fond, c'est un peu comme une grenouille. (Dufour, T2, 2009, p.369-370)

On le voit, les protagonistes sont conscientes de la mauvaise réputation concernant la logique de leurs agissements guidés par l'ennui et l'intérêt personnel. La comparaison avec les batraciens suggère qu'elles sont en ce sens plus proches du règne animal que de l'humanité. Cette particularité s'observe également à travers la lubricité qui est souvent reprochée aux êtres féeriques et qui peut s'apparenter à l'instinct de reproduction animal.

Ce goût pour la luxure est ainsi explicitement évoqué dans les textes contemporains : dans *Quand les Dieux buvaient* sont présentées des créatures féeriques en quête de plaisir érotique avec des Fées à la sexualité débridée (Dufour, T2, 2009, p.82) qui font du tourisme sexuel (*idem*, p.421). On voit également dans *Les Compagnons du crépuscule* des êtres féeriques s'exprimer de la sorte :

Tire ta claire épée et va t'en lui trancher la toute extrémité de sa moustache hideuse... Au frais, bien conservée, elle pourra frétiller encore toute une année et faire plus d'une heureuse.

- Veux-tu un coup de trique garcelette lubrique ?! Ta recherche érotique d'un substitut phallique notre tâche complique ! (Bourgeon, T1, 1984, p.37).

Que ce soit à travers les images plus que suggestives, ou le vocabulaire employé, les personnages féeriques sont ici bien éloignés de ceux présents dans les fictions enfantines tels que les Lutins du Père Noël, les Sept Nains de *Blanche Neige* ou la Marraine de Cendrillon qui ne sont, eux, pas sexualisés. Or, la dépravation semble fortement liée à leur nature puisque

l'étymologie rapproche également les Lutins du verbe *lutiner* qui signifie « taquiner » et « tourmenter » une femme¹. On rattache ce terme du latin *lupa* qui désigne les prostituées, thème récurrent dans les fictions féeriques contemporaines où il semble illustrer la lubricité des personnages mis en scène. On retrouve ainsi des Fées prostituées dans *Magies secrètes* (Jubert, 2012, p.14-15), ou encore dans *Galymède, fée blanche, ombre de Thym* (Fierpied, 2012, p.345).

La débauche du Petit Peuple est devenue un *topos* des fictions féeriques contemporaines malgré la destination de ces œuvres à un jeune lectorat (principalement composé d'adolescents et de jeunes adultes). Se pose alors la question de la portée d'un imaginaire décrivant des personnages qui ne respectent pas la morale auprès d'un public à qui l'on cherche à inculquer de bonnes valeurs.

La féerie comme exutoire

Si on ne leur reproche plus aujourd'hui leur caractère païen, les fictions féeriques sont souvent critiquées pour le manque de règles qui régissent les mondes qu'elles décrivent car elles permettent à certains de leurs protagonistes de faire n'importe quoi sans en être inquiétés. Or, cela va *a priori* à l'encontre des valeurs que la société tente d'inculquer à ses jeunes : sexualité débridée, langage grossier, irrespect des lois s'opposent ainsi au projet éducatif proposé à la jeunesse et sont même accentués par la présence de magie qui décuple les possibilités de cet imaginaire. Annie Rolland écrit à ce propos que « les compagnons imaginaires des adolescents sont jugés par les adultes à l'aune des valeurs morales qu'ils inculquent à leurs enfants [...]. L'histoire, ses protagonistes et leur destin tragique ne sont pas compatibles avec leurs principes éducatifs² ». Toutefois, ces accusations semblent quelque peu faussées dans la mesure où, comme l'explique Chesterton, il y a une éthique au pays de Féerie qui peut, dans une certaine mesure, sembler plus raisonnable que la nôtre, d'autant plus qu'elle nous inspire et nous permet de comprendre notre monde. La fracture entre les deux univers repose selon lui sur la notion de loi qui suggère une connaissance de la nature du phénomène qu'elle décrit, ainsi que sa nécessité³. Autrement dit, si les règles inaltérables n'existent pas en Féerie, la notion d'obéissance peut également être discutée. Irène Fernandez écrit à ce sujet :

¹ « Lutiner », *Trésor de la langue française informatisé* [en ligne], consulté le 1 juin 2012. URL : <http://www.cnrtl.fr/definition/lutiner>.

² Annie ROLLAND, *Qui A Peur de la Littérature ado ?*, Paris, Éditions Thierry Magnier, 2008, p.40.

³ Gilbert Keith CHESTERTON, *La Morale des elfes* (1908), Paris, Mille et une nuits, 2007, p.13-21.

Bien sûr on n'y obéit pas toujours – c'est même la définition d'une éthique qu'elle s'adresse à la liberté du sujet, et que cette liberté peut être rétive – mais la règle morale, ou sa transgression, est présente dans l'univers féerique, et elle doit l'être si ce dernier est vraiment le reflet de l'univers humain, où nul ne peut faire l'économie du questionnement éthique¹.

La Féerie n'est donc pas affranchie de la morale, elle dispose simplement d'une autre morale qui n'est pas identique à celles des sociétés humaines, tout comme celles-ci ne sont pas similaires les unes aux autres. Les fictions féeriques proposent une autre vision du monde, en témoignent les contes de fées écrits par les moralistes du XVII^e siècle, par exemple. En effet, si la première moralité du *Chat Botté* déclare que « L'industrie et le savoir-faire / Valent mieux que des biens acquis » (Perrault, 2006, p.243), prônant ainsi la supériorité de la réussite personnelle sur l'héritage injuste, sa valeur morale peut toutefois être discutée dans la mesure où le succès du fils du Meunier repose sur le mauvais comportement de son Chat. Quant à la seconde moralité, elle n'apporte rien au lecteur puisqu'elle ne fait qu'exposer une réalité, à savoir le fait que les apparences influencent l'attraction d'une Princesse pour un jeune homme. Il ne s'agit donc pas d'une morale à proprement parler.

Les contes de fées n'ont pas tous pour objectif de vanter un bon comportement. C'est ce qu'explique Bruno Bettelheim à travers l'exemple du *Chat Botté* :

Les contes amoraux, où le bon n'est pas opposé au méchant, ont un tout autre but. [...] [Ils] ne proposent pas un choix entre le bien et le mal, mais font croire à l'enfant que les plus faibles peuvent réussir dans la vie. Après tout, à quoi bon décider d'être bon alors qu'on se sent si insignifiant qu'on a peur de ne jamais arriver à rien ? Ces contes n'ont aucune intention morale ; ils veulent donner l'assurance que l'on peut réussir. Ils répondent ainsi à un problème existentiel très important : faut-il aborder la vie avec la conviction que l'on peut venir à bout de toutes les difficultés ou avec la mentalité de vaincu² ?

Autrement dit, qu'un récit soit amoral n'enlève rien à sa valeur édicatrice puisqu'il ne s'agit pas alors de montrer comment bien agir, mais de réfléchir sur le monde et d'avancer à travers la lecture vers une meilleure compréhension de celui-ci. Malgré cela, la littérature ayant pour thème la féerie a parfois été repoussée pour son manque de sérieux, et encore aujourd'hui, la fantasy et les récits merveilleux ont, à l'image des créatures qu'ils font évoluer, une mauvaise réputation dans certains cercles littéraires, auprès de certaines familles ou de quelques groupes religieux, à l'exemple de ces prêtres américains qui condamnent *Harry Potter* car la série fait selon eux l'éloge de la sorcellerie, principe contraire à la religion catholique.

Annie Rolland rejoint les propos de Bruno Bettelheim lorsqu'elle explique :

¹ Irène FERNANDEZ, *Défense et illustration de la féerie : Du Seigneur des anneaux à Harry Potter : Une Littérature en quête de sens*, Paris, Éditions Philippe Rey, 2012, p.79-80.

² Bruno BETTELHEIM, *La Psychanalyse des contes de fées*, op. cit., p.21.

On peut admettre qu'une fiction, un récit, puisse faire état de passages à l'acte ou d'attitudes perverses : son objet consiste à témoigner des faits pervers et à les dénoncer. Si l'on considère le jeune lecteur comme étant faible d'esprit et incapable de réfléchir, alors il y a danger. Si au contraire on l'estime capable de prise de conscience, d'interrogations et d'esprit critique, alors le jeune lecteur est en mesure de s'affranchir par rapport au contenu de l'œuvre afin d'en retirer matière à penser, matière à grandir [...]. Offrir une littérature normative aux adolescents dans le but de les éduquer, de les édifier ou de leur enseigner la morale constitue un projet aussi dérisoire qu'inutile. Même si cela peut paraître paradoxal, les adolescents réclament une littérature nécessairement subversive¹.

Ainsi, le jeune lectorat serait davantage intéressé par des textes qui font travailler son esprit, lui permettant de forger sa propre conscience, et par là même, de grandir et d'évoluer à travers ses lectures. Cet intérêt est à la fois nourri par des récits qui se déroulent dans des mondes irréels et par une littérature qui n'est pas explicitement moralisante. Les fictions destinées aux adolescents ne sont pas là pour leur servir une morale toute prête qu'ils devraient suivre. Il s'agit plutôt de les plonger dans un monde imaginaire, avec des normes qui ne sont pas celles de notre société, pour évoquer des réalités de façon implicite grâce au pouvoir métaphorique de cette littérature.

Ainsi, selon la tradition populaire, les membres du Petit Peuple féérique suscitent à la fois la crainte et la fascination des Hommes à qui ils peuvent apporter de grandes richesses mais qu'ils s'amuse aussi à voler, à perdre dans les bois, à métamorphoser. Ces légendes deviennent alors un moyen de donner des réponses aux événements étranges et inexplicables qui ponctuent le quotidien des Hommes – comme la disparition d'un être cher. Il arrive également aux deux peuples de se faire la guerre pour des questions de territoire – comme dans *Le Dernier Roi des elfes* (Huguet, 2010) –, ou encore de religion – comme en témoigne le syncrétisme effectué par les chrétiens. D'une manière générale, les Hommes ont peur de ces créatures car elles symbolisent leur incapacité à tout contrôler, tel qu'en témoigne l'étymologie.

Les créatures féériques illustrent la peur des Hommes face à l'ignorance de leur destin. Cette thématique se retrouve dans les récits contemporains, comme dans « Le Veilleur du Crépuscule » (Dubois, T1, 2004, p.6) où malgré les conseils de sa mère, un jeune homme se fait enlever par les Fées pour avoir joué de la musique en bordure de forêt à la nuit tombée. Lorsqu'il retourne chez lui, son village a disparu car, sans qu'il n'en ait eu conscience, le temps s'est écoulé beaucoup plus rapidement dans le monde réel que dans le pays merveilleux. Autrement dit, le Petit Peuple représente l'altérité, c'est-à-dire un univers totalement différent du réel dans son fonctionnement aussi bien naturel (lois physiques) que

¹ *Idem*, p.33-34 et 221.

moral (normes sociales).

Nous avons également envisagé l'hypothèse selon laquelle cette autre réalité peut aussi symboliser l'Au-Delà, comme c'est le cas dans *Peter Pan* où les enfants se rendent à Neverland grâce à la poudre de Fée. Il s'agit alors d'outrepasser les possibilités du réel afin de représenter ce qui n'y est pas concevable. Dès lors, la Féerie conserve une part de son caractère religieux dans la mesure où elle tient lieu d'explication métaphysique pour certains événements. Même s'il ne s'agit le plus souvent que de fictions, les récits témoignent alors de problématiques réelles telles que la concurrence entre les différents systèmes de croyances.

Ainsi, la littérature merveilleuse, qu'il s'agisse de contes traditionnels ou de romans contemporains, a toujours servi d'exutoire « aux hantises et aux nostalgies de l'époque¹ », comme le souligne Jean de Palacio. Lorsque l'on contait ces histoires les soirs de veillée au coin du feu, s'ouvrait alors un dialogue entre jeunes et adultes qui illustraient leurs peurs à travers des récits fantastiques, métaphores qui servaient de mises en garde ou de réflexions sur le monde. Cette tradition perdue aujourd'hui *via* les littératures de l'imaginaire qui utilisent à leur tour les motifs féeriques pour évoquer des problématiques contemporaines. Il s'agit ainsi de porter une réflexion sur le monde en général – les guerres, l'écologie, la misère, etc. – ou sur des questionnements personnels – l'amour, la sexualité. L'humour et l'exagération fonctionnent alors comme un filtre supplémentaire au merveilleux et donnent à ce dernier la possibilité d'aborder librement toutes sortes de problématiques.

De fait, si la sexualité est parfois évoquée dans certains textes, et quelques fois de façon assez crue, c'est qu'elle fait partie des préoccupations majeures des jeunes en pleine puberté. Prenons l'exemple de Peter Pan, ce garçon qui refuse de grandir. Loisel nous montre qu'il est dégoûté par le monde des adultes qu'il juge répugnant parce qu'une prostituée lui a proposé de lui toucher la poitrine, et c'est entre autres pour cela qu'il refuse de quitter son enfance : il s'enfuit donc en criant « ADULTE ! ADULTE ! SALE ADULTE ! » (Loisel, T1, 1990, p.16). Or, si l'on s'en réfère à Bettelheim :

Les vertus thérapeutiques du conte de fées viennent de ce que le patient trouve ses *propres* solutions en méditant ce que l'histoire donne à entendre sur lui-même et sur ses conflits internes à un moment précis de sa vie. [...] Le conte de fées ne se réfère pas clairement au monde extérieur, bien qu'il puisse commencer d'une façon assez réaliste et qu'il soit tissé de faits quotidiens. La nature irréaliste de ces contes (qui leur est reprochée par les rationalistes obtus) est un élément important qui prouve à l'évidence que les contes de fées ont pour but non pas de fournir des informations utiles sur le monde extérieur mais de rendre compte de processus internes, à l'œuvre dans un individu².

¹ Jean DE PALACIO, *Les Perversions du merveilleux, Ma mère l'Oye au tournant du siècle*, Paris, Séguier, 1993, p.8.

² Bruno BETTELHEIM, *La Psychanalyse des contes de fées*, op. cit., p.38.

Autrement dit, si Peter ne veut pas grandir, c'est qu'il a peur de la sexualité, phénomène qui fait preuve, dans beaucoup de civilisations, d'étape entre l'enfance et l'âge adulte. Et pourtant, des créatures féeriques l'entourent continuellement et tentent de le « déniaiser » : c'est le cas de la Fée Clochette dont la tenue est *sexy*, ou des Sirènes qui sont plus qu'explicites quant à leur souhait *d'éveiller* le jeune garçon (Loisel, T3, 1994, p.24). On retrouve d'ailleurs ce thème dans *La Somme des rêves* de Nathalie Dau, où ce sont les Fées de la forêt qui font l'éducation sexuelle du jeune Cerdric (Dau, 2012, p.195-196). Même s'il ne s'agit pas d'histoires réalistes et que les personnages évoqués n'existent pas dans le monde du lecteur, cela n'empêche pas aux auteurs d'évoquer à travers leurs récits métaphoriques les problématiques et les questionnements de leur lectorat. Et si parfois les adultes peuvent être choqués par ce manque de tabou à l'égard de leur progéniture au sein de la littérature, les premiers concernés apparaissent plutôt enclins à en apprendre davantage, tout comme ces héros auxquels ils se réfèrent.

En effet, si la Féerie se sexualise lorsque son lecteur grandit, c'est justement parce que celui-ci, en entrant dans la puberté, se sent particulièrement concerné par les questions physiques qui l'intriguent et le rendent mal à l'aise tout à la fois. *Gnomes de Troy* illustre cette théorie dans la mesure où l'une des occupations principales des protagonistes est d'essayer de voir l'intimité d'une femme : ils en espionnent une qui se lave dans le lac et se questionnent sur la nature de ses poils pubiens (Arleston, T1, 1995, p.7), poils qui sont au centre de leurs questionnements puisqu'ils cherchent de nouveau à savoir s'il y en a sur une autre femme que l'un d'eux prétend pouvoir observer à travers ses vêtements (*idem*, p.21). Ils se révèlent aussi être très ingénieux lorsqu'il s'agit de mettre au point une machine pour voir sous les jupes des filles (*idem*, p.24 et p.36), ce qui leur permet une fois de plus de se concentrer sur les poils de ces dernières. Plus que de nudité, c'est de puberté dont il est question et la pilosité en est le symbole.

Or, Bettelheim écrit :

Pour qu'une histoire accroche vraiment l'attention de l'enfant, il faut qu'elle le divertisse et qu'elle éveille sa curiosité. Mais, pour enrichir sa vie, il faut en outre qu'elle stimule son imagination ; qu'elle l'aide à développer son intelligence et à voir clair dans ses émotions ; qu'elle soit accordée à ses angoisses et à ses aspirations ; qu'elle lui fasse prendre conscience de ses difficultés, tout en lui suggérant des solutions aux problèmes qui le troublent. Bref, elle doit, en un seul et même temps, se mettre en accord avec tous les aspects de sa personnalité sans amoindrir, au contraire en la reconnaissant pleinement, la gravité de la situation de l'enfant et en lui donnant par la même occasion confiance en lui et en son avenir¹.

¹ *Idem*, p.15.

A travers son pouvoir d'identification, la fiction divertit et éveille la curiosité du lecteur afin qu'il ait conscience de ses difficultés et qu'il prenne confiance en lui pour mieux grandir. Volonté qui n'est pas amoindrie par le caractère irréaliste des fictions de l'imaginaire, comme le souligne à nouveau Bettelheim :

[...] les contes de fées décrivent sous forme imaginaire et symbolique les étapes essentielles de la croissance et de l'accession à une vie indépendante.

Tout en désignant invariablement le chemin d'un avenir meilleur, les contes de fées se concentrent sur le processus du changement au lieu de décrire les détails précis du bonheur qu'on finit par obtenir. Les contes, à leur début, prennent l'enfant tel qu'il est au moment où il les écoute et lui montrent où il doit aller, en insistant sur le processus lui-même. Les contes de fées peuvent même montrer à l'enfant la route qu'il doit suivre à travers les fourrés les plus épineux [...]¹.

En un mot, la littérature de jeunesse, quelle que soit l'époque à laquelle elle a été écrite, parle à son jeune lectorat des problématiques qui sont les siennes, l'accompagnant dans les étapes essentielles de sa croissance et lui servant de guide tout au long du processus de changement. En cela, est confirmée l'hypothèse selon laquelle les textes féeriques contemporains ont conservé leur portée éducative afin d'accompagner, par l'intermédiaire de leurs personnages, les jeunes lecteurs dans leur propre évolution physique et intellectuelle (Voir *supra* p.250 et suivantes).

La débauche permet donc ici d'évoquer une problématique propre aux adolescents, mais son utilisation varie d'une œuvre à l'autre. Dans *Quand les Dieux buvaient* sont ainsi présentées des Fées qui font n'importe quoi afin de tourner en dérision les personnages trop gentils des contes traditionnels, comme l'illustrent les propos de Peau d'Âne :

« [...] Dans toutes nos histoires, il y a [...] une horde de fées, bonnes ou mauvaises, et il faut bien dire que je ne vois pas trop la différence entre les conséquences des actes des unes et des autres. Quand elles ne font pas n'importe quoi par méchanceté, elles le font par maladresse. [...] ». (Dufour, T1, 2008, p.125)

Malgré son caractère satirique, cette affirmation rend bien compte de la façon dont les fictions présentent ces personnages féeriques, qu'il s'agisse des contes traditionnels ou des textes contemporains. En effet, si elles ont un rôle important dans la destinée des personnages dont elles paraissent connaître l'issue, les Fées peuvent sembler, du point de vue de leurs protégés, ne pas toujours réfléchir à la logique de leurs actions. C'est le cas de la marraine de Peau d'Âne qui, chez Perrault, paraît davantage exposer sa filleule au désir incestueux de son père qu'elle ne l'en libère grâce à sa magie. Il s'agit donc de porter une réflexion métatextuelle sur

¹ *Idem*, p.100-101.

le conte afin de se moquer de ses stéréotypes qui concernent, entre autres, les personnages féeriques.

Dans d'autres œuvres, telles que *Requiem pour elfe noir*, la représentation de la débauche sert un tout autre but : les personnages féeriques se mettent en scène dans des films pornographiques (Gregan, 2008, p.184) quand d'autres sont devenus dépendants à la méharée (*idem*, p.64). Cela symbolise la déchéance la plus totale de ce peuple qui a perdu ses repères suite à la disparition des Hommes qui les ont domestiqués, voire dénaturés, pour en faire des objets répondant à leurs attentes. La drogue et la pornographie apparaissent alors comme des moyens d'illustrer la décadence d'une société en perdition. La morale du récit n'est alors pas d'agir comme ces personnages, mais au contraire, de réfléchir à ce qui les a conduits à de tels agissements pour ne pas faire les mêmes erreurs.

Ainsi, cet imaginaire féerique peut se concevoir de la façon dont le définissait Tolkien, c'est-à-dire que nous n'avons pas affaire, « contrairement à une idée reçue, [à] une littérature d'évasion, mais [à] une incitation à regarder le monde en passant outre l'habitude qui nous coupe de lui [...] »¹. Il s'agit donc de voir le monde autrement, grâce au filtre du merveilleux, afin de mieux le comprendre. De fait, si les textes féeriques décrivent des mœurs qui ne sont, selon le sens commun, pas bonnes, elles témoignent néanmoins de quelque chose qui existe et qu'il ne faut pas voir d'un mauvais œil, mais qu'il faut comprendre pour prendre conscience de sa portée.

Et si la mauvaise réputation de ses membres appartient à une représentation traditionnelle du Petit Peuple, il semble important de souligner qu'elle ne s'oppose pas pour autant à la volonté initiatique des œuvres de fantasy jeunesse malgré le manque de morale qu'on lui reproche parfois. En effet, les personnages féeriques ne sont pas toujours mis en scène pour prôner les valeurs à suivre, comme c'est le cas dans certains contes tels que *Les Fées*. Leur comportement peut ainsi susciter la réflexion du lectorat et lui permettre de se forger une nouvelle vision du monde afin de mieux le comprendre et de tirer par lui-même les morales de ces récits.

Autrement dit, la littérature féerique destinée à la jeunesse a bel et bien pour but de subvertir la jeunesse, dans le sens de « retourner », en lui présentant une autre image du monde à travers la représentation d'un univers merveilleux qui agit comme un miroir déformant la réalité afin de mettre en exergue les problématiques que l'auteur souhaite soulever.

¹ Vincent FERRÉ, « J.R.R. Tolkien est-il un auteur pour la jeunesse ? », p.155-184, dans Nathalie PRINCE (dir.), *La Littérature de jeunesse en question(s)*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2009, p.175.

Enfin, la mise en scène d'un Petit Peuple amoral permet également d'intéresser un jeune lectorat *a priori* attiré par ce que les autorités – parents, professeurs – ne vont pas approuver, tout en évitant la censure. Pour ce faire, il s'agit de proposer, par exemple, des ouvrages érotiques dont les illustrations représentent des Elfes aux courbes très humaines. L'amoralité des personnages féeriques peut aussi donner la possibilité aux auteurs d'introduire une forme d'humour en mesure de séduire un public d'habitude peu enclin à la lecture.

CONCLUSION DE LA PREMIÈRE PARTIE

Dans cette première partie, nous avons voulu montrer que le Petit Peuple féerique est un motif construit sur une poétique de l'intermédiaire, ce qui explique sa capacité d'adaptation à travers les époques et les genres. Cette hypothèse paraît pleinement se justifier d'après l'étude du corpus à laquelle nous avons procédé au cours de cette section. C'est notamment la nature hybride des personnages féeriques, qui sont à la fois humains et inhumains, qui créerait un lien entre les Hommes – auteurs et lecteurs – et les autres éléments constitutifs de leur monde auxquels les fictions leur permettent de réfléchir.

On a pu voir qu'il était possible de reconnaître les membres du Petit Peuple à leur(s) apparence(s) particulière(s), voire extraordinaire(s). Un lecteur averti est ainsi capable d'identifier ces personnages d'un simple coup d'œil lorsqu'ils sont visuellement représentés dans les œuvres (bandes dessinées, couvertures d'ouvrages, etc.), ou en quelques mots lorsqu'ils sont décrits verbalement. Or, nous avons vu que leurs caractéristiques physiques sont représentatives de leur nature d'intermédiaires et *vice versa*. Autrement dit, comme de nombreux personnages de l'imaginaire humain, les êtres féeriques sont consubstantiels des valeurs qu'ils figurent, ils sont avant tout des représentations métaphoriques de concepts ou de traits de caractère. En un mot, ce sont des allégories permettant aux auteurs d'hier et d'aujourd'hui de mettre en image leurs idées.

La spécificité des membres du Petit Peuple dans les œuvres contemporaines repose avant tout sur le lien qu'ils symbolisent entre le monde réel et l'imaginaire. En effet, qu'il s'agisse de guider un personnage humain vers un univers onirique, ou de faire voyager virtuellement le public dans la fiction, les êtres féeriques jouent souvent le rôle de passeurs de frontières entre les mondes. Cette caractéristique pourrait tirer son origine de la tradition superstitieuse qui concerne les Fées et leurs comparses. Ainsi, avant de n'exister quasi essentiellement qu'à travers la fiction, ces personnages ont longtemps été les protagonistes de croyances populaires encore vivaces dans certaines régions du monde. Par là, ils ont toujours constitué un vecteur entre le monde quotidien des Hommes et les parts méconnues de leur univers, qu'elles soient

réelles, supposées ou imaginées.

Dans cette partie, nous avons également décidé de théoriser les degrés d'immersion fictionnelle qui se superposent dans les œuvres féeriques afin de se repérer plus facilement dans l'étude des personnages merveilleux et des différents mondes qu'ils mettent en interaction par leur présence dans les textes. Ce travail a semblé pertinent dans la mesure où il n'avait jamais été établi de la sorte, mais il s'est surtout avéré nécessaire pour clarifier notre propos en le faisant reposer sur une structure solide à laquelle il était possible de se raccrocher pour se repérer dans les degrés d'interprétation littéraire.

Il aurait été possible d'établir d'autres niveaux et catégories d'immersion fictionnelle dans la mesure où il existe toutes sortes de manières d'aborder et d'analyser une création littéraire et, plus largement, une création artistique. Il serait, notamment, envisageable de proposer une étude psychanalytique de la féerie puisque de nombreux chercheurs se sont intéressés à ce sujet. En effet, le passage d'un monde à l'autre est aussi l'objet d'interprétations visant à étudier l'inconscient personnel ou collectif par le biais de l'imaginaire littéraire. Le troisième niveau d'immersion fictionnelle peut donc être marqué par la frontière qui sépare le conscient et l'inconscient, ce que confirment les œuvres dans lesquelles le merveilleux n'est pas toujours dissocié de l'onirique : beaucoup de personnages pensent rêver lorsqu'ils entrent en contact pour la première fois avec des membres du Petit Peuple. Cette particularité témoigne du lien très fort qui unit le rêve et l'imaginaire que nous avons déjà abordé à travers la théorie de J.R.R. Tolkien et qui est depuis longtemps étudié par les psychanalystes.

Carl Gustav Jung et Paul Radin considèrent d'ailleurs les Lutins et leurs comparses comme étant les résidus d'une croyance primitive, le Fripon Divin, personnage qui, selon eux, appartiendrait à l'inconscient collectif, c'est-à-dire à l'imaginaire commun à l'humanité tout entière. Comme le rêve, l'imaginaire féerique serait le *speculum mentis*, selon l'expression de Paul Radin¹ – le miroir de l'âme individuelle² –, la voie royale qui mène à notre inconscient et qui permet de l'interpréter. Il est alors possible de considérer les personnages féeriques comme étant des archétypes, une part de notre inconscient que l'on appelle *puer aeternus* – l'Enfant Intérieur – symbolisant la part d'ombre en chaque individu (l'*animus* ou l'*anima*). Il peut également jouer le rôle de *persona*, ce masque de théâtre figurant notre inconscient collectif ou individuel. Autrement dit, la présence des personnages féeriques dans les œuvres peut apparaître comme une personnification de l'inconscient (collectif ou personnel) afin de

¹ Carl Gustav JUNG, Charles KERENYI, Paul RADIN, *Le Fripon divin : un mythe indien*, op. cit., p.9.

² *Idem*, p.186-197.

permettre au lecteur de porter ses réflexions au-delà de sa propre conscience.

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

L'étude du principe d'immersion fictionnelle dans l'imaginaire féerique a donc permis de mettre en avant le fonctionnement de ce type de créations artistiques qui pourrait également s'appliquer à d'autres modes et médias de création fictionnelle ou virtuelle.

Ce qu'il est ici nécessaire de retenir, c'est que le principe de Mondes Secondaires n'est valable qu'à partir du moment où l'on considère le Monde Primaire comme étant le point de départ et l'enveloppe dans laquelle les différents niveaux d'imagination s'insèrent et se développent. Autrement dit, le monde réel est à l'origine de tous les univers mis en scène dans les œuvres qui ne sont autres que des représentations élaborées à partir de points de vue divers et variés, avec des degrés de réalisme plus ou moins forts. C'est ce que confirme Tolkien lorsqu'il écrit :

Le Monde Primaire (la Réalité) des elfes et des hommes est le même, s'ils l'apprécient et le perçoivent différemment.

Il nous faudrait un mot pour cet art elfique, [...] je l'appellerai, faute d'un mot moins discutable, Enchantement. L'Enchantement produit un Monde Secondaire dans lequel peuvent pénétrer tant l'auteur que le spectateur, pour la satisfaction de leurs sens durant qu'ils se trouvent à l'intérieur ; [...]¹.

L'imaginaire féerique constitue donc une image enchantée du monde dont il se distingue notamment par la présence de magie. Il n'en est pourtant pas moins qu'une représentation fidèle mettant en exergue certains maux et problématiques qui le concernent tout particulièrement.

Dans cette partie, nous aurions également pu développer notre pensée en nous intéressant à un nombre plus important d'œuvres ou à davantage de particularités concernant la représentation de personnages féeriques dans ces dernières. Cependant, le corpus féerique francophone contemporain s'avère beaucoup trop large pour une étude exhaustive mais nous avons tâché de choisir des exemples représentatifs de sa diversité. La cohérence des différentes représentations des membres du Petit Peuple confirme, quant à elle, l'hypothèse de l'homogénéité de ce groupe de personnages qui pourrait sembler, de prime abord, hétérogène à cause du grand nombre de créatures qu'il rassemble et la diversité des supports qui les mettent en scène. Or, les œuvres contemporaines sont toutes les héritières d'une tradition littéraire et populaire qui a peu à peu construit des archétypes et développé des stéréotypes qui fondent les bases de la culture actuelle. Les sources et les inspirations sont donc communes aux auteurs d'une même civilisation, ce qui justifie la considération des différents types de personnages féeriques comme n'étant que des nuances, des variations d'un même motif issu de l'imaginaire primitif commun à toute l'humanité.

La représentation du Petit Peuple féerique dans la littérature de jeunesse francophone contemporaine proposerait dès lors l'image d'une unité originelle, d'un âge d'or qui deviendrait l'objectif de notre société. Il semblerait que l'imaginaire féerique tel qu'il est aujourd'hui investi serait représentatif des bouleversements et des questionnements d'une humanité dont le besoin de magie et d'émerveillement se serait brusquement renforcé à l'orée de son entrée dans un nouveau millénaire.

¹ «The Primary World, Reality, of elves and men is the same, if differently valued and perceived. We need a word for this elvish craft, [...] I will, for lack of a less debatable word, call Enchantment. Enchantment produces a Secondary World into which both designer and spectator can enter, to the satisfaction of their senses while they are inside ; [...].», John Ronald Reuel TOLKIEN, « On Fairy-Stories », *op. cit.*, p.63-64. Traduction française : John Ronald Reuel TOLKIEN, « Faërie », *Faërie et autres textes, op. cit.*, p.114-115.

**DEUXIÈME PARTIE : LE
PETIT PEUPLE OU L'IMAGINAIRE
SPÉCULAIRE**

Lorsque l'on emploie l'expression *Petit Peuple*, on donne aux personnages féeriques concernés par cette appellation le statut de civilisation. Il n'est dès lors plus question de les considérer comme des créatures merveilleuses quelconques, mais en tant que groupe social homogénéisé par des caractéristiques communes. Celles-ci peuvent être de l'ordre de leur histoire, de leurs origines, de leurs modes de vie, ou encore de leurs coutumes et institutions.

Et justement, les auteurs de fantasy contemporaine, dans la lignée de J. R. R. Tolkien, se plaisent à mettre en place des univers complets dans lesquels les populations sont établies de façon très précise. Elles possèdent ainsi des langues, des traditions, des histoires, ou encore des systèmes politiques très détaillés, ce qui leur apporte un certain réalisme, une forme de concrétude. Cela les rapproche également des êtres humains car si leurs modes de vie ne sont pas semblables à ceux des peuples d'Hommes, ils n'en sont pas moins similaires dans leur conception et ce, pour deux évidentes raisons : la première est que l'auteur qui les conçoit est lui-même un être humain qui se base sur ses propres connaissances pour établir son imaginaire, alors que la seconde souligne la nécessité de mettre en place un univers dans lequel le lecteur peut facilement s'identifier afin d'optimiser son intérêt pour l'ouvrage. Pareillement, pour certains auteurs, toujours dans la lignée de Tolkien, les Elfes et les créatures qui leur sont assimilées apparaissent comme des peuplades anciennes ayant précédé le développement de l'humanité telle que nous la considérons aujourd'hui.

C'est donc le caractère humanoïde de ces personnages qui nous intéresse ici. Car si leurs populations sont similaires aux peuples humains, il semble alors possible de les étudier en tant que telles, c'est-à-dire en tant que groupes d'individus constituant une ou plusieurs civilisations.

Autrement dit, nous faisons ici le choix de proposer une étude plus sociologique de l'utilisation d'un motif imaginaire dans les œuvres contemporaines. Nous voulons montrer par ce biais que le renouvellement de l'emploi du Petit Peuple féerique dans les récits permet de s'interroger sur la société qui a ressenti le besoin de redévelopper une vision enchantée du monde alors qu'elle n'a aujourd'hui presque plus besoin de la magie pour donner des explications métaphysiques à ce qu'elle ne comprend pas : la science a, en effet, remplacé la magie sur ce point.

Trois questions majeures découlent alors de cette conception de l'imaginaire :

- Quel est le rôle du Petit Peuple féerique dans les œuvres féeriques contemporaines ?
- De quelle façon ces œuvres sont-elles conçues et que nous montre la démarche auctoriale sur la conception actuelle de l'imaginaire ?

- Qu'est-ce que cela nous apprend sur notre société ? Quelles sont les problématiques et les messages transmis par les œuvres féeriques ?

Nous avons cherché à répondre à ces questions en nous basant sur différents outils et diverses manières d'aborder les œuvres qui dépassent les limites de l'étude purement littéraire.

Ainsi, une première section est consacrée à l'aspect scientifique ou pseudo-scientifique de la création littéraire dont l'étude permet d'envisager la mise en place d'une ethnopoétique, elle-même justifiée par le lien qui unit historiquement ethnographie et littérature. Une seconde section permet ensuite de vérifier la validité de cette théorie à travers une étude de cas reposant sur l'œuvre de Nadia Coste, à savoir la série de romans *Fedeylins*.

Dans un second temps, il faut étudier la façon dont l'écriture féerique peut apparaître comme le reflet d'une perception sociale en s'intéressant précisément à la manière dont l'imaginaire du Petit Peuple a aujourd'hui investi une culture populaire dite de masse. Pour ce faire, nous avons choisi de mettre en avant le lien entre les différents supports ou motifs développés et les préoccupations sociales et auctoriales. Il est aussi question d'analyser le développement intermédiatique d'une même œuvre dans la mesure où il semble s'agir d'un phénomène de plus en plus répandu à l'époque contemporaine. Nous proposons ainsi une étude de cas basée sur *Le Donjon de Naheulbeuk* de John Lang, l'une des premières œuvres francophones à s'être développée sur des supports médiatiques aussi diversifiés. Grâce à cette étude, il nous est possible de montrer quelles sont les spécificités de chacun de ces supports et la façon dont l'œuvre est complétée et enrichie par leurs développements simultanés.

Les résultats de cette démarche nous ont ainsi permis de constater que les œuvres développent un imaginaire à notre image, ce qui explique les variations d'un même motif selon les époques et les régions du monde. Les problématiques qui concernent la société francophone occidentale contemporaine qui ressortent de cette étude semblent dès lors mettre en avant un questionnement sur la société elle-même et sur la place de chaque individu en son sein. Cela engendre une problématique beaucoup plus large quant à l'impact de l'Homme sur le monde. Certaines œuvres apparaissent effectivement comme des manifestes écologiques dans lesquels le Petit Peuple féerique devient le porte-parole de la nature sauvage.

Il s'agit aussi de démontrer la cohérence des représentations du Petit Peuple féerique selon les supports qui le mettent en scène : la fiction contemporaine n'est plus limitée aux simples bornes des médias qui la servent, elle est désormais multimédia. Il ne faut donc pas considérer chaque type d'œuvre comme étant un moyen indépendant de diffusion, mais comme étant une partie d'un ensemble homogène, tout comme la formule « Petit Peuple

féerique » rassemble sous un seul et même motif les nombreuses formes sous lesquelles il se déploie.

CHAPITRE 1 : DE L'ÉTHOLOGIE ROMANESQUE À L'ETHNOGRAPHIE FÉRIQUE

L'éthologie est initialement une science qui vise à étudier les mœurs et les comportements sociaux, aussi bien chez les êtres humains que dans les groupes d'animaux domestiques ou sauvages. Ce que nous appelons l'*éthologie romanesque* consiste dès lors en l'étude des comportements poétiques des personnages, ici féeriques, dans la fiction. Il s'agira, d'une part, d'observer leur place au sein de la structure romanesque, à savoir leur implication dans les schémas narratifs, et d'autre part, d'étudier les natures et fonctions qui sont les leurs dans l'espace diégétique, c'est-à-dire de comprendre quels sont les rôles qui leur sont attribués.

1. Le comportement féérique diégétique

Il s'agit ici de comprendre à quel moment le lecteur pénètre dans l'imaginaire féérique par le biais de l'œuvre, c'est-à-dire que nous cherchons à savoir si l'immersion fictionnelle entraîne d'emblée le lectorat dans un univers féérique ou s'il y est amené de façon progressive. Il est donc possible de se poser la question du rôle joué par les personnages féériques en amont comme au sein de la diégèse. Nous pouvons ainsi nous interroger sur la façon dont ils apparaissent dans les textes : sont-ils présents dès le titre de l'œuvre ? Dans quelle partie du schéma narratif apparaissent-ils ? Quelle est leur place dans la quête héroïque ?

- Apparition féérique, du titre à la diégèse

Dans les contes de fées traditionnels, les personnages principaux sont, pour la plupart, humains : les Hommes se mettent en scène dans les récits qu'ils se racontent et il s'agit souvent d'apologues leur servant à illustrer des leçons de morale ou de bonne conduite. Les êtres merveilleux apparaissent pour la majorité au cours du récit dans lequel ils occupent généralement la place d'adjuvants ou d'opposants à la quête héroïque.

Certains possèdent toutefois un rôle central dans la diégèse, comme c'est le cas du Chat Botté, ce qui est confirmé par le titre du conte qui porte son nom, indiquant ainsi clairement qu'il en est le protagoniste principal. Ainsi, le personnage éponyme est présent dès la première phrase du récit, mais il y apparaît davantage en tant qu'objet qu'en tant que personnage : « Un Meunier ne laissa pour tous biens à trois enfants qu'il avait que son Moulin, son Âne et son Chat. » (Perrault, 2006, p.235). Le Meunier est ici le sujet de cette

phrase mais il disparaît pourtant rapidement de la narration puisque sa présence ne sert que la mise en scène de la problématique, à savoir l'héritage qu'il cède à ses trois fils. Ceux-là arrivent en seconde position dans la phrase, mais seul l'un d'entre eux sera ensuite évoqué dans le texte : le cadet qui hérite du Chat. Celui-ci est présenté en dernière position, comme si cette place, précédée d'une conjonction qui le lie et l'écarte tout à la fois des autres actants, permet de le mettre en évidence, de témoigner de son rôle essentiel dans l'atteinte des objectifs de son propriétaire. Car bien que n'ayant hérité « que » d'un félin, le fils du Meunier n'en devient pas moins prince grâce au legs de son père. Autrement dit, s'il n'est pas présenté à proprement parler comme étant un personnage féerique, le Chat Botté en tient le rôle dans ce conte de Perrault. En effet, il s'agit d'un animal anthropomorphe, comme en témoignent ses caractéristiques humanoïdes que sont sa faculté de parler, sa volonté d'être vêtu et sa capacité à se tenir debout qui n'est pas évoquée dans le texte, mais que Gustave Doré illustre un peu plus tard dans ses gravures (*idem*, p.237). Il s'agit là de caractéristiques merveilleuses, dans la mesure où un tel animal relève de l'extraordinaire. Or, rappelons qu'en français classique le terme *fée* se rapporte à tout objet ou personne ayant des propriétés magiques¹. De fait, au même titre que la clef de Barbe Bleue est Fée (*idem*, p.223), le Chat Botté est lui aussi un animal féerique.

Tout comme *Le Maître chat ou le Chat botté*, *Les Fées* insiste sur l'importance des personnages féeriques en les faisant figurer dans le titre du conte. Mais cette fois la Féerie n'apparaît pas dans l'incipit, elle constitue l'élément perturbateur du récit en récompensant les vertus d'une jeune fille et en punissant le mauvais comportement d'une autre, scellant leurs destins respectifs. Il en est de même dans *Les Souhais ridicules* où Jupiter apparaît après l'incipit et engendre par ses dons les actions qui suivent. Dans *Peau d'Âne* et *Cendrillon*, les Fées viennent en aide à leurs protégées un peu plus tardivement, à savoir lorsque leurs péripéties ont déjà commencé, leur but est donc d'aider leurs filleules à retrouver une situation stable. Quant à *Riquet à la Houppe* et *La Belle au bois dormant*, ils mettent en scène les créatures féeriques dès la naissance des protagonistes qu'elles viennent bénir ou maudire. Les deux Fées principales de ces récits tentent de contrer le poids du destin de leurs filleuls par les dons qui sont les leurs : la marraine de Riquet lui offre ainsi l'intelligence pour contrebalancer sa grande laideur, tout comme la jeune Fée de *La Belle au bois dormant* essaye de limiter la

¹ « On dit de certaines choses parfaitement bien faites, & où il paroist du merveilleux qu'*Il semble qu'elles ayent esté faites par les fées.* ». « Fée », *Dictionnaire de l'Académie française*, 1st Edition (1694) [en ligne], consulté le 22 juin 2015. URL: <http://artflsrv02.uchicago.edu/cgi-bin/dicos/pubdico1look.pl?strippedhw=fée>.

malédiction proférée par l'une de ses consœurs à l'encontre de la princesse. Notons par ailleurs que c'est un Nain doté de bottes de sept lieues qui la prévient lors de l'endormissement de la jeune fille.

Autrement dit, s'ils ne sont pas les personnages principaux de ces contes de fées, les personnages féeriques y jouent un rôle essentiel, comme le souligne le fait qu'ils aient donné leur nom à ce genre littéraire. Cela tient également au fait qu'ils caractérisent ici l'écart par rapport à la référentialité. Et ce qui est valable pour les textes de Perrault, l'est également pour les récits d'autres conteurs, anonymes ou non, contemporains ou non. La place des membres du Petit Peuple féérique dans l'imaginaire populaire traditionnel semble être celle de personnages secondaires qui rendent possible l'accomplissement de la destinée des protagonistes.

La fantasy a, quant à elle, renouvelé la représentation de ces personnages, et surtout la place qui est la leur dans le développement des récits. Beaucoup apparaissent dès le titre des œuvres ce qui permet d'attirer plus facilement l'attention du public qui peut dès lors identifier clairement le type d'ouvrage auquel il a affaire. Or, selon Gérard Genette, le titre possède quatre fonctions majeures¹ : il sert à l'identification de l'ouvrage, à sa description, il a une valeur connotative et il a une fonction de séduction. Cette théorie se vérifie facilement à travers l'étude du corpus d'œuvres féeriques. En effet, il est possible de constater que certains intitulés décrivent autant la forme que le fond des œuvres en question, que certains titres témoignent de la volonté auctoriale de donner une connotation plus sérieuse qu'il n'y paraît à leurs ouvrages et que le but de cette démarche est avant tout d'attirer le public.

Ce dernier peut ainsi deviner la thématique et les personnages mis en scène dans des textes tels que *Goblin's* (Roulot, 2007-2014), *Le Grimoire du petit peuple* (Dubois, 2004-2005) ou *La Trilogie des Elfes* (Fetjaine, 2008). Certains intitulés jouent ainsi le même rôle que les titres donnés à des dictionnaires ou à des encyclopédies, puisque le contenu en est parfois similaire : les œuvres du type *Les Korrigans et autres Bugale an noz* (Jézéquel, 2000) et *La Grande Encyclopédie des elfes* (Dubois, 2004) sont ainsi présentées à la manière des ouvrages encyclopédiques, c'est-à-dire que, comme on l'a vu précédemment, ils sont composés de séquences thématiques dans lesquelles illustrations et textes se complètent pour présenter des personnages, leurs modes et lieux de vies, etc.

La présence dans le titre des œuvres des personnages féeriques ou de termes qui sont en rapport avec leur univers peut également donner au lecteur des informations supplémentaires sur le type de récit : *Faerie Thriller* (Heliot, 2005) évoque dès son intitulé l'intrigue qui se

¹ Gérard GENETTE, *Seuils*, Paris, éditions du Seuil, 1987, p.96-97.

joue dans sa diégèse, alors que *Fées à la chaîne* (Besancenet, 2013) propose un jeu de mots qui peut laisser percevoir le potentiel aspect comique du récit. Le lectorat peut donc deviner dès le déchiffrement du titre des ouvrages de fantasy de quoi ils vont parler, ce qui lui permet de faire plus aisément son choix de lecture.

Quand ils sont évoqués dans le titre des ouvrages, les personnages féeriques ont donc un rôle essentiel dans l'œuvre qui les met en scène. Ils peuvent ainsi en être les protagonistes majeurs, phénomène de plus en plus courant dans la fantasy : soit les humains ne sont pas représentés dans le récit, soit les êtres merveilleux sont les personnages sur qui repose tout l'intérêt de la fiction car ils en sont le sujet principal. C'est ainsi le cas dans *Galymède, fée blanche, ombre de Thym* (Fierpied, 2012) où l'on quitte très rapidement le monde des Hommes, ainsi que dans *Requiem pour elfe noir* (Gregan, 2008) où les êtres humains ont tout simplement disparu. D'autres personnages ne sont pas les sujets principaux des récits, mais ils n'en restent pas moins essentiels à l'histoire, comme c'est le cas du Troll dans *Le Chant du Troll* (Bottero, 2010) : il accompagne la petite Léna dans son aventure, mais c'est elle qui demeure la protagoniste de l'album. Pour les recueils de nouvelles, il s'agit d'identifier la thématique majeure des histoires qui y sont rassemblées, et ce, notamment lorsque les auteurs sont plusieurs : *Elfes et Assassins* (Miller, 2013) propose ainsi des récits mêlant les thématiques elfique et criminelle, etc.

Les ouvrages éponymes sont aussi nombreux, mais lorsque le prénom d'un personnage est seul en titre, il est un peu plus difficile d'identifier le type de récit auquel on a affaire. Cependant, les auteurs et éditeurs s'appuient là sur l'« encyclopédie » des lecteurs, c'est-à-dire sur les connaissances issues de leurs précédentes lectures. Il est ainsi aisé pour un lecteur averti de reconnaître les noms qui appartiennent à des créatures féeriques, tout comme ils identifient rapidement la toponymie propre aux territoires de fantasy. C'est ainsi que *Laiyna*, *Gaïg* et *Leïlan* sont des titres que le lectorat qui en a l'habitude identifie rapidement comme appartenant à des ouvrages féeriques. Certains sont même capables de reconnaître les prénoms appartenant davantage à des Elfes ou à des Nains plutôt qu'à une autre espèce !

Le titre est un élément essentiel en littérature. Max Roy insiste effectivement sur l'importance des titres des œuvres : ils marquent le public, ils « restent parfois le seul souvenir des lectures passées, voire le seul segment de texte lu », à tel point que certains titres ont « pris la valeur d'icônes ou de symboles¹ ». Pour Serge Bokobza, le titre est un projecteur sur le livre. Il entre donc en relation autant avec le contenu de l'œuvre qu'avec le lecteur à qui il

¹ Max ROY, « Du Titre littéraire et de ses effets de lecture », p.47-56, dans Nycole PAQUIN (dir.), *Le Titre des œuvres : Accessoire, complément ou supplément, Protée*, vol.36, n°3, hiver 2008, Chicoutimi, Département des arts et lettres – Université du Québec, 2008, p.47.

est censé donner envie de lire le(s) récit(s) qu'elle propose¹. Ainsi, l'apparition des personnages féeriques dès le titre des œuvres témoigne de leur importance pour le public contemporain qui semble dès lors en quête de merveille et de féerie dans la mesure où c'est ce qui l'attire dans le choix de ses lectures fantasystes.

Outre le titre, les membres du Petit Peuple apparaissent souvent dès l'incipit des récits. Ils participent alors à la contextualisation de l'histoire en évoquant directement le caractère merveilleux de l'univers dans lequel elle se déroule. La présence de ces personnages remplace également le pacte de lecture qui est instauré dans les contes de fées par des formules du type « il était une fois », qui sont rarement utilisées dans les œuvres de fantasy contemporaine. D'ailleurs, le recueil de nouvelles dirigé par Léa Silhol, *Il était une fée* (2000), joue sur ce phénomène en liant l'expression introductive des contes et les personnages qu'ils mettent en scène.

Selon Andrea Del Lungo, l'intensité de l'incipit « n'est pas seulement le fruit d'une structure dynamique au niveau formel », mais « elle relève aussi de la formulation immédiate d'énigmes [...], et surtout du moment où l'histoire commence² ». Autrement dit, l'efficacité d'un incipit, c'est-à-dire ce qui pousse un lecteur à poursuivre sa lecture, repose sur la façon dont est amenée l'histoire principale de l'œuvre. Il existe ainsi deux types d'incipits narratifs : le premier est progressif, le second *in medias res*. Le choix du type d'entrée en matière et celui d'y faire figurer ou non des personnages féeriques témoigne alors de la dynamique choisie par l'auteur pour immerger son public au sein de la fiction et au cœur d'un univers merveilleux.

Dès lors, faire apparaître les membres du Petit Peuple dès les premières lignes du récit permet d'introduire d'emblée l'histoire dans un contexte féerique et donne, par exemple, la possibilité au protagoniste d'entamer rapidement sa quête. Il s'agit là d'une entrée brutale dans l'imaginaire fictionnel : personnages et lecteurs n'ont pas le choix d'accepter la féerie. Comme l'écrit Andrea Del Lungo, l'incipit vise alors « à abolir tout événement antérieur possible³ » afin de faire adhérer le public à ce qui lui est raconté. On retrouve ce procédé dans les nombreuses œuvres de fantasy dont l'histoire commence directement dans un contexte merveilleux qui sous-entend alors le « il était une fois » des contes traditionnels. C'est par exemple le cas de la série *Le Paris des Merveilles* (Pewel, 2003-2015) ou du roman *Requiem pour elfe noir* (Gregan, 2008). On constate alors un lien entre l'incipit que l'on pourrait

¹ Serge BOKOBZA, *Contribution à la titrologie romanesque : Variations sur le titre « Le Rouge et le noir »*, Genève, Droz, 1986, p.37.

² Andrea DEL LUNGO, *L'Incipit romanesque*, édition numérique, Paris, Seuil, 2003, chp.5.

³ *Idem*, chp.4.

qualifier d'*in medias mirabilia*, puisqu'il introduit le lecteur directement dans un contexte merveilleux, et le titre des œuvres qui participe et accentue ce phénomène.

Lorsque les membres du Petit Peuple apparaissent plus tardivement dans le récit, l'entrée dans l'aventure du héros est généralement plus progressive. Ils ont alors un rôle qui se rapproche de celui de leurs semblables dans les textes traditionnels, à savoir celui d'accompagner les protagonistes vers leur destinée, en tant qu'adjuvants ou opposants à leur quête. Par ailleurs, cette apparition plus tardive des personnages féeriques dans l'aventure modifie la dynamique de l'œuvre. En effet, il s'agit alors d'utiliser le début de l'histoire pour mettre en place tout un contexte qui explique comment le héros est parti de son monde réaliste pour se rendre en Féerie. C'est par exemple le cas dans *Le Grand Mort* (Loisel, 2007-2015), ou dans *Filles de Lune* (Tremblay, 2004-2011). Il s'agit là d'un procédé qui rapproche l'imaginaire féerique du fantastique dans la mesure où l'apparition de la féerie bouleverse le quotidien du protagoniste avec plusieurs issues possibles : il peut faire le choix d'ignorer la merveille ou celui d'en savoir plus, etc. Dans tous les cas, il s'agit de faire voyager le personnage, et à travers lui le lecteur, d'un monde défini comme étant réaliste vers un degré d'immersion fictionnelle plus profond grâce à un dispositif de l'aventure propre à ce type d'imaginaire (voir *supra* p.50).

En outre, l'apparition des personnages féeriques au cours de l'histoire peut servir à illustrer le caractère merveilleux d'un lieu ou d'un événement. On l'a vu, les personnages féeriques peuvent signaler le contact du personnage principal avec un autre univers. C'est ainsi que dans *Filles de Lune*, lorsque Naïla touche la pierre lunaire lui permettant de se rendre sur la Terre des Anciens, des visions de ses habitants lui sont offertes :

Si la vieille fit un retour logique, elle disparut presque aussitôt, remplacée par le visage d'un jeune homme dans la vingtaine. Mais je ne pus l'identifier tellement il passa rapidement, immédiatement éclipsé par l'apparition d'un homme dans la quarantaine. Il portait une longue robe bourgogne avec une large ceinture. Il avait les oreilles légèrement étirées vers le haut, comme les lutins du père Noël, et de longs cheveux châtons bouclés qui me rappelèrent étrangement ceux de ma fille, Alicia. Ses yeux, dont je ne parvenais pas à distinguer la couleur, étaient empreints de tristesse. Il fronçait les sourcils, comme s'il se concentrait intensément. De sa main à six doigts, pendait un cordon de cuir où un étrange médaillon était accroché. Cette vision resta en suspens dans mon esprit bien après que j'eus retiré ma main et regagné la maison. (Tremblay, T1, 2011, p.154-155)

Cette vision montre à Naïla le caractère extraordinaire des personnages de cette autre réalité dans la mesure où celui sur lequel s'attarde la description est présenté comme possédant des oreilles en pointes qui permettent de le rapprocher des « lutins du père Noël ». Il possède également six doigts à chaque main, témoignage de son caractère merveilleux, accentué par l'étrangeté soulignée du médaillon qu'il tient dans l'une d'elles. Et si cette vision perdure

dans l'esprit de l'héroïne, c'est justement parce qu'elle est remarquable par ce qu'elle représente : elle prouve effectivement l'existence d'une autre dimension dans laquelle résident des êtres vivants humanoïdes possédant cependant des particularités qui témoignent de leur appartenance à un autre système de référence. La présence de ces personnages merveilleux fait donc office de marqueur signalant la frontière entre deux univers.

Dans les œuvres, ces personnages peuvent également signaler l'étrangeté d'une situation ou souligner l'incompréhension du protagoniste face à un phénomène. Ainsi, dans *L'Enjamineur*, la naissance mystérieuse du personnage principal est sujette à de nombreux *on dit* :

Les uns disaient que Milo était le fils d'un prince ou d'un duc [...]. D'autres affirmaient que son père était un homme d'Église, un évêque ou un chanoine de Nantes ou de La Rochelle ; les plus anciens prétendaient qu'Émile avait été déposé devant la cure par des fadets, peut-être même par la fée Mélusine – on avait entendu des bruits bizarres cette nuit-là, on avait vu des feux dans le ciel, les loups et les garous avaient hurlé à la mort. (Bordage, T1, 2009, p.36)

Si des explications rationnelles et fantaisistes sont ici mêlées, il est possible de constater que la version des anciens, c'est-à-dire de ceux qui ont le plus d'expérience et qui sont censés être plus sages, se tourne vers une explication merveilleuse de la naissance du jeune homme qui serait prétendument le fils de Mélusine. Cela permet d'expliquer, d'une part, les origines inconnues d'Émile et, d'autre part, les phénomènes naturels étranges qui se seraient déroulés la nuit pendant laquelle le nourrisson a été déposé devant la cure. Les personnages féeriques apparaissent ici dans leur rôle traditionnel, à savoir un usage métaphysique de l'imaginaire servant à répondre aux interrogations des êtres humains.

Et lorsqu'ils apparaissent uniquement en fin d'ouvrage, les personnages féeriques semblent personnifier la finalité de la quête, la fatalité de chaque aventure. Ainsi, dans *Victor* (Loyer, 2001, p.18), la Fée et son trésor sont présentés comme étant l'objectif de la quête des pirates et lorsqu'ils y accèdent enfin, l'entité féerique leur apparaît d'abord à chacun de façon différente. Elle illustre la personnalité de chaque personnage et leur permet d'accomplir leur destin en expliquant notamment à Victor comment reconnaître l'amour.

Enfin, les personnages féeriques apparaissent parfois dans les ouvrages par le biais d'un enchâssement de récits. Dans *Red Caps* (Dubois, T1, 2000), ils sont d'abord mis en scène dans des histoires racontées par les personnages principaux de l'œuvre. Cette mise en abyme souligne ainsi le caractère légendaire de ces créatures en appuyant sur leur origine fictionnelle. Ainsi dans certains récits, des personnages ne croient pas en leur existence puisqu'ils les considèrent seulement comme appartenant à des légendes irréelles. Dans *Le*

Clairvoyage, les parents de Clara considèrent les histoires merveilleuses comme étant des « fariboles », ce qui pousse la jeune fille à n'avoir dans sa bibliothèque que des aventures d'explorateurs et des romans historiques (Fakhouri, T1, 2008, p.9-10). Pareillement, dans *L'Enjamineur*, Émile n'a jamais cru en l'existence des personnages féeriques :

[...] il n'avait jamais accordé le moindre crédit aux légendes vendéennes ni aux créatures mythiques qui les peuplaient. Il avait même traité avec le plus grand mépris les croyances populaires à la fois incompatibles avec la chrétienté et les philosophes des Lumières. Ces deux-là d'ailleurs, Lumières et chrétienté, s'entendaient comme larrons en croix pour combattre l'obscurantisme, pour éliminer les derniers vestiges des religions païennes. (Bordage, T1, 2009, p.206)

Comme les parents de Clara, Émile n'apporte donc aucune foi en l'existence de pareilles créatures puisque cette éventualité s'oppose aux préceptes logiques de la foi religieuse et de l'avancée scientifique, tout comme il est conseillé à Clara de prendre exemple sur des textes plus sérieux. D'ailleurs, lorsqu'Émile a été confronté aux personnages féeriques, il s'est lui-même persuadé qu'il s'agissait d'un songe, donnant ainsi une explication rationnelle à des événements qui répondent à d'autres normes (*idem*, p.236). Pourtant, dans les deux cas l'existence de ces créatures s'avère plus tard bien réelle, transposant ainsi ces personnages vers un autre niveau de lecture en leur faisant traverser la frontière qui sépare les différents enchâssements de réalités.

Cette « vie » que leur confère parfois la littérature en leur permettant de quitter d'une certaine manière la fiction en les développant également dans le texte principal de l'œuvre, c'est-à-dire en les faisant sortir de l'enchâssement de récits, témoigne aussi de l'importance de ces personnages imaginaires dans notre société. En effet, longtemps les Hommes ont cru en leur existence, et nombreux sont encore à apporter foi en ces histoires. Mais surtout, les textes qui les mettent en scène évoquent souvent des problématiques qui sont, elles, bien réelles pour leurs lecteurs et leurs auteurs.

Il semblerait donc que la fantasy contemporaine, en plus d'avoir renouvelé leur représentation, ait également changé la place des personnages féeriques dans les diégèses : s'ils étaient autrefois relégués au rang de personnages secondaires, ils y occupent aujourd'hui une place souvent centrale en devenant de plus en plus souvent les héros des récits.

- Temps et géographie féerico-romanesques

« *Il était une fois* » : cadre spatio-temporel merveilleux.

La plupart des contes de fées classiques sont introduits par une formule du type « il était

une fois » permettant d'établir le contexte merveilleux de la diégèse. Cette expression débute par l'article indéfini *il* qui place l'histoire dans une dimension imprécise, effet contrebalancé par l'article *une* qui lui, définit un événement particulier indéfini. Par là, l'incipit oscille entre un contexte rationnel visant à évoquer une histoire qui a eu lieu à un moment donné, et une atemporalité merveilleuse qui situe le récit en-dehors de tout temps concret.

Cela rejoint l'hypothèse de Christine Noille-Clauzade qui déclare : « S'il est vrai que les événements du conte *étaient une fois*, alors la voix du conte pose dans une assertion non sérieuse, ludique, que la vérification du conte a été opérée (ailleurs, jadis, une seule fois) dans un monde inactuel, alternatif, concurrent du monde actuel¹. » Autrement dit, cette formule introductive place le conte dans une autre réalité où les événements qu'il raconte sont avérés mais qu'il nous est impossible de situer de façon précise dans la mesure où l'on ne peut concrètement voyager vers cet autre univers.

Cette formule comprend également le verbe *être* conjugué à l'imparfait, temps généralement utilisé pour évoquer des actions qui ont une longue durée ou qui sont secondaires, dans une temporalité passée. Il s'agit donc du temps idéal pour placer le contexte d'un récit. Or, Jean Pouillon évoque ainsi l'utilisation de l'imparfait dans la formule « il était une fois » ou, de manière générale, dans la narration :

[...] ce n'est pas un sens temporel, mais pour ainsi dire, un sens spatial. Cela ne veut pas dire que l'action est passée, car on veut au contraire nous y faire assister, mais qu'elle est devant nous, à distance et que c'est justement pour cela que nous pouvons y assister. Si les temps des verbes, comme la langue l'exprime, ont pour rôle premier d'exprimer des rapports temporels, nous sommes en présence ici d'un cas où un rôle dérivé et plus subtil doit être rempli : exprimer un pur rapport de position entre ce qui est raconté et celui qui raconte ou plutôt celui à qui c'est raconté ; pour cela on ne garde, du décalage temporel qu'exprime l'imparfait, que le sens général du décalage, sans le qualifier plus précisément².

La formule « Il était une fois » précise donc aussi bien le contexte temporel que géographique de l'histoire qu'elle introduit. Effectivement, l'emploi de l'imparfait est généralement choisi pour évoquer une situation passée alors que dans ce cas, il apparaît comme un moyen d'amener ce qui va suivre, c'est-à-dire un récit situé dans le futur par rapport à cette expression. C'est là l'ambiguïté de tout récit : il raconte des faits qui n'existent pas encore pour le lecteur même si, selon d'autres points de vue, ce qu'il expose est déjà passé (notamment pour l'auteur). En se focalisant sur cette donnée, on quitte donc le récit en lui-même pour s'intéresser au langage qui le compose et qui permet surtout de le transmettre. Ce

¹ Christine NOILLE-CLAUZADE, « Le Pouvoir de la voix : Rhétorique de l'énonciation et statut de la fiction dans l'écriture des contes de fées à la fin du XVII^e siècle », p.45-57, dans Anne DEFRANCE et Jean-François PERRIN (dir.), *Le Conte en ses paroles, La Figuration de l'oralité dans le conte merveilleux du Classicisme aux Lumières*, Paris, Desjonquères, 2007, p.54.

² Jean POUILLON, *Temps et roman*, Paris, Gallimard, 1946, p.144-145.

n'est, dès lors, plus l'imparfait qui nous permet de situer la temporalité de l'histoire, mais la circonstancielle, comme le suggère Harald Weinrich pour qui les formules *once, un avez, einmal, une fois* « ne figurent pas ici un autre Temps, mais un autre univers. Un univers régi par un Temps propre, n'ayant qu'une ressemblance fort lointaine avec celui qu'indiquent les horloges¹ ». Autrement dit, l'univers merveilleux est introduit dans les contes de fées classiques par des formules qui précisent le contexte spatio-temporel des récits en même temps qu'elles indiquent au lecteur à quel type de texte il a affaire, dans la mesure où il s'agit d'expressions canoniques, reconnaissables par quiconque a déjà entendu ou lu ce type d'histoire.

Dans la littérature féerique contemporaine, la plupart des ouvrages qui s'adressent aux adolescents et aux adultes ne sont pas introduits par ce type de formulation qui apparaît, en revanche, toujours de façon récurrente dans la littérature destinée à un public enfantin. Il semble alors possible d'établir l'hypothèse selon laquelle il en est ainsi parce que la majorité des ouvrages publiés pour un public plus âgé appartient au genre de la fantasy alors que ceux édités dans des collections pour enfants sont plus fréquemment classés dans le genre merveilleux, se basant sur le modèle des contes traditionnels. Et ce, d'autant plus que l'imaginaire de l'enfance repose davantage sur le motif de la répétition que l'on retrouve dans de nombreuses comptines, par exemple, mais qui est surtout développé dans ces contes dont les actions sont souvent multipliées par trois. Axel Olrik, lorsqu'il définit les lois externes du conte (1909), met ainsi en avant l'importance de la répétition souvent ternaire qui caractérise les récits traditionnels : il y a trois enfants (les trois fils du Meunier dans *Le Chat Botté*), trois actions similaires (Peau d'Âne demande trois robes à son père)², etc. Répéter les mêmes expressions ou les mêmes schémas d'un texte à l'autre permet donc de rassurer le jeune lecteur en l'amenant dans un univers qu'il connaît déjà, à tel point que la formule seule permet de le faire voyager.

Quant à la fantasy, elle propose, comme le merveilleux, l'acceptation de l'irrationnel, à cela près qu'elle ne se contente pas d'une foi crédule : elle tente de faire accepter à son lecteur la présence du merveilleux en lui donnant pour base un monde rationnel, ce à quoi participent les nombreux éléments paratextuels qui forment une base concrète à l'univers présenté dans l'œuvre. Cette oscillation entre réalisme et merveilleux s'observe entre autres à travers une temporalité et une géographie partagées entre l'imprécision féerique et une rigueur vériste.

¹ Harald WEINRICH, *Le Temps*, Paris, Seuil, 1973, p.46-47.

² Antoine FAIVRE, *Les Contes de Grimm, Mythe et initiation*, Paris, Circé, 1979, p.34-35.

Focalisation temporelle de la Féerie

Certains ouvrages développent leurs histoires à partir d'une chronologie précise ou rationnelle, permettant ainsi aux lecteurs d'identifier clairement le contexte diégétique. C'est notamment le cas des œuvres qui décrivent des faits qui seraient contemporains. Ceux-là ne sont le plus souvent pas datés de façon précise, mais le contexte permet de comprendre que les actions racontées se passent à l'heure actuelle. Ainsi, *Peggy Sue et les fantômes* commence alors que la jeune fille est en cours de mathématiques dans une classe identique à celles fréquentées par les lecteurs de l'ouvrage (Brussolo, T1, 2001, p.9), leur permettant de s'identifier facilement à l'héroïne. Seule la présence d'un fantôme qui bouleverse le cours signale le caractère merveilleux de l'œuvre, illustrant dès la première page l'oscillation du récit entre un univers réaliste et des phénomènes extraordinaires.

Dans *A comme association*, le récit se déroule également dans un contexte actuel, comme le suggèrent l'emploi du présent de narration, et surtout, les nombreuses références culturelles. Jasper fait, par exemple, allusion à Harry Potter lorsqu'il explique la façon dont il doit utiliser la magie (L'Homme, T1, 2010, p.17). Cela prouve que le protagoniste a lu les livres de J. K. Rowling et donc que le récit se situe après que ceux-ci sont devenus célèbres. Et si les péripéties des agents stagiaires de l'Association se situent à Paris, la ville prend un aspect merveilleux grâce à la toponymie. En effet, on a précédemment évoqué le fait que, dans cette série, les lieux ont été renommés avec des noms qui évoquent l'imaginaire (*supra* p.81). L'histoire repose donc sur un contexte *a priori* réaliste, à savoir une ville et des personnages qui ont les mêmes références culturelles et sociales que le lecteur, mais qui sont déclinés avec des nuances merveilleuses, illustrées par la présence de magie et d'éléments extraordinaires, phénomène accentué par le nom des lieux.

Faerie Hackers est également développé à partir d'un contexte contemporain. Son prologue et son intermède présentent, en effet, des événements qui auraient eu lieu dans un passé plus ou moins proche : dans une époque indéterminée où les soldats étaient encore armés d'épées, pour le prologue (Heliot, 2003, p.16), et en 1943 à Auschwitz, en ce qui concerne l'intermède. Le récit débute véritablement sur la présentation d'un personnage qui conduit une « vieille Ford Escort » en écoutant Brel qui « chantait Vesoul » (*idem*, p.23), laissant deviner que l'action se passe après 1968, année de sortie de la voiture et de la chanson. L'adjectif « vieille » laisse toutefois présager que les faits sont ultérieurs à cette année, ce que confirme ensuite la référence au groupe AC/DC (p.27), et surtout, l'intrigue qui repose sur le développement d'un jeu vidéo très réaliste, prouvant que la diégèse est sans

doute contemporaine à l'écriture (2003). La part merveilleuse du récit vient quant à elle du fait que certains personnages, dont l'héroïne, sont en réalité des personnages féeriques : Lil est ainsi une Fée et elle est, par exemple, décrite en train de puiser de l'énergie dans un chêne centenaire afin de faire redémarrer sa voiture (p.25).

Autrement dit, les œuvres fantasystes qui s'appuient sur un contexte présent jouent avec les références exposées dans le texte pour donner l'impression au lecteur qu'il pourrait être le héros de l'histoire dans la mesure où il évolue dans un monde *a priori* similaire à celui des protagonistes. Cette toile de fond réaliste permet donc au lectorat de s'identifier plus facilement aux personnages et accentue ainsi l'effet du surnaturel lorsqu'il s'impose par la présentation de lieux, de personnages ou de phénomènes hors du commun.

Ce procédé qui vise à marquer une rupture entre le monde réaliste et le surnaturel est le propre de la littérature fantastique, l'un des genres qui semblent s'être mêlés au merveilleux pour donner naissance à ce que nous appelons aujourd'hui la fantasy. En effet, Corinne Fournier Kiss explique :

Là [...] où le merveilleux, l'utopie, la science-fiction dissuadent toute assimilation réaliste en installant d'emblée leur lecteur dans un monde alternatif où les lois sont différentes des siennes et où le surnaturel, par conséquent, va de soi et n'a pas besoin d'être justifié – le fantastique, par contre, ne se conçoit pas en dehors d'un ancrage réaliste : c'est dans un cadre fictionnel qui prétend à un maximum de ressemblance avec le monde quotidien que le surnaturel se produit, entraînant par là même une situation de crise dans laquelle on ne sait plus dans quelle logique on se trouve¹.

Autrement dit, le fantastique repose, comme l'a par ailleurs très clairement défini Todorov, sur l'hésitation entre une explication des phénomènes étranges relevant du merveilleux ou une autre relevant du naturel qui aurait été transformé par un événement de type illusoire². En fantasy, il n'y a pas toujours d'hésitation mais quand il y en a une, elle est généralement vite rompue au profit d'une explication irrationnelle basée sur l'existence de la magie et de la féerie. Toutefois, le sentiment fantastique mis en place par le contexte réaliste qui bascule dans le Merveilleux permet de briser les frontières qui séparent le lecteur et le protagoniste en leur créant un point commun – à savoir leur vie dans des mondes rationnels et parfois similaires – afin d'aider l'immersion fictionnelle du premier qui est alors en mesure de s'identifier au second.

D'autres œuvres proposent, au contraire, un contexte futuriste à leurs récits. Dans ceux-ci, l'environnement dans lequel évoluent les personnages n'est plus un moyen de rapprocher

¹ Corinne FOURNIER KISS, *La Ville européenne dans la littérature fantastique du tournant du siècle (1860-1915)*, Lausanne, L'Age d'Homme, 2007, p.14.

² Tzvetan TODOROV, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, éditions du Seuil, 1970, p.29.

le lecteur de la diégèse, mais il en constitue au contraire une mise à distance temporelle. D'une manière générale, il y a peu d'ouvrages féeriques qui se situent dans le futur, la plupart préférant proposer un contexte présent ou passéiste à leurs récits. Toutefois, les auteurs qui ont fait ce choix semblent rassemblés autour d'une même problématique : ils présentent la vision d'un monde décadent où la disparition des personnages féeriques implique une morale écologique.

C'est ainsi que *Requiem pour elfe noir* (Gregan, 2008) situe son récit dans une époque où les êtres humains ont disparu, ne laissant derrière eux que les ruines d'un ghetto dans lequel subsistent quelques créatures féeriques. Si l'histoire n'est pas précisément datée, le contexte laisse deviner, à travers la disparition des Hommes, qu'elle se déroule dans le futur. L'atmosphère inverse ici la tendance par rapport aux œuvres développant leurs diégèses dans une temporalité présente : la mise en scène futuriste accentue davantage le caractère merveilleux de l'histoire en la présentant comme quelque chose qui pourrait arriver. La Féerie gagne donc en réalisme car elle devient une possibilité dans la mesure où l'avenir peut modifier les normes et les lois qui sont actuellement celles du monde dans lequel résident lecteurs et auteurs. Ce qui permet au lectorat de s'identifier aux personnages et qui correspond à la part rationnelle de l'œuvre transparaît au travers des toponymes et des objets qui rappellent la civilisation contemporaine. Ainsi, le personnage principal revêt, par exemple, un « blouson de cuir sur [s]on maillot de corps » et demande à quelqu'un si personne n'est venu pour lui de « Notre-Dame » (*idem*, p.10). Ces éléments rapprochent l'Elfe du lecteur qui peut facilement s'en faire une image, dans la mesure où il peut les retrouver dans son quotidien. Ils entrent d'ailleurs en opposition avec le champ lexical de la féerie largement présent dans l'œuvre, avec, notamment, toute une série de noms évoquant des membres du Petit Peuple tels que « Farfadet », « Nibelungen », « Dökkalfar », « Lutin » (p.10-11), etc. On comprend que *Requiem pour elfe noir* repose quasi exclusivement sur un univers irréaliste, ce qui accentue les effets causés par la disparition des êtres humains. Notons d'ailleurs que le livre lui-même est basé sur des informations faussées : l'ouvrage est présenté comme ayant été rédigé par John Gregan, un auteur « né à Budapest en 1948 » (quatrième de couverture), et aurait été traduit par Eléa Drax qui a pris la liberté d'ajouter « une traduction du texte latin » des citations exposées en début de chapitre (p.8). Or, ces indications ne sont pas véridiques dans la mesure où *Requiem pour elfe noir* a été écrit par Fabien Clavel, auteur français caché derrière ce pseudonyme.

L'écriture pseudonyme était une pratique courante au XIX^e siècle, notamment pour les femmes auteures qui cachaient leur féminité derrière des noms à consonances masculines,

comme ce fut le cas d'Amantine Dupin (George Sand) ou de Delphine Girardin (Vicomte Charles Delaunay, Léo Lespès), par exemples. Il peut également s'agir de franciser son patronyme – Wilhelm Apollinaris de Kostrowitski devient ainsi Guillaume Apollinaire – ou de jouer sur l'origine sociale de son nom en lui donnant un aspect plus ou moins noble. Maurice Laugaa explique, en effet :

Nos auteurs modernes, hommes et femmes, font acte de libération en se rebaptisant, libération du carcan social, familial ou racial. Les amateurs de pseudonymes veulent gonfler leur nom d'une charge poétique dont leur patronyme semble dépourvu tant ses fonctions déictiques sont enflées. C'est ainsi le premier acte de création dans tous les sens du terme. C'est anticiper une renaissance par le verbe, acte de foi en une résolution de la quête de l'identité par l'écriture. Adopter un pseudonyme c'est aussi se dédoubler, tout en dissimulant sa filiation¹.

Autrement dit, l'écriture pseudonyme est un moyen pour l'auteur d'entamer son entreprise de création littéraire en commençant par se donner à lui-même une nouvelle identité. Celle-ci lui permet de se détacher de son quotidien afin de procéder à une création plus aboutie. Cela est d'autant plus important lorsqu'il s'agit d'écrire une fiction fantasyste dans la mesure où celle-ci suppose un changement de référents, voire de monde. Dans le cas de Fabien Clavel qui devient John Gregan, comme dans celui d'Edouard Brasey qui devient Ismaël Mérindol dans son *Traité de Faërie*, il s'agit pour l'auteur de donner un contexte de publication lui-même fantasyste à l'œuvre puisqu'il fait croire en quelque chose qui n'existe pas en se donnant des bases réalistes que sont, notamment, les prétendus biographies de l'auteur et travail de la traductrice. En cela, cet usage du pseudonyme rejoint l'idée de Kierkegaard selon laquelle :

Les pseudonymes ne sont rien d'autre que leurs écrits. Tel est le sens du procédé poétique : une affabulation, libérée de toute contrainte de vraisemblance morale ou psychologique, dont la seule règle est la cohérence et qui peut porter à la limite le développement de types de personnalité. Avec les pseudonymes, il s'agit de « danser avec l'irréalité légère à double réflexion d'un auteur poético-réel² ».

La pseudonymie apparaît donc comme un moyen de jouer avec la frontière qui sépare le monde réel de la fiction. Il s'agit pour Kierkegaard de « réveiller l'attention des hommes³ » en les poussant à se questionner sur les notions d'illusion et de réalité.

Maurice Laugaa déclare également que l'écriture pseudonyme est un choix de l'auteur de s'absenter « comme individu de son projet, pour viser l'universel du vrai⁴ ». En s'effaçant de son œuvre, l'auteur permet donc à chaque lecteur de s'en approprier le contenu et de se sentir

¹ Maurice LAUGAA, *La Pensée pseudonyme*, Paris, Presses Universitaires de France, 1986, p.194.

² André CLAIR, *Pseudonymie et paradoxe, La Pensée dialectique de Kierkegaard*, Paris, Vrin, 1976, p.28.

³ *Idem*, p.32.

⁴ Maurice LAUGAA, *La Pensée pseudonyme, op. cit.*, p.172.

concerné par les faits qui y sont racontés. Cela est d'autant plus marquant en ce qui concerne *Requiem pour elfe noir* dans la mesure où l'absence de Fabien Clavel, traduite par l'usage d'un pseudonyme, insiste sur la disparition des êtres humains décrite dans la diégèse. Ce procédé appuie donc sur le caractère merveilleux des éléments internes à la diégèse en donnant à cette dernière un contexte de publication lui-même fictif. Il s'agit de jouer avec les référents textuels et paratextuels, faisant de l'œuvre une porte ouverte vers la fiction par sa simple existence en tant qu'objet.

Comme *Requiem pour elfe noir*, *Fée et tendres automates* situe son récit dans un contexte futuriste et post-apocalyptique. L'histoire commence ainsi par la mise en contexte suivante :



Incipit de Fée et tendres automates (Téhy, T1, 1996, p.2).

Cette illustration souligne toute l'ambiguïté de l'univers diégétique : l'image représente une ville baroque qui pourrait exister à l'époque actuelle, comme elle le pourrait dans un contexte passé ou futuriste. Le texte commence quant à lui par une proposition mêlant anglais et français pouvant laisser présager que le brassage linguistique dû à la mondialisation a continué de se développer, ce qui témoigne d'une certaine imprécision dans ce « non-choix » d'un dialecte plutôt qu'un autre. La datation illustre également une ambiguïté dans la mesure où tout en étant très précise, elle ne renvoie à rien de concret : le lecteur ignore à quoi correspond l'an de grâce dont il est question. La suite de la narration apporte toutefois des précisions. Ainsi, la ville aurait été reconstruite « sur les lambeaux de l'ancien monde », ce qui montre une fois de plus le caractère ambigu du récit. En effet, le mouvement néo-baroque s'est développé au cours du XIX^e siècle et pourrait donc ici signifier le caractère passéiste de l'histoire. Cependant, l'« an de grâce » et le nouveau monde n'évoquent rien de concret au lecteur contemporain. Comme *Requiem pour elfe noir*, le contexte est ici irréaliste dans la

mesure où il s'écarte d'une vision actuelle du monde. Là encore, ce sont des détails qui rappellent toutefois un certain réalisme, à travers l'architecture, par exemple.

Sur le même modèle, *Féerie pour les ténèbres* présente un récit sur fond de monde post-apocalyptique. Comme on vient de le voir, la post-apocalypse sous-entend généralement que l'histoire se passe dans le futur puisque le monde contemporain n'a connu aucune apocalypse à proprement parler. C'est ce que prouve la leçon récitée par Gourgou, un jeune garçon qui doit expliquer à sa classe ce qu'est la Technole :

La Technole est apparue il y a trente-sept ans, peu après que le jeune et noble roi Orbarin Oraprim a remplacé sur le trône de Caquehan, son père, le pareillement noble Naturien Oraprim. La Technole prend en partie naissance dans les profondeurs de l'En-Dessous, mais trouve son origine dans un ailleurs mystérieux. La Technole existe sous deux formes principales : les inclusions et les rebuts. Les inclusions sont des bâtiments, des constructions, des routes, des lignes électriques, des usines, des centrales et des canalisations. Les rebuts sont des objets et des matériaux. La matière appelée plastique et le fluide électrique sont les produits les plus prodigieux de la Technole, mais on pourrait citer le ciment, le revêtement des routes, les carburants, les véhicules à essence, les appareils de radiodiffusion et de radoréception, le bois aggloméré, le caoutchouc, et la... (Noirez, T1, 2012, chp. 1)

Il semble donc que la Technole soit un phénomène faisant surgir du sol terrestre les débris d'une société passée qui s'avère, d'après la description du garçon, être notre civilisation contemporaine. En témoignent les éléments constitutifs des inclusions et des rebuts dont elle est composée. Là encore, le contexte du roman se base sur un univers merveilleux dont l'acceptation est facilitée par son caractère futuriste qui ouvre la voie à d'importantes possibilités. Quant à la part rationnelle de l'œuvre, elle repose sur les objets qui proviennent du monde réel. Mais l'effet en est limité puisque le garçon explique qu'ils surgissent d'un « ailleurs mystérieux ». A travers cette expression, on constate une nouvelle fois que, dans un contexte futuriste, une ambiguïté se forme entre le rationnel et l'irrationnel.

En effet, les ouvrages qui fondent leurs histoires dans une temporalité présente se basent sur le même référentiel que le lecteur, c'est-à-dire sur sa conception du monde actuel. Dans les œuvres futuristes, la diégèse peut être développée selon d'autres référents car l'avenir étant inconnu, il s'ouvre sur de nombreux possibles. Dans ce cas, les normes peuvent s'inverser, le réalisme devenant merveilleux et *vice versa*. C'est pour cela que, dans *Féerie pour les ténèbres*, le monde du lecteur peut être présenté comme un « ailleurs mystérieux », alors que l'univers mis en scène dans le récit et qui est à proprement parler merveilleux pour le lecteur, ne l'est pas pour les personnages car il constitue leur monde de référence. C'est ce que l'on constate également dans *Requiem pour elfe noir* où les êtres humains ont disparu et sont considérés par le protagoniste comme étant des personnages légendaires dont il remet en

cause l'existence en se demandant : « Avaient-ils réellement existé un jour ? » (Gregan, 2008, p.188)¹.

L'ancrage des fictions dans un contexte futuriste est un motif propre à la science-fiction. Il est alors utilisé pour mettre en scène une représentation imaginaire de l'avenir de la société grâce à l'évolution considérable des avancées scientifiques et technologiques, afin de s'interroger sur les conséquences et les abus possibles liés à un tel développement. Il s'agit également d'imaginer l'évolution sociétale afin d'insister sur les problèmes sociaux qui peuvent déjà être soulevés au moment de l'écriture. Pour Michael Ryan et Douglas Kellner, l'utilisation d'un contexte futuriste dans les œuvres permet, en effet, d'aborder les problèmes sociaux contemporains tout en évitant la censure². Cette hypothèse semble se vérifier en ce qui concerne le corpus féerique francophone contemporain dans la mesure où, comme nous venons de le voir, les œuvres concernées ont toutes une morale visant à faire réfléchir les lecteurs sur leurs comportements et ceux des membres de leur société à l'heure actuelle. La représentation d'un univers futur dans lequel résideraient des créatures féeriques permet donc de rendre compte du potentiel que constitue l'avenir en donnant la possibilité à toute chose d'évoluer, voire de s'inverser. Ce motif est souvent utilisé à des fins écologiques pour montrer aux lecteurs contemporains ce que leur monde peut devenir s'ils continuent de le dégrader et qu'il est possible de changer de dynamique en considérant les choses d'une nouvelle façon. Cela n'est pas le cas des récits qui se déroulent dans un contexte passéiste ou pseudo-passéiste, même si une dimension écologique peut également y être associée.

Les récits qui se développent dans un contexte passéiste proposent plutôt la vision de ce qui aurait pu se passer – on parle alors d'uchronies – ou de ce qui s'est passé alors que l'on ne s'en souvient plus. Le fonctionnement de ce type de fictions rappelle leurs origines puisqu'il se rapproche du « il était une fois » des contes de fées qui exprime le caractère avéré en des temps très anciens de l'histoire qui est racontée. Anne Besson écrit ainsi :

L'« uchronie » est précisément ce genre qui narrativise le fonctionnement du « *What if* », avec pour point de départ hypothétique un embranchement des possibles chronologiques. Ses récits prennent place dans un monde alternatif s'étant séparé du nôtre à partir d'une divergence temporelle [...] ³.

Cette divergence temporelle nous permet d'évoquer la notion de monde alternatif qui rejoint

¹ Toutefois, on apprend en lisant *Homo Vampiris* (2009-2014) et « Libera me » (2013) qu'ils sont en réalité devenus des « elfes de sang », c'est-à-dire des vampires.

² Michael RYAN, Douglas KELLNER, *Camera Politica*, Bloomington and Indiana, Indiana University Press, 1988, p.254.

³ Anne BESSON, *Constellations : Des Mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS Éditions, 2015, Version numérique : Deuxième partie « Usages des mondes sous le signe du jeu », chapitre 3 « What if ? Au contact des mondes », « 1. Multiples mondes possibles ».

celle des mondes secondaires développée précédemment (voir *supra* p.165 et suivantes). Il ne s'agit plus d'entrer dans un nouvel univers en suspendant sa crédulité, mais en s'imaginant ce que la réalité aurait été si un détail avait différé. C'est alors le rapport à la temporalité qui permet le plus souvent de définir le genre de l'œuvre. Effectivement, Sandra Gorgievski écrit :

Alors que le monde alternatif de la *fantasy* est un univers pastoral, lié aux éléments naturels, celui de la science-fiction est régi par la technologie la plus avancée. L'exotisme du passé devient facilement familier au lecteur de l'une, alors que l'insolite d'anticipation ne peut qu'être surprenant pour l'autre. La différenciation temporelle évidente associe science-fiction et futur, *fantasy* et passé¹.

Toutefois, on constate que *fantasy* et science-fiction se mêlent dans certaines œuvres contemporaines qui font évoluer des personnages féeriques dans des contextes *a priori* futuristes. Comme on l'a vu pour *Fée et tendres automates*, il est aussi parfois difficile de définir le contexte temporel d'une œuvre. Mais cela n'a guère d'importance dans la mesure où ces récits décrivent des faits qui se déroulent dans des mondes alternatifs, c'est-à-dire qui proposent d'autres possibilités d'évolution de l'univers. Sandra Gorgievski précise d'ailleurs que « [f]utur et passé lointains se rejoignent car ils ont la même fonction, celle d'offrir un monde assez distant pour qu'on puisse y projeter ses fantasmes² ».

On retrouve ce rapport étroit entre temporalités passée et future dans *Le Dernier Roi des elfes*. L'œuvre est présentée dans son avant-propos, par un narrateur du quatrième millénaire, comme « l'édition critique d'un manuscrit retrouvé sur un site d'Islande » au cours du deuxième millénaire :

[...] avant le troisième millénaire, le caractère légendaire des elfes n'a jamais prêté à controverse. Mais à partir de 2050, deux phénomènes se sont conjugués pour entraîner un renversement des perspectives : le renouvellement des recherches archéologiques a révélé des documents inconnus jusque-là et remis en cause les certitudes acquises, tandis que les désastres écologiques liés à la surpopulation terrestre conduisaient certains penseurs radicaux à condamner sans appel l'anthropocentrisme dominant. (Huguet, 2010, p.5)

Autrement dit, ce texte aurait été écrit dans des temps très anciens, avant d'être retrouvé et critiqué dans le futur, pour être, en vérité, publié et lu au XXI^e siècle. On retrouve là une ambiguïté contextuelle qui introduit même avant l'incipit le caractère merveilleux de l'œuvre en la rendant atemporelle. Cette imprécision merveilleuse s'observe aussi à travers la géolocalisation du texte qui aurait été retrouvé dans un lieu « qui fut peut-être Thulé ».

¹ Sandra GORGIEVSKI, *Le Mythe d'Arthur : De l'Imaginaire médiéval à la culture de masse*, Liège, Editions du CEFAC, 2002, p.24.

² *Ibid.*

Toutefois, le reste du récit est développé de façon très précise dans la mesure où il s'agirait d'une édition critique, bien qu'aucune datation et aucun lieu pouvant être cartographié sur un planisphère contemporain ne soient précisés. Le caractère passéiste de l'œuvre repose donc sur une représentation métaphysique du monde expliquant la disparition des créatures elfiques. Le merveilleux y transparaît à travers la présence des personnages féeriques et l'incapacité de situer concrètement les événements racontés. Le caractère réaliste du récit n'apparaît qu'à travers cette mise en contexte dans l'avant-propos qui permet au lecteur d'affirmer qu'effectivement il n'y a plus d'Elfes à son époque.

Mais tous les récits féeriques ne développent pas leur histoire sur des contextes davantage merveilleux que réalistes. En effet, la série *L'Enjamineur* se base principalement sur un contexte historique très précis. D'abord, chaque tome a pour titre une année : 1792, 1793, 1794. Ensuite, l'intrigue repose sur un fond de Révolution Française et met en scène des personnages ayant vraiment existé tels que Marie-Antoinette, Robespierre ou Nicolas Jacques Pelletier. La part réaliste de la fiction est donc largement développée, comparée à sa part merveilleuse qui transparaît à travers la présence de personnages féeriques plutôt discrets. Le fait que l'œuvre se situe dans un passé précis accentue alors l'effet fantastique lié à l'incompréhension des personnages face aux événements surnaturels auxquels ils font face. Ainsi, le lecteur a tout autant du mal que le protagoniste à croire en l'existence des créatures de la forêt, protagonistes de nombreuses superstitions. En témoigne cet échange entre Émile et Louise :

- « Paraît que je suis le fils de la fée Mélusine ! » [...]
« Tu as tort de rire avec ces choses-là.
- Tu crois tout de même pas aux dames blanches, aux fadets, aux garaches, à la chasse-galerie, à toutes ces niaiseries ?
- Denise la rebouteuse dit qu'elle rencontre parfois des créatures dans la forêt.
- Elle se moque de toi. » (Bordage, T1, 2009, p.37)

Les personnages féeriques sont donc absents du contexte *normal* – rationnel – de la diégèse, ce pourquoi leur apparition surprend Émile et, par son biais, le lecteur. Ce décalage entre le contexte réaliste de l'œuvre et la présence de personnages irréalistes marque donc la fracture par laquelle une œuvre historique peut basculer dans le genre fantasyste.

Ainsi, dans la plupart des œuvres de fantasy, le récit est contextualisé dans un passé historique, le plus souvent apparenté à l'époque médiévale. Par ce biais, les auteurs réinvestissent une époque pré-technologique qui leur permet d'intégrer une dimension épique et magique à leurs diégèses – la magie y remplace alors la science inexistente. Anne Rochebouet et Anne Salamon précisent que les œuvres renouvellent également tout

l'imaginaire médiéval qui nous a été transmis par le folklore et les sources littéraires¹. Selon elles, le choix d'un contexte médiéval s'explique par la conception de cette époque comme « enfance de notre monde ». Elles précisent, par ailleurs, que « [l']attachement à un matériel médiéval sert ainsi une certaine vraisemblance nécessaire à cette notion de “cohérence interne” présente dans la définition de la *fantasy*. En cela, le roman de *fantasy* peut être proche du roman historique [...] ». Anne Rochebouet et Anne Salamon écrivent également que « [l]a cohérence qu'offre une période historique réelle permet plus facilement de créer un univers secondaire crédible, tandis que l'éloignement temporel permet d'instaurer suffisamment de distance pour créer un sentiment d'étrangeté ou d'exotisme² ». Autrement dit, le contexte passéiste des œuvres ne nuit pas à l'immersion fictionnelle du lecteur mais participe à son entrée dans l'imaginaire. Cela est d'abord causé par le fait que ces récits répondent à l'horizon d'attente créé par le caractère récurrent du motif et par les œuvres majeures qui ont fondé les archétypes du genre comme c'est le cas de celles de Malory ou de Tolkien. De même, sa capacité à proposer un contexte suffisamment distant du réel, d'une part, permet au lecteur d'accepter plus facilement les phénomènes surnaturels qui s'y déroulent et, d'autre part, son semblant de réalisme (amené par des faits historiques ou des personnages réels, des objets tels que des armes ou des remèdes) confère à l'histoire qui est racontée une forme de vraisemblance, nécessaire à l'adhésion du lectorat.

Cette idée d'acceptation des faits merveilleux proposés dans les fictions féeriques nous permet alors d'approcher la notion de mondes possibles. Un monde possible se définit ainsi comme une « alternative concevable au monde réel³ », c'est-à-dire qu'il s'agit d'exprimer par son biais l'intuition selon laquelle le monde pourrait avoir une autre réalité⁴. Pour Françoise Lavocat, « les mondes possibles sont les chambres-bibliothèques d'une pyramide infinie qui contient toutes les versions et variantes possibles⁵ » d'une vie. Le public peut donc pénétrer dans les différentes pièces de cette pyramide au cours de ses lectures et il se doit alors de tenir pour vrai tout ce qui s'y passe pendant la durée de son immersion fictionnelle. Pour Marie-Laure Ryan, « [l]a réalité – la somme de l'imaginable – est un univers qui consiste en une

¹ Anne ROCHEBOUET, Anne SALAMON, « Les Réminiscences médiévales dans la *fantasy* », *Cahiers de recherches médiévales* [En ligne], 16 | 2008, mis en ligne le 15 décembre 2011, consulté le 25 mai 2016. URL : <http://crm.revues.org/11092> ; DOI : 10.4000/crm.11092.

² *Ibid.*

³ Selon les définitions de Kendal WALTON et Thomas PAVEL, reprises par Françoise LAVOCAT, « Fictions et paradoxes : Les Nouveaux Mondes possibles à la Renaissance », dans Françoise LAVOCAT (dir.), *Usages et théories de la fiction : Le Débat contemporain à l'épreuve des textes anciens (XVI-XVIII^e siècles)*, Rennes, Presses Universitaires, 2004, p.67.

⁴ Marie-Laure RYAN, « Des Mondes possibles aux univers parallèles » [en ligne], « Atelier », *Fabula, La Recherche en littérature*, publié le 4 mai 2006, consulté le 8 août 2016. URL : http://www.fabula.org/atelier.php?Des_mondes_possibles_aux_univers_parallèles.

⁵ Françoise LAVOCAT, « Fictions et paradoxes : Les Nouveaux Mondes possibles à la Renaissance », *op. cit.*, p.67.

pluralité de mondes possibles¹ », c'est-à-dire que la fiction est acceptée en tant que telle par le lecteur-spectateur, ce pourquoi il s'identifie plus facilement aux personnages : ce qui est raconté dans les récits appartient à la réalité, mais il en donne une représentation différente. Cette idée rejoint donc les notions de monde secondaire (voir *supra* p.165) et de monde alternatif (voir *supra* p.330) évoquées précédemment dans la mesure où l'imaginaire féerique propose des visions du monde sous un autre point de vue ou sous une forme alternative. Or, selon Marie-Laure Ryan, la temporalité joue un rôle essentiel dans la conception des mondes possibles. Elle écrit en effet :

Je définirai un monde textuel comme un espace situé dans le temps, qui sert d'habitat pour des objets et des individus concrets. L'évolution de cet habitat et des objets qu'il contient possède une certaine cohérence et continuité qui peuvent être expliquées en invoquant le principe de la causalité. Pour qu'un texte projette un monde, ce monde doit être accessible à partir du monde actuel, ce qui veut dire que nous devons être capables d'employer notre image de ce monde actuel – notre encyclopédie privée dirait Umberto Eco – pour remplir les lacunes du texte².

Pour permettre aux lecteurs d'accepter le pacte de lecture, il est donc nécessaire au narrateur de rattacher le monde qu'il lui présente à des faits ou à des références qui appartiennent à son « encyclopédie privée ». Cela justifie donc les allusions des auteurs au monde réel dans leurs ouvrages féeriques, que ce soit en évoquant des lieux tels que la Tour Eiffel ou des personnages-types tels que les membres du Petit Peuple qui forment les bases solides de l'imaginaire contemporain. Effectivement, Marie-Laure Ryan précise :

Cette encyclopédie dépend aussi bien de ce que nous apprenons dans les livres que de notre expérience directe de la vie. Il peut même arriver qu'un texte fasse appel non seulement à notre connaissance du monde actuel et de son histoire, mais encore à notre familiarité avec d'autres mondes fictionnels³.

Autrement dit, le rapport au temps des fictions féeriques participe à « cet écart minimal » entre l'univers de la fiction et le monde réel. Quel que soit l'ancrage temporel des œuvres féeriques francophones contemporaines, on constate donc que celui-ci découle d'un choix auctorial et éditorial visant à faciliter l'immersion fictionnelle du public et, par là, à augmenter les chances de succès de l'œuvre. La toile de fond historique agit, de fait, comme un moyen d'attirer l'attention du lectorat, que ce soit en lui donnant envie de lire le livre s'il est friand d'histoire, ou en focalisant son attention sur des événements véritablement actés afin d'augmenter le caractère étonnant des phénomènes surnaturels qui viennent s'y mêler.

¹ Marie-Laure RYAN, « Des Mondes possibles aux univers parallèles », *op. cit.*.

² *Ibid.*

³ *Idem.*

Le hors temps féerique

D'autres ouvrages se basent également sur une datation précise mais celle-ci, sur le modèle de Tolkien, se fonde à partir d'un autre système de références qui témoigne que l'on est passé *via* le support textuel dans un monde merveilleux. C'est, par exemple, le cas de la série *Fedeylins* (Coste, 2011-2012) dont le système chronologique a pour repère « l'ère des Pères », au même titre que la civilisation occidentale contemporaine se base sur l'ère chrétienne pour situer ses événements – notons d'ailleurs que c'est la naissance du Christ qui marque le début de l'ère chrétienne, ce qui fait que, d'une certaine manière, nous sommes dans l'ère du Fils. En cela, l'univers des *Fedeylins* rejoindrait les œuvres de fantasy qui proposent une représentation de ce qu'était le monde avant l'ère des Hommes. – Ainsi, les citations qui apparaissent dans le texte sont référencées selon ce modèle qui s'avère, comme on l'a déjà vu dans le cas de *Fée et tendres automates* (Téhy, 1996-2003), à la fois précis et imprécis car cette datation repose sur des faits inconnus du lecteur. Il s'agit là de montrer que les récits sont construits à partir des référents du lectorat et que le choix de l'auteur de s'en éloigner ou de s'en rapprocher participe à la mise en place de différents types de récits merveilleux.

Créer une Histoire des peuples et des mondes féeriques engendre ainsi un effet de réel qui marque l'écart entre l'univers de la fiction et celui du lecteur, tout en l'en rapprochant par un fonctionnement similaire. Le même phénomène peut également apparaître lorsque le récit repose sur des faits légendaires dont on ne peut ni prouver la réalité, ni démontrer l'irréalité. On l'a vu à travers *L'Enjomineur* et *Le Dernier Roi des elfes*, ce phénomène concerne surtout les histoires qui se déroulent dans des univers passésistes, qu'ils soient datés ou non de façon précise. Toutefois, ces exemples, s'ils étaient basés sur des faits *a priori* réels, n'avaient pas la force que peut avoir l'imaginaire arthurien pour le lecteur. En effet, la matière de Bretagne apparaît comme un ensemble d'œuvres difficilement classifiables tant sont nombreux ceux qui, contrairement aux quelques adeptes de la foi féerique, adhèrent à l'idée que le roi Arthur et ses compagnons ont véritablement existé dans un Moyen Age lointain. Or, c'est justement à partir de ces légendes que semble s'être développé notre imaginaire contemporain, et plus particulièrement la fantasy. Ainsi, les premiers textes considérés comme étant des romans sont ainsi les ouvrages de Chrétien de Troyes abordant l'histoire des chevaliers de la table ronde. De même, William Morris qui, est l'un des premiers auteurs à proprement parler de fantasy, a aussi traité le sujet. Enfin, J.R.R. Tolkien, dont l'œuvre est souvent considérée

comme ayant posé bon nombre des archétypes de la fantasy, s'est lui aussi fortement inspiré de cette légende bretonne – en plus de le *Beowulf*, poème épique du VII^e siècle – pour créer les histoires de la Terre du Milieu. Ajoutons à cela que cette matière est perçue comme l'une des bases de notre culture, elle-même issue d'une synthèse entre l'imaginaire chrétien et les légendes païennes.

Le succès de la légende arthurienne, ses thématiques, sa structure et sa temporalité, semblent donc avoir influencé les auteurs de fantasy contemporaine. Ils renvoient ainsi à un Moyen Age idéal qui paraît n'avoir jamais véritablement existé, mais qui sert d'exemple à une majorité de récits fantasistes. Dès lors, les ouvrages de fantasy, et notamment de fantasy féerique, situent généralement leurs histoires dans un hors temps médiéval similaire à celui développé dans la matière de Bretagne.

Il s'agit ainsi de présenter un monde dirigé par des systèmes monarchiques ou seigneuriaux, et surtout, pré-technologiques. Dans ce type d'univers, l'industrie et la science n'ont pas été développées, mais la magie les a remplacées, comme cela est montré dans *Filles de Lune* où l'héroïne constate les possibilités offertes par la magie, en même temps qu'elle déplore parfois le fait que la science n'ait pas été développée dans cet autre monde. En effet, la jeune femme se retrouvant enceinte de son violeur est dans l'impossibilité d'interrompre sa grossesse sur la Terre des Anciens. Elle décide donc de retourner sur la terre de Brume dont elle est originaire afin d'avorter. Elle fait part de son choix à Morgana – dont le nom n'est d'ailleurs pas sans rappeler la légende arthurienne :

Je lui expliquai, le plus clairement possible, d'où je venais et les différences majeures qui opposaient le monde de Brume à la Terre des Anciens. Elle ouvrit de grands yeux surpris en apprenant à la fois que la magie n'avait pas cours de l'autre côté et que nous étions si avancés au point de vue scientifique. (Tremblay, T2, 2011, p.330)

Autrement dit, les textes basés sur ce modèle semblent proposer la vision d'un monde tel qu'il aurait pu être si la magie avait pris la place de la science.

Dans cette même dynamique, se développe depuis quelques années un nouveau mouvement culturel appelé le *Steampunk* qui propose également une autre vision du monde, qui ne repose plus sur une société moyenâgeuse, mais sur une civilisation rétrofuturiste qui reprend l'atmosphère de la révolution industrielle du XIX^e siècle et de l'époque victorienne. Les œuvres qui appartiennent à ce genre littéraire mêlent donc passé et futur pour un rendu lui aussi uchronique.

On retrouve ainsi des ouvrages de fantasy féerique basés sur ce modèle. C'est par exemple le cas de *Magies secrètes* (Jubert, 2012) et de *Le Paris des Merveilles* (Pewel, 2003-

2015). Le premier roman s'ouvre sur la présentation d'un jeune homme dont la description correspond à celle d'un dandy :

Il portait des chaussures guêtrées, un pantalon gris à rayures ivoire, un gilet canari brodé d'or et un carrick noir dont il ferma les trois collets, ce qui lui donna l'apparence d'un chevalier en armure. Il déplia son chapeau mécanique dans un clac sonore et se le planta sur le crâne. (Jubert, 2012, p.7)

Il s'agit là du personnage principal, Georges Hercule Bélissaire Beauregard, un peu plus loin désigné sous le titre d'« ingénieur-mage » (p.10), témoignant ainsi que l'univers dans lequel se déroule la diégèse n'est pas le XIX^e siècle historique, mais une vision de cette époque telle qu'elle aurait pu être si la magie y avait eu sa place. Outre l'habit du protagoniste, d'autres détails permettent d'affirmer que le siècle de la révolution industrielle constitue bel et bien la toile de fond du récit à laquelle se sont mêlés des éléments de féerie. Ainsi, il est possible d'entendre à l'Opéra les performances de Juliette Borghèse, célèbre cantatrice du XIX^e siècle, tout en écoutant des conversations évoquant les noms des souverains féeriques, Obéron et Titania (p.9-10).

On retrouve également la figure du dandy dans *Le Paris des Merveilles*. Il ne s'agit cependant pas d'un personnage humain, mais bien d'un dandy elfe (Pavel, T1, 2003, p.104), résidant dans un Paris dont l'architecture correspond à celle de la capitale sous l'ère industrielle, avec notamment ses « bouches de métro *modern style* qu'Hector Guimard avait dessinées [...] » (*idem*, p.47). Le texte indique d'ailleurs que l'on retrouve ces mêmes bouches de métro à Ambremer, témoignant ainsi du lien très étroit entre le monde Réaliste que constitue ce Paris dix-neuviémiste et l'univers Merveilleux symbolisé par Ambremer.

Notons toutefois que la féerie reste indubitablement liée à l'époque médiévale, que ce soit dans *Magies secrètes* où l'apparence du protagoniste rappelle celle d'un chevalier, ou dans *Le Paris des Merveilles* où la capitale féerique est décrite comme étant le stéréotype de la cité médiévale :

Ambremer était une cité médiévale, telle que vous, moi et l'essentiel de nos contemporains la rêvent. A savoir pittoresque et tortueuse, avec des venelles pavées plutôt qu'un mauvais torchis, des toits de tuile rouge plutôt que de chaume sale. Elle fleurait bon, et non l'urine, la crasse et le fumier mêlés. Des remparts la cernaient. En son centre, sur une hauteur, le fabuleux palais de la Reine des Fées dressait ses fines tours blanches. Un port était baigné par les eaux calmes d'un grand lac, presque une mer intérieure. Aux angles des rues, aux façades des bâtisses, sous les arches enjambant les passages, pendaient des lanternes qui s'allumaient seules. Dans le ciel brillaient les deux soleils de l'OutreMonde, l'un jaune, l'autre bleu et plus petit, à peine visible. Le soleil jaune poursuivait une course ordinaire : il se levait et se couchait ; le bleu restait immobile et, la nuit, luisait comme une lune. (*idem*, p.47-48)

A travers cette description, l'auteur s'adresse directement à son lecteur pour lui montrer qu'ils possèdent tous deux la même vision d'un Moyen Age idéal. Il insiste toutefois, par ses comparaisons, sur le fait qu'il ne s'agit pas de la représentation réaliste d'une ville médiévale. Ambremer semble totalement positive, elle n'est que beauté et paraît représenter un lieu de vie parfait. Cela permet ainsi d'insister sur le caractère merveilleux de la cité qui s'oppose à une conception historique du Moyen Age, en même temps qu'elle diffère de Paris telle que le lecteur la connaît et telle qu'elle est présentée par le récit. En plus de sa description irréaliste, l'auteur a ajouté des éléments purement merveilleux afin d'accentuer son caractère surnaturel : c'est une Reine des Fées qui y règne, elle est éclairée par deux soleils dont l'un est bleu – couleur qui symbolise justement la merveille¹ –, et ses lanternes s'allument seules. A cela s'ajoute un vocabulaire merveilleux avec des termes tels que « rêvent » et « fabuleux ».

Construire une fiction féerique sur un contexte historique ou sur un hors-temps total dépend donc du choix de l'auteur quant à la dimension merveilleuse dont il souhaite revêtir son récit. Dans la mesure où la fantasy se structure sur l'écart entre les dimensions merveilleuse et réaliste, il s'agit ainsi d'ancrer plus ou moins la fiction dans ces deux types de mondes tout à la fois.

Cette mise en place d'un hors-temps chronologique par le biais de la fiction rappelle, par ailleurs, la temporalité caractéristique des rites. En effet, ces derniers apparaissent comme une transition entre le monde des hommes et celui des divinités et échappent donc à la temporalité profane. Marc Augé explique ainsi que « le texte poétique, dans le déroulement de son écriture, ne serait qu'une façon toute privilégiée de restaurer tout ou partie d'un mythe primitif, [...], et permettant au créateur, puis à son lecteur, de retrouver le domaine de la sacralité et donc d'échapper au temps profane² ». L'écriture est ainsi liée à une dimension rituelle d'abord par son histoire : les textes les plus largement diffusés sont encore aujourd'hui des écrits religieux – *La Bible* est toujours l'ouvrage le plus lu dans le monde. Or, la littérature féerique, si elle n'est plus mythique dans le sens religieux du terme, s'inspire de la longue tradition des mythes et des croyances ancestraux et peut donc être considérée comme un moyen de retrouver une forme de sacralité (voir *supra* p.591 et suivantes). En cela, la littérature devient à son tour un rite permettant la transition entre le monde des Hommes et celui des entités divines, ce qui pourrait justifier la mise en place de ses récits dans des contextes atemporels. La pratique de la lecture possède également une dimension rituelle : les parents qui font la lecture à leurs enfants rejoignent par leur action leurs ancêtres qui se

¹ Jean CHEVALIER, Alain GHEERBRANT (dir.), « Bleu », *Dictionnaire des symboles*, *op.cit.*, p.102.

² Marc AUGÉ, *Pour une Anthropologie des mondes contemporains*, Paris, Aubier, 1994, p.84.

rassemblaient les soirs de veillées pour échanger oralement des histoires. En général, cette action suit des codes de ritualité : elle a lieu aux mêmes horaires, aux mêmes endroits, etc. Il en est de même de la lecture personnelle puisque tout un chacun a tendance à lire dans des conditions souvent similaires – le soir avant de se coucher, dans les transports en commun, en écoutant de la musique, en buvant un café, etc. Myriam Watthee-Delmotte écrit alors que le rite, « soit parce qu’il se structure par la répétition ou parce qu’il postule la reconstitution symbolique d’un événement archétypal, annule le flux du temps pour se fixer en une forme d’atemporalité. Car par-delà la distinction passé/futur qu’il articule, le rite n’est qu’accomplissement¹ ». Autrement dit, la pratique rituelle crée une fracture temporelle entre ses acteurs et les profanes, ceux qui n’y participent pas. Pareillement, l’imaginaire féerique, grâce à l’immersion fictionnelle, permet à son public d’oublier les lois qui régissent son monde pour vivre selon celles qui sont de vigueur au sein des univers qu’il visite virtuellement. De même, on a vu que seuls quelques élus pouvaient entreprendre ces voyages et se rendre en Féerie, au même titre que certains rites ne sont accessibles qu’à une partie initiée de la population. Enfin, la ritualisation du conte, et notamment sa tradition orale, qui utilise des formules et des motifs récurrents, qui nécessite une mise en scène particulière – un conteur et un public, souvent représentés au coin du feu –, avec un aspect didactique – par la morale du conte – et initiatique – le conteur est souvent plus vieux que ceux qui l’écoutent, justifie également le lien entre l’imaginaire féerique et la notion de rite. Par là, il est possible de conclure que l’atemporalité féerique serait un vestige de l’origine primitive de l’imaginaire féerique, héritée directement des mythes et des rites sur lesquels s’est fondée la société moderne.

Toponymie féerique

Si la temporalité merveilleuse est imprécise, la structure des contes de fées est également construite sur une géographie peu rigoureuse. En effet, les récits traditionnels développent leur diégèse dans des lieux qui sont simplement nommés sans qu’il ne soit possible de concrètement les situer : on parle d’un Château, d’un Pays, mais jamais ils ne sont clairement identifiés. Pourtant, la géographie réelle n’est pas totalement étrangère à ces contes puisque, par exemple, il est question d’une « garniture d’Angleterre » que porte la sœur aînée de l’héroïne éponyme de *Cendrillon* (Perrault, 2006, p.260). Autrement dit, le Merveilleux se distingue par son universalité dont témoignent sa temporalité et sa géographie imprécises, tout

¹ Myriam WATTHEE-DELMOTTE, *Littérature et ritualité, Enjeux du rite dans la littérature française contemporaine*, Bruxelles, P.I.E. Peter Lang, 2010, p.138.

comme l'identité également vague de ses personnages (un Roi, une Princesse, etc.). C'est sans doute ce qui a permis à ces récits de conserver leur popularité au cours du temps, dans la mesure où cela leur permet de s'adapter à chaque époque et à tout lectorat. Or, selon Maria Carpov, l'origine de la géographie caractéristique du conte de fées en général proviendrait du silence nécessaire au caractère mystérieux du genre. Elle explique, en effet, qu'« eu égard aux limites humaines, on devait créer l'impossibilité de parler, pour préserver le secret¹ ». L'imprécision géographique propre au merveilleux participe donc à la définition du genre qui nécessite une contextualisation indéfinie afin que le public soit étonné, d'une part, et qu'il puisse facilement s'identifier aux protagonistes, d'autre part.

Cela est quelque peu différent en ce qui concerne la fantasy. Celle-ci se base effectivement sur une géographie plus précise et plus complexe, comme en témoignent les nombreuses cartes très détaillées qui figurent dans le paratexte des œuvres. Les lieux y sont tous clairement identifiés, y compris ceux où ne se rendent pas les protagonistes. En revanche, la toponymie signale souvent la féerie à travers ses consonances : dans *Les Chroniques des Crépusculaires*, on retrouve ainsi des toponymes tels que « Lorgol », « Quidrame », « Lyphane », « Les marches modéhennes » (Gaborit, 2002, p.7), tout comme dans *Le Dernier des Elfes* des lieux sont nommés « Monts de la Désolation », « Forêt des orques roux », « Fort-Le-Heaume » et « Lac Gairloch » (Gaborit, 1999, p.8). Ces noms ne se rapprochent en aucun cas de ceux que le lecteur peut rencontrer dans son quotidien et témoignent ainsi de la part merveilleuse de l'œuvre fondée sur un monde imaginaire.

D'ailleurs ces termes qui évoquent l'*exotisme* féérique ont une construction ou des phonèmes qui permettent de les reconnaître facilement : les auteurs semblent s'inspirer les uns des autres pour créer leurs univers respectifs, inspiration qui va jusque dans le sens et la prononciation des toponymes. Certains noms sont même identiques d'une œuvre à l'autre sans qu'il n'y ait *a priori* de lien entre les œuvres : c'est, par exemple, le cas des « Mont de la Désolation » que l'on retrouve aussi bien dans *Le Dernier des Elfes* de Christophe Lambert (2003) que dans *La Guerre des Géants* de Frédéric Gegauff (2014, p.14).

Il semble, par ailleurs, possible d'établir un lien évident entre la géographie merveilleuse des textes féériques et leur temporalité tout aussi étonnante. En effet, c'est la contextualisation des récits dans une époque historique floue qui donne la possibilité aux auteurs de prendre des libertés et de créer des espaces et des histoires surnaturels, dans la mesure où l'éloignement temporel permet au lecteur d'accepter plus facilement l'éventualité de faits merveilleux. Ce

¹ Maria CARPOV, « Une Géographie silencieuse dans les contes de fées », p.73-81, dans Sylviane COYVAULT (dir.), *L'Histoire et la géographie dans le récit poétique*, Clermont-Ferrand, Université Blaise-Pascal, Centre de Recherches sur les Littératures Modernes et Contemporaines, 1997, p.79.

phénomène est accentué par la mise en place d'une géographie également distante des référentiels humains. C'est par l'incipit que les récits merveilleux introduisent le plus souvent ce procédé de mise à distance : la formule typique des contes de fées, « il était une fois », le résume pour les textes les plus courts en leur donnant un contexte géographique et temporel peu précis ; dans les textes de fantasy, généralement plus longs, il s'agit parfois, comme on l'a évoqué ci-dessus, de mettre en place la fiction dans une temporalité passéiste qui s'apparente au Moyen Age historique. Anne Rochebouet et Anne Salamon expliquent ainsi :

Le Moyen Age [...], permet de créer des mondes imaginaires qui ne sont plus situés dans une ailleurs géographique inconnu [...] mais dans un Autre chronologique, suffisamment indéterminé par la méconnaissance générale, réelle ou supposée, pour pouvoir abriter une construction imaginaire¹.

Si l'époque médiévale – ou un semblant d'époque médiévale – est souvent utilisée comme contexte historique des œuvres féeriques, c'est donc parce qu'il s'agit d'une période méconnue du grand public qui accepte facilement d'y imaginer la présence d'éléments merveilleux. Les nombreux festivals médiévaux organisés dans les villes de France et dans lesquels troupes de reconstitution historique et groupes de passionnés d'imaginaires fantastiques se retrouvent en sont la preuve. Il n'est, en effet, pas rare de voir au sein d'une même fête des animations fondées sur des recherches archéologiques et historiques précises et d'autres s'inspirant d'ouvrages de fiction. Quant au public, il ne semble pas le moins du monde troublé par la vision d'un combat entre un chevalier dont la tenue est la reconstitution d'une véritable armure du XIV^e siècle et un Haut-Elfe sylvain avec des oreilles en latex, basé sur la représentation d'un personnage dans un jeu de rôle d'*heroic fantasy*.

Autrement dit, c'est le potentiel imaginaire d'un contexte spatio-temporel qui le rend propice à la mise en place d'un récit féerique : il faut qu'il y ait des brèches pour faire pénétrer la merveille. C'est le cas des époques passées ou futures car elles sont méconnues du public : ne pas tout savoir permet alors aux auteurs de combler les trous par leurs histoires. En ce qui concerne le présent et les lieux familiers du public, il est nécessaire de créer une fracture virtuellement pour faire entrer la merveille. Cela peut se faire par le biais de l'œuvre en elle-même et du pacte de lecture qu'accepte le lecteur lorsqu'il se plonge dedans, ou par la mise en place de procédés fantastiques qui bouleversent le quotidien du personnage principal et permettent ensuite à des éléments surnaturels d'apparaître au cours du récit, etc.

On peut également évoquer les sciences cognitives qui s'intéressent aux mécanismes de la pensée humaine et qui se questionnent notamment sur la façon dont les êtres humains

¹ Anne ROCHEBOUET, Anne SALAMON, « Les Réminiscences médiévales dans la *fantasy* », *op. cit.*.

distinguent réel et imaginaire, fait et fiction. Les critiques littéraires qui s'appuient sur les neurosciences ont par exemple établi l'hypothèse selon laquelle le processus neuronal est identique lorsqu'on lit des récits factuels et fictionnels¹, ce qui reviendrait à dire que seule l'expérience permet aux lecteurs de différencier ces deux types de récits. En cela, si le public n'est pas gêné par la représentation fantaisiste de l'époque médiévale, c'est que celle-ci répond à une conception du Moyen Âge conforme à ses savoirs. Michel Favory explique, en effet :

[...] il ne faut pas considérer qu'il existe des représentations de l'espace totalement et uniment partagées tant chez les collectivités que chez les individus, mais bien, plutôt que nos représentations de l'environnement aussi sociétales soient-elles, émanent aussi de savoirs spatiaux, culturels et symboliques².

Or, le Moyen Age est une période couramment mise en scène dans les fictions, et notamment dans les récits merveilleux et fantasistes. Cette récurrence participe donc à une perception faussée, idéalisée, de cette époque par le public. Par ailleurs, l'acceptation de la magie omniprésente dans l'imaginaire féerique est également nourrie par le développement des sciences cognitives. Françoise Lavocat explique ainsi que l'imaginaire contemporain recycle « un scepticisme plurimillénaire » selon lequel « nous n'avons accès qu'à une version tronquée du réel, formatée par notre outillage cognitif³ ». Cette hypothèse permet alors au public contemporain d'envisager facilement la possibilité de phénomènes extraordinaires ou merveilleux. La frontière entre réel et fiction s'estompe alors peu à peu, phénomène renforcé par le développement transmédiatique des oeuvres⁴.

Toutefois, en règles générales, la Féerie apparaît comme un monde distinct du nôtre comme en témoignent ses caractéristiques physiques, politiques ou géographiques, et si sa représentation diffère d'une œuvre à l'autre, elle semble parfois ne constituer qu'un seul et même univers, comme le prouvent les nombreuses références intertextuelles qui lient, explicitement ou non, les œuvres entre elles.

Espaces ouverts et parcours héroïques en Féerie

La fantasy se construit à partir de la quête héroïque de ses personnages, définie par un

¹ Françoise LAVOCAT, *Fait et fiction : Pour une Frontière*, Paris, Seuil, 2016, version numérique, chapitre IV « Frontières cognitives ».

² Michel FAVORY, « L'Imaginaire patrimonial et le projet d'urbanisme : Perspectives cognitives sur l'agir spatial », dans Mario BÉDARD, Jean-Pierre AUGUSTIN, Richard DESNOILLES (dir.), *L'Imaginaire géographique, Perspectives, pratiques et devenirs*, Montréal, Presses Universitaires du Québec, 2012, p.223.

³ Françoise LAVOCAT, *Fait et fiction : Pour une Frontière*, op. cit., chapitre IV « Frontières cognitives ».

⁴ *Ibid.*

cheminement au sens propre du terme. En effet, les personnages ne restent pas figés dans un lieu en particulier car ce huis-clos romprait toute perspective d'évolution. Dès lors, qu'il s'agisse d'un voyage à grande ou à petite échelle, les protagonistes semblent devoir être mobiles afin d'atteindre leurs buts.

Ainsi, certains personnages sont amenés à traverser les frontières entre plusieurs mondes, comme c'est le cas de Naïla dans *Filles de Lune* (Tremblay, 2011-2012) ou de l'héroïne de *Galymède, fée blanche, ombre de Thym* (Fierpied, 2012). Les deux protagonistes sont amenées, dès le début de la diégèse, à quitter le monde dans lequel elles résident afin de se rendre dans un univers merveilleux. Elles doivent alors subir toute une série d'épreuves avant de parvenir au bout de leur quête qui se révèle, d'ailleurs, presque davantage identitaire qu'héroïque. Le voyage des personnages semble figurer leur parcours initiatique, leur donnant la possibilité de se construire en palliant les carences qui nuisaient à leur bonheur. Aller d'un monde à l'autre, donne donc la possibilité aux jeunes femmes d'abandonner tout ce qui bloquait leur évolution, comme les attaches sentimentales, les lois sociales ou physiques... Cela figure également l'importance des efforts qu'elles ont fournis pour parvenir à leurs fins et témoigne du fait qu'elles ont mérité leur statut d'héroïnes.

Dans certains ouvrages, le parcours héroïque est parfois réduit à l'échelle d'un continent, d'un pays, voire du bord d'une rivière ou d'un arbre, sans que la portée symbolique du voyage n'en soit pour autant limitée. C'est ainsi le cas dans *La Somme des rêves* (Dau, 2012) où Cerdric ne change pas à proprement parler de monde, même si c'est tout comme : il ne traverse pas de frontières qui soient réellement physiques, mais il parcourt un monde dans lequel différents systèmes de pensée, politiques, sociaux, ou diverses conceptions du monde séparent et opposent les habitants. Le parcours du garçon lui permet également de mieux se connaître lui-même en se construisant une image très nette de l'univers dans lequel il doit vivre. Le fait qu'il rencontre plusieurs sortes de personnages, tout comme Naïla et Galymède, participe à l'élaboration de sa vision d'un monde complexe et cosmopolite. Cela lui donne également la possibilité de se dégager d'une conception anthropocentrique du monde qui devient, dès lors, la propriété d'une multitude d'espèces. Le protagoniste est alors en mesure de devenir humble parce qu'il prend conscience que ce n'est parce qu'il ne les voit pas ou qu'il n'en a pas conscience que certaines choses n'existent pas.

Pareillement, dans *Fedeylins* (Coste, 2011-2012) et dans *Tobie Lolness* (de Fombelle, 2006-2008), il s'agit de montrer que même les plus petits endroits regorgent de choses encore plus petites qui peuvent s'avérer merveilleuses, au propre comme au figuré. Cela est ainsi symbolisé par la présence de membres du Petit Peuple qui, par leur petite taille, représentent

la part de magie qu'il y a en chaque fraction du monde, y compris dans les plus infimes. Cela rend aussi compte de l'importance de l'échelle et du référent avec lequel on choisit d'observer le monde. Ainsi, comme on l'a évoqué précédemment, les récits féeriques sont souvent construits à partir d'un univers référencé sur une vision humaine qui est conjointement celle de l'auteur et du lecteur. Or, le fait de mettre en scène la diégèse dans un espace restreint permet aussi de proposer au lectorat de devenir plus humble en admettant qu'il existe autre chose là où l'on n'en a pas conscience. Car à l'échelle des protagonistes, ces voyages sont de longs parcours ponctués d'embûches et ne valent pas moins que ceux effectués par de plus grands personnages dans des mondes à leur échelle.

Tobie Lolness réside donc dans un univers qui n'est autre qu'un arbre, et les penseurs qui en font partie, à l'image du père du garçon, cherchent à en comprendre le fonctionnement :

[...] le professeur Lolness savait que la connaissance est un monde qui repousse sans cesse ses limites. Parfois, il comparait la connaissance à l'arbre lui-même.

Car le père de Tobie défendait l'idée folle que l'arbre grandissait.

C'était un des thèmes les plus méconnus, la vraie passion du professeur. Tous les savants se disputaient à ce sujet. L'arbre change-t-il ? Est-il éternel ? Quelle est son origine ? Y aura-t-il une fin du monde ? Et surtout : existe-t-il une vie en dehors de l'arbre ?

Ces questions provoquaient un grand débat, sur lequel Sim Lolness ne partageait pas les idées à la mode. (de Fombelle, T1, 2006, p.56)

A travers cet exemple, on comprend que les questionnements et les problématiques de l'humanité sont les mêmes quelle que soit l'échelle avec laquelle on choisit de les étudier. La littérature féerique permet donc de prendre du recul ou de se focaliser sur une idée en particulier à travers ses représentations macro ou microscopiques d'univers enchantés. La magie permet quant à elle d'illustrer la nécessité de s'ouvrir à d'autres possibles et de repousser les limites qui empêchent d'apporter sa foi à ce que l'on ne voit pas, idée qui est notamment utilisée pour promulguer une morale écologique à travers les œuvres.

L'espace et le temps sont donc indéniablement liés dans la conception des univers merveilleux et fantasistes. Les deux notions s'y confondent même parfois dans la mesure où le changement d'époque y engendre bien souvent une modification spatiale, et *vice versa*. On peut donc relier cette constatation à la notion de *chronotopes du seuil*, selon la formule de Bakhtine. Pour lui, il s'agit ainsi de définir la corrélation des rapports spatio-temporels avec la crise qui bouleverse toute existence romanesque, c'est-à-dire le tournant d'une vie tel qu'il est décrit dans les œuvres. Il explique ainsi qu'« [e]n littérature le chronotope du seuil est toujours métaphorique et symbolique, parfois sous une forme explicite, mais plus souvent implicite ». Il évoque alors les « lieux où s'accomplit l'événement de la vie, de la chute, de la

résurrection, du renouveau de la vie, de la clairvoyance, des décisions qui infléchissent une vie entière¹ ». Autrement dit, le passage du monde réel à la Féerie et inversement est une métaphore évoquant les transformations subies par le protagoniste grâce et au cours de sa quête initiatique qui le mène nécessairement vers une nouvelle existence.

Par ailleurs, il est possible de constater que le passage d'un lieu féerique à un autre peut aussi indiquer ou engendrer des mutations sociales. On a ainsi vu que les systèmes politiques et les législations différaient d'un monde à l'autre, tout comme elles évoluent au cours du temps. On pourrait alors, sur le modèle du terme *chronotope*, parler de *sociotope* pour qualifier le lien entre la composante sociale d'un comportement et le lieu dans lequel se trouve l'individu qui l'effectue. Claude Javeau explique, en effet :

Les acteurs sociaux sont donc tenus de bricoler leurs comportements à partir de ressources qui tiennent compte des variations existantes, pour chaque catégorie de comportement, selon ce que je me permettrai d'appeler les différents sociotopes auxquels ils risquent d'être confrontés. Lesquels peuvent tantôt refréner une manifestation affective, tantôt au contraire la promouvoir².

Les sociotopes se définissent donc initialement comme la manifestation de l'impact de l'environnement sur les comportements des individus qui s'y trouvent. L'auteur précise qu'il s'agit de s'intéresser au milieu « tel qu'il est observable à un moment donné ». Pour lui, « [l]es sociotopes sont les expressions localisées des habitus dans ce [que le milieu] présente de dynamique³ ». En cela, comme les chronotopes, les sociotopes littéraires auraient nécessairement une portée métaphorique et, dans le cas de l'imaginaire féerique, ils pourraient expliciter à travers les mutations des lois sociales les bouleversements comportementaux causés par le changement d'environnement des personnages. Cette constatation permet non seulement d'envisager le caractère allégorique des œuvres féeriques, mais aussi leur fonction hyperbolique : les auteurs semblent ainsi représenter par leur biais une vision du monde réel dont certains traits sont exagérés par le déplacement de la diégèse dans un contexte fantasyste.

Les choix auctoriaux concernant l'espace-temps et, plus généralement, le contexte narratif des récits féeriques, témoignent donc d'une nécessité romanesque de créer une fracture entre le monde de la diégèse et celui dans lequel résident l'auteur et le lecteur des œuvres. Il s'agit ainsi pour le premier d'offrir au second, par le biais de la lecture, un univers fictif, totalement détaché du réel, afin de lui permettre de s'évader à travers l'imaginaire. La présence des personnages féeriques participe notamment à ce phénomène, car en le personnifiant, ils donnent vie au merveilleux. Et le fait que les œuvres contemporaines

¹ Mikhaïl BAKHTINE, *Esthétique et théorie du roman*, op. cit., p.389.

² Claude JAVEAU, *Le Bricolage du social*, Paris, Presses Universitaires de France, 2001, p.34.

³ *Ibid.*

mettent davantage en avant les protagonistes féeriques par rapport aux récits traditionnels, en leur donnant plus souvent les rôles principaux des œuvres, paraît témoigner du besoin de magie éprouvé par la société contemporaine dont les croyances portent principalement sur la rationalité et la logique d'un monde gouverné par les sciences.

2. De la littérature à l'ethnopoétique

L'ethnologie est la science qui, d'après l'étymologie, a pour visée l'étude des ethnies, c'est-à-dire des « [g]roupe[s] d'êtres humains qui possède[nt], en plus ou moins grande part, un héritage socio-culturel commun, en particulier la langue [...] »¹. De façon plus pragmatique, Claude Lévi-Strauss définit cette discipline de la manière suivante :

L'ethnologie (définie comme l'utilisation comparative des documents fournis par l'ethnographie) correspond approximativement à ce que l'on entend, dans les pays anglo-saxons [...] par anthropologie sociale et culturelle (l'anthropologie sociale se consacrant plutôt à l'étude des institutions considérées comme des systèmes de représentations, et l'anthropologie culturelle à celle des techniques, éventuellement aussi des institutions considérées comme des techniques au service de la vie sociale².

Il s'agit donc d'établir une étude ethnographique, c'est-à-dire de rassembler des informations par l'observation ou le dialogue, dans le but de comprendre, par leur analyse, le fonctionnement d'une société. Ce travail s'intéresse ainsi autant à la structure sociétale, à savoir la façon dont l'ethnie est gérée et divisée en classes ou en groupements d'individus ayant des rôles différents, qu'à son développement technico-culturel à travers ses évolutions technologiques et artistiques.

Le rassemblement préliminaire d'informations nécessaire à cette étude peut s'apparenter à la démarche d'un scientifique – un biologiste qui, par exemple, étudierait le mode de vie d'une espèce animale ou végétale –, mais également à celle d'un auteur dans la phase préparatoire de l'un de ses futurs écrits. Alain-Michel Boyer considère ainsi que l'ethnologie est née dans la littérature, et notamment dans les récits de voyage à travers lesquels les écrivains décrivaient les modes de vie des habitants de lointaines contrées³. Pensons également au travail effectué par Flaubert ou Zola dont les nombreuses et précises prises de notes constituent la base des œuvres...

Ainsi, quelle qu'elle soit, la littérature repose en grande partie sur les descriptions, qu'il s'agisse de paysages, de portraits, de sentiments ou d'événements. Et cela concerne notamment l'écriture romanesque, comme l'explique François Laplantine :

L'écriture romanesque développe un intérêt tout particulier pour le détail, et pour le détail du détail, pour les « événements minuscules » et pour les « petits faits » dont parle Marcel Proust. Or, cette préoccupation pour le microscopique – et non pas, comme le dit encore Proust, pour « les grandes dimensions des phénomènes sociaux » – rejoint la démarche de l'ethnographie : observer le plus patiemment et le plus minutieusement possible un objet,

¹ « Ethnie », *Trésor de la Langue Française informatisé* [en ligne], consulté le 16 juillet 2015. URL : <http://www.cnrtl.fr/definition/ethnie>.

² Claude LÉVI-STRAUSS, *Anthropologie structurale*, Paris, Plon, 1958, p.5.

³ Alain-Michel BOYER, « Littérature et ethnologie », p.295-303, dans « Les Parallèles », *Revue de Littérature Comparée*, Paris, Didier Érudition, n°298, avril-juin 2001, p.295-296.

un rite, une cérémonie [...] avec la plus grande rigueur. Le regarder comme insolite, s'en étonner tout en s'imprégnant, puis en rendre compte à d'autres que soi¹.

Autrement dit, les œuvres romanesques sont l'illustration de l'intérêt des Hommes – auteurs et lecteurs – pour les détails d'une grande précision. Cette rigueur littéraire qui pousse les artistes à un travail préparatoire méticuleux les rapproche dès lors des scientifiques en quête d'une compréhension précise du monde. Notons par ailleurs que ce goût pour les « petits faits » et les « événements minuscules » peut également concerner le Petit Peuple en tant que représentant de ces petites choses, de cette volonté auctoriale de tout décrire, même le plus infime...

La littérature et l'ethnologie ont donc en commun le travail d'ethnographie qui leur est préliminaire. Par son biais, toutes deux possèdent également une visée critique dénonçant les stéréotypes langagiers et sociaux *via* l'œuvre littéraire, et les préjugés ethnocentriques à travers les travaux des ethnologues². Mais si l'auteur fait un travail d'ethnologue lorsqu'il rassemble les informations et les documents nécessaires à son écriture, son parti pris lors de la rédaction de son récit l'éloigne ensuite de la rigueur scientifique : l'ethnologue ne doit en aucun cas juger les faits qu'il dépeint, ce qui n'est pas le cas de l'auteur, totalement libre dans sa production.

De même, comme le suggère François Laplantine « le texte ethnographique, contrairement au texte littéraire, privilégie-t-il résolument l'intertextualité. Il renvoie à autre chose qu'à lui-même³ ». Effectivement, le but d'une œuvre est de raconter une histoire et le travail de style ethnographique n'est qu'un outil permettant d'atteindre cette finalité : le paratexte et l'intertexte d'un récit n'en constituent pas l'intérêt principal. Ce n'est pas non plus la mise en place du contexte de l'intrigue qui intéresse le public, mais le développement de cette dernière. Dans le cas de l'ethnologie, ce travail sert également à préparer l'étude scientifique qui suivra ce recensement d'informations, qu'il est notamment nécessaire d'interpréter, mais c'est avant tout la matière brute telle qu'elle a été recensée qui intéresse ses lecteurs car c'est là que réside le principal intérêt de la démarche ethnographique.

Enfin, François Laplantine poursuit son propos en mettant en avant le caractère esthétique de l'œuvre littéraire qui s'oppose à la rigueur scientifique de l'ethnologie :

Si la littérature partage avec l'ethnologie des préoccupations épistémologiques (connaître, comprendre), elle s'en distingue néanmoins par une visée résolument esthétique : non seulement faire entrer des couleurs, de la lumière, des sons, des odeurs dans le texte, mais

¹ François LAPLANTINE, *La Description ethnographique*, Paris, Armand Colin, 2015, p.46.

² *Idem*, p.47.

³ *Idem*, p.49.

procurer au lecteur une jouissance chromatique, musicale, affective, bref un bonheur synesthésique intense (ou au contraire provoquer l'angoisse). Notons simplement ici que, sans procéder à une transmutation esthétique du réel, les plus grands textes de l'ethnologie scientifique sont aussi ceux qui arrivent à capter avec précision cette sensibilité proprement littéraire¹.

Dans les deux cas, il s'agit d'apporter une précision supplémentaire au lecteur en lui faisant ressentir des émotions liées au récit qu'il est en train de lire. Il peut s'agir d'un ressenti effectif engendré par des faits réels (comme dans une description réaliste) ou d'un ensemble de sensations fabriquées de toutes pièces par l'auteur pour agrémenter son discours. Toutefois, l'œuvre littéraire peut aller beaucoup plus loin en insistant sur certains sentiments plus que d'autres, en ajoutant des détails ou en retirant d'autres informations afin de créer une œuvre originale. Au contraire, le scientifique devra se contenter d'une description rigoureusement conforme à la réalité, ce qui témoigne de l'important écart qui sépare les démarches scientifique et artistique.

Autrement dit, les deux disciplines que sont l'écriture romanesque et la recherche ethnologique possèdent des bases communes, notamment dans ce qui constitue leurs travaux préparatoires. Cela se vérifie surtout lorsqu'il s'agit de textes réalistes dont les descriptions ont pour but de s'approcher au mieux de ce qui existe dans le monde réel. Mais ce rapprochement peut également concerner les œuvres de fantasy. En effet, même si leurs auteurs n'évoquent pas toujours des mondes et des personnages réalistes à travers leurs œuvres, leur travail préparatoire demeure néanmoins similaire à celui des écrivains qui produisent des récits appartenant à d'autres genres littéraires : comme eux, ils effectuent d'importantes recherches afin de concevoir au mieux le contexte dans lequel se déroulent leurs récits, à cela près que toutes leurs enquêtes ne reposent pas sur des travaux scientifiques à proprement parler.

¹ François LAPLANTINE, *La Description ethnographique*, op. cit., p.53-54.

- L'ethnopoétique, une nouvelle approche de l'imaginaire féerique

Définition de l'ethnopoétique

L'ethnopoétique telle que nous l'entendons ici est à distinguer de la notion proposée par Florence Dupont et ses confrères qui correspond à l'étude de la place culturelle et sociale de la poésie dans les sociétés traditionnelles¹. Si les deux notions ont pour point commun leur caractère ethnographique s'appuyant sur une étude littéraire, il convient tout de même d'observer les différences majeures qui séparent les deux méthodologies.

L'ethnographie que nous développons ici se définit comme une étude du personnel fictionnel et de ses modes de vie basée sur le modèle des recherches ethnographiques. Il s'agit, plus précisément, d'étudier la représentation du Petit Peuple féerique dans notre corpus, comme s'il s'agissait d'une population humaine dont nous souhaiterions comprendre le comportement social en nous intéressant notamment aux fonctionnements et structures qui la régissent.

La partie ethnographique de cette méthode ne s'applique donc pas à l'étude d'une véritable ethnie, mais nous cherchons, à travers elle, à comprendre ce que la création de sociétés féeriques (fictives et pas tout à fait humaines) nous apprend sur la population qui en est à l'origine. Et si, selon Tolkien, les Mondes Secondaires se développent tous à partir du Monde Primaire dont ils sont les reflets², leur étude comme celle des peuples qui les habitent pourraient alors rendre compte de certains aspects de la société qui les a mis en scène.

En ce qui concerne sa part poétique, l'ethnopoétique ne repose pas uniquement sur l'étude de la poésie ou sur celle de la création verbale ou rhétorique, mais elle s'intéresse au processus créatif qui permet la mise en place de la diégèse, c'est-à-dire la conception de son contexte qui passe, notamment dans la fantasy, par la création de mondes, de peuples, de langues, etc.

Mais l'ethnopoétique telle que nous la concevons ici se distingue également de l'ethnocritique qui étudie les symboles présents dans les textes pour montrer ce qu'ils révèlent du peuple qui les a rédigés. Jean-Marie Privat et Marie Scarpa écrivent ainsi que « l'ethnocritique se définit principalement comme l'étude de la pluralité culturelle constitutive des œuvres littéraires telle qu'elle peut se manifester dans la configuration d'univers symboliques plus ou moins hétérogènes et hybrides [...] »³, alors que l'ethnopoétique

¹ Florence DUPONT, Claude CALAME, Bernard LORTAT-JACOB, Maria MANCIA (dir.), *La Voix actée, Pour une Nouvelle Ethnopoétique*, Paris, Éditions Kimé, 2010.

² John Ronald Reuel TOLKIEN, « Faërie », *Faërie et autres textes*, op. cit., p.96.

³ Jean-Marie PRIVAT, Marie SCARAPA, « Présentation », p.5-14, dans Jean-Marie PRIVAT, Marie SCARAPA (dir.), *Horizons ethnocritiques*, Presses Universitaires de Nancy, 2010, p.8.

s'intéresse à la construction sociale des populations intradiégétiques qu'elle met en regard des sociétés humaines qui les ont créées. Autrement dit, les deux démarches sont herméneutiques, mais il semblerait que ce soit « la culture *du* texte et non la culture *dans* le texte qui importe à l'ethnocritique. Elle analyse donc la mémoire longue d'une communauté discursive et la productivité culturelle singulière d'une réécriture littéraire aux significations propres et nouvelles¹ », alors que l'ethnopoétique se rapproche avant toute chose de l'ethnologie en étudiant la culture des peuples internes à la diégèse : elle n'apparaît donc pas comme une forme d'analyse du discours.

L'ethnopoétique consiste donc en l'étude ethnographique des peuples imaginaires, humains ou non, dans les fictions. Nous illustrerons ici cette notion à travers l'étude du Petit Peuple féérique dans la littérature de jeunesse francophone contemporaine.

Un objet d'étude scientifique

Proposer une étude *ethnopoétique* du Petit Peuple féérique apparaît comme un moyen de donner un caractère scientifique à ce sujet de recherche, au même titre que la démarche ethnographique a conféré à l'étude des sociétés un statut plus concret et méthodique.

Ainsi, à l'origine de la discipline, l'ethnologie avait pour but l'étude des sociétés dites « primitives », comme l'indiquent Marie-Odile Géraud, Olivier Leservoier et Richard Pottier :

Historiquement, l'objet de l'ethnologie s'est donc constitué autour de l'étude des « sociétés primitives » qui, depuis la Renaissance (époque par excellence de la découverte de nouveaux continents et de nouveaux peuples), se sont vues opposées, sous différents vocables, aux sociétés « civilisées ». De cette vision dualiste des sociétés naissent les disciplines sociologiques et ethnologiques, censées étudier respectivement les sociétés complexes (ou modernes) et traditionnelles².

L'ethnologie apparaît donc comme la discipline qui a d'abord permis à ces sociétés méconnues des occidentaux d'accéder au statut d'« objet scientifique » avant de s'intéresser de façon plus large à l'étude des modes de vie des sociétés et des groupes humains quels qu'ils soient. Il s'agissait ainsi de montrer les différences qui opposaient, dans leurs façons de vivre, les êtres humains appartenant à des civilisations éloignées de la nôtre, pour peu à peu développer un regard critique sur notre propre rapport à la vie.

L'étude du Petit Peuple féérique à travers une démarche ethnographique paraît dès lors

¹ *Idem*, p.10.

² Marie-Odile GÉRAUD, Olivier LESERVOIER, Richard POTTIER, *Les Notions clés de l'ethnologie, Analyses et textes*, Paris, Armand Colin, 2000, p.12.

fondée dans la mesure où cet imaginaire peut représenter, dans les œuvres comme dans les légendes et les superstitions, une figuration du Tout-Autre, une personnification de l'altérité (Voir *supra* p.518 et suivantes). Il s'agit dès lors d'un autre peuple, bien plus éloigné de notre société que peuvent l'être les civilisations étudiées par les ethnologues. L'observation des sociétés féeriques permet donc de se questionner sur l'humanité tout entière à laquelle elles sont opposées par les auteurs.

Les personnages féeriques, comme le genre littéraire qui les développe aujourd'hui, sont encore peu connus du public universitaire français qui les a longtemps relégués au rang de sous-culture. Ce type de travail pourrait donc confirmer leur intérêt scientifique en les faisant devenir un objet d'étude à la fois littéraire et sociologique, nous permettant de comprendre par leur biais l'évolution des mentalités et des centres d'intérêt de notre société.

Alain-Michel Boyer précise ainsi que « [l]a naissance de l'ethnologie et de l'ethnographie obéit à un double mouvement : une scission, au tournant du XVIII^e et du XIX^e siècles à l'intérieur de ce que l'on appelait alors les "Belles Lettres", et un désir d'autonomie de disciplines qui veulent être reconnues comme "sciences"¹ ». Autrement dit, si l'ethnologie est bien née de la littérature, la discipline revendique la scientificité des matières littéraires, notamment en fonctionnant selon une démarche pouvant s'apparenter, comme on l'a vu, à celle des biologistes et autres physiciens qui commencent par observer le monde pour essayer d'en déduire le fonctionnement.

Il est ensuite nécessaire de tenter d'expliquer les faits qui sont observés puisque, d'après François Laplantine, c'est l'explication qui confère la scientificité de toute étude :

L'explication est à la fois le modèle épistémologique des sciences naturelles et l'idéal des sciences sociales fondées sur ce modèle. Expliquer consiste à observer et à décrire un certain nombre de phénomènes, puis, à partir d'une logique inductive fondée sur l'expérimentation et la vérification, à dégager les lois qui les régissent. C'est le modèle classique de la rationalité scientifique : la description des phénomènes trouve sa légitimité quand la majeure partie voire la totalité des faits est expliquée. L'un des critères de la « scientificité » ici retenu est celui de la régularité. « L'observation est du règne des plusieurs fois », écrit Gaston Bachelard².

Décrire des faits n'est donc pas de l'ordre de l'étude scientifique. Pour offrir une logique à sa démarche il faut chercher à analyser et à interpréter ces observations pour tenter d'en retirer des normes ou des règles de fonctionnement. Pour ce faire, c'est notamment la recherche des phénomènes redondants qui permet d'effectuer de telles conclusions. Il s'agit là de procédés communs à toutes les disciplines développant une approche scientifique, qu'elles soient issues

¹ Alain-Michel BOYER, « Littérature et ethnologie », *op. cit.*, p.25.

² François LAPLANTINE, *La Description ethnographique*, *op. cit.*, p.91.

de sciences exactes ou de sciences humaines et littéraires.

C'est également l'apanage des auteurs et des artistes qui conçoivent leurs œuvres d'après une vision du monde issue de leurs observations et de leurs réflexions qu'ils tentent de transmettre au public par le biais de leurs créations. Ce qui s'appréhende aisément pour les auteurs d'œuvres réalistes se vérifie aussi en ce qui concerne les écrivains s'intéressant davantage à des thématiques irréalistes, tels que les auteurs de fantasy. On a ainsi vu que les problématiques qu'ils développent sont réalistes et que le lectorat s'identifie facilement aux personnages, même lorsqu'ils ne sont pas humains, ce qui justifie un travail auctorial similaire. On a également montré que leur démarche est identique à celle des auteurs s'adonnant à d'autres genres littéraires, notamment en ce qui concerne leurs travaux préparatoires qui ne sont pas sans rappeler les enquêtes préliminaires menées par Émile Zola ou Gustave Flaubert. Mais une différence majeure s'impose dans la démarche des auteurs féeriques et notamment dans la conception de leurs personnages et des mondes dans lesquels ils évoluent : ces sociétés n'existant pas, il est impossible de les observer si ce n'est en s'inspirant d'autres récits du même acabit. Il est ensuite nécessaire à l'auteur de mettre en place la dimension ethnologique des civilisations qu'il souhaite faire apparaître dans ses récits. Il s'agit là d'une forme d'ethnologie inversée, reposant à la fois sur un processus de création et sur une recherche documentaire. Celle-ci requière parfois également la pratique de références intertextuelles et/ou interculturelles dans les œuvres : qu'elles soient conscientes ou non, explicites ou non, ces références signalent d'une part la dimension universelle de l'imaginaire féerique et, d'autre part, elles en attestent d'une certaine façon la légitimité par la récurrence des motifs développés dans les œuvres.

Ainsi, l'imaginaire féerique a parfois été rejeté pour son manque de logique devenant synonyme d'un manque de sérieux, tout comme les disciplines littéraires sont quelquefois critiquées pour leur défaut de scientificité dans la mesure où elles s'appuient souvent sur des faits plus subjectifs qu'objectifs. Il s'agit donc de montrer, en suivant une approche logique, que le travail des auteurs d'œuvres féeriques lie un aspect créatif avec une démarche méthodique pouvant s'apparenter à celle d'un scientifique.

- **L'ethnopoétique ou l'ethnologie inversée : la création scientifique de la Féerie**

Le travail préparatoire : les recherches nécessaires à l'écriture

Même si les œuvres du corpus nous présentent des histoires qui se déroulent pour la plupart dans des mondes féeriques, on a vu qu'elles se réclamaient souvent de la fantasy plutôt que du pur merveilleux, ce qui nécessite la mise en place de tout un contexte précis et défini. On a ainsi évoqué le paratexte de ces ouvrages ou la création d'éléments tels que des langues ou des écosystèmes qui augmentent la vraisemblance du récit et permettent au lecteur de s'immerger plus facilement dans l'histoire.

C'est ainsi que Nathalie Dau explique que les recherches qu'elle effectue avant et pendant l'écriture de ses textes ont pour but de « permettre la vraisemblance, et que celle-ci accroisse l'immersion » (Voir *Annexes* p.660). Autrement dit, les auteurs cherchent à apporter le plus de détails à leurs récits afin que le lecteur soit en mesure d'adhérer à ce qui lui est raconté. C'est ce que confirme Nadia Coste lorsqu'elle justifie sa démarche en faisant le parallèle entre son travail et celui de Robin Hobb : « [Robin Hobb] expliquait que, si elle décrivait bien un chat, un chien ou un cheval, les lecteurs la suivraient quand elle ferait entrer en scène un dragon... j'ai voulu faire la même chose. » (Voir *Annexes* p.655). Il s'agit donc de gagner la confiance du lecteur en lui présentant quelque chose de cohérent, aussi bien en ce qui concerne les éléments rationnels que ceux qui ne le sont pas (comme les créatures ou les événements fantastiques, par exemple).

En interrogeant de la sorte les auteurs, on comprend que le travail préparatoire est un élément essentiel à l'écriture de leurs récits dans la mesure où les informations qu'il permet de développer jouent un rôle considérable dans la réception des ouvrages par le public. Ainsi, le succès des œuvres de Tolkien semble pouvoir s'expliquer, d'une part, par l'originalité de son histoire et les qualités rédactionnelles de l'auteur et, d'autre part, par la richesse de l'univers qu'il a créé en prenant en compte les moindres détails. Et si peu d'auteurs sont allés aussi loin que Tolkien dans la définition des univers diégétiques, la plupart cherchent aussi à ne pas négliger tout ce qui pourrait posséder une quelconque importance dans la perception de l'histoire par le lectorat. Il semblerait alors que les auteurs appliquent une démarche inversée à celle des scientifiques : quand ces derniers cherchent à comprendre quelque chose de préexistant (le réel), les auteurs font des recherches afin de créer un monde aussi cohérent que le réel, un peu comme s'ils cherchaient eux-mêmes à percevoir toutes les caractéristiques de leur propre imaginaire avec pour objectif de les faire comprendre à leurs lecteurs.

Pour ce faire, les auteurs procèdent à plusieurs types de recherches :

Des recherches techniques

Il s'agit notamment de prendre en main des informations techniques nécessaires à la mise en place du contexte ou au déroulement de l'histoire. Nathalie Dau explique ainsi que ses « recherches peuvent concerner le relief et son impact sur le climat, le comportement animal, les techniques de forge ou de teinture traditionnelles, les anciens habitats, les soins aux chevaux, la puberté masculine... », quand Nadia Coste effectue ses propres recherches « sur la faune, la flore, le symbolisme, les noms des personnages et leur signification, le destin et l'empathie, l'établissement des cartes, de calendriers... ». Les informations ainsi recueillies concernent donc des thématiques très diversifiées et donnent à l'auteur la possibilité de décrire et de raconter quelque chose qu'il ne maîtrise ou ne connaît pas. Cela permet éventuellement à un lecteur qui aurait, par exemple, des notions de médecine ou de forge, de ne pas interrompre sa lecture parce que les faits qui y sont racontés ne correspondent pas à la réalité. Cela donne également à l'auteur la possibilité de s'approprier l'univers dans lequel se déroule son histoire afin que celle-ci réponde au maximum à ses propres exigences.

Des recherches éthologiques

Les fictions racontent toutes des histoires mettant en scène différents personnages et leurs aventures. Qu'ils soient humains, féériques ou animaux, il est nécessaire à l'auteur de leur forger un caractère afin que leurs actions et leurs discours soient cohérents. Pour cela, il peut aussi être amené à procéder à des recherches qui ne concernent pas une façon de faire, une technique, mais une psychologie ou un comportement. Nathalie Dau évoque ainsi « le comportement animal » et « la puberté masculine ». Ces thématiques possèdent une dimension scientifique, notamment par les transformations biologiques engagées par la puberté. Elles ont également une dimension littéraire à travers ses répercussions sur le déroulement des événements décrits par le récit.

Des recherches contextuelles

Comme c'est le cas de la psychologie des personnages que nous venons d'évoquer, le travail préparatoire d'une fiction s'intéresse à toutes sortes de thématiques permettant la mise en place d'un récit cohérent. Certaines recherches s'intéressent plus particulièrement à la construction de l'univers dans lequel celui-ci se déroule, c'est-à-dire le contexte des événements racontés. Il peut s'agir d'établir des recherches historiques, comme c'est le cas de Pierre Bordage qui, dans *L'Enjomineur*, a mis en scène des événements authentiques qui ont

eu lieu pendant la Révolution Française. Il a ainsi dû comprendre la façon dont ils se sont déroulés, qui étaient les personnes impliquées et quelle pouvait être leur psychologie, afin que son histoire, bien que fantasyste, s'imbrique au mieux dans un contexte réaliste. Il peut également s'agir de s'intéresser davantage à une ambiance, à un type de lieu en particulier afin que le récit convainque le lecteur d'adhérer à ce qui lui est présenté. C'est ainsi que Nathalie Dau raconte qu'il lui arrive d'effectuer « une promenade en forêt pour s'imprégner de l'ambiance qui va régner dans certains chapitres », ce qui lui donne de la matière pour ensuite rédiger ses descriptions.

Protocoles de recherches

Ces recherches préparatoires ou parallèles au travail d'écriture ne sont, par ailleurs, pas toutes effectuées de la même façon. Elles sont, en effet, réalisées sur des supports différents : les auteurs évoquent ainsi les livres, les films et internet, en ce qui concerne la recherche purement documentaire. Ils peuvent également être amenés à consulter des spécialistes. Nathalie Dau explique ainsi qu'il lui arrive d'interroger « notamment des docteurs pour ne pas écrire de bêtises quant aux blessures ou maladies subies par les personnages ». Elle demande aussi des conseils à son mari qui pratique plusieurs arts martiaux afin de « visualiser les agressions, [...] trouver les bons gestes que les personnages peuvent pratiquer pour s'en sortir », en précisant qu'il lui arrive de mimer les scènes pour parfaire sa compréhension des attaques.

La recherche d'informations nécessaires au développement de l'histoire peut également être effectuée à partir d'autres ouvrages de fiction. Il s'agit alors pour l'auteur d'y puiser des inspirations sur la thématique ou sur la composition de son œuvre, comme l'explique Fabien Clavel :

Pour *Requiem*, je me souviens avoir [...] revu les Douze travaux d'Hercule [sic] puisque je comptais structurer mon texte autour du nombre 12.

Pour *L'Apprentie de Merlin*, j'ai lu intégralement les trois tomes du *Livre du Graal* en Pléiade, ainsi que les romans arthuriens rassemblés dans *La légende arthurienne* [sic] chez Bouquins. C'est ainsi que j'ai déterminé les créatures que je pouvais insérer dans mon texte [...]. J'ai également listé tous les personnages que j'ai construits à partir des arcanes majeurs du tarot (Ana est le Bateleur, Lancelot est l'Hermitte, Merlin est le Mat, etc.), les quatre tomes se fondant sur les arcanes mineurs. (Voir *Annexes* p.643)

L'auteur s'est donc inspiré d'imaginaires préexistants par le biais d'œuvres devenues des classiques. Celles-ci lui servent ainsi de modèles pour élaborer son récit à partir d'un univers en particulier ou d'une structure précise : la légende du Graal lui sert de matière brute pour

façonner son univers ; *Les Douze Travaux d'Hercule* lui donne une base pour la construction de son récit tout comme les arcanes du tarot qui lui permettent par exemple d'envisager les rôles des personnages et leurs rapports les uns aux autres.

Il s'agit donc pour les auteurs de puiser des connaissances ou des structures dans des sources légitimées soit parce qu'elles transmettent un contenu scientifique – pour les dictionnaires ou les encyclopédies, par exemple – soit parce qu'elles ont déjà largement fait leurs preuves auprès du public et des autorités – comme c'est le cas des références citées par Fabien Clavel. Les recherches préparatoires sont donc un moyen pour les auteurs d'apporter de la légitimité à leur travail en montrant qu'ils ne se contentent pas d'inventer n'importe quoi, mais que la création de leurs univers et le déroulement de leurs récits sont sujets à un travail d'enquête presque scientifique, même lorsqu'ils mettent en scène des personnages qui évoluent dans un monde totalement irréaliste.

Une fois ces recherches effectuées, l'auteur peut s'adonner à la construction de l'univers dans lequel va se dérouler sa diégèse. Or, lorsque celle-ci n'est pas développée dans un contexte réaliste, beaucoup d'éléments doivent être théorisés afin que le récit puisse conserver une certaine forme de logique, nécessaire à la fantasy qui s'oppose par là au merveilleux.

Conception géographique : l'établissement d'une carte

La carte est l'un des archétypes de la fantasy : un grand nombre d'œuvres appartenant à ce genre littéraire sont dotées à leur publication de cartes permettant au lecteur de suivre le cheminement des personnages ou de percevoir l'étendue du monde présenté dans la diégèse. Jean-Benoît Bouron affirme, en effet :

Le genre de l'Heroic Fantasy se décline sur tous les supports (bande dessinée, jeux vidéos [*sic*], jeux de rôles) qui reprennent presque systématiquement l'usage d'une cartographie inspirée par Tolkien : imitation graphique des cartes médiévales, représentation figurative des reliefs et de la végétation, toponymes inventés, absence d'échelle le plus souvent¹.

Les auteurs interrogés justifient la création de cartes comme étant un moyen pour eux de développer plus facilement le parcours de leurs personnages. Ainsi, Nadia Coste écrit à propos de son cycle *Fedeylins* :

La carte a été créée pendant l'année de préparation qui a précédé la rédaction des 4 tomes. Elle était très sommaire au départ, et m'a surtout servi à trouver une logique dans la progression de l'intrigue, essentiellement du tome 2 (je savais quelle ambiance utiliser,

¹ Jean-Benoît BOURON, « Cartographeur l'Imaginaire : Un Exercice géographique », *Comité français de cartographie* [en ligne], n°205, septembre 2010. Consulté le 10 mai 2016. URL : <http://www.lecfc.fr/new/articles/205-article-2.pdf>.

mais je n'avais pas le détail des étapes entre le départ du village et la rencontre de Sperare Sinduh : en posant la carte, chaque moment fort est apparu clairement).

Dans ce cas, la carte est davantage une aide à l'écriture qu'à la lecture. Il n'était d'ailleurs pas prévu qu'elle soit publiée avec le texte puisque l'auteure précise :

Je suis incapable de dessiner, et je n'avais pas prévu que la carte figure dans le roman (elle n'est pas utile pour le tome 1, par exemple). Mon éditeur a pensé qu'elle serait intéressante pour prolonger la lecture, au moins sur le tome 2. J'ai donc dû faire une esquisse assez détaillée pour David Revoy qui en a fait la version magnifique qui apparaît sous le rabat des couvertures.

Ici, la carte correspond bien à la notion de paratexte, c'est-à-dire un élément qui accompagne le texte. Plus précisément, il s'agit dans ce cas d'un péri-texte – un élément interne à l'ouvrage – qui se révèle être à la fois auctorial et éditorial dans la mesure où, si l'auteure l'a établie, c'est l'éditeur qui est à l'origine de sa figuration dans les romans publiés. Or, d'après le témoignage des auteurs, il semble le plus souvent possible de différencier la carte qui sert à l'écriture de récits de celle qui est publiée : la première s'apparente davantage à un schéma personnel, alors que le caractère esthétique de la seconde est essentiel, si bien que des illustrateurs sont souvent chargés de la concevoir, comme c'est le cas de David Revoy. La carte apparaît également comme un moyen de prolonger la lecture, non pas de l'accompagner : elle n'est pas nécessaire au lecteur au cours de l'histoire puisque le récit explique clairement le parcours des personnages, mais elle est un élément de la fiction à part entière, un autre moyen de suivre les aventures des protagonistes.

Pareillement, Nathalie Dau explique :

[...] la carte est venue très vite, et elle m'aide beaucoup à m'y retrouver, à calculer les temps de déplacement en fonction de la distance et du relief. Je l'ai peaufinée, précisée, complétée au fil des ans, j'ai des vues à échelles différentes, et une grande mappemonde que j'ai dessinée moi-même sur une feuille Canson format A3. Lorsque Mathieu Coudray a dû en réaliser une partie pour *La Somme des Rêves* [*sic*], il est parti de mes dessins. J'ai aussi dessiné (très maladroitement) une vision de Cassegrune depuis la rive sud du Gadéluinn.

Comme pour Nadia Coste, on constate que la carte a surtout servi de base à l'écriture du roman. Ses différentes versions préparées par l'auteure sont d'ailleurs plus précises que celle qui est présentée dans l'ouvrage à destination du lecteur.

D'autres auteurs, comme Fabien Clavel, n'ont pas créé de carte pour leurs univers, soit parce que la progression des personnages leur était suffisamment précise pour qu'ils puissent la rédiger, soit parce que l'œuvre n'en avait pas besoin, comme il l'explique :

Pour *Requiem*, je n'avais pas tracé de plan de la ville mais les emplacements étaient clairs dans ma tête. D'ailleurs, quand une stagiaire chez Mnémos a été chargée de dessiner une carte pour la faire figurer au début du roman, le résultat a été exactement ce que j'avais imaginé.

Pour *L'Apprentie*, je me suis refusé à toute carte. Je voulais que, comme le temps, l'espace soit onirique et mouvant, un peu comme dans *La quête onirique de Kadath l'inconnue* [sic] dont j'avais essayé vainement de tracer une carte. Les emplacements sont donc flous même si j'ai tout de même conservé une cohérence de façade afin de ne pas gêner la lecture mais, si on creuse, on devrait voir qu'une carte est impossible à établir, que les distances changent.

On constate cette fois encore le lien établi entre la carte et la logique donnée au récit : si ce dernier est assez clair, la carte peut être facilement établie. Au contraire, un texte merveilleux se déroulant dans un contexte volontairement flou, voire en constant mouvement, ne peut être défini par une carte. Par ailleurs, les propos de Fabien Clavel mettent en avant le fait que la cartographie du récit est d'abord un choix éditorial, dans la mesure où celle qui figure dans *Requiem pour elfe noir* a été établie par « un stagiaire de chez Mnémos ».

Ainsi, faire apparaître une carte dans une œuvre littéraire permet, selon Franco Moretti, de réduire « le texte à quelques-unes de ses données » et de les abstraire « du flux narratif pour construire un nouvel objet *artificiel* [...] »¹. Il s'agit de mettre en exergue certains éléments textuels afin de leur permettre de dégager leur sens de façon différente et ainsi d'insister, en modifiant quelque peu le signifiant, sur le signifié qui doit être transmis au lecteur. Autrement dit, les cartes ont le pouvoir de mettre en avant ce qui n'est pas toujours évident pour ce dernier, voire de figurer ce qui est pour lui invisible. Elles constituent dès lors une modélisation de l'univers narratif qui redisepte ses composantes d'une nouvelle manière afin d'appuyer ce qui est essentiel au récit. En cela, il semble possible d'affirmer que l'important dans les ouvrages de fantasy qui possèdent une carte est avant tout le parcours héroïque, le cheminement qui permet aux protagonistes d'atteindre l'objectif de leur quête.

La présence d'une cartographie plus ou moins précise dans les textes de fantasy rapproche donc ces œuvres des récits de voyage dans la mesure où, dans les deux cas, l'on suit des personnages dans leurs parcours à travers un univers, souvent méconnu du lectorat. La fantasy, comme les récits de voyages, est donc un genre littéraire de l'instabilité, du mouvement, ce qui est figuré par le déplacement des personnages nécessaire à leur quête, prouvant ainsi qu'il faut agir activement pour s'enrichir concrètement ou moralement. Qu'ils soient réalistes ou merveilleux, les récits de voyages témoignent donc d'un besoin de découvertes, d'une volonté d'en savoir plus sur le monde, réel ou imaginaire.

¹ Franco MORETTI, *Graphes, cartes et arbres, Modèles abstraits pour une autre histoire de la littérature*, Paris, Les Prairies ordinaires, 2008, p.88.

Les cartes possèdent donc une véritable dimension romanesque, ce sont des outils au service de la narration qu'elles complètent et soulignent. Mais il est également possible de les considérer comme un médium narratif à proprement parler. En effet, les cartes focalisent l'attention du lecteur sur les lieux qu'elles représentent : elles peuvent ainsi éveiller sa curiosité en faisant apparaître des toponymes qui ne sont pas évoqués dans le récit, ou elles peuvent ne pas faire figurer tous les éléments de l'univers mis en scène dans la diégèse, mais seulement les lieux dignes d'intérêt pour la lecture. Jean-Benoît Bouron précise que la cartographie de fiction « représente souvent un univers fermé, simplifié, modélisé : un seul continent, une seule ville, une seule montagne, une seule région, les toponymes se confondant avec l'objet qu'ils incarnent¹ ».

La carte permet alors au lecteur de suivre plus facilement le cheminement des protagonistes au cours de leurs nombreuses découvertes, lui donnant ainsi la possibilité de comprendre davantage le contexte des événements qui se suivent au cours du récit. Danielle Dubois-Marcoïn écrit, en effet, qu'au XIX^e siècle, « la carte est sensée aider le lecteur à suivre l'itinéraire parcouru par le héros et les éditeurs lui attachent une réelle importance : sur la page de garde figure bien souvent le nombre de cartes, au même titre que le nombre de gravures² ». Or, on constate qu'il en est de même dans les romans de fantasy : la carte y possède une place essentielle en étant souvent située au tout début ou à la toute fin des œuvres, quand elle n'est pas directement incrustée dans leur couverture, ce qui témoigne de son importance majeure pour le genre littéraire. Dès lors, elle entraîne plus facilement le lecteur dans l'immersion fictionnelle que lui propose la fiction en devenant un « déclencheur d'imaginaire », en s'imposant à lui dès l'ouverture de l'ouvrage.

Danielle Dubois-Marcoïn explique également que « la carte installe à la fois un effet de réel et de merveilleux : elle entraîne au voyage, le préfigure ou l'accompagne. [...] Les images aident à croire en ces mondes dont on n'est pas certain qu'ils existent, elles permettent d'avoir foi en ces mondes, [...] »³. Autrement dit, par la déverbalisation du récit de voyage et sa représentation physique, la carte donne un aspect concret au cheminement des protagonistes. Mais lorsqu'elle représente des mondes irréels, des lieux et des toponymes sortis tout droit de l'imagination d'un auteur, c'est l'imaginaire dans son ensemble que la carte concrétise. Comme tout élément merveilleux, la carte des mondes féeriques repose sur une ambivalence, une ambiguïté propre à ce type d'imaginaire. D'une part, elle accentue le

¹ Jean-Benoît BOURON, « Cartographier l'Imaginaire : Un Exercice géographique », *op. cit.*.

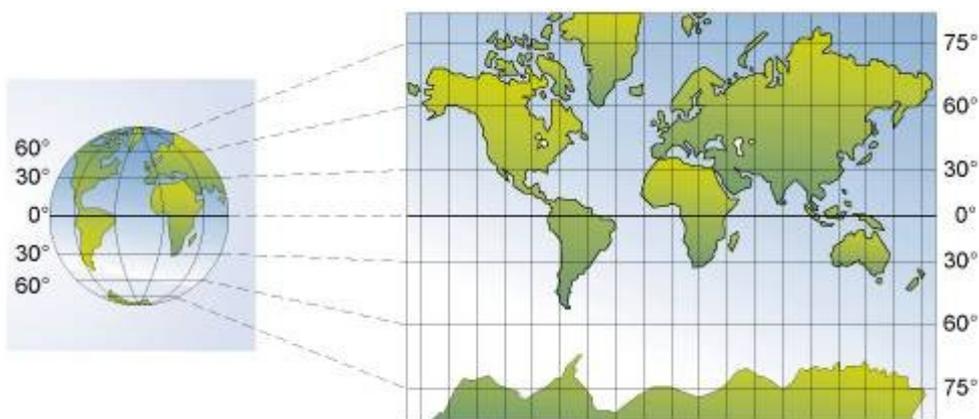
² Danielle DUBOIS-MARCOÏN, « Cartographie des mondes invisibles » [en ligne], 2013. URL : http://blogs.univ-tlse2.fr/enseigner-la-geographie/files/2013/09/Dubois-Marcoïn_La-cartographie-des-mondes-invisibles.pdf.

³ *Idem.*

caractère fantastique de l'œuvre en faisant apparaître des lieux qui n'existent pas réellement ou des trous, des parties du monde inexplorées et inconnues des personnages. D'autre part, elle est rassurante pour le lecteur car elle lui offre la possibilité apparente de se repérer dans l'univers merveilleux et ainsi, d'envisager la possibilité d'un retour en arrière lui permettant de quitter le Merveilleux, de rompre son immersion fictionnelle quand bon lui semble, sans risque de rester coincé à Neverland.

La carte apparaît donc comme un outil permettant de se repérer précisément dans l'espace, dans le but, notamment, de ne pas se perdre. Dans les œuvres, elle est ainsi censée aider le personnage qui la possède à trouver son chemin, tout comme elle aide le lecteur à suivre la progression des protagonistes dans l'espace intradiégétique. En cela, la cartographie servirait à la rationalisation du récit, c'est-à-dire qu'elle confère une forme de justesse, de logique, au cheminement des personnages. Or, si l'on s'intéresse aux techniques de cartographie employées dans le monde réel pour en proposer des représentations, il est possible de constater qu'il s'agit de procédés souvent remis en cause et sujets à de nombreuses problématiques. En effet, la plupart des cartes de la planète Terre sont des planisphères, c'est-à-dire des projections planes, le plus souvent en deux dimensions, d'une sphère qui est, par définition, en trois dimensions. Cette contrainte rend alors difficile la proposition d'une représentation qui respecte fidèlement les angles et les dimensions réels. C'est pourquoi il existe différents types de projection terrestre dont les caractéristiques s'adaptent à celles et ceux qui les utilisent. En voici quelques exemples :

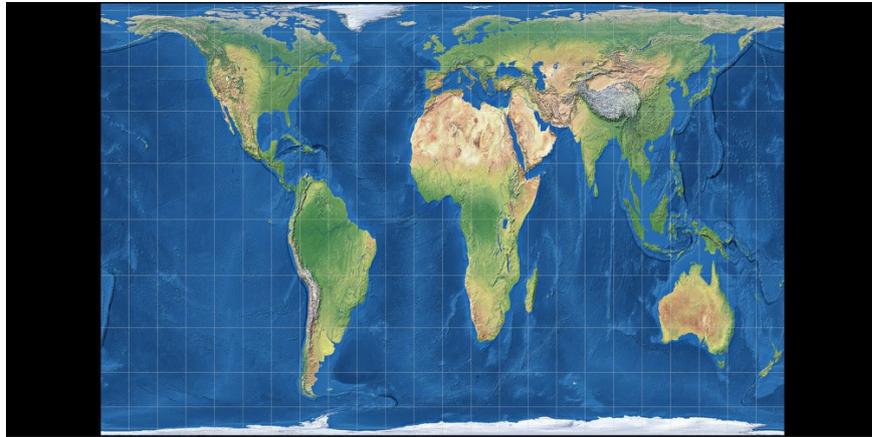
La projection de Mercator est celle qui est utilisée par les navigateurs. Elle conserve les angles mais a le défaut de déformer les distances : l'Europe (9.7 millions de km) y semble, par exemple, plus étendue que l'Amérique du Nord (17.8 millions de km).



Projection terrestre de Mercator¹

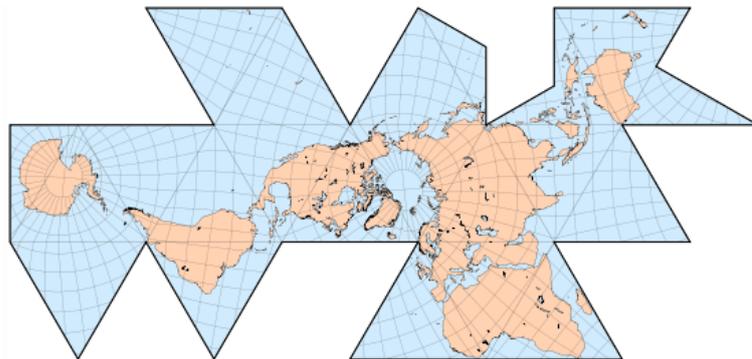
¹ Image tirée du site internet de L'Encyclopédie Larousse, consulté le 03 mai 2016. URL : <http://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/Mercator/69402>.

Au contraire, la projection de Peeters conserve les distances mais déforme les angles : certaines régions telles que l'Europe ou l'Amérique du Nord y sont plus précises que d'autres.



Projection terrestre de Peeters¹

La projection de Fuller conserve quant à elle assez précisément la surface et la forme des territoires terrestres, mais sa complexité peut la rendre difficile à lire pour un public profane :

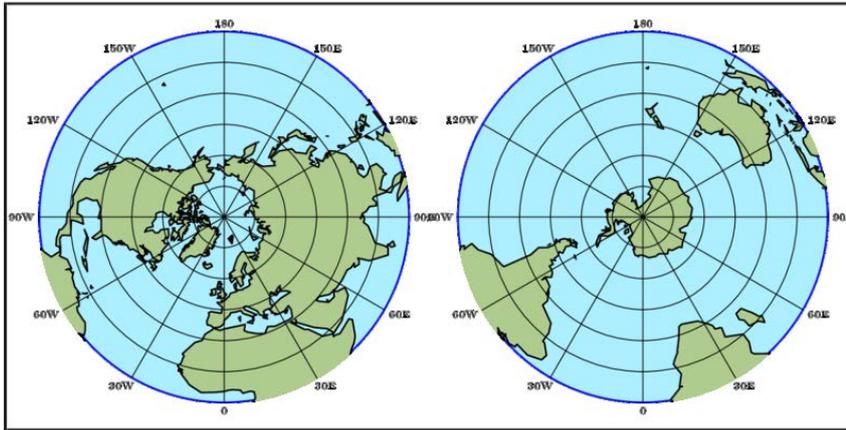


Projection terrestre de Fuller²

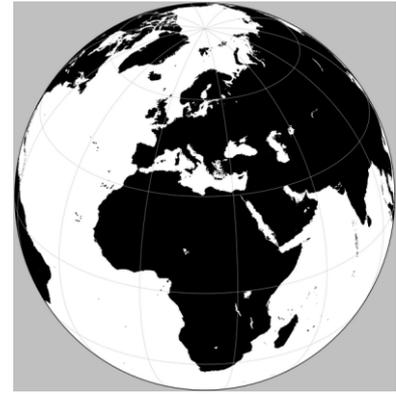
D'autres types de projections ont pour défaut de ne pas permettre une représentation complète de la planète, comme c'est le cas de celles mises en place par Postel (qui propose une image de la Terre à partir d'un pôle) ou orthographique (qui propose une vision de la planète comme si l'observateur se trouvait dans l'espace) :

¹ Image tirée du site internet *Compare Map Projections*, consulté le 03 mai 2016. URL : <http://map-projections.net/compare.php?p1=gall-peters&p2=patterson-cylindrical&sm=1>.

² Image tirée du site internet *Progonos*, « Map Projections », consulté le 03 mai 2016. URL : <http://www.progonos.com/furuti/MapProj/Normal/ProjPoly/projPoly3.html>.



Projection terrestre de Postel¹



Projection terrestre orthographique²

La cartographie apparaît donc comme la projection de la représentation d'un espace à partir d'un point de vue qui n'est pas toujours le même. À chaque fois que ce dernier diffère, la conception de l'espace qui s'en suit est modifiée. La volonté de cartographier les mondes imaginaires peut donc être interprétée comme un moyen pour l'auteur de définir son référentiel, d'établir les limites de son univers, afin que le lecteur et le narrateur puissent s'accorder sur le contexte dans lequel se déroule la fiction. Il ne s'agit pas d'une démarche pseudo-scientifique dans le sens où l'auteur veut témoigner du sérieux de son travail d'écriture en utilisant un procédé de rationalisation, mais pseudo-scientifique dans le sens où il s'agit pour lui d'aider son lecteur à adhérer à son propos en lui offrant un contexte précis et rassurant. L'apparente confrontation entre une démarche habituellement réservée à l'étude du monde réel et son application à un univers merveilleux est alors brisée par la précision somme toute relative avec laquelle elle est véritablement exercée. Ainsi, la carte n'est qu'une représentation parmi d'autres d'un espace donné et en aucun cas elle n'est confondue avec son modèle. Il en est de même des œuvres littéraires et des œuvres d'art en général : elles proposent une façon de voir le monde où l'un de ses composants sans pour autant chercher à remplacer la conception du réel de son public. La cartographie des espaces féeriques dans les ouvrages de fantasy contemporaine apparaît alors comme un moyen de signifier le contexte virtuel apporté par l'œuvre : au même titre qu'un mathématicien a besoin de définir l'ensemble des éléments qu'il va utiliser dans ses calculs afin que ces derniers prennent un sens, les auteurs ont besoin de contextualiser leur récit pour permettre l'adhésion du lecteur.

¹ Image tirée du site internet *Mélusine*, « Projection de Guillaume Postel », consulté le 03 mai 2016. URL : <http://melusine.eu.org/syracuse/mlique/mappemonde/postel/>.

² Image tirée du site internet du Centre Régional de Documentation Pédagogique de l'académie de Toulouse, consulté le 03 mai 2016. URL : <http://www.cndp.fr/crdp-toulouse/spip.php?article22557>.

Cette contextualisation est plus ou moins précise ou de nature différente selon le genre littéraire et le type de l'œuvre : dans un conte merveilleux, l'imprécision du « Il était une fois » suffit à plonger le lecteur dans un monde magique détaché de la réalité, quand les romans de fantasy s'appuient sur des procédés tels que la cartographie pour tisser un lien entre les mondes qu'ils mettent en scène et celui du lectorat.

On remarque toutefois qu'en fantasy les cartes sont plus souvent régionales que mondiales : elles ont donc rarement la forme de planisphères dans la mesure où seules les parties du monde en lien avec le récit sont présentées. Cela justifie notamment le fait que les cartes évoluent parfois dans les différents ouvrages d'une même série. Cependant, la question du référentiel ou de la mise en forme choisie par l'auteur – ou l'illustrateur – témoignent d'une volonté de s'accorder avec le lecteur sur le contexte de la diégèse.

On peut également rapprocher les cartes des romans de fantasy des plateaux de jeux sur lesquels se développe la majeure partie des fictions ludiques. Christian Chelebourg, lorsqu'il définit le dispositif de l'Echiquier, évoque la « confusion délibérée entre l'espace romanesque et un plateau ». Il explique ainsi qu'« [o]n le retrouve chaque fois [que l'aventure] s'impose des règles en vue d'atteindre un objectif¹ ». Christian Chelebourg affirme également que dans certains cas :

La planche de jeu impose alors son analogie avec les cartes qui ouvrent traditionnellement ce type de romans depuis *The Lord of the Rings* de Tolkien. [...] Le dispositif de l'Echiquier permet de comprendre ce qu'il faut entendre par *monde* en matière de fiction : un monde, c'est un ensemble de règles originales, édictées par l'auteur et qu'il s'impose à lui-même pour faire évoluer ses personnages et son intrigue².

En cela, la carte serait un moyen de donner un aspect plus concret à l'histoire présentée dans l'œuvre en lui offrant une échelle de référence, des dimensions, une forme physique, etc. Elle apparaît alors comme un moyen de fixer les règles du jeu consistant à pénétrer dans un nouvel univers par le biais de la fiction. On remarque par ailleurs que ce phénomène s'étend aujourd'hui au-delà des frontières ludiques ou littéraires puisqu'on le retrouve notamment dans le générique de la très célèbre série *Game of Thrones*.

En conclusion, la carte provoque l'imaginaire du lecteur, comme elle a parfois provoqué celui de l'auteur qui s'est appuyé dessus pour mettre en place son récit, tout en lui donnant un aspect de rigueur, un semblant de sérieux dont le défaut a souvent été reproché aux contes de fées traditionnels. Ce qui compte avant tout pour les auteurs, c'est de rester cohérents tout au long des histoires qu'ils racontent, ce qui passe notamment par un respect des codes littéraires

¹ Christian CHELEBOURG, *Les Fictions de jeunesse*, op. cit., p.61.

² *Idem*, p.63-64.

(le flou merveilleux ou la logique fantasyste, par exemple) et par l'établissement d'une cohérence dans la progression des personnages. Mais cette dernière n'est pas seulement garantie par la cartographie romanesque, d'autres éléments permettent ainsi aux auteurs de la respecter au cours de l'écriture.

La préparation de la structure romanesque

J.K. Rowling explique avoir passé plusieurs années à préparer la rédaction d'*Harry Potter* en établissant les limites de la magie de l'univers qu'elle s'apprêtait à mettre en scène : « La chose la plus importante à décider quand vous créez un monde de fantasy est ce que les personnages ne peuvent pas faire¹. » Car si la magie augmente indéfiniment les possibles dans un univers merveilleux, la fantasy impose quant à elle des limites à ses créations qui doivent conserver une certaine logique malgré la présence d'éléments issus du merveilleux tels que des créatures dotées de pouvoirs extraordinaires. C'est ce que confirment également certains propos des différents auteurs interrogés.

En effet, Nadia Coste justifie la précision des détails apportés à son univers par une recherche de crédibilité qui permettrait à son lecteur d'adhérer plus facilement à ce qui lui est raconté :

Je voulais que tout soit crédible. C'est une des raisons pour lesquelles l'univers est aussi détaillé : si je suis juste sur de petits détails que le lecteur connaît, alors il me fera confiance sur la façon de voler, le don d'empathie ou tout ce qui lui paraîtra plus « magique ». (Voir *Annexes* p.655)

Il y a donc une fracture entre l'univers féérique présenté dans la fiction et un univers réaliste. Elle est causée par la présence de magie qui bouleverse les limites des possibles envisageables : dès lors que des personnages peuvent, par exemple, lire dans les pensées des autres, les comportements et les lois s'éloignent nécessairement de ceux qui existent dans le réel. Les détails semblent alors un moyen de réduire la frontière entre ces deux mondes afin de faciliter l'immersion du lecteur au sein de l'univers diégétique.

Toutefois, il apparaît comme nécessaire aux auteurs de marquer une certaine distance entre les univers qu'ils mettent en scène et le réel, dans la mesure où la fantasy est une littérature d'évasion qui cherche à faire voyager ses lecteurs le plus loin possible de leur quotidien. Pour ce faire, ils établissent des règles et des contextes qui signalent au lecteur

¹ « The most important thing to decide when you're creating a fantasy world in what characters CAN'T do. ». Johan K. ROWLING, « Sorld Exclusive Interview with J.K. Rowling », *South West News Service* [en ligne], 8 juillet 2000, consulté le 16 novembre 2015. URL : <http://www.accio-quote.org/articles/2000/0700-swns-alfie.htm>.

l'écart entre leur monde et celui de la diégèse. Nadia Coste explique ainsi son choix de mettre en scène son histoire dans un univers possédant deux lunes : « L'idée était d'emmener le lecteur à la découverte d'une nouvelle culture, d'un nouveau monde pour réfléchir au nôtre. Et je ne pouvais le faire qu'en utilisant la fantasy. » Il s'agit donc de limiter la crédibilité de l'œuvre afin d'éviter toute confusion entre l'univers qui y est décrit et celui auquel appartiennent auteurs et lecteurs.

De même, Fabien Clavel déclare :

Je n'ai pas beaucoup laissé de place à la crédibilité parce que, pour *Requiem* comme pour *L'Apprentie*, nous sommes dans des périodes qui n'existent pas (une parenthèse dans un lointain passé, la fin du monde dans un avenir tout aussi lointain). Les univers présentés ne sont pas faits pour être vraisemblables mais pour être frappants, pittoresques. C'est un peu comme dans les mythes : si on les examine de près, on trouve toujours des aspects incohérents d'un point de vue réaliste. Mais c'est ce que j'aime. Les deux histoires sont de l'ordre du rêve (*Requiem* est tout de même le récit rétrospectif d'un mort, donc un récit impossible ; *L'Apprentie* prend place dans un monde parallèle où les deux Bretagnes sont une). Je suis en fait partisan d'une esthétique baroque de l'apparence, du trompe-l'œil, de l'illusion. Mais je sais que la plupart des lecteurs sont encore engoncés dans deux siècles de réalisme littéraire. Alors je triche. Je donne quelques éléments réalistes (un vocabulaire technique de l'armement médiéval ou des sources d'énergies renouvelables, par exemple) mais c'est de la poudre aux yeux. (Voir *Annexes* p.645)

Le but des détails réalistes est donc bel et bien de faciliter l'adhésion du lecteur pour ensuite le conduire dans un monde d'illusions féeriques. Dès lors, la fantasy apparaît comme un moyen de faire entrer le lectorat contemporain dans le merveilleux en contournant ses réticences liées à une quête de rationalité cartésienne, même lorsqu'il s'agit d'imaginaire. Il est donc nécessaire de rassurer les lecteurs en raccrochant le récit à quelque chose qu'ils connaissent afin qu'ils ne se sentent pas perdus dans un monde totalement étranger à ce qu'ils maîtrisent.

Pour ce faire, la recherche d'informations *scientifiques* à laquelle s'adonnent les auteurs leur permet d'émettre un discours crédible. De même, ils peuvent être amenés à mettre en place une cartographie des mondes dans lesquels se déroulent leurs récits afin que le lecteur puisse en suivre les différentes étapes. Dans cette continuité, les auteurs s'attachent ainsi à décrire des faits vraisemblables, pas tant dans les possibles qu'ils envisagent (puisque la magie les augmente de façon exponentielle), que dans la structure romanesque et l'enchaînement des actions qui y sont décrites.

Sur son blog, Magali Ségura explique ainsi quelle a été sa démarche pour le développement du cycle *Leïlan*. Elle raconte la façon dont elle a rédigé et corrigé ses brouillons sur des carnets de papier avant d'apprendre l'utilisation du synopsis qui lui a permis de concevoir autrement le travail de sa matière première que constituait son premier

jet d'écriture : « J'ai entièrement rédigé *Leïlan* au crayon sur des cahiers avant de passer l'histoire sur ordinateur. Pages de droite pour le texte, page de gauche pour les corrections, les croquis ou les plans¹. »

Magali Ségura explique qu'il lui a fallu plus de temps pour corriger son texte que pour en rédiger la première version dans la mesure où elle a dû travailler la structure de son récit et la cohérence des événements qui y sont racontés. C'est alors qu'il lui a été nécessaire de mettre en place le synopsis de son histoire, qu'elle définit de la manière suivante :



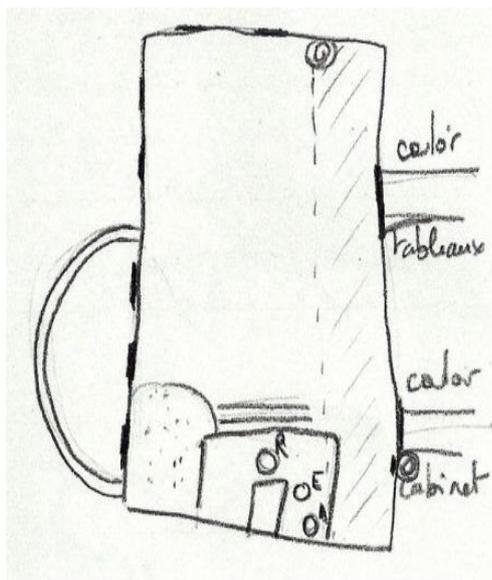
Un synopsis est un résumé de chaque partie ou scène du roman avec tout ce qu'on y apprend et tout ce qui s'y passe d'essentiel à l'histoire. C'est une abomination à faire pour moi. Mais le travail en vaut la chandelle. Parce qu'il est possible de se rendre compte que l'on a dit plus qu'on ne le pensait, ou au contraire que l'on n'a pas dit ce qu'on voulait à cet endroit. On remarque aussi les soucis de linéarité d'un texte, ce qui était le cas de *Leïlan* où dans les premières versions je ne quittais pas Axel d'une semelle, et où aucune scène du château ou d'ailleurs ne venait trancher la ballade jusqu'à Ize. Avec une vue plus générale du texte, on perçoit aussi plus facilement les soucis de rythme (trop de combats dans cette partie, trop de bla-bla dans celle-là) ou l'abandon d'un personnage pendant trop de chapitres. Enfin il est possible de repérer les passages où on peut inclure une scène ou carrément un personnage².

Les brouillons de Magali Ségura

Il s'agit donc de veiller, par ce biais, à la cohérence du récit et à l'harmonie de sa structure afin qu'il soit plaisant à lire pour le lecteur et que celui-ci soit en mesure de facilement suivre le cours des événements qui y sont racontés. Dans le même but, l'auteure a été amenée à plusieurs reprises à schématiser certaines actions qu'elle souhaitait décrire à l'aide de croquis afin que son discours soit le plus cohérent possible :

¹ Magali SÉGURA, « *Leïlan – L'origine* » [en ligne], site internet de Magali SÉGURA, consulté le 16 novembre 2015. URL : <http://www.magali-segura.fr/pages/Leilan-L-origine>.

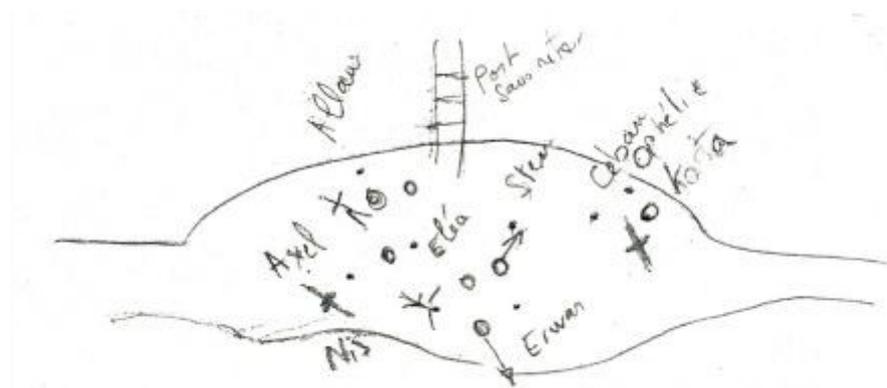
² Magali SÉGURA, « *Leïlan – Le synopsis, arme de construction massive* » [en ligne], site internet de Magali SÉGURA, consulté le 16 novembre 2015. URL : [http://www.magali-segura.fr/pages/Leïlan - Le-synopsis-arme-de-construction-massive](http://www.magali-segura.fr/pages/Leïlan-Le-synopsis-arme-de-construction-massive).



La partie hachurée correspond aux balcons en mezzanine avec les escargots mal fichus à chaque bout pour représenter les escaliers en colimaçon du cabinet et du fond de la salle du trône. Le morceau en pointillé est une faïnéantise de ma part pour dessiner le plus gros de la cour rassemblé lors de l'anniversaire de la Princesse Éline. R pour roi, E pour Éline, A pour Axel¹.

Croquis du mariage de la Princesse Eline dans le tome 1 de Leïlan.

Il s'agit ici de représenter le contexte d'un événement qui est raconté dans le premier *opus* de la série, à savoir l'anniversaire de la Princesse Éline. Le croquis est alors un outil utilisé par l'auteur pour se repérer personnellement dans le déroulement de l'action afin que celle-ci soit décrite le plus justement possible. Cette démarche s'est également avérée très utile pour l'écriture des scènes de bataille. L'auteure a, par exemple, situé chaque personnage qu'elle voulait évoquer afin de n'en oublier aucun et de proposer un enchaînement plausible des péripéties :



Croquis de « La Bataille du Pont sans Retour » pour le tome 2 de Leïlan².

Les auteurs utilisent donc différents outils pour donner à leur texte le plus de cohérence

¹ Magali SÉGURA, « Leïlan – Les croquis du tome 1 » [en ligne], site internet de Magali SÉGURA, consulté le 16 novembre 2015. URL : <http://www.magali-segura.fr/pages/Leïlan-Les-croquis-du-tome-1>.

² Magali SÉGURA, « Leïlan – Les croquis du tome 2 » [en ligne], site internet de Magali SÉGURA, consulté le 16 novembre 2015. URL : <http://www.magali-segura.fr/pages/Leïlan-Les-croquis-du-tome-2>.

possible. Il s'agit alors de travailler la logique du discours, non pas par le caractère rationnel de ce qui est raconté, mais par le déroulement et la continuité des actions. Mais ces documents qui servent de base à l'écriture du scénario ne sont pas à mettre sur le même plan que les éléments paratextuels qui sont publiés avec le récit. Ces derniers ont pour seul destinataire le public de l'œuvre et ils ne sont pas forcément préparés par les auteurs. Comme pour la couverture des ouvrages, les autres supports sur lesquels se décline l'œuvre ou les objets dérivés qui en découlent, ces outils sont souvent soumis à une volonté commerciale qui utilise l'immersion fictionnelle comme une technique de vente efficace. On suppose, en effet, que plus l'immersion fictionnelle est forte, plus les lecteurs adhèrent à ce qui leur est raconté, plus l'œuvre connaît du succès. Ce qui semble, par ailleurs, expliquer celui rencontré par l'œuvre de Tolkien dans la mesure où son important paratexte permet la conception d'un univers des plus riches et des plus cohérents.

Il semble donc que la préparation de la structure romanesque est nécessaire en fantasy dès lors que les œuvres ne sont pas aussi concises que les contes traditionnels : la longueur des récits nécessite une certaine cohérence pour ne pas perdre le lecteur. La conception de l'univers féérique permet alors de créer un effet de réel qui ne nuit pas à la dimension merveilleuse de l'œuvre, mais tend à la renforcer dans la mesure où le lecteur, rassuré par une impression de rationalité, voyagera plus volontiers vers des mondes totalement imaginaires. Ce phénomène repose sur l'ambivalence de la société contemporaine qui développe ces œuvres, à savoir une conception cartésienne du monde à laquelle s'oppose un besoin de magie toujours aussi important.

Les sources : des auteurs en quête de légitimité

Les sources d'inspiration assumées par les auteurs paraissent elles aussi témoigner de leur quête de légitimité dans la mesure où elles attestent de leur volonté de s'inscrire dans une tradition. Ces sources sont de plusieurs types mais se réfèrent surtout à trois époques qui ont marqué chacune à leur façon l'imaginaire littéraire.

Les sources ancestrales, d'abord, qui rassemblent les mythologies, les croyances locales et la littérature épique s'attachent tout particulièrement à la période de l'Antiquité, considérée comme un âge d'or artistique par les auteurs classiques. Ces références positionnent donc les auteurs dans une tradition séculaire née des motifs primitifs de l'imaginaire. Il s'agit aussi d'une littérature qui a souvent servi à légitimer des faits réels – des pouvoirs en place, la grandeur d'un individu ou d'un royaume, etc. – et qui possède une valeur nationaliste ou

régionaliste mettant en avant la grandeur d'une population. Ainsi, la plupart des auteurs interrogés déclarent s'être inspirés des récits mythologiques – notamment grecs ou nordiques – voire d'ouvrages de mythologie comparée en ce qui concerne Nathalie Dau, ce qui témoigne de leur volonté d'inscrire leur œuvre dans une continuité mythique et littéraire (Voir *Annexes* p.658).

Il en est de même pour la littérature chevaleresque qui met en scène des exemples de vertus et qui a participé à la contextualisation des récits de fantasy dans un Moyen Âge idéalisé plutôt qu'historique : elle ne présente pas des faits réels, mais elle représente de façon métaphorique des valeurs à défendre, en s'écartant toutefois de l'aspect moralisateur des textes religieux, ce que font également les contes de fées et les autres formes d'apologues. Il s'agit aussi de l'une des sources de références majeure de la tradition littéraire française sur laquelle repose une grande part de son développement épique et romanesque. Dès lors, lorsque Fabien Clavel affirme s'être inspiré de la version du *Livre du Graal* de la collection de la Pléiade, il semble vouloir mettre en avant la légitimité de son travail et sa conscience de l'importance des sources pour la justifier (Voir *Annexes* p.643).

La littérature merveilleuse et les contes de fées se rattachent quant à eux à une tradition populaire qui a évolué jusqu'aux romans de fantasy et aux jeux de rôles contemporains. Ils appartiennent ainsi à une culture de masse qui se détache de la littérature classique, clivage important dans le patrimoine littéraire français où il a longtemps distingué ce qui appartient au peuple de ce qui est plus noble. Il s'agit, en se référant à cette tradition, de toucher le grand public et de s'inscrire dans le renouvellement de l'imaginaire féerique qui s'est largement installé au cours du XX^e siècle à travers l'avènement de la fantasy et des nouveaux médias. Comme l'explique Alexandre Malagoli (Voir *Annexes* p.670), il est aussi question de jouer avec les stéréotypes littéraires pour renforcer l'impression de légitimité de l'imaginaire merveilleux en donnant au lecteur la sensation d'une constance dans le développement des motifs qu'il met en scène.

Les auteurs cherchent donc à légitimer leurs œuvres tout en mettant en avant leur destinataire populaire. C'est là aussi l'un des témoignages de l'ambivalence du Petit Peuple féerique dans l'imaginaire contemporain : il semble fortement lié à la notion d'intermédiaire, tant par sa nature propre que par celle des œuvres qui le mettent en scène. Ce phénomène reflète probablement l'état de la société qui développe un tel imaginaire, et surtout du public à qui elle le destine, à savoir les jeunes qui sont nés à la frontière entre deux siècles, deux millénaires, période de mutation pour le monde qui ne sait pas trop où il va, des jeunes qui ne savent pas non plus ce qu'ils vont eux-mêmes devenir car ils vivent aussi une période

transitoire dans leur existence.

Pour une interprétation de la représentation du Petit Peuple dans les œuvres

Certaines œuvres féeriques contemporaines situent leurs actions dans un contexte passéiste permettant ainsi d'imaginer quelle a été la vie sur Terre dans un passé plus ou moins lointain, ou encore de proposer une vision du monde tel qu'il aurait pu être si les choses avaient évolué de façon différente. Or, ce procédé se rapproche de certaines démarches scientifiques visant à expliquer le fonctionnement du monde en cherchant à comprendre les causes passées qui l'ont mené à sa condition actuelle.

C'est notamment le cas de l'histoire, ou encore de l'ethnographie qui, en étudiant différents types de sociétés, tentent de comprendre comment les civilisations, et plus généralement l'humanité, évoluent. Nous rejoignons là les propos de François Laplantine pour qui la description ethnographique permet de rassembler des informations afin de percevoir le fonctionnement d'une société à travers la compréhension de la cause de chacun de ses faits. Il explique ainsi que « [d]écrire, c'est recueillir des faits objectifs qui permettent d'expliquer le présent par le passé. La connaissance scientifique est connaissance de ce qui précède. Elle consiste à déterminer une cause nécessairement en amont du phénomène devenu ainsi expliqué¹ ».

Dès lors, il est possible de considérer l'elficologie comme une discipline reposant en partie sur une démarche causale dans la mesure où nombreuses sont les œuvres qui proposent une hypothèse explicative quant à des faits réels ou réalistes. C'est notamment le cas de *Quand les Dieux buvaient* qui explique, par exemple, comment la Terre devient bouleforme après avoir longuement été caractérisée par sa platitude (Dufour, T1, 2001, p.279), ou de *Le Paris des Merveilles* où l'on apprend que la Tour Eiffel aurait été construite par des Gnomes (Pevel, T1, 2003, p.31) et que certains grands personnages de l'Histoire étaient en réalité des êtres féeriques, ce qui justifie ainsi leur génie (*idem*, p.60). Cette hypothèse n'est pas sans rappeler les différentes théories complotistes qui nourrissent aussi bien l'imagination des lecteurs de science-fiction que celle de certains citoyens contemporains. C'est notamment le cas de la théorie des reptiliens selon laquelle une partie de la population serait en réalité composée d'extra-terrestres à moitié humains et à moitié reptiliens cherchant à prendre le contrôle de notre planète. Selon les adeptes de cette théorie, de nombreuses personnalités participeraient à cette conspiration en cachant leurs identités derrière celles d'êtres humains.

¹ François LAPLANTINE, *La Description ethnographique*, op. cit., p.92-93.

Ce serait notamment le cas de Barack Obama ou du Premier Ministre Néozélandais qui, en 2014, « a dû officiellement déclarer qu'il n'était pas un reptile en réponse à une accusation conspirationniste imaginant l'existence d'un complot planétaire¹ ».

En cela, parce qu'il est encore utilisé pour donner des explications métaphysiques au fonctionnement de l'univers, il semble donc possible d'affirmer que l'imaginaire féérique a conservé sa dimension mythique originelle qui lui a toujours permis d'expliquer des faits réels, comme le souligne Mircea Eliade :

[...] le mythe raconte une histoire sacrée ; il relate un événement qui a eu lieu dans le temps primordial, le temps fabuleux des "commencements". Autrement dit, le mythe raconte comment, grâce aux exploits des Êtres Surnaturels, une réalité est venue à l'existence, que ce soit la réalité totale, le Cosmos, ou seulement un fragment : une île, une espèce végétale, un comportement humain, une institution. C'est donc toujours le récit d'une "création" : on rapporte comment quelque chose a été produit, a commencé à *être*. Le mythe ne parle que de ce qui est arrivé *réellement*, de ce qui s'est pleinement manifesté. Les personnages des mythes sont des Êtres Surnaturels. Ils sont connus surtout par ce qu'ils ont fait dans le temps prestigieux des "commencements". Les mythes révèlent donc leur activité créatrice et dévoilent la sacralité (ou simplement la "sur-naturalité") de leurs œuvres. En somme, les mythes décrivent les diverses, et parfois dramatiques, irruptions du sacré (ou du "sur-naturel") dans le Monde. C'est cette irruption du sacré qui *fonde* réellement le Monde et qui le fait tel qu'il est aujourd'hui. Plus encore : c'est à la suite des interventions des Êtres Surnaturels que l'homme est ce qu'il est aujourd'hui, un être mortel, sexué et culturel².

Une autre dimension des sciences ethnologiques est l'anthropologie structurale qui fut notamment théorisée par Claude Lévi-Strauss. Sa démarche peut également s'appliquer à l'étude du Petit Peuple féérique puisqu'elle cherche à percevoir la conception d'une société en tant que structure, c'est-à-dire en tant qu'ensemble cohérent. Or, les œuvres littéraires sont pour la plupart conçues par leurs auteurs en tant que tel dans la mesure où ils n'hésitent pas à développer tout un paratexte afin d'apporter davantage de logique, et donc de cohérence, à l'œuvre finale.

Nombreux sont ceux qui créent des langues, des traditions, des systèmes politiques et hiérarchiques, ainsi que des techniques et des religions propres à un peuple qui n'est représenté de la sorte que dans leur seul corpus. Il s'agit donc, dans le cadre d'une ethnopoétique, de décomposer les structures qui sont à la base de l'une de ces sociétés féériques afin de comprendre, d'une part, la démarche créatrice de l'auteur – reposant à la fois sur une tradition ancestrale et sur une volonté de renouveler la représentation de ces personnages – et, d'autre part, de rendre compte des problématiques soulevées par la présence de ces figures imaginaires dans les œuvres – qui, à travers les choix auctoriaux effectués,

¹ Gérald BRONNER, *La Planète des hommes : Réenchanter le Risque*, Paris, Presses Universitaires de France, 2014, version numérique, « Théodicée et théorie du complot ».

² Mircea ELIADE, *Aspects du mythe*, Paris, Gallimard, 1963, p.16-17.

permettent de remettre en question notre propre civilisation contemporaine.

Cette démarche s'apparente ainsi à l'anthropologie structurale telle que François Laplantine la définit :

[...] l'anthropologie structurale consiste à fixer les sens en des termes analysables, à le décomposer à l'instar de la phonologie, en unités distinctives qui sont moins des unités de signification que de signalisation, à découper, à classer, à mettre en ordre, par exemple, les objets d'un même groupe à l'intérieur d'une pièce, les pièces d'un appartement les unes par rapport aux autres ou encore les immeubles à l'intérieur d'un quartier. [...] Aux impressions de surface de l'observateur, du narrateur ou encore du lecteur, se substituent alors progressivement des structures profondes – en nombre limité – formées à partir de rapports combinatoires de disjonction ou de conjonction¹.

Autrement dit, une fois le travail d'observation préliminaire effectué, il s'agit de classifier les informations répertoriées afin de décomposer la structure de la société, permettant ensuite d'en percevoir le fonctionnement global. Dans le cas de l'étude d'un peuple féerique dans une œuvre littéraire, il est donc nécessaire d'effectuer cette réflexion structurale afin d'aller au-delà de l'interprétation linéaire du texte en déterminant ainsi une herméneutique structurelle. Celle-ci est de l'ordre de la sémiologie dans la mesure où les éléments de la structure sociale différenciés par cette étude apparaissent comme les sèmes de la création romanesque.

C'est ce que confirment les propos de François Laplantine qui poursuit :

L'analyse structurale, que l'on peut aussi qualifier de sémiologique, consiste, comme le dit Roland Barthes, en une « véritable fabrication d'un monde qui ressemble au premier non pour le copier, mais pour le rendre intelligible ». Et Lévi-Strauss écrit quant à lui qu'étudiant les « rapports entre le sensible et l'intelligible », il s'agit de « ramener un type de réalité à un autre ». Ce qui est recherché, c'est « une sorte de super-rationalisme ». Un phénomène social est finalement expliqué alors que tel qu'il se présentait à l'observateur, il était résolument inintelligible².

Les théoriciens de l'ethnologie approuvent donc la nécessité de procéder à une classification des unités significatives décrites lors du travail ethnographique afin de donner un sens à la structure sociale. Cela semble également important lorsqu'il s'agit d'étudier le développement d'un peuple dans une œuvre littéraire, qu'il soit réaliste ou non, car cela permet de dégager le sens de ses représentations au sein d'un même ouvrage, d'une série, ou d'un genre littéraire...

Afin d'effectuer une telle étude, nous avons choisi de nous baser sur le *Manuel d'ethnographie*³ de Marcel Mauss dans la mesure où il propose une démarche classifiant les phénomènes sociaux dès leur observation.

¹ François LAPLANTINE, *La Description ethnographique*, op. cit., p.96.

² *Idem*, p.97.

³ Marcel MAUSS, *Manuel d'ethnographie* [en ligne], op. cit.

Démarche d'une interprétation relationnelle

La neutralité est nécessaire au travail ethnographique. Comme toute démarche scientifique, ce dernier se doit en effet d'être le plus objectif possible en évitant notamment l'ethnocentrisme. Au contraire, l'approche auctoriale propose une vision subjective des mondes et des sociétés qu'elle représente dans la mesure où il s'agit d'interpeller le lecteur à travers une œuvre dans laquelle il s'identifie, afin de lui suggérer une réflexion sur son propre univers.

Ainsi, le contexte littéraire de l'ethnopoétique permet de dégager une herméneutique du travail pseudo-ethnographique effectué à travers la lecture du corpus. S'il s'agit de rester neutre dans l'étude textuelle, il est toutefois possible de proposer une interprétation ethnocentrée des œuvres puisque leurs auteurs les ont généralement rédigées selon leur expérience personnelle pour un lectorat qui appartient à la même société qu'eux. Cela se justifie d'autant plus que, selon François Laplantine, l'ethnographie nécessite de s'imprégner au maximum de la culture étudiée afin d'en percevoir au mieux le sens :

Ainsi, l'ethnographie est-elle d'abord l'expérience physique d'une immersion totale, consistant dans une véritable acculturation à l'envers, où, loin de seulement comprendre une société dans ses manifestations « extérieures », je dois l'intérioriser dans les significations que les individus eux-mêmes attribuent à leurs comportements¹.

Mais, en ce qui concerne le Petit Peuple, il n'est évidemment pas possible de s'imprégner de la culture féerique dans le sens propre du terme. Cela passe donc par la lecture qui, permet une immersion fictionnelle sur plusieurs niveaux (Voir *supra* p.160) donnant ainsi au lecteur la possibilité d'intégrer à travers le troisième niveau d'immersion fictionnelle la dimension herméneutique de l'œuvre. Il s'agit donc d'interpréter le texte du point de vue de la réception – c'est-à-dire en tant que lecteur – mais il est également possible de se focaliser sur la création en évoquant la volonté auctoriale.

Il s'agit ensuite d'établir la relation entre les différents faits relevés lors du travail de type ethnographique afin de percevoir la dimension générale de la représentation du Petit Peuple dans les œuvres du corpus. François Laplantine précise ainsi :

Dans la description ethnographique, c'est sans cesse la question des relations entre les mots et les choses, l'œil qui regarde et la main qui écrit, le sujet et l'objet, l'observateur et l'observé – question déjà présente dans la perception – qui est posée, et on ne saurait faire

¹ François LAPLANTINE, *La Description ethnographique, op. cit.*, p.22.

comme si cette question était une fois pour toute résolue¹.

Dans l'étude littéraire, cette recherche des relations entre les faits peut, par exemple, consister en l'établissement de liens entre le texte et son contexte (historique, social, vie de l'auteur, etc.), ou encore entre l'œuvre et son intertexte. Et si l'auteur ou le public des œuvres peuvent nous éclairer quant à leur relation avec le récit et les personnages qu'il met en scène, il est, en revanche, impossible de donner la parole aux membres du Petit Peuple afin qu'ils puissent nous expliquer le pourquoi de telle ou telle pratique. Toutefois, cela empêche le chercheur d'agir sur la société en dénaturant, par exemple, une action par sa présence ou par ses remarques : l'immersion fictionnelle est, de ce point de vue, un gage d'impartialité lorsqu'elle concerne le lecteur d'une œuvre romanesque non participative (hors des ouvrages du type livre-jeu ou apparentés à *Un Livre dont vous êtes le héros*). Il est néanmoins possible de considérer les textes comme des récits de vie (ou *life stories*) similaires à ceux étudiés après la Première Guerre Mondiale par des sociologues et des anthropologues tels que W.I. Thomas, F. Znaniecki et P. Radin². Comme l'expliquent Jean-Pierre Pourtois et Huguette Desmet, la méthode des récits de vie est née « au sein des sciences anthroposociales, dans les années 20. Dès cette époque, l'Ecole de Chicago, s'inspirant des travaux anthropologiques, considère que les documents biographiques constituent un matériau sociologique de haute qualité³ ». Il s'agit ainsi d' « appréhender le vécu social et les pratiques des personnes et de leur famille dans leur contexte de vie particulier⁴ », c'est-à-dire d'utiliser les récits des vies personnelles des sujets pour en tirer des informations sociologiques et ethnographiques. Dans ce cas, la démarche se restreint à l'étude des faits présentés dans le texte, même si ceux-ci présentent parfois des lacunes sur certaines parties de la structure sociétale.

¹ *Idem*, p.37.

² Marie-Odile GÉRAUD, Olivier LESERVOISIER, Richard POTTIER, *Les Notions clés de l'ethnologie*, op. cit., p.37.

³ Jean-Pierre POURTOIS, Huguette DESMET, *Epistémologie et instrumentation en sciences humaines*, Wavre, Mardaga, 2007, p.139.

⁴ *Idem*, p.140.

CHAPITRE 2 : ÉTUDE DE CAS : ETHNOPOÉTIQUE DU CYCLE *FEDEYLINS* DE NADIA COSTE

Fedeylins est une série de quatre opus publiés entre 2011 et 2012 aux éditions Gründ. Ils racontent l'histoire du peuple Fedeylins, et notamment de Cahyl, le protagoniste que l'on suit tout au long des différents épisodes.

Le choix de développer une étude de cas à partir de cette œuvre a été opéré parce qu'il s'agit d'une série francophone contemporaine qui semble se détacher aussi bien de la tradition des contes de fées que d'une inspiration anglo-saxonne. La série apparaît dès lors comme un véritable renouvellement romanesque qui consiste en la représentation d'un peuple féerique qui possède sa propre histoire et ses propres codes. Nadia Coste déclare en effet :

Je me suis essentiellement inspirée de la structure de « L'assassin royal » de Robin Hobb. Pas vraiment féerique, mais on retrouve les entêtes de chapitre en italique pour donner des informations au lecteur sur l'univers, un récit à la première personne du singulier, et des pensées (ou émotions) distillées au cours du texte en fonction des pouvoirs du personnage (L'Art et le Vif pour Fitz chez Robin Hobb, l'empathie pour Cahyl dans les fedeylins). Sinon, j'ai essayé au contraire de très peu m'imprégner de ce qui avait déjà été fait pour essayer de créer quelque chose d'original. J'ai vu le premier film d'« Arthur et les minimoyes », sorti [*sic*] au cours de la rédaction de mes romans, pour m'assurer qu'il n'y avait pas de ressemblance pouvant gêner la publication des fedeylins (mais la différence d'échelle, les thèmes et, surtout, le lien au réel, permettait de bien dissocier les deux univers : je ne voulais pas de lien aux êtres humains, d'une quelconque façon. Pour éviter que le lecteur n'attende l'arrivée d'humains dans l'histoire, j'ai volontairement placé une seconde lune pour clarifier le fait que l'histoire ne se déroule pas sur Terre et éviter toute confusion). Il n'y a donc pas eu d'influence directe, hormis pour me rassurer sur les différences. (Voir *Annexes* p.649)

Autrement, si elle s'est notamment inspirée des textes de Robin Hobb pour mettre en place la structure formelle de ses romans, l'auteure a cherché à se détacher au maximum d'une tradition féerique orale ou littéraire. Elle n'a pas non plus essayé d'insérer ses personnages dans un univers réaliste ou de les faire entrer en relation avec des êtres humains. Au contraire, elle semble avoir souhaité faire voyager son lectorat par le biais de son œuvre vers un monde totalement imaginaire et inédit.

En outre, développer une œuvre mettant en scène des membres du Petit Peuple féerique n'était initialement pas le projet de l'auteure de la série. Elle explique :

Je voulais travailler sur un peuple d'insectes (peut-être des mouches), mais, plus je faisais des recherches pour construire l'histoire des fedeylins, plus je creusais du côté du destin (je voulais créer un monde où chacun naît avec un destin, sauf le personnage principal, pour prendre le contre-pied du cliché du destin en fantasy où le héros est le seul à avoir un destin formidable au milieu de milliers de personnes qui n'en ont pas). [...] J'avais déjà le thème du destin, et un peuple de petite taille, j'ai donc opté pour un peuple de fées. Mais je ne voulais pas garder le côté espiègle, « mignon », et magique de l'imaginaire collectif : je voulais me pencher sur le côté animal des fées. (Voir *Annexes* p.648)

Pour créer la société des Fedeylins, Nadia Coste est donc partie de l'idée de créatures ailées

animales et c'est leur rapport à la vie – et notamment au destin – qui les a peu à peu transformées en personnages féeriques. Ces derniers s'écartent toutefois de certains stéréotypes que l'on retrouve couramment dans l'imaginaire contemporain, à savoir des êtres malicieux, doués de magie et asexués ou vivant au sein d'une communauté *a priori* unisexuée. Ce sont donc les caractéristiques animales qui différencient avant tout les Fedeylins de personnages féeriques plus traditionnels alors que leurs attributs merveilleux leur permettent de devenir les protagonistes d'une histoire qui ne se déroule pas dans un contexte rationnel.

1. Morphologie sociale

L'étude de la morphologie sociale consiste en l'observation d'une société en tant que « masse humaine et sur son terrain », d'après la théorie de Marcel Mauss¹. Il s'agit donc d'identifier une société et d'en percevoir les limites afin de l'étudier.

Toujours selon Marcel Mauss, une société se définit par un groupement d'individus clairement identifié par des caractéristiques qui lui sont propres, et lui-même subdivisé en un ou plusieurs sous-groupes qui permettent de constituer un ensemble cohérent :

On appelle société un groupe social, généralement nommé par lui-même et par les autres, plus ou moins grand, mais toujours assez grand pour contenir des groupes secondaires dont le minimum est de deux, vivant ordinairement à une place déterminée, ayant une langue, une constitution et souvent une tradition qui lui sont propres².

Autrement dit, une société se détermine par l'identification de caractéristiques communes qui permettent d'établir un regroupement social d'individus. Il s'agit notamment de rassembler des êtres possédant le même habitat ou une même langue et appartenant généralement à une même espèce (ce qui est sous-entendu en ce qui concerne l'ethnologie dans la mesure où elle ne concerne que l'observation de civilisations humaines, tout comme l'étude de sociétés animales est souvent restreinte à une seule catégorie ou à une seule race).

Et si Marcel Mauss souligne la difficulté de délimiter une société simplement à l'aide de ses caractéristiques linguistiques ou de son habitat dans la mesure où ces éléments sont souvent communs à plusieurs sociétés³, il en est de même en ce qui concerne les personnages féeriques mis en scène dans les œuvres de fantasy. En effet, si certains auteurs créent des langues propres à chacun des peuples qu'ils développent ou s'ils évoquent les difficultés que ces derniers ont à se comprendre, la plupart des dialogues sont rédigés dans la langue du

¹ Marcel MAUSS, *Manuel d'ethnographie*, op. cit., p.10.

² *Idem*, p.17.

³ *Ibid.*

lectorat à qui l'œuvre est destinée. Ce phénomène semble cependant sans importance pour ce dernier dont l'intérêt est d'avoir tous les éléments en main afin de suivre au mieux le cours des événements qui lui sont présentés dans l'œuvre. Par ailleurs, cela participe également au caractère merveilleux des textes de fantasy : si certains auteurs justifient la possibilité qu'ont leurs personnages de dialoguer avec toutes sortes de créatures, quelles que soient leurs origines ou l'espèce à laquelle elles appartiennent, grâce à leurs capacités magiques et/ou héroïques qui en font des êtres extraordinaires, d'autres ne s'attardent pas sur ce point, ce qui permet de le considérer comme un élément relevant du caractère irrationnel du récit.

Il semble donc que la façon la plus évidente d'identifier une société est de se fier à son appellation, si elle en possède une. Il peut s'agir du nom qu'elle s'est elle-même donné, ou de la façon dont les individus qui ne lui appartiennent pas l'appellent. En ce qui concerne l'étude des civilisations imaginaires, il s'agit bien entendu du nom par lequel l'auteur et son lectorat l'identifient. Dans le cas des Fedeylins, ce nom est d'autant plus important qu'il est également le titre de la série : il permet alors d'identifier le peuple en question ainsi que l'œuvre qui le met en scène.

Une fois la société clairement définie, il faut en établir la géographie humaine, c'est-à-dire en délimiter les frontières et chercher à comprendre la façon dont son territoire est utilisé. En ce qui concerne le peuple fedeylin, l'auteure a établi des cartes permettant de situer ses terres au sein de l'univers dans lequel elles se trouvent, et d'en comprendre la division selon les caractéristiques propres à chaque lieu.

- **L'habitat Fedeylin**

Ainsi, sur la carte qui est proposée à l'intérieur de la couverture du quatrième tome de la série, nous est présenté l'univers dans lequel se déroule l'histoire de Cahyl. Il s'agit d'un territoire entouré de deux mers : la mer de Glemsel et la Mer Locuste dans laquelle se trouve également l'île du fléau. Et si les Fedeylins ne sont établis que sur une infime partie de cette terre, les indications figurant sur la carte nous permettent d'imaginer que de nombreuses autres civilisations vivent également dans ce monde, comme c'est le cas de ceux qui sont mis en scène dans les romans, tels que les Anophèles et les Gorderives, ainsi que les migrants dont le nom apparaît aussi sur la carte qui identifie leurs territoires.



Carte de l'univers des Fedeylins (Coste, T4, p.3).

On constate que, si la carte et les lieux présentés sur celle-ci témoignent du fait que le récit se déroule dans un univers autre que le monde réel auquel appartient lecteur et auteur, l'indication des points cardinaux offre à la diégèse un contexte rationnel qui se distingue de l'irrationnel propre aux récits merveilleux.

Une autre carte est également dessinée à l'intérieur de la couverture du second opus. Elle représente quant à elle Le Monde, c'est-à-dire la partie de l'univers connue des Fedeylins. Elle permet notamment de repérer les différents lieux de vie de ces derniers et leurs fonctions respectives. Ainsi, le Tertre de guet est l'endroit depuis lequel les sentinelles veillent à ce qu'aucun intrus ne pénètre le territoire. Y apparaissent également les habitations des Fedeylins, les lieux où ils ont établi leurs cultures et l'élevage des lombrics qui leur permettent de se nourrir, et des lieux de cérémonies tels que les souches du mudeylins sur lesquelles les jeunes deviennent adultes. Enfin, la carte recense les territoires des autres espèces avec lesquelles les Fedeylins se partagent le monde : les Gorderives, les Anophèles, les Scrofas, etc.



Carte du Monde fedeylin (Coste, T.2, p.3).

On constate que ces éléments cartographiques ne concernent que les Fedeylins qui résident dans le village de Cahyl ce qui permet de distinguer cette société du peuple Fondateur qui réside sur le Rajmalaya et dont le mode de vie n'est pas identique. Il existe donc deux sociétés fedeylins qui se différencient l'une de l'autre par des mœurs qui divergent malgré leurs origines communes. Nous avons choisi de nous focaliser sur celle à laquelle appartient le protagoniste du récit dans la mesure où son fonctionnement est davantage décrit dans le texte.

D'un point de vue démographique, il n'est pas précisé le nombre exact d'individus constituant cette société. Cependant, la natalité et la mortalité semblent stables et équilibrées, permettant le bon fonctionnement de la communauté. Les femelles se regroupent ainsi par moitié pour pondre des « bulles » tous les cinq ans (autrement dit, chaque femelle procède à une ponte tous les dix ans), celles-ci étant fécondées par les cinq Pères Fondateurs qui sont les seuls reproducteurs du groupe. Un nombre constant de larveylins survit à son éclosion à chaque ponte, permettant alors à la société de toujours avoir un nombre stable de membres (T1, p.248-249). Des registres sont tenus afin d'identifier le géniteur de chaque Fedeylin afin de l'empêcher de féconder ses propres filles (T4, p.372). Mais ce modèle n'est pas le seul à avoir été mis en place chez les Fedeylins puisqu'il n'était pas appliqué avant l'ère des Pères. Toutefois, une épidémie a forcé le peuple à s'y soumettre dans la mesure où les naissances ne

renouvelaient plus la population, les mâles reproducteurs devenant de moins en moins nombreux (T3, p.202). Par ailleurs, ce modèle est aboli dès lors que Cahyl est rentré du Rajmalaya : il a appris là-bas que tous les mâles pouvaient féconder les bulles des femelles et il fait en sorte de rétablir un cycle de reproduction dans lequel tous ceux qui le peuvent sont en mesure de se reproduire.

En ce qui concerne la mortalité, elle est assez importante dès l'éclosion des bulles dans la mesure où la croyance en la prédestinée interdit aux Fedeylins adultes d'aider les petits qui se noient. Nombre d'entre eux finissent donc dans l'estomac des poissons qui vivent près du nénuphar de ponte. Les deux autres principales causes de mortalité qui s'ajoutent à la vieillesse sont les migrateurs – ces oiseaux qui attaquent le village pour se nourrir de ses habitants lorsqu'ils sont sur le chemin de leur flux migratoire : à chaque migration une fois par an, une centaine de Fedeylins disparaît (T1, p.219) – et les maladies hivernales qui permettent d'épurer la population de ses plus faibles représentants. Celles-ci touchent notamment les plus jeunes : un tiers des larveylins n'atteint pas l'âge adulte (T1, p.193).

Le territoire fedeylins s'est, quant à lui, développé au bord de l'eau car il s'agit d'un élément essentiel à la vie et à la reproduction de ce peuple. Il se divise en plusieurs lieux qui permettent à ses habitants de vivre en autarcie en produisant la nourriture dont ils ont besoin. Leurs lieux de vie sont pour la plupart rassemblés dans le village. Les Fedeylins résident ainsi dans des gabdas familiales pour les femelles et leur jeune progéniture, individuelles pour les mâles qui vivent seuls et les femelles qui ne sont pas encore mères (T1, p.253), et communes pour les rassemblements et les périodes hivernales où tout le monde doit s'abriter. Les gabdas familiales ou individuelles ont pour unique fonction d'accueillir les Fedeylins pour leur sommeil, elles sont donc très simplement agencées :

Une grande porte, fermée par un morceau d'écorce brune, menait à l'extérieur. Juste au-dessus, une ouverture circulaire, l'unique fenêtre de notre habitation, me permettait de voir le ciel encore brumeux du matin. A quelques battements de ma couche, en hauteur, se trouvait celle de ma mère. On ne pouvait l'atteindre qu'en volant. Près du sol de la paroi opposée, les deux couches inoccupées de Melyna et Andara dépassaient du mur. (T1p.41)

Les couches des Fedeylins sont le seul élément mobilier indiqué dans cette description en plus des ouvertures sur l'extérieur que représentent la porte et la fenêtre de l'habitation. Cela semble évoquer les caractéristiques du mode de vie des Fedeylins constamment occupés par de multiples activités et une vie de groupe qui ne permettent pas les distractions et les autres occupations à l'écart des lieux de vie commune.

Ainsi, les habitations sont regroupées en grappes dans lesquelles se trouvent des salles

communes qui permettent aux voisins de se rassembler, notamment pour prendre leurs repas :

La pièce immense aurait pu contenir au moins quatre gabdas. Au centre, un large conduit évasé surplombait le foyer circulaire pavé de pierres pour évacuer les fumées. Une trentaine de fedeylins se répartissaient dans la salle : certains déjeunaient, assis aux tables en bois massif ; d'autres patientaient près de la cheminée où un récolteur s'affairait à la distribution de nourriture ; d'autres enfin voletaient vers une immense fenêtre qui surplombait une porte tout aussi grande, uniques sorties directes vers l'extérieur. (T1, p.42)

Si ces salles communes contiennent cette fois-ci de quoi permettre aux Fedeylins de s'asseoir, de se réchauffer et de se nourrir, elles possèdent également un agencement minimaliste témoignant de la simplicité de vie de ce peuple. Son harmonie provient, semble-t-il, de cette répartition des habitations en grappes qui rassemblent des individus hétérogènes, comme le souligne le narrateur : « On ne cloisonnait pas les habitations par groupes d'âges, ni même par caste, au contraire. La mixité des lieux de vie constituait l'un des piliers de l'harmonie de notre société. » (T1, p.353).

Deux autres lieux de vie sont essentiels pour la communauté : il s'agit de la Gabda-Mar et de la Gabda-Kor, respectivement les demeures allouées aux Mères, c'est-à-dire à un groupe de femelles qui dispensent notamment des enseignements aux jeunes Fedeylins, et aux Pères Fondateurs. Cahyl a ainsi l'occasion de se rendre dans la première au cours de son apprentissage :

Mes cours se déroulaient à présent à la Gabda-Mar, l'immense maison des mères, un lieu unique, chaleureux et empreint de la mémoire de femelles par-delà les ères. Trois niveaux circulaires la composaient. Le premier ressemblait à la salle commune d'une grappe démesurée. Au centre, un foyer restait allumé en permanence et sa chaleur montait réchauffer les étages qui formaient une large couronne autour du feu. Accroché à l'un des murs, un gigantesque sablier fait de membranes durcies permettait d'évaluer le passage du temps sans sortir pour suivre la course du Dor. (T1, p.117)

Ce bâtiment symbolise donc l'importance du rôle des génitrices au sein de cette société dirigée par des mâles. Ainsi, les Mères ont un rôle lié à la mémoire de leur peuple et au temps qui passe : en donnant naissance, elles veillent à la continuité de leur espèce et par leurs enseignements, elles permettent à la société d'évoluer en n'oubliant pas ce qu'elle est. L'atmosphère du lieu rappelle quant à elle la chaleur maternelle à laquelle n'ont pas droit les Fedeylins avant leur naissance dans la mesure où, se formant dans des bulles, leur premier contact avec leur mère se fait au moment de leur éclosion, contrairement à leurs géniteurs dont ils entendent les voix tout au long de leurs premiers apprentissages qui leur sont transmis à l'intérieur des bulles.

De nombreuses croyances évoquent l'idée selon laquelle la Terre aurait été initialement

dirigée par le matriarcat avant d'évoluer vers un système sociétal majoritairement patriarcal. Si tout le monde ne s'accorde pas sur cette théorie, elle met toutefois en avant les fonctions maternelles et primitives de la Nature quand la révolution sociale qui a permis la mise en place de notre société relèverait davantage de fonctions paternelles et masculines. Ainsi, Simone de Beauvoir déclare :

L'homme plonge ses racines dans la Nature ; il a été engendré comme les animaux et les plantes ; il sait bien qu'il n'existe qu'en tant qu'il vit. Mais depuis l'avènement du patriarcat, la Vie a revêtu à ses yeux un double aspect : elle est conscience, volonté, transcendance, elle est esprit ; et elle est matière, passivité, immanence, elle est chair¹.

L'humanité aurait donc deux facettes : une première *naturelle*, originelle et spirituelle, une seconde, matérielle et égocentrée. On retrouve cette idée dans *Fedeylins* où tout ce qui relève de la vie au sens propre du terme est lié à la féminité : la déesse Savironah, la rivière, les habitations et leur réconfort, etc. Au contraire, les éléments qui régissent la vie en société de Cahyl et les siens sont sous l'autorité patriarcale des cinq Pères Fondateurs. Mais ici, le fait que les larveylins n'aient pu tisser aucun lien avec leurs mères avant leur naissance alors qu'ils ont pu entendre les voix de leurs pères tout au long de leur formation dans les bulles marque l'ampleur du patriarcat dans cette société *a priori* utopiste. Les Fedeylins semblent alors porter plus d'intérêt au lien social qui les unit et les définit en tant que société qu'à celui qui les lie à leur mère Nature, à leur nature première. Et c'est au cours de sa quête que Cahyl tente d'infléchir ce phénomène en essayant de rappeler aux siens leurs véritables origines. Pour ce faire, il doit suivre les traces de la déesse Savironah, ce qui correspond à un schéma traditionnel de retour aux sources à travers la féminité. Simone de Beauvoir écrit ainsi que « [q]and les hommes éprouvent le besoin de se replonger au sein de la vie végétale et animale [...] ils font appel à la femme² ».

Les Pères, qui sont les seuls reproducteurs de cette société, constituent donc les figures d'autorité supérieures. Ils apparaissent comme des demi-dieux adorés et respectés de manière unanime. Ils résident quant à eux dans la Gabda-Kor à laquelle les autres Fedeylins n'accèdent qu'une fois par an, lors de la fête des Procréateurs (T2, p.357-358). Cette habitation se divise en plusieurs parties : une gabda individuelle pour chacun des cinq Pères, des salles d'études, une salle du conseil et une salle commune dans laquelle ils se réunissent pour manger (T3, p.40). Il s'agit d'un lieu de vie similaire à tous ceux évoqués précédemment, à cela près qu'il n'est pas accessible à tous et ne rassemble pas un groupe

¹ Simone DE BEAUVOIR, *Le Deuxième Sexe* (1949), Paris, Gallimard, 1976, p.243.

² *Idem*, p.255.

hétérogène d'individus. En cela, les Pères sont séparés du reste de la population, ce qui témoigne de leur importance particulière qui ne permet pas de les confondre avec le reste du peuple.

Ainsi, le territoire fedeylin se construit selon des considérations pratiques (lieux où se trouvent l'eau et la nourriture, par exemple) et des intérêts moraux et religieux. Marcel Mauss évoque justement ce lien dans son manuel d'ethnographie : « Dans tout ceci, les relations entre les phénomènes les plus matériels et les phénomènes les plus spirituels interviennent à chaque instant [...] ¹. » Il insiste d'ailleurs sur l'importance de s'intéresser conjointement à ces deux aspects sociaux lors d'une étude ethnographique : « On ne sait jamais où aboutit un phénomène social : une société pliera bagage et s'en ira tout entière parce qu'elle a entendu parler d'un monde meilleur. Donc, ne jamais oublier le moral en étudiant les phénomènes matériels et vice-versa ². » Or, le phénomène dont il parle et qui consiste au déplacement d'un peuple à la recherche d'un monde meilleur est un motif récurrent dans les œuvres de fantasy.

Dans *Fedeylins*, on le retrouve d'ailleurs sous plusieurs aspects. D'abord, la séparation du peuple fedeylin en deux sociétés distinctes aborde doublement cette thématique : d'une part, la population fedeylin est divisée par le choix de certains de ses membres de quitter le Rajmalaya où demeurent les souvenirs de leur mère (Savironah) dont ils sont originaires pour partir vivre sur les bords du Monde, auprès de leur géniteur (Tarany). Ce schéma correspond à l'idée développée précédemment concernant l'évolution de la société d'abord basée sur des concepts féminins, peu à peu remplacés par des idées majoritairement masculines. Dans ce nouvel habitat, les Fedeylins trouvent de quoi prospérer et fondent alors une société indépendante de la première. Les deux communautés parallèles se sont donc construites en honorant chacune une divinité différente qui explique le choix de leurs lieux de vie. D'autre part, des messagers sont à deux reprises contraints de retourner sur les terres de leurs origines afin de permettre à leur peuple de survivre. Lorsque c'est au tour de Cahyl de se rendre sur les terres du peuple fondateur, il déchiffre en chemin un message laissé par ses prédécesseurs :

Puissent les dieux nous guider jusqu'aux sauveurs.
Que leur miséricorde offre aux fedeylins des rives du Monde les moyens de survivre
aux ravages de l'épidémie.
Si nous échouons, que ceux qui le peuvent transmettent notre message : par-delà le
désert, au pied du Saule, vivaient les fedeylins, descendants de Tarany et de Savironah,
victimes des anophèles.
Si notre peuple ne peut être sauvé, qu'il soit au moins vengé. (T4, p.154)

Ces paroles qui résonnent comme une prière pour la survie de leur peuple illustrent le lien très

¹ Marcel MAUSS, *Manuel d'ethnographie*, op. cit., p.21.

² *Ibid.*

fort entre la quête spirituelle, initiatique et physique engagée par ces messagers. En effet, comme Cahyl, ils ont quitté leur village pour trouver un moyen de sauver les leurs après qu'une épidémie a causé la perte d'une majeure partie de la population. N'étant d'abord que les simples émissaires de leur civilisation, ils ont permis la survie de cette dernière en devenant les sauveurs : leur parcours a modifié leur aspect physique en leur permettant de devenir des reproducteurs, mais il a également augmenté leurs pouvoirs empathiques. Il a, enfin, transformé leur conception du monde, le tout en leur conférant une nouvelle identité, symbole de leur nouveau rôle au sein de la société.

Mais la cause de ces bouleversements provient d'un autre peuple : celui des Anophèles qui ont contaminé les Fedeylins par le poison qui a failli causer leur perte. Ainsi, les femelles moustiques ayant piqué un animal galeux ont été contraintes par une prophétie de transférer la substance nocive aux Fedeylins qui, depuis, considèrent le dieu Dastôt et son peuple comme leurs ennemis héréditaires. A travers ce motif de l'extinction des espèces, *Fedeylins* révèle une dimension écofictionnelle certaine. C'est l'erreur commise par une autre société qui cause la disparition des Fedeylins. Il s'agit donc, non pas de critiquer l'expansion d'une population ou son développement industriel à outrance, mais de fédérer les membres de la communauté face à un même problème. « Imaginer la fin consiste d'abord à envisager un phénomène ontologiquement inadmissible, son propre effacement du réel¹ », écrit Jean-François Chassay. C'est l'instinct de survie qui dirige alors les comportements individuels et sociétaux. On le voit clairement dans *Fedeylins* à travers l'exemple des trois peuples principaux qui y sont décrits : les Anophèles contaminent les Fedeylins, ces derniers envoient des messagers à la recherche d'une solution et les Gorderives cherchent une mare plus grande. La survie est d'ailleurs explicitement assimilée à l'instinct de reproduction puisque les femelles Anophèles doivent piquer pour pondre leurs œufs, la capacité de reproduction des mâles Fedeylins est considérablement amoindrie et la disparition des mâles Gorderives au cours de leur quête permet de réguler le nombre de reproducteurs. Par ailleurs, ces trois solutions envisagées posent des questions éthiques. Les Anophèles n'ont ainsi pas pensé aux risques pour les Fedeylins avant de les piquer : ils ont agi de façon purement égoïste, même s'ils ne les ont pas volontairement contaminés. Les Gorderives décident quant à eux de devancer les risques liés à la surpopulation en cherchant à la réguler, même si cela met directement en danger certains des leurs. Enfin, les Fedeylins fondent la résolution de leurs problèmes sur une volonté de vengeance et l'établissement de nombreux mensonges. Mais les trois protagonistes, Cahyl, Sperare et Glark, deviennent alors, à travers leurs aventures communes, les garants de l'aspect

¹ Jean-François CHASSAY, *Dérives de la fin : Sciences, corps et villes*, Montréal, Le Quartanier, 2008, p.9.

éthique de leurs sociétés respectives en rachetant leurs fautes : Sperare se sacrifie pour Cahyl, celui-ci revient sur la volonté de vengeance de son peuple et efface petit à petit les mensonges qui ont été établis par les Pères, et Glark trouve la grande mare tant espérée par les siens. Cette conclusion positive, qui est aussi marquée par l'établissement d'une paix durable entre les trois communautés, illustre ainsi l'importance de la dimension éthique dans une gestion idéale des sociétés.

Or, cette dernière semble avoir initialement été compromise par la trop grande importance donnée par ces trois populations à leurs croyances religieuses. En effet, on a par exemple évoqué le fait que la contamination des Fedeylins par les Anophèles avait été dictée par une prophétie. Le prophète Priscus Solemnis aurait effectivement déclaré :

Leur trompe gorgée de pourpre, prêtes à enfanter,
Les femelles seront prises d'un mal inexpliqué,
Un seul moyen pourra à jamais les sauver :
Un autre peuple ailé devra être piqué. (T3, p.349)

La prophétie est également un motif récurrent des œuvres de fantasy, et notamment en fantasy héroïque et féerique : les héros sont généralement des personnages promis à une destinée hors du commun et les personnages féeriques sont directement liés au destin qui leur a donné leur nom. La prophétie illustre, dans ces œuvres, l'importance du spirituel dans l'existence des personnages car qu'ils soient réellement prédestinés ou non à ce qui leur arrive, ces paroles influencent toujours leurs agissements, révélant ainsi le paradoxe prophétique qui s'interroge sur cette relation : la prophétie est-elle divinatoire ou auto-réaliste ? Ce questionnement concerne autant les croyances intradiégétiques que celles du monde réel, comme l'illustre cet extrait d'un traité du XIX^e siècle portant sur les mythologies scandinaves :

La Divination diffèrait de la Vision prophétique ou de la Prophétie, en ce qu'elle n'était pas, comme celle-ci, la vue immédiate de la Destinée révélée, soit par inspiration divine, soit par intuition contemplative, mais qu'elle était seulement l'art de prédire par *conjecture* ou induction, à la vue de certains indices physiques, qui passaient pour des signes *précurseurs* ou *concomitants* de l'événement, et qui, ou bien s'offrait d'eux-mêmes, ou bien étaient provoqués par des paroles ou des opérations *magiques*. Malgré cette distinction, la Vision prophétique et la Divination se confondaient souvent dans la pratique, et elles étaient exercées communément, l'une et l'autre, ensemble. [...] De même que la Prophétie s'était confondue avec la Divination, la Divination ne tarda pas à se confondre à son tour avec la *Magie*. La *Divination* diffèrait de la *Magie* en ce qu'elle se contentait de deviner la destinée telle que les Dieux l'avaient décrétée, sans avoir, comme celle-ci, la prétention de déterminer ou de modifier, à volonté, le destin, les événements et les choses, en produisant, par des moyens supposés naturels, et indiqués par la Science occulte, les causes qui passaient pour amener nécessairement, inévitablement et, contrairement même à la volonté des dieux, les effets qu'on désirait obtenir. *Les Femmes de Vision* étaient aussi

des Magiciennes [...] elles étaient aussi en leur état, par leur science magique, [capables] de déterminer elles-mêmes, cette destinée, selon leur fantaisie [...]¹.

La divination, la prophétie et la magie sont donc trois notions qui tendent à se confondre dans les croyances populaires dans la mesure où les prédictions semblent influencer le cours du destin, influence qui peut être perçue comme une forme de magie.

Dans la série *Fedeylins*, cette question est d'autant plus importante qu'elle est envisagée à contre-pied des motifs récurrents en littérature. En effet, bien qu'étant le héros de ce récit, Cahyl est le seul qui ne semble pas avoir de destin prédéfini comme en témoigne son absence de marque de naissance qui ne permet pas de l'inclure dans une caste. Et c'est justement cette particularité qui permet au protagoniste de parvenir au bout de sa quête héroïque. Son parcours, comme celui des autres messagers qui se sont rendus au Rajmalaya avant lui, apparaît donc comme le fruit d'une suite de causes-à-effets issue d'une prophétie anophèle. D'ailleurs, il s'avère que Sperare qui accompagne Cahyl tout au long de son parcours pour rejoindre le peuple fondateur est également concernée par l'une des prophéties de son peuple qui l'a amenée à venir en aide à son ami. Sans elle, Cahyl aurait pu mourir à plusieurs reprises, elle semble ainsi racheter la faute commise par son peuple et c'est son sacrifice qui donne la possibilité au Fedeylin qui l'accompagne d'atteindre le bout de sa quête. La prophétie la concernant déclare ainsi :

Le règne des Sinduh sera un jour brisé.
Ce jour verra éclore une femelle première née.
Aucun doute possible, en toute légalité,
Son appétit sévère fera d'elle l'héritier. (T4, p.258)

C'est donc grâce à ces paroles que Sperare a été bannie par son père, ce qui lui a permis de rencontrer Cahyl lorsque Glark et lui ont aussi dû quitter leurs propres peuples en raison de leurs différences vis-à-vis de ces derniers. S'illustre alors la morale fedeylin précédemment évoquée et selon laquelle l'hétérogénéité des membres d'un groupe est à la base de son harmonie. Cette idée va à l'encontre de toutes les thèses raciales qui prônent l'homogénéité au sein d'une société. Il s'agit pourtant d'un motif récurrent en fantasy : dans *The Lord of the Rings*, elle est également illustrée, notamment au travers de la Communauté de l'Anneau qui rassemble des personnages hétéroclites autour d'une même quête. En cela, les fictions fantasystes semblent vouloir défendre la morale selon laquelle l'unité de personnages différents les rend plus forts face à l'adversité. Cette morale est, par ailleurs, renforcée par

¹ SNORRI Fils de STURLA, *La Fascination de Gulfi (Gylfa Ginning), Traité de Mythologie scandinave*, traduit par Frédéric Guillaume BERGMANN, Strasbourg et Paris, Treutel et Wurtz, Paris et Genève, J. Cherbuliez, 1861, p.231.

l'expansion des jeux de rôles dans lesquels, selon Olivier Caïra, il peut être conseillé de mettre en place des groupes de personnages équilibrés en prévision des affrontements¹.

Le parcours commun de Cahyl et Sperare à travers le désert et jusqu'au Rajmalaya s'apparente d'ailleurs à un parcours de type catabatique. En effet, les deux amis tentent d'échapper à la mort tout au long de leurs aventures au terme desquelles ils doivent traverser une grotte. Celle-ci est protégée par un gardien et Cahyl se rend jusqu'à lui en déroulant son fil d'araneé – d'Ariane – qui permet à Sperare de le retrouver et de l'aider à affronter le cerbère de ces lieux. Nous avons, par ailleurs, déjà évoqué le caractère initiatique de cette descente aux Enfers (Voir *supra* p.237), tout comme le lien entre le motif du fil qui guide les personnages des œuvres féeriques vers leur destinée. Ce parcours ayant, enfin, conduit à la mort des deux personnages – une mort physique pour Sperare et spirituelle pour Cahyl –, elle permet au protagoniste de renaître sous une nouvelle identité : celle de Shadvir, sauveur de son peuple. Celui-ci procède alors à un rite funéraire pour faire ses adieux à ces deux éléments de son passé :

Je dépose ma tresse funéraire sur l'eau. Elle se teinte de noir.

Je la fixe et murmure à l'obscurité :

« Je ne t'oublierai jamais, Sperare. »

Mes doigts caressent la surface de l'eau. La tristesse monte en moi. Sperare m'a tant appris sur moi-même et, sans le savoir, sur l'amour ardent. J'aurais aimé rester avec elle pour comprendre, mais je serais encore Cahyl.

Je soupire.

« Je ne suis plus Cahyl, me dis-je, je suis Shadvir. Cahyl demeurera pour toujours auprès de Sperare. »

Cette idée me réconforte. Une partie de moi est morte avec elle. Ma mère et ma petite sœur veilleront sur le repos de nos deux âmes réunies au Rajmalaya. (T4, p.378)

Autrement dit, si Cahyl appartient à un peuple féerique, c'est ici Sperare qui a joué le rôle de guide spirituel et psychopompe, permettant au protagoniste de réaliser sa destinée. Cela n'est pas sans rappeler le Jiminy Cricket développé en 1940 dans *Pinocchio*, dessin animé de *Walt Disney* : comme lui, Sperare apparaît comme la conscience du jeune personnage, représentée sous les traits d'un insecte ailé de petite taille. L'auteure déclare d'ailleurs qu'elle « aimai[t] l'image de l'ami qui se pose sur l'épaule de l'autre pour l'accompagner » (Voir *Annexes* p.649), témoignant ainsi de l'importance du groupe et du soutien amical nécessaires à la réussite de la quête héroïque.

Enfin, Cahyl n'a pas seulement développé une amitié singulière avec Sperare, il a également créé des liens très forts avec Glark, un membre de l'espèce Gorderive avec laquelle les Fedeylins se partagent le Monde dans une paix plus ou moins stabilisée. C'est d'ailleurs

¹ Olivier CAÏRA, *Jeux de rôles, Les Forges de la fiction*, Paris, CNRS Editions, 2007, p.32.

grâce au batracien que le protagoniste a pu survivre à son éclosion puisque celui-ci l'a empêché de se noyer au sortir de sa bulle. Dès lors, une amitié très forte a uni les deux personnages qui se sont par la suite enfuis ensemble lorsqu'ils ont été, chacun à leur tour, bannis de leurs villages respectifs. Lorsqu'ils y sont rentrés, ils ont alors permis à leurs deux peuples de renforcer leurs accords de paix et y ont ainsi été élevés au rang de héros.

Or, il se trouve que les Gorderives sont à la recherche de la bonne grande mare qui leur permettra de faire prospérer leur population qui devient trop nombreuse sur les rives du Monde, menaçant ainsi l'harmonie de leur société. Toutefois, cette mare sacrée semble pendant longtemps n'être qu'une légende conduisant ceux qui la cherchent à une mort certaine, comme l'explique Glark à Cahyl :

« On est nombreux. Manque de place, me dit Glark. La Reine et les généraux ont pris cette décision il y a longtemps. Et ceux qui trouveront la bonne grande mare seront des héros. Tout le monde croit que c'est un cadeau d'être choisi, que les femelles seront fières. Ils ne se souviennent pas. Ils ne réfléchissent pas. »

Il soupira.

« Personne ne revient jamais. La bonne grande mare est loin. Ou peut-être elle existe pas. Sais pas. » (T1, p.79-80)

Là aussi, il semble que cette quête d'un autre lieu de vie permettant d'assurer l'avenir de la société soit liée à une quête initiatique visant à faire revenir un héros d'entre les morts, dans la mesure où l'expédition équivaut ici à une mort symbolique. C'est ainsi que Glark, accompagné de Cahyl, a pu trouver la bonne grande mare en échappant à la mort à laquelle il était promis et en permettant aux siens de prospérer.

Par ailleurs, le manque de place pour accueillir l'ensemble de la population gorderive soulevé par Glark illustre la nécessité pour chaque société de se procurer un espace vital suffisamment important pour permettre à la communauté tout entière de vivre dans de bonnes conditions. La problématique des Gorderives révèle ainsi une forme d'angoisse malthusienne face au manque de place qui les pousse à trouver un moyen d'étendre leur territoire. Selon la théorie de Malthus, la population a, dans un tel cas, deux solutions pour pallier son expansion trop importante : elle peut soit s'imposer un « obstacle préventif », à savoir un contrôle de la croissance démographique en définissant des limites au mariage – comme c'est le cas de la politique de l'enfant unique en Chine –, soit elle s'applique un « obstacle destructif » qui consiste à laisser la population s'accroître et se réguler d'elle-même à travers une hausse de la mortalité engendrée par une pauvreté croissante¹. Dans le cas des Gorderives, s'il s'agit officiellement de trouver une solution alternative à la surpopulation en cherchant à augmenter

¹ Thomas MALTHUS, *An Essay on the Principle of Population* (1798), cité dans James Z. LEE, Wang FENG, *La Population chinoise : Mythes et réalités*, Montréal, Presses Universitaires, 2006, p.474.

le territoire de la communauté. Toutefois, le premier résultat de cette quête d'une nouvelle mare s'approche davantage de la théorie malthusienne de l'obstacle destructif dans la mesure où elle permet de réguler le nombre d'habitants en en éliminant une partie sous prétexte de leur faire chercher un nouveau lieu de vie.

En résumé, il semblerait que l'habitat des populations mises en scène dans la série *Fedeylins* soit à la fois soumis à des considérations pratiques et spirituelles, visant toutes à l'optimisation des conditions de vie des différents peuples dont les destins paraissent également fortement liés les uns aux autres. Ainsi, l'univers dans lequel évoluent les Fedeylins représente un ensemble cohérent au sein duquel les sociétés doivent apprendre à vivre en harmonie les unes avec les autres en fonction des ressources et des problématiques territoriales propres à chaque lieu et à chaque espèce. Le peuple de Cahyl n'apparaît dès lors que comme une partie de ce tout homogène malgré ses éléments hétéroclites.

- **Le profil sociétal fedeylin**

Une nature sociale hybride

Si nous avons déjà évoqué la nature hybride du Petit Peuple féérique dont les caractéristiques les rapprochent tantôt du monde animal, tantôt des règnes végétal et minéral, et tantôt de l'humanité, il semble important d'observer l'impact de cette hybridité dans la construction sociétale des Fedeylins.

Ainsi, nous avons vu que, lorsque Nadia Coste a commencé à développer son histoire, il était question de mettre en scène des personnages de nature animale s'apparentant à des mouches. Les Fedeylins sont donc nés dans l'esprit de leur auteure du règne animal pour ensuite évoluer vers l'apparence de créatures humanoïdes, mais dotées d'ailes à l'âge adulte (T1, p.12). Ils apparaissent donc semblables à des chenilles devenant des papillons.

Pareillement, il est raconté au cours du récit que les Fedeylins sont nés de l'union entre une libellule, Savironah, et un poisson blanc, Tarany, prouvant ainsi l'hybridité originelle de ces êtres (T4, p.300-301). En effet, ils sont issus du mélange des éléments (l'eau et l'air, notamment, mais ils vivent sur terre et le rituel qui a permis la renaissance de Cahyl nécessitait la confusion des quatre éléments (T4, p.311)) et du mélange des espèces, métissages qui semblent avoir abouti à quelque chose de positif, assurant par ailleurs l'harmonie de cet univers. L'auteure rappelle d'ailleurs qu'elle a également joué sur ce point lorsqu'elle a fait en sorte que Cahyl, Glark et Sperare deviennent les compagnons d'une même quête : « On retrouvait ainsi une structure connue en fantasy de groupe hétéroclite où

chacun apporte ses compétences (Voir *Annexes* p.649). » Et c'est, semble-t-il cette ambivalence qui permet de manière générale aux personnages féeriques de prendre le meilleur de chacun des éléments qui se sont mêlés dans leur nature. Ainsi, s'ils sont, par exemple, capables de se fondre dans la nature sauvage ou de communiquer avec la faune et la flore, c'est parce qu'ils ont su conserver les capacités émanant de leurs origines naturelles, tout en arborant un physique humanoïde, plus pratique pour échanger avec les êtres humains.

Chez les Fedeylins, cette ambiguïté physique s'observe tout au long de leur cycle de vie. Celui-ci leur est d'ailleurs expliqué par les Pères alors même qu'ils sont encore en train de se développer à l'intérieur de leurs bulles :

[...] ils nous expliquaient le cycle de la vie, notre éclosion en larveylin, notre croissance, la pousse de nos ailes qui feraient de nous des mudeylins, puis l'extraction de nos articulations, dernière étape avant de devenir des fedeylins adultes, [...]. (T1, p.12)

S'ils naissent dans des bulles et si leur appellation à la sortie de celles-ci les rapproche du monde animal en étant construit sur la racine *larve*, les jeunes Fedeylins ressemblent trait pour trait à des enfants humains, si ce n'est qu'ils sont beaucoup plus petits. En revanche, leur croissance les rapproche peu à peu de leur prime animalité en faisant notamment pousser une paire d'ailes sur leur dos. Mais grâce à celles-ci, ils sont en mesure de voler, ce qui leur confère une capacité extraordinaire du point de vue humain et permet de les considérer comme des personnages féeriques.

Leur système de reproduction rappelle également la nature animale des Fedeylins. Les femelles pondent des bulles qui sont fécondées par des reproducteurs sans qu'aucune d'elles, ni même leur progéniture, ne connaissent l'identité du géniteur (T1, p.15). Les petits se développent ensuite durant cinq années dans ces bulles jusqu'à leur éclosion (T1, p.11). Toutefois, l'inceste est évité dans la mesure où des registres de ponte sont tenus afin d'empêcher les pères de féconder leurs propres filles, témoignant ainsi d'une conception morale plus humaine qu'animale. D'ailleurs, lorsque Cahyl devient l'un des Pères de son peuple, il fait en sorte que chaque femelle puisse choisir son reproducteur. Par là, il humanise un peu plus sa société, il la « civilise ».

Par ailleurs, tout comme c'est le cas dans certaines espèces animales, les « mâles dominants » présentent des particularités physiques qui les distinguent des autres membres de leur groupe. Ainsi, il est précisé que les simples Fedeylins sont tous imberbes quand les Pères Fondateurs portent la barbe (T1, p.31), attribut viril qui signale leur capacité à se reproduire. Ils possèdent également un plus grand nombre d'ailes que les membres de leur peuple, comme

l'illustrent les observations de Cahyl quant au physique de Grahnius :

J'écarquillai les yeux devant les articulations complexes de son dos. Deux entre les omoplates, semblables aux fedeylins communs, qui permettaient aux ailes colorées de se replier. Quatre autres, plus bas, marquaient la base des ailes translucides qui descendaient jusqu'à ses chevilles. (T1, p.263)

Mais ces divergences physiques ne se développent pas dès la naissance. Cela signifie que, contrairement à ce que pensent les Fedeylins qui n'ont foi qu'en la destinée préexistante de chaque individu, aucun d'entre eux ne naît Père, mais il peut le devenir s'il décide d'accepter les changements que son corps doit subir pour y parvenir. Dès lors, il peut choisir d'effectuer un rituel afin d'entrer en mutation dans un cocon dans lequel il va se transformer quatre années durant afin de renaître sous sa nouvelle identité. Une Sage du Rajmalaya explique ainsi à Cahyl la démarche qui lui a permis d'effectuer sa métamorphose :

« Différents rituels existent. Les effets ne sont pas les mêmes. Tu as effectué le rituel du souvenir. Cela a modifié ton corps pour le rapprocher du corps des origines.

- Ailes de libellules pour les mâles, annonce quelqu'un.
- Écailles.
- Brakils.
- Brakils ? »

Les Sages me sourient.

« C'est ce que tu es venu chercher », me dit Balvan l'œil amusé. (T4, p.311-312)

Si le cocon dans lequel ces modifications corporelles ont lieu rappelle les chrysalides formées par certains insectes afin d'obtenir leur apparence adulte, le principe du rituel évoque quant à lui les rites de passage opérés dans certaines tribus humaines. Et c'est justement grâce à ce rituel presque chamanique dans sa conception, notamment en ce qui concerne la nécessité de mêler les quatre éléments¹, que Cahyl est devenu Shadvir, un adulte capable de se reproduire, comme en témoigne l'apparition de ses brakils, orifices qui lui permettent désormais de féconder les bulles des femelles. Comme il sera abordé ultérieurement, il existe plusieurs façons de devenir adulte pour un Fedeylin, plusieurs niveaux qui illustrent les différentes problématiques portées par ce rite de passage commun à toutes les sociétés.

Par le biais du rituel du cocon, les Fedeylins qui se transforment développent également leur empathie. Il s'agit d'un don qui leur donne la possibilité d'utiliser une forme de langage

¹ Le mélange des éléments est un élément récurrent des rituels de type chamanique des différents pays du monde. Une chamane khakasse explique par exemple à Isabelle CÉLESTIN-LHOPITEAU que chaque personne possède les esprits de la Terre, de l'Eau, du Vent et du Feu en soi et que le rôle du chamane « est de rétablir les équilibres rompus entre ces quatre éléments, à travers des rituels. » : voir Isabelle CÉLESTIN-LHOPITEAU, *Changer par la Thérapie, Du Chamane au psychothérapeute, Des Médecines traditionnelles aux neurosciences*, Paris, Dunod, 2011, p.107. Georges FOVEAU note quant à lui la figuration systématique des éléments primordiaux « comme composants essentiels du pouvoir du chaman » au cinéma, témoignant ainsi de la conception contemporaine d'un lien très étroit entre la ritualité chamanique et l'union des quatre éléments. Voir Georges FOVEAU, *Le Chamanisme au cinéma*, Aix-en-Provence, Institut de l'image, 2000, p.137.

non verbal qui traduit le lien physique et spirituel qui connecte ces créatures au monde autour d'elles. Ainsi, comme l'explique Delyndha à son fils, chaque membre de leur peuple est capable de ressentir les sensations et les sentiments de ses frères et sœurs : « Chaque fedeylin est empathique avec ses frères et sœurs nés de la même éclosion. La force de ce lien varie et se manifeste surtout lors de la mort de l'un d'entre eux. Les survivants la ressentent dans leur chair. » (T1, p.234). Il semble donc s'agir d'un lien inné qui permet aux Fedeylins une connexion constante avec les êtres dont ils sont les plus proches.

Ce lien, qui rappelle certains modes de communication des animaux qui ne possèdent pas un langage à proprement parler, donne également la possibilité aux Fedeylins les plus doués de percevoir les pensées et les sentiments de tout autre être vivant. C'est notamment le cas de Cahyl et des Pères Fondateurs qui entendent les pensées des individus qui ne leur ferment pas l'esprit. Ils sont aussi capables de leur transmettre des émotions afin de se protéger ou de calmer une douleur, par exemple, ce qui approche ce don d'un pouvoir magique, d'une capacité extraordinaire. D'ailleurs, le Peuple Fondateur du Rajmalaya utilise des arbres, les mandarukas, afin d'accentuer leur empathie. Cela leur permet de diffuser plus facilement leurs sensations – Cahyl doit dès lors s'habituer à ne pas penser trop fort pour ne pas que les individus présents autour de lui ne soient gênés par ses raisonnements (T4, p.292) – ou pour éloigner les prédateurs de leur village (T4, p.328). Ce lien entre les Fedeylins et la végétation rappelle les origines animistes des personnages féeriques, évoquées de façon récurrente dans l'imaginaire contemporain à travers l'image de gardiens de la nature capables de communiquer avec la faune et la flore, comme lorsque Cahyl veille à remercier l'arbre qui lui a permis de se construire une arme : « Je pose une main sur son écorce et lui transmets ma gratitude par empathie. » (T4, p.333).

Autrement dit, les caractéristiques animales et féeriques des Fedeylins semblent se rejoindre afin d'équilibrer leur nature en limitant leur part d'humanité. C'est ce qu'évoque également Nadia Coste :

Hormis leur taille, leurs ailes, leur don d'empathie, et leur système reproductif, ils sont très proches des humains ! C'est davantage l'organisation de leur société qui les différencie de nous. Par exemple, leur acceptation perpétuelle des événements comme étant liés au destin les rend presque insensibles à la mort de leurs proches qu'ils acceptent facilement. Il n'y a pas d'amour entre mâle et femelle, mais l'amour filial a une part importante dans leur vie. Ils peuvent développer des amitiés fortes. La société, autogérée par le système de castes, évite les conflits liés à l'argent par exemple, et développe chez les fedeylins une importante solidarité. Cette solidarité est également visible en fonction des saisons, du climat et des prédateurs alentour (leur fragilité physique les y oblige). J'ai voulu créer un monde où chacun est heureux et vit en harmonie avec les autres. Bien sûr, cela est poussé à l'extrême et on arrive finalement à une espèce de dictature du bonheur qui déshumanise parfois les personnages qui ne réagissent pas « comme nous » fasse [*sic*] aux mêmes situations. (Voir *Annexes* p.648)

De fait, la société fedeylin s'est développée en adéquation avec l'hybridité de ses membres. Ceux-ci possèdent aussi bien des caractéristiques animales qu'humaines, que ce soit en ce qui concerne leur aspect physique que les fondements de leur communauté. Mais s'ils étaient à l'origine plus proches physiquement des animaux, comme en témoignent les paires d'ailes supplémentaires des Fondateurs, leur civilisation s'est quant à elle déshumanisée au cours de l'ère des Pères. Toutefois, l'évolution de leur rapport à la mort et à l'amour montre que la quête initiatique de Cahyl profite également à son peuple dans la mesure où le décuplement de ses sentiments permet aux Fedeylins des rives du Monde d'entrer dans une nouvelle ère dans laquelle ils retrouvent le droit d'aimer et de pleurer leurs morts. Ils deviennent aussi en mesure de faire leurs propres choix quant à leur destinée personnelle et ne sont plus soumis à l'« espèce de dictature du bonheur » qui gérait leur société, retrouvant ainsi peu à peu leur humanité. Mais cela a pour effet la dissolution du système de castes qui formait jusqu'alors la base de cette civilisation.

Castes et divisions sociales

Si les Fedeylins apportent une importance toute particulière à l'idée que leur destin est préétabli, cela est, semble-t-il, fortement lié au fonctionnement de leur société basé sur un système de castes. Celui-ci est également une composante traduisant l'hybridité de leur communauté, dans la mesure où la caste, telle qu'elle se définit dans leur mode de vie, s'approche à la fois de la conception humaine du phénomène et de sa forme animale.

Ainsi, dans certains peuples la caste représente une « [d]ivision héréditaire de la société en principe rigoureusement fermée dans son organisation, ses usages, ses droits propres et dont la distinction hiérarchique est généralement déterminée par le genre d'activité¹ » Mais cette définition ne concerne pas totalement les Fedeylins dans la mesure où, si la caste détermine le domaine d'activité de ses membres dès leur éclosion, elle ne restreint pas les droits des Fedeylins en fonction de leur appartenance à une caste plutôt qu'une autre. De plus, l'admission dans une caste n'est pas un phénomène héréditaire : il ne dépend ni de l'identité du père ni de celle de la mère d'un individu.

Le terme *caste* peut également évoquer une « [c]lasse fermée de la Société, soucieuse de

¹« Caste », *Trésor de la Langue Française informatisé* [en ligne], consulté le 28 août 2015. URL : <http://www.cnrtl.fr/definition/caste>.

préserver ses droits et ses privilèges¹ », mais ce n'est pas le cas chez les Fedeylins puisqu'aucun d'entre eux n'a choisi la caste dans laquelle il se trouve et la question d'y demeurer ou non ne se pose pas non plus compte tenu de l'irrévocabilité donnée à la voix du destin, représentée par la marque que porte chaque individu à l'arrière de son oreille. Pour les mêmes raisons, la caste fedeylin ne constitue pas un « [e]nsemble d'individus unis par les mêmes intérêts, la même profession, la même origine, le même sexe, etc². » : si leurs professions appartiennent à un même domaine, les Fedeylins qui composent une caste ne sont pas rassemblés pour de telles raisons puisque leur répartition est innée.

Il est aussi possible d'étudier la répartition des Fedeylins grâce à la théorie de la tripartition dumézilienne selon laquelle les sociétés indo-européennes auraient une organisation originelle basée sur trois fonctions politiques qui représentent la religion, la guerre et la production³. En effet, la population fedeylin se divise en cinq castes qui s'occupent :

- des besoins vitaux de la communauté par le biais des récolteurs qui lui apportent sa nourriture ;
- de ses besoins matériels à travers les bâtisseurs qui témoignent d'une première évolution de cette société capable de construire de quoi améliorer son quotidien ;
- de la diffusion des savoirs grâce aux transmetteurs qui rapprochent ainsi les Fedeylins des êtres humains, puisque ces derniers sont la seule espèce du monde réel dont on a prouvé qu'elle transmettait ses connaissances de générations en générations, ce qui lui a permis d'atteindre son niveau d'évolution actuel ;
- de la création artistique dont sont chargés les créateurs qui prouvent alors le caractère évolué et stable de la société fedeylin ;
- de la religion, à travers les prieurs.

On retrouve donc les fonctions religieuse et productive définies par la théorie dumézilienne dans la composition de ces cinq castes. On constate cependant que la fonction sacerdotale, qui représente la première fonction dumézilienne, est ici la dernière fonction fedeylin dans la mesure où cette caste n'appartient pas à la répartition originelle des Fedeylins puisqu'elle a été créée lorsque le peuple a failli disparaître et que certains membres de la communauté ont été destinés à honorer les dieux afin de sauver leur peuple. La fonction productive apparaît quant à elle comme la fonction essentielle de cette société puisque ses

¹ *Ibid.*

² *Idem.*

³ Georges DUMÉZIL, *Jupiter, Mars, Quirinus : Essai sur la conception indo-européenne de la société et sur les origines de Rome*, 1941, Paris, Gallimard.

castes originelles répondent aux besoins qu'elle représente : les besoins vitaux et matériels. Les castes de la société fedeylin répartissent ainsi les différents besoins qu'il a été nécessaire de combler au cours de son évolution. On remarque qu'il n'y a aucune allusion explicite à la fonction économique ce qui rapproche davantage les Fedeylins de leurs origines primitives : comme dans les populations animales qui vivent en société, telles que les fourmis ou les abeilles, chaque individu du peuple de Cahyl participe au bon fonctionnement de son groupe ce qui lui permet d'obtenir en retour tout ce dont il a besoin pour vivre. Et comme les Fedeylins sont également un peuple replié sur lui-même, qui n'entretient aucune forme de commerce avec un quelconque autre peuple ou village, il ne lui a pas été nécessaire de développer une économie monétaire. Enfin, la fonction guerrière est présente dans cette société, mais elle est restreinte aux membres qui vivent en marge de celle-ci, à savoir les Pères qui sont au-dessus de tous les autres membres du groupe et les sentinelles qui en ont été écartées par leur violence innée. Il ne s'agit donc pas d'une fonction à part entière devant être honorée, mais d'un besoin dont les Fedeylins se passeraient volontiers.

Par ailleurs, la société fedeylin peut être rapprochée du peuple hindouiste dont la division sociale est également basée sur cinq castes : les Brahmanes qui s'occupent de la fonction religieuse, les Kshatriyas qui s'intéressent à la guerre, les Vaishyas qui rassemblent des marchands, les Shudras qui sont les serviteurs et les Intouchables, exclus du système. On constate d'abord que les trois premières fonctions sont conformes à la tripartition établie par Dumézil à laquelle s'ajoutent deux catégories inférieures aux autres dont l'une est même rejetée de la société. Ce modèle ne correspond donc pas tout à fait au mode de vie des Fedeylins dont les castes ne sont ni héréditaires, ni endogames, ni hiérarchisées (puisque seuls les Pères sont supérieurs aux autres membres de la communauté).

Autrement dit, les définitions qui concernent la caste telle qu'elle peut être envisagée par des populations humaines peuvent en partie s'appliquer à la communauté des Fedeylins. Cependant, le modèle animal peut aussi se rapprocher de la façon dont le peuple de Cahyl se divise : un « [g]roupe d'individus spécialisés dans une fonction (reine, ouvrière, soldat, etc¹.) », comme c'est notamment le cas chez les abeilles ou les fourmis. En effet, la société fedeylin est composée de six groupes d'individus, à savoir les cinq Pères Fondateurs et les cinq castes que sont les transmetteurs, les récolteurs, les créateurs, les bâtisseurs et les prieurs. Comme chez les insectes, les Pères sont les géniteurs qui fécondent les bulles pondues par les femelles et ce sont les seuls à pouvoir se reproduire. Ce sont également eux qui déterminent la caste de chaque individu en lui imposant une marque derrière l'oreille, comme les souvenirs

¹ *Ibid.*

de Cahyl en témoignent : « Ses doigts cherchèrent mon oreille gauche, la soulevèrent et touchèrent l'os qui se trouvait là. Il retira sa main et je l'entendis murmurer "bon petit". » (T1, p.15).

Et comme chez les animaux, c'est sur ce polyphénisme social que repose toute l'harmonie de la communauté, comme l'explique Melyna à Cahyl :

On fait partie d'un ensemble. Tarans nous a créés, et, lorsqu'il a vu notre peuple dépérir sous l'ère des Anophèles, il a envoyé les Pères pour sceller nos destins. Chacun a sa place dans ce Monde. Ne pas l'accepter exposerait le village au chaos. (T1, p.106)

Autrement dit, les Fedeylins ne choisissent pas leur caste et ni même leur destin, et la plupart d'entre eux sont satisfaits de ce fonctionnement dans la mesure où il permet de maintenir une cohérence sociale. Cela est d'ailleurs l'objet d'un texte fedeylin, *Vie et harmonie chez les fedeylins*, rédigé par un certain Vithor IV et dont un extrait est présenté au début du chapitre 20 du premier opus de la série :

Chaque fedeylin a une place déterminée dans la société depuis son éclosion. [...] Le fait de savoir que sa place est la bonne amoindrit tous les problèmes. Une harmonie naturelle se crée au sein des familles et des castes. Si un fedeylin réussit là où un autre a échoué, c'est que son destin en a décidé ainsi. Le fedeylin qui a été surpassé ne ressent que la fierté d'avoir aidé un autre à accomplir une Œuvre. Nulle envie, nulle jalousie ne vient entacher les relations sociales.

Les femelles accepteront le sort de leurs pontes sans rancœur contre les Pères. Et si Tarans choisit de le rendre à la terre, le fedeylin s'endormira heureux d'avoir vécu en harmonie avec la nature et la société. Heureux d'avoir rencontré les autres fedeylins et accompli sa destinée. (T1, p.343)

D'abord, l'importance donnée à un destin qui préserverait la cohérence de la société fedeylin témoigne de la place non-négligeable de la religion au sein de celle-ci. En effet, si la fonction religieuse est la dernière à être apparue, elle semble désormais centrale pour la communauté qu'elle rassemble autour de cette notion de destin. Notons alors que le terme *religion* viendrait, selon Lactance¹, du latin *religare* « ce qui relie à Dieu ». Pour Pierre Gisel, ce motif du lien peut également décrire le rôle de la religion en tant que lien social dans la mesure où elle donne une place à chaque individu, non pas seulement dans le cosmos universel, mais également au sein de sa communauté. Ce que Pierre Gisel définit à propos du bouleversement religieux de l'Antiquité tardive occidentale qui voit passer les citoyens d'une croyance polythéiste à une foi monothéiste, semble parfaitement s'adapter à la société des Fedeylins. Effectivement, ces derniers, au début de l'ère des Pères, ont modifié leurs modes de vie et de

¹ Lucius Caecilius Firminus LACTANTIUS (LACTANCE), *Divinae Institutiones (Institutions divines)* (IV^e siècle), IV, 28, 3-16 [en ligne], consulté le 01 septembre 2016. URL : <http://remacle.org/bloodwolf/eglise/lactance/instit4.htm>.

penser pour s'unifier autour de l'idée d'une prédestinée, voie dans laquelle ils ont été guidés par leurs nouveaux prophètes, les Pères Fondateurs : « [...] la nouvelle forme du religieux [...] est donc centrée sur l'humain, l'individu ou la personne, et le divin lui est directement rapporté ; réciproquement d'ailleurs : l'humain est polarisé par le divin¹. » La division sociale établie par le modèle des castes permettrait donc au peuple fedeylin de donner une place essentielle dans la société à chacun de ses membres répartis selon des familles de métier. Ainsi, les transmetteurs s'occupent de la diffusion et de la consignation des savoirs, alors que les récolteurs s'occupent de la nourriture et des plantes médicinales, que les créateurs s'intéressent aux fêtes et aux arts, que les bâtisseurs exercent des professions physiques et manuelles, que les prieurs étudient et conservent les textes sacrés, s'intéressent aux astres et au Saule du village (T2, p.387-391). La nature des activités respectivement réparties à chaque caste évolue également selon le contexte et les besoins de la communauté. Ainsi, lorsqu'ils se préparent pour l'hiver, les Fedeylins se partagent les tâches à accomplir selon les castes au sein desquelles elles seront à nouveau divisées en fonction du rôle exact de chaque individu. Grâce à ce fonctionnement, chaque Fedeylin est occupé par une activité, ce qui lui permet également de bénéficier de tous les aspects positifs d'une vie en communauté, tels que la nourriture, la protection et les soins, comme le confirment les paroles de Lamphyl à Cahyl : « Chaque fedeylin mange de manière équitable, sans distinction sur son "utilité" au peuple. Crois-moi, chaque prier, chaque créateur est essentiel au village. Personne ne doit culpabiliser. Il y a assez de nourriture pour tous. » (T3, p.59). Les Fedeylins ont donc construit une société idéalement communiste dans la mesure où chacun y trouve sa place et son utilité, de sorte à ce que tout le monde puisse profiter équitablement des avantages offerts par le groupe.

Cependant, la répartition de la population fedeylin en classes de métiers dès leur naissance n'a pas toujours été. Celle-ci fut mise en place afin de permettre une harmonie sociale, comme l'explique Grahnius :

« Il y eut un temps, dit-il, où les castes n'existaient pas. Un temps où chaque fedeylin choisissait les tâches qu'il accomplissait au cours de sa vie. Comme chacun le sait, cette organisation ne fonctionnait pas. Les rivalités pour manger, se vêtir ou s'abriter grandissaient. Alors ceux qui devinrent les transmetteurs reprirent les textes sacrés du *Heilyk*. Dans les paroles de Tarans et Savironah, ils découvrirent les quatre castes qui permirent à la société de se civiliser et de grandir. » (T1, p.262)

Selon la théorie fedeylin, la liberté de destin de tout individu aurait été la cause du mauvais

¹ Pierre GISEL, *Qu'Est-ce qu'une Religion ?*, Paris, Vrin, 2007, p.57.

fonctionnement de la première société qui s'est établie sur les rives du Monde. Toujours selon cette même théorie, le fait d'imposer sa place à chaque membre de la communauté éviterait donc les heurts et autres problèmes liés à la vie de groupe. Or, la problématique de la série repose sur le fait que le héros, Cahyl, ne possède justement pas de marque lui permettant de s'intégrer dans l'une des castes et de s'imaginer posséder un destin. Les méfaits du système de castes sont alors illustrés dans l'œuvre qui représente notamment des personnages mécontents de la destinée qui leur a été imposée, comme c'est le cas de Naïlys, par exemple. Au cours de son parcours initiatique, Cahyl apprend justement que le destin n'existe pas, ce qui lui permet de remettre en question tous les fondements de sa société, et de libérer son peuple du joug de sa conception fataliste de l'existence. Par là, le parcours de Cahyl se révèle être davantage qu'un cheminement personnel initiatique : il devient dès lors une quête sociale transformant à jamais la structure du peuple fedeylin des rives du Monde.

Il est alors possible d'établir un parallèle entre les séries *Fedeylins* et *Divergent* (Roth, 2011-2013) : toutes deux sont parues la même année, la première en France, la seconde aux Etats-Unis avant d'être rapidement traduite, en français notamment. Les deux œuvres font le récit de protagonistes en marge de leurs sociétés respectives parce qu'ils s'écartent des divisions sociales sur lesquelles elles se sont développées. Comme Cahyl n'a pas de marque de naissance lui imposant sa future caste, Beatrice est détectée divergente, c'est-à-dire qu'elle n'est pas comme les autres membres de sa communauté ce qui la met en danger dans la mesure où, si son secret est révélé, elle ne pourra être acceptée dans aucune des factions qui divisent cette dernière. Le fait que cette même thématique ait été simultanément développée dans des œuvres destinées à la jeunesse contemporaine témoigne de l'importance de cette problématique : ces textes semblent ainsi prôner l'idée selon laquelle ce type d'organisation sociale qui enferme l'individu dans un rôle ne paraît pas acceptable. Cette morale qui concerne avant tout les questionnements sur les classes sociales, mais qui pourrait aussi s'apparenter à d'autres problématiques comme celles des mouvements féministes, par exemple, semble ainsi montrer que la société occidentale actuelle ne veut plus de déterminisme social, ce que la fantasy illustre en mettant en scène des héros qui n'en sont plus à proprement parler dans la mesure où ils ne sont plus nécessairement issus d'une filiation divine ou souveraine.

2. La Physiologie sociale et phénomènes généraux de la communauté fedeylin

Selon Marcel Mauss, « [l]a physiologie sociale étudie les phénomènes en eux-mêmes et dans leurs mouvements¹ ». Elle consiste en l'étude des représentations et des mouvements sociaux tels que les développements techniques, esthétiques, économiques, législatifs, religieux et scientifiques d'une société. L'étude des phénomènes généraux rassemble quant à elle l'intérêt que l'on peut porter à l'évolution langagière d'un groupe d'individus. Elle s'intéresse également à son système politique et aux relations qu'il entretient, aussi bien en interne avec ses membres, qu'en externe avec l'international.

Nous avons choisi de mêler ces deux types d'études dans un souci de cohérence, dans la mesure où certains de ces phénomènes sont indéniablement liés les uns aux autres. De même, l'aspect figé et limité de l'œuvre littéraire ne nous a pas permis de développer tous les aspects de l'observation ethnographique du peuple Fedeylins telle qu'elle aurait pu être menée s'il s'agissait d'une véritable population terrienne.

- La Technicité chez les Fedeylins

L'étude de la technicité d'une population consiste à s'intéresser aux savoir-faire matériels de la communauté. Chez les Fedeylins, le développement des techniques concerne majoritairement quatre domaines de leur mode de vie, à savoir les constructions, la production de leur alimentation, la médecine et le divertissement.

Comme on l'a déjà évoqué précédemment, les Fedeylins résident dans des gabdas, des habitations rassemblées en grappes au sein de leur village des rives du Monde. Malgré la simplicité de leur agencement, ces demeures révèlent une certaine proximité entre un mode de vie humain et celui de ces créatures imaginaires, notamment en ce qui concerne les techniques utilisées pour concevoir ces abris. Ainsi, lorsqu'elles sont décrites au cours du récit, il est également question pour Cahyl de souligner l'habileté de son peuple qui, par là, s'éloigne des groupements animaux :

L'ingéniosité de mon peuple me ravit. Les bâtisseurs isolaient les murs des gabdas en mélangeant des fibres de chanvre à la terre de construction. La forme de dôme des toits s'obtenait après un tressage résistant de branches fines, traitées et recouvertes de terre isolante. De l'extérieur, en volant, on pouvait voir les savantes rigoles creusées pour faciliter l'écoulement des eaux de pluie. (T1, p.42)

La complexité de ces constructions ne les rapproche donc en rien des terriers et autres

¹ Marcel MAUSS, *Manuel d'ethnographie*, op. cit., p.11.

habitations animales aussi évoluées que soient les espèces qui les construisent. Les Fedeylins constituent dès lors une société civilisée et dotée d'une technologie qui n'est plus primitive dans la mesure où elle est, par exemple, capable de mettre en place tout un système d'isolation pouvant s'apparenter à ce que notre société a pu développer. De même, il existe dans le village des rives du Monde un système de puits permettant d'apporter l'eau courante à ses habitants, mais aussi de la filtrer (T1, p.323). Par ailleurs, les grappes sont chauffées par des foyers permanents (T2, p.83) et les bâtisseurs ont également la charge de fabriquer « toutes sortes de machines pour améliorer la construction des habitations ou les techniques de pêche et de cuisson » (T1, p.323). En cela, les Fedeylins ne sont pas un peuple qui vit uniquement dans l'instant présent comme cela peut être le cas dans de nombreuses fictions féeriques. Au contraire, il existe chez eux une conscience du temps (la mesure en est précise en ombres, secombres, saisons, etc. et leur calendrier est très bien défini selon des ères et des années), ce qui leur permet de se projeter vers l'avenir et de faire en sorte de l'assurer meilleur pour leurs descendants. En témoigne notamment l'objectif des transmetteurs qui conservent et enseignent les savoirs en vue de leur amélioration. C'est également le rôle joué par ceux qui cherchent à mettre en place de nouvelles techniques afin d'augmenter la qualité de vie des villageois.

On constate, par ailleurs, que cette volonté d'amélioration ne concerne pas seulement les constructions, mais l'ensemble des techniques de la société telles que celles qui concernent la production de denrées alimentaires. Ainsi, il est possible de différencier les Fedeylins d'une espèce primitive grâce à leur nourriture : celle-ci est travaillée en vue d'être améliorée pour la consommation. En effet, Cahyl et les siens, s'il leur arrive de consommer des matières brutes telles que des plantes et leur nectar, préfèrent généralement manger des plats cuisinés, tels qu'une soupe « de racines épicée de pistils de crocus » (T1, p.305) ou de l'eau de vie de mûre (T1, p.211-212). Les Fedeylins récoltent également des champignons pour s'en nourrir (T1, p.239), mais pour ce faire, ils doivent apprendre à distinguer ceux qui sont comestibles de ceux qui risqueraient de les rendre malades (T1, p.310), témoignant une fois de plus d'un travail de transmission des informations en vue d'une amélioration du quotidien.

Celle-ci passe également par la mise en place d'une agriculture comportant un élevage de lombrics et la culture de toutes sortes de plantes, comme le suggèrent les propos de Cahyl lorsqu'il raconte son expérience chez les récolteurs :

J'ai aidé au semis des pois [...], j'ai transporté les nasses à crevettines au bord de l'eau et participé au tri et au nettoyage des algues. J'ai porté des provisions pour garnir les garde-manger des grappes et mis à sécher les plantes médicinales dans les grandes salles du bâtiment. Nous avons fait une généreuse récolte avant la fête des fruits et un superbe

banquet ! Quoi d'autre ? Ah oui, j'ai aidé à transporter de la paille de chanvre pour protéger les pieds de fraises des mauvaises herbes et garder la terre au frais pour l'été. (T1, p.279)

A travers cette description, il semble possible de concevoir l'univers fedeylin comme une représentation de l'humanité à une échelle différente. Effectivement, les comportements des Fedeylins sont en partie similaires à ceux des êtres humains mais, étant beaucoup plus petits, leur mode de vie en est quelque peu modifié. Ainsi, ils élèvent des lombrics plutôt que d'autres animaux plus gros : durant son expérience parmi les récolteurs, Cahyl est amené à passer les deux mois d'été à s'occuper des lombrics, « à les soigner, les nourrir, les découper et les cuisiner. L'automne serait consacré aux récoltes en forêt, que ce soit celles des plumes, des champignons, des épines de pins ou des plantes » (T1, p.280). Le texte précise : « L'élevage de lombrics se faisait à l'écart du village, au nord, à la limite de la prairie aux fleurs et des collines où les plants de chanvre abondaient. » Et si ces animaux servent à nourrir les Fedeylins qui les transforment en « plats fumants de ragoûts et [de] tranches grillées », ils les utilisent aussi pour « aérer la terre avant les semis » et pour « rendre fertiles des sols durs ». (T1, p.280-281). Ce changement d'échelle permet d'une part d'appuyer sur le caractère irréel du récit en le situant dans un contexte éloigné du quotidien des lecteurs. Il s'agit, d'autre part, d'appuyer sur le fait que les Fedeylins vivent en parfaite harmonie avec leur environnement, soulevant ainsi la dimension écofictionnelle de l'œuvre selon laquelle l'Homme aurait à apprendre de la nature et à développer une démarche éthique. Cette idée est illustrée dans l'œuvre à travers le rapprochement qu'il est possible d'établir entre les Fedeylins et les fourmis : ces dernières ont un système social qui s'approche de celui des Fedeylins et on retrouve notamment dans *Les Fourmis* de Bernard Werber (1991) l'idée selon laquelle leur existence repose avant tout sur l'aspect collectif et organique de leur fourmillière, c'est-à-dire qu'elles n'existent en tant qu'individus qu'à travers leur rôle dans leur société qui apparaît comme une sorte d'unique entité au sein de laquelle chaque membre n'est pas vraiment différencié. Toutefois, les fourmis ne s'adonnent pas à la fertilisation d'une culture végétale avec des engrais ou à la cuisson de leurs aliments (T2, p.239) et surtout, elles ne prennent pas en compte la douleur que peuvent ressentir les pucerons qu'elles élèvent (T1, p.301). Les Fedeylins apparaissent donc de prime abord comme une société qui associe idéalement des caractéristiques sociales (et physiques) humanoïdes et animales.

L'histoire de l'anthropologie nous permet alors d'établir un lien entre le développement culturel d'une société et son agriculture. Geneviève Vinsonneau écrit ainsi :

La notion moderne de la culture est connue depuis le XVIII^e siècle. Aujourd'hui on y recourt pour rendre compte de la diversité des pratiques humaines aussi bien que de l'unité de l'homme par le monde, les récentes découvertes de la génétique n'autorisant plus l'explication de la différenciation des conduites en termes d'appartenances raciales. Anciennement, dans la langue française le mot « culture » se rapportait à l'agriculture et il désignait le soin apporté à la terre et au bétail. Il concerna par la suite la pratique en elle-même et par l'effet d'un glissement de sens, la « culture » au figuré s'appliqua successivement aux productions de l'esprit (arts, lettres, sciences...), à la formation de l'esprit capable de générer de telles connaissances et au corpus qu'elles forment¹.

Autrement dit, l'idée de culture serait née du développement des techniques visant à l'amélioration des conditions de vie d'une société, d'abord en s'occupant des besoins « de base » de la population, et plus précisément son alimentation, puis de ses besoins de plus en plus larges qui témoignent de l'évolution de la civilisation.

Pareillement, certaines plantes cultivées dans l'agriculture fedeylin le sont dans un but vulnérable. Ainsi, Cahyl utilise à plusieurs reprises des herbes en tisane (T1, p.206 et 235), à mâcher (T1, p.253) ou pour se faire des cataplasmes (T2, p.78-80) à visée curative. Ces plantes sont conditionnées selon un protocole précis qui détermine leur utilisation, comme Cahyl l'apprend au cours de sa formation :

Sur chaque pot en terre devaient être indiqués le nombre exact de feuilles qu'il renfermait, la date de cueillette, la hauteur de Nooma et d'Olyne [les lunes] dans le ciel et la date de mise en pot. Je comptais, gravais et vérifiais dans les registres les dates et les hauteurs des astres. Cela se révélait capital dans certaines préparations curatives. Selon la position des lunes et la durée de séchage, le même mélange servait à guérir une infection de la gorge ou était utilisé comme traitement d'appoint sur un plan de fraises malade. (T1, p.313)

Les Fedeylins ont donc développé leur propre science curative à base de plantes. Toutefois, il est à noter que, dans l'œuvre, les Anophèles sont également connus pour leurs qualités de soigneurs et qu'ils sont, par exemple, capables de préparer des antidotes, ce qui témoigne ainsi du contexte irrationnel de la diégèse tout en mettant en avant le fait que la notion d'humanité n'est, dans les fictions, pas liée à l'apparence ou à l'espèce d'un personnage, mais à la façon dont le lecteur peut s'identifier à lui. Pour en revenir aux Fedeylins, c'est notamment la précision de la démarche de conservation des plantes qui est notable : elle est quasiment similaire à celle observée par notre société. Autrement dit, la physiologie sociale des Fedeylins témoigne du caractère humanoïde de cette espèce et l'anthropologie de la médecine peut permettre de déterminer le degré de civilisation des Fedeylins, notamment en cherchant à savoir si cette population possède une médecine primitive et traditionnelle, ou s'il

¹ Geneviève VINSONNEAU, « Le Développement des notions de culture et d'identité : Un Itinéraire ambigu », p. 2-20, *Carrefours de l'éducation* [en ligne], n°14, février 2002, consulté le 10 mai 2016. URL : www.cairn.info/revue-carrefours-de-l-education-2002-2-page-2.htm.

s'agit d'une médecine rationnelle et scientifique. Ainsi, selon Bernard Hours, on parle de médecine traditionnelle pour évoquer « tout ce qui n'était pas biomédical en termes occidentaux¹ », c'est-à-dire les techniques qui consistent en une application des connaissances scientifiques liées au corps et aux effets de certains traitements sur celui-ci. Il s'agit donc de distinguer les sociétés se soignant à l'aide de techniques scientifiquement élaborées – qui reposent sur des connaissances rationnelles – et les groupes d'individus qui ont développé une médecine moins conventionnelle, selon notre définition ethnocentrique de cette discipline. Erwin Ackerknecht explique d'ailleurs que la médecine primitive « est principalement magico-religieuse, et elle a recours à quelques éléments rationnels ; notre médecine, pour sa part, est principalement rationnelle, et elle a recours à quelques éléments magiques² ». En cela, il est possible de définir la médecine fedeylin, malgré sa simplicité consistant à utiliser des plantes selon des procédés pas toujours très élaborés, comme ne relevant pas d'une culture primitive. C'est ce que confirme le protocole de conservation des plantes évoqué précédemment ou le fait que, si les personnages prient les divinités lorsque l'un de leurs proches est souffrant, c'est l'application des plantes et leurs effets qui soignent avant tout, la prière étant un moyen de se rassurer en demandant du soutien à une hypothétique divinité. Autrement dit, outre le caractère humanoïde des protagonistes, les techniques médicales de la société des Fedeylins permettent de les considérer comme ayant été créés à l'image de notre propre société, c'est-à-dire qu'il s'agit de personnages dans lesquels les lecteurs peuvent facilement se reconnaître dans la mesure où ils leur ressemblent par certaines de leurs particularités. Il s'agit ainsi d'une population évoluée qui a su s'écarter d'une partie de ses caractéristiques animales et primitives.

C'est ce dont témoigne également le développement de divertissements au sein de la société fedeylin. Si le texte ne s'attarde pas sur la production artistique pure chez les Fedeylins, c'est-à-dire sur des œuvres n'ayant qu'une utilité esthétique, il montre toutefois que l'art ne leur est pas étranger puisqu'il rejoint notamment l'expression de cultes religieux ou de rituels. C'est ainsi que les créateurs, caste dans laquelle sont rassemblés tous les « artistes » fedeylins, ont par exemple développé la pratique musicale à travers l'utilisation de tromels, des instruments de musique traditionnellement utilisés lors des fêtes. Cahyl décrit ainsi ses observations lors d'une cérémonie du mudeylin :

¹ Bernard HOURS, « Vingt Ans de développement de l'anthropologie biomédicale en France », *Socio-anthropologie* [en ligne], mai 1999, mis en ligne le 15 janvier 2003, consulté le 10 mai 2016. URL : <https://socio-anthropologie.revues.org/50>.

² Erwin ACKERKNECHT, « Natural Diseases and Rational Treatment in Primitive Medicine », *Bulletin of the History of Medicine*, 19, p.467-497, p.467, cité dans Arachu Castro, Paul Farmer, « L'Anthropologie médicale aux Etats-Unis », p.91-112, dans Francine SAILLANT, Serge GENEST (dir.), *Anthropologie médicale, Apanages locaux, défis globaux*, Québec, Les presses de l'Université de Laval, 2005, p.92.

Un groupe de futurs créateurs s’aligna et prépara ses tromels. Les ailes de ces mudeylins de dix ans bourgeoñaient. Ils faisaient partie de la génération suivante et venaient jouer les mélodies traditionnelles pour accompagner le rite.

Ils se placèrent et frappèrent du plat de leurs mains sur les tromels à un rythme saccadé. Les vibrations firent frissonner les branchages des arbres de la forêt et j’y devinai des animaux dérangés qui fuyaient leur refuge pour quelque temps.

Les mudeylins qui passaient leur cérémonie synchronisèrent leurs pas sur le rythme des tromels et se répartirent caste par caste, groupe par groupe, en cinq files droites à un battement des souches. (T1, p.226)

Les instruments font donc partie intégrante du rituel visant à faire entrer les jeunes Fedeylins dans l’âge adulte. S’il ne s’agit pas d’art brut, dans la mesure où il n’est jamais question de Fedeylins écoutant de la musique pour se divertir, l’utilisation des tromels dans un tel contexte souligne l’importance de la musique au sein de cette société. En outre, le fait qu’il soit question de percussions et non d’instruments plus élaborés, rappelle certaines tribus humaines dans lesquelles des instruments similaires sont également utilisés au cours de rites de type shamanique.

D’ailleurs, les musiciens sont parfois accompagnés de danseurs, comme le suggèrent les cours auxquels participe Cahyl malgré lui (T1, p.270). Or, « [m]usique et danse, du reste dans chaque culture, y compris la nôtre, sont liées d’une façon indissoluble », comme l’écrit Francesco Pellizzi dans son rapport pour l’Organisation des Nations Unies¹. Il s’agit, en effet, de deux pratiques qui semblent apparaître dans les rituels de nombreuses cultures, primitives ou non et dont l’usage distingue une fois de plus ceux qui les pratiquent des populations non humaines.

Le texte énumère également les différents types de créations esthétiques développés par les Fedeylins créateurs et sur l’importance qu’ils apportent à l’harmonie de leur travail :

La plupart des apprentis créateurs proposaient des peintures, sculptures, gravures ou textes qui nécessitaient une mise en valeur sur des pupitres. Les bâtisseurs en avaient fabriqué de nombreux et les créateurs les stockaient dans leur bâtiment. (T1, p.267)

On constate donc que les Fedeylins pratiquent toutes sortes d’activités artistiques, même si la narration ne s’attarde pas dessus pour décrire l’objet de ces représentations ou l’intérêt du peuple en général pour ces expressions plastiques.

En revanche, on sait, grâce au personnage d’Alwin qui est un ami de Cahyl et qui l’aide

¹ Francesco PELLIZZI, « Les Rituels mimiques et musicaux des peuples primitifs et les problèmes posés par leur passage à la radio et à la télévision » [en ligne], *Contribution aux travaux de la table ronde de Salzbourg (Autriche) (22-29 août 1965), Organisée par l’Unesco, le Conseil international de la musique et le Centre international de la musique de Vienne*, Organisation des Nations Unies pour l’éducation, la science et la culture, 19 août 1965, consulté le 10 mai 2016. URL : <http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001855/185561fb.pdf>.

malgré lui dans sa quête, que les créateurs visent eux aussi à l'amélioration de leurs techniques artistiques. Ainsi, le jeune Fedeylin tente de mettre au point des « feux dansants colorés » dans le but de les utiliser au cours des fêtes. Il explique alors à Cahyl le principe de ses expérimentations :

« Je combine différentes roches pilées que je fais brûler avec des mèches d'herbes pour obtenir des étincelles. C'est assez instable, mais j'espère pouvoir allumer des feux dansants qui se colorent ou brillent à volonté. Ça donnerait une autre allure aux fêtes. » (T1, p.270)

Un peu plus tard, il est également possible d'observer les résultats de ses travaux :

A gestes mesurés, il me montra un cylindre de bois qui ressemblait à une branche creusée sur les trois quarts de sa longueur. Les bords étaient noircis et une odeur âcre en sortait. Il inclina ce tube court vers l'angle qui nous faisait face et déposa à l'intérieur un cube de matière noire. Sans doute la fameuse poudre de lycopode compactée par la résine. Il prit ensuite une longue tresse d'herbes sèches et y mit le feu à la flamme d'un lumignon. D'un mouvement vif, il plaça la tresse enflammée dans le tube et, quelques secondes plus tard, une explosion fit trembler les murs de la petite salle.

Un minuscule Dor doré retomba dans une pluie d'étincelles. Sa beauté me coupa le souffle. Alwin me sourit de toutes ses dents puis recommença avec un nouveau cube. Cette fois-ci, après une déflagration de même intensité, un Dor orangé crépita en retombant. Le créateur reproduisit les mêmes gestes une troisième fois pour en réaliser un vert qui m'évoqua une fleur ou une poignée d'herbes que l'on lance dans le Chodoo. (T1, p.358-359)

A travers cet exemple, il est possible d'affirmer que les Fedeylins possèdent un sens de l'esthétisme, même s'il n'en est que peu question au sein du récit dans la mesure où les aventures de Cahyl le conduisent à s'intéresser à des problèmes d'ordre plus pratique.

En revanche, il semble que le Fedeylin et les siens pratiquent en groupes des divertissements de type ludique. Cahyl a ainsi partagé de nombreuses parties d'un jeu appelé le daüm-daüm avec son ami Glark (T2, p.281), tout comme il est question d'adultes jouant au Klavert (T3, p.62). Or, s'il arrive à certains animaux de jouer entre eux, aucun n'a développé d'activité similaire à ce type de jeux de plateaux tels que le pratiquent les êtres humains et ils n'ont, *a priori*, pas non plus de sens artistique, ce qui, une fois de plus, rapproche davantage les Fedeylins des êtres humains que d'autres sortes d'êtres vivants. Jean Chateau explique ainsi que le jeu peut être considéré comme un pré-exercice visant à développer les conduites vitales de l'adulte. Chez l'animal non humain, il serait limité aux activités vitales à proprement parler (fuite, défense, etc.) alors qu'il posséderait une autre forme chez les êtres humains, notamment grâce au fait qu'il peut être transmis d'une génération à l'autre et qu'il est lié aux « sens de l'ordre, notion de rôle et surtout fonction représentative », ainsi qu'à

l'établissement de règles strictes¹.

Ainsi, le développement technique apparaît comme le symbole de l'humanité dans la mesure où si certains animaux sont capables d'utiliser des objets pour parvenir à leurs fins, comme c'est parfois le cas de quelques primates ou oiseaux, ils ne semblent pas transmettre leurs découvertes aux générations qui les suivent, tout comme ils ne transforment *a priori* pas les objets en question qui demeurent à l'état de matériaux bruts. Autrement dit, il semble possible de définir la technicité d'une société comme étant un révélateur de son niveau d'évolution : plus les techniques utilisées par ses membres sont complexes et travaillées, moins la communauté serait primitive, s'éloignant par ce biais de sa nature animale.

- **Économie, législation et religion : les phénomènes sociaux chez les Fedeylins**

La physiologie sociale peut également comprendre l'étude des phénomènes sociaux que constituent le développement économique de la communauté, ainsi que la mise en place de son système légal et les données relatives aux cultes religieux de ses membres. Il s'agit d'envisager le fonctionnement de la société en fonction des règles qui la régissent.

En ce qui concerne les Fedeylins, la narration de la série n'expose pas la présence d'un système juridique similaire au nôtre : il semble n'y avoir au sein de cette société aucune législation à proprement parler, ce qui n'empêche pas ses membres de vivre en parfaite harmonie. Aucun ne semble volontairement enfreindre les règles de la communauté, même si celles-ci ne sont pas concrètement éditées. Les Fedeylins constituent un peuple pacifiste et respectueux des siens comme des êtres vivants appartenant à d'autres espèces et aucun ne paraît coupable de quelque crime que ce soit, si ce n'est Cahyl qui rencontre secrètement un Gorderive, sa mère qui a caché au reste de la population qu'il ne portait pas de marque derrière l'oreille, ou son camarade Dhimmel qui s'est révélé violent suite au décès de son frère et qui est alors écarté du village pour devenir une sentinelle (T1, p.143-144). L'importance donnée à ces événements permet d'en conclure que de tels comportements ne sont pas courants au sein de la communauté.

Et si les Fedeylins obéissent sans manquement à des règles implicites qui leur permettent de vivre en constante harmonie, c'est grâce au fait que leur société repose sur des fondements religieux auxquels adhère la totalité des citoyens. La base des croyances fedeylins repose ainsi sur la maxime « Être fedeylin c'est accepter » : comme on l'a vu, chaque membre de cette

¹ Jean CHATEAU, « Jeu – Le Jeu chez l'enfant », *Encyclopaedia Universalis* [en ligne], consulté le 10 mai 2016. URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/jeu-le-jeu-chez-l-enfant/>.

communauté naît en pensant que son destin est préétabli, ce que confirme la marque apposée par les Pères Fondateurs pour désigner leurs futures castes avant même leur éclosion. Nadia Coste explique alors que l'acceptation du destin conduit les Fedeylins à un bonheur constant dans la mesure où elle leur permet d'accepter tout ce qui leur arrive¹. Dès lors, aucun Fedeylin n'envisage de mal agir car il n'existe chez eux aucune notion d'injustice ou de vengeance puisque chacun est certain de n'avoir que ce que les dieux ont décidé de lui donner.

Ces derniers sont au nombre de trois. Il y a d'abord Taranys et Savironah qui ont créé le Dor (le soleil fedeylin) et la terre ferme qu'ils ont rendue fertile. Ils ont aussi donné vie au peuple fedeylin et lui ont offert la connaissance pour bâtir et récolter, ainsi que la sagesse pour créer et transmettre, selon la cosmogonie fedeylin telle qu'elle est racontée dans le *Heilyk*, texte sacré pouvant s'apparenter à la Bible (T1, p.9). La troisième entité présente dans le panthéon fedeylin est Dastôt, divinité qui aurait créé la Nierbe (la rivière) et les dangers qui menacent les Fedeylins (T1, p.109), tels que les Anophèles. A travers cette trinité divine, on retrouve le motif du nombre trois souvent considéré comme étant sacré dans de nombreuses civilisations humaines. Ainsi, d'après Christian Delacroix, le nombre *trois* est un symbole d'unité entre « deux idées au moyen d'un terme intermédiaire² ». Il représente donc symboliquement la totalité, le grand Tout qui rassemble l'ensemble de ce qui existe, ce qui explique que les divinités ont ici eu besoin d'être trois pour créer l'univers des Fedeylins. Aristote écrit en effet que « [c]'est le nombre trois qui définit le Tout et toutes choses, puisque ce sont les constituants de la Triade : fin, milieu et commencement qui constituent ainsi le Tout³ ». Cette définition nous permet ainsi d'établir un lien entre cette trinité symbolique ou divine et celle des déesses de la Destinée qui, elles aussi, décident du début, du milieu et de la fin de toute existence. Christian Godin explique également :

Les pythagoriciens saluaient dans le trois, premier nombre impair, la réconciliation de l'Un et du Deux sous la forme d'une harmonie universelle : aux trois dimensions de l'espace répondent les trois accords fondamentaux de quarte, de quinte et d'octave composant la gamme tout entière. Aristote y ajoutera un argument grammatical : puisque après le singulier, le grec dispose du duel, c'est seulement avec trois choses que la langue exige le pluriel⁴.

La trinité évoque donc l'harmonie totale. Le lien avec la musique nous permet alors d'aborder les notions de quarte et de quinte : la première pourrait être symbolisée dans *Fedeylins* par le

¹ Nadia COSTE, « "Être Fedeylins c'est accepter" Pouvez-vous nous en dire plus sur cette maxime ? », interview [en ligne] tournée au restaurant *L'Alcazar*, Paris 6, et mise en ligne le 28 février 2011 sur la chaîne *YouTube* « Fedeylins », consultée le 01 septembre 2015. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Hp9VRCyeLGA>.

² Christian DELACROIX, *La Symbolique des Evangiles pour tous*, Pléneuf-Val-André, Le Plein des Sens Editions, 2005, p.19.

³ ARISTOTE, *Du Ciel [Περὶ οὐρανοῦ]* (IV^e siècle av. J.-C.), I, 1, 268, Paris, Les Belles Lettres, 1965, p.1.

⁴ Christian GODIN, *La Totalité, 1. De l'Imaginaire au symbolique*, Seyssel, Editions Champ Vallon, 1998, p.310.

nombre initial de castes dans la société, quand la seconde évoque le nombre de castes depuis l'ère des Pères. Or, la tierce et la quinte forment avec la fondamentale l'accord parfait. En cela, il est donc possible d'établir l'idée selon laquelle le chiffre *cinq* insiste sur la volonté d'apporter une harmonie maximale à la société à travers l'évolution du nombre de castes. Cette hypothèse semble confirmée par la théorie de Platon selon qui « la Tétrade définit la progression du tout et la Pentade sa génération au cours du temps », alors que c'est « la Triade, nombre du Tout achevé, qui a la préséance et qui constitue la figure de base à partir de laquelle les cinq polyèdres réguliers convexes seront construits¹ ». Autrement dit, la base de l'existence de toute chose reposerait sur cette notion de trinité quand le chiffre *cinq* en représente l'évolution.

Le nombre *cinq* possède aussi de grandes symboliques dans l'imaginaire. Son importance viendrait du nombre de doigts sur une main, d'où le fait qu'il soit également considéré comme un symbole de totalité dans de nombreuses civilisations, et notamment en Chine où il apparaît comme la « structure centrale de toute une conception du monde² ». On le retrouve également dans les pentacles ou les pentagones étoilés qui représentent aussi des conceptions de l'univers dans différents systèmes de croyances ou de pensées. Le *cinq* représente ainsi le nombre de sens avec lesquels les êtres humains prétendent percevoir leur environnement. Il correspond au nombre de prières quotidiennes dans l'Islam et symbolise le quartier général de la Défense américaine. On retrouve enfin ce chiffre dans l'idée de quintessence universelle, c'est-à-dire qu'il est nécessaire d'avoir un cinquième élément pour assurer la cohésion entre les quatre autres. En cela, le cinq représente en quelque sorte la force qui permet le bon fonctionnement de l'univers, à savoir le lien entre la trinité divine et le commun des mortels. Dans l'œuvre de Nadia Coste, le nombre *cinq* est ainsi représenté à travers les Pères Fondateurs qui, plus proches des Fedeylins que les divinités, résident au sein de leur village et sont considérés comme des demi-dieux dans la mesure où ils auraient été envoyés par Taranyk et Savironah afin de sauver le peuple d'une probable disparition. On retrouve là l'idée de lien entre les divinités principales – représentées par le nombre *trois* – et le peuple à travers cette pentade. Cet événement est expliqué dans un complément au *Heilyk*, datant de l'an 1 de l'ère des Pères :

*« Mais les fedeylins, malgré les bons soins de leurs dieux, se reproduisaient peu.
Leur nombre diminuait avec les migrations et, quand les anophèles envoyés par Dastôt
apportèrent l'épidémie destructrice, le peuple se retrouva au bord de l'extinction. »*

¹ *Ibid.*

² *Idem*, p.318.

Alors les prieurs s'élevèrent et créèrent une cinquième caste pour implorer Taranys et Savironah de leur venir en aide. A l'aube du dixième jour, Taranys fendit les eaux de ses ailes de lumière et s'éleva au-dessus du Monde. Il répondit à l'appel des prieurs :

*“En quête des sauveurs, la montagne sacrée
Pour le peuple plus grand devient la destinée.
C'est au Rajmalaya que cinq messagers
Trouveront la sagesse, la force et la bonté.”*

Les prieurs interprétèrent les paroles du dieu et chaque caste désigna son meilleur élément. Cinq fedeylins partirent à travers le désert vers la montagne sacrée pour porter le message de Taranys à la recherche des sauveurs.

Pas un ne revint de cette quête mais leurs prières furent entendues et les Pères apparurent bientôt sur les rives du Monde.

“Par Taranys et Savironah, dirent-ils, par notre volonté, les fedeylins ne s'éteindront pas.” » (T1, p.39)

Tout d'abord, la datation de cet écrit témoigne de l'importance des Pères au sein de la société fedeylin : comme on l'a déjà évoqué, leur arrivée signale un changement d'ère, ce qui est accentué par l'utilisation d'un calendrier reposant sur cet événement, comme cela s'observe au sein des sociétés humaines. Ensuite, le texte présente les Pères comme étant les sauveurs de leur peuple, tout comme Moïse aurait libéré les Hébreux d'une vie de misères. Cela est notamment accentué par le fait que Taranys fende également les eaux du Monde. Pareillement, l'idée d'aile de lumière peut être rapprochée des anges de lumière de la religion catholique. La structure et les formulations de cet extrait, comme de ceux qui sont présentés dans d'autres parties de la série, rappellent également la façon dont les textes sacrés des religions humaines sont parfois rédigés. On retrouve ainsi une partie de récit qui conte des événements *a priori* historiques et une partie prophétique en vers qui correspond à la parole divine. Comme le note Francis Jacques, un texte religieux possède deux traits qui lui sont propres : « la *performativité* et la *symbolicité*¹ ». On retrouve le premier trait notamment dans la dernière expression de cet extrait : « les fedeylins ne s'éteindront pas » qui a autant la fonction de rassurer le peuple à travers une promesse que de décrire quelque chose qui se réalisera réellement, conférant ainsi à la parole des Pères une valeur performative. La symbolité est également omniprésente dans cet extrait, avec par exemple l'évocation de la lumière ou de l'eau qui sont deux éléments symboliques très récurrents dans l'imaginaire religieux. La formule « A l'aube du dixième jour » rappelle quant à elle la résurrection du Christ dans Les Evangiles : « Après le sabbat, à l'aube du premier jour de la semaine, Marie

¹ Francis JACQUES, « Le Moment du texte », p.17-89, Jean GREISCH (dir.), *Le Texte comme objet philosophique*, Paris, Beauchesne, 1987, p.83.

de Magdalena et l'autre Marie allèrent voir le sépulcre¹ ». Enfin, cet écrit fait référence à la caste des pères qui constitue l'un des cinq domaines d'activité des Fedeylins, ce qui illustre l'importance de la religion au sein de cette culture.

Ainsi, les Fedeylins ont-ils développé une foi sans faille envers les cinq Pères qui les dirigent tant d'un point de vue social, que religieux ou réglementaire, dans la mesure où ce sont eux qui décident de tout ce qui concerne la société fedeylin en justifiant la totalité de leurs choix et de leurs actions par l'acceptation de la destinée à laquelle doit se conformer chaque individu. La révérence des Fedeylins à leur égard, s'observe par exemple à travers les pensées de Cahyl qui vient tout juste de sortir de sa bulle et découvre donc leur aspect :

J'eus le souffle coupé par la beauté de leurs ailes. Les fines écailles dorées, encadrées de nervures brunes, miroitaient sous le Dor. Mon sourire s'étira. J'avais tellement envie de les voir de plus près !

Fasciné par les sauveurs de notre peuple, j'attirai ma mère dans leur direction. [...]

Leur charisme amplifiait l'impression de toute-puissance qu'ils dégageaient. Je les révérais déjà. (T1, p.28-29)

Les Pères sont un sujet de fascination pour les Fedeylins dès leur naissance, ce qui témoigne de la profondeur de leur foi à leur encontre. Ils sont également décrits comme des êtres lumineux dont la magnificence rappelle une fois de plus les personnalités des croyances humaines, tels que les prophètes bibliques. En effet, s'ils sont des Fedeylins, on a déjà vu que certaines de leurs qualités physiques les distinguent des autres individus de leur peuple dont ils sont pourtant les géniteurs (T1, p.30). Ces particularités marquent ainsi leur statut de demi-divinité qui les unit de façon consubstantielle à Taranys et Savironah. Pareillement, la longévité de leur existence illustre leur caractère hors du commun et donne encore plus d'impact à leur rôle qu'ils tiennent depuis d'aussi nombreuses années, comme le prouvent les réflexions de Cahyl :

Je ne réalisais pas qu'ils vivaient depuis plus de deux cent cinquante ans.

« Ils ont sauvé notre peuple il y a bien des années, me dis-je. Ils fécondent les bulles et renouvellent la population. Ils déterminent le destin de chacun. Ils protègent notre Monde des invasions et attaques extérieures... »

Un profond respect m'envahit. (T1, p.30)

Si Savironah, Taranys et Dastöt sont souvent mentionnés par les Fedeylins dans la mesure où il s'agit des divinités créatrices à qui il adressent toutes leurs prières, les Pères apparaissent quant à eux comme des déités de proximité étant donné qu'ils vivent auprès de leur peuple et que celui-ci peut s'entretenir directement avec eux. Les Fedeylins peuvent, de fait, se faire

¹ Matthieu, 28.1.

une image très précise de ces personnages, contrairement à Taranys et Savironah dont Cahyl n'apprend la véritable nature qu'au cours de sa quête. Cela explique sans doute pourquoi les Fedeylins vouent une admiration sans faille pour les Pères : ils n'ont jamais eu l'occasion de douter de leur existence, ni même de leurs actions puisqu'ils résident à leurs côtés.

Au contraire, il arrive parfois à certains Fedeylins de douter de la grandeur de leurs dieux, comme en témoigne cet extrait de *Différentes Théories sur la création du Monde*, rédigé par Ehoarm, prier en l'an 4 de l'ère des Anophèles : « *A l'aube de l'ère du Saule, certains fedeylins rejetèrent la toute-puissance de Taranys. Ils cherchèrent à découvrir les mystères de la création du Monde et en étudièrent chaque recoin.* » (T1, p.109). Ainsi, il semblerait qu'avant que les Pères ne viennent diriger le peuple fedeylin, certains de ses membres ont remis en cause le rôle joué par les divinités dans la création de leur univers. Cette idée rappelle notamment la crise de foi qui s'est développée dans notre société depuis le siècle des Lumières pendant lequel certains penseurs ont décidé de s'élever contre l'obscurantisme religieux afin d'établir leurs propres hypothèses, basées sur des études scientifiques, quant à la création et au fonctionnement du monde. Mais, dans le cas des Fedeylins, cet événement n'est pas suivi d'une remise en cause plus générale de la société. Ce serait, en effet, grâce à l'arrivée des Pères que l'harmonie aurait été trouvée par les Fedeylins : leurs guides et sauveurs sont également les messagers des dieux, ils leur permettraient alors de savoir quelle dynamique donner à leur existence et leur apportent les réponses à tous les questionnements et problématiques qui sont les leurs.

Toutefois, la naissance de Cahyl bouleverse l'équilibre de la société fedeylin dans la mesure où l'arrivée d'un individu sans destin dans une communauté dont les fondements reposent sur l'acceptation de la destinée ébranle totalement le système social car si celui-ci était édifié sur des faits se révélant justes, Cahyl n'aurait jamais dû voir le jour. Et c'était notamment la volonté de son géniteur qui a sciemment choisi de ne pas inscrire de marque derrière l'oreille de Cahyl et de ses autres enfants pour renverser le fonctionnement de leur civilisation, comme en témoignent les explications de Delyndha à son fils :

Il avait choisi de n'apposer aucune marque à ses fils. Il avait renforcé leur empathie. Il espérait en faire une caste à part. [...] Si tout s'était déroulé selon ses plans, il y aurait eu tant de larveylins sans marque que personne ne les aurait rejetés. Veralongh aurait expliqué que le destin de ces mâles était de devenir féconds. » (T4, p.315)

Mais contrairement aux projets du Père Fondateur, ses autres fils n'ont pas survécu à leur éclosion, ayant été poussés à l'eau par la volonté d'un autre Père en désaccord avec ces agissements. Dès lors, Cahyl est le seul Fedeylin à être né sans marque, il est donc le seul à

remettre en question le principe du destin et les divinités qui sont censées régner sur son peuple. C'est ce qu'illustrent notamment certaines de ses réflexions :

Si Dastöt avait bel et bien créé les mondes de l'autre côté de la Nierbe, il ne semblait pas aussi malfaisant que le *Heilyk* le laissait entendre. Mon jugement sur celui que l'on associait au Mal absolu se modifiait depuis que je connaissais mieux Sperare et l'histoire des anophèles. Et si mon peuple se trompait aussi sur les dieux ? (T2, p.250)

Autrement dit, grâce à son absence de marque, Cahyl s'est toujours senti à l'écart des autres membres de son peuple, ce qui lui a permis de se lier d'amitié avec Glark, le Gorderive qui lui a sauvé la vie en l'aidant à atteindre le rivage lors de son éclosion. Il a ainsi pu remettre en cause les affirmations des siens quant aux comportements du peuple avec lequel ils se partagent les rives du Monde. De même, lorsque les membres de sa communauté se rendent compte de sa différence, Cahyl doit les quitter, ce qui lui permet de rencontrer Sperare et de changer à nouveau son point de vue sur un autre peuple. Il comprend ainsi que le but des moustiques n'était pas de nuire aux siens, mais qu'ils ont pu sauver leurs femelles grâce à eux et qu'ils les considèrent comme leurs sauveurs, ignorant les conséquences néfastes de leurs actes. C'est donc le fait que son existence ne soit pas conforme à celle des autres Fedeylins qui aide Cahyl à porter un jugement objectif sur son peuple : il ne peut adhérer aveuglément aux propos des Pères puisqu'il prouve, par sa naissance, que ces derniers ne disent pas la vérité. C'est ainsi qu'une nouvelle ère est déclarée dès lors que Cahyl est parvenu au bout de sa quête et qu'il a pu commencer à réformer le fonctionnement de sa société, comme l'illustrent les notes de Verala I^{re}, Prieuse Suprême :

« Après l'ère de Taranys, l'ère du Saule, l'ère des Anophèles et l'ère des Pères, nous sommes à l'aube d'un nouveau changement pour notre peuple.

Avec la disparition de Tootlieth et la mort de Veralonh encore dans les mémoires, la venue de Shadvir est une lueur d'espoir.

Remercions Taranys d'avoir veillé sur lui.

Son arrivée et ses actions pour la fécondité des mâles marquent à notre sens le début d'une nouvelle ère. Les boutures qu'il a souhaité planter aux abords du cimetière grandiront peut-être autant que notre Saule.

Notre caste a décidé de mettre en lumière ces changements de société. Aussi, dès le retour du printemps, nous pourrons célébrer la première année de l'ère des Mandarukas.

Que les dieux qui nous guident la rendent longue et prospère. » (T4, p.389)

Nous pouvons cependant constater que le changement d'ère ne réduit en rien la ferveur de la foi du peuple Fedeylin envers ses divinités. Cela est dû au fait que les autres Pères se sont opposés à ce que Cahyl, devenu Shadvir, lui apprenne dès à présent toute la vérité sur son identité et sur celles des dieux. Le système des castes semble également conservé, si ce n'est qu'un Fedeylin mécontent a désormais le droit d'en changer, tout comme le rôle tenu par les

Pères est toujours d'une grande importance pour le peuple. Comme toute société, les Fedeylins apportent donc régulièrement des modifications à leur système social, mais les bouleversements sont pour la plupart établis progressivement.

Cette étude de la société fedeylin, et notamment l'observation des changements qui lui ont permis d'évoluer, permettent de percevoir une dimension utopiste dans l'œuvre de Nadia Coste. En effet, celle-ci nous présente une société *a priori* parfaite dans la mesure où l'harmonie semble régner en son sein comme avec la nature qui l'environne. Seulement, Cahyl est né sans marque de caste et bouleverse ainsi tout le système établi car il n'entre dans aucune des cases prévues par les fondateurs de la communauté. Il se rend alors compte que certains Fedeylins sont mécontents de leur place dans la société et que cette dernière repose sur de nombreux mensonges. Il décide donc d'agir pour améliorer le sort de ses compatriotes. A travers ce résumé, on constate que la problématique majeure de la série est la quête d'une société idéale, quête qui concerne d'ailleurs également l'autre principale civilisation présentée dans l'œuvre, à savoir celle des Gorderives qui cherchent à agrandir leur espace vital. Or, comme l'écrit Paul Ricoeur, l'utopie est à la fois une « échappatoire », dans la mesure où elle permet au lecteur de s'évader dans un monde meilleur que le sien, mais elle est également « l'arme de la critique¹ » car elle permet d'en dresser une critique indirecte par l'intermédiaire des civilisations qu'elle décrit. De même, Leonid Heller déclare que « [l']utopie est le miroir de la société. Mais il s'agit d'un miroir déformant. L'utopiste n'est ni devin, ni écrivain de mœurs ; il est, avant tout, un réformateur : il s'attache surtout aux tares de la société dans laquelle il vit² ». Cette idée vient conforter notre hypothèse de la dimension spéculaire du Petit Peuple selon laquelle les fictions féeriques développent certaines problématiques de la société contemporaine sous couvert de présenter des mondes en apparence totalement différents du nôtre. Il s'agit ainsi de susciter les questionnements du lecteur sur sa propre société en même temps que les protagonistes auxquels il s'identifie remettent en question leurs propres systèmes politiques et sociaux.

- Les phénomènes langagiers des Fedeylins

Nous avons précédemment évoqué l'idée selon laquelle il est possible de déterminer une ethnie en fonction de la langue des individus qui la composent. Nous avons également soulevé la difficulté de cette stratégie en rappelant que plusieurs ethnies peuvent parler la même langue, ou qu'au contraire, plusieurs groupes au sein d'une même ethnie pouvaient avoir

¹ Paul RICOEUR, *L'Idéologie et l'Utopie*, Paris, Seuil, 1997, p.394.

² Leonid HELLER, *De la Science-fiction soviétique : Par Delà le Dogme un univers*, Lausanne, L'Age d'Homme, 1979, p.61.

développé des langages différents. Il s'agit alors de se questionner sur la façon dont la langue est envisagée dans la série *Fedeylins*.

Le dialecte fedeylin

Alors que certains auteurs, à l'image de Tolkien, créent de toutes pièces des langues pour les peuples féeriques qu'ils mettent en scène, les personnages des fictions utilisent la plupart du temps la même langue que celle dans laquelle est faite la narration et ce, afin de rendre la lecture plus aisée pour le public. C'est notamment le cas dans *Fedeylins* où tous les personnages, qu'il s'agisse des Fedeylins des rives du Monde, de ceux du Rajmalaya, les Gorderives ou encore les Anophèles, semblent posséder un langage commun dans la mesure où ils se comprennent sans difficulté. Il est alors possible de se demander s'ils ont effectivement développé la même langue, ou s'il est plutôt question d'une capacité d'échanger comme le font par exemple les animaux, c'est-à-dire en déchiffrant leurs comportements respectifs. Cette hypothèse pourrait être confirmée par l'aptitude empathique des Fedeylins, mais il faudrait que les autres espèces la possèdent également, ce qui n'est pas le cas, comme le suggère le fait que Cahyl puisse lire dans les pensées de Glark et Sperare sans que l'inverse ne soit possible. De plus, si le protagoniste est en mesure de comprendre les pensées de ses amis, il est insensible aux émotions des lombrics et ces perceptions sont des plus basiques lorsqu'il pénètre l'esprit de certains animaux présentés comme moins évolués tels que les fourmis ou le galeux. C'est ce qu'illustrent par exemple les sentiments d'un groupe de mouches :

*Attention ! Attention !
Partir !
Plus grand !
Vite ! Vite ! (T2, p.106)*

Il s'agit donc de pensées peu élaborées qui se limitent à des sentiments instinctifs. Celles-ci ne sont pas comparables à celles que Cahyl est en mesure de percevoir dans l'esprit d'autres types d'individus, qu'il s'agisse de Fedeylins, de Gorderives, d'Anophèles ou encore de Scorpions... En témoignent les réflexions de Blavrit, un Gorderive qui tente de prendre le pouvoir de son peuple et de détruire la communauté fedeylin :

*Stupides. Comme si j'allais vous permettre de m'écharper ici.
Attendez d'être près de l'eau. Quand Guey nous aura rejoints, là ce sera intéressant. (T2, p.336)*

On constate cette fois que les pensées de l'individu sont construites de façon syntaxiquement et grammaticalement identique à des phrases qu'il aurait prononcées à voix haute. Cela prouve, d'une part, que les Gorderives sont plus intelligents que les mouches dans la mesure où Blavrit est capable de développer une réflexion élaborée et, d'autre part, que Cahyl est en mesure de comprendre le langage gorderive, ce dont témoigne également sa longue amitié avec Glark. Autrement dit, la compréhension entre les individus est améliorée par la capacité empathique de Cahyl, mais celle-ci repose sur le fait que les différentes espèces utilisent une langue commune qui leur permet généralement de se comprendre à travers des échanges verbaux. D'ailleurs, il arrive à Sperare d'utiliser la capacité de son ami pour s'adresser à lui à distance, comme il le ferait s'il était en face de lui. C'est notamment le cas lorsqu'il en vient à le prévenir de son retour : « *Je reviens vers vous, Cahyl.* » (T2, p.336). A travers ces exemples, il semble donc possible d'affirmer que les Fedeylins possèdent un langage commun avec un certain nombre d'espèces évoluées avec lesquelles ils partagent leur univers.

Toutefois, le texte fait référence à plusieurs reprises au « langage fedeylin » ce qui tend à prouver qu'il s'agit d'une façon de s'exprimer à part entière. Ainsi, lorsque Cahyl interroge Sperare sur les coutumes des Anophèles celui-ci lui explique : « Nous perpétuons de nombreux dialectes, dont le fedeylin, me dit Sperare. Mais lorsque nous devons écrire, nous utilisons ces glyphes. » (T4, p.47). Il serait alors possible d'envisager le fedeylin comme étant un langage parmi d'autres, la capacité de communication entre les différentes espèces pouvant alors se justifier par la maîtrise de plusieurs langages par certaines d'entre elles. Quant aux perceptions empathiques, elles relèvent des capacités extraordinaires du peuple féérique et peuvent donc expliquer, par leur nature merveilleuse, la forme avec laquelle Cahyl les reçoit.

En outre, il est plusieurs fois question de l'évolution du langage fedeylin, ce qui en fait une langue concrète, c'est-à-dire un dialecte qui a une histoire et qui n'est pas figé dans le temps. C'est ce que prouve l'existence d'une langue ancienne dans laquelle ont été rédigés certains textes que doivent traduire les pieurs (T1, p.317). Celle-ci est encore utilisée dans l'archivage de certains documents, comme l'explique Aanor à Cahyl :

[...] c'est du fedeylin ancien. C'était ainsi que les tablettes étaient archivées autrefois. Quand on a modelé de nouvelles copies, on est passé à la classification actuelle. On continue de décorer le *Heilyk* avec les glyphes. C'est joli, n'est-ce pas ? (T3, p.136)

Comme les Anophèles, les Fedeylins ont donc développé une première écriture reposant sur des glyphes, sortes de gravures qui, par leur perfectionnement qui les a transformés en une écriture plus élaborée, laissent deviner que la langue en elle-même a aussi connu une

évolution. C'est d'ailleurs ce dont témoigne l'existence du traité intitulé *L'Évolution du langage fedeylin à travers les ères* dont plusieurs extraits sont cités dans le troisième opus de la série. Le premier évoque l'utilisation d'un terme qui a évolué au cours du temps :

« Le mot "coïncidence" était davantage employé au cours de l'ère de Tarany, de celle du Saule, ou même de celle des Anophèles que depuis l'arrivée des Pères Fondateurs. Avec l'attribution des marques, il n'y a plus de coïncidence, mais des preuves du destin. » (T3, p.131)

Le second extrait expose quant à lui l'évolution d'une expression rare :

« L'expression "dur comme un dard de pepzy", apparue peu après l'arrivée des Pères Fondateurs, serait passée dans le langage courant puis tombée en désuétude. On retrouve toutefois, dans de rares récits imaginaires de créateurs, des dérivées de cette expression. "Dur comme un dard" en est la plus courante. » (T3, p.207)

L'ouvrage en question témoigne donc d'un intérêt des Fedeylins pour l'histoire de leur langue et, comme le suggèrent les fragments sus-cités, il prouve que celle-ci a évolué au cours du temps. Ce phénomène rapproche une fois de plus les Fedeylins des êtres humains : comme eux, ils possèdent un langage complexe, et comme eux également, celui-ci n'est pas figé, comme pourrait par exemple le suggérer la logique irrationnelle d'un texte merveilleux. S'il est ici question de l'utilisation d'un terme en fonction des époques, on peut deviner que d'autres parties du livre évoquent la formation des mots et leur étymologie. Cet extrait illustre également le lien qu'entretient chaque élément de la communauté fedeylin avec la notion de destin, qu'il s'agisse des protocoles sociaux ou du choix des mots employés par ses membres.

En effet, lorsqu'il demande son nom à Glark et que celui-ci lui déclare que cela n'est pas important, Cahyl insiste sur le lien entre l'appellation d'un individu et sa destinée : « Dans mon peuple, le nom est toujours lié au destin. Il me disait que son existence ne comptait pas. » (T1, p.36). Il reste cependant à savoir si c'est le nom qui engendre le destin ou bien l'inverse. Mais le fait qu'un individu naisse avec son prénom sans que celui-ci ne soit choisi par qui que ce soit (T1, p.16-17) permet d'envisager la seconde hypothèse, à savoir le fait que son dessein révèle l'identité d'un Fedeylin (même si l'on a pu voir que le fait d'être désigné dès son éclosion comme appartenant à une caste dirigeait plus ou moins consciemment les actions de chaque individu). C'est ce que confirme Naïlys, lorsqu'elle explique à Cahyl que son géniteur a décidé de modifier son destin :

Mon nom a changé avec mon destin. On naît avec son prénom, Cahyl. Il fait notre existence. Notre être. Notre destin. Je suis née Naïlys, mais depuis cette nuit-là, je suis Naï. » (T1, p.166-167)

Autrement dit, il semble n'y avoir aucun hasard dans la société fedeylin, que ce soit dans le déroulement des faits dirigé par la destinée ou dans la dénomination de toute chose et de toute personne qui va de pair avec cette prédestination.

L'origine du mot *fedeylin* elle-même confirme cette idée, comme l'explique Nadia Coste :

Mes recherches sur le destin m'ont conduite au latin *fatum* d'où avait été dérivé le mot fée (dans le cadre des fées qui influencent le destin des Hommes). [...] Mais je ne voulais pas garder le côté espiègle, « mignon », et magique de l'imaginaire collectif : je voulais me pencher sur le côté animal des fées.

J'ai donc créé les fedeylins, peuple où il y a aussi bien des fées mâles que femelles (en recherchant les désignations possibles pour des fées de sexe masculin, je n'ai trouvé que « lutin » ou « elfe » qui, pour moi, ne désigne pas du tout ce que j'avais en tête. Et le terme « fé », disparu de l'usage contemporain, me paraissait un peu court). (Voir *Annexes* p.648)

C'est donc bien le rapport à l'origine étymologique de la féerie, le latin *fatum* « destin », qui a permis à l'auteure de créer le terme *fedeylin*. Mais celui-ci s'il est construit à partir de cette racine latine, possède une signification plus large qui évoque d'une part le caractère animal de ces personnages (notamment à travers leur diversité de genres), tout en s'écartant, d'autre part, de la représentation classique des êtres féeriques. D'ailleurs, Nadia Coste précise sur son blog que *fedeylin* a été composé à partir des mots « Fée-de-l'ain » car elle avait l'habitude, étant petite, de passer des moments avec sa famille sur les bords de l'Ain, rivière qui représente alors pour elle tout l'imaginaire de son enfance dont elle s'est inspirée pour écrire ses romans¹.

Il semble alors possible de s'interroger sur les choix effectués par l'auteure quant aux dénominations de ses nombreux personnages ou quant à la toponymie présente dans ses ouvrages. N'étant pas ici question de développer une étude exhaustive sur cette thématique, nous nous contenterons de réfléchir à la construction du terme *Rajmalaya* qui désigne la montagne sacrée que doit atteindre Cahyl pour réussir sa quête et trouver l'héritier de son géniteur afin de sauver son peuple. Dans un premier temps, il apparaît comme évident de rapprocher ce nom de celui de l'Himalaya, chaîne de montagne dans laquelle se trouvent les plus hauts sommets du monde réel, dont l'Everest. Or, selon le dictionnaire d'Oxford², *Himalaya* serait construit à partir d'une expression issue du Sanskrit *hima* « neige » et *ālaya* « demeure » qui aurait pour sens littéral « demeure de la neige ». Sur ce modèle, *Rajmalaya*

¹ Nadia COSTE, « L'Origine du mot "Fedeylin" », article publié le 23 mars 2009 sur le blog *Fedeylin*, consulté le 02 septembre 2015. URL : <http://fedeylins.blogspot.fr/2009/03/lorigine-du-mot-fedeylin.html>.

² « Himalayas », *Oxford Dictionaries* [en ligne], consulté le 02 septembre 2015. URL : http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/Himalayas#m_en_gb0378930.

serait construit sur la même finale, associée à la racine *raj-*. On retrouve par exemple cette dernière dans *rajah* qui désigne un prince hindou, ainsi que dans *rajasthan* le « pays des rois », selon Gérard Huet dans son dictionnaire sanskrit-français¹. Elle proviendrait de la racine *rāj* signifiant « qui brille » et « roi, chef ». Autrement dit, le terme *rajmalaya* désignerait « la demeure des rois » ou « la demeure de ce qui brille », ce que semble confirmer le récit dans la mesure où c'est là que réside le Peuple Fondateur des Fedeylins et c'est également le lieu où les messagers des rives du Monde deviennent les dirigeants de leur peuple grâce à leurs transformations physiques et la sagesse qu'ils ont gagnée au cours de leur quête. Par ailleurs, les Fedeylins qui vivent au Rajmalaya ou qui s'y sont transformés deviennent brillants au sens propre du terme, c'est-à-dire que leurs peaux sont étincelantes, comme l'observe Cahyl à la sortie de son cocon : « Je baisse les yeux. A la place de la peau manquante se trouvent des écailles dorées. » (T4, p.264).

Grâce à cet exemple, il semble possible de considérer le langage fedeylin, à travers ses quelques mots présents dans le texte, comme étant une langue richement élaborée. Il s'agit surtout de la rapprocher des dialectes humains, notamment grâce à l'étymologie qui témoigne de son origine sanskrite.

Expressions langagières

On a vu, grâce à un extrait du traité *L'Évolution du langage fedeylin à travers les ères*, que les Fedeylins possèdent des expressions langagières propres à leur espèce, comme c'est le cas de « dur comme un dard de pepzy » (T3, p.207). Car si le texte se contente de faire des allusions à l'existence d'une langue fedeylin dont il n'est possible de se faire une idée que par l'intermédiaire des noms propres – prénoms et toponymes, notamment –, sont citées à plusieurs reprises au cours du récit des proverbes et des locutions usuelles utilisés par le peuple de Cahyl.

Les proverbes et locutions verbales sont un élément essentiel de la culture verbale orale d'une population dans la mesure où ils l'inscrivent dans une continuité, dans une tradition culturelle. Il s'agit, en effet, de phrases et d'expressions qui ont résisté au passage du temps à travers lequel elles semblent transmettre les enseignements ou les expériences des générations passées à destination des générations présentes et futures. Marc Soriano écrit ainsi :

¹ Gérard HUET, *Héritage du Sanskrit Dictionnaire sanskrit-français* [en ligne], Version 2.90 du 28 Août 2015, consulté le 02 septembre 2015. URL : <http://sanskrit.inria.fr/DICO/54.html#raaja>.

Les proverbes constituent le genre paradoxal de la littérature orale. L'un des plus anciens, sans doute, mais aussi celui qui a le mieux résisté à l'érosion du temps. Difficile à cerner, investi comme il est, en amont, par les dictons, les lieux communs, les « expressions proverbiales » et les locutions populaires (savoureuses mais engagées dans les manières de dire du moment et vieilles) et, en aval, par les adages, les sentences, les maximes et les jeux de société de la culture savante, le proverbe populaire reste malgré tout reconnaissable. Sa brièveté, les images sidérantes qu'il impose, ses inventions stylistiques (métaphores, périphrases, antithèses, rapprochements imprévus, jeux de mots, rimes, assonances, etc.) l'impriment dans la mémoire¹.

Les proverbes et locutions verbales sont donc formulés de sorte à ne pas être oubliés. Ils représentent ainsi un élément essentiel de la mémoire collective à travers une transmission orale qui témoigne de son aspect populaire, au même titre que les contes traditionnels. L'importance qui semble leur être donnée dans la série *Fedeylins* rappelle, d'une part, l'origine populaire de l'œuvre à travers la tradition des contes de fées qui a inspiré son auteure et rapproche, d'autre part, les Fedeylins des êtres humains en mettant en avant leurs caractéristiques humanoïdes à travers, notamment, leurs actes de langage.

Cependant, ces formulations idiomatiques paraissent davantage représenter le mode de vie propre au peuple fedeylin que ses particularités langagières, dans la mesure où, d'une part, elles sont exposées dans la langue de la narration, à savoir le français et, d'autre part, elles concernent de façon générale la vie des Fedeylins des rives du Monde.

Ainsi, certaines d'entre elles expriment des idées liées à la vie quotidienne des Fedeylins et plus particulièrement des superstitions qui régissent leurs habitudes. Comme dans notre société, les Fedeylins ont donc des dictons pour, par exemple, prédire la météo et les maladies en fonction de certains événements. C'est notamment le cas du proverbe « Gel en Fribach, doux sera Serak » (T1, p.113) qui n'est pas sans rappeler certaines de nos formules telles que « Noël au balcon, Pâques au tison » ou « Mars venteux et avril pluvieux, font le mai gai et gracieux ». Pareillement, il est possible de lire sur une tablette concernant les superstitions des Fedeylins :

*« Apercevoir le galeux en Olyne croissante est signe de maladie pour l'hiver à venir.
En voir juste l'ombre en Olyne décroissante est bien pire.
[...]
Seul un cercle protecteur, tracé par l'ongle du pouce dans la paume ouverte, maudira
l'animal. Alors, un sort funeste pourra être évité. »* (T2, p.231)

Il s'agit alors de prédire les conséquences d'un fait en fonction de l'état de la lune au moment où il est observé. On retrouve aussi ce genre d'expressions dans la culture française, comme

¹ Marc SORIANO, « Proverbes », *Encyclopaedia Universalis* [en ligne], consulté le 11 mai 2016. URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/proverbes/>.

c'est le cas de « Fais ta lessive à la lune vieille si tu veux que le linge change et devienne raide ; à la lune nouvelle, le linge en sort filoché et pelucheux » qui permet de choisir le moment pour faire sa lessive en fonction du résultat escompté, ou de « La vache que l'on mène au taureau à la lune nouvelle donne une velle, la vache que l'on mène au taureau à la lune vieil donne un veau » qui donne la possibilité de choisir le sexe du veau à naître selon le moment défini pour l'accouplement de ses parents.

Certains proverbes fedeylins apparaissent davantage comme des conseils, voire des leçons, prodigués aux membres de la société afin de savoir comment agir dans quelques circonstances. L'un d'eux concerne par exemple les oiseaux, considérés comme la plus importante source de menace des Fedeylins dans la mesure où ils n'hésitent pas à les attaquer pour s'en nourrir :

*« Oiseaux de la forêt, toujours sont aux aguets,
S'il faut te retourner, garde la tête baissée. » (T2, p.73)*

Il s'agit alors de transmettre aux Fedeylins les indications nécessaires à leur survie en cas d'attaque. La mise en forme proverbiale de cette leçon permet aux concernés de la mémoriser plus facilement, notamment grâce à sa forme versifiée et ses rimes.

De même, les dictons fedeylins peuvent évoquer des vérités générales qui décrivent des phénomènes qui concernent la plupart des membres de leur peuple. Ces paroles peuvent par exemple être proférées afin de soutenir un Fedeylin ou de le conforter dans ses décisions. Il est ainsi possible de lire dans le second opus de la série le proverbe suivant :

*« Malgré le noir et le brouillard
Si le destin guide tes pas
Sois certain qu'il te conduira
Loin des doutes et du désespoir. » (T2, p.127)*

A travers ces mots, peut être perçue une volonté de rassurer un membre de la communauté fedeylin à propos d'événements négatifs qui auraient pu lui arriver. Ce dicton repose notamment sur le lien très fort qui unit les Fedeylins à la notion de destinée qui leur permet notamment d'accepter tout ce qui leur arrive. Cette formule rappelle d'ailleurs celle qui apparaît dans l'esprit de Cahyl juste après qu'un Père a, lui semble-t-il, apposé une marque derrière son oreille :

*Accepter la vie. La mort. Accepter la douleur.
Accepter le destin. La marque.
Être fedeylin, c'est accepter. (T1, p.15)*

Cette dernière phrase est d'autant plus importante qu'elle est répétée à plusieurs reprises au cours du récit et qu'elle figure également sur la quatrième de couverture de ce premier tome en guise de résumé de l'histoire. Le déroulement des aventures de Cahyl confirme d'ailleurs cela dans la mesure où elle repose, comme la société fedeylin tout entière, sur cette notion de destinée qui doit être acceptée coûte que coûte.

Autrement dit, les proverbes fedeylins concernent aussi la façon dont ce peuple conçoit la vie, qu'il s'agisse de la manière dont ils doivent agir au quotidien ou des sentiments qu'ils peuvent ressentir au cours de leur existence, comme il est possible de le constater à travers cette expression :

*« Le respect le plus précieux
Est toujours celui gagné
Dans les yeux de nos aînés
Qui nous voient toucher les cieux. » (T2, p.309)*

Ces paroles semblent décrire un fait qui se confirme aussi bien dans les rapports qu'entretiennent les Fedeylins avec certains de leurs aînés que dans ceux qui peuvent lier un être humain – le lecteur, par exemple – à un individu plus âgé. Il s'agit là d'évoquer un sentiment réel qui peut être ressenti par n'importe quel Fedeylin afin de le conforter dans sa perception de la vie. Ce phénomène est ici accentué par le fait que cet adage se vérifie également dans la société humaine : il dépasse alors les frontières de l'univers fedeylin et de l'imaginaire pour aider le lectorat à s'immerger plus facilement dans l'histoire qui lui est contée. D'ailleurs, cette formule n'est pas la seule à avoir cet effet puisque c'est aussi le cas du dicton : *« Le chemin le plus risqué l'est un peu moins, un ami à ses côtés. » (T3, p.323).* Comme le précédent, il évoque un sentiment de l'ordre de la vérité générale dans la mesure où tout le monde, qu'il soit Fedeylin ou être humain peut être en accord avec son propos. Or, il se trouve que cette phrase décrit au mieux les aventures de Cahyl qui ne serait probablement jamais parvenu au bout de sa quête sans l'aide de ses deux fidèles amis, Glark et Sperare.

En conclusion, il semblerait que les locutions verbales utilisées par les Fedeylins sont représentatives de l'image qu'ils se font de la vie, à savoir une existence pacifiste et respectueuse envers ses pairs et qui plus est guidée par la destinée. Par ailleurs, le choix de l'auteure d'exprimer ces idées en français crée un lien entre la communauté fedeylin et le lectorat de la série qui, en s'accordant avec eux sur leur conception de la vie, s'immerge plus facilement dans l'univers proposé par la diégèse. Enfin, la mise en avant de la plupart de ces proverbes à travers leur positionnement, en exergue ou en retrait par rapport à la narration, leur confère une place essentielle au sein des ouvrages et tend ainsi à prouver l'intérêt qu'ils

représentent selon l'auteure et pour le lecteur, donnant à celui-ci les clefs pour comprendre la société fedeylin.

Oralité et légendes

L'étude de la langue passe aussi par celle de son utilisation. Et si les Fedeylins dialoguent entre eux afin d'échanger des informations ou des sentiments, il apparaît dans les romans de Nadia Coste qu'une grande importance est donnée à la transmission orale des savoirs entre les individus, les générations ou encore, les castes.

Ainsi, l'éducation des Fedeylins se fait en grande partie par le biais de récits que les plus expérimentés exposent aux plus jeunes. C'est notamment le rôle des « mères, sages et âgées » qui résident dans la Gabda-Mar. Celles-ci accueillent les petits Fedeylins pour leur expliquer quels sont les dangers du monde et de quelles façons certains Fedeylins sont décédés. Elles leur apprennent également l'histoire de leur peuple à travers la légende des Messagers. Se sont elles qui, enfin, racontent aux Fedeylins comment se sont déroulées leurs naissances et enseignent aux futures mères le déroulement des pontes (T1, p.118-120). Il est toutefois précisé que ces cours ont lieu durant l'hiver ce qui leur confère une nature particulière qui les différencie du caractère plus concret ou technique des enseignements donnés à d'autres périodes de l'année, dans la mesure où les jeunes Fedeylins ne sont plus séparés dans leurs castes : il s'agit cette fois de transmettre les mêmes informations à tous les membres de la communauté à travers un protocole qui rappelle le contagion puisque les élèves sont « [a]ssis autour de l'âtre par petits groupes » pour écouter les récits des mères. Il n'est alors pas fait mention d'une quelconque prise de notes : la totalité de ces enseignements passe par un échange oral entre des représentantes de la sagesse – titre conféré par leur âge avancé – et des petits qui ont tout à apprendre.

D'ailleurs, l'image d'un vieux Fedeylin racontant une histoire revient à plusieurs reprises dans la série, notamment lorsqu'il est question des activités hivernales des membres de la communauté qui apprécient de se retrouver les soirs de veillées pour écouter quelques légendes. L'importance accordée à la vieillesse du conteur semble par ailleurs justifier l'intérêt de l'oralité qui serait dès lors un moyen de permettre aux légendes, par la mémoire collective et la diction, de rester vivantes. Cahyl décrit ainsi l'une de ces expériences :

Blotti contre ma mère, à côté de mes sœurs, j'écoutais les fedeylins âgés raconter des légendes de mon peuple lors d'une veillée d'automne. Des périeurs parlaient du temps où Tarany était sorti de l'eau pour vivre sur la terre ferme. D'autres louaient les Messagers et leur sacrifice à la recherche des Sauveurs.

Mais ce fut le récit d'un récolteur, usé par les années, qui me marqua le plus. Ses mains frottaient inlassablement ses articulations noueuses. Le feu de l'âtre crépitait tandis qu'il nous livrait ses souvenirs. (T1, p.156)

D'abord, il semble que seuls les Fedeylins âgés jouent le rôle de conteur, comme s'il s'agissait de la place qui leur était donnée dès lors qu'ils ne pouvaient plus exercer d'autre activité ou que la sagesse qu'ils avaient accumulée au cours des années était telle qu'il était nécessaire qu'ils la transmettent aux plus jeunes. Ensuite, il est possible de constater que la thématique des récits n'est pas la même selon la caste à laquelle appartient leur conteur, ce qui prouve que la société fedeylin reste divisée selon ces catégories même lorsque la saison ne leur permet plus d'exercer leurs activités respectives au-dehors et qu'ils sont tous réunis dans un même lieu. Enfin, le caractère familial de cette activité qui consiste à écouter un conteur est ici mis en évidence par l'image de Cahyl entouré de sa mère et de ses sœurs. Comme le fait que le conteur soit âgé ou que son public soit rassemblé autour d'un feu, il s'agit là d'un archétype que l'on retrouve couramment dans l'imaginaire féerique grâce à la tradition des contes de fées qui, pour le lecteur contemporain, peut se résumer à travers ces gravures issues de deux éditions des *Contes* de Charles Perrault :



Frontispice de Charles Perrault, Antoine Clouzier, Histoires, ou contes du temps passé, Paris, Barbin, 1697.



Frontispice de Charles Perrault, Gustave Doré, Contes, Paris, Jules Hetzel, 1862.

La gravure d'Antoine Clouzier est issue de l'édition originale des textes de Charles Perrault en 1697. Elle représente une femme d'un certain âge en train de raconter une histoire à de jeunes personnes rassemblées autour d'elle auprès d'une cheminée en flammes. Le second frontispice (Gustave Doré), bien qu'ayant été réalisé près de deux cents ans après le précédent, se base sur le même modèle à cela près que le feu a disparu, que la dame paraît beaucoup plus âgée et les enfants beaucoup plus jeunes. Le livre y tient quant à lui une place centrale alors qu'il était absent de la première édition, tout comme les jouets et les autres objets évoquant l'enfance sont représentés en nombre, insistant sur l'importance de la jeunesse du public. Autrement dit, ces illustrations témoignent de l'évolution de l'image que les Français se font du conte à travers le temps : en près de deux siècles l'oralité a perdu de son importance et le conte est davantage considéré comme une activité destinée aux jeunes enfants. Mais surtout, ces exemples nous permettent de comprendre que Nadia Coste a voulu représenter dans *Fedeylins* le conte comme étant un événement rassemblant tous les membres de la communauté fedeylin, et plus particulièrement les familles, et ce, malgré les divisions habituellement causées par l'existence des différentes castes.

En outre, si la vieillesse apporte la sagesse par les multiples expériences que les conteurs peuvent transmettre à ceux qui sont moins expérimentés qu'eux, la jeunesse du public témoigne quant à elle du besoin d'éducation de ceux qui écoutent ces récits. C'est ainsi que Cahyl se remémore les conseils qu'il a entendus lors des veillées au coin du feu à propos du danger que représentent les aranaés dont il rencontre l'une des membres au cours de ses aventures (T2, p.31). Cela témoigne du caractère éducatif des contes qui transmettent toutes sortes d'enseignements.

Certains récits peuvent également être racontés dans le but d'engager les enfants à obéir à leurs aînés, comme l'illustrent les propos de Delyndha lorsqu'elle souhaite rassurer Cahyl à propos d'une histoire qu'il a entendue :

« Tu sais, ce n'est qu'une légende. [...] Une de celles qui permettent aux mères de dire à leurs petits "Sois sage sinon le galeux viendra te manger", continua-t-elle d'un ton amusé. »
(T1, p.158)

Il est de nouveau possible de rapprocher cet aspect de la société fedeylin à ce que nous pouvons observer dans notre propre civilisation. En effet, les contes de fées issus de notre tradition populaire dispensent également des morales visant à pousser leur jeune public à bien agir pour éviter de se faire dévorer non pas par un chien galeux, mais par un loup qui n'est autre qu'un chien sauvage et qui, allez savoir, est peut-être lui aussi galeux !

Autrement dit, le lecteur de *Fedeylins* se retrouve parfois entraîné dans une mise en abyme qui le fait entrer dans l'univers des légendes racontées aux personnages, eux-mêmes mis en scène dans l'ouvrage qu'il est en train de lire. En évoquant de la sorte l'intérêt de la fiction, le narrateur permet alors au lecteur de développer une réflexion métatextuelle qui repose notamment sur la portée de l'imaginaire.

Mais le but des contes est également de divertir le public et c'est le cas de ceux qui sont récités lors de veillées fedeylins. L'oralité de ces récits permet d'ailleurs une mise en scène concrète des histoires avec l'aide d'objets, par exemple. C'est ainsi que Cahyl raconte :

Brevelan aidait des créateurs à raconter des histoires légendaires ou fantastiques, avec marionnettes et pantins articulés. Les veillées étaient chaleureuses, les mères s'inquiétaient de la santé des uns et des autres et chacun se distrayait pour que le confinement passe plus vite. Le ciel, le Dor et la mare nous manquaient tous. (T1, p.57-58)

Les veillées apparaissent donc comme une occupation fedeylin permettant à la communauté de patienter en attendant le retour des beaux jours et la possibilité de vaquer à ses occupations extérieures. Il ne s'agit donc pas d'une activité centrale pour les Fedeylins mais elle témoigne de l'harmonie de cette société à travers des rassemblements chaleureux. Cet extrait illustre également le fait que les contes fedeylins ne se contentent pas de dispenser des enseignements tirés des expériences passées de certains Fedeylins, mais qu'ils peuvent avoir été créés de toutes pièces, comme le suggère l'expression « des histoires légendaires ou fantastiques ». Cela est confirmé dans le troisième tome de la série où figure la mention de « récits imaginaires » (T3, p.207).

Toutefois, ces derniers feraient l'objet de textes écrits, ce qui permet d'envisager la division des histoires et des savoirs transmis aux Fedeylins en deux catégories : les récits oraux et les textes rédigés sur des tablettes qui concernent aussi bien l'imaginaire que l'expérience fedeylin à travers, par exemple, des récits de voyages qui racontent les découvertes de quelque explorateur (T1, p.169-170).

- **Les écritures des Fedeylins**

L'écriture n'est autre que la matérialisation du langage. En cela, elle témoigne d'un désir de transmission des connaissances à grande échelle, à long terme et de façon précise dans la mesure où la conservation des documents écrits permet la diffusion des informations qu'ils contiennent, préservée des changements qui peuvent concerner leur propagation orale. Cette nécessité de transmission semble ainsi être le propre des sociétés humaines qui l'ont d'abord

développée à travers leurs nombreuses institutions rituelles. Myriam Watthee-Delmotte établit d'ailleurs un rapprochement entre rite et littérature grâce à « l'origine commune de la poésie et des hymnes liturgiques, qui éclaire la dimension rituelle dont peut être porteuse la poésie¹ ». Or, il est possible de constater que ces caractéristiques sont également valables pour la société des Fedeylins qui, bien que non humains à proprement parler, ont fondé une civilisation très proche de la nôtre. Ainsi, leur développement littéraire leur permet, d'une part, de transmettre leurs connaissances et les récits religieux, d'autre part. Mais à cette dimension pragmatique, s'ajoute aussi une dimension esthétique et divertissante à travers les écritures poétiques fedeylins.

Littérature et transmission des savoirs

On a vu que le peuple Fedeylin apporte une importance particulière à la transmission des savoirs entre ses membres. Cet échange, sur lequel repose une grande part des fondements de la société, transparait aussi bien à travers l'oralité que par la consignation écrite des connaissances.

Ainsi, les Fedeylins ont tendance à conserver toutes sortes de données sur des tablettes qu'ils classent et rangent avec précision. Les informations qu'elles contiennent concernent aussi bien des indications techniques qui relèvent d'un corps de métier ou d'une activité en particulier, comme la façon dont il faut nourrir les lombrics ou de la manière de s'occuper d'une plantation, que des données sur la population en général ou des individus et des événements significatifs. En effet, les Fedeylins tiennent, par exemple, des registres pour déclarer chaque ponte (T4, p.372), ou pour consigner les choix de carrière prononcés par les mudeylins lors de la cérémonie qui fête leur entrée dans l'âge adulte (T1, p.227). Cahyl explique d'ailleurs lorsqu'il s'apprête à son tour à l'extraction de ses articulations : « Les maîtres et les Pères se préparaient à valider les mots qui seraient inscrits dans les registres des castes et auxquels mon peuple se référerait au long de notre vie d'adultes. » (T1, p.395). La consignation de ces informations semble donc nécessaire à la société qui est ainsi en mesure de retrouver n'importe quelle donnée pouvant s'avérer utile dans un futur plus ou moins proche.

Outre le renseignement d'informations techniques, pratiques ou administratives, les documents fedeylins rassemblent des données historiques, comme le suggère l'existence d'un traité intitulé *Histoire des castes* dans lequel seraient consigné le récit des événements

¹ Myriam WATTHEE-DELMOTTE, *Littérature et ritualité*, op. cit., p.96.

importants concernant les castes, ainsi que des considérations sur l'intérêt de certaines pratiques. On en trouve un extrait dans le premier opus de la série :

« Rares sont ceux qui imaginent le travail des différentes castes. Certains pensent que le travail d'un bâtisseur n'élève pas l'esprit et que les mains d'un prieur ne sont pas assez sales. Mais le respect de chacun reste fondamental dans la société fedeylin et les Pères ne manquent pas de sanctionner les comportements déplacés.

Des mudeylins peuvent être confiés en apprentissage aux autres castes pour évaluer la rudesse des tâches et enseigner aux générations futures la chance d'avoir des spécialistes autour de nous. Des maîtres confient pour quelques mois un élève présomptueux qui apprendra la modestie dans un groupe où tous seront meilleurs que lui. Il devra travailler deux fois plus pour obtenir un résultat moyen et son impression de supériorité se transformera en humilité.

Domage que cette pratique soit si rare ; cela aiderait la compréhension et la communication entre les castes.

A ce sujet, les Pères n'ont qu'une réponse : laisser les fedeylins suivre tous les apprentissages serait une perte de temps et d'efficacité. Et cela remettrait en cause le destin et le choix des Fondateurs dans la vie de chacun. » (T1, p.257)

Il est ici question d'une pratique particulière qui permet à certains Fedeylins d'envisager la nature, et surtout, la difficulté, du travail des individus appartenant à une autre caste. Elle témoigne de la volonté de la société à proposer la vie la plus harmonieuse possible à ses membres, ce qui passe par une compréhension et un respect mutuels entre les personnes, quel que soit leur rôle au sein de la communauté. La prise de parti, qui transparaît à travers les termes utilisés par l'auteur de ce traité, suggère d'ailleurs que chaque Fedeylin est dirigé par ce souhait d'établir une harmonie entre tous les membres de son peuple. Enfin, cet extrait est mis en avant par le fait qu'il soit placé en-dehors du récit et en début de chapitre. Cela témoigne d'une volonté auctoriale d'insister sur l'importance des éléments qu'il transmet qui sont, d'une part, essentiels pour comprendre le parcours du personnage principal qui connaît la situation décrite dans ce texte et, d'autre part, importants pour assimiler le fonctionnement de la société fedeylin en général.

Par ailleurs, cette habitude qu'ont les Fedeylins de consigner toutes ces informations sur des tablettes n'est pas un fait de société récent dans la mesure où il est mentionné l'existence de textes anciens qu'il est nécessaire de traduire afin qu'ils soient accessibles aux Fedeylins contemporains (T1, p.317).

L'intérêt de consigner toutes ces informations dans des tablettes est donc de permettre aux Fedeylins qui le souhaitent de les consulter afin de prendre une décision en se basant sur des faits précis (précédents, règles à suivre, histoire de l'individu, etc.), de répondre à leurs questionnements quels qu'ils soient ou de compléter leur propre travail de recherche en se basant sur ceux des individus les ayant précédés. On observe ainsi Cahyl procéder à toutes sortes de recherches dans le troisième opus de la série afin de se préparer à son voyage

jusqu'au Rajmalaya. Il consulte par exemple une tablette qui évoque les conditions de vie dans le désert (T3, p.143) ou une autre qui explique comment approcher les gardiens de la voie du destin au fond de l'eau (T3, p.149). Autrement dit, ces textes sont de natures différentes, l'un étant plutôt de l'ordre du documentaire alors que l'autre s'approche davantage d'un récit prophétique ou religieux.

Et si Cahyl consulte ces documents dans une démarche concrète, puisqu'il s'agit pour lui de préparer un véritable voyage, d'autres Fedeylins sont également amenés à faire des recherches dans un but purement scientifique, comme c'est le cas de l'une de ses camarades qui lui explique :

« Eh bien, après mon Mudeylin, j'ai décidé d'étudier les liens entre les castes et la création de chacune d'elles. Je cherche dans les paroles de Taranys les phrases qui ont permis à notre peuple de se structurer. » (T3, p.135)

Aanor effectue donc des recherches afin de comprendre le fonctionnement de sa société à partir des textes religieux sur lesquels elle a été structurée. On constate que son travail concerne avant tout son rôle de prieuse ce qui confirme l'hypothèse évoquée précédemment et selon laquelle la moindre activité d'un Fedeylin est dirigée par ce qu'il pense être son destin.

Il est également possible d'observer le caractère rassurant que revêt l'écrit. Effectivement, la plupart des décisions des Fedeylins exposées dans les quatre opus de la série semblent provenir, d'une part, d'une acceptation de la prédestinée, qui est, d'autre part, confirmée par quelque texte. C'est notamment le cas lorsque les Pères décident que quatre Fedeylins de la génération de Cahyl échangent leurs places respectives au sein de leurs castes et à tour de rôle quatre années durant (T1, p.257 et 260), ou lorsque Cahyl évoque le rôle de maître tuteur que joue auprès de lui un autre membre de sa caste :

D'après les écrits, un référent au sein de sa caste permettait d'atténuer les doutes avant de toucher au but de son Œuvre. Bien souvent, le recul du maître tuteur aidait l'apprenti à reconnaître la voie de son destin. (T1, p.333).

Le fait de se référencer de la sorte à des écrits témoigne une fois de plus de la volonté des Fedeylins de conférer une vie aussi harmonieuse que possible à leur peuple. En consignait chaque élément, chaque pensée, chaque information, la société se donne donc la possibilité de trouver une réponse à chacune des problématiques qui pourraient la mettre en défaut. Cela renforce également l'idée de destin dans la mesure où ce phénomène illustre l'hypothèse selon laquelle tout serait écrit à l'avance.

Dès lors, chaque expérience singulière ou inédite faite par un Fedeylin se doit d'être mise

à l'écrit, que ce soit par celui qui en a été l'objet ou par un autre membre de la communauté. Ces textes et leurs contenus sont ensuite diffusés auprès du peuple qui peut ainsi apprendre par l'intermédiaire des ouvrages. Ainsi, les explorateurs fedeylins ont-ils pris soin de rédiger le compte rendu de leurs aventures et des découvertes qu'ils ont faites au cours de celles-ci, comme c'est le cas de Laméhy III qui explique, par exemple, les dangers qu'il a rencontrés en fonction des directions qu'il avait prises (T1, p.169-170) lors de son exploration du Monde.

Mais pour effectuer ce travail, il convient à chaque Fedeylin d'apprendre à écrire, ce qui est l'objet de l'un des premiers enseignements donnés aux larveylins. Cahyl explique ainsi :

Mes journées se remplirent de nombreux cours au fur et à mesure que l'année avançait. J'appris beaucoup sur les fondements de l'écriture et la préparation des tablettes, y compris sur la mise en forme de l'argile pour façonner les épais supports des textes sacrés du *Heilyk* ou des connaissances qui méritaient de traverser les ères. Les prieurs et les transmetteurs utilisaient ces tablettes solides car, une fois cuites, elles ne pouvaient plus être modifiées, contrairement aux simples tablettes d'écorce, effaçables grâce à une mixture de feuilles broyées.

Je fis mes premiers essais de glyphes sur des écorces, à l'aide de plumes trempées dans de l'encre verte. (T1, p.85-86)

Le but est donc bien de donner un moyen à tous les Fedeylins de permettre aux savoirs de leur société d'être conservés à travers le temps. On constate, par ailleurs, que toutes les informations ne sont pas notées sur le même type de support, en fonction de leur importance : certaines sont mineures et n'ont pas besoin d'être consignées à long terme, elles sont donc inscrites de manière éphémère, contrairement à celles d'un intérêt majeur qui sont gravées sur des tablettes plus solides.

Une fois gravées, ces tablettes sont classifiées de façon très précise, de sorte à être facilement consultées par les Fedeylins qui en auraient besoin, même si cela ne s'avère pas toujours évident pour un novice, comme l'illustre l'expérience de Cahyl :

Dans de nombreux couloirs peu profonds, des tablettes classées avec soin attendaient sur des rayonnages. Je dus faire deux fois le tour de l'immense cercle pour dénicher les arbres à nœuds, qui ne se trouvaient bien sûr pas dans la collection « arbres » mais dans la rangée des « inutiles ». Je ne m'attendais pas à ce qu'autant de tablettes soient conservées dans cette section. J'aurais ri de cette abondance de textes qui ne serviraient jamais si je n'avais pas su que des membres de mon peuple avaient passé leur vie à les collecter. Quel gâchis. (T1, p.163)

Autrement dit, si les tablettes ne sont pas les mêmes selon le lieu où elles sont conservées (en fonction de la caste que concernent leurs contenus, par exemple), elles sont aussi classées par catégories selon les savoirs qu'elles contiennent. Cahyl fait d'ailleurs allusion au travail de longue haleine que représente l'écriture de ces textes, exprimant ainsi l'idée selon laquelle

une précision maximale est requise aussi bien pour permettre l'exactitude des informations qui sont transmises, que pour la rigueur avec laquelle les documents sont classifiés. Et ce choix de rangement semble porter ses fruits comme en témoigne la facilité avec laquelle Cahyl trouve les tablettes qu'il doit consulter :

Sur ma liste était écrit : « H – TC – 12 »
Il n'y avait aucune indication de caste. Je déchiffrais l'abréviation ainsi : *Heilyk* – douzième tablette de complément.
Il était facile de distinguer les tablettes de complément de l'argile ancien : le vert n'était pas encore aussi mat et brun que les premiers écrits consacrés aux dieux. (T3, p.114)

Il semble donc possible de rapprocher une fois de plus le fonctionnement de la société fedeylin de la nôtre, dans la mesure où certains de leurs systèmes sont organisés de manières similaires, comme c'est le cas de leurs manières de conserver les documents. D'ailleurs, comme nous, les Fedeylins ont besoin de consigner le moindre événement afin de le garder en mémoire, ce qui éloigne ce peuple des tribus qui n'écrivent pas ou très peu. Rappelons que *Fedeylins* est une série française, écrite par une auteure française et que son principal lectorat est français, ce qui justifie les liens entre les deux civilisations : il s'agit ainsi de faciliter, une nouvelle fois, l'immersion du lecteur dans l'histoire qui lui est contée.

La littérature religieuse

Comme ce fut longtemps le cas dans notre société, les écritures fedeylins reposent pour beaucoup sur un ensemble de textes religieux. Et ceux-ci occupent une place importante dans les quatre tomes de la série où ils sont souvent cités, que ce soit dans le texte par Cahyl ou l'un des siens, ou dans le paratexte, et notamment en exergue au début des différents chapitres.

D'ailleurs, les extraits qui sont cités à ces emplacements privilégiés apportent généralement des compléments à ce qui est raconté dans la diégèse, comme c'est également le cas des proverbes que nous avons évoqués précédemment. Par exemple, les paroles prononcées par Savironah lors de son départ et qui sont citées en exergue du deuxième chapitre du troisième opus (T3, p.23), se trouvent être celles que Cahyl déchiffre au cours de ses recherches quelques chapitres plus loin (T3, p.227).

Parmi ces fragments de textes religieux cités au cours du récit, un grand nombre est issu du *Heilyk* – l'équivalent fedeylin de la Bible – et du *Tzien* – un ensemble d'écrits prophétiques. Les autres sont pour la plupart des chants déclamés lors des fêtes et des

cérémonies qui ponctuent la vie au village, comme les chants du Dor qui célèbrent le soleil qui brille sur les rives du Monde (T3, p.283).

Une grande partie de ces textes évoque la création du monde et de toute chose, puisque comme toutes les religions, les croyances fedeylins proposent une cosmogonie. C'est d'ailleurs sur cette thématique que le premier roman, *Les Rives du Monde*, est introduit :

« Au commencement, l'eau recouvrait tout. Taranys, dieu du jour, dormait sous la surface du Monde.

Dans le ciel dansait Savironah, déesse de la nuit.

Lorsque Taranys s'éveilla et vit Savironah danser, son cœur rayonna d'amour.

Alors Taranys s'éleva hors de l'eau et repoussa les mers pour créer la terre ferme où son aimée pourrait se poser.

Leur union rendit le Monde fertile, mais la nuit éternelle l'enveloppait encore.

Taranys prit son amour entre ses paumes et façonna le Dor. Le dieu plaça cette sphère lumineuse dans le ciel et sa chaleur se diffusa autour du Vaste Monde.

On dit que le Dor brillera tant que brûlera l'amour de Taranys et Savironah.

[...]

Et Taranys créa les fedeylins. Il leur offrit la connaissance pour bâtir et récolter. Puis Savironah se pencha sur ce nouveau peuple et lui donna la sagesse. Grâce à elle, les fedeylins purent créer et transmettre.

Alors le couple divin se retira et la vie suivit son chemin. » (T1, p.9)

Cette genèse semble avoir été écrite selon le modèle de l'Ancien Testament commun aux trois religions majeures de notre monde occidental contemporain. Cependant, la création du monde des Fedeylins diffère de l'hypothèse biblique par le fait qu'elle est le fait de deux divinités et non d'un dieu unique. Cela permet, d'une part, de placer la diégèse dans un autre contexte, dans un univers dont les référents ne sont pas semblables à ceux du lecteur et, d'autre part, d'expliquer la nature hybride des Fedeylins qui sont issus de l'amour entre deux individus appartenant à des espèces différentes. Chacun est ainsi en mesure de leur apporter des particularités propres à son espèce, qu'elles soient physiques, comme les ailes qu'ils héritent de Savironah, ou mentaux, comme la sagesse qu'elle leur offre également.

Certains dialogues entre ces deux déités sont d'ailleurs cités dans le texte. L'un d'eux évoque les difficultés qu'elles ont rencontrées à cause de leur appartenance à des espèces différentes et qui, surtout, ne vivent pas dans le même milieu. Ce texte a pour but, semble-t-il, d'expliquer pourquoi les Fedeylins naissent dans des bulles, à savoir parce que c'est le seul moyen qui a permis à ces deux entités de se reproduire malgré leurs différences. Savironah déclare ainsi : « Je pondrai pour toi, Taranys, et nos petits nous lieront à jamais. » (T3, p.257).

Et comme les Fedeylins ont deux divinités pour créer leur Monde et veiller sur eux, leur ciel possède également deux lunes :

« Et Savironah, déesse de la nuit, créa les lunes : Olyne la rousse pour guider les fedeylins au cours de leurs années et Nooma la blanche pour bercer les voyageurs loin du

cœur du Monde.

[...]

Chaque fois que le Dor brillait, Olyne et Nooma se retiraient et laissaient l'amour de Taranys protéger les fedeylins. Mais quand le Dor reposait son éclat avant une nouvelle journée, les lunes fendaient l'obscurité pour apporter la sagesse et la connaissance de Savironah. » (T1, p.21)

On retrouve dans cet extrait l'archétype du masculin lié au jour et du féminin lié à la nuit. L'auteure explique par ailleurs la dualité lunaire par la nécessité de prouver que la diégèse ne se déroule pas dans un contexte réaliste : « [...] j'ai volontairement placé une seconde lune pour clarifier le fait que l'histoire ne se déroule pas sur Terre et éviter toute confusion [...]. » (Voir *Annexes* p.649). Ainsi, le dualisme apparaît comme étant à la base de la société fedeylin, que ce soit à travers l'origine hybride de ses membres, la foi en un couple divin, sa séparation en deux communautés (celle des rives du Monde et celle du Rajmalaya), la division de leur existence entre une vie à l'extérieur l'été et une réclusion hivernale, ou enfin, la spécificité d'un unique astre du jour qui apporte l'amour et deux astres nocturnes transmettant la sagesse... Il s'agit aussi d'observer le manichéisme divin à travers la bonté paroxysmique de Taranys et Savironah qui s'oppose au rejet absolu de la troisième entité qui possède une place dans le panthéon fedeylin, à savoir Dastôt qui aurait été, selon les textes, maudit par Savironah en personne (T4, p.291).

Outre les explications concernant la création du Monde, les textes religieux des Fedeylins peuvent donner des indications quant à certains événements qui se sont déroulés au cours de leur histoire. C'est notamment le cas lorsqu'ils montrent que Taranys a répondu aux appels des prieurs (T4, p.357) en faisant venir jusqu'à eux les Pères afin qu'ils sauvent leur peuple (T1, p.39).

Et si ces textes concernent le passé du peuple Fedeylin, d'autres évoquent son avenir, tels que les textes prophétiques contenus dans le *Tzien*. Ceux qui apparaissent dans le texte sont liés au parcours de Cahyl et indiquent notamment quelle est la démarche qu'il devra suivre, sans que le texte ne lui soit personnellement destiné. C'est ainsi qu'il est question des « grands blancs » qui se révèlent être les descendants de Taranys. Il est dit que ce sont eux qui rendent l'ouïe (T2, p.365) – comprendre l'empathie – et qu'ils représentent la « voie du destin » (T3, p.77). Grâce à ces explications, Cahyl accepte de rencontrer Camulugh et donc, de faire face à sa destinée.

Enfin, la dernière partie des textes religieux des Fedeylins concerne leur présent, c'est-à-dire qu'ils les accompagnent dans leur quotidien en apportant des réponses ou du soutien pour toutes les problématiques qui pourraient être les leurs. Il s'agit, par exemple, de rassurer les

Fedeylins au sujet de la mort à travers l'acceptation du destin, comme le suggère ce poème :

*« La vie doit s'écouler,
Ne la retiens jamais.
Ta route est bien tracée,
Mais elle reste un secret.*

*Si tes proches te quittent,
Laisse-les s'en aller.
La mort n'est pas un mythe,
Tu ne peux les protéger.*

*Regarde droit devant,
Ne crains pas le futur.
Envole-toi maintenant,
Ton avenir est sûr. » (T2, p.247)*

Comme toute religion, la foi des Fedeylins apparaît comme un moyen de ne plus craindre la mort sous prétexte que tout est écrit d'avance par quelque divinité. Cette croyance est poussée à son paroxysme dans cette société pour qui le destin ne permet aucun choix, aucune liberté et ce, même sur le moment et le lieu de repos éternel de chaque individu, comme l'indique cet extrait du *Heilyk* :

*« C'est par-delà le Saule, à son pied séculaire,
Que sera érigé un simple cimetière.
Et chacun à sa place, sous les fleurs à jamais,
Au nord de notre Monde, reposera en paix. » (T2, p.351)*

Le « chacun à sa place » semble bien représentatif du mode de vie des Fedeylins contemporains qui se conforment aux paroles des Pères et aux marques qu'ils leur ont imposées avant même leur naissance afin de diriger leur vie au maximum. Cependant, il semble que cette croyance en une vie où tout est prédestiné n'était pas aussi forte avant l'arrivée des Pères et leur décision d'imposer dès la naissance la caste de chaque individu. En effet, le texte propose un extrait issu d'un texte ancien du *Heilyk* dans lequel il est écrit :

*« Alors Taranys dit :
N'ayez crainte, petits, je vous rends à la terre.
Votre vie se finit, toujours trop éphémère.
Je vous offre le calme, la quiétude et la paix.
Laissez couler les larmes de ceux qui vous aimaient. » (T2, p.323)*

Les paroles de Taranys paraissent ici évoquer son impuissance face à la mort des Fedeylins, comme en témoigne l'expression « trop éphémère ». Pareillement, l'acceptation des pleurs des proches des défunts nuance les paroles citées précédemment et dans lesquelles il demande à l'endeuillé de ne pas s'apitoyer sur la perte d'êtres chers dans la mesure où son avenir serait

déjà écrit pour lui.

Les textes religieux accompagnent donc les Fedeylins dans l'acceptation des événements difficiles qui ponctuent leurs existences et tentent ainsi de les rassurer vis-à-vis de leur destinée en faisant de Taranys et Savironah des divinités toutes puissantes qui contrôlent chaque chose. A ce titre, de nombreux passages des écrits sont des messages d'espoir proférés en direction des Fedeylins – ou d'une autre entité par l'intermédiaire de laquelle, le Fedeylin qui lit l'ouvrage pourra percevoir le message. C'est par exemple le cas lorsque Savironah s'adresse à Taranys à travers la formule : « Garde l'espoir / Au moins pour moi. » (T4, p.175). En se donnant mutuellement de l'espoir, les dieux en transmettent également à leur peuple, témoin de leur amour. C'est, par ailleurs, à celui-ci qu'ils s'adressent quand vient le moment de leur départ. Ainsi, lorsque son ère touche à sa fin, Taranys demande aux Fedeylins de poursuivre leur existence :

*« Mon ère se termine, il me faut vous quitter
Mais je ne doute pas de vos capacités.
Le chemin continue, vous serez forts sans moi.
Veillez sur mon aimée, la douce Savironah. »* (T3, p.9)

La mort de Taranys est ici envisagée à travers la métaphore de la fin de son ère et de son départ imminent, ce qui a contribué à élever ce personnage au rang de divinité par le fait que les Fedeylins n'ont pas cru à son décès, émettant l'hypothèse d'un potentiel retour du dieu dans un futur plus ou moins proche. Mais c'est justement l'éventualité de sa réapparition qui permet au peuple de conserver l'espoir quelles que soient les péripéties qu'il doit subir, car il est ainsi persuadé qu'en cas de réel besoin, les dieux lui viendront en aide. Ce sentiment est accentué par l'évocation de l'amour qui unit Taranys à Savironah : en demandant à son peuple de veiller sur cette dernière, la divinité donne un objectif à la société qui se voit alors dans l'obligation de garder espoir afin de ne pas échouer sa mission.

Mais le texte sacré explique que la déesse a à son tour quitté son peuple :

*« Puis Savironah partit à son tour,
Quittant les petits qu'elle avait bercés.
Nul ne sait où elle est allée,
Ni si elle reviendra un jour,
Mais chacun garde en souvenir
Sa bienveillance et son amour. »* (T3, p.23)

Cette fois encore la mort de la divinité n'apparaît qu'à travers l'image du départ avec la possibilité d'un retour prochain, témoignant ainsi du fait que les Fedeylins ont oublié la véritable origine de la déesse qui, avant d'être considérée comme telle, n'était autre qu'un être

vivant destiné à mourir un jour où l'autre. De même, l'amour est une nouvelle fois montré comme un sentiment qui permet aux Fedeylins de surmonter la disparition des entités supérieures qui veillaient sur leur société. Cette idée est également développée dans d'autres écrits fedeylins, comme c'est le cas dans le douzième chant de Savironah :

*« Bonjour, Taranys, mon aimé.
Ne crains rien pour nos petits.
La montagne saura les protéger.
Je leur ai trouvé un abri.*

*Nous vivrons côte à côte,
Je ne te quitterai plus.
Ces rives seront les nôtres,
Car je suis revenue.*

*Laissons le Dor nous réchauffer,
Je danserai encore pour toi.
Dor, sous la surface mon aimé,
N'aie crainte, je serai toujours là. » (T3, p.231)*

Ces paroles illustrent la façon dont les Fedeylins ont perçu le départ de leur déesse : celle-ci, après leur avoir trouvé un lieu de vie sûr au sein du Rajmalaya, serait retournée vivre auprès de son bien aimé en compagnie duquel elle passe le restant de ses jours. Comme les extraits précédents, ces propos sont directement destinés à Taranys, même s'ils semblent en réalité davantage avoir pour but de rassurer les Fedeylins qui les liront ou les entendront. Le vocabulaire employé confirme cette hypothèse : il s'agit avant tout d'un poème d'amour, comme l'illustrent la répétition de l'expression « mon aimé » et les formules qui représentent le rassemblement des amants, telles que celles employant la quatrième personne (« nos petits », « Nous vivrons », « Ces rives seront les nôtres », « nous réchauffer ») ou celles évoquant leur vie en commun (« Nous vivrons côte à côte », « Je ne te quitterai plus », « je serai toujours là »). L'amour qui unit les deux divinités illustre ici une vie parfaitement heureuse telle que l'imaginent les Fedeylins, niant dès lors la mort en la remplaçant par une image totalement positive. L'utilisation du futur confirme cette hypothèse en montrant que pour eux, la vie ne s'est pas arrêtée puisque l'avenir est envisagé comme étant éternel, ce qui est notamment accentué par l'emploi de l'adverbe « toujours » dans la dernière proposition : « je serai toujours là ». La double référence à la crainte (« Ne crains rien » et « N'aie crainte ») insiste quant à elle sur le caractère rassurant de ces paroles. La première appréhension envisagée concerne les Fedeylins et leur existence future, mais elle est vite soulagée par l'emploi des termes « protéger » et « abri » qui leur promet un avenir sûr. La seconde inquiétude porte quant à elle sur le sort du couple divin qui, comme on vient de le

voir, est promis à un bonheur infini. Le poème se veut donc totalement rassurant pour l'avenir des Fedeylins comme des entités divines. Il leur suggère ainsi de se fier à ses paroles, mais surtout de vivre une vie apaisée par la présence des éléments qui veillent sur eux, à savoir la montagne (le Rajmalaya) et le Dor (le soleil) qui représentent la protection et l'amour éternels. Autrement dit, ce texte religieux s'avère être une parabole visant à reconforter chaque Fedeylin vis-à-vis de son existence, en lui assurant notamment que les dieux ont fait en sorte qu'il ne lui arrive rien.

L'espoir est ainsi un motif récurrent dans les textes sacrés Fedeylins, surtout dans les chants de Savironah. On le retrouve d'ailleurs dans l'un d'entre eux où il est une nouvelle fois associé à la mort :

*« La mort te fuit,
Les dieux te gardent,
L'espoir suffit,
Quand l'ombre gagne. »* (T3, p.271)

Comme dans les extraits précédents, l'espoir apparaît comme un moyen de s'opposer à la mort. En effet, les deux notions antinomiques sont ici mises en parallèle afin de suggérer l'idée selon laquelle la foi permettrait de s'éloigner de la mort, image qui illustre surtout que la crainte à son encontre est oubliée grâce à la confiance de chaque Fedeylin envers les divinités qui veillent sur lui.

Or, la confiance est également un thème récurrent dans les textes fedeylins où elle est montrée comme reposant sur une foi absolue envers les dieux et leurs pouvoirs. C'est ce qu'illustre par exemple l'un des chants du Dor Stare, fête qui célèbre le jour le plus long de l'année :

*« Rameaux du Saule, portez-moi jusqu'aux cieux !
Offrez-moi mon premier vol !
Dans un élan, je frôle les dieux,
Je ne veux plus toucher le sol. »* (T3, p.245)

Cet extrait semble suggérer l'hypothèse selon laquelle les Fedeylins puiseraient la force qui leur permet de s'envoler dans les branches du Saule, arbre vénéré par leur peuple et qui représente la protection de Taranyš à son encontre. A travers ces paroles, il est aussi question de se laisser guider jusqu'aux divinités, c'est-à-dire de se laisser conduire tout au long de son existence jusqu'à sa fin, ce qui témoigne de la foi aveugle des Fedeylins envers leurs déités. L'arbre apparaît également comme une représentation de l'*axis mundi*, image unissant symboliquement tous les plans de l'existence fedeylin.

Cet excès de confiance qui enjoint les Fedeylins à suivre la volonté des dieux en acceptant que leur existence soit guidée par une destinée préétablie qui ne leur permet pas de choisir ce qu'ils feront de leur vie transparaît également à travers cet extrait issu d'un chant de Savironah contenu dans le *Tzien* :

[...]
*Petits, suivez mes ailes,
Allons vers le levant.
Cherchons quelle étincelle
Conduit au firmament.*
[...] (T4, p.151)

Est également évoqué à travers ces paroles le fait que la capacité de voler des Fedeylins est engendrée par leur confiance envers les dieux, et plus précisément envers Savironah. Il s'agit ici de représenter l'existence comme un parcours dont l'envol serait un moyen de trouver plus vite le but, représenté par l'étincelle qui conduit au firmament. On retrouve d'ailleurs à travers cette image, une métaphore courante dans les textes religieux développés notamment dans les sociétés occidentales, à savoir celle de la lumière divine qui guide les croyants vers un paradis céleste.

Et c'est justement le rôle de guide qui transparaît également dans les textes religieux puisque certains présentent des paroles divines ou des allégories visant à conseiller les Fedeylins vis-à-vis de leurs comportements. C'est par exemple le cas de ces paroles de Taranys extraites du *Tzien* :

*« Pourquoi un secret doit-il peser dans la poitrine de son détenteur ?
Est-ce pour tester sa capacité à protéger les ignorants de la vérité ?
Ou pour l'obliger à s'en délester, à transmettre ce qu'il sait ?
Les secrets, comme les mensonges, n'ont pas leur place dans la culture fedeylin.
J'espère qu'il en sera toujours de même à l'avenir. »* (T3, p.89)

Il s'agit donc de prêcher la bonne conduite des Fedeylins en expliquant, par l'intermédiaire de paroles divines, ce qu'ils doivent faire ou non. Les textes religieux apparaissent comme un moyen de rassembler le peuple autour d'une foi commune qui permet également de mettre en place une harmonie communautaire en créant des règles de comportement respectées par tout un chacun dans la mesure où elles émaneraient d'une volonté divine.

Ainsi, les textes religieux des Fedeylins apparaissent comme un accompagnement de cette société : ils évoquent aussi bien leur passé à travers des traités qui allèguent la cosmogonie de leur Monde, que leur avenir par le biais de récits prophétiques, et que leur vie quotidienne, notamment grâce à des conseils et des indications quant au comportement qui

doit être le leur. Ces écrits sont donc à rapprocher des textes sacrés qui composent le patrimoine littéraire de certaines cultures humaines, dont la nôtre. Il s'agit donc d'une nouvelle preuve mettant en exergue le fait que les personnages féeriques, s'ils ne sont pas comme nous, ont bel et bien une valeur spéculaire qui permet aux lecteurs de s'immerger plus facilement dans la diégèse, et surtout, d'en tirer les enseignements et les réflexions qui y sont développés comme s'ils lui étaient directement désignés parce qu'il se reconnaît dans les personnages qui y sont mis en scène.

Les écritures poétiques

Apparaissent également, dans les quatre romans qui forment la série *Fedeylins*, de nombreux textes poétiques qui témoignent du développement artistique de la société mise en scène. La plupart sont présentés sous une forme versifiée et possèdent des rimes ce qui rend possible, une fois de plus, l'établissement d'un parallèle entre le modèle fedeylin et celui de notre société, qui est tout autant celle de l'auteure que celle du lecteur de l'œuvre.

Ces poèmes sont rassemblés autour de quatre thématiques majeures, à savoir la vie quotidienne des Fedeylins, leurs fêtes et cérémonies, leurs sentiments et émotions, et leur Monde dont ils se plaisent à chanter les louanges.

La vie quotidienne est un thème récurrent dans la littérature fedeylin, ce qui semble s'expliquer par le mode de vie des Fedeylins pour qui chaque rôle, chaque élément qui la constitue est d'une importance équivalente et contribue équitablement à l'harmonie de la communauté. Ainsi, nous est présentée la « Complainte des vers » qui évoque l'une des bases de la société, à savoir l'élevage des lombrics qui servent tout autant à nourrir qu'à préparer des engrais ou des mélanges officinaux :

*« Loin des grouillantes serres cachées sous les écorces,
Les vers mangent la terre, la rejettent, la renforcent.
Ils fouissent pour partir, redevenir sauvages,
Mais resteront toujours des lombrics d'élevage. » (T1, p.275)*

Ce texte illustre l'importance des lombrics au sein de la société. En versifiant ainsi leur rôle et leur comportement, il s'agit de mettre en valeur ces éléments essentiels à la communauté et par là même, de valoriser le travail des récolteurs qui forment l'une des cinq castes de la société. D'ailleurs, il semblerait que de nombreux ouvrages soient consacrés à illustrer leur travail à travers des textes poétiques, comme en témoigne un paragraphe cité dans le texte et

référéncé comme étant extrait de *Huitième Ode aux récolteurs*, titre qui laisse deviner l'existence d'au moins sept autres écrits similaires :

*« Quand les pierres de feu cognent,
Les étincelles jaillissent.
Dans les foyers, la joie résonne,
Vivent les récolteurs qui nourrissent ! »* (T3, p.305)

Les récolteurs sont donc loués parce qu'ils permettent à la société de se nourrir sans ne jamais manquer de rien. Il s'agit de témoigner du respect envers chaque caste et de valoriser son travail qui permet l'harmonie de la communauté.

Pareillement, il existe des chants qui illustrent le rôle des sentinelles du tertre de guet. L'un d'eux est cité au début de l'un des chapitres du troisième opus de la série :

*« Défends ta vie
Protège les faibles
L'arc suffit
Aux sentinelles. »* (T3, p.181)

Cette fois, les sentinelles sont louées pour la protection qu'elles apportent au village. Si elles n'appartiennent pas à une caste à proprement parler, le poème marque l'importance de leur mission qui est de veiller à ce que la communauté ne subisse aucune attaque extérieure. Ce sont d'ailleurs les seuls Fedeylins qui, comme les Pères, possèdent des armes afin de faire fuir les migrants ou tout autre individu s'attaquant au village. A travers ce poème, les sentinelles sont donc glorifiées et considérées comme étant un élément essentiel à la survie du peuple.

D'ailleurs, les migrants, principaux ennemis des Fedeylins, sont également l'objet d'écrits poétiques, comme en témoigne ce texte rédigé par une certaine Deneza I^{re} :

*Les prédateurs approchent, incapables tueurs,
Quand le souffle de l'eau résonne dans les collines.
La nuit fait disparaître les dernières lueurs,
Tout est calme, pourtant, au village fedeylin.* (T4, p.25)

Il est ici question du danger que représentent ces oiseaux pour le peuple Fedeylin dont ils chassent les membres pour s'en nourrir à chacune de leurs escales sur les bords des rives du Monde qui constituent une étape de leur migration. Le fait d'en parler dans des œuvres poétiques témoigne également de leur importance pour la société qui les craint tellement qu'une partie de ses activités est consacrée à limiter les morts causées par ces créatures.

Il s'agit donc, à travers la poésie, de décrire la vie quotidienne des Fedeylins afin de donner autant d'importance aux faits quotidiens qu'aux événements évoqués dans les textes

religieux afin de permettre à chaque individu de se sentir essentiel à sa société, ce qui permet ainsi à tout un chacun de participer au mieux à l'harmonie de la vie au village.

Les fêtes et les cérémonies qui ponctuent la vie des Fedeylins de manière régulière sont également mises en vers. Ces derniers sont, par exemple, déclamés au cours des rituels par ceux qui y participent, comme c'est le cas de ce poème du Mudeylin :

*« Taranys le jour, Savironah la nuit,
Sans cri vient notre tour, douleur vive aujourd'hui.
Les maîtres guideront, les Pères d'une main sûre
Nos ailes extrairont sans bruit et sans cassure.
Parfois on se recueille, le destin s'accomplit,
Les castes nous accueillent, mères, nous voilà grandis !
Ensemble nous formons, les ailes déployées,
Une génération au but bien avoué.
Notre destin est là, devant nous le chemin,
L'avenir nous dira si l'on en a pris soin.
Pas une fatalité, le choix qu'ils nous ont fait
Pour la communauté, ce n'est pas un secret.
Créer, bâtir, transmettre, prier ou récolter,
Les castes nous promettent une place appropriée.
Vive le Dor embrasé ! Vive Nooma et Olyne !
Paix et prospérité pour tous les fedeylins ! » (T1, p.377)*

Il s'agit donc d'un texte proféré lors de la cérémonie du Mudeylin, c'est-à-dire la fête qui permet à toute une génération de Fedeylins d'entrer dans l'âge adulte grâce à un rituel qui consiste en l'extraction de leurs articulations dorsales et qui leur permet, dès lors, de voler de leurs propres ailes au sens propre du terme. Ces paroles décrivent le protocole cérémonial et marque l'importance d'un tel procédé au sein de la structure sociétale. Il insiste une fois de plus sur l'importance donnée à la destinée de chacun et aux activités propres à chaque caste. Enfin, il est question des protecteurs de la communauté, représentés d'abord par Taranys et Savironah, puis par les Pères, et pour finir, les astres Dor, Nooma et Olyne. Ce poème permet donc de se faire une image précise de la société des Fedeylins dans la mesure où il évoque tour à tour chaque élément qui la compose en mettant en valeur l'importance de son rôle au sein de celle-ci. En cela, la cérémonie apparaît comme un rite essentiel à la communauté, surtout parce qu'il est un moment de rassemblement pour tous ceux qui la constituent, dieux comme Fedeylins.

Il existe également des textes décrivant la cérémonie des pontes, autre rituel majeur dans la culture fedeylin dans la mesure où il consiste en la préparation de la venue d'une prochaine génération d'individus. L'un d'eux est cité au début de l'un des chapitres du troisième tome :

*C'est ce voile brodé
Où le futur s'écrit*

*Qui pour toute une année
Protège mes petits.*

*Près de mes sœurs, les Mères
Enveloppées de pétales
Je pondrai comme naguère
Du temps du premier voile.*

*Puissent les Père choisir
Lesquelles de mes bulles
Auront un avenir
Béni des libellules. (T3, p.195)*

Cette « Complainte du voile » évoque le linge qui recouvre les bulles pondues par chaque femelle dans le but, notamment, de permettre aux Pères de reconnaître celles de leurs filles afin d'éviter l'inceste. Il est donc question de l'avenir de la société à travers l'image de ces voilages qui représentent les petits Fedeylins à naître. Le poème consiste aussi bien en un moyen d'appeler à la protection des futurs larveylins que d'évoquer le rituel de ponte qui remonte aux origines de la civilisation, comme en témoignent les expressions « Je pondrai comme naguère », « Du temps du premier voile », et « Béni des libellules » qui rappelle la nature de la déesse Savironah, mère des premiers Fedeylins. Comme c'était le cas des écrits religieux, les poèmes des Fedeylins paraissent également s'intéresser à la société à travers sa temporalité : il est ici fait allusion à son passé originel, mais également au moment de la ponte que l'on imagine présent quand le texte est récité, et de son avenir par le but de la cérémonie qui prépare la venue d'une nouvelle génération.

L'avenir est aussi le sujet de ce « Chant traditionnel de Meriah », présenté comme étant « [i]nterprété lors de la fête des fleurs » :

*« Terre fertile de nos prairies
Offre-nous ton abondance
Que nos récoltes après les danses
Nourrissent un peuple réjoui.*

*Terre du sud toujours si brune
Rends nos gabdas aussi solides
Qu'aucune d'entre elles ne se trouve vide
Lorsque paraît la première lune.*

*Terre de l'est garde tes vents
Éloigne ta poussière perfide
Où que tu sois, tu restes aride
Même quand nous fêtons le printemps. » (T4, p.51)*

Il s'agit d'une prière à la terre, ou, plus précisément, aux différentes terres qui entourent le village des rives du Monde, et qui les enjoint d'apporter et de préserver la prospérité au

village. Une nouvelle fois, c'est l'harmonie de la société qui est en jeu dans la mesure où l'évitement des catastrophes naturelles permet à la communauté de vivre en paix et de ne manquer de rien. Ce poème témoigne du fait que les cérémonies qui ponctuent la vie au village ont toutes un but tourné vers l'avenir dans la mesure où elles mettent fin à un état – ici l'hiver – et en célèbrent un nouveau avec l'espoir qu'il leur sera favorable. Il est aussi possible de constater que ce texte apparaît au début du quatrième tome de la série, au cours duquel Cahyl est amené à traverser le désert, désigné par la formule « Terre de l'est ». Ce poème a donc, par sa place au sein de l'œuvre, un rôle prophétique puisqu'il prévient le lecteur de ce qui attend le protagoniste qui est justement en train d'effectuer une quête dans le but d'apporter une vie meilleure aux siens.

Mais la terre n'est pas le seul élément du Monde à être loué puisqu'il semble que la poésie fedeylin se plaise également à chanter les louanges de chacun de ses constituants. C'est ainsi que l'on peut lire « Belle eau du Monde », un texte qui apparaît en exergue de l'un des chapitres de la série :

*« Si belle eau du Monde
Source de notre vie.
C'est là que tout commence et là que tout finit.
Naissent les larveylins,
Roulent les bulles dans l'eau,
Dans un cycle immuable, nous faisons ce cadeau.
Les grands blancs acceptent
L'offrande sacrée
Pour garantir la paix et la sérénité. » (T3, p.295)*

Ce poème, écrit par une créatrice du nom de Magdela, célèbre l'eau qui est à la base de la société dans la mesure où elle fut la demeure de leur premier géniteur et dieu, Taranys, et que c'est en son sein que naissent les Fedeylins dont les bulles sont traditionnellement pondues auprès d'un nénuphar.

Pareillement, les astres sont chantés dans les textes fedeylins, comme c'est le cas du Dor dans un poème précédemment évoqué, ou des lunes dans celui-ci :

*« Brillez, brillez, lunes charmantes,
Laissez la nuit nous envelopper.
Savironah la bienveillante
Vous charge de nous protéger.*

*Que l'eau, la terre, le feu et l'air,
Quatre éléments pour une vie,
Se mêlent pour transformer la chair
Créant la glaise qui nous lie.*

Plus que le sang, les liens du cœur,

*Fratrie choisie, amis fidèles,
Sauront apaiser les douleurs
Que trop souvent la peur appelle.*

*Brillez, brillez, lunes charmantes,
Que votre éclat soit doux et pur,
Que la nuit soit votre servante
Et que toujours elle nous rassure. » (T2, p.279)*

Les motifs développés dans les extraits que nous avons étudiés jusqu'à présent le sont également dans celui-ci, à savoir le besoin de protection du peuple fedeylin, sa nécessité d'être rassuré, les différents éléments constitutifs de son Monde et les divinités. Il s'agit donc une fois de plus d'illustrer l'harmonie avec laquelle les Fedeylins régissent leur existence, et plus précisément leur vie au sein du Tout terrestre.

Enfin, la poésie est aussi employée pour décrire les sentiments et les émotions ressentis par les Fedeylins, comme en témoigne cet extrait :

*« La colère me calcine, le bonheur m'enflamme.
Mon corps est un baiser où brûlent mes idées.
Une étincelle qui brille derrière une dernière larme,
Mes émotions consomment mes dernières pensées. » (T4, p.75)*

Rédigé par un créateur inconnu, ce texte évoque les différentes émotions qui peuvent être éprouvées par un Fedeylin. On retrouve la thématique lyrique qui représente l'un des fondements de la création poétique humaine à travers un travail sur l'expression des sentiments. Comme pour nous, la littérature serait un moyen pour les Fedeylins d'exprimer leurs idées et surtout, leur ressenti. C'est d'ailleurs ce que fait Laméhy III, connu pour être l'explorateur fedeylin s'étant le plus éloigné du village des rives du Monde, lorsqu'il écrit :

*Le Dor éclaire ma route
La terre se craquèle
J'abandonne mes doutes
Quand je déploie mes ailes (T4, p.9)*

Ces vers évoquent l'émotion ressentie par Laméhy lors de son voyage. Il est ainsi question d'un cheminement qui se révèle être autant physique que spirituel dans la mesure où il lui permet de répondre à ses questionnements et de balayer ses incertitudes sur le Monde, comme sur sa propre personne. Comme on l'a déjà évoqué précédemment, la place à laquelle figure le poème est également un élément essentiel dans son interprétation. Or, celui-ci est situé au tout début du quatrième opus de la série, c'est-à-dire qu'il apparaît alors que Cahyl s'apprête à effectuer sa propre quête, elle aussi physique et spirituelle, puisqu'il s'agit de partir à la

recherche d'un nouveau guide pour son peuple, voyage qui se révèle être pour le jeune protagoniste un parcours initiatique.

La poésie apparaît dès lors comme un moyen de connaître la façon dont le peuple perçoit sa propre société. Effectivement, en évoquant les sentiments des individus et en honorant chacun de ses membres, les poèmes semblent rendre compte du vrai visage de la communauté, confirmant et complétant les informations et les descriptions détaillées au sein de la diégèse. C'est par exemple le cas de ce texte écrit par un créateur :

*« Secret dévoilé
Part de vérité
Fera-t-il le bonheur de celui qui écoute ?
Fera-t-il son malheur en enlevant ses doutes ?
Secret dévoilé
Fardeau à porter. » (T3, p.217)*

Une nouvelle fois, ce poème revient sur des éléments évoqués à d'autres moments dans le texte. En effet, nous avons déjà évoqué la thématique du secret lorsque nous parlions des écrits religieux. Nous avons alors montré que les divinités s'étaient, d'après les informations contenues dans les œuvres, prononcées sur le sujet afin d'empêcher les Fedeylins de garder des secrets. Nous avons également expliqué que l'emplacement d'un poème en position d'exergue en débuts de chapitres lui permettait d'introduire une idée qui était par la suite développée dans la diégèse. Or, la thématique du secret est récurrente dans la série *Fedeylins* : elle concerne d'abord Cahyl et sa famille qui cachent son absence de marque. Mais elle touche également les Pères qui poussent le peuple à croire en la prédestination de leur existence, ainsi que les grands blancs qui ont laissé les habitants des rives du Monde penser que leur sort avait été décidé par un Tarany encore vivant... Autrement dit, les poèmes apparaissent comme un moyen d'appuyer sur les éléments essentiels du récit pour aider le lecteur à développer sa propre réflexion sur ce qui y est raconté.

En conclusion, il semble possible de considérer la littérature fedeylin comme étant très représentative de la société qui la rédige, la lit et la consigne. En effet, les textes évoquent la sensibilité des Fedeylins dont la vie paisible et harmonieuse est basée sur des traditions qui concernent aussi bien les cérémonies qui ponctuent leur calendrier, que leurs activités et leur conception de la vie en société. Les poèmes appuient également sur les éléments essentiels de l'œuvre, qu'il s'agisse des constituants du Monde fedeylin sur lesquels leur société s'est construite, ou des notions et des idées développées au cours du récit et sur lesquelles l'auteur souhaite faire réfléchir son propre lectorat.

3. La ritualité dans la société fedeylin

Les phénomènes rituels s'observent dans toutes les sociétés humaines et font notamment l'objet d'importantes recherches chez les ethnologues dont ils représentent l'une des bases de l'étude des différentes ethnies. Or, il s'agit également d'un élément récurrent des fictions de l'imaginaire dans lesquelles de nombreux rites sont mis en scène. La plupart y symbolisent le rapport au sacré ou à la hiérarchie sociale de tout individu, comme cela est également le cas au sein des sociétés *réelles*.

Aurélien Yannic écrit que « [l]e Rituel, en tant que concept, est avant tout une séquence d'actions symboliques codifiées et organisées dans le temps¹ », ce qui définit cette démarche comme un lien entre des actes et une temporalité cyclique. Il précise ensuite :

Étymologiquement, le rituel, qui provient du latin *ritus*, renvoie au culte religieux mais aussi à toute coutume fixée par une tradition. Un rituel est toujours une répétition d'occasion et de forme, chargée de signification « symbolique ». Il n'est pas d'essence spontanée et le respect de la règle garantit l'efficacité du rituel².

Autrement dit, le rituel repose essentiellement sur un enchaînement d'actions symboliques et codifiées qui s'inscrit dans la durée à travers une répétition cyclique. Il semble possible de considérer ce phénomène comme liant entre elles les différentes générations qui se succèdent au sein d'une société. En cela, le rite apparaît comme une façon de mettre en évidence le lien social qui rassemble différents individus dans un même groupe, formant ainsi une communauté. C'est ce qu'affirme Émile Durkheim, pour qui « le rite constituerait donc une expression symbolique des valeurs fondamentales qui unifient les membres d'une société³ », ce qui signifie que le rite est un moyen de mettre en scène, par des actes ponctuels et répétés, les fondements de la société dans le temps.

- Les rites calendaires

Le peuple fedeylin semble définir sa conception de la temporalité et de l'évolution sociétale à travers de nombreux phénomènes rituels qui ponctuent aussi bien le déroulement des existences individuelles que les cycles calendaires au cours desquels se rassemblent les membres de la société. Il s'agit notamment de réunir toute ou une partie de la population dans le but de marquer la fin d'une période et le commencement d'une autre afin d'illustrer une évolution temporelle.

¹ Aurélien YANNIC, « Présentation générale. Les Rituels à l'épreuve de la Mondialisation-globalisation », dans Aurélien YANNIC, *Le Rituel*, (dir.), CNRS Éditions, Paris, 2009, p.11.

² *Ibid.*

³ Émile DURKHEIM, *Les Formes élémentaires de la vie religieuse* (1912), Paris, PUF, 1968, p.56.

Il serait alors possible de distinguer deux sortes de rites calendaires, à savoir ceux qui concernent la vie *naturelle* des Fedeylins, c'est-à-dire les cérémonies liées aux cycles saisonniers, et les rites qui concernent davantage la société en tant que structure sociale collective.

Les rites périodiques saisonniers

Les rites calendaires ne se contentent pas d'évoquer la temporalité en tant que durée, mais ils sont également en mesure de présenter une évolution du temps comme phénomène météorologique dans la mesure où certaines fêtes célèbrent le changement des saisons qui engendre une modification climatique à laquelle sont liés certains comportements sociaux. C'est ce dont témoigne, par exemple, la façon dont le peuple des Fedeylins s'organise en prévision de l'hiver pendant lequel il demeure enfermé dans les bâtiments qui les protègent du froid et de ses méfaits :

Le neuvième mois de l'année, premier de l'hiver, porte le nom de Savironah, notre déesse de la nuit et de la sagesse. Il débute lorsque Olyne la rousse montre son croissant. Nous n'avons que quelques jours avant la fête des glaces et le village s'organise en vue des deux mois que nous passons à l'abri. Les bâtisseurs terminent les tunnels éphémères qui nous permettront de circuler d'un bâtiment à l'autre sans sortir dans le froid. Ces structures seront détruites au printemps par les pluies de début d'année.

Les récolteurs, aidés du reste de la population, disposent des fagots de brindilles, pour préserver du gel certaines parties de la mare. Ils répartissent aussi des provisions pour deux mois dans les garde-manger. La fontaine reste pleine, mais on la protège contre le gel en obstruant et en vidant ses tubes. La coupe de la connaissance ne déverse plus son flot habituel. Lorsque l'eau se couvre d'une mince pellicule de givre, il est temps de célébrer la fête des glaces. (T1, p.55)

L'hiver et son climat rigoureux obligent donc les Fedeylins à changer leurs habitudes afin de survivre. C'est alors que chaque caste procède à des activités qui lui sont propres et qui correspondent aux savoir-faire de ses membres (les travaux de construction pour les bâtisseurs, par exemple). Le village est ainsi transformé par des rituels annuels liés aux nécessités climatiques qui semblent alors faire partie intégrante du phénomène, comme l'illustre le lien évident entre les conditions météorologiques et les agissements des membres de la communauté. En effet, la description présente chaque opération comme étant effectuée en réaction à un événement climatique particulier : ils disposent des fagots de brindilles « pour préserver du gel » ; on protège la fontaine « contre le gel » ; et c'est la « mince pellicule de givre » qui indique au peuple le moment pour célébrer la « fête des glaces ». Le froid apparaît dès lors comme une entité supérieure de laquelle il est nécessaire de se protéger dans la mesure où elle cause chaque année de nombreux décès au sein de la société.

Et si l'arrivée du froid est célébrée par une fête, c'est qu'il est nécessaire de marquer vivement son importance dans l'esprit de chaque Fedeylin par le biais d'une cérémonie rituelle : la redondance annuelle de l'événement transforme les mesures prises chaque année en une norme qui facilite sa reproduction les années suivantes par son caractère peu à peu codifié et aisément accepté par les individus qui savent dès lors quel est le rôle qu'ils doivent jouer dans le processus. Cela est par ailleurs accentué par la division sociale en castes spécialisées dans des types d'ouvrages particuliers. A cela s'ajoute le caractère festif de la cérémonie qui tend ainsi à positiver une démarche nécessaire en vue des événements négatifs dont elle découle. En effet, l'hiver apporte son lot de malheurs à travers les maladies, les décès et les conditions climatiques qui contraignent les Fedeylins à demeurer enfermés. Présenter l'entrée dans cette période comme étant quelque chose de positif serait donc un moyen d'endiguer ses répercussions néfastes en donnant de l'espoir aux villageois, comme en témoigne cet extrait :

Se déroule alors notre dernier jour à l'extérieur avant le retour du printemps. Nous allumons de grands feux d'épines de pin, nous chantons, dansons et dégustons des galettes de kamut. Après avoir médité face à la mare au Saule et au nénuphar de ponte, nous remercions le Dor pour ses bienfaits et prions Tarans et Savironah de nous protéger jusqu'aux beaux jours. (T1, p.55)

Il s'agit donc de célébrer la fin d'une saison faste et heureuse et de remercier les divinités qui ont fait en sorte qu'elle soit ainsi propice à la population fedeylin. La nourriture symbolise dès lors les richesses apportées par la période estivale ; les danses et les chants témoignent quant du bonheur éprouvé par le peuple. De même, la mare au Saule représente l'environnement favorable à la vie des Fedeylins, tout comme le nénuphar de ponte qui illustre la fertilité de la société. Mais ces remerciements envers les entités supérieures qui veillent sur le peuple se transforment ensuite en demandes adressées à ces autorités dans l'espoir que la prochaine saison ne leur soit pas trop défavorable.

Pareillement, le retour des beaux jours est célébré car il permet aux Fedeylins de reprendre une activité normale, ce qui est présenté comme étant une récompense suite aux restrictions hivernales. C'est ce dont témoigne le texte :

Ainsi débuta une nouvelle année avec l'espoir de quatre mois de printemps bien mérités. Les neiges fondirent, les fleurs poussèrent. Les esprits s'éveillèrent avec les repas moins maigres, les pluies nettoiyèrent le village et l'on célèbre la fête des fleurs avec de la musique et des danses. (T1, p.59)

Ainsi, le printemps est attendu par les Fedeylins car il leur permet de sortir de l'engourdissement hivernal qui les obligeait à se tenir enfermés et à restreindre leur

nourriture. La fin de l'hiver apparaît comme un moment festif qui célèbre le retour à une vie plus faste qui s'oppose totalement aux conditions de vie des derniers mois. Par là, les rites qui préparent à l'arrivée de l'hiver peuvent être considérés comme étant négatifs, selon le terme utilisé par Claude Rivière¹, dans la mesure où ils impliquent une limitation dans le comportement des Fedeylins, alors que les rituels du printemps sont positifs parce qu'ils apportent de nouvelles possibilités à la population. En cela, les rites calendaires correspondent à la définition qu'en donne Victor Turner, à savoir qu'ils se rapportent à de vastes groupes voire à des sociétés entières et, qu'en étant accomplis à des périodes précises du cycle annuel, « ils témoignent du passage de la rareté à l'abondance (comme aux fêtes des prémises ou de la moisson) ou de l'abondance à la rareté (comme lorsqu'on anticipe les privations de l'hiver et que l'on se prémunit contre elles magiquement²) ». Autrement dit, les rituels qui marquent le passage d'une saison à l'autre montrent l'importance du temps climatique dans le comportement des Fedeylins.

Là encore, la société semble soumise aux caprices météorologiques puisque leurs affairments, une fois de plus divisés selon les castes, sont avant tout dirigés par le retour de conditions climatiques favorables. Le narrateur explique alors :

Les deux décades de pluies douces début Olyne balayèrent les tunnels de terre solidifiés par le gel. Les bâtisseurs profitèrent de ces averses pour nettoyer le village des restes de constructions éphémères. Les adultes d'autres castes s'occupèrent de briser les derniers morceaux de glace à la surface de l'eau et de retirer les fagots de brindilles. Le bois fut mis à sécher à plat au sud du village. Bientôt, ils alimenteraient les foyers des salles communes. (T1, p.127)

On constate que ce rituel est la réciproque de celui qui a précédé l'entrée dans l'hiver dans la mesure où il s'agit de déconstruire chacune des actions ayant préparé l'hivernation de la société. Quant au temps météorologique, il participe activement à cette dépréparation, comme en témoigne son rôle dans la destruction des tunnels éphémères reliant les habitations entre elles. Ce phénomène rituel vise donc lui aussi à marquer la fin d'une période, mais il est rapidement suivi par d'autres phases rituelles visant à célébrer l'entrée dans une nouvelle saison, comme le prouve cette description :

Nous fêtons les premières pousses par des chants et des danses autour de la prairie aux fleurs. Les créateurs se succédaient pour décrire des éléments de notre vie quotidienne. Certains larveylins jouaient des lombrics, d'autres des champignons. Un gigantesque arbre factice représentait le Saule. Des fedeylins, costumés de noir et blanc, portaient des masques pointus. Avec de longues brindilles fixées à leurs jambes, ils jouaient les migrants et fondaient sur la foule. Nous poussions de petits cris d'excitation. Puis, cinq

¹ Claude RIVIÈRE, *Les Rites profanes*, Paris, PUF, 1995, p.25.

² Victor W. TURNER, *Le Phénomène rituel, Structure et contre-structure*, Paris, PUF, 1990, p.163.

des six créateurs principaux, avec de majestueux costumes dorés et une fausse paire d'ailes en voile, se dressèrent face aux « migrants ». Au sol, les mudeylins qui rythmaient leurs pas au son des tromels avançaient avec ces représentations des Pères. Autour de moi, la foule les acclama lorsqu'ils sortirent leurs armes. (T1, p.127)

Il s'agit donc de fêter le renouveau de la végétation au sein même de celle-ci, ici symbolisée par la prairie aux fleurs. Mais cette mise en scène des Fedeylins au cœur de leur environnement naturel est également marquée par les représentations théâtrales auxquelles s'adonnent notamment les membres de la caste des créateurs. Les chants et les danses peuvent alors se rapprocher des cérémonies longtemps observées par les ethnologues et pendant lesquelles certains peuples entrent dans des transes ou procèdent à des rites de type chamanique. Les masques offrent une certaine forme d'anonymat aux protagonistes de cette mise en scène, lui conférant ainsi un caractère universel. Mais Victor W. Turner souligne que « comme dans la plupart des rituels d'inversion, l'anonymat existe ici dans un but d'agression, et non pas d'humiliation¹ ». Or, c'est justement l'agression du village par les oiseaux migrants qui est représentée par le biais de ces saynètes, rappelant ainsi à la population que si l'hiver et ses dangers disparaissent avec l'arrivée du printemps, d'autres risques accompagnent l'entrée dans cette nouvelle saison. A travers ce rituel est donc symbolisée l'inversion des phénomènes engendrés par la saison sombre selon une démarche classique reposant, comme l'a démontré Arnold Van Gennep, sur une temporalité triphasique dont le premier temps est consacré à la séparation, c'est-à-dire à la mise en exergue de la rupture entre l'avant et l'après rituel (ici entre l'hiver et le printemps). La seconde partie du rite consiste en ce que Victor Turner appelle la *liminalité*, à savoir une période de marge « au cours de laquelle les impétrants du rituel sont en situation marginale par rapport aux règles et obligations sociales “normales”² ». Il s'agit alors de marquer la transition entre deux périodes et de considérer le rite comme étant une temporalité différenciée, coupée de l'écoulement classique du temps. Enfin, la troisième phase du rituel est celle de la réagrégation, c'est-à-dire un retour à une cohésion sociale et à une vie *normale*. La pièce de théâtre proposée par les créateurs témoigne de ces trois temps rituels : la réaction de la foule face à la fausse attaque des migrants représente ainsi la séparation dans la mesure où elle apparaît comme une phase de chaos, la perte de stabilité sociale. L'action des Pères visant à protéger le peuple en faisant fuir les prédateurs apparaît alors comme une période transitoire entre la phase de désordre et le retour à une union du peuple, dont les membres sont rassemblés dans l'ovation de leurs sauveurs.

¹ Victor W. TURNER, *Le Phénomène rituel, Structure et contre-structure*, op. cit., p.166.

² Nicole SINDZINGRE, « Rites de passage », *Encyclopaedia Universalis* [en ligne], consulté le 8 octobre 2015. URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/rites-de-passage/>.

Les chants sont aussi un moyen de communion pour les Fedeylins qui s'unissent notamment pour demander, par leur biais, le bon déroulement de la période qui commence. C'est ce qu'illustre cet exemple de chant traditionnel de Meriah (mois de l'année), interprété lors de la fête des fleurs :

*Terre fertile de nos prairies
Offre-nous ton abondance
Que nos récoltes après les danses
Nourrissent un peuple réjoui.*

*Terre du sud toujours si brune
Rends nos gabdas aussi solides
Qu'aucune d'entre elles ne se trouve vide
Lorsque paraît la première lune.*

*Terre de l'est garde tes vents
Éloigne ta poussière perfide
Où que tu sois, tu restes aride
Même quand nous fêtons le printemps.
(T4, p.51)*

En s'adressant directement aux forces de la nature par le biais de ce type de chant et des danses qui l'accompagnent, les Fedeylins cherchent donc à amadouer les puissances terrestres dans le but de les pousser à être bienveillantes à leur rencontre. Le rite qui marque la transition entre deux saisons devient dès lors un rituel d'intercession cherchant à proférer des conditions de vie favorables à la société tout entière. Par ailleurs, ce chant marque aussi les divergences qui opposent le lieu de vie des Fedeylins et les terres qui l'entourent : ces dernières sont présentées comme étant peu favorables à l'établissement d'une société, contrairement à celles qui apportent au village la fertilité de ses récoltes. L'opposition entre l'abondance et la rareté des richesses ne se limite donc pas à des contraintes saisonnières, mais elle peut également s'avérer géographique.

Les astres sont également mis en cause dans les rites calendaires dans la mesure où leur cycle est un repère temporaire qui détermine certaines périodes de l'année. On a ainsi vu que l'hiver « débute lorsque Olyne la rousse montre son croissant », et que le mois qui porte le nom de cette lune annonce l'arrivée du printemps. De même, le Dor, qui est l'équivalent fedeylin de notre Soleil, permet d'établir la date du Dor Stare, fête qui célèbre le jour le plus chaud de l'année et qui est l'une des cérémonies les plus importantes et les plus festives pour la société. En effet, ce jour est doté d'une symbolique particulière : à l'image de la fête de Samain pendant laquelle est célébré le nouvel an celte, le Dor Stare est une journée de transition entre deux phases du cycle solaire, d'une part, et entre différents mondes, d'autre part, dans la mesure où c'est en cette journée que Cahyl peut entrer en relation avec les grands

blancs et ainsi en savoir plus sur son propre peuple. Autrement dit, les rites calendaires, qui sont avant tout des institutions communautaires, apparaissent comme des moments propices à toutes sortes d'évolutions qu'elles soient sociales, individuelles ou physiques (dans la mesure où Cahyl traverse, par exemple, les eaux pour retrouver Camulugh).

La fête est ainsi décrite :

Il faisait habituellement beau lors de cette fête qui marquait le jour le plus chaud de l'année, celui où le Dor brillait le plus longtemps. Les prieurs déterminaient la date avec précision afin de préparer les nombreuses réjouissances. Comme chaque année, des larveylins s'accrocheraient aux rameaux du Saule, prendraient de l'élan, se jetteraient à l'eau avec l'impression fugace de voler. Les récolteurs s'occuperaient du banquet où se succèderaient une multitude de petites bouchées froides, autant de viande, de crevettes, de légumes ou de fruits tout au long de la journée. Le village vivrait au bord de l'eau, riant, s'amusant, mangeant... Les musiques et les danses des créateurs s'atténueraient au plein-Dor, lorsque la cérémonie revêtirait son aspect solennel. Chacun effectuerait une prière de remerciement à Taranys près du Saule. Les prieurs citaient des textes sacrés, les Pères déclameraient leur discours à l'attention du dieu. Des offrandes symboliques en forme de fleurs seraient alors disposées sur l'eau. Les réjouissances reprendraient sur un ton léger. (T3, p.248)

Cette cérémonie progresse donc selon un rythme similaire à celles que nous avons évoquées jusque-là : elle est composée de sessions de musiques et de danses, de prières veillant à la fertilité de la saison sur laquelle elle s'ouvre et d'un repas riche en nourriture, d'autant plus marqué que la période qui est introduite sera la plus fertile de l'année, ce qui transparaît également à travers le temps météorologique très favorable. Les activités sont aussi réparties par castes et la totalité de la population est réunie pour célébrer ce jour dans la joie la plus grande, comme l'illustrent l'accumulation de participes présents « riant, s'amusant, mangeant... » qui évoquent également la participation active de tous les membres de la société. A cette joie, s'oppose l'aspect solennel proposé par certaines phases du rituel, et notamment les moments réservés pour les prières et les discours plus formels. Les éléments sont, enfin, liés par les différentes activités qui se succèdent : les larveylins qui se jettent dans les airs en imitant le vol des adultes avant d'atterrir dans l'eau évoquent le lien entre l'espace aérien et l'espace aquatique ; le Dor qui brille dans le ciel représente quant à lui le feu, alors que les fleurs et le saule symbolisent la terre fertile. En cela, le Dor Stare apparaît comme un moment de transition totale qui figure aussi bien le passage entre deux périodes de l'année, deux phases du cycle solaire, que le seuil entre les sentiments ou les éléments et, en résumé, entre tous les fondements de l'existence des Fedeylins et notamment les entités supérieures de qui dépend la société. Effectivement, les divinités sont au centre de la cérémonie à travers les prières et les remerciements qui leur sont adressés. Or, dans notre société, le principe du rituel provient avant tout des liturgies religieuses qui ont été codifiées et dont le sens sacré a parfois

été oublié avec le temps. Mais la logique est différente en ce qui concerne le peuple de Cahyl puisque si le but originel du cérémoniel a été modifié, ce n'est pas dans le sens où son caractère numineux s'est peu à peu perdu, puisqu'au contraire il semble avoir été ajouté suite à un événement marquant pour le peuple qui a alors ressenti le besoin de se tourner vers ses dieux :

On célébrait le jour qui marquait le milieu de l'année. Néanmoins, depuis l'ère des Anophèles, il avait pris une autre dimension. Si, autrefois, ce n'était que la joie d'une journée d'été où le village suspendait ses activités pour se détendre, après la grande épidémie les prieurs avaient créé leur caste puis lancé des appels désespérés aux dieux. (T3, p.248)

L'épidémie qui a bouleversé la société des Fedeylins a donc engendré un regain de la foi éprouvée par ces individus pour les divinités qui les auraient fait naître. En effet, l'événement semble avoir fait perdre ses repères à la communauté en l'empêchant notamment de se reproduire. N'ayant plus d'autre espoir, le peuple s'est alors tourné vers les divinités qui paraissent avoir répondu à son appel en permettant aux Pères de lui venir en aide en devenant les géniteurs de la population et en la protégeant des dangers qui la menacent.

Et c'est ce rapprochement opéré par les Fedeylins vers leurs divinités qui est illustré à travers l'envol des larveylins. Ces derniers décollent ainsi du Saule, sorte d'*axis mundi* autour duquel s'organise le village et qui figure au centre de chaque cérémoniel. Il s'agit aussi d'un symbole ascensionnel qui représente une évolution depuis la terre dans laquelle il plante ses racines et les cieux vers lesquels il se dirige et où résident les divinités. Cela est accentué par le caractère solaire de la déité qui permet aux plantes de pousser. La finalité des Fedeylins serait donc de rejoindre le plan céleste et aérien des dieux par le vol que les plus jeunes sont obligés de simuler dans la mesure où ils n'ont pas encore la capacité physique de l'exercer. C'est ce qu'évoque ce chant interprété au cours de la fête :

*Rameaux du Saule, portez-moi jusqu'aux cieux !
Offrez-moi mon premier vol !
Dans un élan, je frôle les dieux,
Je ne veux plus toucher le sol. (T3, p.245)*

En simulant leurs futures ailes avec des branches de l'arbre, les jeunes Fedeylins témoignent de leur lien avec les éléments naturels, représentés par le Saule, qui n'est autre qu'une version de l'arbre vénéré que l'on retrouve dans de nombreuses fictions féeriques. C'est donc en se rapprochant de cette nature qui constitue la base de leur environnement que les Fedeylins pourront évoluer – au sens propre, comme au figuré – vers un statut plus élevé – socialement, physiquement et spirituellement. La volonté de ne plus toucher le sol signale quant à elle un

refus de la régression qui ne pourra être freinée en ce qui concerne le cycle solaire dans la mesure où à partir de cette date, les journées vont nécessairement se raccourcir.

Il semble donc que les rites périodiques qui ponctuent le calendrier des Fedeylins reposent en partie sur des cycles astraux et saisonniers, conférant une importance particulière au contexte naturel dans lequel le peuple s'est fondé. Incapables d'influencer les conditions climatiques, la société fedeylin doit se soumettre aux changements que celles-ci leur imposent au cours des saisons et dont les transitions sont fortement marquées par l'organisation des cérémonies et des fêtes rituelles. Le caractère sacré de ces événements témoigne également d'un positionnement communautaire déférent vis-à-vis des puissances supérieures, qu'elles soient naturelles ou divines : le peuple des Fedeylins fait preuve d'humilité en acceptant et en célébrant les modifications imposées par le cycle des saisons ce qui le rapproche de ses divinités dans la mesure où ils respectent de la sorte les paroles de celles-ci les conviant à une vie vertueuse.

Par ailleurs, le fait que les astres qui influencent le cours des saisons soient considérés par les Fedeylins comme des divinités permet d'établir un lien entre la nature et le sacré. En effet, c'est autour des nécessités naturelles que la vie de cette société s'est organisée, s'éloignant peu à peu de sa nature animale en devenant une civilisation. Par là, les cérémoniels saisonniers apparaissent comme un moyen de rappeler au peuple sa nature, dans tous les sens du terme.

Les rites calendaires sociétaux

Les rites calendaires apparaissent également comme des rappels réguliers de la cohésion sociale des Fedeylins. En effet, ces derniers sont unis grâce à des normes et des règles qui leur permettent de s'établir en tant que société, c'est-à-dire en tant que groupe d'individus qui partagent une vie collective, nécessairement régie par quelque institution. Dès lors, les rituels périodiques deviennent des événements qui se répètent de manière cyclique pour rassembler les membres de la communauté et leur remémorer ce qui les réunit. S'il pouvait s'agir originellement de contraintes liées à leur survie dans la mesure où la vie en société permet, comme on l'a vu, de donner un rôle profitable à l'ensemble de la communauté à chaque individu, il est désormais nécessaire aux Fedeylins de se soumettre aux exigences communautaires qui définissent par exemple la hiérarchie ou les droits et les devoirs des membres du groupe. Ceux-ci sont alors mis en scène lors de certains rites qui renforcent régulièrement les liens entre les citoyens.

Ce type de protocoles existe dans toutes les sociétés sous des formes différentes. En France, il s'agit par exemple de célébrer le 14 juillet ou de réélire pour de nouveaux cycles les membres du gouvernement, rituels qui symbolisent la démocratie contemporaine. Chez les Fedeylins, il existe des rites naturels, dans le sens où ils découlent de la nature propre de l'espèce, qui ont été socialisés par une formalisation du cérémoniel qui s'est ainsi doté d'une dimension sacrée ou politique. C'est notamment le cas du rituel de ponte qui concerne tous les cinq ans la moitié des femelles en âge de procréer. Il s'agit d'un événement important pour les Fedeylins puisqu'il prépare la venue d'une nouvelle génération d'individus, essentielle pour assurer l'avenir de la société. Cette importance est donc marquée par la mise en place d'un protocole particulier qui normalise le déroulement de l'événement et donne une place active à tous les membres de la communauté, y compris ceux qui n'en sont pas les acteurs majeurs, à savoir les reproducteurs et les reproductrices.

Toutefois, la cérémonie revêt un caractère particulièrement sacré qui témoigne de la nécessité d'apporter de nouveaux membres à la société. Cela a probablement été instauré suite à l'ère des Anophèles dans la mesure où l'épidémie ayant réduit la fertilité de la population, l'avenir de celle-ci a été sérieusement menacé, réduisant ainsi les chances de réussite des pontes pourtant plus nécessaires que jamais à la survie de l'espèce. La révérence qui est alors donnée à l'événement est ainsi décrite par Cahyl :

La cérémonie des bulles, seule fête silencieuse de mon peuple, représentait l'un des rares jours où l'espoir des femelles prédominait sur le doute quant à la survie de leurs petits. Drapées dans des pétales de crocus blanc, elles avançaient jusqu'à l'eau puis s'envolaient avec grâce pour atteindre le nénuphar de la ponte. Un large voile scintillant masquait le mystère de la ponte. Les Pères Fondateurs le maintenaient incliné pour garantir l'intimité des génitrices. C'était majestueux et beaux. Les femelles qui perpétuaient l'espèce dans la joie et la pureté rayonnaient. Les Pères, concentrés sur l'importance de leur tâche, me parurent tendus. A l'affût des dangers. Vigilants pour que la ponte se déroule au mieux. (T1, p.54)

Le silence dans lequel cette cérémonie plonge la population témoigne de son caractère sacré qui la distingue des autres fêtes et de leur exubérance. Celle-ci semble ainsi tellement importante qu'elle nécessite une concentration de la part de tous les individus qui ne doivent en aucun cas gêner le processus en cours car l'enjeu est décisif. Ce dernier dispose d'ailleurs à la fois d'un caractère individuel qui concerne les génitrices qui portent l'espoir de voir naître leurs petits, et d'un caractère universel pour la société tout entière qui espère avoir un avenir grâce à l'éclosion de nombreuses bulles. Pour faciliter la réussite de la ponte, les Fedeylins ont donc mis en place une démarche symbolique renforçant ainsi le lien entre la survie du peuple et les divinités censées veiller sur lui. En cela, la ponte devient une cérémonie presque

religieuse, comme l'illustre la parure que portent les procréatrices : le crocus blanc symbolise d'abord l'automne, période pendant laquelle ont lieu les pontes et éclosent une grande partie des espèces de crocus. Sa blancheur signale la pureté de l'événement, mais également le caractère transitoire du rituel qui consiste à faire venir à la vie de nouveaux individus. Le blanc est ainsi une couleur qui apparaît de façon récurrente dans les fictions féeriques où il est porté par les personnages qui jouent le rôle de passeurs entre le monde : on a précédemment évoqué le Lapin Blanc de Lewis Carroll, ou les Dames Blanches de la culture populaire et les biches blanches de la littérature médiévale. Dans le *Dictionnaire des symboles*, le blanc est ainsi décrit :

Il se place ainsi tantôt au départ tantôt à l'aboutissement de la vie diurne et du monde manifesté, ce qui lui confère un idéal asymptotique. Mais l'aboutissement de la vie – le moment de la mort – est aussi un moment transitoire, à la charnière du visible et de l'invisible, et donc un autre départ. [...] Il est couleur de **passage**, au sens auquel on parle de rites de passage : et il est justement la couleur privilégiée de ces rites, par lesquels s'opèrent les mutations de l'être, selon le schéma classique de tout initiation : mort et renaissance¹.

Et c'est effectivement un passage vers la vie qui est instauré par la ponte des femelles et la fécondation des bulles par les procréateurs. Le blanc est également un symbole lumineux qui symbolise parfois le soleil, que l'on retrouve dans la description du cérémoniel à travers les termes « scintillant » et « rayonnaient ». La symbolique du blanc rejoint celle du feu, ici de nouveau mêlé aux autres éléments : la terre sur laquelle vivent les Fedeylins, l'eau dans laquelle les femelles pondent leurs bulles et l'air dans laquelle elles s'envolent. On retrouve donc l'image du rituel qui rassemble aussi bien les membres de la communauté que les éléments de leur milieu de vie faisant du cérémoniel un moment de cohésion totale.

Le crocus, parce qu'il est une fleur, représente également la féminité et la fertilité. Or, si l'on ne déguste pas de fruit issu de cette plante, l'une de ses variétés permet d'en extraire le safran, épice appréciée pour sa saveur et pour sa rareté, dans la mesure où il est nécessaire de recueillir un grand nombre de pistils pour épicer un plat. La couleur du safran se rapproche de celle de l'or qui rappelle, d'une part, sa préciosité et, d'autre part, la couleur de la peau des Pères Fondateurs qui ne sont autres que les géniteurs qui vont féconder les bulles. Le crocus est aussi une plante qui apparaît dans le *Cantique des cantiques* où il représenterait les vertus de la charité : il serait ainsi un médicament permettant de guérir le cœur humain « malade par ses propres désirs² ». Il semble alors possible d'interpréter l'image de la cérémonie des bulles

¹ Jean CHEVALIER, Alain GHEERBRANT, « Blanc », *Dictionnaire des symboles*, op. cit., p.125.

² Jean HAMON, *Explication du Cantique des cantiques*, T2, Paris, Jacques Estienne, 1708, p.196-197.

comme étant un témoignage de l'espoir que représentent les futures générations pour les Fedeylins, notamment depuis qu'une épidémie a considérablement diminué leur fertilité.

Et si la méthode de fécondation des Fedeylins est similaire à celle de certaines espèces ovipares, elle ne se limite pas à un protocole naturel mais se voit dotée d'une dimension spirituelle. En effet, l'événement est entouré d'une aura de mystère, symbolisée par le voile qui procure de l'intimité aux femelles en train de pondre et qui peut exprimer le tabou qui concerne, dans notre société, la sexualité qui se doit d'être intimement protégée du regard d'autrui. Or, le voile est un symbole qui sépare ce qu'il recouvre du reste du monde pour le rapprocher du divin¹. Autrement dit, les voiles de ponte qui sont changés à chaque cycle pour être ensuite conservés à la Gabda-Mar (T1, p.117), apparaissent aux yeux des Fedeylins comme un moyen de conserver le mystère de l'œuvre divine qui a pour but de renouveler la population. Or, le rapprochement entre la façon dont une nouvelle génération de Fedeylins prend vie et l'acte divin s'avère d'autant plus juste que, contrairement à ce que pensent les membres du village des rives du Monde, Savironah et Tarany, ont véritablement procédé de la sorte pour créer la société des Fedeylins. Cela explique alors pourquoi Cahyl et les siens observent le cérémoniel comme s'il s'agissait d'un miracle : pour eux, la naissance est le fruit d'un geste divin qui fait la fierté du peuple qui a alors la sensation d'être béni des déités car celles-ci lui permettent de poursuivre son évolution. C'est ce qui permet également aux membres de la société de se réunir autour d'une foi et d'un espoir communs. Ce qu'exprime Cahyl de la manière suivante : « Mes sentiments se mêlaient. Fier d'être fedeylin, je voulais participer à la vie du village et, qui sait, un jour, aider au bon déroulement d'une cérémonie comme celle-là, [...] » (T1, p.54). Le larveylin comprend donc l'importance de la cérémonie pour la communauté à laquelle il appartient, ce pourquoi il espère lui aussi avoir l'occasion de participer à un tel événement car cela signifierait son intégration totale à la société, comme l'illustre la fin de la phrase : « [...] mais tant que j'ignorais les raisons de mon absence de marque, cette envie paraissait secondaire », témoignant de la nécessité pour chaque individu d'être accepté dans un groupe social uni par des codes et des normes communs.

Le voile, par la fluidité de son mouvement se rapproche également de l'eau dans laquelle les bulles sont pondues. Il devient dès lors un élément transitoire entre l'air dans lequel il est maintenu et l'eau, source de la vie des Fedeylins. Il serait donc conservé, d'une part, dans un but pragmatique, à savoir la conservation des données relatives aux naissances de tous les individus (on a vu qu'il permettait de connaître l'identité des géniteurs de chaque Fedeylin), et, d'autre part, dans un but purement allégorique qui consiste à conserver une part de

¹ Jean CHEVALIER, Alain GHEERBRANT, « Voile », *Dictionnaire des symboles, op. cit.*, p.1025.

l'élément originel de chaque être, le voile symbolisant l'eau dans laquelle s'est développé chaque larve, ainsi que le lien qui l'unit à sa communauté, sorte de cordon ombilical qui l'attache à ses parents et plus largement, à la société tout entière.

Le rituel joue donc, dans la société des Fedeylins, comme dans toute autre civilisation, un rôle de lien social permettant la cohésion entre les individus. Il rappelle ainsi à chaque membre de la population quelle place est la sienne à travers des mises en scène dans lesquelles il apparaît tour à tour comme l'un des actants principaux ou l'un des spectateurs passifs. Le rituel de ponte désigne de la sorte les géniteurs, ceux qui sont aptes à offrir un avenir à la communauté. Il en est de même de la fête des procréateurs qui rassemble le peuple autour de ses sauveurs, comme l'explique Cahyl :

En Serak, la fête des procréateurs rassembla l'ensemble des fedeylins à la Gabda-Kor pour célébrer les sauveurs de notre peuple. Je me serrais sur le sol avec mes camarades tandis que les adultes prenaient place le long des parois de la Gabda-Kor. Les Pères Fondateurs annoncèrent les grandes décisions pour l'année à venir et les nominations des Suprêmes chargés du lien entre les castes et le conseil des Pères. (T1, p.58)

On constate, premièrement, que chaque rituel se déroule dans un lieu qui lui est singulièrement défini et qui est en lien avec l'objet de la cérémonie : quand les pontes s'effectuent au bord de l'eau et la fête des fleurs dans un champ, la fête des procréateurs trouve logiquement sa place dans la demeure patriarcale. On remarque ensuite que le rôle de chacun est clairement défini dans le protocole cérémoniel : les plus jeunes sont séparés des plus âgés, les Pères sont honorés et des rôles hiérarchiques sont désignés pour chaque caste. Et quiconque ne respecterait pas cet aspect formel, serait aussitôt remis à sa place, comme c'est notamment le cas lorsque Cahyl et ses camarades se voient menacés du regard par l'un des Pères alors qu'ils chahutent (T1, p.59). D'ailleurs, le fait que quelques années après le même schéma se reproduise alors que ce sont les frères de Cahyl qui chahutent (T1, p.260), témoigne de la cyclicité de la fête dont le caractère rituel lui confère une forme quasi figée, aussi bien dans ses actions formelles que dans les actes individuels en marge de celle-ci. Et, outre son caractère festif, la cérémonie est aussi ponctuée d'éléments plus formels tels que les prières qui lui donnent une dimension sacrée, et les discours au cours desquels les décisions annuelles importantes pour la société sont prises. Cela témoigne de l'impact social de ce type de protocole qui, même s'il n'est, cette fois, pas question de donner le jour à une nouvelle génération d'individus, prépare également l'avenir de la communauté. En cela, le rituel possède une dimension particulière dans la mesure où il confronte plusieurs temporalités en un même instant. En effet, l'événement s'effectue à un moment précis de l'année, mais il est généralement lié à un élément du passé de la société – ici le sauvetage de celle-ci par les Pères

– et il a lieu dans le but d’influencer son avenir. C’est ce qu’explique Aurélien Yannic :

[...] le rituel funéraire s’inscrit dans une temporalité spécifique. Située au cœur de l’ordinaire, la ritualité découpe un espace temps particulier. Répété, reproduit, identique à lui-même, il s’inscrit pourtant dans un « présent du présent » qui lui donne sa force. Ou c’est sa force propre qui lui donne au présent où il s’effectue son intensité. On retrouve ici le caractère dynamique et paradoxal du rituel. Il s’enferme sur lui-même et se déploie sur le dehors. Il se réserve en ses enceintes, se tient au bord de ses limites ou de ses seuils, mais englobe le monde où il a lieu en faisant de son lieu l’espace même du monde¹.

Ce qui est, selon l’auteur, valable pour le rite funéraire concerne plus largement tout rituel quel que soit son but. Le rite représente ainsi une temporalité particulière qui symbolise sa fonction de seuil, de transition entre des mondes, des faits, des lieux et des instants. Il revêt une dimension singulière qui écarte ceux qui le pratiquent de leur mode de vie quotidien. Le phénomène rituel devient, dans les fictions féeriques, un niveau d’immersion fictionnelle supplémentaire qui s’imbrique au sein de la diégèse. Or, en ce qui concerne la fête des procréateurs, il s’agit, comme on l’a vu, de fêter les personnages qui ont sauvé la société fedeylin qui s’est alors ouverte sur une nouvelle ère de son existence, comme en témoigne son calendrier qui a nommé la période contemporaine « l’ère des Pères ».

Si cette cérémonie célèbre un événement ayant eu un impact sur l’ensemble de la société, elle réitère de façon cyclique ce phénomène en influençant, par les décisions qui sont prises pendant son déroulement, l’avenir de la communauté. Celles-ci peuvent, d’une part, concerner l’ensemble de la population, comme la construction de nouveaux bâtiments, ou, d’autre part, toucher de façon plus précise un ou des individus en particulier dont le sort aura, toutefois, un impact sociétal. C’est notamment le cas lorsque Cahyl et quatre de ses camarades sont désignés pour passer, à tour de rôle, une année dans chacune des autres castes qui constituent la société :

« Pour le destin des cinq mudeylins présents, leur apprentissage doit se compléter. Ils se prêteront donc leurs places et passeront les quatre prochaines années à découvrir les castes auxquelles ils n’appartiennent pas. Ils intégreront les cours que nous leur avons choisis. »
(T1, p.263)

A travers cette décision, les Pères illustrent l’importance de leur pouvoir sur la société dans la mesure où ce sont eux qui choisissent le destin des individus qui la constituent, comme le montre notamment la formule « que nous leur avons choisis ». Ils sont aussi en mesure de désigner les élus qui sont ainsi distingués des autres membres de la communauté. Pour justifier leur choix, les Pères se réfèrent alors à l’ancien mode de fonctionnement de la

¹ Aurélien YANNIC, « Présentation générale. Les Rituels à l’épreuve de la Mondialisation-globalisation », *op. cit.*, p.117.

société, avant que les castes n'aient été créées, tout en expliquant que « cette organisation ne fonctionnait pas » (T1, p.262). De la sorte, les fondateurs démontrent que leurs décisions sont les bonnes dans la mesure où elles sont à l'origine du fonctionnement actuel de la société qui lui, serait efficace. La fête des procréateurs apparaît alors comme un rituel permettant de rappeler à la population tout entière ce qui est à l'origine de sa cohésion sociale, à savoir les Pères qui l'ont sauvée de la stérilité causée par l'épidémie des Anophèles.

Ce rappel des causes de l'agrégation fedeylin est également l'objectif de la fête des castes pendant laquelle les larveylins présentent au reste de la société le résultat de leurs apprentissages annuels, comme l'explique cet extrait de l'*Histoire des castes* :

« C'est au cours de l'ère du Saule que les quatre premières castes se stratifièrent. Des mères confièrent leurs petits à des groupes spécialisés et, au printemps suivant, les larveylins présentèrent le résultat de leur apprentissage à l'ensemble du village. Peu à peu, cette tradition devint la fête des castes où chacun dévoilait son Œuvre. Les apprentis devinrent érudits, puis maîtres.

A la mort du fondateur Suprême, l'un des principaux fut désigné par ses pairs pour le remplacer. » (T1, p.81)

Le but de cette cérémonie consiste donc, en premier lieu, à rappeler comment la société actuelle s'est fondée. Il s'agit ainsi de prouver l'intérêt de la répartition des individus en castes en donnant la possibilité à chaque jeune de montrer qu'il a sa place au sein de l'une d'entre elles par la préparation d'un travail singulier qui lui permet ensuite d'évoluer socialement au sein de sa propre caste. Le second objectif de la fête est de réunir l'ensemble des Fedeylins pour saluer le travail des plus jeunes qui participent de la sorte au développement de la société tout entière. La cérémonie donne donc l'envie à chaque membre de la société de se surpasser dans le but d'être reconnu lors de l'une de ces fêtes. C'est par exemple le cas d'Alwin qui essaye de créer des feux d'artifices qu'il aimerait présenter au cours de la fête des castes, comme il l'explique à Cahyl :

« Pour l'instant, me dit-il, ça fait du bruit et un peu de lumière. Je suis sûr de pouvoir faire quelque chose de beau. Peut-être pour la fête des castes cette année ?

- C'est formidable, Alwin ! Sois quand même prudent. Si ça ne fonctionne pas au printemps, mieux vaut patienter et chercher encore. Ne va pas perdre une main et l'estime de tes maîtres avec une Œuvre non aboutie. » (T1, p.322)

A travers la réponse de Cahyl, on comprend que la présentation d'une Œuvre lors de la fête des castes est un moyen d'être reconnu en tant que membre d'une caste et, plus largement, en tant que membre de la société tout entière. Il s'agit ainsi de prouver que l'on a été un élève méritant en gagnant avant tout l'estime de ses maîtres, ce qui, par extension, permet d'être considéré comme un digne citoyen. Cela va donc de pair avec le fonctionnement de la société

basé sur l'accomplissement d'une destinée *a priori* prédéfinie. Réaliser une Œuvre remarquable peut alors être un moyen de réaliser son destin, c'est-à-dire d'avoir rempli son devoir envers la société.

Autrement dit, les rites calendaires apparaissent comme un moyen de rappeler de façon cyclique les éléments qui permettent la cohésion sociale des Fedeylins. Tantôt liés à la vie naturelle du peuple, c'est-à-dire leur part animale qui influence leur mode de vie selon des phénomènes naturels tels que les problématiques climatiques, tantôt attachés à la conception sociologique du village, à savoir ce qui rassemble ses individus en un groupe civilisé, ces phénomènes rituels marquent, par des temps forts collectifs, les aspects positifs d'une vie en communauté. En cela, ils permettent l'évolution sociétale dans la mesure où ceux qui y participent admettent ainsi les bienfaits de ce mode de vie et souhaitent y participer activement en procédant à leur tour à des activités favorables à la communauté tout entière.

- **Les rites d'intercession**

Ce souhait de prospérité mutuelle semble être à la base d'une société harmonieuse puisque chaque individu y participe volontiers au bonheur de son prochain, quel qu'il soit. Telle est la volonté de tout Fedeylin qui se plie à son destin dans le but de participer au bon fonctionnement de la communauté. Or, on a vu que les rituels avaient, d'une part, pour objectif de rappeler les éléments à l'origine de cette cohésion sociale, pour, d'autre part, permettre à la société de poursuivre son évolution positive. Certains rites sont, d'ailleurs, plus nettement dirigés que d'autres vers cette volonté de progression sociétale : il s'agit notamment des rites d'intercession qui ont pour but de demander aux puissances supérieures d'intercéder en la faveur des demandeurs.

Ainsi, la plupart des rites que nous avons évoqués jusqu'à présent, et notamment les rites saisonniers, ont pour objectif de solliciter des conditions de vie favorables pour l'avenir de la société. Au cours de ces cérémonies, les Fedeylins demandent par exemple à leurs divinités protectrices de faire en sorte que les saisons ne soient pas trop rigoureuses (les étés trop arides ou les hivers trop froids) afin que la communauté n'en souffre pas trop.

Ce protocole rituel semble commun à toutes les cultures humaines, y compris celles qui sont davantage athées c'est-à-dire qui ne s'adressent pas directement à des entités divines afin qu'elles intercèdent en leurs faveurs. C'est ce que montre Victor Turner lorsqu'il évoque la tradition d'Halloween dans nos sociétés occidentales contemporaines où, selon lui, les puissances supérieures à qui il est nécessaire de réclamer la bienveillance sont incarnées par

les enfants qui, costumés, réclament des friandises aux adultes :

Ces piètres puissances de la terre, si elles ne sont pas amadouées par des gâteries ou des friandises vont jouer des tours extravagants et fantaisistes à la génération des chefs de famille détenteurs de l'autorité, des tours semblables à ceux que l'on croyait autrefois être l'apanage des esprits de la terre, tels que les lutins, les farfadets, les elfes, les fées et les trolls¹.

Ainsi, les adultes qui font des offrandes de bonbons aux enfants auraient une démarche similaire à ceux qui font des dons à des divinités dans le but d'obtenir leur bienfaisance. Il s'agit d'un échange de bons procédés dans lequel les deux partis y trouvent leur compte. Victor Turner rapproche spécifiquement ce phénomène des membres du Petit Peuple qui incarnent les forces de la nature sauvage, ce qui nous permet d'en conclure que *Fedeylins* apparaît comme une mise en abyme du phénomène rituel d'intercession dans la mesure où la série met en scène des personnages féeriques qui sollicitent les faveurs de puissances supérieures, alors que, ce sont eux qui, habituellement, reçoivent de telles demandes de la part des êtres humains. L'œuvre insiste sur le caractère humanoïde de ses personnages dont le comportement s'approche parfois très fortement de celui des Hommes dont ils semblent le reflet. Les Fedeylins, et plus largement le Petit Peuple féerique mis en scène dans les œuvres, leur renvoient une image parfois grossière ou stéréotypée de leur propre société.

Et comme c'est le cas dans la culture occidentale à laquelle appartiennent l'auteure et le lectorat de *Fedeylins*, les croyances en des entités supérieures s'observent tout particulièrement à travers les superstitions et les rituels domestiques populaires. Au même titre que croiser les doigts ou toucher du bois sont considérés comme porteurs de bonheur pour ceux qui exécutent ces actions, Cahyl et les siens ont pour habitude de dessiner des cercles de chance pour que leurs souhaits soient exaucés. C'est par exemple le cas lorsque le jeune Fedeylin craint la présence d'Anophèles sur son chemin : « Je traçai un cercle de chance sur ma paume pour me protéger du mal et de Dastöt tout en scrutant nerveusement les environs. » (T2, p.96). Par ce geste, Cahyl effectue un rituel de protection envers sa propre personne, c'est-à-dire qu'il demande personnellement aux entités supérieures d'intercéder en sa faveur afin qu'il ne lui arrive rien de mal.

D'autres superstitions sont, au contraire, dirigées vers autrui. Elles s'observent notamment lorsqu'un individu en rencontre un autre, de telle sorte qu'elles deviennent des formules de politesse. Construites selon un schéma similaire, ces expressions s'adressent directement au destinataire de la bénédiction sous forme d'un souhait mettant en scène l'une

¹ Victor W. TURNER, *Le Phénomène rituel, Structure et contre-structure*, op. cit., p.166.

des divinités des Fedeylins. C'est ainsi que Cahyl manifeste son soutien envers un membre de son peuple à travers la phrase : « Que Taranys vous garde » (T1, p.313). Pareillement, il exprime à l'une des femelles récolteurs son souhait que ses bulles fassent naître des larveylins en prononçant le vœu « [q]ue Savironah les garde » (T1, p.351). On constate que la divinité invoquée dépend des circonstances qui enjoignent le protagoniste à proférer son souhait. En effet, lorsqu'il s'adresse à un Fedeylin de sexe masculin, Cahyl destine sa demande à Taranys, entité masculine qui est également symbole de force, ce qui correspond au rôle de la sentinelle qui fut blessée au cours d'un combat avec un Gorderive. Au contraire, quand il destine son propos à une femelle qui vient de pondre, il évoque Savironah, déesse-mère des Fedeylins.

Par ces rituels qui sont destinés à créer un lien entre les Fedeylins et leurs divinités dans le but que ces dernières soient bienfaitantes à leur égard, les membres de la communauté témoignent ainsi de leurs attentes et de leur volonté communes, à savoir le meilleur pour leur société, à titre collectif, comme individuel. En les proférant ou en les recevant, chaque Fedeylin témoigne de sa reconnaissance en tant que membre du village participant au bon fonctionnement de celui-ci, tout comme ces formules rappellent également le rôle des différentes divinités veillant sur la population. Ainsi, Dastöt lui apporte ses malheurs, Taranys la protège contre ses ennemis et Savironah veille sur sa fertilité.

Par ailleurs, ces rites sont individuels, c'est-à-dire que, contrairement aux rituels calendaires, ils ne sont pas effectués en groupes, mais de façon particulière par les membres de la communauté. Cela témoigne de l'importance des institutions – notamment religieuses – au sein de l'existence intime des Fedeylins. Pour autant, ces actes ne sont pas isolés dans la mesure où ils sont exécutés par tous les Fedeylins du village du bord des rives du Monde, ce qui signifie qu'il ne s'agit pas de coutumes personnelles, mais de traditions nées de la vie en groupe. Celle-ci, facilite la transmission des habitudes des uns aux autres, et les transforme par ce procédé en traditions peu à peu institutionnalisées.

- Les rites individuels

Les rites individuels correspondent, selon Lloyd Warner, à l'évolution des individus d'un lieu fixe, à savoir le placenta maternel, vers un autre lieu éternellement fixe qui n'est autre que la mort¹. On a ainsi pu constater que les nombreux rituels qui ponctuent la vie en société des Fedeylins marquent les temps forts de leurs existences à plus ou moins grande échelle. Certains concernent ainsi l'ensemble de la population et d'autres sont destinés à des individus

¹ Lloyd WARNER, *The Living and the Dead*, New Haven, Yale University Press, 1959, p.303.

en particulier. De même, certains ne sont effectués qu'une seule fois au cours de la vie d'un Fedeylin alors que d'autres ont des cycles beaucoup plus courts et sont exécutés de nouveau après une période bien définie. Notons d'ailleurs que les rituels dont les Fedeylins ne sont les sujets qu'un nombre de fois précis au cours de leur vie, n'excluent pas pour autant ceux qui n'en sont pas les protagonistes: la plupart du temps la société tout entière participe à la cérémonie, en l'accompagnant et en acclamant notamment les actants principaux. C'est par exemple le cas des femelles qui ne pondent pas à chaque cérémonie des bulles, ou des Fedeylins qui ne participent pas à leur propre cérémonie du mudeylin.

Ces protocoles rituels constituent donc un accompagnement pour les Fedeylins qui ressentent ainsi le besoin d'être guidés par des puissances supérieures tout au long de leur existence, et plus particulièrement lors des événements marquants de celle-ci. La société donne un aspect concret à ces prétendues entités divines en formalisant des actes qui, répétés de façon cyclique, marquent le poids des institutions sur les vies individuelles. En cela, les phénomènes rituels participent à la cohésion sociale en liant les membres de la société les uns avec les autres, ainsi qu'avec leurs gouvernants qui instaurent et veillent au déroulement de ces cérémonies, et avec leurs divinités à qui elles sont dédiées.

Ce qui est valable pour les rituels à grande échelle, c'est-à-dire pour ceux qui mobilisent des groupes d'individus, l'est également pour les coutumes qui ne concernent les Fedeylins qu'à titre personnel. C'est notamment le cas de la prière, qui est institutionnalisée dans la mesure où une caste entière de la société est constituée d'individus destinés à agir vis-à-vis des divinités. Mais les Fedeylins prient également de façon personnelle, comme le suggèrent les propos d'Od-Berth à Cahyl :

« L'hiver dernier je m'occupais déjà de la fontaine, me dit-il. Et il y avait ce petit prier pas très épais. Comme toi. Il regardait Taranys et Savironah en même temps qu'il frottait. Je suis sûr qu'il priait. Eh bien je ne l'ai pas vu ce printemps. [...] » (T1, p.203)

La prière n'est donc pas toujours une action ayant lieu dans des circonstances clairement définies par la société. Il peut aussi s'agir d'un acte effectué librement par n'importe quel individu, au moment où il le souhaite. Le fait qu'Od-Berth déclare à propos du larveylin qu'il est « sûr qu'il priait », témoigne aussi du caractère intime du processus qui n'est pas forcément révélé à l'entourage de celui qui le pratique, ce qui lui donne ainsi la sensation de créer un lien privilégié avec les divinités auxquelles il s'adresse par ce biais.

Parmi les rituels individuels auxquels s'adonnent les Fedeylins, certains participent également à la cohésion sociale du village en mettant en valeur le rôle de chacun de ses membres vis-à-vis des autres. On a ainsi vu que la répartition des individus en cinq castes

permet de répartir formellement les tâches à accomplir pour l'ensemble de la société afin que chacun soit en mesure de participer à la vie en communauté. Il en est de même à titre individuel où des rôles sont assignés aux individus, notamment dans les cercles familiaux. Ces derniers fonctionnent selon une hiérarchie matriarcale dans la mesure où les Fedeylins ne connaissent pas l'identité de leurs géniteurs masculins. Le rôle des mères est donc essentiel dans le développement de chaque individu, et celles-ci accompagnent leurs petits tout au long de leurs existences, et surtout dans les temps forts de celles-ci où elles font tout pour faciliter leur réussite.

Ainsi, les mères sont présentes dès l'éclosion des bulles pour accueillir les larveylins et les accompagner dans leurs premiers instants de vie. C'est alors que les nouveau-nés participent à leur premier rituel : un bain dans lequel leur mère les lave consciencieusement, tel que le décrit Cahyl :

Nue comme les autres femelles dans l'eau, elle me frotta avec une large tresse d'herbes sèches. Un doux parfum émanait de la friction vivifiante. J'essayai de l'aider à retirer la boue des interstices de mes orteils, mais ces gestes simples lui procuraient un tel plaisir que je la laissai terminer. Sa façon de s'affairer autour de moi et chacun de ses mouvements la rassuraient.

Nous étions heureux, tous les deux, dans le silence de ma première toilette. J'inspirai profondément. J'aurais voulu rester là pour toujours. (T1, p.26)

Ce bain rituel qui marque la naissance des larveylins et précède la cérémonie pendant laquelle ils sont officiellement présentés au reste de la société et répartis dans leurs castes respectives, symbolise surtout la naissance du lien entre la mère et son petit. En étant ainsi réunis dans la nudité, le rite efface – au propre comme au figuré – le caractère animal de cette naissance ovipare pour la rapprocher d'une mise au monde humaine. L'eau marque également la nouvelle vie de la femelle qui, par cet acte, devient mère. Et la façon dont elle effectue ses gestes témoigne de l'importance que revêt pour elle l'événement, comme si, par ce biais, elle témoignait de sa volonté de jouer son rôle le mieux possible. Celui-ci est à la fois individuel – puisqu'il lui permet de se situer elle-même au sein de la communauté – et familial, dans la mesure où elle a désormais un rôle à jouer vis-à-vis de son petit – ainsi que social – car il participe au bien-être et à l'évolution du village. Le bain est également un moyen pour l'enfant d'entrer dans la communauté qui l'accueille. De même que le baptême permet, chez les chrétiens, d'entrer dans l'Église, le bain donne au larveylin l'accès à la vie de son village et lui permet d'être accepté en tant que membre à part entière de cette société. Cette démarche participe également à la fracture qui sépare l'enfant de son ancien état et lui permet d'en accéder à un nouveau : en le lavant, sa mère efface toute trace de sa vie à l'intérieur de la

bulle et elle le fait entrer dans une existence terrestre.

Par la suite, la mère est amenée à confirmer son rôle à plusieurs reprises au cours de l'existence de son petit. Elle le veille ainsi lorsqu'il est malade (T1, p.205-206) et lui prodigue tous les soins nécessaires au bon déroulement de sa vie individuelle et sociale. C'est ainsi que la mère de Cahyl prépare ses filles à leur cérémonie du mudeylin en leur appliquant un baume anesthésiant sur le dos pour leur empêcher de ressentir une douleur lors de l'extraction de leurs ailes :

Melyna et Andara inspirèrent et se courbèrent l'une après l'autre. Leurs ailes, repliées et flétries, prenaient leur base entre les omoplates, là où je n'arborais encore que deux bosses. Ma mère ouvrit le petit pot en terre et prit une spatule pour appliquer une épaisse couche de pâte incolore et poisseuse. Une odeur animale incommode se diffusa dans la gabda.

« Allez, dit ma mère, ce n'est qu'un mauvais moment à passer. »

Ses émotions vibrèrent et je crus une secousse qu'elle ne parlait pas que de l'onction.
(T1, p.224)

Delhynda participe donc activement aux rituels permettant à ses petits d'évoluer au sein de la société puisque la cérémonie du mudeylin marque leur entrée dans l'âge adulte. En agissant de la sorte, elle témoigne également de l'évolution de son rôle de mère puisque ses filles n'auront plus autant besoin d'elle par la suite dans la mesure où elles seront en mesure de voler de leurs propres ailes, au propre comme au figuré. Cela est clairement marqué par l'émotion qu'elle ressent alors et que Cahyl interprète comme n'étant pas seulement liées à la cérémonie en elle-même : c'est la symbolique de l'événement qui la touche puisqu'elle prend alors conscience qu'elle n'aura plus à jouer son rôle de la même façon vis-à-vis de ses filles. On constate par ailleurs que ces dernières ont également un rôle à jouer dans le cercle familial où elles servent de guides à leur petit frère. C'est ainsi que celui-ci prend exemple sur elles, prend note des étapes de leurs vies et leur pose des questions dans le but de préparer les temps forts de sa propre existence. Ce sont également elles qui se relayent à son chevet pour aider sa mère lorsqu'il est malade (T1, p.205) ou quand celle-ci n'est pas en mesure de le faire (T1, p.372), tout comme, après son départ, elles remplaceront leur mère auprès de leurs petits frères (T3, p.34).

Autrement dit, les rites individuels rassemblent tous les actes qui permettent à chaque Fedeylin de se situer en tant que membre actif de sa communauté. Il s'agit pour lui de jouer un rôle en effectuant de manière plus ou moins consciente, plus ou moins volontaire, des actions dont le déroulement a été préétabli par les institutions communautaires, qu'il s'agisse de la religion, de la justice ou des fondements plus primitifs tels que la place de chaque individu au sein de sa propre famille. Ces rites ont donc un objectif à la fois personnel – dans

la mesure où ils permettent à chacun de savoir qui il est par rapport aux autres et de savoir comment agir vis-à-vis d'eux – et à la fois collectif – puisqu'ils participent à la cohésion sociale et, de fait, au bon fonctionnement de la société.

- **Les rites de passage**

Il a précédemment été possible d'observer la façon dont le Petit Peuple féérique pouvait jouer le rôle de passeurs entre les mondes, qu'il s'agisse d'univers physiques ou plus symboliques, tels que les âges de la vie humaine. On a ainsi constaté que ces personnages accompagnaient les jeunes protagonistes ainsi que les jeunes lecteurs vers l'âge adulte, puis vers les mondes des morts. On s'est également intéressé de plus près à la société des Fedeylins dont on a vu que les différents rituels qui rythmaient de façon régulière le quotidien, à titre privé comme public, symbolisaient l'évolution de la communauté tout entière ou la progression de ses membres à l'intérieur de celle-ci. Enfin, il a été établi le fait que ces rituels avaient pour objectif principal d'établir une cohésion sociale en permettant à chaque individu d'être en mesure de se situer au sein de la communauté et de savoir comment agir selon sa caste, son rôle et le moment. Il apparaît alors nécessaire de s'interroger sur la mise en place des rites de passage au sein de la communauté fedeylin, c'est-à-dire sur la façon dont la société reconnaît formellement la place de chacun et chacune au cours de son existence.

La cérémonie d'éveil ou la reconnaissance des nouveaux membres de la société

C'est donc par le biais de cérémonies publiques que les Fedeylins reconnaissent officiellement les nouveaux états qui concernent toute ou une partie de la communauté. Il peut, par exemple, s'agir d'émettre un accord de paix vis-à-vis d'une autre société, comme c'est le cas lorsque le peuple de Cahyl signe un traité avec les Gorderives afin de garantir la coexistence paisible des deux civilisations des bords du Monde (T2, p.379). Ce type de rituel permet d'annoncer une nouvelle vie collective, qu'il s'agisse d'une période de paix après des affrontements, ou d'une nouvelle ère suite à un changement brutal qui peut être causé par une maladie (comme l'ère des Anophèles), ou le règne d'un nouveau gouverneur, comme lorsque Cahyl devient l'un des Pères de son peuple, apportant avec lui un moyen de contrer la stérilité de sa population. En cela, les rituels communautaires signalent les temps forts de la vie sociale, et notamment les changements qui interfèrent dans les habitudes de chacun.

Cela est d'autant plus marqué par les rituels qui célèbrent les moments importants des existences des Fedeylins. En effet, chaque membre de la société est reconnu officiellement pour chaque nouveau rôle qu'il joue au sein de la communauté. Cela commence ainsi dès sa naissance où des coutumes veulent que la population se rassemble près du nénuphar de ponté pour voir naître les petits sous la surveillance des Pères. Ces derniers veillent également à ce que personne ne vienne en aide aux larveylins qui se noient, par respect pour la Destinée. Ensuite, une cérémonie d'éveil permet de reconnaître les nouveaux membres de la communauté nés ce jour-là en identifiant, par la marque qu'ils portent derrière l'oreille, la caste à laquelle ils appartiennent (T1, p.32). Cela témoigne de l'importance d'être destiné, voire prédestiné, à un rôle précis au sein de cette société dans la mesure où l'harmonie de la communauté repose sur ce fatalisme social. Et c'est justement parce qu'il est né sans marque, et donc qu'il n'appartient à aucune caste de façon innée, que Cahyl a l'impression de ne pas avoir le droit de vivre, comme il le suggère à plusieurs reprises au cours de ses aventures, notamment lorsqu'il est malade et qu'il est persuadé qu'il s'agit d'un moyen pour les puissances supérieures de réparer l'erreur qu'elles ont faites en lui donnant la vie (T1, p.206). Tout comme lui, sa petite sœur n'est pas comme les autres Fedeylins dans la mesure où elle est sortie de façon prématurée de sa bulle. Jivana n'a ainsi la sensation de ne réellement exister qu'à partir du moment où elle a participé à sa propre cérémonie d'éveil. Cahyl remarque, effectivement, qu'« au milieu de ce groupe de larveylins, elle rentre enfin dans la norme » (T4, p.285). Une fois officiellement reconnue par le reste du groupe, la petite larveylin transmet alors la pensée suivante à son frère : « *A présent, je suis née* » (T4, p.286). Autrement dit, ce type de cérémonie possède un véritable enjeu social, à savoir l'établissement d'une structure sociétale officiellement mise en place par ses dirigeants et à laquelle chacun participe activement.

La cérémonie du mudeylin ou la confirmation du rôle de chacun dans la société

Cette démarche est ensuite confirmée et accentuée tout au long de l'existence des Fedeylins dans la mesure où, comme nous l'avons vu, chacun des temps forts qui la ponctuent est marqué par des rites similaires. C'est notamment le cas de l'entrée dans l'âge adulte qui est célébré au cours de la cérémonie du mudeylin pendant laquelle tous les membres d'une génération accèdent à un statut social plus élevé. En effet, l'âge adulte constitue, dans toutes les sociétés, une période de la vie où les individus ont plus de droits, plus de possibilités dans la mesure où ils deviennent autonomes. Il s'agit également du moment où les membres de la

société quittent le cocon familial afin de fonder leur propre foyer et d'avoir leurs propres enfants. Comme le note Nicole Sindzingre, les rites pubertaires apparaissent comme des frontières qui marquent la rupture entre l'asexualité et la sexualité :

Ils marquent un changement d'état fondamental, à savoir le passage soit de l'enfance au monde des adultes, soit d'un état sexuel relativement indifférencié à un rôle sexuel socialement déterminé – ce qui conditionne l'entrée définitive dans les catégories sociales « homme » ou « femme¹ ».

En ce qui concerne les Fedeylins, la sexualité n'est pas un état comparable à celui des êtres humains dans la mesure où il s'agit d'une espèce ovipare, c'est-à-dire que la ponte des bulles par les femelles et leur fécondation par les mâles sont deux phénomènes complètement autonomes l'un de l'autre. D'ailleurs, la société dans laquelle naît Cahyl n'ayant que peu de reproducteurs, il n'est pas vraiment question pour les Fedeylins mâles qui deviennent adultes de développer un « rôle sexuel socialement déterminé » jusqu'à l'intervention de Cahyl qui modifie cette logique. Par ailleurs, les autres villageois ignorent comment les Pères fécondent les bulles, de même que l'intimité des femelles est assurée pendant la ponte, ce qui donne un caractère mystérieux à ces cérémonies, créant ainsi une division physique et sociale entre les individus qui y participent activement et les profanes, dont la seule activité consiste à saluer les aspects bénéfiques de ces rituels pour l'ensemble de la communauté.

Mais l'entrée dans l'âge adulte est, chez les Fedeylins, surtout l'étape pendant laquelle chacun confirme sa place dans la société. Ainsi, cette cérémonie a un impact important, que ce soit sur la communauté tout entière ou sur les jeunes qui en sont les protagonistes dans la mesure où, comme l'explique Cahyl, en célébrant l'entrée dans l'âge adulte d'une nouvelle génération, le peuple salue les nouvelles chances de survie qui s'offrent à l'espèce grâce aux femelles qui deviennent fécondes (T1, p.395). Autrement dit, c'est le rôle social de la sexualité qui est essentiel ici, comme l'explique Nicole Sindzingre :

Ce rituel « life-crisis », qui marque l'accès au statut d'adulte, se distingue des autres étapes du destin individuel, car il constitue un moment capital dont l'enjeu pour le groupe est l'incorporation effective de nouveaux membres, désormais « capables » – au sens juridique – de nouer des alliances, d'occuper des places différenciées au sein de la structure sociale et de proférer des énoncés pertinents. De cette capacité ils devront faire bon usage. Un tel rituel a donc un caractère immédiatement social (il s'effectue d'ailleurs fréquemment au sein d'un groupe et rassemble parfois toute une classe d'âge) ; il relève à la fois de stratégies sociales et d'affects individuels. Cela explique l'importance qu'y prennent la pédagogie et l'apprentissage, car il s'agit d'édifier des personnes sociales².

Autrement dit, comme tout autre rituel qui permet aux jeunes membres d'une société

¹ Nicole SINDZINGRE, « Rites de passage », *op. cit.*

² *Ibid.*

d'intégrer une nouvelle catégorie sociale en devenant des adultes, c'est-à-dire des êtres capables d'agir concrètement pour la communauté, la cérémonie du mudeylin représente presque davantage des enjeux collectifs qu'individuels. En effet, si les jeunes adultes accèdent à davantage de possibilités grâce au nouveau statut qui est le leur, c'est avant tout dans le but de satisfaire des exigences sociétales, et plus particulièrement d'encourager la fertilité afin de donner un avenir à l'espèce.

En cela, on retrouve à travers ce rituel la problématique des Fedeylins à réaliser une destinée qui leur serait prédéfinie et qui serait utile à l'ensemble de la société. C'est ce que confirme par exemple un extrait de *Chants et Poèmes du Mudeylin* cité dans le premier ouvrage de la série :

*« Taranys le jour, Savironah la nuit,
Sans cri vient notre tour, douleur vive aujourd'hui.
Les maîtres guideront, les Pères d'une main sûre
Nos ailes extrairont sans bruit et sans cassure.
Parfois on se recueille, le destin s'accomplit,
Les castes nous accueillent, mères nous voilà grandis !
Ensemble nous formons, les ailes déployées,
Une génération au but bien avoué.
Notre destin est là, devant nous le chemin,
L'avenir nous dira si l'on en a pris soin.
Pas une fatalité, le choix qu'Ils nous ont fait
Pour la communauté, ce n'est pas un secret.
Créer, bâtir, transmettre, prier ou récolter,
Les castes nous promettent une place appropriée.
Vive le Dor embrasé ! Vive Nooma et Olyne !
Paix et prospérité pour tous les fedeylins ! » (T1, p.377)*

Dans ce texte, sont liés tous les éléments de la vie des Fedeylins et notamment les autorités qui dirigent la communauté, à savoir les divinités qui veillent sur leur communauté et les supérieurs hiérarchiques (les Pères Fondateurs et les maîtres des castes). On imagine que ces paroles sont récitées par les protagonistes de la cérémonie qui y reconnaissent tout ce qui constitue leur quotidien et s'engagent à participer à l'harmonie sociale par des actions qu'ils définissent comme étant dictées par leur destin. Cette soumission à un dessein préétabli par des instances supérieures s'observe également à travers le protocole précis qui est suivi au cours de cette cérémonie qui suit toujours le même cours, ce qu'illustre notamment ce texte récité de façon identique à chacun de ces rituels et dans lequel on trouve les termes « destin », « fatalité » et « but ».

Ce rituel d'entrée dans l'âge adulte est un protocole qui vise à établir définitivement la place de chacun dans la société. Ses protagonistes s'engagent ainsi à agir dans le but de profiter à l'ensemble de la communauté en prononçant, à la suite des formules rituelles visant

à honorer les instances supérieures, un engagement oral dans lequel ils expliquent de quelle façon ils ont choisi d'accomplir leur destinée. Ce choix doit être cohérent avec les spécialités de la caste à laquelle ils appartiennent. Il semblerait que le rituel d'entrée dans l'âge adulte signale, chez les Fedeylins, une évolution morale de ses protagonistes qui deviennent en mesure de faire leurs propres choix. Toutefois, cette apparente liberté est fortement contrainte par les institutions sociales qui dirigent le village dans la mesure où les choix qui s'offrent aux Fedeylins sont, par exemple, limités par leur répartition en castes, comme le regrettent Cahyl et Naïlys. D'ailleurs, au cours de la cérémonie les Pères confirment l'appartenance des jeunes Fedeylins à leurs castes en vérifiant la marque qu'ils portent derrière l'oreille (T1, p.409-410). Ce protocole qui n'est, comme l'explique Cahyl, habituellement qu'une formalité, se rapproche des traditions religieuses humaines et notamment de la Confirmation, l'un des sept sacrements de l'Église catholique généralement organisé lors de l'entrée dans la puberté des jeunes croyants. Il s'agit, par ces cérémoniels d'accompagner l'évolution physiques des personnages d'une évolution morale qui certifie leur appartenance à un groupe, qu'il s'agisse du village fedeylin ou des catholiques pratiquants.

Et si la puberté des Fedeylins n'est pas marquée par une transformation physique témoignant de leur capacité à se reproduire (les femelles n'ont pas de mamelles car elles n'allaitent pas, les mâles ne semblent pas avoir la voix qui mue, etc.), leurs changements corporels sont surtout soulignés par l'extraction de leurs ailes. Il s'agit ainsi, pour chaque Fedeylin, de se faire arracher les articulations par un tiers afin d'être en mesure d'utiliser ses ailes. Cela symbolise donc une ultime action pour laquelle les jeunes sont dépendants des plus vieux (car ils ne peuvent extraire seuls leurs articulations) avant qu'ils ne deviennent définitivement autonomes. Or, cette étape est également marquée par la douleur que ressentent les mudeylins au moment où les Pères leur donnent la possibilité de voler, ce qu'illustre la description de Cahyl :

Je franchis la courte distance qui me séparait de la souche d'un pas mal assuré. Le premier palier était franchi. Restait la confirmation de ma marque.

Je me cramponnai à l'écorce, tête penchée vers la foule. [...]

Le genou de Reyvil maintint mon dos. Ses mains se refermèrent sur mes ailes, le plus près possible de ma peau.

Les tromels se turent.

Il tira.

Je soufflai ma douleur. Mes yeux s'embuèrent de larmes. Un tremblement parcourut mon dos alors que mon énergie se vidait. Mes jambes se ramollirent. La crispation nerveuse de mes doigts sur l'écorce me brûla. Ma force m'abandonnait. Je lâchai la souche et mes bras pendirent jusqu'au sol.

Dans mon dos, les filaments douloureux s'étiraient au rythme des pulsations de mon cœur. Comme deux vrilles épineuses entre mes omoplates, les articulations enfin dégagées s'ancrent dans chaque terminaison nerveuse. (T1, p.407)

On constate d'abord que le rituel se construit comme un parcours initiatique, un véritable cheminement ponctué d'étapes qu'il est nécessaire de franchir pour en atteindre le but, à savoir une élévation sociale – ici symbolisée par la capacité de voler, et donc de s'élever au sens propre du terme. On peut également rapprocher cette expression de l'action parentale qui consiste à élever ses enfants, c'est-à-dire à leur permettre de devenir de bons adultes, selon les normes établies par la société. Or, à partir du moment où ils sont adultes, les Fedeylins s'élèvent tous seuls puisqu'ils quittent la demeure familiale pour fonder leur propre foyer. Quant à la douleur ressentie par Cahyl, elle est avant tout physique. Elle marque les modifications corporelles apportées par le statut d'adulte et apparaît comme une sorte de renaissance apportée par la douleur, forme de rédemption commune à beaucoup de sociétés (sur le modèle de la passion du Christ pour la culture occidentale, par exemple). Cette souffrance peut également symboliser la douleur morale ressentie par le jeune vis-à-vis de son émancipation parfois difficile : comme une rupture du cordon ombilical qui unit la mère et l'enfant, il s'agit de briser ce lien pour permettre l'autonomie du Fedeylin. Arnold van Gennep explique que ce type d'acte qui induit une « idée de section, de percement, etc. » équivaut pour l'individu à un rite de séparation « qui automatiquement l'agrège à un groupement déterminé, et de telle manière que l'opération laissant des traces indélébiles, l'agrégation soit définitive¹ ». Dès lors, la souffrance à laquelle s'est opposée la mère du protagoniste en lui administrant un onguent anesthésiant, apparaît comme un mal nécessaire à l'émancipation individuelle. C'est ce qu'explique également A.-W. Howitt à propos des rites d'initiation de la tribu des Kurnai :

L'intention de tous les actes de cette cérémonie est d'entraîner un changement momentané dans la vie du novice ; le passé doit être séparé de lui (*cut off*) par un intervalle qu'il ne pourra jamais repasser. Sa parenté avec sa mère en qualité d'enfant est brisée brusquement et, à partir de là, il reste attaché aux hommes. Il doit abandonner tous les jeux et tous les sports de son enfance, en même temps que se brisent les anciens liens domestiques entre lui et sa mère ou ses sœurs. Il devient maintenant un homme, instruit, conscient des devoirs qui lui incombent en sa qualité de membre de la communauté Murring².

Quelle que soit la société, qu'elle soit réelle ou imaginaire, les rites d'initiation fonctionnent donc comme un moyen de rompre l'état d'un individu afin de lui permettre d'accéder à un niveau social plus élevé. Le protagoniste quitte, d'une part, son statut d'enfant pour entrer dans le monde des adultes, tout comme il quitte, d'autre part, le cercle maternel afin de pénétrer dans une sphère dans laquelle il deviendra à son tour parent. Cela illustre la nécessité

¹ Arnold VAN GENNEP, *Les Rites de passage*, Paris, éditions Picard, 1981, p.103.

² Alfred William HOWITT, *The Native Tribes of South and South-East Australia*, Londres, Macmillan and Co, 1904, p.532, cité dans Arnold VAN GENNEP, *Les Rites de passage*, *op. cit.*, p.107-108.

d'être écarté d'un groupe afin d'en être agrégé à un autre.

Ainsi, les rites de passage sont des phénomènes sociaux qui permettent de marquer les transitions entre les différents états ou étapes de la vie individuelle. Il s'agit d'événements importants et positifs pour la communauté qui les célèbre généralement dans la joie, comme en témoignent les banquets autour desquels se rassemblent les Fedeylins : « La soirée fut légère et joyeuse, faite de chants, de danses et des premiers vols d'essai des fedeylins aux ailes tout juste déployées. » (T1, p.232). Tout le village se réjouit donc de l'événement, ce qui témoigne de son intérêt collectif.

La transition que marque le rituel s'exprime aussi à travers le lieu dans lequel se déroule la cérémonie. En effet, comme c'était le cas pour les rites calendaires, par exemple, les rites pubertaires ont lieu dans des zones symboliques, comme le suggèrent les propos de Cahyl :

La cérémonie avait lieu en lisière de forêt, à la limite de la prairie aux fleurs. Cinq larges souches disposées en arc de cercle, face coupée vers le ciel, délimitant la zone où se déroulait le rite de passage à l'âge adulte. La foule se formait petit à petit. Melyna et Andara s'éloignèrent après nous avoir embrassés. (T1, p.224-225)

Tout dans le choix de ce lieu de cérémonie signale le seuil, la transition entre les états que sépare le phénomène rituel, comme en témoignent les termes « lisière », « limite », « délimitant » ainsi que la frontière qui semble séparer les protagonistes du rituel du reste du groupe. Par ailleurs, les sœurs de Cahyl semblent adresser leurs adieux à leur famille, illustrant la renaissance qui se joue au cours du cérémoniel, dans la mesure où les mudeylins qu'elles sont alors vont disparaître au profit de jeunes Fedeylins adultes. On retrouve le schéma tripartite des rites de passage instauré par Arnold van Gennep. En effet, les jeunes Fedeylins sont d'abord séparés du reste du village pour procéder à leur passage vers l'âge adulte ; celui-ci est ensuite effectué dans une situation de liminalité, c'est-à-dire que les protagonistes sont mis en marge par rapport au reste de la société, comme l'illustre cet extrait ; enfin, ils peuvent réintégrer le groupe dans lequel ils auront désormais un rôle actif.

C'est donc le franchissement d'un seuil, quel qu'il soit, qui semble permettre l'évolution individuelle, comme si la société représentait une sorte de frein à la progression personnelle à cause des restrictions qu'elle impose à ses membres (à travers ses lois, par exemple) et qu'en sortir était un moyen de prendre du recul pour être en mesure de trouver sa propre place en son sein. Toutefois, si elle sépare, le temps du rituel, les futurs adultes du reste de la population, la société garde le contrôle sur le seuil qu'ils franchissent en définissant très précisément tout le protocole. Mais les aventures de Cahyl sont écrites de sorte à montrer le caractère négatif de cette trop forte emprise sociale puisqu'il s'avère que cette « tyrannie du

bonheur », comme l'appelle son auteure, ne permet pas à l'ensemble de ses membres de s'épanouir librement. Et c'est justement en s'éloignant à deux reprises des limites imposées par ses autorités que Cahyl est mesure d'aller au bout de son parcours initiatique et de permettre, dans le même temps, de meilleures conditions de vie aux siens. C'est ainsi qu'il explique :

Quand j'étais larveylin, je visualisais ma cérémonie de passage à l'âge adulte comme une journée joyeuse. Je pensais me placer parmi les fedeylins de ma génération, avancer vers les Pères Fondateurs puis subir l'extraction de mes ailes comme les autres. Ma famille m'entourerait, me féliciterait et me guiderait dans mon premier vol d'adulte.

[...]

Je suis devenu adulte ce jour-là. Pas parce que Reyvil a extrait l'articulation de mes ailes hors de mes excroissances. J'ai franchi ce cap en prenant une décision : si les Pères ne mentaient pas à mon peuple, s'ils s'avouaient mon absence de marque, je partirais. (T2, p.12)

Dans un premier temps, on comprend que la société, en instaurant un rituel de passage à l'âge adulte groupé, appuie sur l'importance d'être comme tout le monde, de rentrer dans les normes qu'elle a elle-même établies et qui empêchent ainsi tout débordement, mais qui limitent également les possibilités de ses membres. Par son cheminement, Cahyl va permettre à son peuple de se libérer progressivement de cette emprise quasi totalitaire. Ainsi, s'il fuit une première fois son village, c'est parce que, justement, il n'entre pas dans les moules établis par sa société dans la mesure où il ne porte aucune marque lui permettant d'intégrer l'une des cinq castes. Mais comme il le dit lui-même, c'est cette prise de décision, ce choix qui fut son premier véritable choix personnel, non imposé par quelque norme sociale, qui lui permet de devenir un véritable adulte, au sens de quelqu'un qui n'est plus soumis à l'emprise d'un tuteur. Et c'est lors de son second voyage, alors qu'il quitte son village pour tenter d'apporter une vie meilleure à l'ensemble de ses membres, que Cahyl devient à son tour l'un des Pères, c'est-à-dire un adulte en mesure de se reproduire et une figure d'autorité capable de décisions pour lui, comme pour le reste de la population. Autrement dit, le parcours de Cahyl montre qu'il est nécessaire de faire ses propres choix plutôt que de se laisser conduire aveuglément par quelque entité supérieure qui aurait décidé de notre propre destin à notre place.

La cérémonie du mudeylin constitue donc l'une des étapes principales de la vie sociale des Fedeylins dans la mesure où c'est la seule qui leur permet d'accéder définitivement au rang de membres à part entière de la société. Elle permet ainsi à chacun de définir, en accord avec les autorités, son rôle au sein de la société. Elle participe dès lors à son harmonie dans la mesure où tous ceux qui y ont participé connaissent grâce à elle la manière dont ils doivent servir la communauté.

La cérémonie des bulles : devenir parent

On a compris que l'entrée dans l'âge adulte constitue une étape essentielle dans l'évolution individuelle et sociale des membres d'une communauté. L'importance du phénomène est ainsi principalement liée à la capacité qu'ont les individus de fonder leur propre famille, c'est-à-dire de se reproduire afin d'augmenter la population du village, et de garantir une certaine continuité à la société.

Or, le don de la vie est également sujet à de nombreux rituels dans les différentes civilisations qui peuplent ou ont peuplé la Terre comme l'imaginaire. Il s'agit généralement de rites d'inversion puisque des membres qui étaient jusque-là des mineurs, c'est-à-dire des personnes inférieures socialement, deviennent majeurs, ce qui signifie qu'ils gagnent une place primordiale dans la communauté dès lors qu'ils sont en mesure d'enfanter.

Lorsqu'il évoque les rites d'inversion, Victor Turner prend l'exemple de la tradition d'Halloween durant laquelle les enfants portent des masques qui cachent leur véritable identité. Ce masque peut alors être rapproché du voile qui protège les femelles du reste des villageois lors de la cérémonie des bulles chez les Fedeylins. Il agit ainsi comme une frontière, un moyen de séparer les protagonistes du rituel de ceux qui en sont les spectateurs. Mais Victor Turner précise que « comme dans la plupart des rituels d'inversion, l'anonymat existe ici dans un but d'agression, et non pas d'humiliation¹ ». Autrement dit, le voile de ponte, en matérialisant une séparation entre les femelles en train de pondre et les autres Fedeylins, rompt l'harmonie sociale habituelle le temps du rituel afin de permettre un renforcement de la cohésion du peuple une fois qu'il est terminé. C'est ce qu'illustre la description de Cahyl :

Sur le toit de la Gabda-Mar, les Pères préparaient le voile tissé par les mères. Leur habileté témoignait de leur longue expérience de la tâche. Concentrés, ils s'élevèrent et volèrent en harmonie vers le nénuphar de ponte. Ils déplièrent le fin tissu brodé qui scintilla sous le Dor. Sur le tertre de guet, les sentinelles, armées, surveillaient le ciel et l'est de la mare pour protéger les mères des migrants et des gorderives. Leur maintien fier me fascinait. Serais-je un bon protecteur pour mon village ?

Les génitrices volèrent l'une après l'autre vers le nénuphar de ponte. A l'abri du regard de tous, sauf des Pères, elles accomplirent leur rite ancestral.

Les plus jeunes, inquiètes avant de disparaître derrière le voile, réapparaissaient soulagées et satisfaites. (T1, p.196)

La ponte, qui est initialement un phénomène naturel permettant la reproduction des ovipares, est donc institutionnalisée par tout un protocole rituel qui en définit chaque étape. Et, malgré

¹ Victor W. TURNER, *Le Phénomène rituel, Structure et contre-structure*, op. cit., p.166.

l'absence de relation sexuelle entre les parents des individus à naître, l'importance du rôle de chaque sexe est ici illustrée à travers l'utilisation du voile, conçu par les unes et manipulé par les autres. Celui figure ainsi le tabou qui règne dans de nombreuses sociétés autour de l'enfantement, qu'il s'agisse de la sexualité, de la grossesse, ou de l'accouchement. Chez les Fedeylins, le mystère reste entier pour ceux qui ne participent pas activement à la cérémonie. D'ailleurs, les femelles ignorent lequel des Pères est le géniteur de leurs petits, ce qui témoigne d'une séparation totale de la procréation vis-à-vis de la vie quotidienne du village des rives du Monde.

Mais ce phénomène d'exclusion des femelles qui vont donner la vie semble récurrent dans les différentes cultures étudiées par les ethnologues, comme le soulignent notamment les travaux d'Arnold van Gennep :

Il a été ainsi établi qu'à ce moment, la femme est placée dans un état d'isolement, soit comme impure et dangereuse, soit parce que du fait même qu'elle est enceinte, elle se trouve dans un état physiologique et social temporairement anormal : rien de plus naturel alors qu'elle soit traitée comme l'est le malade, l'étranger, etc¹.

Selon l'ethnologue, lorsqu'elles donnent la vie, les femmes sont différenciées physiquement du reste de la communauté, ce qui transparait également à travers une discrimination comportementale à leur égard. Cela se confirme d'une part dans notre société où les femmes enceintes ont des privilèges qui peuvent, par exemple, être rapprochés de ceux qui sont donnés aux personnes à mobilité réduite (places de parking, files d'attente écourtées), à cause de leur condition physique particulière. Mais ces précautions justifiées par des considérations physiques engendrent aussi des ménagements dans le comportement des autres individus qui vont être plus prévenants ou plus attentionnés à leur égard. Chez les Fedeylins, ces tabous liés à la grossesse sont simplifiés dans la mesure où la gestation s'effectue dans des bulles, c'est-à-dire, à l'extérieur du corps féminin. C'est le voile qui représente simplement cette séparation symbolique.

Mais cette particularité est propre au village des rives du Monde puisque le protocole de reproduction n'est pas le même dans le village du Rajmalaya. Là-bas, tous les mâles sont reproducteurs et les femelles choisissent donc librement leur compagnon de vie qui fécondera leurs bulles et élèvera avec elles leurs petits (T4, p.283). Et c'est en prenant exemple sur cette démarche que Cahyl permet aux membres de son peuple de modifier leur comportement reproductif, donnant ainsi à chacun de ses pairs la possibilité de devenir parent et donc, d'avoir un rôle majeur dans l'arrivée d'une nouvelle génération d'individus et dans son

¹ Arnold VAN GENNEP, *Les Rites de passage*, op. cit., p.58.

éducation. Le témoignage de Cahyl semble d'ailleurs présenter cette possibilité comme étant très importante pour les Fedeylins mâles, comme en témoigne la joie qu'il ressent au moment où il va à son tour devenir Père :

Nailys me sourit.
Je déploie mes ailes tandis qu'elle m'entraîne jusqu'au nénuphar de ponte.
Elle me conduit près de deux petites bulles et serre ma main plus fort.
Son bonheur irradie autour d'elle. Elle a pondu. Elle qui voulait contraindre son corps, a finalement choisi d'avoir des petits et veut que je sois leur père. Ma joie explose dans ma poitrine.
Mes brakils s'ouvrent alors que je me penche vers les deux bulles. Des gouttes de semence tombent et se mêlent aux membranes.
Je me redresse en souriant à Nailys.
Une vague de bien-être m'enveloppe. L'avenir nous appartient.

Des murmures de vie montent déjà du nénuphar de ponte. (T4, p.389)

Cet extrait illustre d'abord le bonheur des deux individus qui s'unissent dans le but de procréer, comme s'ils parvenaient là à accomplir l'objectif ultime de leur existence, comme en témoignent les termes forts qui sont employés par la narration : « sourit », « son bonheur irradie », « Ma joie explose », « en souriant », « bien-être ». Mais ce qui est essentiel ici, c'est que si les femelles s'écartent toujours du reste de la population pour pondre, une partie du tabou de la reproduction est levée dans la mesure où le géniteur de chaque petit est désormais connu et que le mystère de la fécondation des bulles est résolu puisque le lecteur apprend en même temps que Cahyl et Nailys comment cela se passe. Ce protocole confirme donc les travaux d'Arnold van Gennep déjà évoqués et montrant que les rites de grossesse et d'accouchement se constituent de trois phases, la première consistant à écarter les femelles du reste du groupe, pour ensuite la maintenir dans cette marge pendant une durée plus ou moins longue, avant de lui permettre de réintégrer le groupe une fois son rôle accompli¹. C'est ici le cas puisque les femelles vont pondre derrière le voile (rupture avec la société) duquel elles ne sortent que pour aller chercher un mâle (elles demeurent ainsi dans une sorte de marge sociale dans laquelle elles intègrent des reproducteurs), pour enfin rejoindre l'assemblée une fois les bulles fécondées (réintégration sociale). Enfin, la description de Cahyl se clôt sur l'évocation de l'avenir et sur l'arrivée d'une nouvelle génération de Fedeylins, ce qui montre qu'il s'agit là de l'élément essentiel du rituel visant à institutionnaliser une démarche naturelle afin, probablement, d'accentuer ses chances de réussite. En effet, les femelles n'ont pas le choix du moment de leur ponte, elles doivent le faire à un instant et d'une façon clairement définis par la tradition sociale, ce qui augmente le nombre de potentiels petits à naître dans la mesure où

¹ *Idem*, p.60.

l'effet de groupe contraint les pontes et le rassemblement des œufs leur permet d'être surveillés en permanence.

A travers la modification du protocole de fécondation des bulles amenées par Cahyl, il semblerait que la société des Fedeylins ait perdu une part de son animalité au profit d'un caractère humanoïde plus important. Ainsi, la dissociation de la ponte des bulles et de leur fécondation est un phénomène que l'on retrouve notamment chez les poissons dont descendent justement les Fedeylins. Dès lors, si le formalisme donne un caractère sacré au rituel, c'est, comme on l'a vu lorsqu'ont été évoqués les rites liés au passage à l'âge adulte, le choix qui ne contraint pas les individus qui est illustré dans la série comme étant un symbole de progression sociétale. En effet, si la reproduction est liée à la pulsion de vie qui dirige tout instinct animal, la possibilité de choisir librement son partenaire est restreinte à un nombre limité de sociétés humaines et animales et l'on a tendance à considérer comme plus évoluées celles qui l'offrent à leurs membres.

Les rites funéraires

Les rites funéraires sont également un élément essentiel des études ethnologiques dans la mesure où, comme le note Jean-Pierre Albert, « à peu près toutes (peut-être toutes) les sociétés qui nous sont connues par l'ethnographie et par l'histoire accomplissent des pratiques de ce genre – il arrive même que nous ne connaissions des sociétés très anciennes que par l'archéologie des sépultures qu'elles nous ont laissées¹ ». Les rites funéraires seraient donc un moyen de reconnaître et d'étudier des communautés sociales particulières. Jean-Pierre Albert poursuit :

Les sociétés, en effet, accompagnent toujours l'existence biologique des individus d'une prise en charge rituelle qui marque leur appartenance à la société des hommes, à l'ordre de la culture. C'est ainsi que "du berceau à la tombe" (pour reprendre la terminologie usuelle des folkloristes), l'existence est scandée par des rites d'intégration (chez nous, le baptême), de changement de statut (toujours chez nous, la première communion, puis le mariage), et enfin, si l'on peut dire, de sortie : on ne saurait mourir humainement en l'absence de tout rite et, à cet égard, on peut hélas constater que l'absence de toute ritualisation dans le traitement des morts à l'occasion de guerres ou d'exterminations de masse correspond bien à un déni d'humanité².

Les rites funéraires marquent ainsi l'aboutissement d'une existence socialement formalisée et ponctuée de nombreuses étapes, des rites de passage qui, comme on l'a vu, permettent aux

¹ Jean-Pierre ALBERT, « Les rites funéraires. Approches anthropologiques » [en ligne], *Les Cahiers de la faculté de théologie*, 1999, p.141-152, p.141, consulté le 16 octobre 2015. URL : https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00371703/PDF/Rites_funeraires.pdf.

² *Ibid.*

individus d'évoluer collectivement et personnellement au sein de la communauté. Or, comme l'écrit Vincent Thomas, toute société, quelle qu'elle soit est rythmée par de nombreux rituels :

Une société ne peut pas vivre sans rites. Toute notre vie en est tissée : ceux qui ponctuent la quotidienneté (la succession et l'agencement des repas, l'étiquette professionnelle) ; ceux qui marquent les temps forts de la vie personnelle (naissance, mariage, décès) ou de la vie collective (intronisation d'un chef, commémoration d'un événement). Les animaux eux-mêmes ont recours aux rites, tels que le marquage du territoire chez les mammifères et la parade amoureuse chez les oiseaux¹.

En résumé, les rites constituent les fondements d'une existence sociale, c'est-à-dire d'une vie qui intègre des liens entre des individus, qu'il s'agisse de vivre en groupe ou de se rassembler ponctuellement pour des événements précis (la reproduction, notamment). Si ce phénomène rituel touche également les animaux, cela témoigne par ailleurs du fait que tous les rites ne possèdent pas initialement une dimension sacrée et formalisée par quelque institution, mais que celle-ci serait due à une évolution sociétale qui s'éloigne de plus en plus de son origine primitive, oubliant parfois jusqu'au rôle véritable des rites dont seule une portée symbolique est conservée avec le temps.

Mais les rites funéraires se distinguent des autres phénomènes rituels dans la mesure où seules les espèces humaines semblent, dans le monde réel, en réaliser. Cela serait causé par une conscience de la mort dont les espèces animales paraissent incapables. En cela, l'étude de la tradition mortuaire des Fedeylins pourrait être un moyen de mesurer la part d'humanité conférée à ce peuple féerique.

Ainsi, nous avons déjà évoqué le fait que le mode de vie des Fedeylins repose essentiellement sur une conception très forte de la destinée, censée guider chaque élément de leur existence. La mort n'en est qu'une étape sur laquelle personne n'a d'influence, ce qui explique son peu d'importance pour les membres de la société qui ne semblent porter aucun deuil. Le village possède toutefois son cimetière que Cahyl visite lors de l'une de ses sorties en compagnie de Glark :

Nous contournâmes le Saule qui semblait encore plus majestueux dans cette nuit claire de Tarans. En peu de temps, nous avons atteint l'est de l'arbre et un frisson de peur mêlé d'excitation me parcourut : je n'étais jamais allé aussi loin.

Le cimetière des fedeylins se trouvait là.

Comme le silence dans mon cœur, un souffle lent se fit autour de moi. Un vide immense m'envahit. Au milieu des herbes se dressaient des fleurs. Une pour chaque mort. Aussi diverses qu'il y a d'âmes. Des tiges longues, des courtes. De larges pétales, des aiguilles. Des couleurs multiples et harmonieuses. Je cherchai dans mes souvenirs les détails dont on m'avait instruit dans ma bulle mais que je n'avais voulu entendre. La mort. Si proche. Pas une mort violente provoquée par la morsure d'un poisson ou d'un migrateur, la mort lente

¹ Louis-Vincent THOMAS, *Rites de mort, Pour la Paix des vivants*, Paris, Fayard, 1985, p.7.

de ceux dont le destin était de s'éteindre dans leur sommeil. La paix de la mission accomplie emplissait l'air.

« Ici reposent ceux qui sont morts âgés, me dis-je en comptant les fleurs. Si peu... »
(T1, p.70-71)

La mort apparaît, dans cet extrait, comme quelque chose se situant au-delà des limites du quotidien du protagoniste, confirmant ainsi l'hypothèse selon laquelle la mort est, dans les fictions féeriques contemporaines, représentée comme étant le Tout-Autre, un monde séparé de celui de la diégèse par des frontières d'abord physiques. En effet, le fait que le cimetière se situe plus loin que ne l'a jamais été Cahyl évoque l'idée de dépassement de soi et du monde : la mort est symboliquement écartée de la vie par la position géographique du cimetière qui empêche les vivants, et notamment les plus jeunes, de s'en approcher. Mais le cimetière se situe également à l'est de l'arbre vénéré des Fedeylins, ce qui place la mort au sein d'un cycle perpétuel de vie dont le Saule serait le centre autour duquel tournent le Dor, les lunes et les divinités qu'ils représentent. Ces éléments symbolisent aussi l'immortalité de ces puissances supérieures qui ont toujours veillé sur Cahyl et les siens et qui témoignent du cycle perpétuel des saisons – qui portent d'ailleurs les noms de ces dieux. Contrairement au silence que décrit le protagoniste qui pourrait suggérer que la mort est la fin de toute chose, l'auteure semble vouloir traduire à travers son récit l'idée selon laquelle cet état est une partie du tout terrestre. Dès lors, le silence signifierait la paix de ceux qui ont accepté leur destinée. Le caractère positif de la mort transparaît également à travers la description de la végétation qui compose le cimetière : l'herbe figure ainsi la nature, le Monde des Fedeylins, alors que les fleurs représentent les âmes des défunts dans toute leur beauté et toute leur diversité. La mort est symbolisée par la vie végétale et se place comme une étape du cycle naturel, s'opposant ainsi à la tristesse et à la noirceur du deuil occidental.

Effectivement, dans beaucoup de sociétés humaines, le deuil symbolise le tabou social lié à la mort. Les traditions funéraires apparaissent alors comme des rites négatifs marquant l'isolement des endeuillés et des défunts vis-à-vis du reste de la communauté, ce que confirment les propos d'Arnold van Gennep :

[...] c'est un état de marge pour les survivants et d'où ils sortent par des rites de réintégration dans la société générale (rites de levée du deuil). Dans certains cas, cette période de marge des vivants est la contre-partie [*sic*] de la période de marge du mort, la cessation de la première coïncidant parfois avec la cessation de la seconde, c'est-à-dire l'agrégation du mort au monde des morts¹.

Même si les Fedeylins ont une conception de la mort *a priori* pas aussi dramatique qu'elle ne l'est dans d'autres sociétés à cause de leur foi qui les oblige à accepter la totalité de leur destin

¹ Arnold VAN GENNEP, *Les Rites de passages, op. cit.*, p.211.

dont la mort est l'issue, ils n'en sont pas moins concernés par ce type de phénomène. Ainsi, les Fedeylins qui ont perdu un être cher déposent une tresse funéraire sur la surface de la rivière qu'ils nomment le Monde. Elle est constituée de « [t]rois brins d'herbes d'origines différentes entremêlés avec l'un de ses cheveux en mémoire [du] disparu » (T1, p.142). Cahyl précise alors que « [c]e geste symbolique honorait la mémoire de ceux que l'on connaissait et le cheveu enfoui dans les herbes signifiait que le disparu resterait pour toujours lié à nous, et, en même temps, qu'une partie de nous était morte avec lui » (T1, p.142). La liminalité du rituel est alors symbolisée par l'ambivalence des statuts : on envisage l'avenir du défunt et les endeuillés illustrent leur propre mort à travers cette démarche, inversion des rôles qui marque la fonction transitoire du rituel qui s'intéresse au futur de la société en lui donnant un moyen d'accepter la disparition de certains de ses membres sans pour autant perdre de sa stabilité. Cela explique la nécessité d'isoler momentanément ceux qui sont concernés par le deuil : les éloigner permet de ne pas nuire à la cohésion sociale. Chez les Fedeylins, ce phénomène est par ailleurs accentué par une exclusion de l'effet néfaste de la mort par le rapport que la communauté entretient avec la notion de destin.

Mais l'étude de cette société nous a montré que l'importance donnée à la destinée ne concernait pas tous les Fedeylins puisqu'elle a été instaurée par les Pères Fondateurs qui pensaient avoir trouvé là un moyen de maintenir de force une cohésion sociale. Et si Cahyl est le premier à s'en défaire, c'est justement parce qu'il est, de façon innée, détaché d'une destinée préétablie, comme le signale son absence de marque. De même, sa capacité à nier la mort depuis sa bulle témoigne de son rapport particulier avec la fatalité dans la mesure où il commence un cycle en niant sa finalité.

On constate par ailleurs que le cimetière fedeylin n'offre de place qu'à ceux qui sont morts vieux, ce qui signifie que la majorité de la population, qui, comme on l'a vu, décède des suites d'une maladie ou d'une attaque ennemie, ne dispose pas d'un lieu de repos éternel. Les sépultures des Fedeylins illustrent donc le caractère pratique du rituel funéraire consistant avant tout à se débarrasser d'un corps devenu inutile. Or, il n'y a pas de corps si l'individu est mangé par un migrateur ou un Gorderive. Et s'il n'est pas précisé ce qui est fait des corps des malades et des accidentés, c'est peut-être pour souligner une fois de plus l'importance de la destinée pour les Fedeylins : seuls ceux qui ont pu accomplir leur destin peuvent reposer à jamais.

Arnold van Gennep écrit également que « [l]e voyage vers l'autre monde et l'entrée comportent une série de rites de passage dont le détail dépend de la distance et de la

topographie de ce monde¹ ». Selon lui, les rituels funéraires seraient donc représentatifs de la conception de la mort des peuples qui les mettent en scène, ce que confirme Cahyl lorsqu'il décrit le cimetière comme étant un « espace sans doute anodin pour les autres peuples et si symbolique pour le [s]ien » (T1, p.71). Il s'agit donc d'un lieu emblématique pour la communauté dans la mesure où le rite mortuaire qui s'y déroule est spécifique à celle qui le met en place. Le caractère social du rituel transparait également à travers la répartition des sépultures selon les castes auxquelles ont appartenu les défunts, prouvant ainsi que la structure de la société s'illustre aussi après la mort de ses membres.

D'ailleurs, ce rapport particulier à la mort qu'ont développé les Fedeylins semble symboliser l'instabilité sous-jacente de leur communauté. On a effectivement évoqué le fait que celle-ci repose sur des événements négatifs (épidémie, infertilité) qui ont poussé les Pères Fondateurs à rebâtir les fondements sociaux sur une forte foi en la destinée. Mais le parcours de Cahyl permet de comprendre que ces fondements reposent sur des mensonges, ce qu'illustre parfaitement le rapport à la mort de son peuple. En effet, celle-ci semble davantage toucher les Fedeylins qu'il n'y paraît, comme en témoignent plusieurs exemples au cours du récit. La mère de Cahyl raconte ainsi à son fils à quel point le décès de sa sœur l'a éprouvée, émotion accentuée par le fait que le lien empathique qui les unissait lui a fait vivre physiquement la douleur de sa sœur au moment de sa noyade. Pareillement, la disparition de son frère plonge Dhimmel dans une colère si forte qu'il en devient violent alors qu'aucun Fedeylin ne l'est jamais (T1, p.143). Il est par la suite écarté du reste du village en étant contraint à devenir sentinelle, ce qui confirme l'hypothèse d'Arnold van Gennep évoquée précédemment, à savoir que la mort isole à la fois le défunt et ses proches qui sont en deuil.

Autrement dit, les Pères Fondateurs du village paraissent vouloir imposer leur autorité sur le peuple en le poussant à nier sa nature propre en réfutant notamment l'importance que revêt pour lui la mort. Ils se font d'ailleurs eux-mêmes passer pour immortels, cachant à la population la maladie de l'un d'entre eux afin, semble-t-il, de se rapprocher de leurs divinités dont ils ont également oublié l'origine mortelle. La simplicité des rituels funéraires et l'apparente acceptation de la fatalité de leur existence prouvent que la société fedeylin est régie par un important tabou lié à la mort et à la part humanoïde de ses membres qui se cachent ainsi derrière une animalité illusoire. Patrick Baudry explique effectivement que l'un des traits marquants des obsèques universelles est leur humanité :

¹ *Idem*, p.219.

Si des espèces animales peuvent avoir soin du cadavre de leurs semblables, le monde humain s'embarrasse d'un destin qu'il faut accorder à celui qui part. La mort n'est pas seulement celui qui n'est plus devant nous, mais la personne qui quitte un monde. Sa mort n'est pas simplement l'achèvement de son existence. Son existence se poursuit, ne serait-ce que parce qu'une sortie doit être aménagée¹.

Autrement dit, les rites funéraires sont nécessaires aux êtres humains car ces derniers ont une conception de l'existence qui dépasse les limites du vivant : une personne existe tant que d'autres la font vivre à travers leurs souvenirs, d'où l'importance des sépultures qui donnent un caractère concret à cette forme de vie en figurant par exemple un lieu de passage entre le monde dans lequel est parti le défunt et celui dans lequel demeurent ses proches. Le fait qu'ils procèdent à des rites funéraires prouve donc que les Fedeylins possèdent une conception de la mort qui les approche davantage des êtres humains que des animaux.

En se basant sur les propos de Georges Devereux, Patrick Baudry explique également que les rites funéraires sont « des parades à l'angoisse que la mort suscite toujours. Il n'existe pas de sociétés qui acceptent la mort comme s'il s'agissait d'une échéance compréhensible ou logique, d'une fin normale et naturelle² ». Or, ce n'est pas le cas des Fedeylins tels qu'ils nous sont d'abord présentés dans la série. Mais c'est au cours de son voyage initiatique que Cahyl développe une vision de la mort qui diffère du fatalisme imposé par sa communauté et se rapproche peu à peu de cette conception humaine de la mort telle que la décrivent les sociologues. Il se met, ainsi, peu à peu à la craindre pour enfin être fortement atteint par la disparition de Sperare, ce qui témoigne du fait que l'expérience acquise par son parcours lui a permis de gagner en humanité, faculté qu'il a ensuite pu transmettre à l'ensemble de sa communauté. En cela, on constate, d'une part, que la mort est au centre des phénomènes rituels dans la mesure où le but de ces derniers est d'apporter une continuité à la société pour lui éviter de disparaître en même temps que ses membres. Ils lui permettent, d'autre part, d'évoluer afin d'augmenter ses chances de survie, ce qui est clairement démontré dans la série *Fedeylins* à travers les nouveaux fondements sociaux apportés par Cahyl et qui transforment à jamais les conceptions de la vie, de la reproduction et de la mort des Fedeylins.

Pour conclure, nous pouvons citer Louis-Vincent Thomas qui écrit :

Une société ne peut pas vivre sans rites. Toute notre vie en est tissée : ceux qui ponctuent la quotidienneté (la succession et l'agencement des repas, l'étiquette professionnelle) ; ceux qui marquent les temps forts de la vie personnelle (naissance, mariage décès) ou de la vie collective (intronisation d'un chef, commémoration d'un événement). Les animaux eux-

¹ Patrick BAUDRY, « La Ritualité funéraire », p.115-126, Reprise du n°43 de la revue *Hermès, Rituels*, 2005, dans Aurélien YANNIC (dir.), *Le Rituel*, CNRS Éditions, Paris, 2009, p.116.

² *Idem*, p.120.

mêmes ont recours aux rites, tels que le marquage du territoire chez les mammifères et la parade amoureuse chez les oiseaux¹.

Si les rites ont une place si importante dans *Fedeylins* comme dans la plupart des œuvres de notre corpus, c'est donc parce qu'il s'agit là de l'une des bases de la vie animale sur laquelle se construit toute société, qu'elle soit animale, humaine ou imaginaire. En les mettant en scène dans leurs œuvres, les auteurs rapprochent leurs récits de la réalité dont ils s'inspirent et aident leurs lecteurs à s'immerger dans les histoires qui lui sont racontées en les revêtant d'une certaine forme de réalité.

Les rites initiatiques

Comme on vient de le voir à propos des différents phénomènes rituels qui concernent la société des Fedeylins, l'enjeu de la ritualité consiste à signaler un changement d'état qui peut concerner individuellement la communauté dans son ensemble ou certains de ses membres. Patrick Baudry montre ainsi que les rites funéraires témoignent du fait que pour le peuple qui les pratique, « le mort n'est pas seulement un vivant qui ne vit plus, mais la personne du vivant qui acquiert un nouveau statut² ». Victor Turner a quant à lui différencié deux sortes de rituels : ceux qui sont collectifs et qui témoignent d'une inversion cyclique des statuts (on l'a vu avec les rites calendaires), et ceux qui sont individuels et qui permettent une élévation de statut social pour celui qui en est le protagoniste³. Les rites funéraires appartiennent à ce dernier type de rituel lorsque la foi des membres d'une société les pousse à considérer la mort comme étant un moyen d'accéder à une vie meilleure que sur Terre, tel que c'est notamment le cas dans de nombreuses religions. Pour atteindre ce but, les membres de la société doivent alors suivre un parcours individuel qui leur donne la possibilité de prouver qu'ils méritent d'aller dans un monde meilleur après leur mort.

Cependant, on a vu que les Fedeylins ne semblent pas nourrir l'espoir d'une vie dans l'au-delà. Leur conception du monde les pousse à agir au mieux dans le but de satisfaire leurs exigences sociales, c'est-à-dire de servir leur communauté à l'instant présent. Comme l'ont notamment prouvé les différents rites individuels qui ponctuent leurs existences, les Fedeylins ont pour unique but d'avoir une place reconnue au sein de leur société, objectif qui domine la moindre de leurs actions, y compris celles de Cahyl qui semble pourtant à plusieurs reprises

¹ Louis-Vincent THOMAS, *Rites de mort, Pour la Paix des vivants*, *op. cit.*, p.7.

² Patrick BAUDRY, « La Ritualité funéraire », *op. cit.*, p.115.

³ Nicole SINDZINGRE, « Rites de passage », *op. cit.*.

en rupture avec elle. C'est ainsi que son parcours initiatique est entièrement dirigé par sa volonté de sauver son peuple en écartant ce qui peut lui nuire – à savoir l'anomalie qu'il pense représenter –, en rétablissant la paix avec les peuples voisins de son village, ou en lui permettant d'être guidé par un nouveau Père et en rendant la fertilité de ses mâles. Le rituel initiatique auquel s'adonne Cahyl dans les romans de la série *Fedeylins* a donc bénéficié à la communauté à laquelle il appartient en lui permettant d'accéder à un nouvel état – marqué par le changement d'ère historique – et en élevant socialement ses membres – en leur donnant la possibilité de choisir leur destin ou en offrant à chaque mâle la capacité de se reproduire qui était jusqu'alors réservée aux seuls Pères Fondateurs.

Autrement dit, si les rites initiatiques paraissent individuels, ils n'en concernent pas moins la société à laquelle appartiennent ceux qui les réalisent. C'est ce que confirment les propos de Christoph Wulf :

[...] les rites de passage ont une structure paradoxale. Ils permettent l'avènement d'un nouvel ordre, fixent un nouvel état et font émerger une réalité sociale nouvelle qui semble aller de soi : aussi est-il difficile de prendre ses distances et de se défendre de cette réalité-là. Les rituels identificatoires sont des actions performatives qui produisent ce qu'elles désignent en engageant le sujet à faire preuve d'un savoir faire dont il ne dispose pas encore ; en le désignant comme expert dans la tâche qu'il doit accomplir, ils le reconnaissent déjà pour celui qu'il doit devenir. Dans un tel processus, l'être social naît par le biais de l'assignation, de la désignation et de la catégorisation¹.

Les aventures de Cahyl semblent corroborer ce discours dans la mesure où le parcours du jeune Fedeylin lui permet effectivement de fixer un nouvel ordre social pour sa communauté. Mais il en aurait probablement été autrement si son géniteur n'avait eu, dès la fécondation de sa bulle, la volonté d'en faire son héritier car cela a obligé le protagoniste à suivre un parcours atypique qui a eu le résultat escompté. Ainsi, Cahyl a été Père Fondateur de son peuple avant même de le devenir réellement, que ce soit par son absence de marque, son empathie particulière ou sa capacité à remettre en question l'ordre établi dans son village. Pareillement, la dernière phrase de Christoph Wulf paraît on ne peut plus adaptée à la situation des Fedeylins qui sont affectés dans leurs castes avant même qu'ils ne soient sortis de leurs bulles (assignation), qui sont ensuite identifiés en tant que membres de telle ou telle caste lors de la cérémonie d'éveil où les Pères révèlent aux villageois quelle inscription se trouve derrière leur oreille (désignation), avant que leur place dans la société ne soit confirmée pendant la cérémonie du mudeylin (catégorisation).

Cahyl procède quant à lui à ce type de parcours initiatique à plusieurs reprises au cours

¹ Christoph WULF, « Les Rituels, performativité et dynamique des pratiques sociales », p.127-146, dans Aurélien YANNIC, *op. cit.*, p.137.

de son existence. La première phase de celle-ci est, en effet, caractérisée par une non-conformité du protagoniste vis-à-vis des normes établies par sa communauté ; cette phase suit le schéma suivant : absence de marque – désignation mensongère – exclusion sociale. Mais le parcours de Cahyl l’amène à sauver son peuple d’une attaque ennemie et à permettre une paix stabilisée avec le peuple voisin, ce qui donne la possibilité au Fedeylin d’accéder à une deuxième phase sociale qui peut être décrite de la manière suivante : assignation en tant que héros – désignation comme quelqu’un ayant accompli son destin – catégorisation comme n’ayant plus de service à rendre à la société. Pour autant, le jeune Fedeylin n’accepte toujours pas son état qui le place une fois de plus en retrait vis-à-vis des siens. C’est alors que la troisième phase de son existence commence alors qu’il cherche à venir en aide à son père selon ce modèle : assignation comme étant le fils de Veralonh – désignation en tant qu’héritier – catégorisation parmi les messagers sauveurs du peuple Fedeylin. Suite à cela, Cahyl entame une nouvelle période de sa vie, notamment marquée par une évolution physique : assignation d’une nouvelle vie – désignation par un nouveau nom (Shadvir) – catégorisation en tant que nouvel espoir pour son peuple. Sur ce modèle, il est également possible de découper la dernière phase de l’existence de Cahyl racontée dans la série de la manière suivante : assignation comme étant l’égal des autres Pères – désignation officielle en tant que Père – catégorisation en tant que géniteur. Chacune de ces phases est marquée par un rite de passage qui témoigne de la fin d’un état et le début d’un autre, figurant une mort et une renaissance symboliques du personnage.

La première renaissance de Cahyl est une renaissance sociale. Pour y parvenir, le jeune Fedeylin a d’abord été écarté des siens – ce qui marque une prise d’indépendance – et a ensuite connu de nombreuses souffrances, ce qui rapproche son parcours des rites initiatiques développés par certaines ethnies humaines pour lesquelles la douleur est nécessaire à la progression psychique et sociale. Ainsi, Cahyl doit d’abord survivre à l’infection qui fait suite à l’extraction de ses ailes lors de la cérémonie qui lui a permis de devenir adulte. A travers cette épreuve est symbolisée la difficulté de s’émanciper et la nécessité de faire confiance à autrui pour s’en sortir en oubliant, par exemple, ses préjugés, comme lorsque Cahyl a dû consentir à se faire soigner par Sperare. Devenu plus fort grâce à cette expérience, notamment parce qu’il peut désormais compter sur ses deux amis, Glark et Sperare (qui lui offrent en somme une première intégration sociale), le protagoniste connaît une seconde souffrance physique suite à l’attaque de son village pendant laquelle il est blessé. Ses blessures lui permettent de réintégrer progressivement sa communauté : il est d’abord contraint de rester dans la Gabda-Kor, période transitoire pendant laquelle seules ses sœurs peuvent l’approcher

pour le soigner. Elles symbolisent alors la réinsertion du personnage au sein du cercle familial restreint dont les autres membres sont exclus parce que sa mère est absente et parce que ses frères ont toujours ignoré sa particularité. Les soins que lui apportent Andara et Melyna se rapprochent des rituels réalisés par des initiés sur des profanes en cours d'initiation. Le sang qui est versé est aussi un élément récurrent des rites initiatiques ou des rites de passage : s'il figure parfois les menstrues et l'entrée dans la puberté, il représente surtout la mort symbolique de l'individu qui délaisse son ancienne vie par l'écoulement de ce fluide vital. Et c'est seulement une fois qu'il est rétabli, c'est-à-dire dès qu'il a retrouvé une santé *normale* et que son sang a cessé de couler, mettant ainsi fin au protocole d'épuration de son ancienne vie, que Cahyl peut rentrer dans la *norme* en étant officiellement reconnu des autres Fedeylins. Le protagoniste arrive ainsi au terme d'un cheminement qui lui permet de trouver un rôle au sein de la société : en étant acclamé en tant que héros, le Fedeylin est accepté pour ce qu'il est par les siens, comme en témoignent les propos de Veralonh : « Tu as de nouveau une place, Cahyl. Tous t'accepteront tel que tu es » (T2, p.378). Malgré cela, Cahyl éprouve personnellement des difficultés à se sentir à sa place dans le village ce qui prouve que cette renaissance concerne avant tout son statut « officiel » vis-à-vis des membres de sa communauté, et non un état qui lui permet de se reconnaître intimement.

La seconde renaissance de Cahyl ne s'accompagne pas d'autant de souffrances, puisqu'elle est surtout spirituelle. Néanmoins, le protagoniste doit, pour y accéder, suivre un protocole rituel qui engage également son corps, contraint de plonger dans l'eau de la rivière. Cette démarche est notamment évoquée dans le *Tzien*, recueil de textes prophétiques fedeylins :

*« Le silence est illusoire,
Il ne faut pas s'y fier.
Un aveugle peut bien voir,
Sous ses doigts la vérité.*

*Un seul endroit pour offrir
A celui qui s'interroge
S'il est prêt, même à mourir,
Pour comprendre où il déroge.*

*C'est là, tout au fond de l'eau,
Qu'une partie des réponses
Accorderont leur cadeau
A celui qui ne renonce.*

*Les grands blancs rendent l'ouïe,
Le goût, le toucher, la vue,
L'odorat et l'empathie
Au messenger invaincu. »
(T2, p.365)*

Le rituel qui est ici évoqué consiste donc en une traversée des profondeurs aquatiques dans le but de trouver les réponses à des questions et de retrouver les sens qui ont été perdus. Ces derniers sont au nombre de six puisque s'ajoute aux cinq sens communs aux êtres humains le don d'empathie qui donne aux Fedeylins la possibilité de ressentir les émotions d'autrui. Ces sens représentent les fondements de la vie des Fedeylins puisqu'ils leur permettent de percevoir le monde autour d'eux. Les grands blancs qui sont présentés comme étant en mesure de leur rendre cette faculté apparaissent alors comme des entités supérieures, des déités dont la puissance est symboliquement marquée par l'adjectif « grand » par lequel ils sont désignés.

Par ailleurs, on a déjà évoqué la valeur allégorique du blanc qui est souvent la couleur des messagers et des guides vers l'Autre Monde. Il représente l'aboutissement de la vie (la mort) qui est, comme le soulignent Jean Chevalier et Alain Gheerbrant, « un moment transitoire, à la charnière du visible et de l'invisible, et donc un autre départ. Le blanc – candidus – est la couleur du candidat, c'est-à-dire de celui qui va changer de condition¹ ». Le blanc est donc la couleur qui évoque les mutations engendrées par les rites de passage et le fait qu'il soit incarné par le poisson en accentue la dimension symbolique dans la mesure où c'est concrètement de lui que viennent les réponses que Cahyl est venu chercher et qui lui permettent d'entamer un nouveau cheminement le conduisant à une nouvelle vie et une nouvelle identité en devenant un Père. Or, le poisson apparaît aussi comme une personnification de l'eau dans laquelle il réside et il est généralement associé « à la naissance ou à la restauration cyclique. Il est à la fois *Sauveur* et instrument de la Révélation² », ce qui est bien représentatif de son rôle dans *Fedeylins*. Jean Chevalier et Alain Gheerbrant expliquent également que « le poisson est encore symbole de vie et de fécondité, en raison de sa prodigieuse faculté de reproduction et du nombre infini de ses œufs. Symbole qui peut, bien entendu, se transférer au plan spirituel³ ». Justement, le parcours initiatique que suit Cahyl lui donne la possibilité de devenir à son tour fertile, au sens physique du terme, comme il lui permet aussi de développer son esprit.

Le nom du grand blanc que rencontre Cahyl semble lui aussi évocateur de son rôle d'initié dans la quête du protagoniste. Camulugh rappelle, d'une part, celui du dieu celte Lugh qui pourrait dériver de *leug*, racine indo-européenne qui évoque le « noir⁴ » et qui marquerait

¹ Jean CHEVALIER, Alain GHEERBRANT, « Blanc », *Dictionnaire des symboles*, op. cit., p.125.

² *Idem*, p.773.

³ *Ibid.*

⁴ Julius POKORNY, *Indogermanisches Etymologisches Woerterbuch*, Bern, Francke, 1959, p.686.

le caractère transitoire et ambivalent du personnage puisque, « [c]ontre-couleur du Blanc, le Noir est son égal en valeur absolue. Comme le blanc il peut se situer aux deux extrémités de la gamme chromatique, en tant que limite [...] »¹. Lugh peut également se rapprocher de la racine *leug* « casser »² qui marquerait alors la fracture imposée dans la vie de Cahyl par le rituel qui modifie à jamais son existence, tout comme la racine *leug*^{h-} « prêter un serment »³ rappelle la mission pour laquelle s'est engagé Cahyl en acceptant de suivre les indications de son Père afin de sauver son peuple. Certains chercheurs rapprochent aussi Lugh d'une racine proto-indo-européenne : *leuk-* qui signifierait « briller »⁴, évoquant ainsi la lumière symbolique apportée par le poisson au protagoniste du récit. Le dieu celte Lugh serait, par ailleurs, associé à Saint Léonard, symbole des frontières d'espaces géographiques⁵, ce qui saurait ici justifier le rôle transitoire de Camulugh. Quant à Jules César, il aurait lui-même identifié Lugh comme étant le pendant celte de Mercure⁶, dont le rôle de messenger des dieux correspond parfaitement à celui du grand blanc dans *Fedeylins*. Mais le nom de Camulugh se rapproche fortement de celui qui est donné par les Gaulois au dieu Mars⁷ : Camulus, divinité de la guerre⁸. Il est alors possible de rapprocher la symbolique de Mars à celle de l'astre qui porte son nom dans notre univers et qui représente « l'énergie, la volonté, l'ardeur, la tension et l'agressivité »⁹, qui caractérisent le parcours rituel de Cahyl. En astrologie, Mars symbolise également « la renaissance printanière de la nature, qui meurt en automne », ainsi que « le feu des désirs, le dynamisme, la violence et les organes génitaux de l'homme », ce qui correspond à la quête de Cahyl qui, par sa renaissance rituelle, va à son tour devenir fertile.

Pour en revenir à l'extrait du *Tzien*, celui-ci évoque le mérite nécessaire à l'individu qui procède au rite de passage. Ainsi, les formules « *S'il est prêt, même à mourir* », « *tout au fond de l'eau* », « *celui qui ne renonce* » et « *messenger invaincu* » montrent qu'il faut parvenir à accomplir le rituel en entier pour être récompensé à son terme. Le protocole rituel apparaît comme une façon de mettre à l'épreuve ceux qui souhaitent faire évoluer leur existence,

¹ Jean CHEVALIER, Alain GHEERBRANT, « Noir », *Dictionnaire des symboles*, op. cit., p.671.

² Bernard MEES, *Celtic Curses*, New York, Boydell & Brewer, 2009, p. 45.

³ Heinrich WAGNER, « Studies in the Origins of early Celtic Civilisation », *Zeitschrift fuer Celtische Philologie*, n°31, Bonn, University of Bonn, 1970, p.24.

⁴ Peter SCHRIJVER, *Studies in British Celtic historical phonology*, Amsterdam, Rodopi, 1995, p.348-348.

⁵ Patrice LAJOYE, « Lugus aux liens. À Propos d'un article de Daniel Gricourt et Dominique Hollard » [en ligne], *Bulletin de la Société de Mythologie Française*, n°220, 2005, p. 58-59, consulté le 21 octobre 2015. URL : http://www.academia.edu/1620988/Lugus_aux_liens_A_propos_dun_article_de_Daniel_Gricourt_et_Dominique_Hollard.

⁶ Jules CÉSAR, *Commentaires sur la Guerre des Gaules (Commentarii de Bello Gallico)*, publié entre 57 et 51 av. J.-C.) [en ligne], Livre VI, p.17, in Jules CÉSAR, *Salluste, C. Velleius Paterculus et A. Florus*, sous la direction de Désiré NISARD, Paris, Didot, 1865, Wikisource consultée le 21 octobre 2015. URL : https://fr.wikisource.org/wiki/La_Guerre_des_Gaules/Livre_VI#17.

⁷ Société des antiquaires de Picardie, *Mémoires. Documents inédits concernant la province* [en ligne], 1856, p.169, consulté le 21 octobre 2015. URL : https://archive.org/stream/mmoiresdocument06picagoog/mmoiresdocument06picagoog_djvu.txt.

⁸ Nicolas-Auguste Dubois, *Nouveau Manuel complet de mythologie* [en ligne], Paris, La Librairie encyclopédique de Roret, 1836, p.344, consulté le 21 octobre 2015. URL : <https://books.google.fr/books?id=6Fyf8YQg7MUC>.

⁹ Jean CHEVALIER, Alain GHEERBRANT, « Mars », *Dictionnaire des symboles*, op. cit., p.613.

accentuant ainsi l'enjeu de la démarche qui se dote d'une dimension presque sacrée en veillant aux valeurs de ses candidats. Le fait de devoir aller au bout du rite est également symbolisé par la rencontre de Cahyl et Camulugh qui a lieu au fond de l'eau. Il s'agit là de représenter, par le biais d'un parcours concret, un cheminement intime par lequel le protagoniste parvient à un éclaircissement sur sa propre vision du monde, et plus globalement sur sa propre personne. Cela est notamment illustré dans *Fedeylins* à travers le fait que Cahyl retrouve, grâce à cette entrevue, son empathie, c'est-à-dire la faculté qui lui permet de comprendre le monde dans lequel il vit. Mais en plus de l'avoir recouvrée, Cahyl maîtrise davantage son don puisqu'il est désormais capable, non seulement de ressentir les émotions d'autrui, mais également de diffuser ses propres sentiments à ceux qui l'entourent (T3, p.279). Autrement dit, le jeune Fedeylin gagne la possibilité de mieux interagir avec son entourage grâce à ce parcours physique qui, finalement, se révèle être avant tout un cheminement initiatique.

Pour l'effectuer, Cahyl a dû traverser les eaux du Monde, symbole de l'élément originel dans lequel est né le peuple des Fedeylins. Or, l'eau porte une dimension symbolique très forte qui peut être résumée selon trois thématiques principales : « source de vie, moyen de purification, centre de régénérescence¹ », ce qui illustre l'importance de cet élément dans les phénomènes rituels. Puisqu'elle permet la vie et qu'elle rappelle le liquide amniotique ou, dans le cas des Fedeylins, la bulle et l'eau de la rivière dans laquelle celle-ci est pondue, l'eau est nécessairement liée à l'origine de toute existence physique. C'est pourquoi le retour à l'eau signale généralement un retour aux sources – au propre comme au figuré – suivi d'une renaissance, comme l'expliquent Jean Chevalier et Alain Gheerbrant :

Les eaux, masse indifférenciée, représentent l'**infinité des possibles**, elles contiennent tout le virtuel, l'informel, le germe des germes, toutes les promesses de développement, mais aussi toutes les menaces de résorption. S'immerger dans les eaux pour en ressortir sans s'y dissoudre totalement, sauf par une mort symbolique, c'est retourner aux sources, se *ressourcer* dans un immense réservoir de potentiel et y puiser une force nouvelle : phase passagère de régression et de désintégration conditionnant une phase progressive de réintégration et de régénérescence [...]².

Autrement dit, la plongée rituelle dans l'eau représente la purification de l'être qui se débarrasse alors de ce qu'il est afin d'avoir la possibilité de se reconstruire sur de nouvelles bases. Et cette renaissance symbolique est d'autant plus évidente chez Cahyl qu'il se retrouve, lorsqu'il atteint le fond de l'eau, dans une bulle se rapprochant de l'enveloppe originelle dans

¹ Jean CHEVALIER, Alain GHEERBRANT, « Eau », *Dictionnaire des symboles*, op. cit., p.374.

² *Ibid.*

laquelle son embryon s'est développé, comme l'illustre notamment cet extrait :

Je me tenais toujours au fond de l'eau, pourtant je pouvais respirer. [...]

Une fine membrane faisait écran entre l'eau et moi. Encore plus fine que celle de ma bulle. Des algues, de légères plantes filandreuses, de nombreux fils scintillants s'entremêlaient pour créer la cloche dans laquelle je me trouvais.

Un silence cotonneux m'enveloppait. Aucune odeur de vase ne m'atteignait. Soit mes sens étaient également paralysés, soit il s'agissait d'une action de la bulle protectrice. (T3, p.259)

La bulle dans laquelle il se trouve offre donc à Cahyl une protection physique, d'une part, car elle lui permet de respirer et, de fait, de survivre à son immersion, et, d'autre part, une protection symbolique qui rappelle le ventre maternel ou, dans le cas des Fedeylins, la bulle que leur mère a pondue et dans laquelle ils ont grandi cinq années durant. Le fait que cette bulle soit constituée par des plantes représente l'importance de la nature – que l'on nomme parfois Mère-Nature – dans l'existence des Fedeylins. Ceux-ci doivent être conscients de la nécessité de vivre en symbiose avec le monde pour être en mesure d'évoluer de façon positive, ce qui est d'autant plus marqué par le fait qu'ils appellent la rivière autour de laquelle ils organisent la totalité de leur vie de village « le Monde ».

Grâce à cette bulle, Cahyl est donc séparé du reste du monde par une barrière matérielle et sensible. En empêchant la totalité de ses sens de lui transmettre des informations, le protagoniste peut ainsi entamer son rite de passage en se concentrant sur l'essentiel, à savoir les questions auxquelles il est venu chercher des réponses. Le rituel éloigne Cahyl de son quotidien pour lui prouver le caractère spirituel de sa quête.

En outre, c'est le gardien de la bulle qui semble avoir enclenché le rituel en piquant Cahyl pour le paralyser (T3, p.260). Il s'agit d'une argyronète, c'est-à-dire une araignée qui vit sous l'eau, « respirant, sous une cloche soyeuse qu'elle tisse dans l'eau et sous laquelle elle vit, l'air qu'elle y transporte aux poils de son abdomen¹ ». Or, l'araignée peut, grâce à son rôle de fileuse, être rapprochée des Parques qui tissent la destinée des personnages, ici représentée par la cloche qui permet à Cahyl de respirer. Comme les Fata, l'argyronète contrôle le destin du Fedeylin, d'une part parce qu'elle est en mesure d'y mettre fin à tout moment, et d'autre part car le protagoniste accepte l'épreuve dans le but de modifier sa propre existence en même temps que la destinée de son peuple tout entier. La fragilité de son ouvrage – ici la cloche – évoque « celle d'une réalité d'apparences illusoires, trompeuses² », ce qui confirme la dimension spirituelle du parcours de Cahyl pour qui il est nécessaire de traverser

¹ « Argyronète », *Trésor de la Langue Française informatisé* [en ligne], consulté le 21 octobre 2015. URL : <http://www.cnrtl.fr/definition/argyronete>.

² Jean CHEVALIER, Alain GHEERBRANT, « Araignée », *Dictionnaire des symboles*, op. cit., p.60.

le voile pour voir la réalité du monde et y évoluer. Et c'est justement par sa rencontre avec Camulugh, au cours de ce rituel, que le protagoniste apprend la vérité sur son peuple et ses divinités protectrices, ce qui lui permet par la suite de tenir tête aux Pères pour apporter un nouveau mode de vie aux habitants de son village.

Dès lors, l'argyronète représente elle aussi une entité supérieure, voire même une divinité créatrice à laquelle Cahyl est soumis le temps du rituel. Il est d'ailleurs contraint de s'attirer ses faveurs afin qu'elle accepte qu'il détruise la cloche qu'elle a construite pour qu'il puisse retourner dans son monde. Pour y parvenir, Cahyl a alors dû procéder à une inversion des statuts en se faisant lui-même passer pour le messager d'une divinité arachnéenne (T2, p.280-281), ce qui prouve que son cheminement a porté ses fruits et qu'il en ressort bel et bien avec un statut supérieur à celui qu'il avait à son commencement.

Mais l'argyronète, par sa nature arachnéenne, peut également symboliser une forme de l'âme qui s'est échappée du corps. Elle représente le dialogue intérieur du protagoniste qui doit évoluer à travers un cheminement spirituel intime. L'animal possède également un rôle psychopompe en tant que gardienne des profondeurs. Elle représente ainsi l'intercession entre le monde réel que quitte Cahyl et le divin – incarné par Camulugh – vers lequel souhaite avancer le Fedeylin afin de sauver les siens. Mais surtout, elle symbolise la mort d'un état pour Cahyl, nécessaire à l'obtention de son nouveau statut.

Ainsi, la seconde renaissance de Cahyl lui permet d'éclaircir sa propre conception du monde afin de trouver les réponses à ses questions et d'être en mesure d'accomplir la mission qui lui a été confiée par son géniteur. Il s'agit d'une renaissance spirituelle permise grâce à un rituel de passage entre des mondes physiquement dissociés, mais accessibles par la volonté, symbole d'une force mentale récompensée par une évolution psychologique.

La troisième renaissance de Cahyl apparaît quant à elle comme une renaissance mystique. Celle-ci conduit d'abord le protagoniste à traverser le désert après avoir quitté son village une nouvelle fois. Le désert symbolise l'importance de l'éloignement de Cahyl vis-à-vis de son village natal et donc, de tout ce qui symbolise son identité. Mais ce lieu peut également signaler « l'étendue superficielle, stérile, sous laquelle doit être cherchée la Réalité¹ », ce qui prouve que la quête de Cahyl n'a pas été achevée suite à sa précédente renaissance, mais qu'il continue son cheminement afin d'avoir des réponses à l'ensemble de ses questions. C'est d'ailleurs au cours de ce voyage que le protagoniste remet en cause son rapport avec Sperare qui l'accompagne et c'est à son terme qu'il découvre la vérité sur son ami(e) sans qui il ne serait probablement jamais parvenu à atteindre son but.

¹ *Idem*, p.349.

Au bout de ce désert, Cahyl entame une nouvelle étape de son parcours qui consiste en l'ascension de la montagne sacrée du Rajmalaya, ce qui symbolise l'évolution positive du personnage, et surtout une progression vers le divin – dans la mesure où les montagnes sont plus proches du ciel où résident les déités – ce qui est confirmé par les réponses que trouve Cahyl une fois qu'il a pu atteindre le village du Rajmalaya : il y apprend la véritable histoire de Savironah, tout comme il avait appris celle de Taranyls lorsqu'il était sous les eaux du Monde.

Mais pour y accéder, Cahyl doit subir de nouvelles épreuves : il doit ainsi trouver l'entrée lui permettant d'accéder au village des Fondateurs, ce qui est d'autant plus difficile qu'il est attaqué par un oiseau aux plumes noires (T4, p.178-187). Une fois qu'il est parvenu à le faire fuir, il est enfin appelé par le gardien de la brèche menant au village du Rajmalaya. Celui-ci s'immisce dans ses pensées afin de diriger Cahyl *via* son empathie :

Le départ de l'oiseau me permit de reprendre mes esprits et le contrôle de mon empathie. J'avais à peine atterri qu'une autre conscience surgit dans mes sens.

Son intrusion était volontaire et forte. Aussi déferlante qu'une bourrasque de fribach dans une gabda ouverte.

Je sentis cet « autre » faire le tour de mes pensées et se retirer en hurlant :

Viens à moi, fedeylin !

Le cri m'obligea à maintenir ma tête entre mes mains. Puis le silence revint. Une impression étrange subsista en moi après cette incursion. Je ne doutai pas de l'identité de l'intrus. Je me souvenais trop bien de ma rencontre avec Camulugh. Même si le contact avec le grand blanc était doux et agréable, je ne pouvais nier la similitude. (T4, p.187-188)

On constate avant tout que les rituels initiatiques que suit Cahyl sont basés sur le même schéma. Ici, l'oiseau noir joue le même rôle que l'argyronète qui a précédemment paralysé Cahyl sous les eaux : comme elle, il est un moyen de couper le protagoniste du reste du monde par son attaque qui le vide de ses autres pensées et le rend disponible pour le messager. D'ailleurs, le dieu Lugh dont on a vu qu'il pouvait être rapproché de Camulugh, serait, d'après un conte celte, lié à la figure du corbeau¹, oiseau qui semble être à l'origine de l'attaque que subit Cahyl. Cet animal, doté d'une fonction prophétique dans l'imaginaire celtique, sert souvent de messager des dieux et possède un rôle de guide et d'esprit protecteur tout en symbolisant parfois la solitude et l'isolement volontaire². Si celui qui attaque Cahyl ne semble pas vouloir le protéger au sens propre du terme, il lui permet effectivement de s'isoler de ce qui l'entoure afin de se laisser guider par le gardien de la brèche. L'oiseau est également un animal aérien qui représente le vent dans lequel il se déplace, élément que Cahyl assimile à

¹ Patrice LAJOYE, « A la Recherche de Lug : Deux Exemples médiévaux français » [en ligne], p.9-13, *Bulletin de la Société de Mythologie Française*, n°211, Paris, 2003, consulté le 22 octobre 2015. URL : http://www.academia.edu/1620986/A_la_recherche_de_Lug_deux_exemples_médiévaux_français.

² Jean CHEVALIER, Alain GHEERBRANT, « Corbeau », *Dictionnaire des symboles*, *op. cit.*, p.285-286.

la pensée du messager qui s'est insérée dans son esprit. Or, le vent représente « l'influx spirituel d'origine céleste » et constitue une représentation physique du messager divin¹. C'est seulement la violence de l'intrusion qu'il symbolise qui témoigne de la différence entre ce rite de passage et le précédent qu'a vécu Cahyl qui l'oppose lui-même à la douceur de Camulugh. Ainsi, ce protocole a pour objectif de choquer Cahyl afin de lui faire prendre conscience de la réalité. Et si le premier rituel du Fedeylin reposait sur une douleur surtout physique, celle-ci est de l'ordre du spirituel, marquant alors son caractère mystique, comme le suggère le texte prophétique qui évoque la brèche dans laquelle va s'insérer le protagoniste :

« Dans le Rajmalaya, grande montagne sacrée,
Se trouvent les secrets, clefs de la destinée.
Là, au creux de la roche, si le jour se fait nuit,
Une fissure divine offre l'or de la vie.
La brèche enseignera à celui qui ressent
Comment trouver la voie du peuple le plus grand.
S'il passe les épreuves et trouve son chemin,
Son nom à tout jamais ne sera plus le sien. » (T4, p.221-222)

Cahyl explique ainsi qu'il a principalement fondé sa quête sur ce texte et il est persuadé de se trouver à l'entrée de la « fissure divine » dont il est question. Le caractère mystique de cette quête est ici marqué par les termes « sacrée », « secrets », « clefs de la destinée », « divine », « or de la vie »... Même si Cahyl s'est lancé dans cette aventure dans un but profitable à l'ensemble de son peuple, ces mots en révèlent les enjeux individuels. En effet, il est question pour le protagoniste de trouver son chemin vers la connaissance afin de voir le vrai visage des divinités, mais surtout, cette quête apparaît comme un rite de passage le conduisant vers une nouvelle existence, comme en témoigne la dernière formule : « Son nom à tout jamais ne sera plus le sien. »

Pour y parvenir, Cahyl doit alors traverser un tunnel, épisode qui n'est pas sans rappeler l'histoire de Thésée et du Minotaure étant donné que le protagoniste y déroule son fil d'Aranaé afin d'être rejoint par Sperare (T4, p.227). Cahyl semble donc s'engager dans un cheminement catabatique qui le mène dans les entrailles de la montagne sacrée. Ce lien avec l'image des Enfers signale la mort du statut actuel du héros afin de le conduire vers un nouvel état. Le tunnel dans lequel il s'engage est un élément récurrent des rites de passage que l'on retrouve dans les traditions ethniques et imaginaires. Il peut symboliser la renaissance de l'individu qui s'y engage comme s'il cherchait à retourner à l'essence maternelle (ici représentée par la terre de la montagne sacrée) afin d'accéder à une nouvelle vie. Mais, comme on l'a vu dans le précédent rituel, un sacrifice est souvent nécessaire à la préparation

¹ Jean CHEVALIER, Alain GHEERBRANT, « Vent », *Dictionnaire des symboles*, op. cit., p.997.

du rite de passage et son importance dépend de l'ampleur du résultat escompté. Cette renaissance mystique est essentielle à Cahyl et nécessite donc un sacrifice considérable : la vie de Sperare (T4, p.234-235). Sa mort signale, d'une part, l'isolement primordial à tout rituel puisque, pour renaître, Cahyl doit effacer tout lien avec son passé. D'autre part, le décès de Sperare montre que l'Anophèle était également concerné par ce rite de passage : il doit lui-même rompre avec une existence mensongère pour renaître dans une vie où il n'est plus physiquement présent, mais dans laquelle Cahyl est conscient de sa véritable identité, à savoir la femelle héritière de son trône désignée dans une prophétie fondamentale pour son peuple.

Et c'est ce sacrifice qui a permis à Cahyl de vaincre le gardien de la brèche et qui enclenche la suite du rituel : Cahyl met alors le feu à la grotte et suit son fil d'aranaé jusqu'à la sortie du tunnel. C'est alors qu'il découvre la corne d'abondance avec le contenu de laquelle il s'asperge avant de retourner au cœur de la montagne sacrée (T4, p.245-249). Cette corne symbolise la profusion des dons divins¹ et, par sa forme, elle rappelle celle de la lune ce qui permet d'établir un lien entre cette image et Savironah, divinité de laquelle s'approche Cahyl à travers ce rituel. Celle-ci représente, comme la corne, la fertilité qu'est venu quérir Cahyl et qui lui permet de renaître.

C'est alors que Cahyl effectue une nouvelle gestation à l'intérieur d'une bulle dans laquelle il revit et analyse son passé (T4, p.253-259). C'est ce retour en arrière qui lui permet d'entamer une nouvelle existence en ayant réglé tous les problèmes et questionnements appartenant à son ancienne vie. Cette renaissance est marquée par le nouveau nom qui lui est donné : Shadvir (T4, p.259). Toutefois, il lui faut un certain temps pour comprendre ce qui lui est arrivé. C'est ainsi qu'il passe les premiers jours de sa nouvelle vie à chercher ce Shadvir qu'il croit être le Père qu'il est venu guider vers son village, sans avoir conscience qu'il s'agit de sa propre personne. Sa sortie de la bulle ne diffère en rien d'une première éclosion :

La lumière est aveuglante. Je plisse les yeux. Mes jambes se dérovent. Je tombe.
Mon visage heurte le sol. Je gémis.
J'inspire mais la poussière de la terre me fait tousser. J'ai du mal à respirer.
Je me sers de mes coudes pour me redresser, mais je suis si faible. Je pourrais m'étendre et dormir... Non. Le Dor réchauffe mon visage jusqu'à ce que je m'habitue à sa lumière vive. J'ouvre les yeux et m'assois péniblement sur mes talons. (T4, p.263)

Cahyl renaît donc au sens propre du terme. Ses sensations, ses sentiments sont similaires à ceux qu'il a pu connaître lors de sa naissance. Ce rituel l'a donc lié tour à tour à chacun des éléments, au même titre que le précédent était basé sur ses sens. Ainsi, il a d'abord été associé à l'air à travers l'attaque de l'oiseau, il a ensuite plongé dans la terre de la montagne sacrée

¹ Jean CHEVALIER, Alain GHEERBRANT, « Corne d'abondance », *Dictionnaire des symboles*, op. cit., p.291.

avant d'y mettre le feu et de se vider dessus l'eau de la corne d'abondance. Ces phases rituelles ont toutes pour objectif de purifier le candidat : on a vu que l'air lui retirait ses pensées qui le rendaient indisponible au rituel ; les profondeurs de la terre l'ont éloigné de la surface dans laquelle il réside habituellement et où se trouvent ses proches (dont Sperare qu'il a laissée à l'entrée) ; le feu fait disparaître les liens matériels qui l'unissaient à son ancienne vie en brûlant son pantalon – signalant la nécessité d'effacer toute barrière avec son intimité – et les restes de Sperare et du gardien qui le retenaient dans son ancienne existence ; l'eau, enfin, a pu le laver des dernières traces d'un Cahyl stérile pour lui permettre de renaître sous l'identité d'un Shadvir fertile.

Grâce à cette renaissance, le protagoniste peut alors entrer dans la phase de réintégration sociale qui suit le rituel de passage, ce qui est ici marqué par ses retrouvailles avec sa mère (T4, p.274). Le lien maternel permet au personnage une reconstruction identitaire. Et c'est de Delyndha que viennent la première partie des réponses espérées par Cahyl. Elle le conduit ainsi au tombeau de Savironah et lui raconte son histoire jusqu'à la naissance du peuple des Fedeylins et l'éclaire sur le rituel qu'il vient d'effectuer (T4, p.298-303). Elle le mène ensuite devant les Sages du Rajmalaya afin qu'ils répondent à ses derniers questionnements (T4, p.309). Autrement dit, après le rituel, Cahyl est guidé par des initiés qui lui permettent, par leurs connaissances, d'accéder à son nouveau statut et d'accomplir sa mission initiale : Cahyl devient Shadvir, nouveau Père du village des rives du Monde. Cela confirme la théorie de Christoph Wulf selon laquelle le rituel a une action performative consistant en un acte perlocutoire qui, en désignant un individu par ce qu'il n'est pas encore, lui permet d'accéder à un nouveau statut¹.

Enfin, la quatrième renaissance de Cahyl est une renaissance intime. Son statut de Père pour son village lui confère la mission d'apporter l'abondance à son peuple en rendant notamment leur fertilité à ses géniteurs. Pour la première fois de sa vie, le Fedeylin possède une existence sociale définie par le rôle qu'il doit officiellement jouer au sein de sa communauté. Mais cet état lui permet également de devenir père, dans le sens premier du terme, en fécondant les bulles de Naïlys. Ce n'est pas l'aspect social de cette renaissance qui est important dans la mesure où Cahyl avait déjà été accepté par les siens lorsque son destin a été reconnu comme étant accompli. Cette renaissance est ainsi personnelle puisqu'elle permet au protagoniste de s'accepter lui-même en tant que membre de sa société. Et, comme il a précédemment été désigné comme étant l'héritier de son père, c'est Naïlys qui, en le choisissant comme géniteur de ses bulles et en lui rendant son amour, lui donne la possibilité

¹ Christoph WULF, « Les Rituels, Performativité et dynamique des pratiques sociales », *op. cit.*, p.137.

de renaître à lui-même.

Cette renaissance prend effet lorsque les deux Fedeylins prennent conscience de leur relation :

Je sens son amour. Son amour ardent qui brûle au fond d'elle. Elle est aussi paniquée que je l'étais lorsque ce sentiment m'a traversé pour la première fois. C'est si nouveau pour elle.

Je l'oblige à me lâcher pour la regarder en face. Elle n'a jamais été si belle.

Poussé par mon instinct, je me penche sur ses lèvres et l'embrasse.

Malgré sa surprise, elle ne me repousse pas. Elle me rend mon baiser.

Mes sentiments m'emplissent comme si je ne les avais jamais enfouis. Elle me comprend enfin. Je suis soulagé, moi aussi.

Lorsque nous nous regardons de nouveau, les questions de Nairlys affluent dans son esprit.

« Je suis revenu pour changer les choses, lui dis-je. Rien ne sera jamais plus comme avant. » (T4, p.381)

Comme les autres rituels précédemment évoqués, celui-ci joue sur les rapports entre les candidats et le monde autour d'eux. Ainsi, leurs sens sont tour à tour mobilisés au cours du protocole : si l'empathie en est le principal dans cet échange de sentiments, la vue permet à Cahyl d'observer la beauté de celle qu'il aime, leurs paroles réquisitionnent leur ouïe, et leurs baisers leur permettent aussi d'utiliser le toucher, le goût et l'odorat. De même, les éléments entrent en jeu dans cette démarche, et notamment le feu symbolique qui figure le caractère passionnel de leur amour. Il s'agit aussi d'un rituel triphasique introduit par une mise à distance des deux individus (« Je l'oblige à me lâcher »). Il est ensuite ponctué par une phase de marge marquée par l'échange de baisers qui coupe leurs liens avec le reste du monde en ne les faisant exister, pendant quelques secondes, que l'un pour l'autre. Leur réagrégation s'effectue alors qu'ils constatent leur compréhension mutuelle, ce qui leur donne la force de se préparer aux changements induits par ce rite de passage qui ouvre ses protagonistes et l'ensemble de leur communauté sur une nouvelle ère historique. A travers cette image est donc représenté l'impact d'une union sur la société tout entière : il s'agit, par son biais, de stabiliser les fondements sociaux et d'apporter un avenir à la civilisation par la conception de nouveau-nés.

L'importance de cette ultime renaissance est également signalée par le fait que la série se clôt sur cet événement. Cela montre donc que Cahyl a atteint son objectif, qu'il est parvenu au terme de son parcours initiatique, à l'apogée de son existence. On a précédemment évoqué l'idée selon laquelle de nombreux romans féeriques agissent comme des guides pour le jeune lectorat qui est ainsi accompagné dans sa propre quête identitaire à travers celles que vivent les protagonistes des fictions. L'histoire de Cahyl peut par exemple être rapprochée de celle de Galymède (Fierpied, 2012) qui, à l'issue de son parcours initiatique, a appris à se connaître

elle-même et à faire ses propres choix existentiels. Pour le Fedeylin, il ne s'agit pas de devenir une Fée noire malgré les préjugés qui pèsent sur cette mutation, mais de vivre son histoire d'amour avec Nailys, ce qui bouleverse tout autant les normes établies par sa communauté.

En conclusion, le phénomène rituel apparaît comme un moyen commun à toutes les sociétés d'organiser et d'accentuer l'harmonie de sa communauté en ponctuant le quotidien d'événements qui illustrent le rythme cyclique de la vie, qui rassemblent ses membres et permet à chacun d'entre eux de définir sa place en son sein, et qui prépare la population à son avenir plus ou moins proche. En permettant une réelle cohésion sociale, les rites donnent un sens à la société qui prend conscience de la force que gagnent ses membres à être ainsi regroupés. C'est ce que confirment les propos d'Aurélien Yannic :

Le rituel recèle une dimension collective déterminante, car il marque la vie sociale et les périodes importantes d'une société. Généralement, il a aussi une dimension spatio-temporelle précise. En d'autres termes, il se déroule dans un certain lieu et à un moment précis, qui instaure une coupure entre temps quotidien et temps rituel.

Les rituels donnent au monde sensible une dimension humaine signifiante. La force des rites et rituels est avant tout de créer des liens¹.

Il s'agit également, à travers ses différents rituels, de rassurer la communauté en adoptant régulièrement une démarche presque superstitieuse qui la rapproche de ses divinités, mais surtout de son origine primitive dont elle n'a pas parfois plus réellement conscience.

A travers cette étude sur le phénomène rituel dans la société des Fedeylins, il est donc possible de constater que les auteurs façonnent leurs univers féeriques à l'image de celui dans lequel ils vivent. En effet, s'ils ont des divergences de comportement ou d'apparence vis-à-vis des êtres humains, les personnages féeriques n'en sont pas moins des êtres humanoïdes dont le caractère caricatural met le public face à sa propre identité. Ces communautés, qui vivent dans des univers parallèles, au nôtre apparaissent alors comme des représentations spéculaires de notre propre société qui mettent en valeur nos angoisses et nos défauts afin de nous faire réfléchir dessus. Par là, il semblerait que l'imaginaire féerique remplisse l'une de ses fonctions mythiques puisque Mircea Eliade explique que « la fonction maîtresse du mythe est de révéler les modèles exemplaires de tous les rites et de toutes les activités humaines significatives : aussi bien de l'alimentation ou le mariage, que le travail, l'éducation, l'art ou la sagesse² ».

¹ Aurélien YANNIC, « Présentation générale, Les Rituels à l'épreuve de la Mondialisation-globalisation », dans Aurélien YANNIC, *Le Rituel*, op. cit., p.12.

² Mircea ELIADE, *Aspects du mythe*, op. cit., p.19.

En ce qui concerne *Fedeylins*, Nadia Coste explique ses choix romanesques de la manière suivante :

Dès le départ (quand mon héros n'était encore qu'une mouche dans mon esprit), je voulais une opposition avec une grenouille. Opposer deux êtres très différents, les obliger à s'allier, et faire en sorte qu'ils deviennent amis est un élément classique en fiction. Plus les deux protagonistes sont opposés, plus le duo est intéressant. Avoir une mouche et une grenouille (qui peut le manger à tout instant) me plaisait beaucoup.

J'ai donc créé les gorderives, des batraciens armés, barbares là où les fedeylins sont faibles et pacifistes. Pour marquer l'opposition, la société des gorderive est plutôt matriarcale (j'aimais aussi ne pas tomber dans le cliché de l'opposition « femmes-pacifistes / hommes-barbares »). La question de la sexualité était là aussi intéressante, puise que les mâles gorderives agissaient pour plaire à leur reine et espérer un jour pouvoir se reproduire.

Il me fallait une raison pour expliquer la stérilité de la plupart des mâles fedeylins, et j'ai choisi de lier le problème à une maladie transmise par des moustiques. Les anophèles sont donc devenus les ennemis héréditaires des fedeylins. J'aimais l'idée d'avoir peur de plus petit que soit, que ce ne soit pas la taille qui détermine la dangerosité. Et, étant moi-même sujette à de nombreuses attaques de moustiques, j'aimais cette petite vengeance !

Mais de la même manière que Cahyl était différent des autres fedeylins par son absence de destin, que Glark était différent des autres gorderives par son envie d'apprendre et son peu de goût pour la violence, j'avais envie d'intégrer un personnage anophèle qui aiderait les deux amis dans leur quête, lui aussi, différent des autres. On retrouvait ainsi une structure connue en fantasy de groupe hétéroclite où chacun apporte ses compétences. Le personnage de Sperare a finalement pris une place plus importante, d'une part parce que je retrouvais l'opposition grenouille/insecte qu'il peut manger (une dynamique qui fonctionne très bien) et d'autre part pour la fin de l'aventure, j'aimais l'image de l'ami qui se pose sur l'épaule de l'autre pour l'accompagner. (Voir *Annexes* p.649)

Mais la lecture n'est-elle pas elle-même un rituel dans la mesure où elle rompt le contact entre le lecteur et son propre monde en le plongeant dans un autre univers qui le laisse en marge de sa société tout le temps que dure son activité de lecture, pendant laquelle il apprend et évolue psychologiquement grâce à son effet cathartique, et au terme de laquelle il peut retrouver son quotidien avec une nouvelle conception du monde ?

CHAPITRE 3 : L'ÉCRITURE FÉRIQUE, REFLET D'UNE PERCEPTION SOCIALE

Au cours du XIX^e siècle, les auteurs réalistes et naturalistes ont voulu faire du roman le reflet des problématiques sociales de leur époque en n'hésitant pas, notamment, à mettre en scène les membres du bas-peuple – du petit peuple – dans leurs œuvres. Ce fut le cas de Stendhal, de Balzac, des frères Goncourt, ou encore de Zola. Ainsi, Balzac définit sa *Comédie humaine* comme étant « un plan qui embrasse à la fois l'histoire et la critique de la Société, l'analyse de ses maux et la discussion de ses principes [...] »¹. Stendhal explique quant à lui :

Un roman est un miroir qui se promène sur une grande route. Tantôt il reflète à vos yeux l'azur des cieux, tantôt la fange des borbiers de la route. Et l'homme qui porte le miroir dans sa hotte sera par vous accusé, d'être immoral ! Son miroir montre la fange, et vous accusez le miroir ! Accusez bien plutôt le grand chemin où est le borbier, et plus encore l'inspecteur des routes qui laisse l'eau croupir et le borbier se former².

Pour ces auteurs, il s'agit donc de proposer au lecteur une représentation objective de la société avec ses bons et ses mauvais côtés. Et si les littératures de l'imaginaire s'opposent à ces définitions du roman par leur contexte souvent merveilleux ou irrationnel, il semble pourtant possible de les en rapprocher par la mise en scène des problématiques sociétales qu'elles proposent.

Autrement dit, en s'intéressant au Petit Peuple féérique, l'imaginaire littéraire semble proposer à son lectorat un questionnement non pas microsocial, dans la mesure où il ne s'agit pas d'étudier des groupes sociaux restreints, mais *microsociétal*, puisqu'il concerne la société d'un point de vue microstructurel, c'est-à-dire la société selon une unité précise de sa composition : son imaginaire et les problématiques qu'il reflète. A travers l'imaginaire, il ne s'agit plus d'étudier la façon dont une société est née et la manière dont ses origines nobles se sont perpétuées, comme ce fut le cas des récits mythologiques et de la tradition littéraire qui a longtemps préféré mettre en scène des personnages issus des classes supérieures de la société. Au contraire, il semble aujourd'hui s'agir de comprendre également, grâce aux œuvres, les tares et les lacunes d'une communauté dans le but de susciter la réflexion des lecteurs.

¹ Honoré DE BALZAC, « Avant-propos » (1842), p.14-26, *La Comédie humaine*, dans Honoré DE BALZAC, *Œuvres complètes*, Paris, Arvensa éditions, 2015, p.25.

² STENDHAL, *Le Rouge et le Noir* (1830), Paris, éditions le Divan, 1927, p.232.

1. Imaginaire populaire : de la culture du peuple à la culture de masse

Si l'on peut parler de « petite mythologie » pour qualifier, comme le fait par exemple Claude Lecouteux¹, les croyances issues de mythologies secondaires, c'est-à-dire qui ne concernent pas les divinités principales des différents panthéons, cela témoigne d'une possibilité de hiérarchiser les déités en fonction de leurs caractéristiques, et surtout, de leurs rapports aux êtres humains qui ont développé ces religions. Ainsi, si l'on observe la mythologie gréco-romaine, les dieux de l'Olympe et tous les personnages qui leur sont liés, eux-mêmes hiérarchisés selon leurs rôles propres (Zeus-Jupiter étant le roi des dieux, Hadès-Pluton, son pendant dans le monde des morts, etc.), constitueraient la mythologie principale de cette civilisation, à laquelle il est possible d'ajouter certaines divinités secondaires telles que les Lares et les Pénates, divinités du foyer d'origines étrusques. Autrement dit, les divinités principales forment la structure universelle de la religion polythéiste, quand les déités secondaires en constituent la part personnelle – rappelons que les Lares et les Pénates étaient propres à chaque famille – et plus souple : les premières répondent dès lors aux problématiques générales de la société, quand les secondes s'adaptent aux besoins de chaque individu ou groupe plus restreint d'individus. Mais cette hypothèse peut également s'adapter aux croyances monothéistes : dans la religion catholique, Dieu et les prophètes constituent en quelques sortes le panthéon principal alors que les saints – dont les cultes de certains seraient dérivés d'autres croyances, tel que celui de sainte Brigitte qui découlerait de la déesse celte Brigit, fille de Dagda – composeraient le panthéon secondaire.

Il semblerait donc que la formule « petite mythologie » puisse qualifier les croyances moins essentielles à une religion, moins officielles aussi, mais qui sont plus proches du peuple pour qui elles s'adaptent facilement. Ce sont, en effet, elles qui découlent de différentes entreprises de syncrétisme, c'est-à-dire qui revêtent une importance telle pour le peuple que les nouvelles religions font en sorte de les intégrer à leurs cultes pour le satisfaire. Et quand les divinités principales d'une mythologie sont utilisées par les grands du monde pour justifier et légitimer leurs pouvoirs – comme ces familles auxquelles l'on confère une ascendance divine telle que celle de Jules César qui remonterait à Énée et, à travers lui, à Aphrodite –, les divinités secondaires concerneraient davantage les petites gens qui les font vivre à travers leurs superstitions : un enfant des Fées est parfois considéré comme quelqu'un dont le comportement est anormal, un fou ou un simplet, par exemple.

L'imaginaire féerique, par ses différentes origines issues de nombreuses mythologies et par le fait qu'il soit demeuré à travers le temps et malgré les successions des religions et les

¹ Claude LECOUTEUX, *Les Nains et les elfes au Moyen Age*, op. cit., p.97.

développements sociaux qui se sont imposés aux Hommes d'époques en époques, appartient donc à ces mythes secondaires qui concernent principalement les basses classes de la société. Cette hypothèse est, par ailleurs, confirmée par les noms avec lesquels l'on désigne tout autant des personnages féeriques que des membres du bas peuple : « petit peuple », « bons voisins », « petites gens », etc. Cela est également illustré dans certains ouvrages tels que *L'Enjamineur*, série de romans de Pierre Bordage dans laquelle les marginaux sont les seuls à oser affirmer leurs croyances envers les êtres et les actes féeriques, s'opposant alors aux parisiens révolutionnaires et autres personnages qui s'inspirent de leurs modes de vie ou de pensées. C'est ainsi que Louise, une paysanne, explique au protagoniste que les femmes qui se prennent pour de « vraies dames » ont peur de la rebouteuse car elles la considèrent comme étant « une sorcière, une femelle du Diable », alors que, selon Louise qui a foi en ses paroles, cette femme rencontrerait parfois les créatures de la forêt (T1, p.33-38). Pareillement, Perrette et Béquette, qui vivent en-dehors du village savent que les petits êtres de la forêt existent (T1, p.236), tout comme l'ermite – dont le loup se prénomme Mélusine – voit souvent les fadets malgré leur disparition imminente (T1, p.317-318).

Il semble s'être peu à peu creusé un écart entre ceux qui ont conservé leur foi superstitieuse envers la féerie et ceux qui, voulant marquer leur évolution, leur supériorité vis-à-vis d'autrui, ont cessé – du moins ouvertement – de croire en ces histoires. Ce phénomène est illustré dans *L'Enjamineur* par l'écart entre les personnages qui ont foi en la féerie et qui représentent ainsi la tradition populaire, et ceux qui n'y croient plus, les révolutionnaires qui veulent rompre avec cet ancien monde pour en construire un nouveau qui lui sera supérieur. Cette fracture est également illustrée par Charles Perrault lorsqu'il choisit d'employer la formule « pures bagatelles¹ » qui montre le peu de considération que l'on donne aux contes à cette époque, d'autant plus que Perrault les écrit pour témoigner, entre autres, des conditions de vie misérables des petites gens de la société sur laquelle règne Louis XIV. Toutefois, un retournement de situation s'opère dès lors que la mode des conteurs s'étend et que les Précieuses s'en emparent : les contes sont alors utilisés pour montrer la grandeur et les richesses des personnages nobles. Il existe donc deux féeries dans les contes : une première, élitiste, qui représente le faste, et une seconde, populaire, qui illustre les réalités sociales du bas peuple, notamment les injustices de la société qui creusent un important écart entre les différentes classes sociales.

On retrouve ce phénomène au XIX^e siècle à travers la féerie théâtrale, influencée par le romantisme et son attrait pour le folklore et la mythologie : ces pièces sont, pour certaines,

¹ Charles PERRAULT, *Contes* (1697), Paris, Le Livre de Poche, 2006, p.77.

écrites par les plus grands auteurs du siècle – tels que Flaubert, Hugo, Nodier, Sand – et nécessitent d'importants moyens pour la mise en place de leurs riches décors. Elles s'opposent à la simplicité *rustique* des contes traditionnels racontés au coin du feu les soirs de veillées.

L'imaginaire féerique possède donc historiquement deux versants : l'un, plus traditionnel dans le sens premier du terme, est avant tout populaire dans la mesure où il concerne et met essentiellement en scène les membres du petit peuple qui leur a légué son nom. L'autre, au contraire, s'est développé dans les classes sociales plus avantagées, illustrant la supériorité de son lectorat aux dépens des œuvres populaires et de leur public. Cet écart même révèle une réalité sociologique et historique voulant que la population française ait, pendant la plus grande partie de son histoire, été séparée en différentes classes, les unes étant riches et les autres pauvres. Les premières étant lettrées et éduquées, cultivaient ainsi leur prétendue supériorité par un mépris de ce qui venait du peuple, ce dernier préférant la transmission orale des savoirs, ainsi capables de s'adapter à tous les publics et à toutes les situations auxquelles ils devaient faire face.

Ce sont ces deux versions de la féerie qui ont, par la suite, inspiré les auteurs de fantasy. En effet, on retrouve aussi bien dans leurs textes des personnages royaux et majestueux tels que les monarques Obéron et Titania, que des Fadets et autres Kobolds davantage liés aux membres du bas peuple. Cependant, n'oublions pas que la fantasy est un courant littéraire d'abord développé par les anglo-saxons qui en sont les principaux auteurs et que leur tradition féerique n'est pas identique à celle s'étant développée en France puisqu'elle y a conservé une place essentielle et respectable, notamment grâce à l'importance de la monarchie au Royaume-Uni – rappelons que la famille royale d'Angleterre se déclare descendante du roi Arthur, alors que la société française a tôt fait de reléguer la féerie au rang de récits pour enfants dès la Révolution Française, comme le montre Pierre Bordage dans *L'Enjamineur*.

- **Fantasy féerique et culture de masse : des mythes aux mythes sociaux**

Le fait que la féerie et plus généralement les contes merveilleux ont été relégués au rang de la littérature de jeunesse tend à prouver que cet imaginaire ne serait pas assez sérieux pour intéresser les adultes, notamment parce qu'il s'opposerait à une entreprise de rationalisation visant à tout expliquer par la science. Ainsi, tout comme jadis la religion catholique a rejeté ces croyances païennes car elles étaient contradictoires aux réponses que celle-ci pouvait donner aux interrogations des uns et des autres, c'est avec la science qu'elles entrent

aujourd'hui en concurrence. Effectivement, c'est désormais cette dernière qui offre les réponses *officielles* aux questions que peuvent se poser les êtres humains et la féerie est parfois mal considérée en regard de celle-ci dans la mesure où elle ne repose sur aucun fait logique ou rationnel.

Pourtant, la fantasy semble se détacher des contes de fées autant par la taille et la complexité de ses récits que par la manière dont elle les développe : il y a plus de personnages, davantage d'intrigues et le merveilleux y est mêlé à toutes sortes d'autres genres et inspirations littéraires tels que le roman d'aventures, l'épopée, ou encore la science fiction. Mais comme l'explique Irène Fernandez, cela ne change pas pour autant la nature de ces récits :

Parler à leur sujet de "contes" fait peut-être violence à nos habitudes de langage, car pour nous le conte de fées est ordinairement bref, alors que dans le cas des sagas que j'ai nommées, où ne figure d'ailleurs pas la moindre fée, on a affaire à des textes très longs [...] Mais un conte ne se définit pas par sa taille, il se définit par le fait que ce n'est pas un récit réaliste, au sens courant du terme, ou, si l'on préfère, que c'est un récit surréaliste¹.

C'est la mise en scène de faits surnaturels, ou tout simplement irréels, qui permet de caractériser ces textes comme étant des contes, dans le sens large du terme. Mais grâce à la complexité qu'ils ont gagnée avec la fantasy, ces récits ont retrouvé un public plus âgé, redonnant aux contes leur caractère universel, comme le souligne également Irène Fernandez :

Or le propre du conte réussi est de créer un monde commun à beaucoup de lecteurs : cas singulier d'un monde imaginaire commun, partagé en particulier sur la Toile dans un bruissement incessant de commentaires, qu'on ne peut appeler songe, même si ce n'est pas "la réalité", et qui définit le plaisir spécifique de la féerie².

C'est notamment cette universalité des contes qui leur a, de tout temps, permis d'évoquer les problématiques des sociétés qui les ont développés : puisque chacun est en mesure de se reconnaître dans ces histoires, il peut en tirer les enseignements dont il a besoin, ce qui est aussi facilité par la forme de ces apologues qui utilisent la symbolique pour transmettre leurs morales de la façon la plus agréable possible. Et c'est ce qu'ils continuent de faire aujourd'hui à travers la fantasy qui, elle aussi, semble traduire les questionnements et problématiques de la société contemporaine, comme le suggère Irène Fernandez :

Beaucoup de bons écrivains de fantasy, lorsqu'ils justifient, comme il le faut trop souvent, leur choix d'écrire dans ce registre, assurent qu'il leur permet d'aborder des problèmes difficiles et souvent occultés dans les récits réalistes et d'évoquer ainsi la condition

¹ Irène FERNANDEZ, *Défense et illustration de la féerie*, op. cit., p.11-12.

² *Idem*, p.35.

humaine dans toute son ampleur. Ils défendent ainsi le sérieux du conte contre toute accusation de frivolité¹.

C.S. Lewis confirme cette hypothèse puisqu'il répond au lecteur sceptique qui lui demande : « Pourquoi donc, si vous avez quelque chose de sérieux à dire sur la vie réelle, devez-vous le faire en parlant d'un pays imaginaire de votre cru ? » que « c'est peut-être parce que la "vie réelle" a aussi une "qualité mythique..." Il s'agit peut-être de la regarder plus attentivement, au miroir des féeries, pour s'en apercevoir² ».

Or, malgré sa complexité littéraire qui la rend digne des plus grands courants et sa capacité à exprimer les problèmes sociétaux qu'elle a conservée, voire qu'elle a développée, la littérature féerique est aujourd'hui encore mal considérée par les autorités culturelles françaises. Elle est ainsi encore trop souvent qualifiée de *paralittérature*, notamment à cause de son public principalement jeune et populaire et de son développement de masse.

La paralittérature correspond à une littérature qui se développe en marge des institutions littéraires, des courants *officiels* admis par les autorités telles que l'Académie Française. Marc Angenot définit ainsi une « masse hétéroclite d'objets "culturels" qui semblent n'avoir d'autre chose en commun que leur absence prétendue de valeur esthétique³ ». Il s'agit de rassembler sous ce terme des œuvres jugées de façon négative en regard d'une littérature normée et reconnue comme étant de qualité. Marc Angenot explique, en effet, que la paralittérature rassemble « en un *tout* l'ensemble des modes d'expression langagière à caractère lyrique ou narratif que des raisons idéologiques et sociologiques maintiennent en *marge* de la culture lettrée⁴ ». Autrement dit, la notion de paralittérature n'est pas précise, dans la mesure où elle ne correspond pas à un mouvement, à un courant ou à un genre littéraires précis, mais distingue la littérature pleinement reconnue de ce qui n'en serait pas... Il est donc question d'établir, par un jugement de valeur pouvant facilement être remis en cause, une hiérarchie dans le développement littéraire et culturel.

Cette fracture entre deux sortes de productions littéraires est ainsi appuyée par le préfixe *para-* qui suggère l'idée de marge entre la littérature et la paralittérature. Mais cette marge peut tout aussi bien être considérée d'un point de vue négatif à travers le rejet qu'elle suppose pour les œuvres qu'elle écarte de la littérature en leur donnant un nom différent et en sous-entendant ainsi qu'elles ne sont pas de qualité suffisante pour en faire partie. Toutefois, il est

¹ *Idem*, p.49.

² Clive Staples LEWIS, « Tolkien's *The Lord of the Rings* », 1955, *On Stories*, cité dans Irène FERNANDEZ, *Défense et illustration de la féerie*, *op. cit.*, p.50.

³ Marc ANGENOT, « Qu'Est-ce que la Paralittérature ? » [En ligne], *Études littéraires*, vol. 7, n° 1, 1974, p. 9-22, *Érudit*, consulté le 10 février 2016. URL : <http://id.erudit.org/iderudit/500305a>, p.9.

⁴ *Idem*, p.10.

également possible de voir la paralittérature d'un point de vue plus positif en prenant en compte la liberté suscitée par le dépassement des codes et des frontières qu'amène l'idée de marge.

Tout d'abord, la paralittérature ne se restreint pas aux exigences littéraires plus traditionnelles telles qu'une limitation de son contexte de publication par des formats ou des types de textes particuliers. Florence Huybrechts explique, en effet :

Les caractéristiques saillantes de cet ensemble sont sa transnationalité (le phénomène semble avoir concerné et spécifier encore toute société industrialisée) et sa nature intergénérique – il peut englober, selon les spécialistes, la bande dessinée, la chanson, les textes du théâtre populaire ou de la littérature enfantine, et rassemble quoi qu'il en soit un certain nombre de genres romanesques, amenés à constituer l'objet majeur des recherches en paralittérature¹.

On l'a vu en ce qui concerne la fantasy, et plus précisément l'imaginaire féerique, ce type d'œuvres évolue aujourd'hui à travers des supports et des médias très diversifiés pour offrir au public contemporain un développement culturel de masse, formant un ensemble commun d'œuvres développant des imaginaires issus de cultures et d'époques variées mais abordant des thématiques similaires selon des procédés semblables.

Pour Edgar Morin, les techniques de diffusion massive qui concernent notamment ce type d'ouvrages s'adressent à « un gigantesque agglomérat d'individus saisis en deçà et au-delà des structures internes de la société² ». La paralittérature semble donc permettre à ses auteurs de développer leurs ouvrages avec une plus grande liberté que ceux se conformant aux règles strictes des mouvements et des genres littéraires plus officiels. Ils peuvent ainsi s'adresser, à travers des supports variés, à des publics tout autant diversifiés, notamment grâce au développement transmédiatique qui peut élargir de façon considérable le public d'une même œuvre.

Cependant, l'effet de masse paraît peu à peu restreindre un certain nombre de libertés offertes à la paralittérature puisqu'en créant des modes, elle crée aussi des codes qui doivent être suivis pour satisfaire les exigences de son public. C'est notamment ce que suggère Daniel Couégnas lorsqu'il écrit :

[...] l'acheteur / lecteur de paralittérature veut aussi *du nouveau* tout autant que *du semblable*. Son adhésion *massive* est conditionnée par le retour, la répétition assurés de certains traits de produits, en même temps que par l'espoir d'y trouver une relative nouveauté (la satisfaction est en relation avec l'exercice de la mémoire³).

¹ Florence HUYBRECHTS, « Paralittérature(s) », *Socius : ressources sur le littéraire et le social* [en ligne], consulté le 10 février 2016. URL : <http://ressources-socius.info/index.php/lexique/21-lexique/51-paralitterature-s>.

² Edgar MORIN, *Esprit du temps*, p.11, cité dans Marc ANGENOT, « Qu'Est-ce que la Paralittérature ? », *op. cit.*, p.18.

³ Daniel COUÉGNAS, *Introduction à la paralittérature*, Seuil, Paris, 1992, p.67.

C'est là, l'un des paradoxes de la paralittérature : en marge des règles de la littérature pleinement reconnue, elle développe ses propres codifications qui restreignent alors la liberté gagnée par sa non-appartenance à la littérature, tout comme en s'offrant de la sorte une certaine originalité qui la détache des mouvements littéraires officiels, sa production de masse l'oblige à se contraindre aux exigences qu'elle a elle-même données à son public. Daniel Couégnas poursuit son raisonnement en expliquant :

Les auteurs paralittéraires *s'imitent* les uns les autres, reprennent à leur compte les bonnes recettes de leurs prédécesseurs. C'est ainsi que sont nés les sous-genres de la paralittérature, qui semblent se définir par des critères thématiques, comme si les fantasmes privilégiés du lectorat exigeaient non seulement de retrouver quelques grandes situations somme toute assez abstraites (le Méchant persécutant la Victime, l'effacement-initiation puis le retour du Vengeur, etc.), mais aussi un cadre temporel et/ou géographique précis¹.

Ces propos semblent ainsi confirmer l'hypothèse que nous avons tenté de développer tout au long de ce travail, à savoir le fait que les œuvres qui développent aujourd'hui l'imaginaire féerique à travers une dimension culturelle de masse cherchent à répondre aux problématiques de la société contemporaine en lui permettant, par exemple, de mettre en scène certains de ses fantasmes, traduits par des archétypes et des stéréotypes omniprésents dans ce type d'ouvrages.

Il semble possible d'établir le fait que la paralittérature est, tel un miroir sociologique, en mesure de refléter des réalités sociales qui concernent tout ou une partie de la société contemporaine. Ceux qui la considèrent avec un regard négatif l'accusent ainsi d'enfermer, par sa dimension populaire, le petit peuple, c'est-à-dire ceux qui sont les moins éduqués et les plus influençables, dans ses vices et son manque de culture, notamment à cause de son caractère répétitif. C'est ce que Robert Mandrou a par exemple affirmé au sujet de la littérature de colportage sous l'ancien régime qui, selon lui, constituait « un frein, un obstacle à la prise de conscience des conditions sociales et politiques auxquelles étaient soumis ces milieux populaires », culture populaire, qui « est bien dans le cas présent une forme d'aliénation² ». C'est cette idée que reprend par la suite Edgar Morin pour juger la production contemporaine qu'il qualifie d'« aliénation dans la consommation et le loisir, dans la fausse culture³ », tout comme Christian Metz qui affirmant que « chaque film pour midinette

¹ *Idem*, p.69.

² Robert MANDROU, *De la Culture populaire aux XVII^e et XVIII^e siècles*, p. 163, cité dans Marc ANGENOT, « Qu'Est-ce que la Paralittérature ? », *op. cit.*, p.19.

³ Edgar MORIN, *Esprit du temps*, *op. cit.*, p.14.

enferme [...] un peu plus la midinette dans une problématique de midinette¹».

Au contraire, ceux qui considèrent l'aspect positif de la paralittérature y voient la réponse au besoin d'évasion et de rêve de la société, mettant peu à peu en place une sorte de « mythologie contemporaine » conforme aux attentes et aux problématiques du peuple². Et si l'on observe plus précisément ce qu'il en est de la fantasy et de l'imaginaire féerique, il est possible de constater que leur développement contemporain correspond à l'image hétéroclite et paradoxale de la communauté qui les développe. La société française actuelle se compose de populations diverses aux aspirations variées, mais son mode de vie est à l'image de ses goûts littéraires, comme en témoignent par exemple ses intérêts touristiques et historiques : ainsi, la France prône avec fierté les valeurs révolutionnaires qu'elle a défendues en 1789 tout en exploitant très fortement son patrimoine composé de nombreux châteaux et cathédrales, ce qui justifie dans une certaine mesure un retour à travers la littérature à une période de glorieuse monarchie³.

Pareillement, le Petit Peuple féerique peut être considéré comme étant le reflet de notre société dont les problématiques paraissent à la fois s'illustrer par les récits qui le mettent en scène, que par la façon dont sont jugées les œuvres et les personnes qui les transmettent. Effectivement, la paralittérature, en amenant la notion de marginalité semble faire le lien entre le rôle d'intermédiaire du Petit Peuple et son caractère spéculaire : ceux qui croient en son existence sont souvent repoussés en marge de la société, tout comme ses représentants semblent eux-mêmes vivre à la frontière entre notre monde et un univers merveilleux, et comme, enfin, les textes qui racontent leurs histoires sont souvent jugés négativement...

Comme tout autre mouvement artistique, il semblerait donc que la fantasy révèle une image de la société ou du groupe d'individus qui a eu besoin de développer une nouvelle forme d'expression pour extérioriser ses problèmes et manifester son rapport au monde et à son Histoire. C'est l'idée que suggère Irène Fernandez lorsqu'elle déclare :

Même si le romanesque défie parfois la vraisemblance, nous acceptons aisément l'idée que le roman contribue à la connaissance du cœur humain, à la compréhension de la condition humaine, parce que, après tout, le plus dépaysant d'entre eux met en scène des hommes en chair et en os dans des lieux où nous pourrions aller, ou bien où nous aurions pu le faire si le roman se passe en des temps antérieurs aux nôtres, et il évoque des situations dont nous reconnaissons plus ou moins la plausibilité. La fantasy au contraire nous transporte par définition dans un monde fantaisiste justement, où semble régner une imagination qui se plaît à s'éloigner autant que possible de toute réalité. [...] Mais cette opposition du réel et

¹ Christian METZ, *Communications*, XII, 25, cité dans Marc ANGENOT, « Qu'Est-ce que la Paralittérature ? », *op. cit.*, p.19.

² Marc ANGENOT, « Qu'Est-ce que la Paralittérature ? », *op. cit.*, p.19-20.

³ Jean PERROT, *Mondialisation et littérature de jeunesse*, Paris, Éditions du cercle de la librairie, 2008, p.29.

du fabuleux, quand il s'agit dans les deux cas de ce que suggèrent des récits, n'est peut-être pas aussi pertinente qu'on veut bien le croire : le roman n'est-il pas imaginaire lui aussi¹ ?

Autrement dit, ce n'est pas parce qu'ils présentent des mondes et des personnages merveilleux et irréalistes que la fantasy et l'imaginaire féerique ne peuvent jouer le même rôle cathartique et réflexif que toute autre forme de fiction.

Nés dans les mythologies, les personnages féeriques semblent donc désormais appartenir aux « mythes sociaux² », reflets de la société qui en renouvelle actuellement les représentations. Et si les œuvres à travers lesquelles s'opère ce renouvellement peuvent être considérées comme appartenant à la paralittérature, nous ne retiendrons que le sens positif de cette formulation, à savoir l'élargissement des possibles offert par le détachement des contraintes et des restrictions propres à une littérature plus officielle, ce qui se justifie pleinement par le fait que ces œuvres développent des fictions qui ne sont finalement pas plus imaginaires que celles déployées dans les autres genres et mouvements littéraires³.

- **Encyclopédies féeriques et manuels d'elficologie : un imaginaire en quête de légitimité ?**

Nous avons choisi de délimiter cette étude à partir de 1992, année de publication de *La Grande Encyclopédie des lutins* qui a diffusé de façon très large le néologisme inventé par son auteur pour qualifier son travail : Pierre Dubois se définit ainsi comme étant un *elficologue*, c'est-à-dire un spécialiste des Elfes et, par extension, quelqu'un s'étant spécialisé dans l'étude du Petit Peuple féerique. S'en sont suivies les publications de nombreux ouvrages du même type, par Pierre Dubois lui-même ou d'autres auteurs qui, tel qu'Édouard Brasey, ont choisi de diriger leurs travaux vers l'élaboration de dictionnaires et d'encyclopédies féeriques.

Depuis, ce type d'ouvrage s'est très fortement multiplié puisque l'on en dénombre plus d'une cinquantaine, publiés par des auteurs français en une vingtaine d'années. Certains, comme *Le Dictionnaire féerique* d'André-François Ruaud (2002) ou *L'Encyclopédie du Merveilleux* d'Édouard Brasey (2005-2006), traitent d'une thématique plus générale, alors que d'autres se spécialisent selon, par exemple, des types précis d'individus. C'est le cas de *La Grande Encyclopédie des lutins* (2008) ou de *La Grande Encyclopédie des elfes* (2004) de Pierre Dubois, ou de *Le Petit Livre des fées* (2009) et *Le Petit Livre des elfes* (2010) d'Édouard Brasey. Il s'agit alors de décliner selon un même modèle des ouvrages portant sur

¹ Irène FERNANDEZ, *Défense et illustration de la féerie*, op. cit., p.53.

² Evelyn SULLEROT, *La Bande dessinée*, p.23, cité dans Marc ANGENOT, « Qu'Est-ce que la Paralittérature ? », op. cit., p.20.

³ En complément de ce chapitre, voir *infra* p.574, « Intermédialité féerique : l'exemple de *Le Donjon de Naheulbeuk* ».

les différentes sortes de personnages féeriques. D'autres choisissent de présenter ces personnages selon un classement alphabétique – comme *Encyclopédie de la féerie de la lettre A* (Dubois, 2009) –, selon l'époque ou le moment de la journée pendant lesquels on peut les rencontrer – tel que *Les Elfes d'automne* (Fetjaine, 2008) –, selon leurs lieux et leurs modes de vie – *Les Fées du jardin* (Phillpotts, 2005), par exemple –, etc.

Parmi ces ouvrages, il en existe qui proposent l'inventaire des personnages féeriques présents dans les mythologies et les cultures populaires, et qui se spécialisent parfois selon une région ou une époque, comme c'est le cas de *Le Monde des fées dans l'occident médiéval* (Harf-Lancner, 2003) et *Fées, Korrigans, et autres créatures fantastiques de Bretagne* (Le Stum, 2001), quand d'autres préfèrent aborder le cas de ceux qui évoluent dans l'imaginaire littéraire, tel que *L'Encyclopédie des Elfes d'après l'œuvre de JRR Tolkien* (Kloczko, 2008).

Certains de ces textes sont, par ailleurs, clairement identifiés comme étant des dictionnaires ou des encyclopédies grâce à leurs titres et leurs formats. La plupart portent des titres tels que *Le Dico féérique* (Ruard, 2011-2014), *Petit Abécédaire féérique et celtique* (Kerlidou, 2007) ou *Encyclopédie de la féerie* (Dubois, 2009). Ces appellations signalent donc un classement logique des personnages selon un ordre alphabétique et des catégories précises. Ainsi, *La Petite Encyclopédie du Merveilleux* (Brasey, 2010) se divise en trois grandes parties : « Les peuples de la lumière », « Du bestiaire fantastique » et « Des peuples de l'ombre », elles-mêmes subdivisées en sous-parties telles que « Les peuples de l'air », « montures fantastiques » et « Les peuples de la mort ».



table des matières

INTRODUCTION p 9

PRÉFACE PAR JEAN-LOUIS FETJAINÉ p 11

I. LES PEUPLES DE LA LUMIÈRE p 13

INTRODUCTION p 14
Il était une fois... le Merveilleux

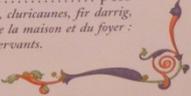
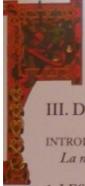
1. LES PEUPLES DE L'AIR p 18
Anges, dieux germaniques et scandinaves, doubles, djinns, elfes, génies familiers, salamandres, stryges, sylphes et sylphides.

2. LES PEUPLES DE LA FORÊT p 40
Amazones, banshies, centaures, Dames blanches, dryades, farfadets, faunes, fées, feux follets.

3. LES PEUPLES DE L'EAU p 62
Ceux des mers : Mari Morgan, morgans et morganes, océanides, néréides, selkies, sirènes, tritons. Ceux des eaux douces : naiades, nymphes, ondins et ondines. Ceux des eaux stagnantes et des marais : lavandières de nuit, nix et nixes, sorcières d'eau, vouivres.

4. LES PEUPLES DE LA TERRE p 88
Ceux de la terre : arragousets, bergeute, duergars, erdlaitle, gnomes, gobelins, knockers, kobolds, laminaks, nains, niebelungen, pygmées. Ceux des pierres et des ruines : Bonnets rouges, korrigans.

5. LES PEUPLES DES COLLINES p 106
Ceux des collines : boggarts, hugel-noz, charciannes, fir darrig, leprechauns, nutons, pixies, pucks. Ceux de la maison et du foyer : brownies, gremlins, lutins, nisses, tomtes, servants.

III. DES PEUPLES DE L'OMBRE

INTRODUCTION p 290
La nuit de toutes les peurs...

1. LES PEUPLES DE LA PEUR p 292
Atlantes, basa jauns, bécuts, Brobdingnag, casseurs de bois et hommes de feu, croquemitaines, Cyclopes, Fianna, Fir Bolg, Fomorés, fouetteurs, Gaëls, géants, galems, hommes sauvages, bucheurs, incantades, Nephilim, ogres, orques, tartaros, Titans, trolls, treux.

2. LES PEUPLES DE LA MORT p 326
Âmes en peine (Anaon), ardents, armiers, daugrs, dead coaches, fantômes, fetchers, huldres, mâcheurs de suaires, morts, poltergeists, revenants, Sleepy Hollow, spectres, squelettes.

3. LES PEUPLES DES CIMETIÈRES p 354
Broucloques, Gorgones, goules, Kallikantzaros, lamies, larves et lémuures, momies, vampires, zombies.

4. LES PEUPLES DES MÉTAMORPHOSES p 372
Berserkers, birettes, Cat People, garaches, loups-garous, lubins et lupins, meneurs de loups, nabuals, voirloups.

5. LES PEUPLES DE L'ENFER p 386
Alps, Baobhan Sith, Bean-nighe, bidels, Boneless, cauchemars, chasses infernales, chasseurs noirs, démons, grands veneurs fantômes, Hommes cornus, Hommes noirs, succubes et incubes.

6. LES PEUPLES SORCIERS p 404
Lorialet, masques, nécromants, Sin Eater, sorciers et sorcières, Stregas, tempêteurs.

SOURCES BIBLIOGRAPHIQUES p 421

INDEX p 426



Extrait de la table des matières de La Petite Encyclopédie du Merveilleux (Brasey, 2010, p.429 et 431).

Il s'agit de classer de façon logique, voire *scientifique*, des personnages qui proviennent de l'imaginaire, c'est-à-dire d'imposer une réflexion humaine à des peuples qui résident dans des univers dont la logique diffère totalement de celle avec laquelle les Hommes conçoivent leur monde. En proposant une classification des espèces féeriques digne des ouvrages d'Histoire naturelle dans la lignée de Carl von Linné, et en optant pour une présentation des articles similaire à celle que l'on observe dans les encyclopédies scientifiques, il semble que les auteurs tentent de rationaliser cet imaginaire par le biais d'une entreprise d'*encyclopédisation* féérique qui s'apparente à une démarche pseudo-scientifique. Rappelons alors que Pierre Dubois a mis longtemps à trouver une maison d'édition acceptant de publier ses travaux sur le Petit Peuple, ce qui montre que la littérature féérique n'était pas prise au sérieux pas les professionnels du secteur littéraire. La présentation sous forme d'encyclopédie témoigne donc d'une volonté de rendre plus sérieuse cette thématique que l'on a tendance à réserver aux enfants. En effet, ce type d'ouvrage concrétise l'imaginaire merveilleux en lui donnant une dimension réaliste dans la mesure où il ne s'agit pas forcément de traiter ce sujet à travers une étude thématique et littéraire – c'est-à-dire la façon dont les personnages féériques apparaissent dans les fictions –, mais de les présenter comme s'il s'agissait de peuples ou de bestiaires existant réellement. Ainsi, l'article « Elfes » proposé dans *La Petite Encyclopédie du Merveilleux*, expose aussi bien les noms et les origines folkloriques et

littéraires de ces personnages que leurs mœurs et leurs particularités. Il est par exemple question de leur musique, de leurs maladies et de leurs systèmes politiques (Brasey, 2010, p.27-31), comme s'il était question d'une étude sociologique portant sur un peuple véritable.

Certaines œuvres féeriques apparaissent aussi sous la forme de traités – comme *Traité de Faërie* (Brasey, 2009) – et de précis – *Précis de littérature féerique* (Kerlidou, 2005) –, mettant ainsi en avant la rigueur du travail fourni et sa volonté de convaincre le lecteur de la véracité de ce qui y est raconté. D'autres se réclament davantage du livre d'histoire – *Les Fées ont une histoire* (Glot, 2014) – ou de manuels scolaires – *Leçons d'elficologie* (Dubois, 2006) – et scientifiques – *Guérir Avec L'Aide des fées (Healing with the Fairies, Virtue, 2001)* –, témoignant également de la démarche sérieuse et respectable des auteurs. Certains textes ont la forme de carnets de voyages ou d'observation – *Une Année chez les fées* (Perceval, 2007) – présentant les êtres féeriques comme un peuple que le lecteur peut être amené à réellement rencontrer – *Histoires... de fées : invitation à communiquer avec les fées (Fairies 101 : An Introduction to Connecting, Working and Healing with the Fairies and Other Elementals, Verche, 2007)*. Il existe également des livres basés sur le modèle des éphémérides – *L'Elféméride* (Dubois, 2013) – qui présentent l'imaginaire merveilleux lié aux saisons.

On note enfin l'existence d'ouvrages qui, comme *La Grande Bible des fées* (Brasey, 2010), rappellent l'origine religieuse des personnages féeriques. Il s'agit notamment d'une encyclopédie présentée sous la forme d'un texte religieux, comme en témoignent les titres de ses sections et parties tels que « Les Livres des origines », « Le Livre des prophétesses », « Le Nouveau Testament des fées », ou encore, « L'Apocalypse des fées ». Y sont traitées les représentations historiques et littéraires de ces personnages, au même titre que leurs organisations sociales et leurs modes de vie, permettant là encore d'établir un lien entre l'étude de ces entités imaginaires et les réelles études des sociétés humaines.

Aux encyclopédies et dictionnaires s'ajoutent les herbiers et autres livres portant sur les plantes ou la cuisine des Fées. Certains présentent les créatures féeriques comme s'il s'agissait de plantes, comme c'est le cas de *L'Herbier des fées* (Lacombe, 2011) qui propose donc lui aussi une présentation pseudo-scientifique de ces personnages. Quant aux textes qui présentent les recettes de cuisine – *La Cuisine des fées* (Laurendon, 1999) – ou d'herboristerie – *Les Plantes des Fées et des Autres Esprits de la Nature* (Barrau, 2014) – pratiquées par les Fées, ils semblent également chercher à concrétiser l'imaginaire féerique en considérant ses personnages et leurs traditions comme quelque chose de réel, ce qu'accentue la possibilité qu'ont les lecteurs de reproduire les recettes proposées.

Ces ouvrages encyclopédiques sont, pour certains, écrits par des universitaires, comme

Les Fées ont une histoire proposé par Claudine Glot, alors que d'autres le sont par des personnages fictifs, comme c'est le cas de *Traité de Faërie* d'Ismaël Mérindol (véritablement écrit par Édouard Brasey). Cependant, la plupart sont préparés par des auteurs ou des illustrateurs, ce qui témoigne du fait que la littérature féerique, qu'elle soit romanesque ou encyclopédique, est l'apanage de ceux qui créent et diffusent cet imaginaire dans une démarche avant tout poétique.

Ainsi, les différents noms qui sont donnés à ces ouvrages semblent significatifs de la démarche auctoriale. Si certaines œuvres sont appelées des dictionnaires quand d'autres sont des encyclopédies, des traités, des bibles, des herbiers, ou encore des livres de cuisine, cela témoigne en effet des divers choix liés à la publication et à la diffusion de l'œuvre. Il s'agit, dans un premier temps, d'un choix thématique reposant sur ce que les auteurs souhaitent transmettre par leurs ouvrages : ils choisiront la forme d'un dictionnaire ou d'un traité s'ils veulent surtout partager du texte sur les vies et les mœurs des personnages féeriques. Ces considérations nous permettent alors d'évoquer le choix de la forme de l'œuvre liée à une volonté esthétique puisque les auteurs feront le choix de publier une encyclopédie s'ils souhaitent ajouter des illustrations à leurs textes, ou un herbier s'ils veulent que les iconographies prédominent sur le récit. La forme de l'ouvrage dépend également de choix éditoriaux puisqu'il s'agit de proposer au public une œuvre originale. Or, l'accroissement constant du nombre de publications portant sur les thématiques féeriques oblige les auteurs et leurs maisons d'édition à faire preuve d'originalité dans la présentation de leurs livres afin de se démarquer aux yeux du lectorat. Enfin, la forme donnée à l'œuvre découle aussi d'une recherche de légitimité de la part des auteurs qui semblent vouloir donner du sérieux au contenu de leurs ouvrages par la forme et le titre qu'ils leur donnent.

Cette démarche qui vise à apporter de la légitimité à une littérature souvent décriée pour son manque de sérieux rejoint ainsi l'établissement d'un contexte paratextuel aux œuvres de fantasy. En effet, comme les cartes et autres dictionnaires linguistiques, les encyclopédies permettent à l'imaginaire féerique de reposer sur des bases concrètes qui, bien qu'effaçant peu à peu la frontière entre le monde réel et le Merveilleux, adaptent cette matière littéraire au nouveau public qui est le sien, à savoir le jeune lecteur de ce début de XXI^e siècle.

Ce type d'ouvrage permet également le rassemblement et la transmission des connaissances portant sur la thématique féerique : les lecteurs se plaisent à enrichir leurs connaissances sur les personnages qui peuplent de façon récurrente leurs lectures, et les auteurs s'en inspirent pour créer leurs personnages. C'est ainsi que Pierre Povel déclare à ce sujet :

Édouard Brasey a écrit des ouvrages qui sont pour moi des références dans mon écriture : on peut tout puiser dans ses œuvres, pas besoin de refaire le travail d'enquête. Il s'agit d'expliquer le canon d'Holmes, d'expliquer les choses qui ne sont pas forcément cohérentes. C'est une démarche sérieuse, qui donne une dimension réelle au merveilleux. (Voir *Annexes* p.681)

Les encyclopédies merveilleuses apparaissent donc comme des outils permettant aux auteurs de travailler plus facilement : tout comme ils peuvent être amenés à consulter des manuels scientifiques, ils se servent des dictionnaires et des manuels féeriques pour augmenter le degré de réalisme de leurs œuvres et en alimenter la rêverie.

Et cela se ressent également dans les ouvrages où les personnages considèrent aussi les encyclopédies comme des bases rassemblant tout le savoir humain. Dans *Filles de Lune*, Naïla se réfère ainsi aux encyclopédies pour établir l'étrangeté du monde dans lequel elle se trouve : l'une des créatures qu'elle y aperçoit et qui n'a « rien à voir avec la race humaine », ni « rien de comparable aux animaux », ne ressemble, selon elle, à rien de tout ce qu'elle a pu étudier « dans les encyclopédies » (Tremblay, T1, 2011, p.234). Elle essaye toutefois de la définir en se basant sur ses connaissances issues de ces mêmes ouvrages qu'elle pouvait consulter lorsqu'elle était sur sa terre natale :

Sa peau brun pâle était couverte de pustules, mais je ne savais si ces dernières faisaient partie de sa nature ou du traitement qu'on lui avait infligé. Elle n'avait pas de nez, mais une bouche qui me parut trop grande par rapport à son visage. Ses yeux, toujours ouverts, semblaient me fixer. Elle n'avait pas de cheveux, ni d'oreilles, mais six membres, tous identiques, aux extrémités palmées. Une créature aquatique ! (*ibid.*)

Il s'agit donc pour Naïla de rapprocher ce qu'elle voit mais ne connaît pas des connaissances qu'elle a acquises dans son monde d'origine, qui a défini son système de références. Or, l'encyclopédie, parce qu'elle est censée renfermer l'ensemble des connaissances humaines, apparaît comme la matérialisation des savoirs de l'héroïne. Celle-ci, étant perdue dans un univers féeriques qui appartenait, lorsqu'elle n'en soupçonnait pas encore l'existence, à la dimension abstraite de l'imaginaire, a alors besoin de se rattacher à quelque chose de concret pour ne pas sombrer dans la folie, ce qui est symbolisé par l'allusion à l'ouvrage encyclopédique.

Enfin, la démarche encyclopédique est fortement liée à la notion d'apprentissage : il s'agit pour l'auteur de faire des recherches en amont de l'écriture de son récit afin d'apporter de nouvelles connaissances au lecteur par le biais de l'ouvrage. L'un des personnages de Pierre Pevel a d'ailleurs pour volonté de rédiger une encyclopédie féerique et le texte explicite son approche :

Bibliophile averti et fortuné, Falissière avait amassé au cours de sa carrière une impressionnante documentation consacrée à l'OutreMonde, ses peuples, son histoire et tout ce qui touchait au merveilleux, de près ou de loin. Il employait désormais sa retraite à classer et exploiter ce trésor qu'il enrichissait sans cesse. Son ambition était de rédiger une « Encyclopédie féerique » qui ferait date. (Pevel, 2003, p.93)

L'encyclopédie représente donc l'aboutissement d'une longue étude dont les résultats sont destinés à être diffusés auprès d'un public qui souhaiterait en apprendre davantage sur le sujet. Et Falissière n'est pas le seul à procéder à de telles recherches. On observe ainsi dans les fictions des protagonistes qui, tels que l'elficologue éponyme dans *Petrus Barbygère*, accomplissent des recherches sur la Féerie : ce dernier a ainsi amassé beaucoup de connaissances sur les êtres fantastiques, ce qui ne l'empêche pourtant pas d'oublier des choses essentielles à son travail, telle qu'une formule d'exorcisme dont il a expressément besoin (Dubois, T.2, 1997, p.17).

Les encyclopédies féeriques participent donc à une entreprise de légitimation de l'imaginaire merveilleux. En le dotant de références qui suivent une démarche pseudo-scientifique, elles justifient, d'une part, l'attrait que le lecteur peut éprouver à son endroit, et, d'autre part, le travail des auteurs parfois en peine de reconnaissance vis-à-vis de ceux qui abordent des sujets plus sérieux. Il s'agit de donner une consistance à cet imaginaire qui met en scène des éléments et des personnages qui, par définition, sont abstraits.

On peut, par là, rapprocher cette volonté des questionnements qui se sont développés à partir du XIX^e siècle à travers une démarche d'érudition à l'ancienne, de collecte d'un savoir caché ou en voie de se perdre – ce qui a notamment touché l'univers féerique par le biais de la vague de folkloristes souhaitant sauver de l'oubli les légendes locales – ainsi qu'au travers des mouvements tels que le spiritisme ou l'occultisme, doctrines s'intéressant aux puissances invisibles, qu'il s'agisse des secrets de la nature ou des esprits venant de l'au-delà. L'une des plus célèbres affaires de ce type est celle des Fées de Cottingley : en 1917, deux jeunes filles, Elsie Wright et Frances Griffiths, affirmaient rencontrer régulièrement des membres du Petit Peuple, ce qu'elles prouvèrent à l'aide de photographies les mettant en scène en compagnie d'êtres féeriques. Arthur Conan Doyle fut l'un de leurs plus fervents défenseurs, certain de la véracité des clichés jusqu'à sa mort. Il affirmait ainsi dans un article du *Strand Magazine* de novembre 1920 :

Croire à l'existence des fées fera sortir l'esprit du XX^e siècle de l'ornière boueuse dans laquelle il s'est enfoncé [...]. Ayant admis cela, le monde ne trouvera pas si difficile

d'accepter le message spirituel, renforcé par des faits physiques, qui lui a été déjà si souvent révélé avant tant de conviction¹.

Pour Conan Doyle, l'évolution scientifique et la pensée magique ne sont pas contradictoires. Il était en effet médecin et connaissait bien les avancées scientifiques de son époque, comme l'illustre notamment son œuvre, tout en étant persuadé de l'existence d'esprits avec lesquels il était possible d'entrer en contact. Selon lui, la science était un moyen de prouver ces croyances, puisqu'il écrivait qu'« il y a quelque chose de supérieur à la foi et c'est la science² ». C'est un peu la démarche que semblent suivre les auteurs d'encyclopédies et de dictionnaires féeriques : en donnant une apparence scientifique à leurs ouvrages, ils cherchent à apporter une forme de sérieux à l'imaginaire merveilleux.

On peut également faire le lien entre ce procédé visant à *scientifiser* la féerie et le développement contemporain des médecines parallèles, parfois qualifiées de pseudo-sciences. Cette formule met en évidence le caractère trompeur de ces disciplines qui se définissent comme étant scientifiques alors qu'elles n'en ont ni la démarche, ni la reconnaissance. Pour Jean Rostand, la distinction entre ces « fausses sciences » et les erreurs scientifiques vient du fait que ces dernières finissent toujours par être démontrées quand les premières utilisent « toutes sortes de facteurs “impurs” » dans le but de « favoriser la naissance et la propagation de l'erreur ». Selon lui, les fausses sciences reposent sur un « [g]oût du merveilleux et du mystérieux, pensée magique, espoir du surnaturel [...] » qui « se fera complice de la pure crédulité ». Il précise : « Aussi, tandis que l'erreur ne peut s'accréditer bien longtemps dans la vraie science [...], il n'en va plus de même dans les “fausses sciences”, où l'erreur, sans cesse renaissante, persiste et prospère, au point qu'on douterait parfois si jamais l'on en pourra venir à bout³. » Ainsi, la démarche pseudo-scientifique a pour but de nourrir la foi, de pousser des individus à croire en quelque chose qui n'a jamais été prouvé de façon rationnelle. C'est en quelque sorte le cas des ouvrages féeriques, mais il faut rappeler que le but des auteurs n'est pas de faire croire aux lecteurs qu'il existe vraiment des entités féeriques dans le monde réel, mais de les pousser à accepter cette éventualité le temps de leur lecture. Les ouvrages de type encyclopédique apparaissent alors comme des œuvres à part entière, permettant de faire voyager le lectorat vers des mondes merveilleux, ou comme des compléments visant à prolonger et compléter l'émerveillement causé par la lecture d'œuvres avec lesquelles elles

¹ Arthur CONAN DOYLE, article du *Strand Magazine*, 1920, cité dans Jean-Pierre CROQUET, « Conan Doyle et les fées de Cottingley », p.152-153, Claudine GLOT (dir.), *Fées, elfes, dragons & autres créatures des royaumes de féerie*, Paris, Hoëbeke, 2002, p.153.

² *Ibid.*

³ Jean ROSTAND, *Science fausse et fausses sciences*, Paris, Gallimard, 1958, p.41.

entrent en résonnance, comme c'est par exemple le cas des ouvrages écrits par J.K. Rowling en marge de son cycle *Harry Potter : Fantastic Beasts and Where to Find Them* [*Les Animaux fantastiques*] (2001) qui présente le bestiaire propre à l'imaginaire de l'auteure, *Quidditch through the Ages* [*Le Quidditch à travers les âges*] (2001) qui évoque une pratique sportive célèbre dans le monde des sorciers, *The Tales of Beedle the Bard* [*Les Contes de Beedle le Barde*] (2008) qui propose des contes annotés par le directeur de l'école de sorciers.

Certaines disciplines pseudo-scientifiques sont parfois qualifiées de *para-scientifiques*, marquant ainsi une nuance dans la fracture qui les sépare des sciences : il ne s'agit plus de les en opposer, mais de montrer qu'elles se développent en marge de celles-ci. De même, on peut se questionner sur la nature de l'imaginaire féerique : appartient-il au surnaturel, c'est-à-dire à ce qui est supérieur à la nature, ou au paranormal, à savoir ce qui appartient à la nature, mais qui n'est pas encore expliqué par les sciences¹ ? Les capacités magiques de la féerie et le fait que ses membres sont souvent définis comme des entités divines représentant les forces de la nature permettent de justifier de façon évidente son caractère surnaturel. Toutefois, la tradition métaphysique et les remises en cause opérées par certains penseurs, à l'image d'Arthur Conan Doyle, montrent que la Féerie ne peut être définie de façon claire et qu'elle est capable de s'adapter à tous les discours dans lesquels auteurs et conteurs souhaitent la mettre en scène.

- **La distanciation féerique pour une perception objective des problématiques contemporaines²**

L'effet de distanciation a été théorisé par Brecht pour exprimer l'idée selon laquelle le théâtre doit rendre le spectateur conscient de la réalité en lui donnant la possibilité de porter un regard objectif sur le monde. Il déclare, en effet, que « [l]e but de l'*effet de distanciation* était d'amener le spectateur à considérer ce qui se déroule sur la scène d'un œil investigateur et critique³ ». Cependant, selon Brecht, pour permettre cet effet de distanciation il faut « débarrasser la salle et la scène de toute "magie" et n'y susciter aucun "champ hypnotique"⁴ ». Il explique :

¹ Christian CHELEBOURG, *Le Surnaturel*, op. cit., p.8.

² Une partie de ce chapitre a fait l'objet d'une publication en 2014 : Noémie BUDIN, « Le Petit Peuple ou cet *Autre* peuple, métaphore de l'altérité dans la littérature de jeunesse contemporaine », p.56-65, in Kveta KUNESOVA, *L'altérité en littérature de jeunesse*, Hradec Kralove, Gaudeamus, 2014.

³ Bertolt BRECHT, *Écrits sur le théâtre* (1967), T1, Paris, L'Arche, 1972, p.330.

⁴ *Idem*, p.330-331.

Le théâtre ne faisant office, par rapport à la vie réelle, que de produit de remplacement ou, au mieux, de complément, ce monde fictif est de bout en bout un monde de rêve, entièrement laissé à la discrétion du public et de ses désirs. Peu importe à quoi il ressemble, puisqu'il doit ressembler à ce que le public souhaite voir ! Rien de ce qui s'y passe n'a besoin de se passer ailleurs. Dans ce pays de cocagne, les envies des hommes peuvent se déchaîner et toutes les lois observables dans le monde réel n'ont plus cours. Bien entendu, cela ne veut pas dire que ce simulacre ne doive pas rappeler le monde réel, il faut au contraire qu'il le rappelle et présente le plus possible de traits « réels » ; qu'il n'est plus un simulacre, cela doit être dissimulé le plus soigneusement possible. Il doit ressembler à un vrai monde et avoir même l'air plus vrai que le vrai, c'est-à-dire ressembler au monde qu'on se construit en rêve, un monde tel qu'il serait s'il était tel qu'il devrait être. De là vient que le fantastique n'est pas populaire au cinéma : soupçonner qu'on se livre à des tours de passe-passe perturbe l'illusion¹.

Si la popularité du cinéma fantastique semble s'être considérablement développée depuis l'écriture de ce texte, Brecht n'a pas tort en ce qui concerne le fait de cacher le simulacre : le public aime se plonger dans l'imaginaire, mais il n'aime pas qu'on lui rappelle que les mondes qu'il présente n'existent pas, d'où l'intérêt du pacte de lecture et des nombreux procédés qui favorisent son immersion fictionnelle.

Dans cette partie, nous avons donc décidé de montrer que la mise place d'un récit dans un contexte merveilleux, empreint de magie, engendre une prise de distance vis-à-vis du réel qui permet ensuite au lecteur de juger de façon critique les problématiques abordées dans le récit, pour enfin se rendre compte qu'elles concernent également le réel. Effectivement, s'ils s'écartent du réel par leurs fonctionnements singuliers, les univers féeriques proposent une vision du monde « tel qu'il serait s'il était tel qu'il devrait être », ou tel qu'il pourrait potentiellement être ou avoir été, comme le suggèrent certains auteurs à l'image de Pierre Pevel. L'abandon du quatrième mur qui permet, selon Brecht, au théâtre de toucher plus directement le public paraît possible en fantasy contemporaine grâce aux nombreux procédés qui facilitent l'immersion fictionnelle des lecteurs. Il s'agit alors pour ces derniers de pénétrer *via* la fiction dans un monde totalement différent de celui dont ils viennent pour en tirer des apprentissages, des critiques et des questionnements, le dispositif du cyclone² évoqué précédemment leur permettant alors d'observer ensuite le monde qui est le leur avec un regard neuf.

Les membres du Petit Peuple féerique sont des créatures à l'apparence étonnante, qui nous font rire ou nous effrayent par leur comportement étrange. Elles appartiennent à notre imaginaire depuis que l'Homme se raconte des histoires. On fait ainsi remonter leurs origines aux divinités païennes de la nature ou du foyer, on les rencontre aussi dans les récits

¹ *Idem*, p.329.

² Christian CHELEBOURG, *Les Fictions de jeunesse*, *op. cit.*, p.77.

mythologiques ou religieux en marge desquels ils n'ont jamais cessé d'exister, et persistent aujourd'hui aussi bien dans les œuvres que dans les fêtes et actes du quotidien. Rappelons que les nains avec lesquels certaines personnes ornent leurs jardins ne sont autres que des vestiges d'une tradition ancestrale visant à honorer quelques dieux de la fertilité, tout comme la Toussaint et Halloween sont dérivées de Samain, période de l'année durant laquelle notre monde s'ouvrait vers l'Autre Monde, laissant passer les esprits de l'un à l'autre.

Or, il semble que l'imaginaire féerique développe à travers ses personnages une représentation de l'altérité – l'Autre en tant que ce qui nous est étranger – comme s'il était plus facile d'évoquer cette notion et de répondre aux questionnements qu'elle suscite à l'aide de métaphores. Par son imaginaire l'Homme mettrait donc en image ses craintes et ses interrogations à travers des personnages stéréotypés dont la magie a pour principale intention de rendre visible l'invisible, de décrire l'indicible.

Représenter l'Autre pour l'identifier

Avoir peur de l'autre, c'est craindre ce qui nous est inconnu, ce que nous sommes incapables de maîtriser. C'est pour cela que l'être humain a développé des mythes et des légendes afin d'expliquer l'inexplicable, en donnant vie aux éléments, aux catastrophes et aux phénomènes physiques. Parce que nommer, c'est avant tout identifier nos peurs, cela permet de les combattre, ou par superstition, de les flatter pour éviter d'en être victime. C'est ce dont témoigne Robert Kirk, pasteur écossais du XVII^e siècle, dans son célèbre ouvrage *The Secret Commonwealth [La République mystérieuse]* : selon lui, l'on appelait la communauté féerique le « Bon Peuple » pour éviter d'attirer ses attentions néfastes d'après la coutume des Irlandais « [...] de bénir tous ceux dont ils craignent dommage¹ ».

Les membres du Petit Peuple, comme les créatures surnaturelles en général, sont donc apparus dans notre imaginaire pour tenter d'éclaircir ce que l'on est incapable d'expliquer rationnellement. Fonction que l'on retrouve dans les ouvrages contemporains comme chez Pierre Bordage où un personnage craint davantage les Lutins que Dieu ou le Diable (Bordage, T1, 2009, p.94), où un autre est considéré comme responsable de tous les maux des hommes puisqu'il serait le fils d'une Fée (*idem*, p.305), et où l'on explique au protagoniste : « Ce n'est pas parce que tu ne les vois pas que les créatures de l'invisible n'existent pas. » (*idem*, p.150). Il s'agit là d'imaginer dans le sens propre du terme, c'est-à-dire donner une image à ce que l'on ne peut voir ou comprendre, que ce soit pour en avoir moins peur, mieux l'appréhender

¹ Robert KIRK, *La République mystérieuse : Des Elfes, faunes, fées et autres semblables*, op. cit., p.17.

ou parvenir à le maîtriser grâce au pouvoir des mots.

Cela va de pair avec l'oralité des légendes qui ont tardivement été mises à l'écrit. Comme en témoigne l'expression *conte de fées*, il s'agit d'histoire que l'on se raconte entre nous, privilégiant la parole au texte écrit. C'est probablement pour cela qu'ils ont par la suite été destinés à la littérature enfantine : c'est le seul public qui prend encore le temps de se faire raconter des histoires, et qui plus est, des histoires aussi peu vraisemblables.

Pourtant, à l'époque où l'on se réunissait au coin du feu pour écouter ces contes et autres légendes, on avait foi en leur véracité ce qui permettait d'en tirer des leçons de façon plus efficace. Il s'agissait d'encourager les bonnes manières et la charité dans le cas où la vieille femme qui vous demandait de l'eau serait en réalité une Fée déguisée pour récompenser les bons comportements et punir les mauvais. Ils conseillaient aussi de ne pas s'aventurer en forêt à la tombée de la nuit sous peine de se faire enlever par quelque Lutin. En résumé, les êtres féeriques et le danger qu'ils pouvaient représenter servaient de métaphores aux véritables risques du quotidien parfois difficiles à expliquer (la disparition d'une personne ou sa soudaine maladie). Autrement dit, l'oralité permettait de faciliter l'échange entre ceux qui possédaient la sagesse et racontaient les histoires, et ceux à qui elles étaient destinées en guise d'apprentissage et d'avertissement. Ces récits étaient donc pour leurs destinataires, qu'ils soient adultes ou enfants, qu'ils croient ou non en l'existence de leurs Bons Voisins, un outil pédagogique. Et c'est cette dimension qu'a tenté de conserver Perrault en dotant ses *Histoires du temps passé* de moralités qu'il destinait aux futurs dirigeants du pays, mais aussi, grâce à leur diffusion, à un plus large public.

Aujourd'hui, notre société voit se diversifier son paysage médiatique avec de nouveaux supports fictionnels tels que le cinéma, la bande dessinée ou le jeu vidéo. L'homme contemporain développe par ce biais des représentations imagées – dans le sens physique du terme – de ces figures légendaires qui furent un temps délaissées par la littérature comme par l'oralité. Cette dynamique est d'autant plus importante que si, d'une part, les personnages féeriques repeuplent de façon exponentielle le corpus narratif et multimédia depuis les années 1990, ils semblent, d'autre part, enrichir les œuvres grâce à leur capacité allégorique qu'ils ont conservée avec le temps.

Il s'agit par exemple d'évoquer la mort et la maladie de façon métaphorique, comme c'est le cas dans *Le Chant du Troll* (Bottero, 2010), roman graphique qui nous présente un monde terne dans lequel une fillette est attaquée par un monstre du nom de *Leucémie*. Un Sprite (sorte de Lutin) et un Troll la rejoignent dans son combat et l'aident à quitter ce monde de souffrances pour un univers plus agréable qui rend finalement la mort plus enviable que la

vie. Les personnages féeriques servent ici de passeurs entre la vie et la mort, le monde réel et le monde merveilleux, mais ils sont surtout là pour donner une vision rassurante de la maladie et permettre de mieux accepter la mort qui effraie l'être humain par son caractère totalement incertain. Ce procédé est renforcé par la mise en abyme qui compose le récit : c'est le père de la fillette, écrivain, qui a fondé pour elle ce monde merveilleux afin d'atténuer son propre chagrin en rendant sa perte plus supportable.

Ce rapport au trépas, qui se retrouve souvent illustré en littérature de jeunesse à travers le voyage vers un monde merveilleux, est d'autant plus intéressant dans la mesure où la mort est le Tout-Autre, l'état qui est le plus difficile à représenter pour l'être humain, ce pourquoi il nourrit tant l'imaginaire. Ce caractère inconcevable est aussi mis en image par les créatures fantastiques qui ne sont par définition ni mortes ni vivantes. Souvent considérées comme immortelles, elles se situent effectivement à l'orée des deux notions, d'où leur rôle de passeurs. Parmi la communauté féerique, on retrouve ainsi des créatures qui vivent dans des lieux inaccessibles pour les vivants (sous terre, sous les eaux d'un lac ou au pied d'un arc-en-ciel), certaines comme les Goules se nourrissent de cadavres, et d'autres, telles que les Banshees, sont clairement définies comme étant des messagères de l'Au-delà.

De ce fait, par sa capacité à évoquer les doutes et les craintes de l'humanité, le Petit Peuple répond parfaitement à la définition de Roger Caillois selon qui le fantastique déclenche l'apparition de l'étrange, « l'irruption de l'inadmissible¹ ». Le terme *fantastique* se rapporte en effet au verbe grec *phantasein* qui signifie « faire voire en apparence, montrer, apparaître² », et dans notre cas précis, figurer cet Autre que l'on ne comprend pas.

On différencie le Petit Peuple des autres créatures fantastiques par le fait qu'il rassemble des êtres humanoïdes, c'est-à-dire qui nous ressemblent tout en n'étant pas humains. Il s'agit de cet Autre Peuple, ces Bons Voisins qui vivent à nos côtés mais qui restent malgré tout en marge de notre société. Ils sont qualifiés de « petits » parce que l'on ne les voit pas ou très peu, bien qu'ils agissent dans notre quotidien. Les œuvres les présentent aussi parfois comme résidant dans un monde parallèle au nôtre, univers de la Mort comme on l'a vu précédemment, ou encore cet autre côté du miroir dans lequel notre réalité est inversée.

Dans ce monde, les lois physiques et morales y sont différentes des nôtres et les personnages agissent eux-mêmes de façon étrange. Il semble pourtant possible d'envisager cet autre côté du miroir comme le reflet de notre monde qui nous renvoie ce que nous sommes réellement au-delà des apparences. Les membres du Petit Peuple pourraient donc représenter

¹ Roger CAILLOIS, *Au Cœur du fantastique*, Paris, Gallimard, 1965, p.161.

² Jean-Luc STEINMETZ, *La Littérature fantastique*, Paris, PUF, 1990, p.3-6.

cette autre facette de l'Homme, qui peut se révéler totalement monstrueux sous son apparence *normale*. Au contraire, les êtres féeriques, s'ils paraissent plutôt singuliers, voire effrayants, ne cherchent pas à passer pour ce qu'ils ne sont pas, sauf quand il s'agit de révéler la véritable nature humaine (en se déguisant par exemple en vieille femme pour tester la bonté d'une jeune fille, comme l'illustre Perrault dans *Les Fées* (2006, p.251-254).

Par ailleurs, on utilise souvent les noms de personnages féeriques pour évoquer une nature humaine étrange ou mauvaise : on a évoqué précédemment le rapport entre leurs différentes appellations et la folie ou le comportement dérangeant de certains êtres humains. Il s'agit à travers ces différentes images de représenter l'autre, l'être humain aliéné (du latin *alius* « autre ») que l'on ne comprend pas et à qui l'on interdit l'humanité en le nommant autrement. L'Autre, c'est donc celui que l'on n'ose pas regarder dans le miroir, cette partie de soi que l'on rejette.

L'imaginaire féerique comme conscience de quelque chose

Le rapprochement effectué par Carl Gustav Jung et Paul Radin entre les personnages féeriques et l'archétype du Fripon Divin¹ montre que ces personnages représenteraient symboliquement une sorte de miroir de l'âme humaine (*speculum mentis*) qui renverrait à l'enfant intérieur (*puer aeternus*) présent en chaque être humain. Ils figureraient la part d'ombre, le côté primitif de l'âme qui est à prendre en compte dans le processus d'individuation. Jung explique ainsi que ce type d'individu illustre nos tendances antagonistes, à la fois *bonnes* et *mauvaises*, « sur-humaines » et inhumaines, divines et animales². Pour lui, « la figure de l'ombre personnifie l'ensemble de ce que le sujet ne reconnaît pas et qui, directement ou indirectement, le poursuit inlassablement³ ». L'Autre Monde, celui du Petit Peuple, pourrait donc symboliser cet univers intérieur en chaque être humain.

Cet imaginaire appartient effectivement à l'humanité tout entière puisque l'on parle d'inconscient collectif, ce dont témoigne l'anonymat des contes populaires qui ne se rapportent à aucun auteur en particulier et qui, par là, semblent presque venir de l'Autre Monde. Celui-ci serait alors une façon d'évoquer l'imagination, cet univers indépendant de notre conscience qui se développe aussi dans l'esprit de tout Homme en tant qu'être à part entière. Comme saurait l'expliquer la psychanalyse, les Fées et autres personnages féeriques

¹ Carl Gustav JUNG, Charles KERENYI, Paul RADIN, *Le Fripon divin : un mythe indien*, op. cit..

² *Idem*, p.188-189.

³ Carl Gustav JUNG, *La Guérison psychologique*, Genève, Georg, 1953, p.266-267.

pourraient apparaître comme une image créée par notre inconscient – ou subconscient – pour évoquer des problématiques internes à notre personne. Ces créatures pourraient par exemple illustrer les comportements ou fractions de notre existence que nous ne sommes pas en mesure d'expliquer : lorsque nous nous aliénon. Cela incombe à la nature de ces personnages liée à la notion de destin par l'étymologie comme par le fait qu'elles tirent en partie leurs origines des Moires Grecques et des Parques Romaines, d'où leur manie d'entraîner les autres personnages malgré eux dans des périples et des aventures qu'ils n'ont pas demandés. L'exemple de la Fée primordiale dans *Chronique du soupir* (Gaborit, 2012), montre ainsi que, dans les romans contemporains, cet Autre mis en image par les créatures féeriques pourrait représenter l'inconscient, personnel ou collectif, c'est-à-dire cette partie interne à sa personne et inconnue de chaque être humain. Il peut aussi s'agir de sa véritable identité dans la mesure où les Fées mènent bien souvent les protagonistes dans une quête initiatique qui leur permet de prouver au monde leurs valeurs, ou tout simplement de se révéler à eux-mêmes qui ils sont réellement.

Si l'on destine volontiers les contes de fées aux enfants, on a vu que les littératures qui renouvellent pleinement la thématique féerique aujourd'hui se destinent majoritairement à un public d'adolescents et jeunes adultes, lectorat qui se situe sur la frontière entre enfance et âge adulte et qui est justement en pleine construction identitaire. Ses lectures vont donc l'accompagner dans le processus d'individuation pour l'aider à grandir, à se forger, en même temps que ces personnages guidés par le Petit Peuple dans leur dynamique edificatrice.

Les ouvrages qui présentent des personnages en pleine quête initiatique témoignent quant à eux du fait que cet Autre que l'on cherche sans cesse à identifier, n'est autre que soi-même, celui que l'on voudrait être, celui que l'on est vraiment. Les personnages féeriques apparaissent dès lors comme une sorte de *persona* figurant cette altérité intérieure qui met l'être humain en position d'aliénation. Comme l'évoque F.-J. Lenoir Jamelot en interprétant les travaux de Jung, c'est « cette *persona* protectrice du Moi qui nous permet de partir à la conquête du monde, mais fait aussi – ou en conséquence – obstacle à l'expression, à la reconnaissance et à l'acceptation de l'altérité intérieure ». Elle va permettre à l'Homme d'« opérer une inversion de ses valeurs, ce que Jung nomme une énantiodromie, et s'engager sur le chemin d'une quête intérieure. Las de conquérir le monde, l'homme – ou la femme – en crise s'en va alors quérir sa propre identité, reconnaître sa propre altérité, et commencer à s'individualiser¹ ».

¹ Françoise J. LENOIR JAMELOT, *Stéréotypes et archétypes de l'altérité dans l'œuvre romanesque de Stendhal*, Paris, L'Harmattan, 2009, p.16.

Les membres du Petit Peuple seraient donc dans les ouvrages des guides vers cet Autre Monde, cet univers intérieur où le jeune lecteur peut évoluer et grandir à travers l'imaginaire, qu'il s'agisse du rêve ou de la fiction. Ce monde merveilleux est souvent considéré comme un monde de possibles, comme l'explique par exemple Isabel de Saint-Gil, personnage de *Les Enchantements d'Ambremer* (Pevél, 2003, p.336) : « Nous sommes dans l'OutreMonde [...] Tout est possible. » Comme le signale la dénomination de l'univers féérique, ici non pas qualifié d'*Autre* mais d'*Outre* (du latin *ultra* « au-delà, plus longtemps, plus loin »), il s'agit d'un monde qui révèle le plus profond des choses ou de soi, d'un lieu imaginaire où l'on peut s'évader, réaliser ce que l'on souhaite et devenir ce que l'on voudrait. Par catharsis, l'imaginaire permet donc de se construire sans conséquence néfaste sur le réel puisque notre pensée y est totalement libre et ses actes fictifs ne laissent derrière eux aucune séquelle.

En conclusion, le Petit Peuple et ses avatars développés par la littérature de jeunesse paraissent particulièrement propices à l'évocation de l'altérité dont ils semblent bien souvent n'être qu'une métaphore. Ils représentent l'Autre Peuple, celui qui nous ressemble et nous guide discrètement, celui qui nous souffle à l'oreille ce que l'on devrait faire ou non, et qui juge ce que nous faisons de bien ou de mal. Mais pourquoi parler d'un seul et unique Petit Peuple quand celui-ci rassemble plusieurs espèces de créatures parfois très différentes les unes des autres à l'image des Lutins et des Trolls ? Il ne s'agit donc pas d'*un* autre peuple, mais *des* autres peuples comme en témoigne leur diversité. Pourtant, si on les rassemble derrière un seul nom, qu'il s'agisse de *Petit Peuple*, *fées*, ou *fairy* en anglais, c'est qu'ils jouent le même rôle dans notre imaginaire. En témoigne parfaitement l'hétérogénéité des représentations au sein d'une même espèce comme le prouvent les Elfes de J.R.R. Tolkien et ceux de J.K. Rowling. Le phénomène d'interculturalité révélé par cette pluralité pourrait donc témoigner des différentes facettes de l'humanité illustrées par notre propre imaginaire. Par ce biais, celui-ci cherche à nous montrer que ces autres ne sont qu'un, tout comme les êtres humains ne forment qu'un unique peuple même s'il est différencié en plusieurs états. Mais aussi, l'imaginaire tend à prouver que nous ne formons qu'un avec cet Autre dans le miroir, cette part de nous plus sombre, cette ombre dont nous nous détachons pour ne pas avoir à répondre de ses actes.

Autrement dit, le Petit Peuple, en donnant une image à ce qui nous est autre, invite le lecteur à prendre conscience de soi et du monde. Il apparaîtrait alors comme un moyen de comprendre ou de percevoir l'altérité humaine à travers l'imaginaire féérique.

A la frontière entre l'esthétique et la sociologie, l'effet de distanciation coïncide donc avec l'hypothèse d'une littérature de l'imaginaire reflétant la société qui la développe. En effet, si la féerie apparaît comme étant peu réaliste parce qu'elle repose sur une conception magique du monde, elle semble pourtant capable de proposer à son lectorat une représentation critique de sa société. Les questionnements et les observations qu'elle soumet au lecteur lui sont, par ailleurs, transmis avec un regard d'autant plus critique qu'il est servi par la mise à distance suggérée par le point de vue extérieur que lui permet la contextualisation des récits dans des mondes féeriques.

2. Intermédialité féerique : l'exemple de *Le Donjon de Naheulbeuk*

L'imaginaire féerique, on l'a vu, est propice au dépassement des frontières, qu'il s'agisse de celles qui séparent les genres littéraires ou de celles qui divisent les différents univers mis en scène au sein de la diégèse. Francis Berthelot explique, en effet, que les littératures de l'imaginaire oeuvrent, de manière générale, au-delà de ces limites, « soit en introduisant des distorsions dans le monde où nous vivons, soit en inventant leurs propres univers¹ ». On nomme alors *transfictions* ces œuvres qui dépassent les frontières entre les mondes, entre les genres littéraires, et qui, selon Francis Berthelot, s'appuient sur les figures de l'inconscient individuel ou collectif afin de s'ouvrir sur de nouveaux espaces littéraires². C'est notamment le cas de *Le Donjon de Naheulbeuk*, développé par John Lang, *alias* Pen Of Chaos, depuis plus d'une quinzaine d'années.

L'univers de Pen Of Chaos est connu pour la diversité de ses supports qui se déclinent de la saga MP3, à l'origine de la série, aux jeux de plateau et de rôles, en passant par les romans et les bandes dessinées, les chansons du Naheulband et bientôt le jeu vidéo et la série télévisée... Tous reprennent les mêmes personnages et la même histoire afin de la redévelopper à travers un nouveau point de vue ou de lui apporter une suite sous un nouveau format.

Ces différentes œuvres – qui sont d'ailleurs réalisées par le même auteur, notamment accompagné de Marion Poinot en ce qui concerne les illustrations – se déroulent toutes dans un univers fantasyste, à savoir un monde de type moyenâgeux dans lequel résident des créatures fantastiques telles que des Elfes, des Trolls, ou des Gobelins, par exemple. En cela, elles semblent correspondre à la théorie de Jean-Marie Schaeffer selon qui la fiction se définit à travers la feintise ludique qu'elle met en place et dont la fonction est de « créer un univers imaginaire et d'amener le récepteur à s'immerger dans cet univers, elle n'est pas de l'induire à croire que cet univers imaginaire est l'univers réel³ ». Il s'agit donc de faire voyager le lecteur *via* la fiction à travers un monde merveilleux détaché de la réalité. Toutefois, chaque support fictionnel immerge de façon différente son public selon ses propres caractéristiques et procédés. Ainsi, le public possède un rôle plus ou moins actif suivant le type d'œuvre auquel il est confronté : il est tantôt extérieur à la diégèse lorsqu'il n'en est que simple spectateur, et apparaît tantôt comme un actant de celle-ci lorsqu'il est invité à y agir.

Il semble alors intéressant d'étudier la façon dont les différents supports d'une même

¹ Francis BERTHELOT, *Bibliothèque de l'Entre-Mondes, Guide de lecture, les transfictions*, Paris, Gallimard, 2005, p.15.

² *Idem*, p.16.

³ Jean-Marie SCHAEFFER, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Le Seuil, 1999, p.156.

œuvre participent à une entreprise d'immersion fictionnelle aussi complète que possible. Pour ce faire, nous avons choisi de nous intéresser au développement multi-support de la série *Le Donjon de Naheulbeuk*.

- De l'importance de l'oralité : la saga MP3 et les chansons du Naheulband

La saga MP3 est le support par lequel les premiers amateurs de la série ont pu approcher l'imaginaire de *Le Donjon de Naheulbeuk*. Il s'agit de courtes séquences d'enregistrement audio dans lesquelles on suit les aventures d'une compagnie de personnages atypiques dont on ne connaît que les voix et un identifiant qui ne les désigne non pas par un patronyme, mais par le type de personnage qu'ils représentent. Ainsi, les protagonistes principaux de la première saison sont : le Nain, L'Elfe, le Ranger, le Barbare, la Magicienne, l'Ogre et le Voleur. Tous représentent des archétypes de la fantasy dont les traits sont exagérés à leur paroxysme afin de donner un caractère parodique à la série. Cela est par ailleurs accentué par l'oralité des épisodes puisque les voix des personnages sont elles-mêmes le témoignage de leur aspect caricatural. En effet, les différents protagonistes possèdent des voix qui, d'une part, permettent de les reconnaître et qui, d'autre part, marquent le caractère irréaliste et humoristique de l'histoire dans laquelle ils sont mis en scène puisque l'on croirait presque que les personnages principaux ont ingéré de l'hélium avant de parler tant elles sont surprenantes. Il s'agit là d'un premier élément participant au comique des aventures de la compagnie.

Ainsi, la saga MP3 repose entièrement sur un comique verbal jouant à la fois sur les mots et les situations : la majeure partie du récit transparaît à travers les dialogues des protagonistes, bien que le narrateur intervienne quelques fois pour énoncer les changements de situation (lieux, temporalité). Les premiers échanges entre les personnages permettent de résumer les différents éléments qui participent au comique de cette scène introductive :

LE RANGER : Et merde ! On se les gèle ici... Salut ! Tu viens pour l'aventure ?

LE NAIN : Et ouais ! Je suis le Nain.

LE RANGER : Ca se voit. [...] c'est le Donjon de Naheulbeuk.

LE NAIN : Il n'a pas l'air terrible !

LE RANGER : Faut pas s'y fier, hein, car personne n'en est jamais ressorti.

LE NAIN : Ah bon ?!

LE RANGER : Faut dire aussi que personne y est entré...

L'ELFE : Bonjour, bonjour !

LE RANGER : Ah ! Voilà l'Elfe !

L'ELFE : Et oui, c'est moi ! Mais qui est ce petit personnage ?

LE NAIN : Je suis un nain, connasse !

L'ELFE : Un nain ! Mais quelle horreur !

(POC, 2001, Saison 1, Épisode 1, 0:04)

D'abord, la première phrase, prononcée par le Ranger est assez évocatrice du langage employé au cours des différentes aventures des personnages. Il s'agit d'utiliser le parler du jeune public, aussi bien par son aspect familier, voire grossier, que par ses marques d'oralités que sont, notamment, les simplifications des négations, comme l'illustrent les formules « Faut pas » et « personne y est entré ». Le manque d'enthousiasme du personnage vis-à-vis de sa situation rompt également les codes traditionnels de la fantasy *sérieuse* où les héros sont toujours vaillants, courageux et intelligents. Ici, les protagonistes sont clairement des antihéros grossiers, stupides et incapables de travailler en équipe. Toutefois, ils parviennent toujours à réussir leurs quêtes, bien que cela dépende davantage de coups de chance que du succès de leurs actions volontaires.

Au cours de ce premier épisode, les membres de la compagnie apparaissent tour à tour, permettant au public de se familiariser avec chacun d'entre eux et notamment avec leurs voix, seul moyen de les différencier :

- Le Ranger, qui est persuadé d'être le meneur de la troupe, est ainsi le premier à parler. Ses propos témoignent de sa volonté de contrôler la situation dans la mesure où c'est lui qui mène les discussions avec les autres personnages et leur demande de faire attention à leurs agissements. Toutefois, il n'a rien d'un chef charismatique puisque ses compagnons n'en font qu'à leur tête et ne semblent pas le considérer comme étant leur leader.
- Le Nain vient ensuite et ses paroles montrent directement son caractère contradictoire et agaçant. On comprend également qu'il ressent une haine viscérale pour les Elfes dès que l'un des leurs se joint à eux. C'est sur cette antipathie réciproque que repose d'ailleurs une grande part de l'aspect comique de la série.
- Lorsqu'elle apparaît, l'Elfe se distingue très clairement de ses compagnons par sa voix cristalline et son manque d'intelligence qui transparaît jusque dans sa façon de parler. On apprend par la suite qu'elle est très belle et très sexy, ce qui en fait la représentante de la féminité telle qu'il est possible de la trouver de façon stéréotypée dans certaines œuvres de fantasy, notamment les jeux vidéo et les jeux de rôles.
- Le Voleur, présenté comme étant un « mec bizarre » (*idem*, 0:45), se détache lui aussi des autres protagonistes par son parler plus soutenu et sa voix non déformée qui témoigne de son humanité. On constate cependant qu'il occupe une place éphémère au sein de la

compagnie puisqu'il est le premier à décider...

- L'Ogre et la Magicienne qui arrivent ensemble présentent à leur tour des caractéristiques bien particulières. Le premier, caractérisé de « monstre » (*idem*, 0:54) par l'Elfe, semble effectivement posséder une apparence singulière. Mais surtout, il est incapable de se faire comprendre des autres personnages comme du public de la série dans la mesure où il s'exprime avec ce qui se rapproche plus de borborygmes que d'un langage. Toutefois, la Magicienne, qui se caractérise quant à elle par son grand savoir qu'elle ne peut s'empêcher de partager avec les membres de la compagnie – même si cela ne les intéresse pas le moins du monde –, est capable de traduire les paroles de l'Ogre, tâche dont elle s'acquitte volontiers, même lorsqu'il s'agit d'expliquer que celui-ci va faire ses besoins...
- Enfin, le Barbare qui, aux yeux du Voleur ressemble à un paysan, se caractérise par sa brutalité (il frappe d'ailleurs ce dernier pour sa remarque) et son langage peu développé qui témoigne d'une intelligence limitée qu'il aura l'occasion de développer au cours des différentes aventures de la compagnie.

Le format de la saga MP3 lui permet donc de se développer en ne jouant que sur l'oralité de la fiction. En plus de mettre en place un comique de mots et un comique de situation qui transparaissent à travers les interactions entre les différents personnages, ce support fictionnel rappelle également les jeux de rôles dont elle est inspirée. En effet, les protagonistes et le déroulement de leurs aventures sont identiques à ceux que l'on retrouve généralement des les jeux de rôles d'*heroic fantasy*. Comme eux, ils sont des types de personnages plutôt que des personnages à part entière, ce qui explique leur dénomination : ils ne portent pas de noms propres afin que chaque joueur puisse se les approprier. Pareillement, leurs caractéristiques sont calculées selon la race à laquelle ils appartiennent et leurs niveaux qui dépendent eux-mêmes de l'expérience qu'ils acquièrent au cours de leurs péripéties. Enfin, on entend à plusieurs reprises le narrateur lancer les dés pour savoir ce qui va se passer dans la suite de leurs aventures. C'est notamment le cas dans l'épisode 23 (5:47), repris dans la bande dessinée :



Le lancé de dé du narrateur (Lang, T5, 2008, p.12).

Autrement dit, la saga MP3 simule une partie de jeux de rôles dans laquelle les protagonistes et le narrateur sont incarnés par des joueurs. Le langage et l'humour qui la construisent sont donc un simulacre de ce qui se passe réellement lors de l'une de ces parties.

Quant au Naheulband, il s'agit d'un groupe de musique rassemblé en 2002 autour de l'auteur de la série et qui propose des chansons sur la même thématique que celle-ci. Ainsi, ses personnages et son univers lui inspirent de nombreux titres dans lesquels on retrouve la dimension humoristique de la saga. Il s'agit donc de profiter du succès de cette dernière pour en développer l'univers à travers un nouveau média qui permet par la même occasion d'en faire la promotion dans les salons et les festivals et ainsi, d'en élargir le public. Dans les paroles des différentes chansons, on retrouve l'atmosphère des épisodes MP3, notamment à travers les jeux de mots et les personnages dont les aventures sont chantées et qui apparaissent aussi comme des antihéros stéréotypés.

Ainsi, la chanson *A l'Aventure compagnons* raconte l'insuccès d'un artisan qui a voulu devenir aventurier, mais qui se rend très rapidement compte qu'il n'est pas fait pour ce genre d'activité. Pareillement, la chanson *Les PNJs ne savent pas danser* énumère les différents types de personnages que l'on retrouve dans les jeux de rôles¹ et explique qu'ils sont tous ridicules quand ils essayent de danser, témoignant ainsi du lien étroit entre cet imaginaire et l'univers du jeu de rôles.

¹ *PNJs* signifie « Personnages Non Joueurs ».

Certaines chansons mettent par ailleurs en scène les différents protagonistes de la saga. C'est notamment le cas de *Nanana de l'Elfe* et de *Tralala du Nain*. Ces deux chansons évoquent ainsi les différents stéréotypes qui concernent les deux types de personnages :

Nanana de l'Elfe

Moi ce que j'aime dans les balades,
C'est qu'on peut se balader.
On peut cueillir des salades,
Et après on peut les manger.

Sur le bord de la rivière,
On peut aller se promener,
Mais c'est un petit peu galère,
Si on glisse, on peut se noyer.

Les écureuils et les lapins,
Les poneys et les cerfs,
Font la ronde autour des sapins
Parce que la forêt c'est super !

Nanana... Nananana...

Tralala du Nain

Et moi aussi j'ai le droit de faire ma chanson
culturelle d'abord ! Bon aller, on y va !

Moi ce que j'aime dans les cavernes c'est
qu'on peut aller piocher.
On peut extraire du minerai et des pierres
pour les tailler.

On n'est jamais emmerdé, par des animaux
crétins.
Des fois on peut bastonner, quand on tombe
sur des gobelins !

Puis on court à la taverne, parce qu'on a bien
travaillé.
Et on s'enfile quarante bières, pour finir en
train d'gerber.
Ouais !

Tralalalala... Tralalala...

La chanson de l'Elfe montre ainsi la candeur de son espèce et son amour naïf pour la nature et les animaux. La simplicité enfantine de cette vision du monde totalement idéalisée est alors tournée en ridicule par le ton mièvre avec lequel sont chantées les paroles. Les thèmes abordés et le texte peu élaboré (énumération des animaux, répétition de formules se rapportant à la balade : « balade », « se balader », « se promener », et phrases sans grand intérêt poétique ou thématique : ramasser des salades pour les manger, risque de se noyer dans la rivière) permettent également de dresser le portrait d'une Elfe ingénue. La chanson du Nain vient quant à elle en réponse à celle de l'Elfe dont il est jaloux et avec qui il se sent en concurrence. Dès lors, il s'oppose totalement à elle dans ses paroles en dénigrant par exemple les animaux qu'elle chérit tant et en témoignant son amour pour la pierre, la bière et la violence, aspirations beaucoup moins spirituelles et sensibles que celles de l'Elfe.

Enfin, certaines chansons rappellent des événements marquants de la saga, comme c'est notamment le cas de l'épisode de la chaussette, qui est probablement celui qui a le plus marqué le public de la série... Ainsi, les chansons *Les Chaussettes du Nain* et *Les Porteurs de chaussettes* apparaissent comme des allusions à celui-ci et entretiennent l'humour qu'il a suscité.

Le fait que les deux premiers supports développant l'imaginaire de Pen Of Chaos ont la

caractéristique d'être audio témoigne du lien étroit entre les personnages féeriques et l'oralité. En effet, s'ils sont aujourd'hui diffusés par des supports majoritairement écrits, les contes les mettant en scène ont d'abord été l'objet d'une longue tradition orale, en partie redécouverte et renouvelée dans les années 1970 par la création du jeu de rôles. Le niveau de langage utilisé par les différents personnages fait également le lien entre une tradition initialement populaire et le jeu de rôles, activité principalement pratiquée par des jeunes qui en apprécient avant tout le caractère divertissant et la liberté qui leur est donnée de se détacher des conventions sociales le temps du jeu...

- **La mise en image de l'imaginaire : la bande dessinée et la série animée.**

La bande dessinée peut être considérée comme un support hybride entre un texte écrit et une illustration dans la mesure où elle lie les deux types de discours pour raconter ses histoires. Celles-ci sont transmises au lecteur par un récit purement textuel réduit aux dialogues et pensées des personnages, accompagnés de quelques indications narratives, concises au possible. Quant à ses illustrations qui constituent la majeure partie du récit bédésiste elles remplacent, si ce n'est enrichissent, aisément le discours en lui donnant une focalisation différente. Thierry Groensteen écrit à ce sujet :

Reconnaître à la bande dessinée le potentiel et la dignité d'une littérature à part entière, ce n'est pas valoriser les albums adaptés d'un écrivain [...] au détriment des créations originales. Ce n'est pas non plus, entre les composants du langage de la bande dessinée, accorder une quelconque prééminence au texte par rapport au dessin. C'est affirmer, au contraire, que les images aussi bien que les mots peuvent servir de supports aux discours les plus élaborés et engendrer de grands *textes*¹.

Selon lui, les adaptations intermédiaires d'une même œuvre ne cherchent pas à se substituer à cette dernière. Au contraire, elles peuvent être considérées comme étant des productions à part entière, capables de prolonger et de compléter le déploiement d'un même imaginaire. C'est sans doute pour cela que de plus en plus d'œuvres romanesques sont par exemple adaptées en bandes dessinées.

En ce qui concerne la bande dessinée issue de *Le Donjon de Naheulbeuk*, il s'agit d'une adaptation de l'auteur lui-même, accompagné de l'illustratrice Marion Poinot. Les différents *opus* qui la composent reprennent d'abord fidèlement le déroulement et les dialogues de la saga MP3 qui sont simplement complétés par les dessins. Ces derniers apportent des détails supplémentaires à la narration, l'image devenant dès lors un moyen d'expression, comme

¹ Thierry GROENSTEEN, *La Bande Dessinée Mode d'emploi*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2007, p.8.

l'explique Thierry Groensteen :

Dès lors qu'elle est figurative et conçue pour être lisible, compréhensible, toute image est un *énonçable*. Cependant, sa conversion en énoncé n'épuise pas l'ensemble de ce que l'image est en mesure de me dire ou de me suggérer. En effet l'image, en plus d'être un énonçable, est également un *interprétable* et un *descriptible*¹.

L'image est donc capable d'enrichir le texte en se substituant à une séquence narrative qu'elle déverbalise : elle apporte, par sa présence, des éléments qui nécessiteraient une longue description pour être précisément détaillés. En cela, l'illustration peut être considérée comme un médium de la fiction à part entière, découlant de l'interprétation d'une œuvre par un artiste. Il est ensuite nécessaire au lecteur de la déchiffrer pour en percevoir le message. À ce propos, Thierry Groensteen déclare :

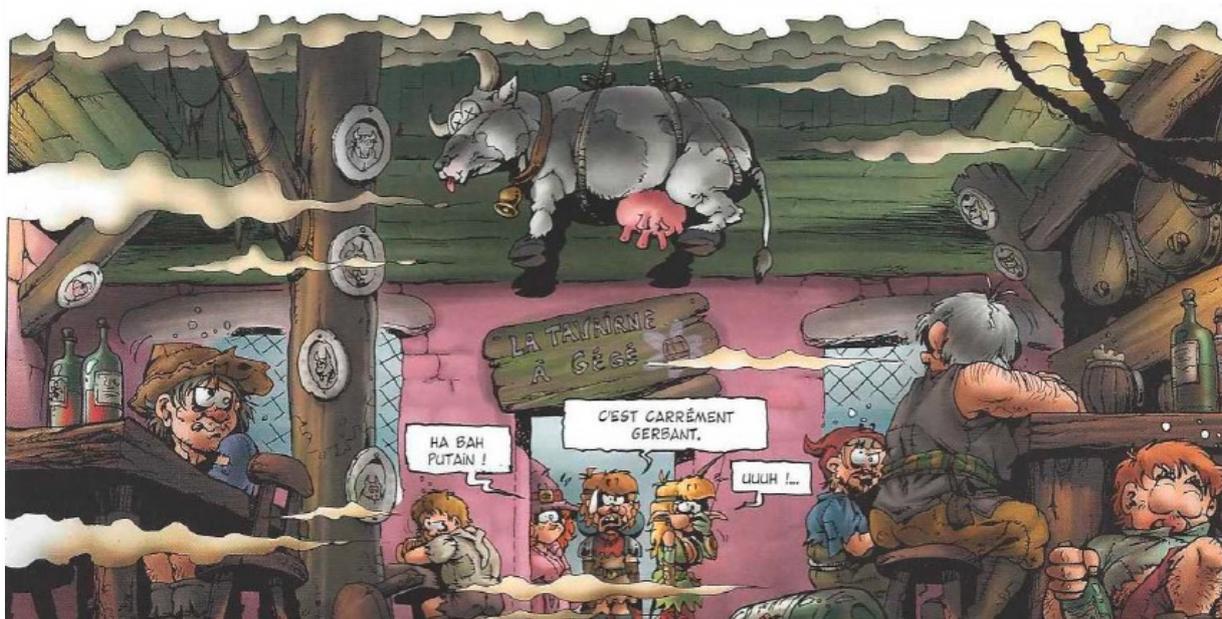
Deux éléments participent à l'interprétation de l'image : 1° l'Encyclopédie propre au lecteur, [...] c'est-à-dire les connaissances livresques ou vécues, les souvenirs d'autres œuvres, les échos de toutes sortes qui viendront enrichir la compréhension de l'image ; 2° le réseau (ou le "texte") constitué par la totalité des images (récit, œuvre, séquence) dans laquelle cette image-ci s'inscrit. Il s'agit de *faire travailler* l'ensemble des données qui y sont disséminées, de les considérer comme autant d'*indices susceptibles* d'aider au déploiement du sens².

En ce qui concerne le premier point, il diffère selon que le lecteur connaît déjà ou non l'histoire de *Le Donjon de Naheulbeuk*. En effet, s'il a déjà écouté la saga MP3, par exemple, il lui est possible d'anticiper la narration et de décoder la mise en scène proposée par les images. Il a déjà pu se faire sa propre représentation des personnages grâce à leurs voix et devra donc se familiariser avec la vision qu'en propose Marion Poinso. Au contraire, un lecteur découvrant la série par les albums de la bande dessinée peut se laisser bercer par les illustrations et s'approprier cette version des protagonistes.

Par ailleurs, la bande dessinée, en reprenant la diégèse présentée par la saga MP3, apparaît comme un moyen d'enrichir cette dernière grâce à ses caractéristiques propres. En effet, la mise en image du récit soustrait au développement verbal une part de la narration qui peut alors devenir plus précise par le grand nombre de détails apportés par une seule image. Ainsi, les illustrations de Marion Poinso rendent plus facilement compte de l'ambiance des lieux dans lesquels se rendent les personnages de *Le Donjon de Naheulbeuk*, comme c'est le cas de cette taverne :

¹ *Idem*, p.68-69.

² *Ibid.*



La Taverne à Gégé dans Le Donjon de Naheulbeuk (Lang, T.10, p.22).

D'abord, les volutes qui apparaissent sur l'image, appuient sur les dires des protagonistes en signifiant physiquement la mauvaise odeur qui règne en ce lieu. Par leurs positions, leurs regards et les bulles qui flottent au-dessus de leurs têtes, on comprend également que les clients de la taverne sont sous l'emprise de fortes doses d'alcool. Quant à la décoration, notamment constituée d'une vache morte pendue au plafond et d'assiettes représentant des portraits d'animaux, elle augmente le ridicule de la situation des membres de la compagnie dont les expressions du visage marquent très fortement la gêne, comme le suggère notamment la goutte de sueur qui s'échappe du front du Ranger. Le contexte dans lequel se développent les dialogues des personnages, qui suivent assez fidèlement ceux que l'on entend dans la série audio, renforcent donc leur sens en donnant toutes les clefs au lectorat pour comprendre les réactions des personnages.

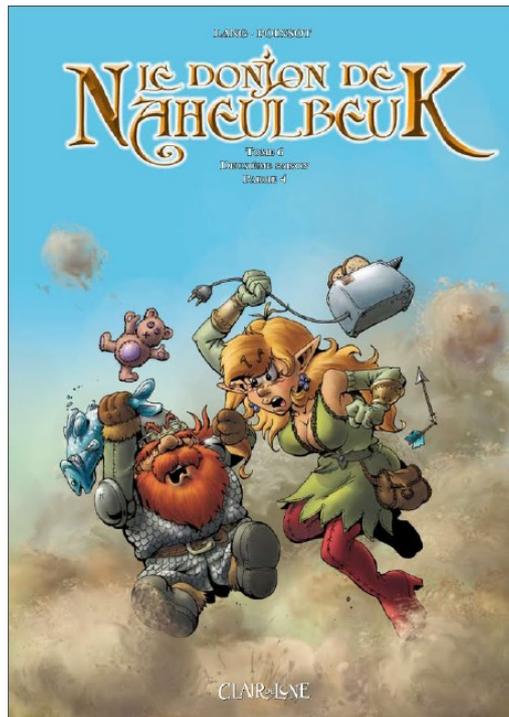
Les expressions des visages des protagonistes sont aussi mises en avant par les illustrations de la bande dessinée, ce qui permet alors d'appuyer sur leurs ressentis, ce qui est plus difficile dans la fiction purement orale dans laquelle seule la manière de prononcer leurs paroles rend compte des états d'esprit des personnages :



L'une des expressions du visage de l'Elfe dans Le Donjon de Naheulbeuk (Lang, T.10, p.29).

Sur cette image, on constate que le mal-être de l'Elfe est beaucoup plus fort que ne pourraient le suggérer de prime abord ses propos : ce sont notamment ses larmes, son regard et sa position qui accentuent ses émotions en montrant qu'elle n'est pas seulement agacée par la situation, mais que le contexte dans lequel elle se trouve la bouleverse profondément. Autrement dit, les illustrations de la bande dessinée constituent une part essentielle du discours de l'œuvre dans la mesure où elles permettent de comprendre et de contextualiser les échanges entre les personnages et leurs différentes réactions.

Par ailleurs, le fait que les protagonistes de *Le Donjon de Naheulbeuk* ont été créés à partir des archétypes des personnages de fantasy et de jeux de rôles est fortement accentué par leur représentation imagée. Effectivement, tous possèdent les attributs que l'on retrouve de façon récurrente sur ce type de personnages, qu'il s'agisse de leurs caractéristiques physiques, morales ou vestimentaires. Et si la naïveté de l'Elfe et le mauvais caractère du Nain sont facilement perçus par les auditeurs de la saga MP3, leur côté stéréotypé est alors renforcé par les illustrations de Marion Poinot, comme on peut le constater sur la couverture du sixième tome de la série de bandes dessinées :



Couverture du Tome 6 de la BD *Le Donjon de Naheulbeuk* (Lang, 2009).

L'Elfe, blonde avec une forte poitrine, porte ainsi des oreilles pointues et possède une tunique verte et une flèche qui rappelle son rôle d'archère. Quant au Nain, il est, bien entendu, de petite taille, il revêt une cotte de maille et arbore une barbe rousse. Leurs caractères antagonistes sont également mis en scène par la situation de bagarre dans laquelle ils sont présentés et qui est tournée au ridicule par les accessoires avec lesquels ils se battent, à savoir, un grille-pain, un poisson et un ours en peluche. Il s'agit de montrer que repose avant tout sur la représentation stéréotypée de ces personnages la portée humoristique de l'univers de *Le Donjon de Naheulbeuk*.

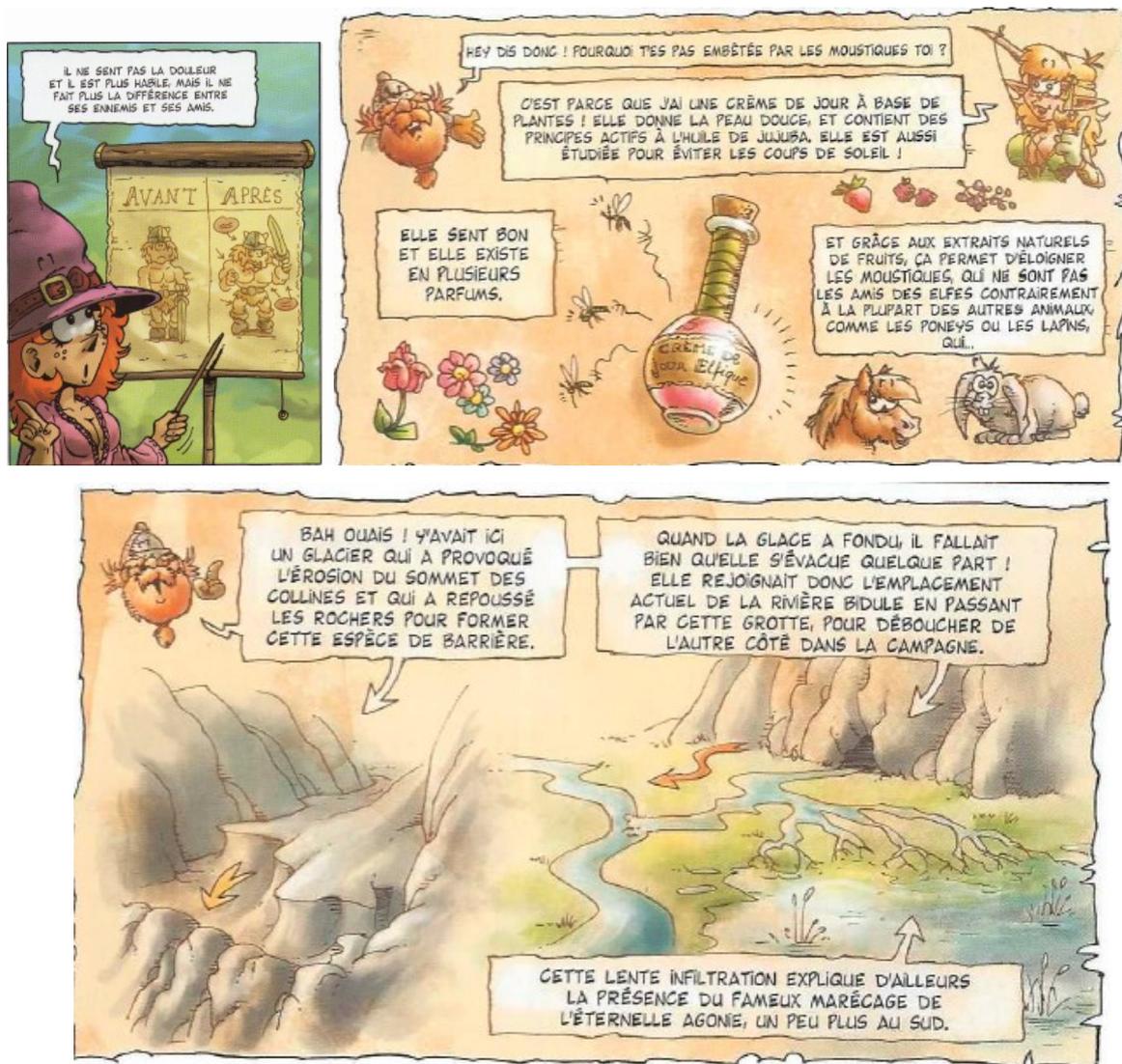
Dans cette série, comme dans la plupart des bandes dessinées humoristiques, une grande part du comique est donc mise en place par les illustrations qui renforcent les situations proposées dans la narration verbalisée. Comme on vient de le voir à travers l'exemple de la bagarre entre l'Elfe et le Nain qui utilisent des objets incongrus pour se taper dessus, il s'agit par exemple de mettre en place des comiques de gestes et de situation. Il s'agit également d'apporter des détails supplémentaires au récit afin d'en renforcer l'humour. C'est par exemple le cas lorsque, dans le sixième *opus* de la série, le narrateur présente le parcours effectué par les aventuriers sur une carte qui souligne leur incompetence en montrant qu'ils se sont perdus et qu'ils n'ont donc pas beaucoup avancé dans leur quête. C'est aussi le cas dans le douzième tome, quand les protagonistes ont violemment attaqué un autre personnage en s'attendant à rencontrer un hargneux ennemi plutôt qu'un innocent :



L'incompétence des protagonistes de Le Donjon de Naheulbeuk (Lang, T.5, p.6 et T.12, p.29).

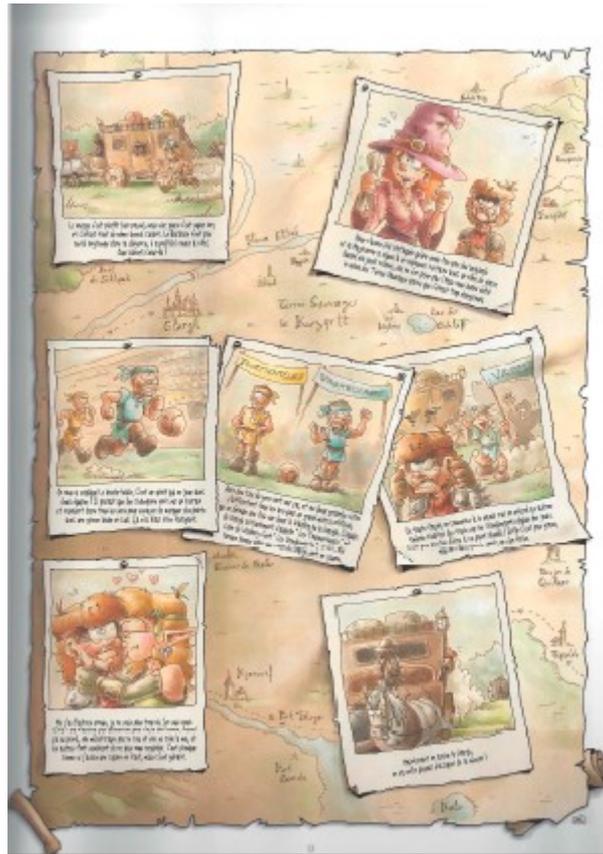
La représentation du cadavre du pauvre homme, et notamment le fait qu'il soit montré coupé en deux avec les boyaux apparents et baignant dans une mare de sang, accentue le ridicule de la situation dans la mesure où les aventuriers sont habituellement présentés comme étant incapables de se battre pour venir à bout de leurs ennemis, alors qu'ils n'hésitent pas à s'en prendre sauvagement à plus faible qu'eux.

Par ailleurs, les images et leurs graphismes sont en mesure de rendre compte de certains phénomènes narratifs bien plus clairement que ne le permet un récit purement textuel. En effet, si l'enchaînement de récits n'est peut-être pas toujours très clair pour le lectorat d'un roman ou les auditeurs de la saga MP3, les illustrations figurent quant à elles clairement le changement de plan narratif. Ainsi, lorsqu'un personnage pense, rêve ou devient le centre de l'attention, une nouvelle technique de dessin est utilisée pour décrire ses dires et ses pensées. C'est le cas quand la Magicienne souhaite transmettre ses connaissances encyclopédiques à ses camarades : le fait qu'elle se mette en position professorale est alors appuyé par l'image qui la représente concrètement en tant que telle en lui faisant tenir une baguette avec laquelle elle montre des représentations schématiques qui soulignent son propos. Pareillement, les explications du Nain quant à la géologie du lieu où ils se trouvent, ou celles de l'Elfe qui raconte pourquoi elle n'est pas gênée par les moustiques qui piquent ses camarades, sont illustrées par un schéma ou une parodie de publicité qui mettent également en avant les caractères stéréotypés de chaque personnalité : le Nain apprécie tout ce qui concerne la terre et le minerai quand l'Elfe prend grand soin d'elle et s'intéresse aux animaux.



Les illustrations parodiques des discours des personnages de Le Donjon de Naheulbeuk (Lang, T.5, p.6 ; T.10, p.21 et p.18).

Pareillement, quand le récit résume une partie des péripéties des aventuriers du point de vue de l'Elfe, les illustrations prennent la forme d'un carnet de voyage, à savoir un fond de carte sur lequel sont parsemées des photographies accompagnées de leurs légendes. A travers ce procédé, les images suggèrent la naïveté et la simplicité avec lesquelles la protagoniste envisage les différents événements qu'elle a vécus.



Carnet de voyage de l'Elfe (Lang, T.12, p.13).

Autrement dit, certaines cases de la bande dessinée soulignent des événements de la narration en les illustrant différemment du reste du récit, rupture narrative qui accentue notamment l'humour de la série en soulignant visuellement une partie des éléments qui le mettent en place. Parfois, ce sont les personnages eux-mêmes qui changent de forme d'une case à l'autre, non pas parce qu'ils se métamorphosent dans le texte, mais parce que l'illustratrice a souhaité insister sur leurs émotions. Dans ce cas, elle choisit le plus souvent une mise en scène qui s'apparente à celle que l'on retrouve dans les jeux vidéo, aussi bien à travers la façon dont sont présentés les personnages, avec des formes simplifiées et géométriques, qu'en laissant apparaître une miniature devant leurs propos afin que le lecteur comprenne qui parle.



Esthétique des jeux vidéo dans Le Donjon de Naheulbeuk (Lang, T.10, p.21, T.12, p.32 et T.11, p.15).

A travers ces images, l'illustratrice fait référence à des formes de fiction que connaît son lectorat afin de lui rappeler que *Le Donjon de Naheulbeuk* est une œuvre parodique qui résume et tourne au ridicule des situations et des personnages que l'on retrouve de façon récurrente dans l'imaginaire féerique contemporain.

Mais la série de bandes dessinées de *Le Donjon de Naheulbeuk* poursuit son

développement au-delà des épisodes de la saga MP3 en leur apportant une suite, ce qui prouve que les différents supports ne sont que des éléments complémentaires d'une seule et même œuvre. D'ailleurs, que ce soit dans sa forme ou dans le fond de l'histoire qui est racontée, des références intermédiatiques, intertextuelles et intericonographiques sont identifiables. On a ainsi vu que la série était écrite en se basant sur le déroulement d'un jeu de rôles, ce qui est notamment suggéré par le passage de niveau des personnages, les tables et les fiches qu'ils consultent au cours de leur progression ou les dés que lance, par exemple, le narrateur pour connaître la suite de leurs péripéties. De même, des références à *Harry Potter*, *Conan The Barbarian* et d'autres œuvres facilement reconnues par le public de *Le Donjon de Naheulbeuk* apparaissent au cours des aventures des protagonistes. Le passage de l'oral à la bande dessinée permet d'ailleurs d'en mettre davantage dans la mesure où les illustrations, en tant que discours à part entière, ajoutent une dimension au récit, alors capable de transmettre un plus grand nombre de messages à ceux qui s'y plongent. De fait, si la référence à *Harry Potter* est explicite par la rencontre du Nain avec un garçon nommé Gary Topper, la bande dessinée accentue le lien avec les ouvrages de J.K. Rowling en présentant un jeune garçon qui correspond en tous points à la description du personnage (T4, p.9) : cheveux bruns, lunettes rondes, cicatrice, tenue de sorcier, etc. Pour augmenter son effet, l'illustratrice a également rajouté des références intertextuelles qui ne sont pas explicitement évoquées dans la série. Dans l'une des cases, par exemple, on aperçoit au second plan Link, héros du jeu vidéo *The Legend of Zelda* :



Link (Zelda) dans Le Donjon de Naheulbeuk (Lang, T.4, p.9).

L'imaginaire de *Le Donjon de Naheulbeuk* joue avec les expériences fictionnelles qu'a

déjà rencontrées le lecteur en usant notamment des stéréotypes figuratifs propres à ces autres médias. En cela, la bande dessinée s'accorde avec la définition qu'en donne Thierry Groensteen :

La bande dessinée [...] s'offre tout ensemble à lire et à voir, propose un spectacle en même temps qu'un récit. Elle permet au lecteur de s'investir d'une double manière, participative et contemplative. Ce double investissement est récompensé par un plaisir qui est, lui aussi, clivé [...] : un plaisir du récit, un plaisir du dessin, et aussi un troisième plaisir qui serait proprement le "plaisir du médium", ce dernier n'étant pas réductible à la somme ou au produit des deux autres¹.

Autrement dit, l'image apparaît dans la bande dessinée comme un vecteur fictionnel majeur qui prédomine parfois sur le texte. Elle joue donc un rôle essentiel dans la représentation des personnages dans la mesure où elle remplace les descriptions, traduit les émotions et témoigne de l'évolution du récit. Le texte conserve toutefois une place importante puisqu'il fournit les dialogues et les indications verbales du narrateur, plus ou moins importants selon les œuvres.

Ce rapport texte-image participe à l'immersion fictionnelle du lecteur dans la mesure où celui-ci est obligé de décoder les deux médias conjointement pour comprendre l'histoire. Il peut également être amené à déchiffrer les indices visuels qui appuient sur des éléments textuels, en contredisent d'autres, ou permettent de comprendre plus facilement la progression des personnages et de leurs sentiments. Ainsi, la bande dessinée apparaît comme un médium de l'imaginaire qui repose sur une activité ludique : celle de la lecture participative au cours de laquelle le lecteur doit établir lui-même le lien entre le récit textuel et sa forme imagée. La bande dessinée contraint donc son public à une lecture active – qui repose sur plusieurs niveaux de lecture –, ce qui, semble-t-il, facilite l'immersion fictionnelle du lecteur.

Quant à la série animée en cours de préparation et qui devrait prochainement être diffusée sur CANAL+, elle est majoritairement attendue par les fans de Pen Of Chaos : la plupart des interrogés déclarent être impatients de la découvrir. Ils prétendent ainsi qu'elle sera pour eux un moyen de retrouver l'univers de la série, et plus particulièrement son humour singulier, et d'en faire découvrir l'univers aux plus jeunes. Ils considèrent également la série télévisée comme un moyen de renouveler les aventures des compagnons dans la mesure où le support visuel viendrait enrichir les épisodes audio de la saga MP3. Ils espèrent enfin que ce nouveau support permettra d'apporter une suite au récit développé sur les différents médias qui existent déjà². Autrement dit, le développement d'une série télévisée portant sur *Le*

¹ Thierry GROENSTEEN, *La Bande Dessinée Mode d'emploi*, op. cit., p.190.

² Informations relevées sur les différentes pages des réseaux sociaux concernant l'imaginaire de *Le Donjon de Naheulbeuk* entre décembre 2015 et janvier 2016. URLs : <https://www.facebook.com/DonjonDeNaheulbeukSerieTv/?ref=ts&fref=ts> ; <https://www.facebook.com/Ddnetpoc/?ref=ts&fref=ts> ; <https://www.facebook.com/Naheulband-9903236922/?ref=ts&fref=ts>.

Donjon de Naheulbeuk est principalement considéré par ses fans comme étant un enrichissement pour l'univers de Pen Of Chaos, à tel point qu'ils n'hésitent pas à en soutenir la préparation en participant à la campagne de financement participatif¹ qui a permis de réunir 95.000€ pour aider sa mise en place².

Par ailleurs, la campagne de publicité qui prépare la future diffusion de la série témoigne elle aussi du caractère transmédiateur de *Le Donjon de Naheulbeuk* dans la mesure où elle s'est très largement développée sur le Net, et notamment sur les réseaux sociaux : on trouve ainsi une page Facebook, un compte Twitter, une chaîne YouTube et de nombreux sites internet qui évoquent le sujet. Il s'agit de s'adapter au public principal de la série, à savoir des jeunes qui fréquentent énormément le Web. Ainsi, 95.1% des amateurs de l'univers de Pen Of Chaos interrogés affirment se connecter plusieurs fois par jour à Internet, la plupart du temps pour regarder des vidéos (65,8%) et aller sur les réseaux sociaux (61,9%) (Voir *Annexes* p.636-637) : les développeurs de la série ont donc choisi de viser ce même public pour faire la publicité de la série animée à venir en la diffusant sur les médias qu'ils utilisent au quotidien.

Toutefois, cela contraint les réalisateurs à demeurer fidèles à la saga MP3 dans la mesure où le public de la série a développé, par sa connaissance de ses autres supports, un horizon d'attente qui le rend exigeant vis-à-vis des futurs projets liés à cet imaginaire. Certains déplorent effectivement la différence de graphismes et de voix par rapport aux épisodes MP3 et à la bande dessinée. Ils expliquent également avoir peur d'être déçus par ces nouvelles adaptations, et considèrent parfois que la saga originale est suffisante et inégalable, notamment en ce qui concerne l'humour qu'elle développe³.

Mais le développement de l'imaginaire de Pen Of Chaos à travers un nouveau média, qui plus est télévisé, va lui permettre d'élargir aussi bien son public – en touchant notamment les plus jeunes qui n'ont pas eu accès aux autres médias mais qui regardent facilement la télévision – et son récit en lui-même : si ce dernier a déjà évolué en se dotant d'une représentation visuelle grâce à la bande dessinée, ses images vont désormais être plus concrètement reliées aux voix de la saga MP3 et enrichies par le mouvement. L'animation permet de donner vie aux personnages de la série, augmentant dès lors la capacité d'immersion fictionnelle grâce à l'association des sens sollicités par ce nouveau média.

¹ <https://www.mymajorcompany.com/le-donjon-de-naheulbeuk-la-serie-tv>.

² Selon Thomas KORNFIELD, *Le Donjon de Naheulbeuk - Série TV*, « ITW du producteur du Donjon de Naheulbeuk - Série TV » [en ligne], consulté le 08 janvier 2016. URL : http://www.dailymotion.com/video/x17qtnj_itw-du-producteur-du-donjon-de-naheulbeuk-serie-tv_fun.

³ Informations relevées sur les différentes pages des réseaux sociaux concernant l'imaginaire de *Le Donjon de Naheulbeuk* entre décembre 2015 et janvier 2016. URLs : <https://www.facebook.com/DonjonDeNaheulbeukSerieTv/?ref=ts&fref=ts> ; <https://www.facebook.com/Ddnetpoc/?ref=ts&fref=ts> ; <https://www.facebook.com/Naheulband-9903236922/?ref=ts&fref=ts>.
³ <https://www.mymajorcompany.com/le-donjon-de-naheulbeuk-la-serie-tv>.

L'image apparaît donc comme un support important pour le développement d'un imaginaire, notamment en ce qui concerne la fantasy. Si les romans de ce genre littéraire ne sont pas tous illustrés, le travail concernant les couvertures des ouvrages, toutes plus belles les unes que les autres, témoigne du rôle essentiel joué par la représentation visuelle de la féerie. Ce phénomène est probablement lié au caractère archétypal de cet imaginaire : s'ils n'existent pas dans le monde réel, tout un chacun semble pourtant capable de reconnaître les personnages féériques parce qu'ils ont toujours une apparence similaire. Ainsi, proposer des représentations imagées de ces personnages fictifs appartenant à des mondes irréalistes est un moyen de renforcer ou de confirmer les archétypes littéraires. Il s'agit aussi de rendre ces personnages plus concrets aux yeux du public, c'est-à-dire de favoriser l'immersion fictionnelle par une représentation universelle – qui peut être partagée par les fans de la série – et précise des personnages. C'est ce que confirment les explications de John Lang lorsqu'il évoque le projet initial de la création de la bande dessinée :

Donner vie (de façon officielle) aux personnages de Naheulbeuk n'a pas été chose facile...

Tout d'abord, le fait que la saga ait eu avant la sortie de la BD de nombreux styles visuels (conséquence d'un grand volume de fan-art) me laissait à penser qu'on resterait à tout jamais dans un flou chaotique.

La proposition de Marion de réaliser une BD « officielle » m'a d'abord semblé être une entreprise périlleuse. Je n'arrivais pas à mettre mentalement un dessin particulier sur mes personnages. De nombreux essais plus tard, nous avons trouvé un design qui nous plaisait à tous les deux, et je me suis alors rapidement pris d'affection pour cette version visuelle, marrante et caractéristique¹.

Si John Lang a créé ses personnages à partir d'archétypes fantasystes, on constate qu'il n'avait pas pour autant une image très précise de leur apparence. La mise en place de supports imagés a donc été le moyen d'apporter une dimension plus concrète à son imaginaire en représentant physiquement les protagonistes de son récit et en offrant à son public un moyen de les reconnaître plus aisément. En cela, il semblerait que les médias contemporains, notamment par la mise en image des récits, apportent une nouvelle dimension à un imaginaire féérique, jadis restreint à une tradition orale. C'est comme si, en les représentant physiquement, on redonnait vie aux personnages que l'on craignait de voir autrefois...

¹ John LANG, «Le Dessin de la BD Naheulbeuk », site internet de Pen Of Chaos [en ligne], consulté le 17 janvier 2016. URL : <http://www.penofchaos.com/warham/bd/bd-dessin.htm>.

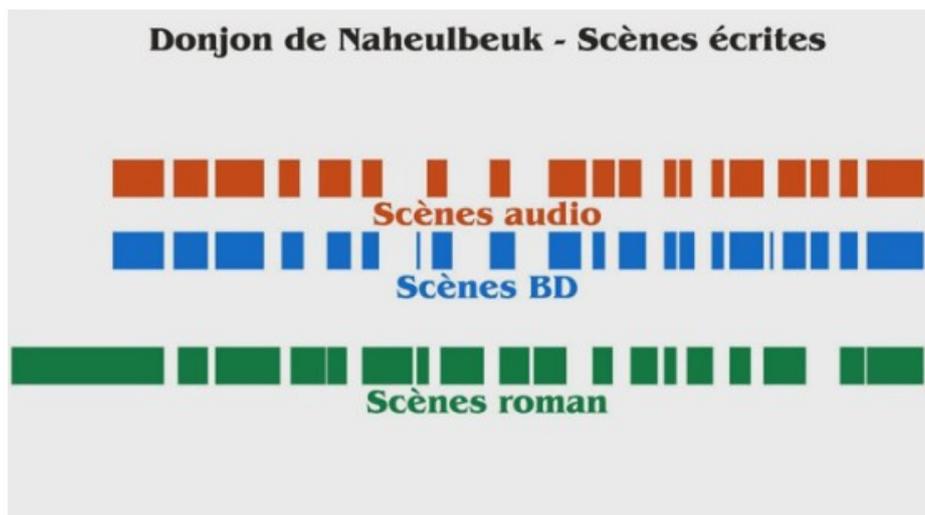
- Le développement romanesque

L'univers de *Le Donjon de Naheulbeuk* a aussi été développé dans des romans. Il s'agit d'ailleurs de ses premières adaptations d'un point de vue chronologique. Publiés entre 2008 et 2014, les premiers tomes ont été écrits pour apporter plus rapidement une suite à la série audio, dans la mesure où leur publication est plus rapide que la préparation des épisodes MP3¹. Ainsi, *La Couette de l'Oubli* (2008) développe la saison 3 des aventures des protagonistes de la série, *L'Orbe de Xaraz* (2009) en raconte la saison 4, *Le Conseil de Suak* (2001) en constitue la saison 5 et *Chaos sous la montagne* (2014), la saison 6. Quant à *A l'Aventure, compagnons* (2013), il s'agit d'une reprise des saisons 1 et 2 de la série audio à laquelle ont été rajoutées des préquelles et des scènes inédites. L'auteur explique qu'il a décidé d'écrire cet opus à la demande des lecteurs, mais qu'il lui était également nécessaire d'apporter un début à sa série romanesque afin, notamment, de lui permettre d'être traduite².

Autrement dit, quatre des cinq tomes de la série romanesque de *Le Donjon de Naheulbeuk* ont été publiés de façon inédite, c'est-à-dire avant qu'un autre support n'en présente le contenu, contrairement au dernier qui n'est autre qu'une reprise des scènes audio et des scènes de bandes dessinées. La démarche auctoriale n'est donc pas la même dans ces deux cas : dans le premier, le scénario est entièrement développé dans les romans et est ensuite travaillé afin de s'adapter aux autres supports – ce qui passe notamment par la réduction de la narration et surtout, des descriptions au profit des dialogues ou des illustrations – alors que dans le second, il est possible pour l'auteur d'apporter un véritable enrichissement à son récit en détaillant davantage ce qui ne l'a pas été et en réduisant les lacunes de la narration. Dans la vidéo de présentation de l'ouvrage, John Lang présente ainsi ce schéma qui illustre le développement des scènes des saisons 1 et 2 selon le support :

¹ John LANG, « Romans Naheulbeuk », site internet de Pen of Chaos [en ligne], consulté le 12 janvier 2016. URL : <http://www.penofchaos.com/warham/donjon-bouquin.htm>.

² John LANG, « Naheulbeuk : A l'aventure, compagnons ! », vidéo de présentation de l'ouvrage [en ligne], consultée le 12 janvier 2016, [0:30]. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=-VRx1zBeZms&feature=youtu.be>.



Développement des scènes écrites des saisons 1 et 2 selon le support¹.

Le support romanesque, par son format, permet donc de développer beaucoup plus de scènes qu'un autre type de support : il n'est pas restreint par des contraintes de taille de l'histoire ou des séquences narratives, et peut apporter plus de détails à certains éléments de la diégèse. C'est le cas dans *A L'Aventure, compagnons* où de nombreux suppléments viennent effectivement compléter le récit : le recrutement des aventuriers y est exposé, des ellipses temporelles sont complétées permettant de présenter de nouveaux lieux et de nouveaux protagonistes, et certaines scènes sont racontées du point de vue d'un personnage en particulier, ce qui modifie quelque peu le contenu du récit. Le but de ces renouvellements est alors d'apporter quelque chose au lecteur déjà familier de l'histoire des saisons 1 et 2.

Lorsqu'il évoque ses romans, John Lang précise également qu'ils sont rédigés avec un style narratif qu'il qualifie de « bi-directionnel, à la fois objectif et subjectif² », ce qui distingue selon lui son œuvre des autres romans de médiéval-fantastique. Cette démarche permet alors à l'univers de Pen Of Chaos de renforcer l'immersion fictionnelle de son public. En effet, les bulletins cérébraux qui ponctuent le récit offrent la possibilité au lecteur de connaître les pensées et les réflexions des protagonistes directement à partir de leurs points de vue personnels. D'abord, ce procédé augmente la dimension humoristique du texte puisque le ridicule des conflits qui opposent les personnages et leurs interprétations singulières des événements rendent parfaitement compte du caractère parodique de la série. Ainsi, l'un des bulletins cérébraux du Nain est proposé alors que l'Elfe vient de mourir. Il semble alors témoigner de ses rapports ambigus avec celle qui apparaît le plus souvent comme son

¹ *Idem*, [2:07].

² John LANG, « Romans Naheulbeuk », *op. cit.*

ennemie héréditaire :

Par les dix mille poils de la barbe de Goltor l’Intrépide ! On peut vraiment crever comme ça ? C’est n’importe quoi. C’est bizarre, mais j’arrive pas à savoir ce que je pense. C’est la première fois que j’ai cette impression biscornue... C’est un peu comme si j’avais perdu ma hache, et que je pouvais plus jamais en racheter. Pourtant c’était l’Elfe ! Elle n’arrêtait pas de me casser les pieds et de faire des trucs bêtes. (T2, p.103)

Grâce à la narration qui nous plonge dans les pensées intimes du Nain, on comprend donc clairement l’ampleur des sentiments de ce dernier envers l’Elfe, perception qu’il est impossible de transmettre au public de la série par le biais d’un autre média, le roman, qui, par sa construction verbale, est le plus à même à faire part des émotions des protagonistes qu’il met en scène. Par ailleurs, les pensées du Nain sont transcrites avec un style et un vocabulaire qui sont propres au personnage et qui donnent vraiment l’impression de lire ses pensées par la spontanéité qu’ils suggèrent (exclamations et interrogations, déni face à la situation, surprise quant à ses propres sentiments, etc.). La comparaison de l’événement funeste et de la perte d’une hache rappelle également qu’il s’agit des pensées d’un Nain et joue ainsi sur les stéréotypes de ce genre de personnages.

Il semble donc possible d’affirmer que, dans un second temps, la narration bi-directionnelle des romans de John Lang qui oscille entre un point de vue omniscient et un point de vue interne – notamment par le biais des bulletins cérébraux des protagonistes – renforce jeu sur les archétypes de la fantasy souhaité par l’auteur. Comprendre leurs pensées permet effectivement de fonder une représentation des plus complètes de ces personnages archétypiques jusque dans leur psychologie la plus profonde. De fait, la comparaison de deux bulletins cérébraux provenant respectivement de l’Elfe et du Nain rendent compte des stéréotypes distincts qui ont permis à l’auteur de créer ces deux personnalités :

BULLETIN CEREBRAL DU NAIN

Mes pièces d’or ! Mes belles pièces d’or brillantes ! Disparues ! Je suis sûr qu’elles sont dans les poches de cet horrible gamin tout maigre, celui qui faisait semblant d’être notre ami avec des sourires hypocrites. Ou alors, le vieil homme tout bizarre qui vendait des poulets. Ou encore ces deux types aux vêtements sales qui squattaient près du marchand d’épices. Oh, et puis zut, j’en sais rien ! Y a tellement de monde dans cet affreux quartier. C’est vraiment dégoûtant. Il n’y a pas de mots pour qualifier la bassesse de ces gens. Voler les pièces d’or d’un Nain ! Honte sur les humains ! Qu’on leur enduise les mains et les pieds avec du miel eu qu’on les lâche dans un nid de fourmis géantes ! Qu’on leur coule du métal fondu dans la bouche ! Qu’on les oblige à lire des catalogues de peignes ! Mais j’y pense... Tout ça, c’est la faute de l’Elfe en fait. A cause de sa chute dans la rivière, me voilà presque ruiné ! Il me reste à peine cent pièces, qu’est-ce que je vais devenir ? Je n’aurai jamais ma hache Durandil si ça continue. Mais pourquoi j’ai accepté de venir ici ? Ah oui... Les points d’expérience. J’avais oublié. (T2, p.149)

Dans cet extrait, l'archétype du Nain tel qu'il apparaît généralement dans les romans de fantasy transparaît à travers une dimension parodique : il s'agit ainsi d'un personnage avare et cupide, dédaigneux et méfiant vis-à-vis des membres des autres espèces, qui ne fait confiance en personne, qui est violent et qui aime par-dessus tout se battre avec des armes qu'il a lui-même forgées et qui déteste plus que tout le peuple elfique. La façon dont ces pensées se succèdent, et notamment l'énumération des tortures qu'il a prévues pour le coupable du vol, rappelle la dimension humoristique du texte, également soulignée par les références intertextuelles qui font de *Le Donjon de Naheulbeuk* une parodie de nombreuses œuvres de l'imaginaire : la hache du Nain est, par exemple, qualifiée de « Durandil », rappelant dès lors Durandal, la célèbre épée du chevalier Roland...

BULLETIN CEREBRAL DE L'ELFE

Cette première soirée était magnifique ! [...] On est resté autour du feu pendant un moment, et puis des gens du sport sont arrivés. Ils ont voulu nous parler des histoires du match mais on ne comprenait jamais rien alors ils sont repartis, surtout que l'Ogre avait volé leur jambon. Un peu plus tard on allait se coucher mais un monsieur chauve qui avait trop bu est arrivé en courant, il disait qu'il voulait déchirer mes vêtements. Le Barbare a frappé sa tête dans son nez et il est tombé par terre. Ensuite le Ranger a donné des coups de pied et le monsieur est reparti en courant. Je ne sais pas ce qu'il voulait faire, surtout que j'allais enlever mes vêtements moi-même puisque c'était l'heure d'aller dormir. Pour les chambres, on avait des cabanes en toile fabriquées par des dames de l'organisation. C'était très bien mais la Magicienne a dit que mon idée de dormir avec le Ranger c'était pas terrible à cause des bisous, alors j'ai dormi avec elle. Le matin nous avons repris la diligence et voyagé encore. C'est quand même un peu long, surtout quand le Nain raconte ses histoires. On a cru au début qu'il allait nous laisser tranquilles, mais au bout d'un moment il s'est ennuyé alors il nous a parlé des cailloux, des mines et des gobelins et des autres nabots. On a essayé de ne pas l'écouter, mais ce n'était pas facile parce qu'il nous balançait des objets quand on ne répondait pas. J'ai fait coucou à des animaux sauvages qui brouaient dans la plaine et les paysages de la côte étaient très jolis, même s'il n'y avait pas beaucoup d'arbres. (T2, p.254)

A travers ce bulletin cérébral de l'Elfe, on peut d'abord déceler un portrait archétypique du personnage elfique qui s'oppose totalement à celui du Nain : contrairement à lui, l'Elfe semble de nature très enjouée, elle aime tout le monde et entretient un lien très fort avec la nature, et surtout les arbres et les animaux qu'elle apprécie tout particulièrement. Elle paraît également très naïve, ce que suggère aussi sa façon de s'exprimer qui rappelle le discours d'un enfant (liste exhaustive de tout ce qu'elle a fait ou vu, mots simples et incompréhensions des allusions sexuelles, etc.). Mais ce bulletin cérébral qui résume un épisode des aventures de la compagnie du point de vue de l'Elfe, permet également de mettre en avant les stéréotypes sur lesquels sont fondées les représentations archétypiques de ses autres membres. Ainsi, l'Ogre y apparaît comme un être vorace, le Barbare comme quelqu'un de violent, le Nain

comme n'ayant de l'intérêt que pour les mines et ce qui s'y passe, etc. En cela, le point de vue subjectif de certains passages du récit romanesque permet de donner une nouvelle dimension au texte en augmentant notamment l'immersion fictionnelle dans la mesure où ces extraits offrent au lecteur la possibilité de penser et de ressentir exactement la même chose que les protagonistes. Cette part de subjectivité permet également d'appuyer sur l'aspect caricatural de l'œuvre en renforçant par exemple la mésentente entre l'Elfe et le Nain, à travers la transcription de leurs pensées respectives envers l'autre, ou en exagérant encore plus leurs traits de caractère déjà fortement stéréotypés.

Autrement dit, l'adaptation des aventures de *Le Donjon de Naheulbeuk* sous forme romanesque permet d'une part de satisfaire le public de la saga MP3 en lui apportant de la matière pour satisfaire son envie d'approfondir sa connaissance de l'univers de Naheulbeuk, et surtout de connaître plus rapidement la suite des aventures des protagonistes. Il s'agit aussi de donner un caractère concret à la série qui n'existait jusque-là uniquement sous format immatériel *via* la diffusion d'épisodes MP3 sur le Net. Enfin, cette adaptation est un moyen d'élargir le public de cet imaginaire en touchant un lectorat qui ne connaît pas la saga audio et surtout, en envisageant une possible traduction en langues étrangères – puisque seuls 0.6% des fans interrogés ont affirmé avoir approché l'univers de Naheulbeuk par le biais des romans (Voir *Annexes* p.633).

- **Les extensions ludiques de la série**

Si la bande dessinée permet de s'investir dans le récit de manière participative et contemplative, il existe une forme de médias qui facilite davantage l'immersion fictionnelle tout en palliant la possible insatisfaction, ou incapacité à agir, que peut ressentir tout lecteur/spectateur d'une œuvre. Il s'agit des supports ludiques qui offrent la possibilité à leur public d'incarner concrètement un personnage en effectuant des actions en mesure de modifier le cours des événements. En ce qui concerne l'univers de *Le Donjon de Naheulbeuk*, il a pour l'instant été adapté sur deux supports ludiques : le jeu de plateau et le jeu de rôles sur table, mais une adaptation en jeu vidéo est actuellement en cours de développement.

Le jeu de société sorti en 2010 est une création d'Antoine Bauza et Ludovic Maublanc, produite par Repos Prod. Il s'agit d'une adaptation qui n'a pas été instiguée par John Lang. Au contraire, c'est l'équipe de production qui a contacté l'auteur pour lui en proposer une version ludique. Leur but était de proposer un jeu en total accord avec la série, ce pourquoi Marion Poinot et John Lang ont tous deux été appelés à y participer activement en l'illustrant

pour la première et en rédigeant le contenu pour le second. Il s'agit ainsi d'incarner les différents protagonistes de la série dans leurs aventures, notamment grâce à des fiches, afin de jouer un rôle actif dans le déroulement de leurs aventures...

Le jeu de rôles adaptant les aventures de *Le Donjon de Naheulbeuk* a la particularité d'être disponible gratuitement en ligne¹, conservant ainsi l'esprit de la saga MP3, elle aussi diffusée librement sur le Net. Sur son site, l'auteur explique en outre :

Et voilà, après bientôt 10 ans à travailler sur Naheulbeuk, je me décide à mettre à disposition un jeu de rôle, avec l'aide de quelques amis. Le truc important, c'est que Naheulbeuk à la base inspiré d'un certain nombre de jeux de rôles, qui s'y retrouvent mélangés. Il n'est donc pas question de commercialiser un produit qui serait inspiré d'autre².

Cette adaptation de l'univers de Naheulbeuk apparaît donc comme un retour aux sources de la série qui se développe tour à tour sur les différents supports des œuvres dont l'auteur s'est inspiré pour en créer une version synthétique et parodique, le jeu de rôles étant l'une de ses principales sources d'inspiration tant par ses personnages qui y sont plus que jamais des *types* ou par les dialogues qui rappellent la spontanéité et l'humour des rôlistes...

Le jeu de rôles sur table est donc un support fictionnel connu du public de la série qui apprécie d'en retrouver le fonctionnement à travers d'autres supports médiatiques. Ainsi, la majorité des fans de la série interrogés sont des joueurs occasionnels de jeux de rôles : 34.1% jouent entre une et cinq parties par an, alors que 10.4% font entre cinq et dix parties chaque année, quand 18.4% en font plus de dix, et pour près de la moitié d'entre eux (46.2%) plus de vingt (Voir *Annexes* p.635).

Or, le jeu de rôles se définit comme étant un loisir animé par un meneur de jeu et des rôlistes réunis « autour d'une table pour décrire de façon collaborative les aventures de personnages fictifs évoluant dans un monde imaginaire³ ». A première vue, le jeu de rôle s'apparente au roman par son caractère narratif puisque, au cours de la partie, les joueurs font le récit oral des différentes actions de leurs personnages. Toutefois, les interventions du joueur agissent concrètement sur le déroulement de la fiction, ce qui l'éloigne de la démarche romanesque dans laquelle il est impossible de modifier l'histoire une fois qu'elle a été écrite par l'auteur. Adressées aux autres joueurs, les interventions des personnages-joueurs leurs

¹ Sur le site internet *Naheulbeuk*. URL : <http://www.naheulbeuk.com/>.

² John LANG, « 8 juin 2009 : Création du site », site internet du jeu de rôle gratuit de Naheulbeuk [en ligne], consulté le 12 janvier 2016. URL : <http://www.naheulbeuk.com/index-oldnews.htm>.

³ François VANHILLE, *Cultures de l'imaginaire, festivals et collectivités territoriales, Une Ressource inexploitée au service du développement local*, Mémoire de Master 2^{ème} année, mention droit public, Sous la direction de Roselyne ALLEMAND, Université de Reims, année 2012/2013, p.2.

permettent de réagir et de poursuivre l'histoire sans connaître à l'avance la suite de leurs aventures. En cela, le jeu de rôle s'oppose au récit écrit, souvent raconté par un narrateur unique, interne ou non à la diégèse.

Autrement dit, le récit et les dialogues deviennent, dans le jeu de rôle, des actes de langage qui agissent directement sur l'environnement fictionnel. Il y a confusion entre créateur et récepteur de la fiction. Cette confusion s'illustre, par exemple, à travers les déictiques qui sont souvent identiques selon que l'on s'adresse à un joueur ou à son personnage. En cela, le jeu de rôles permet un dépassement de la fiction en offrant au personnage-joueur la possibilité de mettre en scène ses propres désirs et d'avoir une influence directe sur le récit. Cependant, celui-ci n'est pas pour autant libre d'agir comme bon lui semble car le jeu répond à la définition de l'activité ludique de Roger Caillois, à savoir qu'elle est soumise à des règles qui suspendent les lois ordinaires¹.

Il s'agit de se mettre soi-même en scène par le jeu dans une ambiance qui est une sorte de huis clos basé sur un imaginaire collectif au sein duquel les joueurs sont affranchis des lois et des conventions sociales, alors remplacées par les règles du jeu. Pendant la durée de celui-ci, ils peuvent expérimenter un univers et mettre en œuvre des compétences créatives qu'ils n'utilisent pas de la sorte dans le monde réel. Le jeu s'approche donc de la notion de simulacre car il met en scène un monde virtuel qui correspond au *mimicry*, d'après la classification des catégories de jeu par Roger Caillois. Il s'agit ainsi, pour les joueurs de « devenir soi-même un personnage illusoire et se conduire en conséquence² ». Dans le cas du jeu de plateau, l'immersion fictionnelle est déterminée par l'incarnation du joueur en l'un des différents personnages de la série, tout comme c'est également le cas dans le jeu de rôles. D'ailleurs, les deux sortes de jeu permettent aux joueurs d'entrer plus facilement dans la peau des personnages en leur faisant réaliser des actions par eux-mêmes plutôt que de limiter celles-ci à ce qui se passe sur un plateau de jeu, par exemple. En effet, dans le jeu de société, les joueurs doivent notamment placer une tuile sur leur tête avant de se lever et de faire le tour de la table sans que cette dernière ne tombe. Pareillement, le jeu de rôles sur table transforme le joueur en personnage-joueur, c'est-à-dire qu'il devient un personnage de la narration au sens propre du terme et donc, que ses paroles et ses actions deviennent celles du personnage. Autrement dit, les voix et les gestuelles participent pleinement à ces activités ludiques et il y a alors confusion entre l'univers intradiégétique et le monde extradiégétique, ce qui signifie que même le livreur de pizzas ou la perte des dés sous la table sont intégrés à l'histoire

¹ Roger CAILLOIS, *Les Jeux et les hommes, Le Masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1967, p.43.

² *Idem*, p.61.

merveilleuse qui se déroule pendant la partie.

Notons également qu'il est possible de jouer au jeu de rôles sur une table virtuelle, c'est-à-dire que depuis Internet, des logiciels permettent à des joueurs de se retrouver pour effectuer une partie du jeu de rôles en ligne. Ainsi, des logiciels de vidéoconférence gèrent la partie audio du jeu, c'est-à-dire qu'ils donnent la possibilité aux joueurs de se voir et de s'entendre comme s'ils étaient dans la même pièce. Il est ensuite possible de créer les décors nécessaires à la partie telles que les salles d'un donjon, de mettre en place des fiches de personnages et toutes sortes de documents habituellement utilisés dans le cadre du jeu de rôles sur table traditionnel. Ainsi, la version virtuelle du jeu de rôles sur table permet de jouer de la même façon que sur une table classique et offre même des avantages qui enrichissent la partie, qu'il s'agisse d'éviter les contraintes qui empêchent les joueurs de jouer (comme l'impossibilité de se déplacer) ou d'utiliser les possibilités supplémentaires offertes par l'aspect numérique de la partie (comme le gain de temps pour chercher certaines informations ou effectuer des calculs...).¹ A noter qu'il est aussi possible de jouer à des jeux de sociétés grâce aux tables virtuelles. Le jeu de rôles sur table virtuelle serait donc une sorte de tremplin entre le jeu de rôles et le jeu vidéo.

En ce qui concerne ce dernier, il apparaît quant à lui comme une forme d'immersion fictionnelle qui allie les caractéristiques de la saga (par les voix des personnages), de la bande dessinée (*via* les images) et du jeu (grâce à son aspect ludique). Il s'agit d'une sorte de Super Média² qui permet à la série d'atteindre son apogée en lui offrant une diffusion multi-support des plus complètes.

Le jeu est présenté comme étant un RPG tactique, c'est-à-dire un jeu pendant lequel les combats évoluent au tour par tour, et les déplacements case par case, ce qui le rapproche au maximum du jeu de rôles, comme le souhaitait John Lang³, dans la mesure où c'est de cet univers que sont inspirées les péripéties des personnages de *Le Donjon de Naheulbeuk*. Les graphismes et les voix des protagonistes correspondent à ceux qui ont été développés pour la série télévisée, permettant de faire le lien entre ces deux nouveaux supports. Des passages du jeu coïncident également avec des épisodes de la série audio, associés aux images et au texte qui permet un sous-titrage des voix⁴. Le but du développement de ce nouveau support étant de renouveler l'univers de la saga, déjà bien connue des fans, de nouveaux éléments y sont

¹ John LANG, « Le Jeu de rôles sur table virtuelle » [en ligne], *YouTube*, 22 octobre 2014, consulté le 19 février 2016. URL : https://www.youtube.com/watch?v=XBnr_UuoGLE&index=3&list=PLmzw_6LYedGMGw1KcauBOGQXTAk6x5M59.

² Anthony BESSON, « Le Jeu vidéo, un Super Média ? », *Mais où est-ce qu'on est ?* [en ligne], 2014, consulté le 17 janvier 2016. URL : <http://maisouestcequonest.net/2011/02/14/le-jeu-video-un-super-media/>.

³ John LANG, « Jeu vidéo Naheulbeuk : présentation », *Mastapoc* [chaîne YouTube en ligne], 6 janvier 2015, consulté le 17 janvier 2016. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=0kzICkeVzBc>.

⁴ *Idem*, 2:03.

apportés : le donjon y est, par exemple, plus grand, ne donnant pas la possibilité aux fans de se baser sur leurs connaissances des actions développées dans les autres médias pour avancer plus vite vers la victoire. De même, certains dialogues sont interactifs et, en offrant le choix aux joueurs de décider quelles phrases vont prononcer les personnages, ils modifient le cours des événements et donnent un rôle actif aux joueurs qui peuvent alors influencer sur le déroulement même du récit¹. Ce sont, enfin, les choix des joueurs concernant la gestion de l'équipe, les directions à prendre, ou les actions menées lors des combats qui, avec une part de hasard, redéfinissent totalement l'histoire de la compagnie.

Autrement dit, le jeu vidéo donne à son public une place active dans la construction de la diégèse, comme c'est le cas des différents supports ludiques sur lesquels se développe l'univers de *Le Donjon de Naheulbeuk*. D'une part, cela témoigne du rôle essentiel de ce type de média dans l'appropriation d'un imaginaire par son public dans la mesure où la motivation de l'activité ludique « n'est pas l'action efficace sur la réalité mais la libre expression des tendances instinctives, sans aucun contrôle d'efficacité pragmatique² », ce qui signifie que son but principal est de permettre à celui qui l'exerce de s'incarner dans un rôle afin de faire ses propres choix et d'en tirer des bénéfices. D'autre part, l'activité du public dans le cadre du jeu vidéo est propre à ce type de support qui intègre ses joueurs dans une dimension qui lie les aspects verbal, visuel, auditif et participatif de l'univers de *Le Donjon de Naheulbeuk* pour les mettre en scène selon son propre jeu, comme ce pourrait être le cas s'il était question d'une pièce de théâtre, par exemple : cela rejoint l'hypothèse d'Anthony Besson pour qui « le jeu vidéo ne demande pas des spectateurs, il veut des acteurs³ ».

Il semble donc que les différents supports ludiques développés à partir d'un même univers lui permettent de s'élargir, d'abord en se donnant la possibilité de toucher un nouveau public, puis, en s'écartant des contraintes d'une fiction limitant la place de son public à celle d'un spectateur passif. Le ludisme permet, en effet, une immersion fictionnelle complète puisque ce sont les choix du joueur qui déterminent l'avancée de l'histoire dans laquelle se joue par ailleurs sur plusieurs niveaux : celui à proprement parler de la diégèse dans lequel les personnages évoluent, et celui qui lie les joueurs entre eux par leurs discussions plus ou moins en rapport avec la partie et leurs vies privées. Enfin, les supports ludiques lient différents niveaux de récits qui sollicitent simultanément plusieurs sens chez les joueurs : l'ouïe par les musiques et les voix des personnages prévues dans le jeu ou venant des joueurs eux-mêmes,

¹ *Idem*, 3:00.

² « Ludique », *Trésor de la Langue Française informatisé* [en ligne], consulté le 17 janvier 2016. URL : <http://www.cnrtl.fr/definition/ludique>.

³ Anthony BESSON, « Le Jeu vidéo, un Super Média ? », *op. cit.*.

la vue à travers les images qui présentent les protagonistes et les décors, et le mouvement physique, par les actions que doivent eux-mêmes effectuer les joueurs pour voir avancer leurs personnages au cours de leur quête.

L'élaboration de différentes adaptations d'une œuvre comme *Le Donjon de Naheulbeuk* met donc en place une sorte de kaléidoscope fictionnel qui illustre différentes manières d'entrer dans une fiction et les enjeux qui en découlent. Dans le roman et la saga MP3, l'immersion fictionnelle est principalement verbale : les mots font naître la fiction et la lecture en est *passive* – le lecteur et l'auditeur se laissent mener par le narrateur sans pouvoir agir directement sur ce qui lui est raconté – et linéaire. Le roman nécessite ainsi un travail de lecture, quand la saga audio requière une reconnaissance des voix des personnages. La bande dessinée soustrait au verbe une partie de son récit pour la représenter visuellement à travers des images qui ne peuvent être ignorées, même si on se fait lire l'histoire plutôt que de la lire soi-même. Les illustrations font sens autant que les mots, voire davantage, et la lecture qu'elles engendrent est plus active que le roman et pas nécessairement linéaire puisque l'on doit interpréter les images et qu'il est possible de tricher en regardant d'abord la fin de la planche. Enfin, les jeux sollicitent une plus grande part d'activité du public puisque sans cette réactivité, l'histoire ne peut avancer. Si le jeu de plateau repose sur des objets (cartes, pièces, figurines, etc.) et le jeu vidéo sur une représentation imagée, la fiction du jeu de rôles est majoritairement verbale (même si, pour le mettre en place des objets tels que des cartes et des grilles sont nécessaires), mais elle repose sur plusieurs niveaux de discours : le récit que fait le meneur de jeu et qui entraîne les personnages malgré eux dans des aventures, les monologues de ces personnages qui racontent leurs choix pour faire avancer l'action, et les dialogues qui peuvent être ceux de personnages entre eux, ou ceux des joueurs qui se posent des questions, se demandent des conseils ou réagissent à ce qui se passe dans ou en-dehors du jeu. Enfin, le jeu permet aussi d'inventer de nouveaux éléments à l'histoire, ou de la poursuivre librement sans se soucier d'une quelconque trame narrative.

Les différents supports médiatiques d'un imaginaire mettent donc en place des niveaux d'immersion fictionnelle qui dépendent de leur nature. Les œuvres qui en découlent utilisent alors la feintise ludique pour faire entrer le public dans l'histoire malgré son caractère irréel. Jean-Marie Schaeffer explique ainsi que l'immersion fictionnelle inverse la relation entre le monde réel et le monde fictif puisque tant que l'on est plongé dans le récit l'affectif personnel est davantage touché par ce qui se passe au sein de la fiction que ce qui a lieu dans le monde

réel autour de soi¹. Et cela est accentué lorsqu'il s'agit d'une feintise que l'on partage avec d'autres personnages *réels*, comme c'est le cas dans le jeu de rôles. En effet, même s'il arrive au narrateur de la bande dessinée ou de la saga MP3 de chercher à inclure le lecteur ou l'auditeur dans la diégèse en s'adressant directement à lui, l'identification aux personnages atteint son paroxysme lorsque celui à qui l'on destine le récit peut directement s'incarner à travers l'un d'entre eux.

Parce qu'« imiter quelqu'un, c'est devenir celui qu'on imite² », le processus d'immersion fictionnelle permet de se détacher de soi pour entrer dans la peau d'un personnage, désidentification affective qui, selon Jean-Marie Schaeffer, est de l'ordre de la distanciation qui « nous permet de réorganiser les affects fantasmatiques sur un terrain ludique, de les mettre en scène, ce qui nous donne la possibilité de les exprimer sans être submergés par eux³ ». Autrement dit, l'immersion fictionnelle a des effets de catharsis sur le public qui s'y prête dans la mesure où plus il parviendra à s'identifier, voire à incarner, un personnage, plus il sera en mesure de *purger ses passions* par les actions qu'il effectue à travers lui. Ce phénomène est donc accentué par le caractère participatif des activités ludiques qui donnent une certaine liberté au public, contrairement aux œuvres dans lesquelles il se plonge avec passivité.

Les différents médias ou supports à travers lesquels se développe une fiction, ici celle de *Le Donjon de Naheulbeuk*, permettent donc à ceux à qui elle est destinée de se l'approprier davantage en fonction des besoins, des goûts et des désirs de chacun. Ils rendent aussi possible le prolongement de la fiction pour ceux qui l'apprécient – ce que l'on retrouve aujourd'hui de façon récurrente à travers la culture de masse qui privilégie l'exportation d'un imaginaire à travers plusieurs supports –, ou encore de la rendre plus facilement compréhensible pour ceux qui ne maîtriseraient pas un certain mode de représentation ou de lecture. Les différents niveaux d'immersion fictionnelle permettent également de s'identifier plus ou moins aux personnages à travers une feintise ludique qui possède des vertus psychanalytiques, divertissantes et cognitives, dans la mesure où elles se construisent sur une relation imitation-semblant propre à l'art quel que soit son niveau de mimésis - de la simple imitation du réel à son exagération ou son atténuation, comme le suggère Aristote dans sa *Poétique*⁴.

Et lorsqu'à travers le jeu, le spectateur est invité à incarner un personnage de fiction, la

1 *Idem*, p.180-185.

2 *Idem*, p.51.

3 *Idem*, p.324.

4 ARISTOTE, *Poétique* (335 av. J.-C.), Paris, Les Belles Lettres, 1990, p.32.

saturation affective qui en découle lui permet de davantage mesurer les problématiques abordées par le récit initial, tout en tissant un lien entre l'imaginaire du jeu bien connu des plus jeunes, et l'imaginaire littéraire qui n'intéresse pas tout le monde. Il s'agit enfin de créer un réseau fictionnel qui tisse des liens solides entre les différents modes de représentation, les divers supports ou types de fictions afin de susciter l'intérêt du public.

Par ailleurs, l'exemple de *Le Donjon de Naheulbeuk* nous propose une fiction globale qui se détache des considérations propres à un support en particulier dans la mesure où tous les médias et les supports sur lesquels elle se développe la servent différemment. Et lorsqu'ils entrent en relation les uns avec les autres, celle-ci n'en devient que plus complète, il est alors possible de parler de *crossmédia*.

- **Le Donjon de Naheulbeuk : un développement crossmédiatique**

Le crossmédia peut se définir comme « la diffusion d'un même programme sur différents supports et franchises¹ », ce qui lui permet de s'enrichir par leurs caractéristiques propres. Étymologiquement, il est possible de le différencier du transmédia qui caractérise « l'immersion dans un monde fictionnel ou documentaire par le biais de médias différents : télévision, film en salles, internet, téléphone portable²... », puisque le préfixe *trans-* vient du latin « à travers, au-delà » alors que *cross-* signifie en anglais « croiser, traverser ». Ghislaine Azémard explique ainsi qu'« [u]ne idée de dépassement des médias pourrait résider dans la notion de transmédia, alors qu'il s'agirait plutôt de croisements ou de combinaisons pour le crossmédia³ ». Autrement dit, *Le Donjon de Naheulbeuk* possède à la fois une dimension crossmédiatique par le fait que certains des supports qui la développent reprennent la même diégèse pour l'adapter d'une nouvelle manière (les paroles et les péripéties y sont identiques), et une dimension transmédiatique à travers le fait que ces différents médias se complètent les uns les autres : le roman a par exemple apporté une suite à la saga MP3, quand le jeu vidéo permettra de visiter des parties du Donjon qui ne sont représentées dans aucun autre support.

La démultiplication des supports concerne donc avant tout le public qui peut ne pas être le même selon le type de média, ou demeurer fidèle à un univers par son enrichissement constant grâce à un développement crossmédiatique. La création de nouveaux supports pour

¹ Sébastien DENIS, « Vers un "Proto-transmédia" ? Le Transmédia au risque de l'histoire des médias », p.11-23, dans Bruno CAILLER, Sébastien DENIS, Jacques SAPIEGA, *Histoire du transmédia, Genèse du récit audiovisuel éclaté*, Paris, L'Harmattan, 2014, p.11.

² *Ibid.*

³ Ghislaine AZÉMARD, *100 Notions pour le crossmédia*, Les éditions de l'immatériel, Paris, 2013, p.208.

Le Donjon de Naheulbeuk est ainsi perçue par son public comme étant une poursuite logique du développement de la série dans la mesure où elle se place dans la continuité de son évolution déjà très largement transmédiate. Il s'agit donc pour les fans de renforcer leur lien avec les personnages et d'en retrouver coûte que coûte l'univers, qu'il s'agisse d'en prolonger ou d'en redécouvrir les histoires déjà diffusées par les différents supports développés ultérieurement. Ainsi, 35,6% des fans interrogés pensent que l'intérêt des adaptations multiples de l'univers de Pen Of Chaos permet de « Prolonger l'histoire par des aspects spécifiques à chaque support », c'est-à-dire de l'enrichir par les caractéristiques propres à chaque média, tout comme 27,6% d'entre eux pensent qu'il s'agit d'un moyen de « Plaire à des publics différents », tandis que 27,5% affirment que cela est une façon de « Continuer de faire vivre l'histoire auprès du public » :

Tableau 1 : Sondage sur la réception de *Le Donjon de Naheulbeuk* selon ses supports ; « Quel est selon vous l'intérêt principal de multiplier les adaptations d'un même imaginaire ? »

Propositions	Nombre de votants	Pourcentage
Continuer de faire vivre l'histoire auprès du public	806	27.5 %
Prolonger l'histoire par des aspects spécifiques à chaque support	1042	35.6 %
Plaire à des publics différents	807	27.6 %
Fidéliser un même public	40	1.4 %
Gagner plus d'argent en jouant sur l'aspect commercial	160	5.5 %
Autre	71	2.4 %
TOTAL	2926	100 %

Le développement multimédiatique de *Le Donjon de Naheulbeuk* semble davantage concerner le public premier de l'univers, c'est-à-dire ceux qui l'ont déjà apprécié sur un autre support. Il s'agit de le fidéliser en lui donnant de la matière pour l'inciter à poursuivre sa consommation des différents éléments qui constituent l'imaginaire de Pen Of Chaos. Ce public ainsi visé, correspond à la *cible* de l'œuvre en langage marketing, c'est-à-dire « l'ensemble des personnes auquel s'adresse une entreprise pour vendre ou promouvoir ses produits ou services¹ ». Pour Ghislaine Azémard, « le **crossmédia** est un outil qui permet d'atteindre de manière plus efficace la cible de communication en créant un effet de résonance entre les différents canaux de diffusion », ce qui signifie que les différents supports d'une même œuvre fonctionnent comme un réseau lui offrant la possibilité d'atteindre sa cible d'une manière ou d'une autre. Ghislaine Azémard, précise ensuite :

¹ Ghislaine AZÉMARD, *100 Notions pour le crossmédia*, op. cit., p.20.

Des **médias** de nature profondément différente, disponibles via des supports aux fonctionnalités diverses, relaient des informations complémentaires à destination de la cible. La complémentarité de ces supports en termes de collecte de données personnelles et de diffusion de publicité permet un maillage plus sophistiqué pour atteindre la cible. Par ailleurs certains supports comme le téléphone, dont un des avantages est la **mobilité**, permettent lorsqu'ils sont couplés à la **géolocalisation** de diffuser des publicités ou informations correspondant précisément à la localisation géographique et au **profil** de la cible¹.

Il s'agit donc de construire un système médiatique adapté au profil du public ciblé afin d'augmenter son rapport à l'œuvre et de le pousser à la consommation et surtout, de ne pas le laisser. C'est sur cette dynamique qu'est aujourd'hui basée la culture de masse, ce qui explique que de plus en plus d'œuvres sont ainsi développées sur de nombreux médias, qu'il s'agisse d'en poursuivre le développement diégétique (en y apportant par exemple des *prequels* ou *sequels*), ou d'en satisfaire uniquement le désir de posséder de nouveaux éléments liés à cet univers, notamment par l'achat de produits dérivés.

En ce qui concerne *Le Donjon de Naheulbeuk*, les produits dérivés sont nombreux et variés. En effet, beaucoup de vidéos humoristiques sont disponibles sur la chaîne YouTube de Pen Of Chaos, telles que des parodies d'autres œuvres reprises avec les voix des personnages de *Le Donjon de Naheulbeuk*, comme c'est le cas de « Le Conseil Corporate », qui parodie l'épisode du conseil d'Elrond de *The Lord of The Rings*². De même, des publications électroniques de toutes sortes, disponibles sur les sites internet de John Lang, constituent un réseau hypermédiatique lié à l'univers de Naheulbeuk, permettant alors « à l'utilisateur, à partir d'hyperliens, d'accéder à des informations complémentaires. Il peut s'agir de textes, d'images fixes ou animées et de vidéos. Ces données constituent en quelque sorte une sous-couche d'informations accessibles par un simple clic³ ». Il est par exemple possible de trouver sur le site internet de Pen Of Chaos l'édition d'un journal qui aurait été publié en terre de Fangh le lendemain des événements racontés dans le roman *L'Orbe de Xaraz*⁴, ainsi qu'une *Encyclopédie Naheulbeuk*, permettant au public d'en apprendre davantage sur les différents éléments constitutifs de l'univers⁵. Enfin, il est possible d'acheter de nombreux objets liés à l'imaginaire de Pen Of Chaos, tels que des T-shirts, des figurines, des cartes, etc. Il est alors possible de différencier parmi tous ces produits ceux qui s'intègrent dans la dimension

¹ *Idem*, p.21.

² John LANG, « Le Conseil corporate », *Mastapoc* [chaîne YouTube en ligne], 28 février 2011, consulté le 17 janvier 2016, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=VEPFIGMgdd0>.

³ Ghislaine AZÉMARD, *100 Notions pour le crossmédia*, op. cit., p.90.

⁴ John LANG, « Le Postillonneur de Glargh, édition 7894 (bonus littéraire), *Publications électroniques GRATUITES* [en ligne], consulté le 17 janvier 2016. URL : <http://www.penofchaos.com/warham/donjon-epub.htm>.

⁵ *Encyclopédie Naheulbeuk* [en ligne], consulté le 17 janvier 2016. URL : <http://encyclopedia.naheulbeuk.com/>.

crossmédiateur de l'œuvre de ceux qui n'apportent rien à son développement : les premiers s'apparentent à la notion d'objet communicant, c'est-à-dire qu'ils sont « *conçu[s] pour interagir avec un milieu grâce à un maillage sans fil assurant [leur] identification et celle des éléments de [leur] milieu¹* », quand les autres sont développés de façon totalement autonome vis-à-vis de l'œuvre et n'offrent pas un médium supplémentaire à sa diégèse. Ainsi, les figurines et autres T-shirts semblent créés que pour faire plaisir au public, alors que *L'Encyclopédie Naheulbeuk* peut aider ce dernier à prendre en main l'univers de la série pour comprendre ce qui se passe dans certains épisodes ou améliorer ses parties de jeu de rôles.

Cependant, d'après un sondage effectué auprès des fans de *Le Donjon de Naheulbeuk*, il semblerait que la majeure partie d'entre eux préfère le support originel de la série, à savoir, la saga MP3 :

Sondage sur le support préféré des fans de *Le Donjon de Naheulbeuk*²

Quel est votre support préféré ?		
Type de support	Nombre de votants	Pourcentage
La saga MP3	2038	69.6 %
Les romans	291	9.9 %
Les BD	211	7.2 %
Le jeu de rôles	132	4.5 %
Le jeu de plateau	14	0.5 %
Les chansons du Naheulband	209	7.1 %
Autre	32	1.1 %

Ainsi, 69.6% des membres du public de la série préfèrent la saga MP3 aux autres supports qui ont ensuite été développés. Mais cela se justifie pleinement par le fait que 69.1% des interrogés affirment avoir connu l'univers de *Le Donjon de Naheulbeuk* entre 2000 et 2006, c'est-à-dire à ses débuts, avant qu'il ne se soit considérablement développé sur de nombreux formats. En effet, la série de bandes dessinées a commencé à être publiée en 2005, quand le premier roman est paru en 2008. Autrement dit, les consommateurs de la série sont majoritairement des fans de la saga MP3 qui en ont suivi le développement multimédiateur, mais qui restent avant tout, amateurs des épisodes audio qui ont fait son succès.

¹ Ghislaine AZÉMARD, *100 Notions pour le crossmédia*, op. cit., p.144.

² Sondage effectué auprès des membres des différentes pages des réseaux sociaux concernant l'imaginaire de *Le Donjon de Naheulbeuk* entre décembre 2015 et janvier 2016. URLs : <https://www.facebook.com/DonjonDeNaheulbeukSerieTv/?ref=ts&fref=ts> ; <https://www.facebook.com/Ddnetpoc/?ref=ts&fref=ts> ; <https://www.facebook.com/Naheulband-9903236922/?ref=ts&fref=ts>.

En cela, l'entreprise de diversification des supports de l'univers de *Le Donjon de Naheulbeuk* semble avant tout permettre la fidélisation de son public premier, plutôt que son élargissement. D'ailleurs, il semblerait que les produits dérivés de la série se soient surtout développés suite aux nombreuses demandes des fans eux-mêmes.

L'exemple de *Le Donjon de Naheulbeuk* permet de nous rendre compte de la diversité des supports sur lesquels les membres du Petit Peuple sont aujourd'hui représentés. Nous avons effectivement constaté que chaque média possède des caractéristiques qui lui sont propres et qui lui permettent de mettre en avant l'imaginaire féerique d'une tout autre façon.

Ainsi, les supports visuels, tels que la bande dessinée, effectuent un travail de représentation essentiellement basé sur l'image de ce type de personnages au sens propres du terme par le biais de leurs illustrations. Pareillement, les supports audio, comme la saga MP3, et les supports textuels, comme les romans, travaillent avant tout sur le récit verbal. Mais les premiers jouent également sur le son et la voix de ses protagonistes, quand le second étoffe ses descriptions afin de les détailler au maximum...

Cependant, l'univers de *Le Donjon de Naheulebuk* a été essentiellement développé par John Lang. Et, même s'il a parfois des associés, notamment pour élargir la diffusion de son imaginaire sur de nouveaux supports, comme c'est le cas de Marion Poinot, illustratrice des bandes dessinées, il n'en reste pas moins l'auteur principal. C'est ce qui explique que les représentations des personnages soient similaires d'un média à l'autre, malgré quelques différences propres aux caractéristiques de chacun. Aussi, comme nous avons choisi d'étudier le Petit Peuple féerique dans son ensemble et à l'époque contemporaine, nous n'allons pas proposer une étude comparatiste de la représentation de ces personnages selon les supports, comme nous ne l'avons pas fait en fonction des époques, des auteurs ou des différents ouvrages qui ne racontent pas tous les mêmes histoires. Au contraire, *Le Donjon de Naheulbeuk* étant une œuvre parodique se basant sur les différents archétypes qui composent le patrimoine de la fantasy contemporaine, nous allons montrer comment les différents supports qui la diffusent renforcent ces représentations archétypiques.

Rappelons que, si la littérature de jeunesse francophone renouvelle le Petit Peuple traditionnel dans le milieu des années 1980 à travers la bande dessinée et l'inspiration littéraire anglo-saxonne, ce phénomène est simultanément au développement du jeu de rôles médiéval-fantastique, suivi par l'expansion du numérique à travers les jeux vidéo et le déploiement d'Internet. *Dungeons & Dragons* a effectivement été créé dans les années 1970 – époque pendant laquelle Pierre Dubois a justement effectué ses recherches folkloristes –, puis il a été traduit en français en 1983 – précédant de peu la publication des premiers textes

féeriques de l'auteur à destination de la jeunesse.

L'aspect visuel semble donc essentiel dans le développement de figures archétypiques dans la mesure où il inscrit une image au sens propre du terme dans l'esprit du public. Les jeux vidéo et les jeux de rôles semblent, par ailleurs, impliqués dans la construction de stéréotypes, dans la mesure où les personnages qu'ils mettent en scène sont définis très précisément par les fiches qui leur sont consacrées. Elles permettent aux joueurs de connaître avec précision les caractéristiques d'un personnage en fonction de la race féerique à laquelle il appartient. Rappelons également que les auteurs de fantasy ont pour la plupart été rôlistes ou scénaristes pour des jeux de rôles : les uns ont commencé l'écriture par ce biais, les autres y sont venus grâce aux liens très étroits qui existent entre les deux disciplines.

Or, *Le Donjon de Naheulbeuk* s'inspire avant tout de l'univers – et surtout de l'humour – des jeux de rôles. Et si l'on étudie, par exemple, les feuilles de personnages réalisées par Pen Of Chaos et Marion Poinsoot dans le cadre du jeu de rôle de *Naheulbeuk*, il est possible de faire le rapprochement avec la façon dont un auteur s'y prendrait pour créer ses protagonistes. D'abord, il existe des *Fiches origines* qui décrivent les caractéristiques de l'espèce à laquelle appartient le personnage. L'Elfe sylvain (Voir *Document 1* p.630) est ainsi présenté comme étant gentil et naïf, capable de chevaucher des animaux et de tirer à l'arc, bien que facilement pris au piège. L'on y apprend également son mode de vie et les compétences qu'il pourra développer au cours du jeu. Ensuite, la *Fiche de personnage* raconte l'histoire du héros mis en scène dans la partie. Celui-ci peut être inventé par un joueur ou préétabli par l'auteur, comme c'est le cas de Tartomiel (Voir *Document 2* p.631). La fiche décrit physiquement et mentalement la protagoniste et elle fait état de l'équipement dont elle dispose. Enfin, la *Feuille de personnage* (Voir *Document 3* p.632) quantifie ses compétences en nombres de points : on constate que Tartomiel en a 12 en charisme, 10 en force et 8 en attaque, ce qui servira à déterminer, en fonction de son lancer de dé, l'issue des épreuves que le personnage-joueur devra affronter au cours de la partie. On remarque alors que les stéréotypes de l'Elfe sont ici respectés puisque l'héroïne est surtout avantagée par son charisme et son adresse, ce que l'on retrouve dans les autres supports de l'imaginaire de Naheulbeuk, ainsi que dans des ouvrages d'autres auteurs.

On trouve des documents similaires dans le jeu de plateau *Le Donjon de Naheulbeuk* qui met en scène les protagonistes de la série. Ainsi, un premier document nous présente l'Elfe et ses caractéristiques principales qui permettent au joueur de déterminer le type de personnage auquel il a affaire (Voir *Document 4* ci-après). Celui-ci est d'abord décrit physiquement : « Un corps fin et bien proportionné, de grands yeux clairs, [...] », description confirmée par

une représentation imagée. Sont également présentées ses caractéristiques de jeu, à savoir ses attaques, sa capacité spéciale (ici, l'esquive) et son talent (« tir infallible... ou presque »). Une autre carte résume ces différentes caractéristiques (Voir Document 5 ci-après). Outre le caractère archétypique des personnages, le ton humoristique de la saga MP3 transparait aussi à travers ces représentations stéréotypées, comme le suggère notamment la phrase : « Pour bien jouer L'Elfe, ayez l'air idiot. » :

Document 4 : Fiche du jeu de société : L'Elfe.

L'ELFE
NIVEAU 3

JE ME SENS SERRÉ DANS MA TUNIQUE...

PASSER AU NIVEAU 4 ?
ARRÊTEZ DE RÉVER!

RÉSISTANCE

ATTAQUES

SÉDUCTION (9SD) 4 COUPS
B I S E LE POUVOIR SPÉCIAL DU MONSTRE EST ANNULÉ.

UNE FLÈCHE QUI TOUCHE VRAIMENT SA CIBLE OU IL FAUT
T I S A W 5 COUPS

MÉGA GIFLE
P A F 3 COUPS

CAPACITÉ SPÉCIALE

ESQUIVE: À LA FIN DE CHAQUE BASTON, VOUS POUVEZ REPORTER TOUS VOS SUR UN AUTRE HÉROS DE VOTRE CHOIX.

TALENT

TIR INFALLIBLE... OU PRESQUE: AU DÉBUT D'UN COMBAT, PICHEZ UNE CARTE BASTON. SI LA LETTRE EST **F** OU **R** OU **T** OU **N** OU **E**, LE MONSTRE PREND 6 COUPS. SINON, L'ATTAQUE EST MANQUÉE. DE PLUS, SI LA CARTE PORTE L'ICÔNE , LE PREMS PREND 1 BLESSURE.

L'ELFE

UN CORPS FIN ET BIEN PROPORTIONNÉ, DE GRANDS YEUX CLAIRS ET ÉVEILLÉS, LA GRÂCE ET LA LÉGÈRETÉ D'UNE FEUILLE DE SAULE, UN CHARISME ÉTONNANT ET UNE BONNE PAIRE DE...
...BOTTES. TOUT IRAIT BIEN S'IL N'Y AVAIT PAS CE PETIT PROBLÈME D'INTELLIGENCE.

Document 5 : Carte du jeu de société : L'Elfe.



Il existe donc aujourd'hui un imaginaire féerique qui dépasse les frontières entre les genres et les supports pour se développer simultanément à travers plusieurs médias qui s'influencent les uns les autres. Ainsi, dans la série dont est issu ce jeu, les personnages se déplacent comme s'ils étaient dans un jeu vidéo ou une partie de jeu de rôles. Ils gagnent des points d'expérience, ont des fiches de rencontre et une quête bien définie dès le départ. D'ailleurs, lorsqu'ils réussissent une épreuve, les points qu'ils accumulent leur permettent de *passer des niveaux*, c'est-à-dire d'évoluer au sens propre du terme, comme ils le font dans le jeu.

Le développement multi-support de *Le Donjon de Naheulbeuk* qui fait évoluer des personnages stéréotypés à leur paroxysme, à tel point qu'ils ne portent pas de prénom et ne sont désignés que par leur race ou leur rôle : rappelons ainsi que le groupe principal se compose d'un Ranger, d'un Barbare, d'une Elfe, d'un Nain, d'une Magicienne et d'un Ogre, auxquels se joignent ponctuellement d'autres équipiers évoluant au sein d'un univers dans lequel ils rencontrent des événements et des protagonistes provenant d'autres fictions célèbres. Cela tend à prouver l'importance de l'intertextualité dans la construction des caractères en les rapprochant notamment des contes de fées traditionnels qui mettent également en scène des personnages rarement prénommés, le plus souvent désignés par des qualificatifs décrivant leurs caractéristiques physiques ou leurs fonctions sociales (Riquet à la Houppe, La Vieille Reine et la Jeune Paysanne, etc.).

Cet imaginaire multi-support se développe aussi au niveau de son public à travers des créations du type *fanfictions* – récits rédigés par les passionnés dans le but de prolonger ou de modifier une œuvre, qu'elle soit littéraire ou issue d'un autre type de média. *Le Donjon de Naheulbeuk* illustre également ce phénomène puisque l'on retrouve sur le Net de nombreuses vidéos qui changent, par exemple, la bande son de films par les voix de ses personnages. Cela illustre le fait que la société actuelle ne se pose plus la question de croire ou non en l'existence des créatures féeriques, mais cherche plutôt à donner vie à cet imaginaire. C'est ce dont témoigne le développement de GN – jeux de rôles grandeur nature –, et autres festivals portant sur les thèmes tels que le médiéval ou le fantastique qui vont beaucoup plus loin que le jeu de rôles classique. Ils permettent, en effet, d'incarner au sens propre du terme un personnage, qu'il soit Elfe ou Chevalier, comme si cela pouvait, d'une certaine manière, répondre à des attentes que ne permet pas le monde contemporain.

Par ailleurs, un sondage effectué auprès des fans de *Le Donjon de Naheulbeuk* nous montre que leur personnage préféré est majoritairement le Nain, loin devant l'Elfe, le Ranger, le Barbare et la Magicienne¹. L'explication de cette préférence vient probablement du fait que c'est sur le Nain que repose une part importante de l'humour de la série : les interrogés affirment ainsi apprécier son sens de la répartie, ses traits de caractère très marqués, et notamment sa cupidité et son côté agaçant, cynique et colérique. Si l'Elfe arrive en deuxième position, c'est justement grâce à son rapport conflictuel avec le Nain, relation qui perdure tout au long de leurs aventures. Ces personnages rassemblent donc tous les stéréotypes de l'imaginaire fantasyste contemporain et les préférences du public à leur égard sont en rapport avec ce qu'ils incarnent : l'Elfe est stupide, mais appréciée en tant que telle car cela la rend drôle et attachante. Ce sont l'intelligence et la maladresse de la Magicienne qui sont appréciées du public, quand le Barbare et le Ranger sont respectivement admirés pour leur rôle de « bourrin » et de chef de groupe. Notons que ce qui plait avant tout, semble provenir de leur ambivalence : intelligence et maladresse, beauté et bêtise, chef non reconnu par les siens, etc. Ils sont donc des antihéros, c'est-à-dire que l'œuvre parodique renvoie une image négative de la façon dont ces personnages sont représentés dans les fictions *sérieuses*.

Par ailleurs, le Barbare est lié au Nain par le terme « Chaussette », comme l'Elfe lui est souvent attachée grâce à l'échange sur sa nyctalopie. Il s'agit là de deux épisodes qui ont le plus fortement marqué les fans qui les utilisent désormais comme des moyens de se

¹ Sondage effectué auprès des membres des différentes pages des réseaux sociaux concernant l'imaginaire de *Le Donjon de Naheulbeuk* entre décembre 2015 et janvier 2016. URLs : <https://www.facebook.com/DonjonDeNaheulbeukSerieTv/?ref=ts&fref=ts> ; <https://www.facebook.com/Ddnetpoc/?ref=ts&fref=ts> ; <https://www.facebook.com/Naheulband-9903236922/?ref=ts&fref=ts>.

reconnaître entre eux, témoignant de l'importance de l'aspect communautaire de la culture de masse. Ainsi, seul un public averti est en mesure de comprendre à quoi fait allusion quelqu'un qui lui répond « Chaussette »... Cela témoigne également de l'importance des mots, et notamment de leur caractère oral : la série est initialement développée à travers des épisodes audio, ce pourquoi tout son intérêt repose essentiellement sur les échanges verbaux entre les personnages, caractéristique que l'auteur a tenté de conserver au maximum sur les autres supports. C'est justement l'oralité du Nain, à travers sa répartie, qui est appréciée du public et qui le rapproche, d'une certaine manière, de l'oralité des contes traditionnels dans lesquels il tire ses origines.

Or, le public de *Le Donjon de Naheulbeuk* est essentiellement composé d'hommes (67.3%) entre quinze et trente ans (81.2%) dont la majorité a entre vingt et vingt-cinq ans (49.5%). Si l'on rapproche ces données de la période à laquelle ils expliquent avoir connu l'univers de Pen Of Chaos, cela signifie qu'ils avaient une dizaine d'années lorsqu'ils ont approché la saga pour la première fois. Ils étaient alors des collégiens préadolescents. Autrement dit, au moment où ils ont commencé à quitter l'enfance, ils se sont peu à peu détachés des contes de fées traditionnels pour en découvrir une vision parodique qui vient en relever les défauts plutôt que de prolonger l'émerveillement enfantin. Il s'agit là d'un désenchantement progressif du monde, causé par une vision réaliste de l'imaginaire féerique, qui prend en compte ses stéréotypes pour nourrir son humour et évoquer des problématiques qui concernent davantage ce jeune public.

L'aspect communautaire de la culture de masse s'observe également à travers l'exemple de *Le Donjon de Naheulbeuk* par son public restreint à une classe d'âge, ainsi que par la diffusion de cet imaginaire : la plupart des interrogés (72.8%) expliquent avoir connu la série grâce à un ami. Les autres l'ont approchée sur YouTube (5.2%), des communautés de jeux de rôles (5.2%) et la famille (4.6%). En cela, il faut partager des intérêts communs pour apprécier cet imaginaire et pouvoir en comprendre l'humour, comme en témoignent les réseaux sociaux sur lesquels se rejoignent les fans pour s'échanger les blagues de la série. Il y a aussi un caractère initiatique dans cet aspect communautaire où des initiés invitent des novices dans leur cercle. D'ailleurs, lorsque c'est un membre de leur famille qui a permis à un fan de connaître l'univers de Pen Of Chaos, il s'agit généralement d'une figure masculine aînée : le plus souvent un grand frère, mais également un cousin, un père ou un oncle¹.

¹ Sondage effectué auprès des membres des différentes pages des réseaux sociaux concernant l'imaginaire de *Le Donjon de Naheulbeuk* entre décembre 2015 et janvier 2016. URLs : <https://www.facebook.com/DonjonDeNaheulbeukSerieTv/?ref=ts&fref=ts> ; <https://www.facebook.com/Ddnetpoc/?ref=ts&fref=ts> ; <https://www.facebook.com/Naheulband-9903236922/?ref=ts&fref=ts>.

En conclusion, le développement crossmédiasique de *Le Donjon de Naheulbeuk* a permis la création d'un monde multimédiasique reposant sur un seul et même univers. Le fait d'avoir, dans un premier temps, diffusé la même histoire sur plusieurs supports a permis d'en renforcer l'impact et de lui offrir plusieurs points de vue afin de satisfaire les désirs du public. Ensuite, il a été nécessaire d'apporter de la diversité à cet imaginaire pour ne pas que ses destinataires ne s'en lassent, notamment par son élargissement à travers des œuvres dont le contexte est également fixé en terre de Fangh tout en mettant en scène d'autres protagonistes qui vivent des aventures inédites. C'est par exemple le cas des séries de bandes dessinées *La malédiction de Tirlouit* et *Les Arcanes de Naheulbeuk*. La première est liée à l'épisode des hommes-poireaux présents dans le récit initial de *Le Donjon de Naheulbeuk* alors que la seconde rassemble des informations essentielles pour toute personne désirant partir à l'aventure en terre de Fangh. Selon l'auteur, il s'agit de « mettre en images un certain nombre de choses relatives au donjon de Naheulbeuk, mais ne faisant pas partie de l'histoire principale, [...] », le but étant de se divertir en riant des dessins et des aventures, d'apporter des supports aux maîtres du jeu de rôles et d'éclaircir les concepts utilisés dans l'aventure de *Le Donjon de Naheulbeuk*¹.

Cette entreprise de développement multimédiasique a donc peu à peu engendré un aspect communautaire et générationnel autour de l'imaginaire de Pen Of Chaos. Il semble alors possible d'élargir ce constat à l'ensemble de l'imaginaire féerique qu'il parodie pour nous intéresser aux problématiques de ce public et l'intérêt qu'il trouve dans la féerie, et plus précisément dans la représentation du Petit Peuple. Le succès du Nain peut dès lors mettre en évidence une certaine ambivalence entre l'enchantement et le désenchantement du monde. En effet, en tant que personnage féerique, il est, par définition, enchanté. Mais tel qu'il apparaît dans *Le Donjon de Naheulbeuk*, à savoir en tant que personnage jamais content et constamment désagréable avec autrui, il semble illustrer une vision négative du monde. Faut-il y voir là la figuration d'un pessimisme générationnel ?

¹ John LANG, « Les Arcanes de Naheulbeuk », *Le Donjon de Naheulbeuk, site officiel de la BD* [en ligne], consulté le 17 janvier 2016. URL : <http://www.penofchaos.com/warham/bd/bd-arcanes.htm>.

CHAPITRE 4 : LES ÉCOFÉRIES : LES ÉCOFICTIONS FÉERIQUES, POUR UN IMAGINAIRE RENOUVELABLE

Si aujourd'hui peu nombreux sont ceux qui osent croire en la féerie, il semblerait que la création de la fantasy au XIX^e siècle et son développement au cours du XX^e siècle ont fait renaître le Petit Peuple et les récits contant ses histoires à travers des formes et des problématiques nouvelles. Il est alors possible d'établir l'hypothèse selon laquelle cette renaissance contemporaine serait le témoignage d'une société en mal de repères, d'une société qui ne sait plus qui elle est, ni vers quoi construire son avenir parce qu'elle a effacé, détruit ce qui la définissait en oubliant ce qu'elle était à travers une industrialisation à outrance ayant causé d'atroces souffrances, notamment au cours des deux guerres mondiales.

Il s'agit, en effet, de se questionner sur la réappropriation féerique par les littératures de l'imaginaire, en montrant que les romans et les bandes dessinées concernés dépeignent parfois des paysages apocalyptiques, rongés par la décrépitude, ainsi qu'un bestiaire féerique en voie de disparition, dénonçant par ce biais le désenchantement de notre société qui ne voit ou n'entretient plus les merveilles de la nature sauvage qui l'entoure.

La réactualisation du thème de la disparition des Fées, dans une société de plus en plus angoissée par la pollution, semble alors s'accompagner de préoccupations écologiques fondées sur la nostalgie des espaces naturels et des croyances traditionnelles. Ce phénomène souligne une fois de plus le caractère ambigu de l'imaginaire féerique qui évoque sa disparition au moment-même où il est l'objet d'un important phénomène de mode.

1. Écologies et post-apocalypses : les nouvelles morales écoféeriques

Selon Christian Chelebourg, qui a théorisé la notion d'écofiction pour définir les fictions écologiques de plus en plus nombreuses ces dernières années, ce type d'œuvres ne constitue pas un genre littéraire ou cinématographique à part entière, mais une « manière d'entrer en résonance avec l'imaginaire d'une époque fascinée par sa puissance et terrifiée par un avenir dans lequel elle ne sait plus lire que des promesses de déclin. L'*Amor Fati* écofictionnel a tout de l'ultime sursaut d'un Surhomme mélancolique¹ ». Ainsi, l'humanité contemporaine prendrait peu à peu conscience de son impact sur le monde et de son rôle dans la réduction de sa propre espérance de vie. L'imagination écofictionnelle projetterait donc « l'idée d'une nature qui reprendrait pleinement ses droits originels sur celles de ses créatures qui les lui

¹ Christian CHELEBOURG, *Les Ecofictions*, op. cit., p.229.

contestent¹ ». Or, les personnages féeriques, parce qu'ils apparaissent comme les représentants de la Nature, parce qu'ils en personnifient certains éléments, semblent bien placés pour mettre en scène cette reconquête naturelle du monde face à une humanité désastreuse. Quant au Petit Peuple féérique, son caractère humanoïde lui donne la possibilité de se battre d'égal à égale avec la population humaine dont il peut être considéré comme le pendant naturel, primitif ou magique par son rapport privilégié avec la Nature et son développement imaginaire qui rappellent à l'Homme ses origines. Par ailleurs, la petite taille qui caractérise souvent ses personnages peut justifier l'importance du Petit Peuple dans le développement de l'imaginaire écologique. Christian Chelebourg écrit, en effet, que :

La réduction du vivant à son plus petit commun dénominateur permet jusqu'à plus ample informé de la singulariser à l'échelle cosmique autant que de banaliser la position de l'homme par rapport aux autres créatures. En d'autres termes, elle pose le caractère exceptionnel, voire unique, de l'apparition de la vie, mais dès lors ne reconnaît pas plus de noblesse à l'homme qu'au mollusque ou à la bactérie².

Ce qui se vérifie dans les œuvres de science fiction à travers, notamment, la mise en scène de problématiques développées à l'échelle nanotechnologique ou génétique concernerait donc également le merveilleux à travers des récits qui présentent des membres du Petit Peuple féérique dont il s'agit désormais d'étudier le rôle dans les œuvres de type écofictionnel.

- **Enchantement et désenchantement : le Petit Peuple féérique ou la parole à la nature**

Dans les différentes mythologies, les ancêtres des membres du Petit Peuple apparaissent comme une sorte de personnification de la nature au sein de laquelle résident les Hommes : il s'agit, par exemple, de Naïades qui représentent l'humeur d'un fleuve, de Fées qui s'expriment au nom de quelques fleurs, ou encore de Kobolds qui figurent le mécontentement des pierres taillées dans les mines.

Ce n'est donc pas par hasard si l'impact de l'Homme sur les populations féériques – qu'il cherche bien souvent à anéantir par haine ou par crainte, dans les romans *d'heroic fantasy* – va de pair avec une nature ravagée et des paysages de type post-apocalyptique. Si bien qu'il est souvent difficile de savoir si c'est l'extermination des êtres féériques qui cause la destruction des espaces naturels, ou bien l'inverse. Mais quoi qu'il en soit, l'humanité dans son ensemble en est généralement la cause.

¹ *Idem*, p.42.

² *Idem*, p.31.

Impact anthropique et dénaturation du paysage

L'impact de l'Homme occidental sur la Terre n'est, comme on le sait, pas négligeable dans la mesure où il semble s'investir dans une totale transformation du monde qui l'entoure, allant de constructions en destructions vers une dénaturation de la planète, aussi bien dans le sens de « changer sa nature propre », que de « lui retirer peu à peu ses espaces verts ». Cet impact anthropique transparaît alors dans les œuvres littéraires qui décrivent, par exemple, les guerres qui opposent les créatures féeriques et les êtres humains, ainsi que les dégâts causés par ces derniers au sein des paysages terrestres.

C'est ainsi que *Le Dernier Roi des elfes* place son récit dans une époque où « les désastres écologiques liés à la surpopulation terrestre conduisaient certains penseurs radicaux à condamner sans appel l'anthropocentrisme dominant » (Huguet, 2010, p.5) ayant engendré une guerre qui a radicalement transformé le paysage :

[...] les arbres abattus, les sous-bois éventrés à la hache, les sanctuaires profanés par la croix, les bêtes saignantes forcées jusqu'au fond de leur repaire, la forêt entièrement violée par le fer et dévorée d'incendies, puis ensevelie sous un linceul de cendres. Les elfes, évidemment, étaient livrés au massacre, à la torture, à l'esclavage, leurs femelles soumises aux appétits des soldats. (*idem*, p.15)

Cet extrait présente l'humanité comme une espèce qui tente d'asseoir son emprise sur son univers par la destruction et la violence, obligeant de la sorte le reste du monde à suivre son mode de vie et ses croyances, comme l'illustre ici sa volonté d'imposer la foi chrétienne. L'être humain semble alors avoir compris le lien qui unit les Elfes avec la nature sauvage, ce pourquoi il cherche à exterminer ces premiers en s'en prenant aux forêts dans lesquelles ils vont chercher refuge. Cela provoque alors une métamorphose de ces espaces selon la volonté humaine :

Les humains en profitèrent pour assurer leur emprise sur le territoire conquis en l'aménageant à leur manière : ils firent venir des équipes de bûcherons, qui abattirent à coups de cognée les arbres encore debout et dégagèrent une vaste zone couverte de cendres, jonchée d'animaux carbonisés. (*idem*, p.99)

Est ici illustrée toute la violence humaine, caractérisée par l'extermination totale de la faune et de la flore sauvages. Il semble, par ailleurs, que cette citation permet d'établir l'opposition entre les notions de nature et de territoire. En effet, ces deux termes apparaissent comme représentant chacun un mode différent de conception du monde : les êtres humains qui sont ici mis en scène n'hésitent pas à saccager la nature qui symbolise, selon eux, le lieu de vie des peuples elfiques, au profit de leur territoire, dont la dénomination traduit l'importance de

l'idée d'appartenance et de maîtrise de leur propre lieu d'existence. Le territoire devient alors la cause de l'entreprise de destruction opérée par les Hommes.

En procédant de la sorte, les Hommes parviennent bien souvent à imposer leur domination sur la planète, condamnant à jamais les espèces chassées et transformant pour toujours le paysage terrestre, comme l'illustre notamment l'épilogue du roman :

Thulé fut conquise dans le siècle qui suivit. Les derniers elfes y furent massacrés en même temps que les licornes, dont les humains convoitaient l'ivoire. Les trolls furent réduits à l'impuissance, et l'Homme bâtit ses cités dans l'île du Nord.

Aujourd'hui les tentacules des villes géants ont enserré la terre entière. De l'émeraude feuillue des chants elfiques ne subsistent plus que quelques forêts désenchantées et exploitées à outrance, où ne poussera plus jamais l'arbre Yggdrasyl. (Huguet, 2010, p.104)

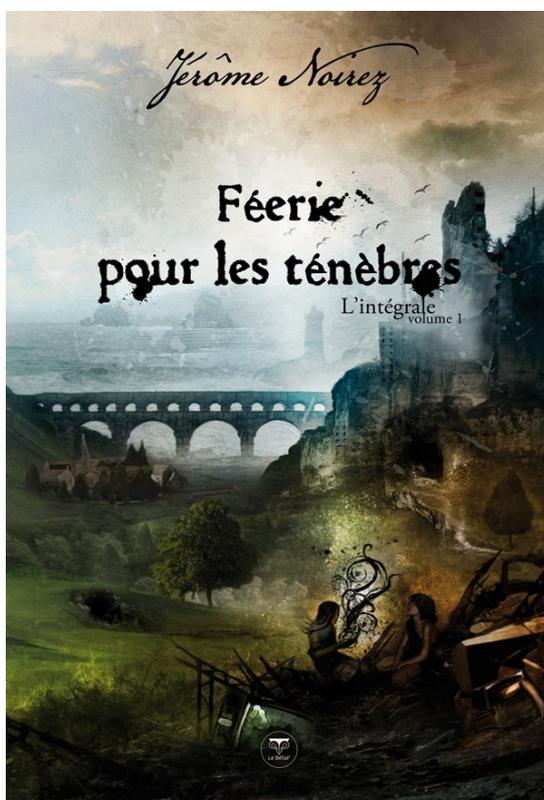
Détruire les êtres féeriques consiste donc en la détérioration de leur environnement puisqu'ils symbolisent le lien qui unit l'Homme et la Nature. En détruisant les êtres féeriques, les êtres humains semblent renier ce lien. On le voit ici par l'emploi du terme « émeraude », cette nature est une richesse que l'humanité est en train de saccager. Cette dernière est, d'ailleurs, assimilée à une espèce monstrueuse et destructrice dont les villes seraient les appendices tentaculaires. Quant aux Elfes, ils ont, comme on l'a vu, des caractéristiques humanoïdes à travers leur forme physique ou encore leur capacité de penser, mais ils ne sont pas pour autant humains : ils apparaissent comme une personnification de l'âme des lieux qu'ils habitent (forêts, pierres, grottes, etc.), ce pourquoi ils ne peuvent vivre si ces derniers sont détruits. Cela est souvent illustré de la sorte dans les ouvrages, c'est par exemple le cas dans *Magies secrètes* où un personnage évoque le lien étroit qui unit la ville et la Féerie : « Sequana et la Féerie sont indissociables comme des siamois cousus par le tronc ou par la tête, [...]. Tuer l'une reviendrait à condamner l'autre. » (Jubert, 2012, p.59-60). De fait, la Féerie semble ne former qu'un tout qui rassemble ses lieux et ses habitants de sorte à les rendre indissociables.

L'impact anthropique est généralement montré dans les œuvres comme étant définitif, illustrant ainsi parfaitement les mauvais côtés de l'humanité, qu'il s'agisse de son caractère belliqueux, de sa volonté de domination sur le monde, ou encore de sa soif de consommation. Dans *Féerie pour les ténèbres*, l'influence de l'Homme sur le monde et ce qui en découle est ainsi nommé *Technole*. L'on y observe un monde urbain duquel s'échappent des sous-sols les rebus du passé de l'humanité. Il s'agit, la plupart du temps, d'objets électriques que l'on vend désormais au prix fort, car depuis que le visage terrestre s'est totalement transformé sous la main de l'Homme, ce dernier semble avoir épuisé ses ressources. La métamorphose du paysage y est ainsi décrite :

Les enfants n'ont jamais connu le monde sans Technole. Qu'un sentier rocailleux tracé par des générations de marcheurs laisse soudain place à une route goudronnée, qu'une chapelle isolée, consacrée au vent et aux corneilles, se retrouve au beau milieu d'un lotissement d'une centaine de maisonnettes toutes semblables, que des lampadaires électriques sortent de terre comme des champignons après la pluie, tout cela est à leurs yeux dans la nature des choses, un phénomène aussi banal qu'un orage, qu'une brume matinale ou un vol d'oiseaux migrants à la fin de l'été. (Noirez, T1, 2012, p.59)

Autrement dit, le monde s'est totalement transformé, il a perdu sa magie, et l'impact de l'Homme sur la planète est finalement devenu aussi naturel que le changement des saisons. L'être humain est ici présenté comme étant capable de modifier la nature des choses, et surtout, la nature de ce qui est Nature. Cela est, par ailleurs, illustré de façon plus explicite lorsque le narrateur explique que « [d]epuis que la Technole s'est manifestée, il nous faut considérer une nouvelle matière et un nouveau fluide : le plastique et l'électricité » (*idem*, p.47). Cela témoigne de la force de l'impact anthropique, capable de modifier et de transformer chaque chose selon la volonté humaine. Quant aux Hommes, ils considèrent leurs propres créations comme faisant partie de la nature, en tant qu'éléments primordiaux liés à leur vie sur Terre.

Cette transformation du paysage est également illustrée sur les couvertures de certains ouvrages, et notamment celle de *Féerie pour les ténèbres* :



Couverture de *Féerie pour les ténèbres* (Noirez, T1, 2012).

On y voit, au premier plan, deux enfants assis au milieu des décombres de la Technole. Des mains de l'un d'eux, s'échappent des volutes qui représentent probablement la magie de la Féerie. Au second plan, on aperçoit un paysage champêtre au fond duquel apparaît un village tel qu'il est possible d'en trouver dans notre campagne contemporaine. Derrière, l'aqueduc et le phare semblent rappeler le passé humain, symbolisant ainsi les premières constructions de l'Homme visant à maîtriser la nature pour pallier ses manques, en apportant de l'eau et de la lumière là où elles sont naturellement absentes. La partie droite de l'image témoigne quant à elle des ravages causés par l'évolution humaine sur la planète et sur sa propre civilisation : derrière les enfants, une ville en ruines est représentée sous une brume recouvrant peu à peu le ciel bleu qui trônait au-dessus des vestiges du passé. Les troncs d'arbres morts et les oiseaux qui s'échappent de la cité expriment quant à eux l'impossibilité de survivre dans ce lieu qui contamine petit à petit ce qui l'entoure. Grâce à cette image, il est possible de comprendre le titre de l'œuvre : les ténèbres sont ce monde totalement ravagé par l'Homme et la Féerie serait cet espoir qui demeure entre les mains des enfants qui représentent la capacité d'agir pour permettre un avenir meilleur.

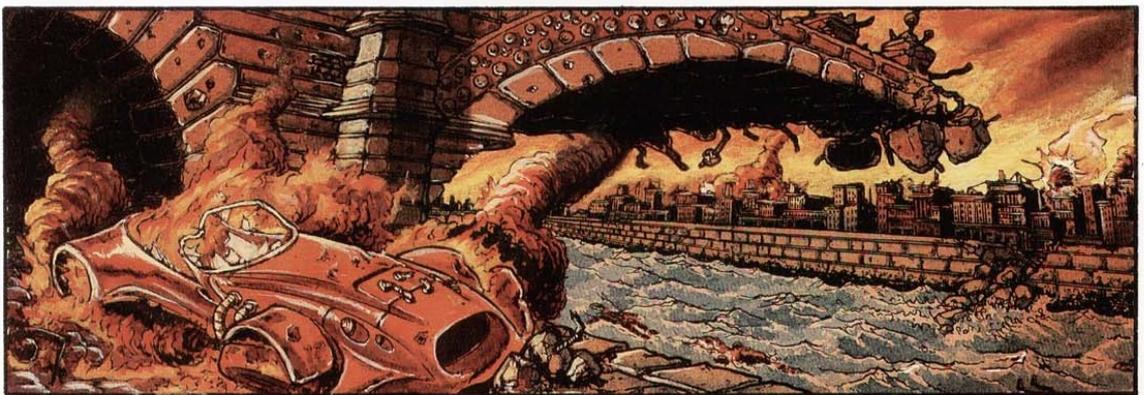
Les textes semblent également montrer qu'à travers leurs agissements néfastes, les Hommes se condamnent eux-mêmes en rendant peu à peu leur planète inhabitable. La morale qui en découle est alors similaire dans une majorité d'œuvres : il s'agit de montrer que la civilisation humaine telle qu'elle tend à se développer est nuisible pour le monde et donc, également nocive pour elle-même. C'est ce que comprend, par exemple, le personnage principal de *Requiem pour elfe noir* :

Les Div'Hommes eux-mêmes avaient compris que la civilisation n'était pas la bonne route. Que la douceur, la tranquillité n'étaient pas de ce monde. Il n'y avait pas de doute qu'ils avaient tenté d'infléchir leur course sur la fin. La destruction méthodique et aveugle de leur monde n'en était qu'une manifestation. Ils avaient tout fait pour se le rendre inhabitable, comme pour faire disparaître tout ce qui faisait leur confort et qui les endormait d'un sommeil pire que la mort. (Gregan, 2008, p.188)

Les êtres humains auraient donc volontairement massacré leur monde en souhaitant ainsi mettre fin à leur propre civilisation. Cela montre que, tout comme les personnages féeriques, ils sont eux aussi liés à leurs lieux de vie. Mais cet extrait apparaît également comme un retournement de situation : les Hommes auraient voulu s'autodétruire en détériorant leur planète, alors qu'en réalité, il semblerait qu'ils cherchent à développer toujours plus leurs sociétés aux dépens de la nature et de leur propre survie future. Or, *Requiem pour elfe noir* est entièrement construit comme un retournement de situation dans la mesure où l'on se place du point de vue des êtres féeriques dans un monde où les Hommes n'existent plus. A travers ce

procédé, il est possible d'établir l'hypothèse selon laquelle l'auteur chercherait à prévenir son lectorat, par le biais de son texte, de la possibilité d'infléchir la progression d'une destruction de la planète causée par l'évolution néfaste de la civilisation humaine.

La même thématique est développée dans la bande dessinée *Fée et tendres automates* où les êtres humains sont également présentés comme étant une espèce violente et autodestructrice :



Les Hommes, une race suicidaire (Téhy, T1, 1996, p.33-34).

La première image n'est pas sans rappeler la couverture de *Féerie pour les ténèbres* dans la mesure où elle nous présente un paysage dans lequel s'opposent les débris de la société moderne et ceux d'un temps plus ancien (pont). Toutefois, aucune forme d'espoir ne semble proposée : des corps flottent dans la rivière, la destruction opérée par les Hommes est toujours engagée et il est conseillé aux robots de fuir s'ils en venaient à croiser l'un des membres de l'espèce humaine.

Il semblerait donc que, d'après les textes, l'être humain cherche de façon plus ou moins volontaire à se détruire en s'en prenant au monde autour de lui. Il tente ainsi de prendre le contrôle de la planète et d'en exterminer ce qui lui fait peur (parce qu'il ne peut le contrôler), qu'il s'agisse de la nature en elle-même, ou de sa magie. Autrement dit, les œuvres féeriques qui proposent la vision d'une Terre post-apocalyptique apparaissent comme un moyen d'exposer à la société cette problématique d'autodestruction qu'elle semble avoir enclenchée. Les auteurs choisissent alors de donner la parole aux créatures féeriques pour essayer de combattre ce phénomène en rendant, par leur biais, un peu de sa magie à notre univers.

Le nouveau Prométhée

L'humanité est ainsi représentée, dans de nombreuses œuvres, comme une civilisation en quête constante de confort et de pouvoir : l'être humain est montré comme un ambitieux insatisfait qui souhaite assoir autour de lui et sur chaque chose une emprise de plus en plus forte, exclusive, et ce, à ses propres dépens. Pour ce faire, on a vu qu'il n'hésite pas à transformer le paysage et la nature, imposant ce que l'on pourrait appeler sa *modernité* qui tend à effacer toute trace du passé, de cette époque où le monde n'était pas sous domination humaine.

Cette modernité est parfois présentée comme réfutant toute trace de magie car celle-ci est étrangère à l'être humain traditionnel. C'est ce qui est notamment évoqué dans *Magies secrètes* où « [l]a modernité ne voulait plus de la Féerie. Elle la chassait, au propre comme au figuré » (Jubert, 2012, p.244-245). L'être humain cherche donc à imposer sa dictature à la planète tout entière en supprimant ce qui échappe à son contrôle. Les transformations auxquelles il soumet le monde font de lui un dieu créateur qui cherche à effacer les divinités qui l'ont précédé. Et si au XIV^e siècle la disparition des Fées est expliquée par le développement de la religion chrétienne et donc, par une volonté de changer les croyances du

peuple¹, il en est de même aujourd'hui puisque l'Homme n'a plus foi qu'en lui-même. On peut donc en conclure que ce sont les croyances humaines qui modifient la créance du Petit Peuple. Ce phénomène est présenté de façon explicite dans *Requiem pour elfe noir* où ce sont les êtres féeriques qui considèrent les êtres humains comme des divinités. Ces derniers ont d'ailleurs totalement disparu du ghetto où se regroupent ceux qui semblent être les derniers survivants humanoïdes de la planète : ils n'ont laissé derrière eux qu'un monde en ruines où dépravation et débauche sont les seuls mots d'ordre. Il semblerait alors qu'en modifiant la nature du monde, les Hommes ont joué aux dieux créateurs, bouleversant à jamais l'équilibre de la planète, comme l'explique un Changelin au protagoniste du roman :

Regarde autour de toi : le monde agonise. Les Div'Hommes ne nous ont laissé que des terres ravagées, un Océan stérile et un Désert menaçant. Nous n'avons plus rien, ni animaux, ni plantes. Nous vivons encore à leurs crochets. Et continuant ainsi nous périrons. Un jour, la Centrale ne produira plus rien, les dernières réserves de nourriture seront épuisées. [...] Notre seule voie, c'est la sauvagerie. Nous devons retrouver notre nature animale, celle qui étaient la nôtre avant les Div'Hommes. Ils nous ont *domestiqués* ! [...] Ils ont fait de nous des animaux de compagnie ! [...] nous retrouverons notre vraie nature. Nous redeviendrons des fauves. Les plus faibles disparaîtront et seuls resteront ceux qui sont dignes de rester. (Gregan, 2008, p.175)

On le voit ici, ce sont les créatures féeriques qui subsistent dans un monde où les Hommes ne sont plus. Ils se mettent même à douter de leur existence passée, comme s'ils n'avaient été qu'une légende ancienne, des divinités depuis longtemps disparues mais qui demeurent néanmoins les vestiges d'un naïf espoir. Mais la perte de foi dans les valeurs humaines est d'autant plus importante ici qu'il s'agit d'un Changelin qui parle. En effet, selon certaines légendes traditionnelles, les Changelins seraient des Fées ayant pris la place des nouveau-nés dans les berceaux familiaux parce qu'ils souhaitent devenir comme les Hommes qu'ils ont en adoration. Ainsi, malgré tout le mal qu'ils ont causé, malgré la destruction du monde qu'ils ont engendrée, les êtres humains n'en restent pas moins les symboles puissants d'un univers qui un jour fut grand et qu'ils ont rendu dépendant de leur espèce, comme le souligne la recherche vaine des survivants à leur rencontre et la déception du héros lorsqu'il comprend qu'il n'en retrouvera pas :

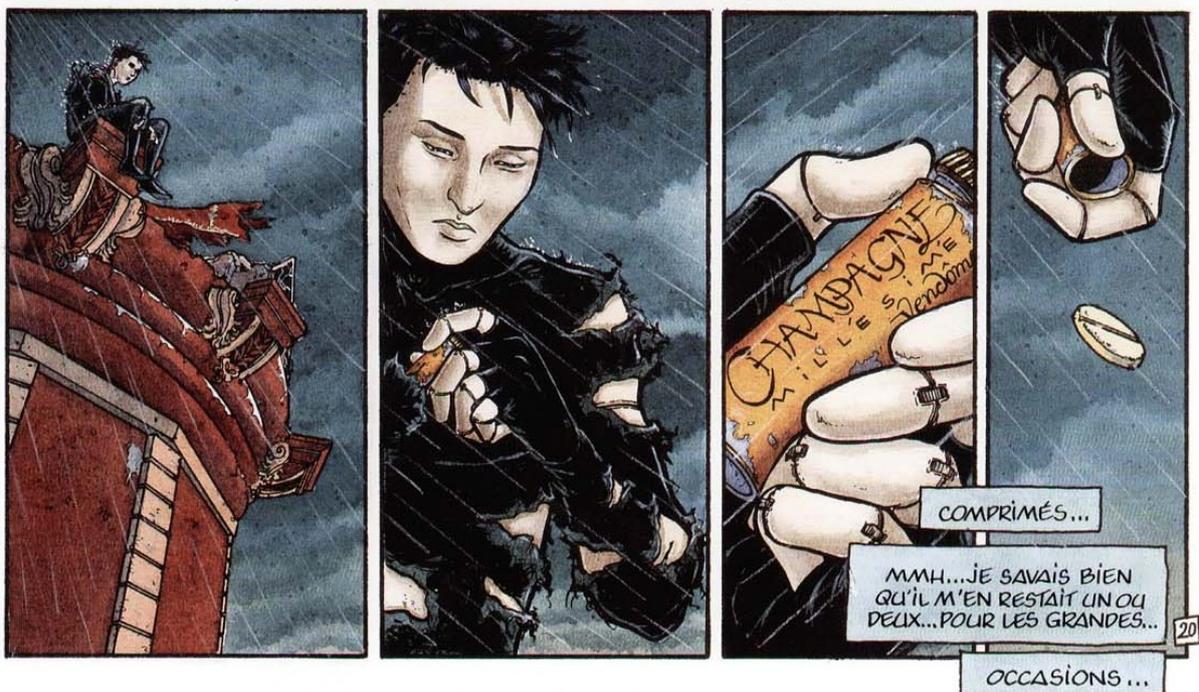
Trébuchant à demi, j'atteignis le sol de sciure où mes pieds s'enfoncèrent. J'avais l'impression que la terre allait m'avalier, m'engloutir. [...] nous, les Fées, étions trop dépendantes des Div'Hommes. Qu'allais-je chercher dans cette carcasse ? Le cadavre d'un dieu mort ? L'image d'un ancêtre disparu ? Le fantôme des origines ? (p.131)

Cet extrait présente les Hommes comme des divinités à la fois créatrices et destructrices, des

¹ Geoffrey CHAUCER, *L'Adieu aux fées*, cité dans Édouard BRASEY, *La Grande Bible des fées*, op. cit., p.312.

entités surpuissantes, autant bonnes que mauvaises. Du point de vue des personnages féeriques, il semblerait que sans les êtres humains le monde n'est rien : les choses perdent leur sens, les créatures sont privées de leur définition et se meurent peu à peu dès lors qu'ils ne sont plus là pour influencer leur existence.

Les êtres humains qui sont ici décrits ne perçoivent plus la valeur du monde, de la nature et de sa magie. Ce sont des Hommes qui ont décidé de ne plus rien laisser au hasard ou sous la gouverne de quelque puissance extérieure, contrairement à ceux qui ont foi en l'existence de divinités quelles qu'elles soient. Et ce sont ces mêmes Hommes que l'on retrouve dans *Fée et tendres automates*, une bande-dessinée qui déploie un triptyque post-apocalyptique nous présentant « Carlotta, [une] Mégalopole tentaculaire néo-baroque, bâtie sur les lambeaux de l'ancien monde... » (T1, p.2), sans que l'on ne sache exactement quel était cet ancien monde en question. La ville est dirigée depuis des siècles par une famille de dictateurs, les Miyaké, qui se font appeler « Gouverneur Emperor ». De cet univers, toute forme de plaisir semble avoir disparue : la ville n'est pas belle car en ruines, les hommes sont violents, et le seul Champagne qu'il reste est sous forme de gélules effervescentes :



Le champagne en gélules effervescentes (Téhy, T1, 1996, p.20).

Nous est ici présenté un monde où les êtres humains détruisent tout autour d'eux et sont si cruels qu'ils en viennent à effrayer les automates qu'ils ont eux-mêmes créés. Ce sont des Hommes violents, ingrats et égoïstes qui semblent, dès lors, bien moins humains que les machines, comme en témoignent ces paroles : « Les hommes **fichus bâtards** ! Le chancre qui

sainte à leurs lèvres n'est qu'orgueil : Orgueil noir et venimeux ! piétiner est leur mot d'ordre ! » (Téhy, T2, 2000, p.18).

En modifiant la surface de la planète à leur guise, en réinventant des normes pour toute chose, les êtres humains de ces fictions féeriques ont donc enclenché la « destruction méthodique » de leur univers, se rendant ainsi coupables de leur propre perte. Dès lors, ce n'est plus la Féerie qui semble illogique, mais l'humanité qui a adopté plus ou moins volontairement un comportement incohérent. Au contraire, les personnages féeriques, aussi irrationnels qu'ils soient, apparaissent comme l'ultime espoir de l'humanité dans la mesure où ils peuvent permettre aux Hommes de voir de nouveau la magie du monde, leur redonnant ainsi l'envie de le respecter. Mais toutes les œuvres ne sont pas pour autant pleines d'espoir puisqu'elles montrent parfois les êtres humains comme étant incapables de changer leur comportement, cherchant davantage à compenser leur carence de magie qu'ils nient en repoussant tout ce qui s'apparente d'une manière ou d'une autre à la merveille, que ce soit celle de la nature ou celle de la Féerie.

- **Quand Pan dort à cause de Pandore**

Le syndrome de Peter Pan

La modernité telle que la voient les Hommes mis en scène dans certaines fictions féeriques peut apparaître comme une boîte de Pandore d'où s'échappent les rebuts de *Féerie pour les ténèbres*, boîte qui aurait fait perdre à l'humanité le contrôle qu'elle voulait exercer sur le monde.

Dans certaines œuvres, l'être humain semble se rendre compte de sa condition comme s'il se réveillait d'un rêve trop idéal, ce qui lui fait alors prendre conscience de l'horreur de la réalité. C'est par exemple le cas dans *Le Chant du Troll* où est établi le parallèle entre un monde réel où la ville est grise, impersonnelle, déshumanisée et dénaturée, un monde où les enfants tombent malades et meurent, avec un univers onirique magique, beau et verdoyant qui rend la mort plus enviable que la vie :



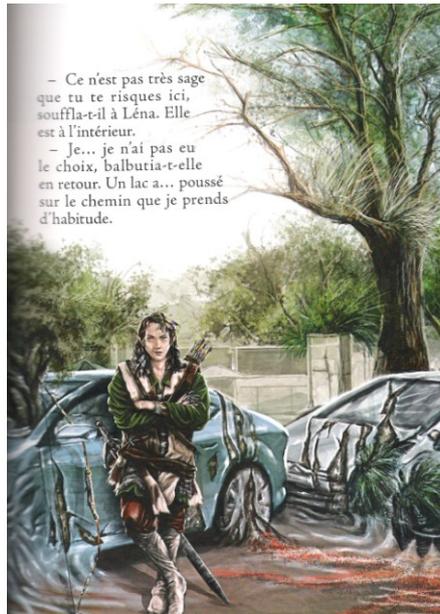
Les ombres du monde réel (Bottero, 2010, p.23).

Est ici représenté le monde dans lequel réside l'héroïne de l'album et sa famille : il s'agit d'une ville grise, impersonnelle, si banale que rien ne permet de reconnaître ses rues ou ceux qui s'y promènent.



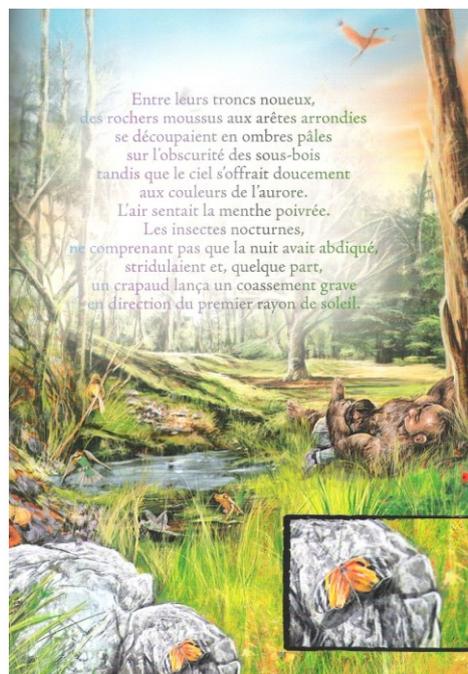
La beauté du monde merveilleux (idem, p.33).

Puis, la ville est peu à peu envahie par une végétation luxuriante et colorée. Le ciel se dégage à son tour et commence à retrouver son bleu originel. Les fleurs et la verdure symbolisent ainsi la possibilité d'une vie à nouveau belle grâce au fait que la nature y reprend peu à peu ses droits. On constate d'ailleurs que le feu de circulation arbore lui aussi une couleur verte, exprimant de la sorte la possibilité de poursuivre son parcours sur le chemin de la vie, représenté à travers la voie de circulation.



La végétation envahit la ville (idem, p.63).

Ensuite, les immeubles et les voitures éclatent sous l'impulsion de la végétation qui prend sa place et domine peu à peu le paysage. Les premiers visages apparaissent : ils appartiennent à des personnages féériques dont cet Elfe qui vient en aide à la jeune héroïne. Celle-ci explique qu'un lac a poussé sur son chemin, témoignage de la toute-puissance de la nature qui oblige la fillette à modifier sa destinée, symbolisée par un cheminement physique.



Un monde onirique (idem, p.175).

Enfin, toute trace de la civilisation humaine ayant disparu, Léna peut vivre en paix avec son nouveau compagnon, le Troll. Tout comme le paysage, le texte a lui aussi retrouvé ses couleurs ce qui est, par exemple, illustré par le passage d'une écriture noire à une typographie multicolore. Or, c'est un deuil qui est représenté dans cette histoire, la petite Léna étant décédée des suites d'une leucémie. On peut donc rapprocher cette conception de la Féerie de celle développée par J. M. Barrie dans son œuvre, dans la mesure où Neverland y apparaît comme le repère des enfants défunts. La mort est donc perçue comme un univers au sein duquel la merveille est constante et éternelle, contrairement à la vie en laquelle les Hommes ont perdu tout espoir, allant jusqu'à s'autodétruire.

Et c'est pour toutes ces raisons que les peuples de Féerie sont encore présents dans ces fictions : ce sont eux qui essaient de faire comprendre aux Hommes qu'ils ont besoin de voir la magie de chaque chose pour vivre en harmonie avec la nature, plutôt que de survivre comme des virus sur une planète qu'ils font souffrir. C'est ce dont prend notamment conscience le personnage principal de *Requiem pour elfe noir*, qui comprend qu'il ne faut pas chercher à ressembler aux Hommes car ce sont eux qui ont causé la fin du monde, ne laissant derrière eux que des ruines, vestiges d'une humanité désastreuse :

Ils pouvaient bien se proclamer nos créateurs, je ne les croyais pas. Nous étions issues des éléments, de la nature profonde du monde. Les Div'Hommes dénaturés ne savaient plus survivre dans ce monde en déclin. Ils étaient arrivés au bout de leur adaptation, au bout de l'impasse qu'ils avaient eux-mêmes créée.

Quant à nous, nous n'étions pas si fragiles. Nous pouvions encore revenir en arrière, nous fondre dans le Désert, nous plonger dans l'Océan. Beaucoup mourraient, d'autres muteraient. La vie reprendrait, insolente, plus forte que jamais.

Sans les Div'Hommes.

Mais pour l'instant le Ghetto n'était pas prêt. Il vivait encore dans l'espérance de leur retour. Il croyait encore qu'en essayant de devenir des Div'Hommes nous-mêmes, nous pourrions leur succéder. (Gregan, 2008, p.188)

Il est ici question d'une remise en cause de l'humanité engendrée par le désenchantement du monde dont elle est coupable. Le texte évoque alors la nécessité de s'adapter en respectant la Nature afin de vivre en harmonie avec celle-ci plutôt que de s'opposer à elle. Les Hommes sont montrés comme n'ayant pas choisi la bonne voie en tentant de devenir plus puissants que la Nature elle-même. La morale qui transparait à travers ces propos montre la nécessité d'ajuster son mode de vie pour le rendre le plus respectueux possible de la Nature sous peine de disparaître de la surface de la Terre si l'on s'acharne à aller dans une autre voie.

Cependant, d'autres œuvres, même si elles ne sont pas majoritaires, se développent *a contrario* de cette dynamique, prônant la nécessité qu'une civilisation a d'évoluer pour ne pas disparaître. Cela est notamment le cas dans *Le Dernier des Elfes* où les populations elfiques

s'éteignent alors que les sociétés humaines se développent toujours plus. Dans ce roman, l'opposition entre les Hommes et les Elfes est très marquée, que ce soit à travers leurs modes de vie ou dans leurs conceptions des choses. Pour les personnages elfiques, le Soleil est féminin et la Lune masculine (Lambert, 2003, p.56), témoignant ainsi de la totale opposition de ce peuple avec les êtres humains présents dans le récit. Par ailleurs, la problématique principale de l'œuvre est que le temps des Elfes est révolu au profit de celui des Hommes, comme l'illustrent les paroles d'une chanson considérée comme étant prémonitoire :

Un jour, les forêts disparaîtront, remplacées par des champs cultivés. Les moulins exploiteront la force des rivières. Il y aura des fours à houblon, des vergers, des bergeries et des étables. Ce sera le temps des hommes... (p.47)

Les Elfes auraient donc vécu leur apogée à l'époque où la nature n'avait pas encore été exploitée par les êtres humains. Ils sont donc, une fois de plus, représentés comme étant fortement liés à un monde sauvage et immaculé. Cependant, ils ont peu à peu développé leur ambition en décidant de tout mettre en œuvre pour améliorer toujours plus leurs conditions de vie, ce qui les a menés à leur perte, comme en témoigne cet extrait :

Leurs ambitions semblaient légitimes : ils disaient que, grâce à une nouvelle forme de sorcellerie, ils allaient soulager la souffrance des uns, améliorer la vie des autres. Le grand conseil de la cité leur donna son aval. Ils invoquèrent alors des forces d'un autre monde en pensant qu'ils réussiraient à les contrôler. Mais ils se trompaient... Les forces en question s'emparèrent de leurs esprits, les transformant en pitoyables marionnettes. Nos mages ouvrirent un portail entre ce monde et le nôtre, libérant la voie à la Bête-Sans-Nom. C'est une créature qui n'a qu'un seul but : nous détruire. (*idem*, p.131)

La malédiction qui touche les Elfes est ici similaire à celle qui a anéanti la population des Nains de la Moria dans *The Lord of the Rings*. Comme ces derniers qui ont creusé trop profondément dans leurs mines, ils sont allés beaucoup trop loin dans leur quête d'évolution, laissant ainsi s'échapper une créature qui a causé la perte de leur peuple. Dans ce roman, ce ne sont donc pas les êtres humains qui ont mal agi, mais les créatures féeriques présentées comme ayant été bien trop ambitieuses pour pouvoir demeurer sur Terre, ce pourquoi elles ont été punies par une malédiction qui les a fait disparaître par leurs propres agissements. Cette situation totalement inversée par rapport à *Requiem pour elfe noir* développe toutefois la même morale, à savoir qu'il est nécessaire à l'humanité contemporaine de remettre en cause son expansion égoïste afin d'évoluer en harmonie avec la nature et de ne pas détruire toutes ses chances de survie, contrairement aux peuples mis en scène dans ces ouvrages.

Ainsi, dans l'épilogue du roman, le dernier Elfe déclare :

- Quand j'aurai péri, et que le souvenir de mon peuple sera devenu un mythe, les berges de la rivière s'animeront de morts invisibles ; et quand les enfants des hommes se croiront seuls dans les champs ou dans les forêts, ils ne le seront pas. La nuit, quand les rues de leurs villes seront silencieuses et que leurs habitants les croiront désertes, elles se rempliront de revenants. D'une manière ou d'une autre, nous ne quitterons jamais cette terre. Il n'y a pas de mort. (Lambert, 2003, p.204)

A travers ces paroles, semble être exprimée la volonté de l'auteur de transmettre un message à son lectorat : si les personnages féeriques paraissent aujourd'hui avoir disparu de notre univers dans la mesure où les Hommes n'ont plus foi en leurs histoires, ils n'ont pour autant pas disparu car ils sont, rappelons-le, immortels, ce sur quoi insiste le protagoniste. Leur utilité n'est donc plus de faire peur aux enfants afin qu'ils ne s'aventurent pas dans les forêts ou trop près des rivières de peur d'être enlevés, mais d'engager les êtres humains à faire attention à leur planète afin de sauvegarder leur propre civilisation. Il n'est donc plus question de s'adresser individuellement à chaque personne, mais de transmettre cette morale à l'humanité tout entière.

Quant à l'auteur, il évoque le fait que la fantasy, comme le western (car il s'est inspiré de *Le Dernier des Mohicans* pour écrire son histoire) présentent souvent des périodes charnières, « la fin d'un monde et le commencement d'un nouveau ». Il précise :

Cela me permettait de mettre en scène, d'un côté, des personnages qui refusent d'évoluer (les Elfes), et de l'autre, des héros plus souples, comme le Forestier à la fin ; l'un des thèmes du livre étant : comment changer sans trahir ses racines ? (*idem*, p.205-206).

Cela confirme l'hypothèse selon laquelle l'imaginaire féerique symbolise des intermédiaires, qu'il s'agisse de l'évolution des sociétés, ou encore du passage de l'enfance à l'âge adulte. Ces propos corroborent également avec l'idée qu'il apparaît nécessaire aux êtres humains de se remettre en question en cherchant la façon d'évoluer tout en respectant leur nature – la nature humaine, comme la nature sauvage au sein de laquelle ils résident.

Les morales des œuvres écoféeriques semblent donc se rejoindre en démontrant que si les transformations imposées par les Hommes à la nature ont fait perdre à cette dernière ses normes, c'est parce que les êtres humains eux-mêmes semblent avoir oublié leurs origines tant ils se sont dénaturés. Ils ont alors besoin de la Féerie, notamment par le biais de la lecture de ces récits, pour se rappeler quelle est leur véritable nature pour ensuite remettre en question leurs agissements néfastes pour la planète comme pour eux-mêmes. C'est ainsi que, dans *La Somme des rêves*, les Fées sont celles qui veillent sur la nature sauvage alors que les êtres humains ont oublié leur histoire : ils ne se souviennent plus qu'ils descendent des dragons, car

ils sont bien trop occupés à se faire la guerre pour dominer le monde (Dau, 2012, p.353).

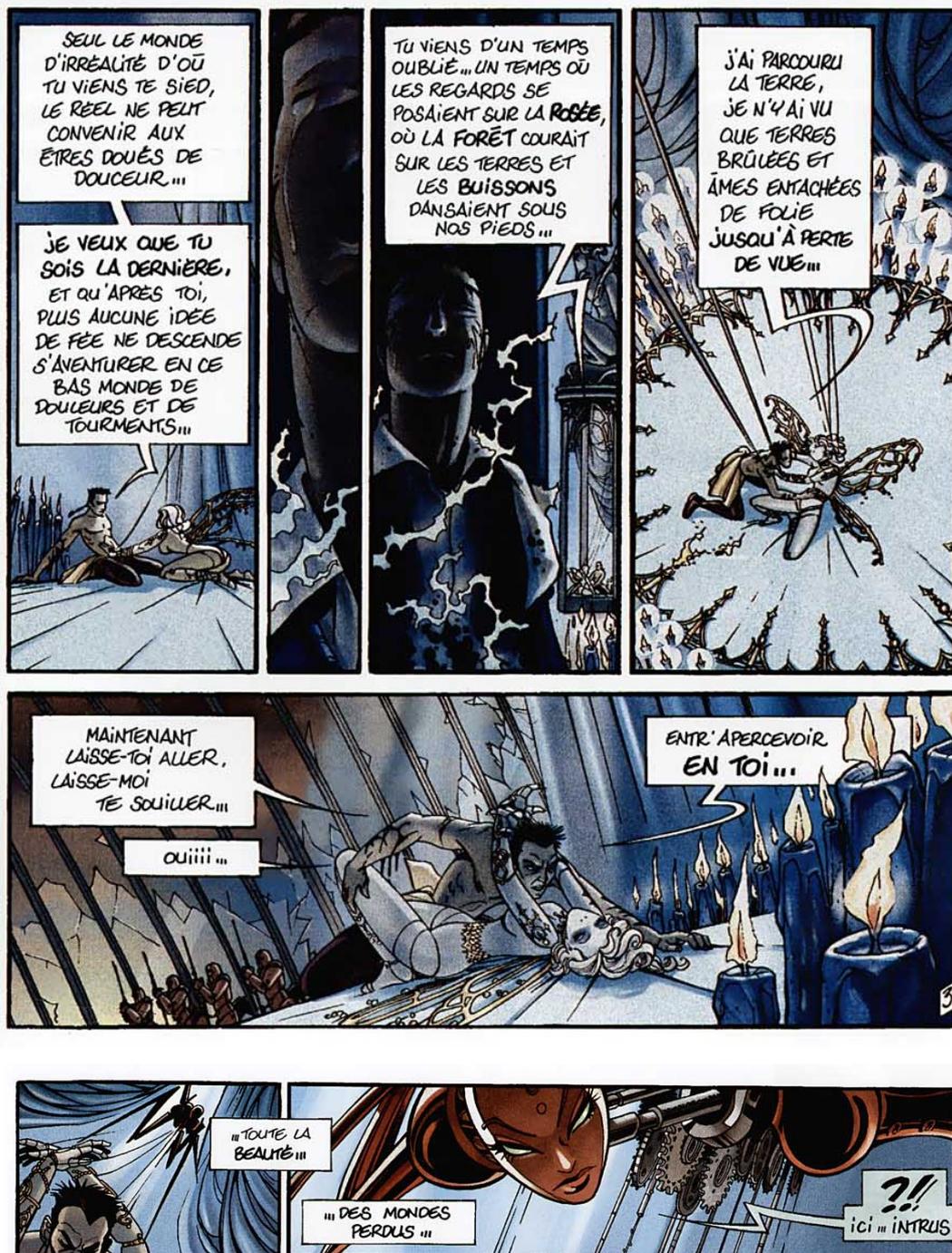
A la recherche du Paradis perdu

Pourtant, dans beaucoup d'ouvrages persistent quelques courageux qui cherchent à redonner au monde sa part de féerie. Dans *La Somme des rêves*, le protagoniste songe par exemple à un monde où la Fée est reine (Dau, 2012, p.24), et le royaume de Féerie y est présenté, comme c'est le cas de façon récurrente dans les œuvres, comme un monde préservé de l'impact anthropique négatif (*idem*, p.131).

De même, dans *Fée et tendres automates*, Mister Sir Crumpett's, cherche par tous les moyens à redonner un soupçon d'enchantement au monde chaotique dans lequel il réside. Pour cela, il s'est lancé dans une constante création de robots humanoïdes représentant des membres de la communauté féerique et dans le regard desquels il cherche à percevoir « l'œil-fée ». Retrouver l'enchantement semble pour lui une fin en soi, un moyen de rééquilibrer ce monde en proie à une humanité dévastatrice, comme l'illustre par exemple ces propos :

Mister Sir Crumpett's est las... il fatigue, il s'épuise à la tâche, mister Sir Crumpett's depuis toujours s'acharne, mais n'y parvient pas... il ne parvient pas à retrouver la pureté [...]. Mais le monde va mal [...]. Tu vois les rues... en flammes... un monde qui se termine... qui s'achève... et agonise... enfle et se boursouffle. Un monde de souffrance... Des groupuscules qui se livrent assauts... pilleurs... tueurs... Tu as devant toi les HOMMES [...]. (Téhy, T1, 1996, p.32-33)

On perçoit ici l'obstination du personnage qui cherche par tous les moyens à réenchanter le monde afin de le sauver des abominations d'une humanité vorace en pleine expansion. Mais, malgré les difficultés, l'automaticien est parvenu à créer une Fée qui remplit ces conditions. Très rapidement, celle-ci est toutefois enlevée par l'empereur qui cherche à la souiller en la faisant devenir sa prostituée lorsqu'il sent que le monde qu'il dirige va s'effondrer. Elle apparaît dès lors comme une divinité, un symbole d'espoir et de pureté qui subsiste dans un monde impur et dégénéré :



Souiller la féerie (Téhy, T3, 2003, p.31-32).

Même si elle est automate, la Fée représente ici la grandeur d'un monde qui un jour fut beau. La souiller signifie pour l'empereur contempler la beauté des mondes perdus, comme un ultime regard vers le passé avant la fin ultime : « Elle est l'espoir des non-humains... elle est l'espoir d'une... raison plus tendre... plus belle... » (Téhy, T3, 2003, p.40).

En cherchant à retrouver la magie de la nature qu'ils ont détruite, les Hommes tenteraient donc, dans un ultime espoir, de rééquilibrer le monde qu'ils ont totalement désenchanté. Il s'agit là d'un souhait de retour en arrière, d'un retour aux sources permettant de retrouver un

passé idéalisé, tels que le sont ceux que nous présentent très souvent les œuvres de fantasy. Pour cela, les auteurs semblent expliquer, par le biais de leurs personnages féeriques, qu'il faudrait oublier ce qui a été fait et redonner tous les pouvoirs qui furent les siens à la Nature en inversant les transformations du paysage.

- L'Apocalypse des fées

Les tisseuses de destin

Par l'étymologie, les personnages féeriques sont directement liés au destin des êtres humains. Parmi les trois Parques, la première donnait la vie, la seconde la prolongeait, la troisième avait, quant à elle, le pouvoir de l'interrompre à tout moment. Étant ainsi annonciatrice de mort, c'est de là que vient la tradition de la Fée que l'on oublie d'inviter à venir saluer la naissance d'un enfant, afin d'éviter qu'elle ne lui porte malheur. Et pourtant, dans de nombreux contes, cette dernière finit toujours par apparaître pour énoncer une prophétie punissant l'enfant en question.

Cette caractéristique n'a pas été oubliée des romans contemporains. Effectivement, on a vu que les êtres féeriques sont en lien très étroit avec la nature au sein de laquelle résident les êtres humains et que la disparition des uns entraîne la destruction de l'autre et *vice versa*. Il faut donc ne pas perdre de vue le fait que les Hommes font partie de ce tout terrestre, et sont, en l'occurrence, liés au monde dans lequel ils vivent, ce qui explique pourquoi ils sont aussi entraînés dans l'apocalypse qu'ils ont engendrée.

Ce phénomène est développé de façon explicite dans *Chronique du soupir* où l'on a vu que le monde est régi par la *Fée primordiale*, source magique qui s'apparente à la Déesse-Mère des croyances celtiques. Elle est le centre du monde où se rejoignent *Les Verticales*, des lignes de force magiques qui rejoignent d'autres Fées primordiales. Cerne, l'un des personnages, explique alors que :

Fées et hommes vivaient en harmonie. Nos ancêtres bâtirent des temples et des cités autour des Verticales. Ils les honorèrent, ils écoutèrent le murmure des dieux. Jusqu'au jour où ils voulurent aller encore plus loin, où ils voulurent jouer des Verticales comme des cordes d'un instrument. Ils ont voulu *asservir* les Fées primordiales. [...] La Fée primordiale, *notre* Fée primordiale, n'a pas eu le choix. Elle a rompu les Verticales, elle s'est mutilée pour empêcher les hommes de la contrôler et à travers elle, les autres Fées primordiales. [...] c'est la Rupture, l'apocalypse. Les Verticales coupées, le monde s'affaisse sur lui-même. Les eaux recouvrent presque tout, l'air se corrompt et nos ancêtres manquent de disparaître. [...] Elle cautérise ses plaies à la surface du monde avec les Hautes Fées et se sont elles qui vont retisser la vie, qui vont générer les Lignes-Vie. A ce moment-là, notre cœur n'existe plus. En tant qu'organe, du moins. C'est une fée, désormais, qui siègera à la place du cœur. Pour que l'on puisse vibrer avec la vie qui imprègne les lignes. (Gaborit, 2012, p.74-76)

Les différentes lignes dont il est question représentent ainsi les fils de vie tissés par les déesses de la Destinée : les Fées contrôlent les existences humaines, et les Hommes qui ont cherché à les dépasser sont désormais privés de cœur. Un peu plus loin dans le roman, la Fée primordiale essaye d'ailleurs de faire comprendre aux êtres humains qu'elle les a punis pour leur avidité, mais qu'elle aimerait désormais que l'Homme soit « porteur de son propre enchantement » (*idem*, p.323), prônant ainsi un retour aux sources qui semble s'avérer nécessaire à la sauvegarde de l'espèce humaine et de la planète tout entière.

Les auteurs : entre démiurges et prophètes

Il semblerait qu'à travers ces fictions féeriques, les auteurs cherchent à recréer un monde idéal, voire idyllique, tel qu'on le retrouve dans certains contes traditionnels. Le Petit Peuple et son univers apparaissent alors comme un moyen de montrer à l'humanité l'écart qui existe entre sa société de consommation avide de pouvoir, qui se déshumanise et se dénature peu à peu, et un monde onirique où la faune et la flore vivent en symbiose. Cela est d'autant plus important qu'il se rapporte à la nature ancestrale du Petit Peuple qui possède une parole fatidique que l'auteur fait sienne en les mettant en scène dans ses fictions.

C'est ce dont il est question dans *Le Chant du Troll* (Bottero, 2010) puisque le père de l'héroïne est un auteur qui s'isole pour créer, à travers l'écriture, un monde enchanté pour accueillir sa fille récemment décédée des suites d'une leucémie. Sa maladie y est décrite comme un monstre vivant au sein de la ville, battu par les personnages féeriques de ce paradis inventé par l'écrivain. Le nouveau monde qui accueille la fillette n'est, comme on l'a vu, pas aussi froid que la vie réelle. Au contraire, il est plus beau, plus coloré et plus rassurant car il est empreint de magie et de rêve.

Autrement dit, les œuvres semblent vouloir montrer que si ce sont les Hommes qui ont donné naissance au Petit Peuple à travers leur imaginaire, ce sont aujourd'hui – alors que plus personne ne croit en ces légendes populaires – eux qui font perdre à la Nature son âme et sa voix à travers les modifications qu'ils opèrent sur son paysage. Par là, les auteurs semblent revêtir un rôle de démiurge, voire de prophète, en peignant, à la manière des natures mortes picturales, des vanités, souhaitant faire comprendre à l'humanité son caractère éphémère et la mettre en garde contre son orgueil et son arrogance. C'est ainsi ce qu'explique Christian Chelebourg dans son ouvrage théorique sur les écofictions :

[Les destructions] flattent nos aspirations dionysiaques, et ce d'autant plus fort que les lieux représentés sont mieux ancrés dans la conscience collective, plus représentatifs de l'ordre apollinien des sociétés civilisées. De ce point de vue, les rêveries sur la disparition de l'homme ne font d'ailleurs que condenser la valeur de toutes les représentations de catastrophes écofictionnelles. D'inspiration fondamentalement déceptive, le procédé relativise la nuisance de l'homme à l'égard de Gaïa autant qu'il l'hyperbolise au regard de son histoire. Tragique du fait de la part qu'il accorde à la fatalité, il fonctionne sémantiquement à l'instar de ces natures mortes que l'on appelait au XVII^e siècle des vanités : il confronte l'homme à son insignifiance pour mieux lui faire réaliser la folie des droits qu'il s'arroe dans sa gestion de la nature¹.

Les œuvres écofictionnelles chercheraient donc à rappeler à l'être humain que, malgré sa conception anthropocentrique de l'univers, malgré son développement intensif et la puissance avec laquelle il est capable de contrôler son monde pour le transformer à son image, il n'est rien de plus qu'une partie du tout qui risque de payer pour ses agissements égoïstes. Lier cette morale à un imaginaire féerique permet alors de montrer à l'Homme que la Nature est plus puissante que lui et que c'est elle qui contrôle les destinées humaines, non l'inverse. Ses représentants surhumains dotés de magie en témoignent : ils deviennent les porte-paroles du monde d'avant la domination humaine pour montrer, à travers les récits, qu'un retour aux sources serait bénéfique.

C'est la morale que Pierre Dubois tente de transmettre à son lecteur lorsqu'il explique dans *Petrus Barbygère* que « si nous voulions remonter à l'essence des contes et des mythes, nous en serions tout éclairés de sagesse » (Dubois, T1, 1999, p.5). Parce que remonter aux origines, c'est se questionner sur la nature de toute chose et donc revenir à ce qui était et surtout, à ce qui devrait être, sans que l'Homme n'ait imposé ses transformations à ce qui l'entoure.

Finalement, c'est un peu là le travail des artistes que de chanter les beautés du monde, et si celles-ci disparaissent, l'art n'a plus d'utilité, comme le souligne Jectin de Lourche, sculpteur dans *Féerie pour les ténèbres* : « A quoi bon la sculpture, à quoi bon l'art, si les plus doux et les plus tendres disparaissent ? A quoi bon modeler de la beauté, de la fesse, de la cuisse, de l'extase, si l'on ne peut protéger ceux qui méritent d'être protégés ? (Noirez, T1, 2012, p.180). L'art apparaît ici comme un plaisir lié à la bonne santé d'une société : tout comme l'Homme est lié à la Nature au sein de laquelle il réside, sa capacité à prendre du plaisir est également dépendante des conditions de vie favorables. L'art est aussi le moyen par lequel il est possible d'enchanter le monde, sa mise de côté témoignerait donc du fait que l'humanité aurait totalement perdu foi en son propre bonheur.

Par ailleurs, si de nombreuses œuvres féeriques développent leurs diégèses dans des

¹ Christian CHELEBOURG, *Les Écofictions*, op. cit., p.47.

contextes passéistes, il semblerait que ce soit dans le but de définir un âge d'or historique à notre société qui devrait alors le prendre pour modèle. Or, comme il est à peu près certain pour le lecteur que ce qui lui est présenté dans le récit ne s'est pas *réellement* produit, il est possible de rapprocher ce procédé de la théorie de l'*inversion historique* telle qu'elle a été développée par Mikhaïl Bakhtine, selon qui :

[...] la pensée mythologique et littéraire localise dans le passé des catégories telles que le but, l'idéal, l'équité, la perfection, l'état harmonieux de l'homme et de la société. Les mythes du paradis, de l'âge d'or, de l'époque héroïque, de l'antique Vérité, les notions plus tardives sur l'état de la nature, sur les droits naturels et autres, sont des expressions de cette inversion historique. En simplifiant quelque peu, il est possible de dire que l'on représente comme ayant déjà été dans le passé, ce qui, en réalité, doit se réaliser seulement dans le futur, ce qui, en substance, se présente comme un but, comme un impératif, et aucunement comme une réalité du passé¹.

Autrement dit, il ne s'agirait pas de simplement développer, à travers les œuvres, la nostalgie d'un âge d'or disparu, mais d'en faire un objectif à atteindre. L'aspect prophétique des auteurs de fictions féeriques leur permet alors de présenter de façon passéiste, c'est-à-dire comme quelque chose d'évident, ce qui devrait être dans l'avenir, à savoir un monde enchanté et plus beau que le présent.

En enrichissant leurs représentations d'une époque passée par l'ajout d'événements qui auraient pu s'y produire et de personnages merveilleux qui auraient pu y vivre, les auteurs contemporains chercheraient alors à enrichir l'avenir de l'humanité, comme l'explique Mikhaïl Bakhtine :

Cette « interversion », cette « inversion » singulière des temps, typique de la pensée mythologique et littéraire des diverses époques de l'évolution de l'humanité, se définit par une notion toute spéciale du temps, et en particulier de l'avenir. Le présent, et surtout le passé, s'enrichissent pour le compte du futur. Le caractère fort et probant de la réalité, de l'actualité, appartient au présent et au passé seuls : « est » et « fut ». Au futur appartient une réalité d'une autre espèce, plus éphémère en quelque sorte [...]. Le futur, le présent et le passé ne sont pas homogènes, et si long que puisse être ce futur dans les pensées, il est démuné de contenu concret, il est assez vide et raréfié, étant donné que tout ce qui est positif, idéal, nécessaire et désiré est relaté au passé par la voie de l'inversion, ou partiellement au présent, car c'est cette voie que tout devient plus pondérable, plus concret et plus probant².

Il semblerait donc qu'en donnant la parole aux personnages féeriques à travers leurs œuvres, les auteurs cherchent à prévenir l'humanité de ce qu'elle peut devenir si les Hommes continuent leur massacre de la planète. C'est pourquoi ils se plaisent à mettre en scène des mondes merveilleux dans des récits qui éveillent chez le lecteur la nostalgie d'un monde

¹ Mikhaïl BAKHTINE, *Esthétique et théorie du roman*, op. cit., p.294.

² *Ibid.*

merveilleux qui doit alors devenir l'objectif qui permettra à l'humanité d'atteindre son apogée. Les membres du Petit Peuple apparaissent alors comme un moyen de raviver les anciennes croyances et le culte de la Nature sacrée, de rappeler aux lecteurs qu'il est nécessaire de la protéger et de l'honorer. Par mise en abyme, les récits rappellent enfin qu'il est important de perpétuer les pratiques artistiques car elles sont un moyen d'expression primordial pour transmettre aux Hommes les morales et les valeurs qu'ils ont tendance à oublier. Le risque étant que si la Nature et ses beautés ne sont plus louées, elles en viendront à disparaître, tout comme s'il n'existe plus aucune beauté à chanter, si les Hommes ne croient plus en ce qui est beau, l'art et l'écriture pourront à leur tour être oubliés...

Les romans dont il est ici question semblent vouloir redonner à leurs lecteurs l'envie de croire en la magie de la nature et de toutes les choses simples du quotidien. La part d'*écofiction* développée dans ces œuvres nous présente des êtres féeriques ou des robots, qui souffrent de la tyrannie humaine alors que les êtres humains ne semblent bien souvent pas se rendre compte de ce qui leur arrive, de ce qu'ils sont en train d'engendrer. Ils détruisent le monde car ils ne croient plus en ses beautés et ne sont gouvernés que par l'avidité. A travers cela, les œuvres témoignent de l'impact humain sur la planète, tout en montrant pourquoi il faut respecter les anciennes croyances : non parce qu'elles sont vraies, mais parce qu'elles symbolisent un univers idéal vers quoi l'homme devrait tendre au lieu de rechercher sans cesse une modernité qui le mènera à sa perte. L'on retrouve ici le message de Tolkien qui, se désolant de voir la nature détruite au profit des villes et des industries, a voulu permettre à ses représentants, les Ents, de prendre leur revanche lors de la bataille qui mène à la destruction de la « Forteresse d'Acier » de l'Isengard.

Par ailleurs, la volonté de mettre en scène des univers post-apocalyptiques semble également témoigner d'une nécessité de tout détruire afin de recommencer à zéro une existence sur des bases plus solides. A travers leurs récits, les auteurs paraissent vouloir détruire un monde qui a perdu sa magie afin de lui permettre de se reconstruire avec davantage d'enchantement. Nous rejoignons ici les propos de Mircea Eliade pour qui :

Au fur et à mesure que le cycle cosmique devenait plus ample, l'idée de la perfection des commencements tendait à impliquer cette idée complémentaire : *pour que quelque chose de véritablement nouveau puisse commencer, il faut que les restes et les ruines du vieux cycle soient complètement anéantis*. Autrement dit, si l'on désire obtenir un commencement *absolu*, la fin d'un Monde doit être radicale. L'eschatologie n'est que la préfiguration d'une cosmogonie de l'avenir. Mais toute eschatologie insiste sur ce fait : que la Nouvelle Création ne peut avoir lieu avant que ce monde-ci ne soit définitivement aboli. Il ne s'agit plus de régénérer ce qui a dégénéré - mais d'anéantir le vieux monde afin de pouvoir le recréer *in toto*. L'obsession de la béatitude des commencements demande l'anéantissement

de tout ce qui a existé et, pourtant, s'est dégradé, depuis la création du Monde : c'est la seule possibilité de réintégrer la perfection initiale¹.

Autrement dit, les fictions féeriques, et notamment celles qui ont une dimension écologique, ne seraient pas tant guidées par la nostalgie d'un passé idéalisé que par le désir de permettre à l'avenir de tendre vers cet idéal...

¹ Mircea ELIADE, *Aspects du mythe*, *op. cit.*, p.71-72.

2. Un retour aux sources de l'homme et de l'humanité

Pour les elficologues, la conception écologique du monde est liée à la spiritualité de l'humanité : si les êtres humains saccagent leur planète, c'est qu'ils ne croient plus en ses valeurs. Cette conception causale du comportement humain explique pourquoi foi et respect de l'environnement sont deux notions qui sont souvent liées dans les ouvrages de type écoféerique.

Développer une pensée écologique nécessiterait donc de croire aux valeurs de la Nature dans la mesure où pour la respecter, il faut percevoir son importance. Les ouvrages féeriques semblent alors jouer les intermédiaires en explicitant ces valeurs par le biais des récits, notamment grâce à des figures de style d'accentuation telles que la personnification (le Petit Peuple en tant que représentant d'éléments naturels) et l'hyperbole : à travers la mise en scène de scénarii illustrant de possibles fins du monde, les ouvrages féeriques appuient ainsi sur les conséquences néfastes de l'impact anthropique en les intensifiant au maximum afin de toucher davantage le public des œuvres, lui donnant ainsi la possibilité de remettre en questions les comportements humains, individuels et globaux.

- Pour une écologie de l'âme

Le rapport entre la Nature et l'imaginaire féerique est aujourd'hui fortement mis en exergue à travers le grand nombre de publications écoféeriques dans lesquelles l'impact anthropique sur l'environnement est illustré par la destruction d'univers merveilleux. Il semble donc possible d'établir un lien entre une pensée écologique et une certaine forme de spiritualité dans la mesure où les récits féeriques sont issus d'une longue tradition mythique. Il serait alors envisageable de considérer la façon dont les auteurs contemporains participent à une « écologie de l'âme¹ », pour reprendre la formule avec laquelle Pierre Dubois qualifie le merveilleux dans une interview donnée au journal *Ouest France*, c'est-à-dire que, par leurs textes, ils réactivent un rapport naturel de l'Homme à son environnement.

Selon Pierre Dubois, cette écologie de l'âme va de pair avec l'écologie de la nature, bien que les Hommes doivent faire un travail sur eux-mêmes afin d'en prendre conscience. Ainsi, d'après Jean-Luc Porquet, qui a écrit la préface des *Chroniques du Nord Sauvage*, Pierre Dubois aurait pour proverbe la phrase : « il vaut mieux que je me trompe que si les blés se trompaient ». Celle-ci met en parallèle l'erreur humaine et celle de la Nature en indiquant que

1 « Le merveilleux, c'est l'écologie de l'âme », Pierre DUBOIS, « Le Dragon, c'est l'animal fabuleux par excellence », Christine BAUCHEREL, *Ouest France* [en ligne], 23 octobre 2009, consulté le 02 février 2016. URL : <http://www.ouest-france.fr/le-dragon-cest-lanimal-fabuleux-par-excellence-586654>.

la première doit être reconnue alors que la seconde doit être évitée. Jean-Luc Porquet explique alors :

Aujourd'hui que le « progrès » technique, ou plutôt le système technicien, exerce son emprise sur tous les domaines de l'activité humaine, notamment celle de l'éleveur et du paysan, aujourd'hui que les brebis sont pucées électroniquement, que les agriculteurs ont besoin d'Internet et de satellites pour « gérer » leurs champs et leurs troupeaux, que les géants du transgénique sont en train de faire main basse sur le vivant, que dans leurs labos et en plein air ils trafiquent les gènes de tout ce qui germe et pousse et s'ébat librement au soleil, aujourd'hui cette phrase prend une autre dimension, presque prophétique. [...] Elle rappelle que derrière les grands discours progressistes se dissimule un « 2+2=5 » affabulateur. Aujourd'hui que les blés se sont mis à se tromper, elle sonne juste¹.

Autrement dit, en cherchant à exercer son contrôle sur la Nature afin d'augmenter son rendement et de se développer toujours davantage, l'humanité paraît avoir poussé la Nature à la faute : elle a laissé une espèce évoluer à tel point qu'elle lui a donné la possibilité de la remplacer dans la gestion du Tout terrestre. Mais il ne devrait pas en être ainsi car c'est nier totalement l'ordre des choses, ce que rappellent les œuvres qui illustrent l'issue d'un tel phénomène par des paysages apocalyptiques.

Or, en modifiant la Nature, l'être humain a également transformé sa propre nature en prenant une place de « maître du monde » qui n'est pas la sienne, ce que confirme Christian Chelebourg : « En se faisant l'Augias de lui-même, l'homme ne commet pas seulement un péché : poussée à ses dernières conséquences, la dénaturation de l'environnement apparaît comme une véritable négation de l'humanité². »

L'Homme occidental aurait commencé à nier sa véritable nature dès lors qu'il a mis de côté ses anciennes croyances, et à travers elles, ses anciennes valeurs, pour se développer en tant que société guidée par le rendement et la consommation. Il aurait ainsi oublié de croire en l'esprit de la Nature, représenté dans les légendes par ses gardiens féeriques, au profit d'une rationalité industrielle et économique, irrespectueuse de l'environnement. C'est là le message que souhaite transmettre Édouard Brasey, lorsqu'il déclare :

De la négation de ces esprits gardiens au mépris de la nature, il n'y a qu'un pas qui fut vite franchi par nos sociétés industrielles. On en connaît aujourd'hui le prix : pollution des airs et des eaux, catastrophes écologiques, épidémies. Si l'homme craignait encore la vengeance des ondines et des sirènes, oserait-il jeter ses détritiques et ses nitrates dans les fleuves et les océans ? S'il redoutait le courroux des elfes et des sylphes, polluerait-il l'atmosphère avec ses cheminées d'usine et ses émanations de gazole ? On ne croit plus aux fées ni aux esprits des éléments ; mais cela n'empêche pas ces éléments de se déchaîner et de rendre folle la nature. Faut-il voir dans la multiplication des tremblements de terre, ces dernières années, une mise en garde des gnomes ? [...] Pourquoi pas³ ?

¹ Jean-Luc PORQUET, « Préface : De l'Utilité de la sauvagerie », p.7-17, dans Pierre DUBOIS, *Chroniques du Nord Sauvage*, Montreuil, L'échappée, 2012, p.9-10.

² Christian CHELEBOURG, *Les Écofictions*, op. cit., p.27.

³ Édouard BRASEY, *L'Univers féérique*, op. cit., p.24.

A travers ces propos, Édouard Brasey rappelle que si l'Homme craignait les représailles de la Nature qu'il saccage, il ne commettrait probablement pas toutes ces actions néfastes à son encontre. En opposant ainsi les êtres féeriques et les êtres humains, l'auteur semble également témoigner du fait que l'humanité a perdu ce qui la liait à la nature, lien symbolisé par les personnages merveilleux, humanoïdes et dotés de caractéristiques animales et/ou végétales. Il émet enfin l'hypothèse d'une punition de l'Homme vis-à-vis de ses comportements négatifs à travers l'augmentation des désastres naturels, rappelant ainsi les anciennes croyances qu'il a oubliées.

Rappeler à l'Homme les valeurs qu'il défendait autrefois lui permettrait d'avoir une vie plus paisible, en harmonie avec le monde dans lequel il réside. Pour ce faire, les auteurs sont ceux qui doivent, par leurs créations, guider la société dans la voie à suivre, comme l'évoque Jean-Luc Porquet lorsqu'il explique que « [p]our retrouver la moelle, la sève, la piste, il y a les rencontres. Et le livre, les livres¹ ».

La notion d'écologie de l'âme, telle que l'entend Pierre Dubois, se distingue de l'écologie spirituelle que certains penseurs contemporains tentent de développer, à l'image de Rudolph Steiner². En effet, cette dernière apparaît comme un courant spirituel, dans la lignée de ceux qui se développent depuis les années 1970, qui propose à l'être humain de redéfinir son lien avec la Terre en la considérant comme une masse sensible et vivante. L'écologie de l'âme semble, quant à elle, davantage centrée sur l'Homme en lui suggérant la nécessité de retrouver ses sources afin de vivre mieux en accord avec la nature, qu'il s'agisse de sa nature propre ou de la nature sauvage. Pour Pierre Dubois, c'est l'imaginaire qui permet à l'être humain de créer cet accord puisqu'il déclare dans une interview qu'« il n'y a rien de plus fort que le pouvoir de l'imagination³ ». Et pour permettre à celle-ci de se développer, il est nécessaire de lui redonner ses racines dont elle a été coupée, d'une part, à cause de la rationalisation des histoires que l'on transmet aux enfants et qui les rendent ennuyeuses – qu'il s'agisse des récits fictifs ou des enseignements scolaires⁴ – et d'autre part, par l'éloignement de la nature sauvage causé par les constructions humaines qui forment une « couche de béton et de bagnoles » dans un monde où la culture populaire est « fabriquée pour

¹ Jean-Luc PORQUET, « Préface : De l'Utilité de la sauvagerie », *op. cit.*, p.15.

² Rudolph STEINER, *Écologie spirituelle*, Paris, Triades, 2011.

³ Pierre DUBOIS, dans Richard ELY, « La Grande Interview de l'Elficologue Pierre Dubois – extrait n°5 » [en ligne], *Peuple féérique*, 21 mars 2011, consulté le 23 août 2012. URL : <http://peuple-feerique.com/2011/03/21/la-grande-interview-de-l-elficologue-pierre-dubois---extrait-n°5/>.

⁴ Pierre DUBOIS, « Interview de Pierre Dubois – Utopiales 2008 » [en ligne], dans Linaka, *Elbakin.net*, 17 novembre 2008, consulté le 02 février 2016. URL : <http://www.elbakin.net/fantasy/news/Interview-de-Pierre-Dubois-Utopiales>.

les besoins du négoce » et « imposée par Paris¹ ». Pierre Dubois prône donc un réenchancement du monde qui doit passer par le développement d'un imaginaire merveilleux à travers les arts, notamment.

Cette nécessité de retourner à la nature à travers une dimension écologique peut également s'expliquer d'un point de vue psychanalytique puisque le déploiement d'un imaginaire féerique rapproche l'être humain de son imaginaire primitif, comme en témoignent par exemple les nombreux archétypes de cette littérature dont les sources remontent aussi loin qu'il est possible de le faire dans l'histoire de l'humanité. C'est ce dont témoigne la classification des contes-types proposée par les chercheurs Aarne, Thompson et Uther au cours du siècle dernier et qui établit de très forts liens entre des récits traditionnels de cultures et d'époques différentes. Une étude de la littérature féerique contemporaine permettrait de confirmer la possibilité de classer de la sorte les ouvrages de fantasy dans laquelle les mêmes schémas et types de personnages reviennent sans cesse.

Autrement dit, il est possible d'établir un parallèle entre les membres du Petit Peuple féerique et des figures archétypiques puisant leurs origines dans l'imaginaire primitif. C'est ce que montre l'étude du mythe du Fripon divin proposée par Paul Radin, Charles Kerényi et Carl Gustav Jung. Ce dernier, explique ainsi que le fripon, personnage picaresque et lubrique, « erre à travers la mythologie de tous les temps et de tous les lieux, dans les contes facétieux, dans l'exubérance carnavalesque, dans les rites guérisseurs et magiques, dans les angoisses et dans les illuminations religieuses ». Il précise également que le fripon « apparaît tantôt sous des formes précises, tantôt son aspect est vague. Il s'agit là évidemment d'un "psychologème", c'est-à-dire d'une structure archétypique psychique provenant des âges les plus reculés² ».

Mais Jung montre aussi que ce personnage issu d'un imaginaire archaïque existe encore aujourd'hui « mais pas seulement sous la forme de mythe ». Il déclare, en effet, que « même l'homme civilisé le moins averti le rencontre sans s'en douter, de façon aussi naïve qu'authentique, toutes les fois qu'il se trouve exposé aux hasards qui entravent une intention en apparence malveillante, sa volonté et ses actions », comme c'est le cas lorsqu'il parle de « Kobolds et de la malice inhérente aux objets³ ». Par là, Jung établit le lien entre le motif primitif du fripon et le Petit Peuple féerique comme il peut apparaître dans l'imaginaire contemporain. Le fripon et les personnages féeriques, tels que nous les avons présentés, ont en commun leur ambivalence qui en fait à la fois des êtres humanoïdes par leur apparence, des

¹ Jean-Luc PORQUET, « Préface : De l'Utilité de la sauvagerie », *op. cit.*, p.12-13.

² Carl Gustav JUNG, « Contribution à l'étude de la psychologie du Fripon », *op. cit.*, p.183.

³ *Idem*, p.186.

êtres divins par leurs caractéristiques surhumaines, et des bêtes par leurs agissements primitifs. En cela, ce motif représente « *une image fidèle d'une conscience humaine indifférenciée à tous les égards*, correspondant à une psyché qui, dans son évolution, a à peine quitté le plan animal¹ ». Cette définition de Carl Gustav Jung n'est pas sans rappeler la représentation que propose Tolkien de la féerie : ce dernier a ainsi choisi de mettre en scène l'univers tel qu'il aurait été avant la séparation des Hommes avec la nature, c'est-à-dire, alors qu'ils étaient à la fois humains, végétaux et animaux².

Selon Jung, le fait que le motif du fripon ait continué de se développer au fil des siècles, et ce, malgré l'évolution des sociétés, est dû à son action « psycho-thérapeutique » : « Il montre à l'individu plus évolué l'état d'infériorité intellectuel et moral antérieur, afin qu'il n'oublie pas l'aspect des âges révolus ou qui ne datent que d'hier. [...] il s'agit, d'une part, de quitter l'état antérieur et d'autre part, de ne pas l'oublier³. » En cela, il semble possible d'expliquer l'engouement contemporain pour l'imaginaire féerique et, plus précisément, pour le Petit Peuple, par le fait qu'il rappelle à notre civilisation ses origines primitives afin de lui permettre d'évoluer positivement. Il s'agit de montrer à l'Homme contemporain qu'il possède en lui une animalité originelle le rapprochant indéniablement de la Nature qu'il a désormais tendance à repousser par ses constructions et sa volonté d'évolution toujours plus poussées. Si la littérature féerique est de plus en plus présente dans le patrimoine culturel occidental depuis les années 1990, cela est notamment lié au contexte historique : ces vingt dernières années ont été une période de transition entre deux siècles et deux millénaires, et l'humanité, consciente de ce changement d'époque, a semble-t-il eu besoin de se raccrocher à son passé afin de poursuivre son évolution de manière moins orgueilleuse. C'est, en effet, à cette époque que les considérations écologiques se sont faites de plus en plus fortes au sein de notre société, rappelant ainsi à l'Homme son rôle dans la destruction de son propre environnement.

Dans le contexte d'une société qui a perdu peu à peu foi en ses croyances féeriques, la littérature et les arts apparaissent donc comme l'unique moyen de conserver cet imaginaire et surtout, d'en transmettre la morale, à savoir, la nécessité de se rappeler d'où l'on vient pour préparer au mieux son avenir. Paul Radin explique ainsi : « Psychologiquement parlant, on pourrait affirmer que l'histoire de la civilisation humaine représente, en une large mesure, la tentative de l'homme d'oublier l'évolution qui l'a mené de l'état animal à celui d'homme⁴. » La constante évolution humaine chercherait donc à créer une fracture entre le monde des

¹ *Idem*, p.188 et p.183.

² Nicolas BONNAL, *Tolkien, Les Univers d'un magicien*, Paris, Les Belles lettres, 1998, p.93.

³ Carl Gustav JUNG, « Contribution à l'étude de la psychologie du Fripon », *op. cit.*, p.193.

⁴ Paul RADIN, *Gott und Mensch in der primitiven Welt*, Zurich, 1953, p.11, cité dans Carl Gustav JUNG, « Contribution à l'étude de la psychologie du Fripon », *op. cit.*, p.193-194.

Hommes et la nature, comme en témoignent les constructions diverses pour lesquelles il est nécessaire de détruire des espaces naturels. En repoussant la nature, il semblerait que l'Homme cherche à repousser sa nature propre, c'est-à-dire à nier son animalité car celle-ci, par les faiblesses et la vulnérabilité qu'elle suppose, lui donne l'impression d'être moins puissant qu'il ne le souhaiterait.

Toutefois, Jung rappelle qu'il est impossible pour l'Homme de renoncer à sa véritable nature : s'il s'imagine pouvoir le faire, son imaginaire ou son comportement superstitieux lui permettent de conserver une part de son être primitif¹. Cela est autant plus le cas lorsqu'il donne un caractère sacré à un lieu ou un objet sans lien avec la religion en souvenir d'une personne ou d'un moment particuliers, comme l'explique notamment Mircea Eliade², et lorsqu'il développe une littérature en apparence détachée de toute foi qui repose pourtant sur des motifs issus de traditions mythologiques, comme c'est le cas de la féerie, par exemple.

En résumé, comme l'écologie vise à étudier les rapports entre les êtres vivants et leur environnement afin de tendre vers un équilibre biologique permettant leur vie en symbiose, l'écologie de l'âme cherche à redonner à l'Homme un équilibre spirituel pour lui permettre, en lui rappelant sa nature profonde, de trouver une façon de vivre en harmonie avec son environnement physique, social et moral.

Un retour aux sources spirituel(les)

Selon François Terrasson, le problème de notre société est qu'elle a peur de la Nature, ce pourquoi elle entreprend d'une part de la détruire et, d'autre part, de la normaliser sous prétexte de la sauvegarder, notamment en aménageant de nombreux espaces verts qui n'ont rien de naturels. Il existe, disait-il, « des manières de protéger la Nature qui reviennent à la détruire³ ». Car, la société contemporaine n'a, semble-t-il, pas pour volonté d'anéantir le monde dans lequel elle se développe puisqu'elle est consciente que cela nuirait à son propre développement. C'est pour cela que les problématiques écologiques sont de plus en plus présentes dans les programmes politiques, témoignant ainsi de la bonne conscience que l'on essaye de se donner en créant, par exemple, des parcs naturels visant à protéger un patrimoine sauvage pourtant déjà condamné.

Ce pessimisme écologique proviendrait alors du manque de foi des êtres humains en leurs valeurs et en leur possibilité d'inverser la tendance qu'ils ont engagée. L'on observe

¹ *Idem*, p.194-195.

² Mircea ELIADE, *Le Sacré et le Profane*, Paris, Gallimard, 1965, p.28.

³ François TERRASSON, cité par Jean-Luc PORQUET, « Préface : De l'Utilité de la sauvagerie », *op. cit.*, p.15.

cependant depuis quelques années un retour de plus en plus fort à des modes de vie plus respectueux de l'environnement à travers une alimentation biologique et une politique de développement durable. Et c'est après la Seconde Guerre Mondiale que cette dynamique a été enclenchée, probablement parce que la population a pris conscience au cours de la guerre des conséquences néfastes d'une industrialisation à trop grande échelle, que ce soit à travers les camps d'extermination, les bombes atomiques, etc. C'est ainsi qu'en 1951, L'Union internationale pour la conservation de la nature publie le premier rapport sur l'état de l'environnement dans le monde¹. Puis, en 1971 est créé le Ministère français de la protection de la nature et de l'environnement, alors dirigé par Robert Poujade. Enfin, ces dernières années, de nombreuses conférences internationales réunissent les dirigeants et industriels des pays du monde afin de s'interroger sur les questions environnementales, devenues un véritable problème de société.

Il est alors possible de constater que, parallèlement à ces avancées politiques sur l'environnement, se développe un nouvel imaginaire merveilleux qui apparaît comme une sorte de retour à des croyances plus primitives. Ainsi, c'est après la Seconde Guerre Mondiale que la fantasy fait son apparition en France par le biais de traductions de textes anglo-saxons. Mais c'est surtout à partir des années 1970 que l'imaginaire féerique commence véritablement son renouvellement : c'est à cette époque que le jeu de rôles *Dungeons & Dragons* est créé et que *The Lord of the Rings* est traduit en français chez l'éditeur Christian Bourgois (1972-1973). C'est à cette époque également que Pierre Dubois effectue ses recherches folkloriques et que les vagues du *New Age* et du néo-contage se développent. Il s'agit donc d'une période pendant laquelle les membres de notre société ont eu besoin de retrouver une spiritualité et un imaginaire leur permettant de s'échapper du monde contemporain, dynamique qui se poursuit encore aujourd'hui.

Grâce à l'imaginaire, il est alors possible de retrouver, le temps du récit, un mode de vie et un mode de penser traditionnels, comme si la lecture et les activités qui lui sont apparentées car elles permettent une immersion fictionnelle, rendaient possible un retour aux sources de l'humanité, c'est-à-dire à une période pré-technologique telle que la louent Tolkien et, dans sa lignée, de nombreux auteurs contemporains. C'est ce que confirme Édouard Brasey lorsqu'il écrit :

La « croyance » aux fées et aux elfes correspond ainsi, au-delà d'une simple superstition ou d'un désir de replonger dans le monde enchanté des contes pour enfants, une sorte

¹ *Historique du développement durable* [en ligne], consulté le 28 juillet 2015. URL : http://www.fnh.org/francais/fnh/uicn/pdf/smdd_historique_dd.pdf.

d'« écologie spirituelle » dont la planète Terre et l'humanité qui y vit ont sans doute, aujourd'hui plus que jamais, un urgent besoin¹.

L'écologie de l'âme correspond donc à un désir de renouer avec des croyances anciennes afin de redonner à la société des repères qui lui permettent d'évoluer en respectant sa propre nature. L'humanité en a besoin car elle ne sait pas où elle va tout simplement parce qu'elle a oublié ce qu'elle était. Retrouver un mode de vie et de penser plus originels permettrait de renouer avec nos origines et d'avancer dans la bonne direction, ce qui justifie le succès des œuvres qui déploient des univers passéistes ou qui reprennent et s'inspirent de récits traditionnels.

Mais il existe deux façons de renouer avec la tradition légendaire. La première consiste à réaliser un travail d'archéologue et de recenser les récits folkloriques et leurs variantes dans un but de transmission et de perpétuation d'un patrimoine passé. La seconde s'inspire de ces légendes ou de leurs univers pour développer des créations inédites qui adaptent leur contenu à la société pour qui elles sont destinées. Ce sont celles qui nous intéressent ici, même si toutes ont le même but : faire rêver le public quel qu'il soit.

La capacité de rêver apparaît, selon les auteurs, comme un élément essentiel à toute société dans la mesure où elle permet de guider ses membres dans le chemin qu'ils doivent suivre afin de vivre harmonieusement avec le monde autour d'eux. C'est ce que déclare en effet Pierre Dubois lors d'une interview :

C'est bien que les adultes racontent des histoires aux enfants, lorsqu'ils se promènent avec eux. Ils adorent ça. Pourquoi le ciel est bleu avec des nuages blancs ? Si on leur dit que c'est parce que les fées font leur lessive dans le ciel, ça change tout ! Offrir aux enfants la possibilité de rêver, c'est une manière de leur dire comment se comporter vis-à-vis de la nature, des animaux².

Cela confirme l'hypothèse selon laquelle avoir foi en la magie de la nature, personnifiée à travers la représentation de personnages féeriques, engendrerait un comportement plus respectueux envers celle-ci. Le rêve permet également de contrebalancer les effets d'un apprentissage qui met en avant le tout scientifique en oubliant l'importance des petites choses du quotidien et de leurs valeurs, également symbolisées par les membres du Petit Peuple féérique. En cela, on rejoint également les propos de Gaston Bachelard qui explique que la rêverie permet de comprendre le monde et de vivre en harmonie avec le cosmos dans la mesure où le lien avec ce dernier ne peut être perçu du lecteur que « quand le monde humain

¹ Édouard BRASEY, *L'Univers féérique*, *op. cit.*, p.24.

² Pierre DUBOIS, « Le Dragon, c'est l'animal fabuleux par excellence », *op. cit.*.

lui laisse la paix¹ », c'est-à-dire quand il n'est pas aveuglé par la superficialité de son quotidien. Bachelard développe sa théorie en expliquant que les rêveries qui nous rappellent notre enfance – comme c'est le cas de la Féerie – nous rapprochent de notre être primitif qui voyait le monde comme il est réellement et non comme il est travesti par notre représentation dirigée par des contraintes rationnelles et futiles :

En rêvant à l'enfance, nous rêvons au gîte des rêveries, aux rêveries qui nous ont ouvert le monde. C'est la rêverie qui nous fait premier habitant du monde de la solitude. Et nous habitons d'autant mieux le monde que nous l'habitons comme l'enfant solitaire habite les images. Dans la rêverie de l'enfant, l'image prime tout. Les expériences ne viennent qu'après. Elles vont à contre-vent de toutes les rêveries d'essor. L'enfant voit grand, l'enfant voit beau. La rêverie vers l'enfant nous rend à la beauté des images premières².

Autrement dit, la Féerie fait partie intégrante de l'imaginaire humain, renvoyant à des croyances animistes primitives. Se remémorer ces convictions et récits primitifs permettrait de se concentrer sur l'essentiel, comme c'était le cas à l'époque où l'Homme avait foi en ces légendes. Édouard Brasey écrit ainsi :

Avant de lever les yeux vers les étoiles, l'homme s'est intéressé à un autre cosmos, tout aussi mystérieux que celui d'en haut, mais plus proche de lui : la nature. Avant de bâtir en rêves des panthéons lointains et des empyrées inaccessibles, peuplés de divinités hautaines et capricieuses, il s'est aventuré dans ces contrées tout aussi fabuleuses que sont les forêts, les montagnes, les lacs et les rivières. [...] Pour l'homme des origines, la nature tout entière était un temple débordant d'enchantements et de sortilèges, dans lequel il ne pouvait se risquer qu'à condition de respecter et d'honorer selon leurs pouvoirs et leur rang ces entités minuscules ou géantes qui logeaient dans les arbres, les cascades ou les nuages. L'homme n'était pas encore devenu cet être arrogant qui, d'un mot ou d'une signature, décide de la construction d'un barrage artificiel, du déboisement de milliers d'hectares de forêts ou de l'immersion de déchets chimiques dans les rivières, les fleuves et les mers. L'homme n'agissait pas vis-à-vis de la nature comme si elle était son esclave soumise ; au contraire, il éprouvait à son contact une sorte de terreur sacrée et d'émerveillement enfantin. Il ne se croyait pas encore le maître absolu de la création. Il ne se considérait même pas comme la créature la plus importante du monde. Il savait céder le pas à ces gardiens de la nature sauvage, plus sage et plus puissants que lui, auxquels il avait donné le nom de fées, de nymphes, d'elfes et de sylphes³.

A travers ces propos, l'auteur rappelle qu'en des temps anciens, l'humanité avait foi en la simplicité de la Nature plutôt qu'en des divinités inaccessibles, qu'elles soient l'objet de panthéons ou de recherches scientifiques. L'auteur semble vouloir transmettre l'idée selon laquelle les Hommes contemporains ont oublié de respecter la Nature parce qu'ils sont focalisés sur d'autres choses moins essentielles dans la mesure où ils vivaient très bien avant qu'elles n'apparaissent parmi ses priorités. Édouard Brasey donne ici une explication quant à l'intérêt du renouvellement des anciennes croyances animistes qui, selon lui, nous

¹ Gaston BACHELARD, *La Poétique de la rêverie* (1960), Paris, Quadrige, PUF, 2010, p.84.

² *Idem*, p.87.

³ Édouard BRASEY, *L'Univers féérique*, *op. cit.*, p.22.

détacheraient d'un anthropocentrisme néfaste pour la planète. Il poursuit :

Les hommes civilisés et policés que nous prétendons être ont oublié ces temps lointains où le moindre ruisseau pouvait abriter le chant d'une ondine, et où le promeneur solitaire prenait garde, la nuit, de ne point franchir le chemin que suivaient les lutins de la forêt. En reniant son ancestrale croyance aux fées et aux elfes, l'homme moderne a renié sa propre enfance. Il s'est coupé de cette grande tradition orale, source de sagesse et d'initiation, qui, à travers les contes, les légendes, les mythes et le folklore, lui a durant des siècles enseigné les origines, les mœurs et les fonctions du Petit Peuple de Féerie¹.

Il s'agit d'opposer l'Homme contemporain à son pendant primitif en affirmant que le premier a oublié, en se développant, quelles étaient ses valeurs lui permettant de vivre en harmonie avec le monde autour de lui. Et si notre société contemporaine possède ses propres sagesse que sont la science ou des droits que sont notamment un semblant de liberté et d'égalité, elle a perdu une autre forme de sagesse qui n'en était pas moins importante.

Les textes féeriques contemporains semblent s'être donné pour mission de réenchanter le monde afin de lui permettre de retrouver ces sagesse perdues et lui donner la possibilité d'une vie meilleure, plus respectueuse de la Nature. Pour ce faire, il paraît nécessaire d'effectuer un retour aux sources de l'Homme, qu'il s'agisse du passé de l'humanité ou de l'enfance de chaque individu car ce sont les périodes de la vie humaine pendant lesquelles la Féerie a connu une véritable ferveur avant d'être peu à peu délaissée au cours de l'évolution des êtres humains en tant que groupe ou individus indépendants.

- **Un réenchantement naturel artistique**

L'émerveillement par le retour à la nature

La société occidentale semble avoir pendant longtemps délaissé sa conception magique du monde au profit d'un développement scientifique et industriel qui lui a permis de dominer la planète et d'accroître son expansion de façon exponentielle. Si cela lui a été bénéfique à court terme, certains chercheurs s'accordent aujourd'hui à dire que ce ne le serait pas à long terme dans la mesure où ce développement a eu des répercussions néfastes et définitives sur l'environnement, menaçant ainsi l'avenir de l'humanité elle-même.

Les auteurs pensent alors que redonner à l'Homme la capacité de voir la magie de toute chose lui permettrait de corriger son comportement et de, peut-être, sauver ce qui peut encore l'être. Édouard Brasey explique ainsi que la science n'est autre qu'une évolution de la magie, ce pourquoi il ne serait pas contradictoire que les êtres humains conçoivent le monde à travers

¹ *Idem* p.4-5.

une perception qui soit à la fois magique et scientifique :

L'homme moderne croit tout savoir et tout maîtriser, mais il est incapable de trouver des solutions durables aux problèmes qu'il a lui-même suscités. Appeler à son secours les fées et les élémentaux ? Il n'y songe même pas. Il ne croit pas à la magie, ou bien il s'en effraie ; il ne croit qu'à la science, à laquelle il voue un culte absolu. Mais qu'est-ce que la science, sinon une magie dont on a su expliquer, en partie, les mystères ? Et qu'est-ce que la magie, sinon la confiance accordée aux forces mystérieuses qui nous entourent¹ ?

Si magie et science peuvent s'entendre, n'est-ce pas justement ce qui se passe dans l'esprit des enfants contemporains qui grandissent dans un monde envahi de nouvelles technologies tout en croyant toujours en l'existence de personnages merveilleux tels que les Fées ou le Père Noël ? Développer un tel système de penser pour le monde adulte signifierait donc renouer avec sa propre enfance, mais également avec l'enfance de l'humanité dans la mesure où il s'agit de renouer avec des croyances traditionnelles nées en même temps que les premiers êtres humains...

Autrement dit, le retour aux sources que permet l'imaginaire féerique en rappelant à l'Homme contemporain les origines primitives de son espèce donne également la possibilité à chaque individu de retrouver une vision du monde qui était celle de son enfance. En effet, les contes de fées sont, dans notre société, le premier lien que l'on développe avec la féerie. Si leur lecture est souvent restreinte aux enfants à cause du manque de sérieux avec lequel l'on considère ces récits, leur public les retrouve désormais sous une forme élaborée dès l'adolescence grâce au développement des cultures de l'imaginaire telles que la fantasy, aussi bien présente en littérature que sur les autres supports médiatiques. On l'a vu, se plonger dans ce type d'œuvres, c'est en accepter le pacte de lecture, c'est-à-dire prendre pour vrai, le temps du récit, tout ce qui y est raconté. Ce procédé qui semble répondre à un besoin d'enchanter la réalité à travers l'immersion fictionnelle s'approche de l'imaginaire de l'enfance par son fonctionnement, comme l'expliquent Christian Chelebourg et Francis Marcoin à travers l'exemple de *The Story of the Amulet* d'Edith Nesbit : « L'introduction de l'irréel dans la vie ordinaire correspond à un décrochage de l'espace-temps référentiel à un espace-temps ludique. La lecture prolonge ici les prestiges des jeux enfantins². »

Pierre Dubois explique à ce sujet que si les contes de fées sont toujours présents dans l'imaginaire occidental contemporain, comme ailleurs, c'est que l'imaginaire est au-dessus des contingences sociales, au-dessus de la temporalité, dans ce que les psychanalystes appellent l'inconscient collectif :

¹ Édouard BRASEY, *L'Univers féerique*, op. cit., p.25.

² Christian CHELEBOURG, Francis MARCOIN, *La Littérature de jeunesse*, Paris, Armand Colin, 2007, p.94.

Les personnages légendaires sont des métaphores qui renvoient à une culture inconsciente, commune à l'humanité, même si elle se pare des différents folklores et des coutumes. Le conte est né aux premiers bivouacs, aux premières veillées... Peut-être était-ce le début d'une prière, quelques formules magiques pour conjurer une peur? Peut-être un petit d'homme, assis seul sur un tertre, a-t-il rêvé pour la première fois à des royaumes enchantés? C'était le temps où les hommes étaient confrontés à l'immensité, à la beauté des choses, à la peur de l'obscurité. Un temps où on parlait avec les bêtes, où on faisait alliance avec elles pour tenter de se concilier la nature. C'est le premier imaginaire des peuples. Et c'est toujours le premier imaginaire de l'enfant¹.

Ainsi, l'être humain, en tant qu'individu singulier ou en tant que représentation générale de l'espèce humaine, a tendance à évoluer toujours de la même façon, que ce soit physiquement ou spirituellement, comme en témoignent les récits et les croyances que l'on retrouve de manière presque identique dans des cultures qui n'ont *a priori* jamais été en contact. Les enfants possèderaient donc une vision du monde similaire à celle des Hommes primitifs, comme l'illustre leur pensée animiste qui donne notamment la parole aux animaux et aux jouets, ce que confirme Pierre Dubois :

Comme les premiers hommes, chaque enfant retrouve cette pensée sauvage des premiers temps. Lui aussi, il a peur du noir. Alors, la nuit, il n'ose pas mettre le pied hors du lit de peur que la Cauchemarde - ou le Boggey Man - ne le happe; il se donne des petits rituels, des petites croyances semblables à celles qu'on avait trouvées jadis pour exorciser ses craintes. Le conte de fées lui donne les lois de l'imaginaire, il le guide sur des chemins initiatiques pour l'aider à une meilleure connaissance de lui-même, à une harmonie avec les autres et avec le monde².

La valeur initiatique des contes de fées, et plus généralement de l'imaginaire merveilleux, leur donne donc un rôle d'accompagnateurs dans le développement humain vers une vie en harmonie avec le cosmos. C'est pour cela qu'ils ne doivent pas n'être destinés qu'aux plus jeunes car les adultes ont également besoin d'être accompagnés tout au long de leur vie. Les récits féeriques, en rappelant une époque de la vie plus primitive, leur permettent ainsi de se rattacher à des valeurs sûres afin d'avancer vers leur avenir.

Ainsi, ce n'est pas parce qu'ils rappellent une époque ancienne, par les univers qu'ils présentent où l'époque à laquelle ils ont commencé à être diffusés, que les contes merveilleux ne concernent que des problématiques passées. En effet, on a déjà évoqué l'hypothèse selon laquelle les récits féeriques s'adaptaient à chaque période historique, à chaque société et à chaque auteur qui faisaient le choix de les renouveler. C'est ce qu'explique également Pierre Dubois :

¹ Pierre DUBOIS, « Ne pas Croire aux Fées, c'est ne pas croire en soi », *op. cit.*.

² *Ibid.*

«Il était une fois», cela ne signifie pas «autrefois». Mais «Il était une fois le rêve», «Il était une fois l'imaginaire». Le monde imaginaire n'est pas installé au Moyen Age. Il est intemporel et universel. Baba Yaga, l'ogresse des steppes russes, ressemble à Gaelhech-Bheur en Irlande; partout, on retrouve les mêmes lutins, les mêmes fées; et il y a, dans tous les pays, des Petits Chaperons rouges, des loups, des elfes et des sirènes. Quelle que soit sa forme, sa localisation, son époque, le conte prend sa source aux mêmes mythes, aux mêmes archétypes... Il n'est autre que le jardin de notre imaginaire, dont les racines sont plantées dans la nuit des temps¹.

Il est alors possible d'en conclure que l'imaginaire, et notamment l'imaginaire féerique, est éternel, universel et atemporel : il semble toujours avoir existé, comme s'il faisait partie intégrante de la pensée humaine. Et si parfois, il est un peu délaissé, il finit toujours par faire l'objet d'un nouvel intérêt, dès lors que les Hommes ont besoin de se rappeler qui ils sont et d'où ils viennent afin de se rassurer et de répondre aux nouvelles problématiques de leur société.

Ainsi, la littérature féerique, parce qu'elle montre à notre société l'écart entre ce qu'elle est aujourd'hui et ce qu'elle a pu être par le passé, c'est-à-dire durant sa prime existence en tant que peuple primitif ou qu'ensemble d'adultes ayant été des enfants, met en exergue une vision décevante du monde. On l'a effectivement constaté dans la partie portant sur les fictions écologiques, beaucoup d'ouvrages présentent des univers post-apocalyptiques ou en cours de destruction à cause, le plus souvent, des agissements néfastes des êtres humains qui nuisent à leur propre survie. Dans ces cas là, la représentation stéréotypée de la féerie telle qu'elle apparaît notamment dans les contes de fées devient mensongère dans la mesure où les protagonistes de ces récits n'ont pas une vie heureuse, ni même beaucoup d'enfants puisque l'avenir de leur civilisation est menacé. Dès lors, l'opposition entre cette vision négative du monde et l'image que l'on se fait habituellement de la féerie accentue la fracture entre l'idée que les Hommes se font de leur monde qu'ils cherchent à rendre parfait par le rôle de divinités créatrices qu'ils se donnent et la réalité qui met l'accent sur leur incapacité à tout maîtriser comme ils le voudraient.

Autrement dit, la littérature et, plus globalement, l'imaginaire sont les moyens par lesquels l'Homme pourrait développer son écologie de l'âme, c'est-à-dire retrouver une place et un comportement respectueux de sa nature propre, le poussant à respecter la Nature autour de lui. Les œuvres féeriques permettraient à cette Nature de s'adresser directement aux êtres humains par le biais de leurs représentants elfiques afin de leur redonner envie de croire à toutes ces valeurs qu'ils cherchent à lui transmettre. Et comme les enfants, eux, sont encore persuadés de la vérité de ce que leur content les histoires, il semblerait que les récits, en

¹ Pierre DUBOIS, « Ne pas Croire aux Fées, c'est ne pas croire en soi », *op. cit.*.

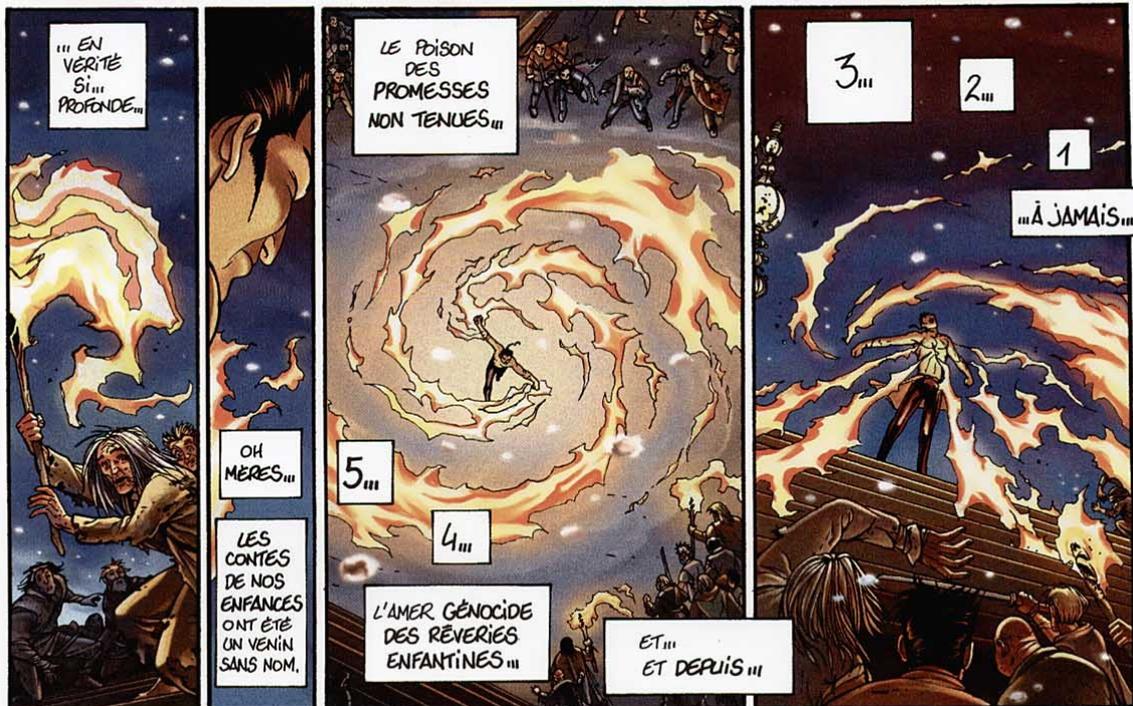
s'adressant à un lectorat plus âgé, cherchent à redonner la foi à ceux qui l'ont perdue. C'est là, l'hypothèse de Pierre Dubois selon qui l'imaginaire doit réveiller les adultes pour les ramener à la réalité plutôt que de leur permettre d'échapper à celle-ci en les faisant voyager dans des mondes irréels :

Le conte de fées n'est pas fait pour endormir les enfants, mais pour réveiller les adultes! Il ne s'agit pas de s'enfermer dans l'enfance, comme Peter Pan, mais de cultiver ce qu'il y a de meilleur en elle, pour devenir un être humain libre. L'enfant est libre, il a le chemin des oiseaux. Il s'émerveille... C'est terrible de ne plus s'émerveiller. Regardez ces cités sans rêve, avec ces adultes de 12 ans qui ne s'émerveillent plus. On le sait bien, ce n'est pas l'absence de sommeil qui tue, mais l'absence de rêve... Moi, je pense qu'il y a un Robin des bois, un Petit Poucet, un Long John Silver, un Achab qui sommeille en nous, dans l'enfant qui est en nous. Il faut rendre aux contes leur magie, leur esprit de rébellion. «L'imagination, c'est la vie!» disait Gaston Bachelard. Il a raison: l'imagination est vitale. Il faut laisser aux enfants et aux adultes la liberté d'entendre leur voix intérieure, «les mots bruyants et familiers qui s'en vont comme les oiseaux dans une aire», disait Victor Hugo. Il faut leur permettre d'imaginer le monde¹.

Pour lui, il faudrait conserver notre vision enfantine du monde afin de mieux le préserver car les enfants entendent les animaux, les plantes et les objets leur parler, ils peuvent donc en connaître les souffrances. Ils sont capables de respecter la planète parce qu'ils entendent ce qu'elle a à leur dire. Ses valeurs deviennent les leurs, comme elles devraient être celles de tous. Quitter l'enfance symboliserait dès lors la perte de cette sensibilité, en même temps que l'on arrête de croire à toutes ces histoires qui nous ont bercés pendant cette période de la vie que l'on qualifie à tort de naïve.

C'est notamment ce qu'illustre la bande dessinée *Fée et tendres automates* dans laquelle le dictateur crie sa déception causée par l'irréalité des contes de fées qu'il a lus dans sa jeunesse :

¹ *Ibid.*



Déception du dictateur face à l'irréalité des contes de fées (Téhy, T3, p.41).

Sur cette planche, Wolfgang Miyaké, dictateur de la mégapole, amorce la phase finale de

son autodestruction par un feu purificateur qui s'étend à la ville qu'il dirige et ses habitants. A travers la douleur qu'il s'impose, il semble tenter d'assainir l'univers totalement corrompu et dénaturé sur lequel il règne. Il s'adresse alors aux mères qui représentent la cause de son malheur car, en tant que celles qui donnent vie et éduquent les enfants en leur racontant notamment des contes de fées, transmettent aux Hommes une vision mensongère du monde. Il est aussi possible d'établir un parallèle entre le cœur biologique du protagoniste et la planète sur laquelle il réside : d'un côté comme de l'autre « plus rien ne fleurit » car en perdant la foi en une représentation merveilleuse de la vie, les Hommes ont complètement saccagé leur monde. Cette métaphore illustre le lien entre la nature humaine et la nature qui constitue son environnement car s'il ne prend pas soin de l'une, il ne peut soigner l'autre. Quant aux personnages féeriques, ils sont, rappelons-le, représentés par des robots humanoïdes dans le regard duquel leur concepteur cherche désespérément l'œil-fée afin de réenchanter le monde. Mais lorsqu'il y est enfin parvenu, il n'a pas été en mesure de s'en rendre compte, témoignant de sa perte totale d'espoir, et le dictateur n'a rien cherché d'autre que de souiller la pauvre Fée, qui n'avait, selon lui, pas sa place dans ce monde dont elle soulignait la cruauté et la barbarie par sa simple présence enchantée.

Cette fracture entre l'enfance et l'âge adulte s'accompagnerait d'une normalisation de l'imaginaire qui témoignerait de la perte de foi que subissent ceux qui ont grandi. C'est ainsi ce qu'avance Pierre Dubois lorsqu'il évoque le merveilleux :

On le normalise, on le bride, on lui donne des assurances tout risque. Pour monter dans la Lune, Cyrano devrait maintenant s'inscrire à la Sécu, et Long John Silver trouver un sponsor pour s'aventurer sur l'océan. Quant à Alice, elle ne pourrait plus passer le miroir sans l'autorisation des parents, et un miroir homologué «miroir que l'on peut traverser». Tout cela m'effraie! Cette part de merveilleux qui est en nous, on veut toujours nous la couper. L'école la première¹.

Notre société aurait donc peur de la merveille et de ses conséquences à tel point qu'elle chercherait à la limiter dès l'enfance en rationalisant au maximum le monde dans lequel nous vivons. Mais l'auteur déclare également que « [l]e conte n'est jamais que le miroir de nous-mêmes² », ce qui permet de conclure que s'il se normalise, c'est que l'humanité elle-même tend à la normalisation, comme en témoignent les phénomènes de mondialisation. L'imaginaire apparaît dès lors comme le reflet de notre société, un moyen de comprendre son fonctionnement ainsi que les problématiques qui sont les siennes. De fait, si l'être humain a cessé de croire en la magie du monde comme en celle de ses propres légendes, c'est peut-être

¹ Pierre DUBOIS, « Ne pas Croire aux Fées, c'est ne pas croire en soi », *op. cit.*.

² *Ibid.*

tout simplement parce qu'il a perdu foi en sa propre humanité, lui à qui il importe de marquer sa différence avec le règne animal dont il fait indéniablement partie. C'est ce que confirme Pierre Dubois pour qui « [n]e pas croire aux fées, c'est ne pas croire en soi-même¹ ! ».

Pareillement, lorsqu'il étudie les sonnets 98 et 106 de Shakespeare, Michael Edwards évoque le fait que « l'émerveillement, tant par sa présence que par son absence, peut révéler un manque, en nous ou dans le monde tel que nous l'éprouvons. Le merveilleux serait, dans ses régions les plus riches et les plus belles, hors d'atteinte, à cause peut-être du malheur que certains enthousiastes de l'émerveillement oublient² », ce qui semble parfaitement décrire le phénomène que nous venons d'observer dans *Fée et tendres automates* : l'imaginaire merveilleux met en scène des histoires qui, le plus souvent, se terminent bien, ce qui n'est pas toujours le cas de ce qui se passe dans le monde réel, causant ainsi la déception des lecteurs qui espèrent des retournements de situation similaires à ceux qu'ils leur ont été présentés dans les œuvres. Toutefois, Michael Edwards complète son propos en expliquant que « le manque ne suit pas l'émerveillement mais le précède. C'est un sentiment vide, d'insatisfaction, d'inachèvement qui nous incite à vouloir nous émerveiller, à désirer la merveille³ ». Autrement dit, c'est parce que le monde dans lequel nous vivons est imparfait que nous avons besoin de nous émerveiller : la fracture entre le merveilleux et le réel engendre la nécessité de développer le premier, plutôt que de le repousser en pensant que cela nous protégera des choses négatives qu'il met en avant par effet de contraste. C'est ainsi que les contes de fées traditionnels, tout comme les récits contemporains, commencent toujours par une situation initiale insatisfaisante qu'il s'agit de régler d'une manière ou d'une autre.

Cette constatation justifie également le développement de la fantasy de façon fulgurante après la Seconde Guerre mondiale dans la mesure où le manque de repères positifs sur lesquels pouvait s'accrocher la société suite aux horreurs commises durant cette période sombre de l'Histoire a nécessité le renouvellement d'un imaginaire merveilleux. On approche de la conception de « l'expérience du Temps sacré » proposée par Mircea Eliade permettant de « retrouver périodiquement le Cosmos tel qu'il était *in principio*, dans l'instant mythique de la Création » et traduisant « le désir de vivre dans un Cosmos pur et saint, tel qu'il était au commencement, lorsqu'il sortait des mains du Créateur⁴ ». Michael Edwards rejoint Mircea Eliade en déclarant que « l'émerveillement est en partie la recherche du commencement⁵ », rappelant ainsi le besoin pour l'Homme d'effectuer un retour aux sources afin de motiver son

¹ Pierre DUBOIS, « Ne pas Croire aux Fées, c'est ne pas croire en soi », *op. cit.*.

² Michael EDWARDS, *De l'Émerveillement*, Paris, Fayard, 2008, p.185.

³ *Idem.*

⁴ Mircea ELIADE, *Le Sacré et le Profane*, *op. cit.*, p.62.

⁵ Michael EDWARDS, *De l'Émerveillement*, *op. cit.*, p.171.

imagination. Mircea Eliade rappelle aussi le rituel qu'ont certains soigneurs et qui consiste à évoquer les origines pour guérir un malade¹, procédé que l'on peut mettre en parallèle avec l'écologie de l'âme qui a pour but de guérir la terre en évoquant les croyances primitives.

L'art magique ou la magie de l'art

C'est donc par la littérature, et plus largement à travers les arts, que s'effectue aujourd'hui ce retour aux sources et cette découverte de l'émerveillement dans une société reposant sur des préceptes laïcs. Michael Edwards écrit ainsi :

L'œuvre littéraire n'exprime pas seulement un émerveillement qui a déjà été ressenti. Elle le change et, dans une certaine mesure, le crée. En le disant, elle ajoute, à l'émerveillement devant le monde, la merveille d'une langue. Elle n'est pas nécessaire dans l'absolu, puisque l'on peut s'émerveiller sans lire ni écrire, mais elle est indispensable à l'écrivain, qui ne peut vivre son émerveillement dans toute sa vigueur sans le faire parler. Le lecteur aussi, en ouvrant le livre, en passant le seuil d'un premier vers, se promet – sans prononcer le mot et en cherchant toute une variété d'autres choses – de s'émerveiller. L'émerveillement est une des raisons d'être de la littérature, une des raisons pour lesquelles elle existe².

Et quoi de mieux que la littérature merveilleuse pour émerveiller, puisque son nom lui-même prône haut et fort son principal objectif ? Michael Edwards poursuit :

La littérature invente, d'ailleurs, tout ce qu'elle touche. Elle ne met pas en phrases ou en vers un savoir acquis ; elle part à la recherche d'un savoir qui ne sait pas encore, et elle constitue un mode de savoir qui n'appartient qu'à elle. L'émerveillement est déjà une incitation à chercher, puisqu'il ne satisfait pas tout à fait : il ravit, il transporte, mais il fait désirer autre chose – il est lui-même, comme je l'ai dit, le pressentiment d'autre chose, d'une dimension non révélée du réel. Il s'allie donc naturellement à l'art, la création de formes littéraires, picturales, musicales venant aussi, le plus souvent, de l'intuition d'un possible inexploré. Il reconnaît également le nouveau, et fait surtout du bien en le découvrant dans l'habituel, dans le mille fois ressassé : c'est l'émerveillement qui permet à la lumière de revenir neuve chaque matin³.

L'auteur montre ici la capacité de l'art à émerveiller, c'est-à-dire à enchanter son public par la création et la mise en scène d'univers et de personnages merveilleux. Mais surtout, il s'agit d'enchanter le quotidien, de proposer une vision merveilleuse du monde réel et de pousser le public à remettre en question ce qu'il a déjà afin de lui donner envie de posséder autre chose. Autrement dit, le développement d'un imaginaire merveilleux souligne les manques et les problèmes de notre société pour la pousser à remettre son fonctionnement en cause et le modifier pour évoluer vers un avenir plus positif. Cette hypothèse semble confirmée par la

¹ Mircea ELIADE, *Le Sacré et le Profane*, op. cit., 76.

² Michael EDWARDS, *De l'Émerveillement*, op. cit., p.163.

³ *Idem*, p.163-164.

multiplication des œuvres écofictionnelles au cours des dernières années...

L'imaginaire féerique aurait ainsi pour objectif de montrer à l'Homme la beauté de son monde qu'il a oublié de contempler tant il était concentré sur son propre nombril. L'hyperbole étant l'une des figures de style les plus utilisées par les littératures merveilleuse et fantasyste, elle accentue dès lors chaque trait de caractère de notre univers ou de ses habitants afin d'augmenter la force et l'impact des messages que les auteurs cherchent à transmettre par leur biais. Et si les œuvres contemporaines ancrent leurs récits dans des temporalités plus concrètes que ne l'étaient celles des contes de fées traditionnels, il semble que ce soit dans le but de les rapprocher du réel, de permettre aux métaphores qu'elles déploient d'être plus facilement déchiffrables par leur lectorat. Car par la mise en scène d'univers parallèles au nôtre dans lesquels toutes sortes d'histoires fantastiques ont lieu, c'est le réel qu'il s'agit d'enchanter afin de redonner aux lecteurs le goût d'une vie belle et en harmonie avec le monde. C'est notamment ce que suggère Michael Edwards lorsqu'il déclare : « S'émerveiller de l'ordinaire, du connu, rend plus attirant le quotidien, qui, après tout, est notre séjour, là où chaque destinée se forme, et découvre, même dans les *trivialités* du temps qui passe et des lieux qui demeurent, le surprenant et le mystérieux¹. »

Ce phénomène est, par ailleurs, appuyé par les nombreuses mises en abymes présentes dans les ouvrages féeriques et dans lesquelles l'art apparaît également comme un média permettant l'enchantement du monde. L'art peut, en effet, s'apparenter à une forme de magie consistant à donner vie à quelque chose par un processus de création *ex nihilo* : une feuille blanche, vide, se remplit peu à peu de mots ou de traits de crayon desquels surgit tout un imaginaire aux possibilités infinies. Ainsi, dans la préface de l'album *Celtic Faeries*, Pierre Dubois évoque le caractère enchanteur de l'art qui permet d'atténuer la fracture entre le monde réel et l'imaginaire en amenant une part de ce dernier dans le premier :

[...] l'âme tousse lorsqu'on revient sur Terre, [...] les Fées d'ici bas ont perdu leurs ailes et [...] les ogres d'ici sont pires que les vampires de là-bas... Alors on essaie d'en prolonger l'enchantement à travers les dimensions de papier, les images gardées au creux des souvenirs, dans le repli des pages qui nous ramène aux rives... (Monge, 2007, p.16)

Les ouvrages seraient donc les gardiens de l'enchantement terrestre et, en donnant la possibilité aux lecteurs d'y retrouver les souvenirs d'un univers merveilleux, ils participeraient au réenchantement de notre monde qui a perdu foi en la magie.

L'art possède également le pouvoir de transformer le réel en offrant à son public une nouvelle vision de celui-ci qui ne correspond pas forcément au monde tel qu'il est possible de

¹ *Idem*, p.189.

le voir, mais à une représentation de ce qu'il aurait pu être ou de ce qu'il est d'un point de vue plus ou moins subjectif, plus ou moins métaphorique. On a effectivement pu constater que les œuvres fantasystes témoignent des problématiques de la société contemporaine qu'elle évoque librement grâce à la capacité allégorique du merveilleux et à l'éloignement contextuel proposé par les univers mis en scène et qui semblent très éloignés du nôtre.

C'est donc en se plongeant dans l'imaginaire que le public peut voyager spirituellement vers un autre monde ou une autre version de notre univers. On a vu que les œuvres sont des vecteurs de ce phénomène puisqu'elles apparaissent comme un médium concret permettant l'immersion fictionnelle. Celle-ci est illustrée dans les ouvrages à travers des mises en abymes qui plongent, par exemple, certains personnages dans un autre univers grâce à l'imaginaire, symbolisé par une forme d'art. C'est notamment le cas dans le roman graphique *Le Chant du Troll* où Léna chante une comptine pour oublier le monde autour d'elle et toutes les souffrances qu'il lui fait subir (Bottero, 2010, p.143).

L'art apparaît comme une forme de magie par sa capacité à émerveiller, c'est-à-dire à transformer le réel de façon positive en comblant ses manques et ses imperfections. Pour ce faire, les œuvres d'art peuvent, comme l'explique Michael Edwards, créer « avec l'émerveillement trois sortes de rapports » :

Elles peuvent s'élever vers la merveille même, comme le roman breton, un tableau de la Transfiguration, ou le combat des Centaures et des Lapithes. Elles peuvent exprimer ou faire naître l'émerveillement devant le purement naturel vu dans une certaine lumière de l'esprit. Elles peuvent nous émerveiller surtout par leur propre présence, en dehors du sujet qu'elles traitent, en formant une manière de parler, de regarder, de se mouvoir – ou d'écouter – plus belle, plus vraie et meilleure. L'œuvre d'art, qui *émerveille* le réel, est aussi source d'émerveillement. L'artiste même s'émerveille à la fois du monde qu'il dit, qu'il voit, qu'il entend, et de l'art qu'il lui a été donné d'approfondir¹.

Autrement dit, en représentant des personnages totalement ou en partie divins, en montrant le pouvoir de la nature comme dépassant de loin les capacités humaines, les œuvres féeriques permettent à leurs lecteurs de s'élever vers la merveille, c'est-à-dire d'approcher et de comprendre le surnaturel. C'est notamment ce que nous avons montré à travers l'étude des fictions écologiques jouant le rôle de vanités en rappelant aux êtres humains leur condition de mortels qui doivent accepter leur place dans le monde et leur incapacité à pouvoir entièrement le contrôler. Mais nous avons également constaté que ces œuvres cherchaient à rendre compte des beautés de la Nature, phénomène accentué par la personnification de celle-ci à travers les personnages féeriques. Il s'agit alors du second rapport évoqué par Michael Edwards, à savoir l'émerveillement par un nouveau regard porté sur le naturel qui, dans notre corpus, provient

¹ Michael EDWARDS, *De l'Émerveillement*, op. cit., p.227.

souvent d'une volonté de pousser l'Homme à ne plus voir le monde de façon anthropocentrée. Enfin, l'émerveillement par l'art naît aussi de sa capacité à rendre le réel beaucoup plus beau, ce qui s'observe, dans les œuvres féeriques, par l'ajout d'une magie en mesure de pallier ce qui l'éloigne de la perfection.

Dans notre corpus, l'émerveillement est appuyé par les représentations métaphoriques qui font de l'art une forme de magie au sens propre du terme. Il s'agit ainsi de montrer l'impact des créations artistiques pour leur public en comparant une chanteuse à une fée (Colin, 2000, p.243) ou, plus concrètement, de faire de la magie une matière première qui doit être façonnée par un artiste. C'est le cas dans le roman de Mathieu Gaborit, *Chronique du soupir*, où la magie passe par l'écriture pour certains, par la musique pour d'autres, ou enfin, par une création de l'ordre du plastique :

Pour lui, les mots permettent une appréhension structurée de la magie. D'autres choisissent la musique ou s'accordent à la respiration syncopée d'une « sœur haletante ». Lilas n'a jamais été de ceux-là. Elle considère le souffle comme une énergie tangible, presque minérale, qu'elle façonne au même titre que l'argile. (Gaborit, 2011, p.36)

L'art apparaît donc comme un moyen de travailler la matière brute que constitue la magie pure. Il s'agit alors d'établir le lien entre la magie et l'imagination dans la mesure où cette dernière permet aux artistes, comme à ceux qui profitent de leurs œuvres, d'approcher et de voir toutes sortes de possibilités inexistantes dans la simple réalité. Cela montre également qu'il est nécessaire de travailler l'imaginaire, comme la magie ou toute autre matière première, afin de lui donner une forme « structurée » lui permettant de transmettre le plus efficacement possible son message et ses idées.

Comme l'art, la magie se mesure à son impact sur le monde autour d'elle plutôt que sur la façon dont elle a été produite par l'artiste. Cela est parfaitement illustré dans *Faerie Thriller* et *Faerie Hackers*, deux romans de Johan Heliot dans lesquels la magie provient directement des œuvres d'art dont elle est proportionnelle à la qualité et, de fait, à leur effet sur le public :

En fait, il fallait beaucoup plus que des records de vente pour qu'une œuvre se chargeât de vraie et bonne Couleur ; il fallait capter l'attention de l'inconscient collectif, ce qui n'avait rien à voir avec la popularité. [...] Ce qui expliquait, par exemple, qu'un simple brouillon du père Hugo, ou un de ses barbouillages à l'encre, pût éblouir qui savait voir la Couleur, alors que les volumes cumulés d'un squatter des « coups de cœur du libraire » parvenaient tout juste à allumer une flammèche dans la nuit. Tout le monde connaissait Victor Hugo, même si plus personne ne le lisait. Mieux, il était entré dans la légende, et, ce faisant, il avait sorti un pied du tombeau pour le poser en Faerie. (Heliot, 2005, p.36-37)

La magie, qui porte ici le nom de « Couleur », provient donc des intentions artistiques de son

auteur et son effet se mesure à la façon dont il attrape l'intérêt de l'inconscient collectif, concept créé par Carl Gustav Jung pour définir les fonctionnements humains liés à un imaginaire commun à tous les individus, quels que soient leur époque, leur civilisation ou leur genre :

[...] les instincts et les archétypes constituent l'ensemble de l'inconscient collectif. Je l'appelle "collectif" parce que, au contraire de l'inconscient personnel, il n'est pas fait de contenus individuels plus ou moins uniques ne se reproduisant pas, mais de contenus qui sont universels et qui apparaissent régulièrement¹.

Cet exemple confirme l'hypothèse selon laquelle l'art permet à son public de retrouver ses repères en s'adressant directement à ce qu'il a conservé de sa vie primitive afin de lui rappeler ce qu'il est véritablement et ainsi, de pallier les défauts causés par sa conception mensongère du monde et de sa propre existence.

Dans ces œuvres où le rapport entre l'art et la magie va au-delà de la simple métaphore, c'est-à-dire lorsque l'œuvre artistique apparaît concrètement comme étant une forme d'art, il s'agit de mettre en place un procédé récurrent dans l'imaginaire féerique, à savoir le développement hyperbolique des idées visant à augmenter la compréhension de ces dernières par le lecteur en les exagérant de sorte à les rendre vivantes, au sens propre du terme. De fait, si la magie est une couleur avec laquelle les artistes peuvent dépeindre le monde chez Johan Heliot, si des créatures que l'on l'appelle des Danseurs personnifient l'essence magique dans *Les Chroniques des Crépusculaires* (Gaborit, 1999, p.176-177), ou si elle porte le nom de l'« art du Dessin » dans *La Quête d'Ewilan* (Bottero, 2003), c'est pour témoigner de l'importance et du pouvoir de l'imaginaire qui offre une représentation enchantée du monde, comme le soulignait Pierre Dubois². Nous pouvons, par ailleurs, établir un lien entre les Danseurs chez Mathieu Gaborit et les rituels de certaines sociétés primitives dont la danse et la transe sont deux moyens d'entrer en contact avec le monde des divinités...

Quant aux œuvres féeriques, en faisant le lien entre l'art et la magie à travers le processus de l'hypotypose de l'irréel, tel que le nomme Christian Chelebourg³, en utilisant un procédé de prosopopée en donnant la parole à l'art et la magie ainsi confondus, et en les personnifiant à travers les figures du Petit Peuple féerique, elles deviennent les porte-paroles d'une société qui a perdu foi en la merveille en même temps que ses repères, ayant été trop obnubilée par un désir d'expansion toujours plus grand, et qui ne demande aujourd'hui qu'à s'émerveiller de nouveau pour ainsi retrouver sa nature, indéniablement liée à son environnement.

¹ Carl Gustav JUNG, *L'Énergétique psychique*, Genève, Georg, 1973, p. 99.

² Pierre DUBOIS, dans Richard ELY, « La Grande Interview de l'Elficologue Pierre Dubois – extrait n°5 », *op. cit.*

³ Christian CHELEBOURG, *Le Surnaturel*, *op. cit.*, p.73.

CONCLUSION DE LA DEUXIÈME PARTIE

Au cours de cette partie, nous avons cherché à montrer la dimension spéculaire du Petit Peuple féerique, c'est-à-dire la façon dont son motif est utilisé dans les œuvres francophones contemporaines pour proposer un jugement critique de notre propre société.

Cette hypothèse semble se confirmer dans la mesure où, en tant que représentants de l'altérité, les membres du Petit Peuple féerique permettent au lecteur d'observer avec une prise de distance le fonctionnement de leurs sociétés qui semblent très éloignées des nôtres car elles ne répondent pas aux mêmes normes et ni aux mêmes lois que notre univers. Toutefois, de nombreuses caractéristiques rapprochent ces personnages de nous, ce qui permet au lectorat de s'immerger plus facilement dans les fictions et de prendre pour lui les enseignements et les questionnements qu'elles développent. Or, il est possible de constater que cet aspect éducatif de l'imaginaire féerique est le fruit d'une longue tradition, aussi bien orale qu'écrite.

Nous avons, par ailleurs, montré que les œuvres féeriques de notre corpus pouvaient prendre deux principales directions. Ainsi, tantôt les auteurs semblent vouloir appuyer sur les écarts qui opposent les Hommes et les créatures féeriques qui représentent alors la nostalgie d'un âge d'or au sein duquel l'Homme vivrait en harmonie avec la nature, ce qui est alors présenté comme étant l'objectif à atteindre selon la morale des œuvres écoféeriques. Tantôt, est présenté au lecteur un univers dans lequel les Hommes ont totalement disparu – soit qu'ils ne semblent pas y avoir existé, soit qu'ils appartiennent à une autre époque de ce monde –, témoignage d'un changement de paradigme qui met en avant le besoin d'émerveillement de notre société : les personnages féeriques deviennent aujourd'hui des figures centrales de notre imaginaire après avoir souvent été relégués aux rangs de personnages et de thématiques littéraires secondaires.

Le choix des œuvres sur lesquelles a principalement reposé cette étude semble quant à lui soulever de façon cohérente ces interprétations : même si elles ne sont pas nécessairement représentatives de la totalité du corpus francophone contemporain, les œuvres sur lesquelles nous nous sommes appuyée témoignent de la diversité des représentations et des supports de l'imaginaire féerique dans une démarche de renouvellement thématique bercée par une entreprise culturelle de masse mondialisée.

La proposition de lecture ethnopoétique, notamment basée sur l'œuvre de Nadia Coste, a ainsi permis d'illustrer l'idée selon laquelle les sociétés féeriques mises en scènes dans les œuvres le sont à notre image. En cela, elles symbolisent en quelque sorte une conception

merveilleuse de notre monde dont elles soulignent certains traits de caractère réels ou souhaités. Par là, on constate que les membres du Petit Peuple ne nous ressemblent pas seulement à cause de leurs caractéristiques physiques humanoïdes, mais qu'ils nous sont surtout liés à travers le fonctionnement de leurs sociétés. En effet, qu'elles soient présentées comme étant proches de la nôtre ou comme lui étant en tous points opposées, elles n'en restent pas moins imaginées par des auteurs humains qui s'inspirent de ce qu'ils connaissent pour créer leurs univers fictifs. Ils peuvent, par exemple, composer une nouvelle civilisation en mêlant des éléments empruntés à une société humaine à ceux provenant de groupes animaux, comme c'est le cas dans *Fedeylins*. Quoi qu'il en soit, il semble toujours y avoir une part d'humanité dans les sociétés féeriques mises en scène dans les œuvres contemporaines, dans la mesure où cela est nécessaire à l'identification du lecteur dans les personnages, lui permettant alors d'accepter plus facilement le pacte de lecture des œuvres.

Cette conception de l'imaginaire féerique comme étant sérieusement construit sur un modèle humain, parfois très complexe, témoigne également de la volonté des littératures de l'imaginaire de se détacher de leur statut de paralittératures pour se rapprocher des mouvements littéraires valorisés et reconnus. En effet, les détails et la précision que l'on retrouve dans la construction d'univers merveilleux – dont le meilleur exemple demeure celui de Tolkien – rapproche parfois ces œuvres des mouvements réalistes et naturalistes, par exemple, connus pour la qualité et la profusion des détails qu'ils laissent apparaître dans leurs textes, ainsi que pour la rigueur du travail de leurs auteurs.

Le développement contemporain des œuvres sur plusieurs supports de façon successive et/ou simultanée participe également à ce phénomène. Il s'agit effectivement d'augmenter l'immersion fictionnelle du lecteur à travers la création d'une œuvre globale qu'il peut aborder de différentes manières et grâce à plusieurs types de supports selon ses préférences et son mode de vie. Ce phénomène est par ailleurs aujourd'hui décuplé lorsque certaines œuvres connaissent un développement à travers des formes de réalité augmentée, comme c'est par exemple le cas de *Pokemon Go*, une version du célèbre jeu vidéo qui fait apparaître virtuellement – par le biais du téléphone portable des joueurs – des personnages merveilleux au sein du monde réel. Le succès de ce type de jeux permet ainsi de percevoir la nécessité pour la société contemporaine de compenser son manque de foi dans l'existence de la Féerie par une représentation de cette dernière toujours plus importante et plus réaliste au sein du monde réel.

CONCLUSION

Dans son *Journal* rédigé entre 1887 et 1910, Jules Renard écrit que « [l]es fées nous échappent. Elles sont radieuses et on ne peut les saisir, et ce qu'on ne peut avoir on l'aime éternellement¹ ». Derrière ces propos, semblent transparaître l'importance du Petit Peuple féerique dans l'imagination humaine, et plus particulièrement dans l'imaginaire occidental contemporain. Celui-ci, en renouvelant totalement ses modes de diffusion et ses thématiques – notamment à travers l'avènement de la fantasy et un développement multimédiatique –, paraît reposer, pour une grande part, sur une poétique du merveilleux insaisissable.

C'est en partie ce que nous avons voulu montrer à travers ce travail dont il semble désormais bon de rappeler le questionnement qui en fut à l'origine. Celui-ci se constituait de trois questions principales, à savoir : quelle est la forme du Petit Peuple féerique dans les fictions de jeunesse francophones contemporaines ? Quelles sont les motivations esthétiques, poétiques et romanesques du renouvellement contemporain de cette matière féerique ? En quoi ce renouvellement reflète-t-il les intérêts et les problématiques de notre société actuelle ?

Pour y répondre, nous nous sommes d'abord intéressée à la représentation du Petit Peuple féerique en tant que telle afin de mettre en rapport la forme de cette matière imaginaire brute avec son emploi, et surtout son réemploi, dans les œuvres. Nous avons ainsi pu montrer que la capacité des personnages féeriques à jouer les intermédiaires entre les mondes et les niveaux d'immersion fictionnelle était inhérente à la nature et à la structure des textes dans lesquels ils apparaissent. Nous avons ensuite porté notre intérêt sur le caractère spéculaire d'un tel imaginaire, c'est-à-dire sur l'image qu'il nous renvoie de notre propre société grâce à sa capacité métaphorique. Nous avons alors observé quelles étaient les problématiques majeures développées dans les œuvres du corpus et la manière dont les personnages féeriques humanoïdes étaient construits à notre image pour y répondre.

Il est maintenant temps d'exposer les résultats de ce travail en proposant l'hypothèse selon laquelle le retour de la féerie dans l'imaginaire contemporain et le grand intérêt que lui porte aujourd'hui le public seraient dus à l'appartenance du Petit Peuple féerique à l'inconscient collectif qui se plaît dès lors à le réactiver sans cesse afin de permettre aux Hommes de résoudre leurs problématiques individuelles et sociétales.

Parce qu'ils sont issus d'une riche et longue tradition populaire dont les origines semblent très variées et surtout, très anciennes, les membres du Petit Peuple féerique apparaissent comme un motif à la base de l'imagination humaine et puisant ses sources, selon certains psychanalystes, dans l'inconscient collectif. Ainsi, pour Marie-Louise von Franz,

¹ Jules RENARD, *Journal*, Paris, Gallimard, 1935, p.25.

« [c]'est parce que le conte de fées se situe au-delà des différences culturelles et ethniques qu'il peut voyager aussi facilement : les contes semblent être un langage international, quels que soient l'âge, la race ou la culture¹ ». Autrement dit, les contes, dans leurs versions traditionnelles ou dans leurs formes contemporaines, et plus largement la matière féerique, seraient un moyen de communication, un médium permettant la transmission de messages, propre à la nature humaine dans son ensemble : au même titre que ses transmetteurs d'informations biologiques, ils découlent de son évolution au cours du temps.

Et c'est justement parce qu'ils sont un mode d'expression, qu'ils sont tournés vers autrui, que les récits merveilleux possèdent une forte capacité allégorique qui leur permet de transmettre toutes sortes de messages. Depuis ses origines populaires, l'imaginaire merveilleux a été employé, d'abord oralement, pour verbaliser les superstitions et les angoisses de la société. Ses explications mythiques sur le monde ont souvent pu répondre aux questionnements métaphysiques des différentes communautés qui cherchaient à comprendre les mystères de la vie. Lorsqu'ils ont été fixés par l'écrit, les contes ont témoigné de leur importance pour ces mêmes groupes d'individus qui souhaitent conserver ces souvenirs d'une humanité primitive. Leur renouvellement constant pourrait dès lors mettre en avant la volonté des êtres humains de se rappeler d'où ils viennent afin d'avancer d'un pas plus sûr vers leur avenir.

Ainsi, il semble possible de considérer la littérature féerique comme étant issue d'une longue tradition rituelle qui a d'abord consisté en la transmission de récits folkloriques à travers les siècles. En cela, l'imaginaire féerique apparaît comme l'un des vestiges des civilisations plus anciennes, conservé et adapté d'époques en époques. Selon Claude Rivière, la ritualité appartient, en effet, à « ce qu'il y a de plus archaïque et de plus constant dans les comportements vivants² ». Il s'agit donc pour les populations – animales, comme végétales – de s'en tenir de façon empirique à ce qui a déjà fonctionné par le passé afin de limiter le risque d'erreurs³. Ce procédé fonctionne également pour l'imaginaire féerique, d'une part, à travers sa capacité allégorique et éducatrice – par la transmission d'enseignements notamment – et, d'autre part, grâce à « l'effet de mode » qui pousse les auteurs à reproduire des motifs qui ont permis le succès d'autres œuvres pour s'assurer le leur, ce qui explique en partie le grand nombre de récurrences qu'il est possible de retrouver d'un texte à l'autre dans le corpus féerique contemporain.

¹ Marie-Louise VON FRANZ, *L'Interprétation des contes de fées*, Paris, La Fontaine de Pierre, 1980, p.39.

² Claude RIVIÈRE, *Les Rites profanes*, op. cit., p.8.

³ *Idem*, p.23.

Or, comme l'écrit Myriam Watthee-Delmotte, les rites sont les « garants d'un lien social, c'est-à-dire du sentiment d'appartenance d'individus à une entité symbolique constituée par des valeurs partagées et activée par des formes d'expériences diverses du "vivre ensemble"¹ ». En cela, l'imaginaire féerique peut apparaître comme un symbole permettant de rappeler à la société moderne ses origines variées tout en évoquant son histoire, passée comme présente, en mettant notamment en scène certains de ses questionnements et de ses centres d'intérêt majeurs. Salvatore Abbruze écrit ainsi que le rite est « le véritable lieu du dialogue entre sujet et institution² », ce qui permet d'en conclure que l'imaginaire féerique, par sa dimension rituelle, établit également un dialogue entre la partie de la société qui se plaît à voir ses personnages mis en scène – auteurs et lecteurs – et ceux qui cherchent à comprendre quelles sont les problématiques sociétales contemporaines – comme l'illustre ce travail de recherche. Par là, comme le souligne Myriam Watthee-Delmotte, « il faut donc envisager non seulement les fonctions de l'auteur et du lecteur, mais encore la littérature comme phénomène social et culturel, prise dans la dynamique de la société tout entière³ ».

Cela est d'autant plus valable pour la littérature féerique notamment grâce à ses origines mythologiques, dans la mesure où mythes et rites « sont généralement associés en anthropologie⁴ ». D'ailleurs, l'un comme l'autre sont souvent mal perçus dans les catégories sociales les plus élevées : on a vu que c'était le manque de sérieux apparent du conte qui lui valait cette mauvaise réputation⁵. En ce qui concerne le rite, Claude Rivière explique qu'on le prend pour « des incantations vides, creuses, superficielles⁶ ». Toutefois, il est possible de constater que ce sont ces réactions antirituelles qui permettent aux rites de renaître, comme le souligne par ailleurs Charles Perrot lorsqu'il déclare que le rite « a cette étonnante propriété d'avoir besoin d'une continuelle réaction antirituelle pour mieux renaître de ses cendres⁷ ». Or, on remarque qu'aujourd'hui la perte de foi des individus en l'existence des personnages féeriques a permis à ces derniers de renaître par le biais des fictions, de plus en plus nombreuses à les mettre en scène. Danièle Hervieu-Léger met quant à elle en avant un lien entre l'effacement de la dimension rituelle dans les sociétés modernes et le désenchantement

¹ Myriam WATTHEE-DELMOTTE, *Littérature et ritualité*, op.cit., p.11.

² Salvatore ABBRUZE, « Derrière le rite : Questions sur les rites religieux », cité dans Myriam WATTHEE-DELMOTTE, *Littérature et ritualité*, op.cit., p.11.

³ Myriam WATTHEE-DELMOTTE, *Littérature et ritualité*, op.cit., p.18.

⁴ *Idem*, p.212.

⁵ Voir Nathalie PRINCE, *La Littérature de jeunesse*, op. cit., p.35-37.

⁶ Claude RIVIÈRE, « Structure et contre-structure dans les rites profanes », cité dans Myriam WATTHEE-DELMOTTE, *Littérature et ritualité*, op.cit., p.12.

⁷ Charles PERROT, Renaat DEVISCH, Liliane VOYÉ [et al.], *Le Rite, Source et ressources*, Bruxelles, Facultés universitaires Saint-Louis, 1995, p.89.

du monde¹. Il s'agirait dès lors de réenchanter ce dernier en y faisant apparaître des figures féeriques, personnifications de la nature et de sa magie. L'imaginaire féérique, comme tout rituel ancestral, posséderait donc une dimension anxiolitique lui permettant d'atténuer l'angoisse humaine face à l'altérité².

Autrement dit, la conception rituelle de l'imaginaire féérique justifie, d'une part, son étude ethnopoétique³, c'est-à-dire en tant que matière digne d'un intérêt anthropologique et ethnographique, et explique, d'autre part, l'aspect redondant de ces motifs qui semblent se renouveler de façon cyclique dans le champ culturel humain. En cela, il est nécessaire à chaque auteur de prendre en compte l'expérience littéraire de ses lecteurs pour en réinventer un élément. Comme l'écrit Myriam Watthee-Delmotte, « [l]'œuvre littéraire, comme tout rite, n'a de réalité que dans cette "reprise", [...] »⁴, c'est-à-dire qu'elle repose forcément sur un retour des mêmes mythes qui sont alors ajustés selon l'auteur et le contexte de la réécriture.

En outre, si l'imaginaire féérique connaît aujourd'hui un si grand succès, malgré la diminution des superstitions et des croyances magiques, jadis très nombreuses dans notre société, c'est que l'Homme se retrouve dans ces récits présentant en apparence des faits irréalistes et irrationnels. En effet, pour que le lecteur adhère aux histoires qui lui sont racontées, il est nécessaire qu'elles possèdent une certaine forme de vraisemblance, comme le souligne Coleridge lorsqu'il déclare que l'on ne peut réussir à donner foi au lecteur dans les êtres surnaturels que s'ils sont inspirés de « notre nature intérieure et manifestent une humanité et une vraisemblance capables de susciter ce consentement à suspendre l'incrédulité qui constitue la foi poétique⁵ ». Autrement dit, la représentation du Petit Peuple féérique dans les œuvres s'inspirerait avant tout de la nature intérieure des êtres humains qui les mettent en scène, ce qui permet par ailleurs aux auteurs d'utiliser la capacité métaphorique de cet imaginaire afin de transmettre de nouveaux messages qui concernent et s'adaptent à l'époque et à la société qui se les approprient.

Or, les problématiques n'étant pas les mêmes d'une époque à une autre, d'un groupe social à l'autre, l'étude des représentations du Petit Peuple féérique dans les fictions de jeunesse francophones contemporaines permet de prendre conscience des questionnements et

¹ Danièle HERVIEU-LÉGER, *La Modernité rituelle*, cité dans Myriam WATTHEE-DELMOTTE, *Littérature et ritualité*, *op.cit.*, p.234.

² Myriam WATTHEE-DELMOTTE, *Littérature et ritualité*, *op.cit.*, p.14.

³ Voir compléments de la thèse, « Proposition d'une ethnographie féérique, pour une nouvelle lecture des œuvres de fantasy » *infra* p.403 et suivantes.

⁴ *Idem*, p.47.

⁵ Samuel Taylor COLERIDGE, *Biographia Literaria*, chapitre 14, cité dans Irène FERNANDEZ, *Défense et illustration de la féerie, Du Seigneur des anneaux à Harry Potter : une littérature en quête de sens*, *op. cit.*, p.81.

des remises en causes sociales qui sont aujourd'hui adressés au public de la fantasy, essentiellement composé d'adolescents et de jeunes adultes.

On constate dès lors que les œuvres insistent tout particulièrement sur l'effet de contraste qui sépare l'humanité et la Féerie : nous l'avons vu autant par la structure des textes basée sur plusieurs niveaux d'immersion fictionnelle qui écartent le plus possible le lecteur de son référentiel terrestre, que par les clivages physiques et comportementaux qui opposent les deux types de populations intradiégétiques. Cet effet de contraste est alors utilisé dans les fictions contemporaines pour notamment illustrer une morale écologique : les êtres féériques y deviennent les représentants de la nature alors que les Hommes iraient à son encontre en tentant de s'élever au-dessus d'elle. Par là, les auteurs semblent se placer dans la lignée de Tolkien qui défendait déjà une telle idée dans ses œuvres, ce qu'il confirme lorsqu'il écrit que l'adjectif *surnaturel* ne convient pas aux Fées si l'on considère son préfixe *sur-* comme étant superlatif « [c]ar c'est l'homme qui est, en contraste avec les fées, surnaturel [...] ; alors qu'elles sont naturelles, beaucoup plus naturelles que lui¹ ». Ainsi, l'opposition nature/culture apparaît de façon récurrente dans les œuvres où il est question de montrer la dénaturation des individus et de leur environnement à cause d'un désir d'évolution et d'expansion toujours plus grand.

Cependant, malgré cette volonté de transmettre un message aussi important, les fictions contemporaines semblent s'attacher à ne pas paraître trop moralisatrices dans la mesure où la littérature de jeunesse s'est détachée de cette contrainte au tout début du XX^e siècle, avec la publication du *Peter Pan* de James Matthew Barrie (1911). C'est là qu'entre en jeu la capacité allégorique du bestiaire féérique et la distanciation mise en place dans les œuvres entre Féerie et humanité : la prise de distance permet d'observer un jugement critique sur un monde qui ne paraît pas être celui du lecteur malgré leurs traits communs. C'est ce que suggère également Irène Fernandez lorsqu'elle écrit à propos des œuvres féériques contemporaines :

Elles témoignent pourtant d'une réaction compréhensible, d'une soif spirituelle sans doute exacerbée par des religions qui oublient trop souvent leur part mystique pour se cantonner dans le moralisme : la "moraline" n'a jamais fait vivre personne, et il est normal qu'on cherche sa subsistance ailleurs².

Pour elle, la matière merveilleuse permet de contenter l'Homme dans son besoin de spiritualité et son succès contemporain peut s'expliquer par la baisse de popularité des textes

¹ « For it is man who is, in contrast to fairies, supernatural [...]; whereas they are natural, far more natural than he. ». Pour la version originale : John Ronald Reuel TOLKIEN, *On Fairy-Stories*, op. cit., p.28. Pour la version française : John Ronald Reuel TOLKIEN, « Faërie », *Faërie et autres textes*, op. cit., p.56.

² Irène FERNANDEZ, *Défense et illustration de la féerie*, op. cit., p.128.

religieux qui tentaient jadis de la faire disparaître en se croyant capables de subvenir par eux seuls au désir d'émerveillement de l'être humain. Celui-ci témoignerait dès lors, par son imaginaire, de son besoin de s'écarter des responsabilités d'un quotidien qui lui paraît trop terne par l'habitude qu'il a prise de le regarder familièrement, problème inhérent à la nature humaine qui le pousse à tout s'approprier¹. Or, c'est en désirant tout contrôler que l'Homme ne laisse plus aucune place dans sa vie à l'émerveillement.

En lui présentant un monde idéal, plus beau, les fictions éloignent donc le lecteur du réel pour l'y ramener ensuite subtilement en lui donnant l'impression d'avoir trouvé des moyens de résoudre ses problématiques grâce au recul qu'il a pu prendre au cours de son immersion fictionnelle. La nostalgie du merveilleux qu'il ressent ensuite apparaît alors comme le témoignage de l'efficacité des récits féeriques dans cette entreprise d'évasion : s'il désire s'y replonger parce que son quotidien ne le satisfait pas, c'est donc qu'il a compris qu'il lui fallait agir pour remédier à son manque de magie. Autrement dit, la réactivation de l'imaginaire féerique à l'heure actuelle et son succès ne signifient nullement que les Hommes contemporains ont envie de voir s'introduire dans leur monde des êtres surnaturels, mais elles traduisent tout simplement leur besoin d'évasion que seules les œuvres sont parfois en mesure de permettre. En effet, comme l'explique Tolkien, le réel est « relativement sûr » en comparaison des mondes décrits dans les œuvres où surgissent parfois d'affreux dragons. Le lecteur est donc heureux de pouvoir entrer dans de tels univers sans pour autant risquer sa vie, ce qui ne l'empêche pas de vivre les récits comme s'il en était vraiment l'un des protagonistes². Ce phénomène témoigne également de la capacité éducative des œuvres féeriques et de leur lien avec un jeune lectorat capable de puiser dans les parcours initiatiques des héros toutes sortes d'enseignements qui pourront lui servir dans sa propre existence.

De fait, si le destinataire des œuvres féeriques est avant tout un public jeune, il semblerait qu'il s'agisse là d'un témoignage du fait que la nostalgie envers le monde idéal que représente la Féerie ne concerne, malgré les apparences, non pas un passé idéalisé, mais qu'elle est tournée vers l'avenir, d'après la théorie de *l'inversion historique* soutenue par Mikhaïl Bakhtine dans *Esthétique et théorie du roman*³. En cela, la volonté humaine de retrouver ses sources, en réactivant notamment un imaginaire ancestral, serait guidée par un besoin de retourner à l'essentiel pour avancer d'un pas plus sûr vers l'avenir.

Il est également possible de lier ce renouvellement de l'imaginaire féerique au contexte trouble de notre époque : comme on l'a vu, cet imaginaire s'est considérablement développé à

¹ John Ronald Reuel TOLKIEN, « Faërie », *Faërie et autres textes*, op. cit., p.121.

² *Idem*, p.100-101.

³ Mikhaïl BAKHTINE, *Esthétique et théorie du roman*, op. cit., p.294.

la suite de la Seconde Guerre Mondiale et plus particulièrement lors du basculement entre le deuxième et le troisième millénaires de notre ère. Or, c'est durant cette période que de nombreuses réflexions écologiques et idéologiques ont de plus en plus critiqué l'impact de l'Homme sur la planète. La réactivation d'un imaginaire archaïque pourrait donc aussi illustrer le manque de recours des êtres humains qui tentent de se rattacher à des croyances anciennes pour prôner des valeurs qui ont du mal à être acceptées malgré l'urgence que mettent en avant les penseurs. Cette hypothèse peut être confirmée par les propos de Mircea Eliade qui écrit :

[...] il arrive que l'on se rappelle l'Être Suprême oublié ou négligé, notamment lors d'une menace venant des régions célestes (sécheresse, orage, épidémies, etc.). [...] En général, on ne fait appel à ce Dieu oublié qu'à bout de ressources, lorsque toutes les démarches faites auprès d'autres figures divines ont échoué¹.

Jean Perrot souligne, quant à lui le fait que les héros « participent à la construction collective d'une image idéale, d'une sorte de Surmoi social auxquelles jeunes générations peuvent s'identifier² ». Il semble alors possible de confirmer la dimension spéculaire des œuvres féeriques. Celles-ci, par l'intermédiaire du Petit Peuple, font état des problématiques et des questionnements propres à une société qui souhaite les transmettre et donner l'exemple, par le biais de la fiction, aux jeunes générations à qui elle est destinée.

Tolkien explique quant à lui que le désir créateur qui dirige l'écriture d'œuvres féeriques n'est autre que le produit des besoins de l'humanité au moment de l'écriture, ce qui permet d'apprendre par leur biais quel est l'état d'esprit de celle-ci :

Les elfes, en leur meilleure (mais encore dangereuse) part, sont faits dans une large mesure de ce désir ; et c'est d'eux que nous pouvons apprendre quels sont le désir central et l'aspiration de la Fantaisie humaine – même si les elfes ne sont, et d'autant plus dans la mesure où ils le sont, qu'un produit de la Fantaisie même³.

L'imaginaire féerique permettrait donc le développement d'une pensée métaréflexive qui donnerait à l'Homme la possibilité de mieux se comprendre lui-même à travers les mythes qu'il régénère. C'est également ce que confirme Mikhaïl Bakhtine :

Le fantastique du folklore est donc un fantastique réaliste : jamais il ne sort des limites de notre monde réel, matériel, il n'en comble pas les lacunes avec des idéaux de l'au-delà, il

¹ Mircea ELIADE, *Aspects du mythe*, op. cit., p.124.

² Jean PERROT, « Le livre, héros culturel », p.11-17, dans Laurent DÉOM, Jean-Louis TILLEUIL (dir.), *Le Héros dans les productions littéraires pour la jeunesse*, Paris, L'Harmattan, 2010, p.11.

³ « [...] the elves, in their better (but still perilous) part, are largely made; and it is from them that we may learn what is the central desire and aspiration of human Fantasy – even if the elves are, all the more in so far as they are, only a product of Fantasy itself. ». Pour la version originale : John Ronald Reuel TOLKIEN, *On Fairy-Story*, op. cit., p.64. Pour la version française : John Ronald Reuel TOLKIEN, « Faërie », *Faërie et autres textes*, op. cit., p.115.

œuvre dans les vastitudes de l'espace et du temps, il sait y être sensible et en profiter en largeur et en profondeur. Ce fantastique s'appuie sur les possibilités réelles du développement de l'homme, possibilités non dans le sens du programme d'une action pratique immédiate, mais dans celui des possibilités – besoins de l'homme, dans le sens des exigences éternelles, jamais éludées, de la vraie nature humaine. Ces exigences demeureront toujours, tant qu'il y aura des hommes, on ne peut les étouffer, elles sont aussi réelles que la nature humaine, c'est pourquoi, tôt ou tard, elles ne pourront manquer de se frayer un chemin jusqu'à leur réalisation complète.

Voilà pourquoi, aussi, le réalisme folklorique est une source intarissable de réalisme pour toute la littérature livresque, dont le roman¹.

Si les œuvres merveilleuses, par les mondes et les personnages qu'elles mettent en scène, apparaissent de prime abord comme étant irréalistes, il semblerait que, au contraire, elles s'avèrent finalement on ne peut plus réalistes par les thématiques qu'elles abordent ouvertement, sous le couvert d'un semblant d'irrationalité. Autrement dit, la distanciation mise en place par son caractère merveilleux donne à la Féerie la possibilité de traiter très librement toutes sortes de problématiques qui concernent plus que jamais son lectorat, et, plus largement, la société contemporaine, comme nous l'avons vu au sujet de l'écologie ou des questionnements liés à la puberté, par exemple.

Dès lors, si l'imaginaire féerique tire ses sources d'une longue tradition mythique, il est aujourd'hui possible de le définir comme étant un mythe littéraire qui se régénère de façon constante dans l'imaginaire de l'humanité. On pourrait même parler de *mythe fictionnel* dans la mesure où son développement contemporain s'étend au-delà des limites de la littérature. Il s'approprie, en effet, tous les supports et les modes de diffusion fictionnels modernes, des plus classiques aux plus innovants (cinéma, bandes dessinées, arts graphiques, jeux de rôles, jeux vidéo, etc.). La représentation du Petit Peuple féerique dans les fictions de jeunesse francophones contemporaines est particulièrement représentative de ce phénomène : on a vu que ce personnel, dont on a exploré les capacités d'adaptation lui permettant de perdurer malgré les changements d'ères, de modes ou de mondes, nous renvoie aussi une vision de ce que nous sommes au moment où nous racontons ces histoires.

Or, Mircea Eliade explique que lorsque, dans une société, les mythes sont réactualisés « la communauté tout entière est renouvelée ; elle retrouve ses "sources", elle revit ses "origines". L'idée d'un renouvellement universel opéré par la réactualisation culturelle d'un mythe cosmogonique est attestée chez beaucoup de sociétés traditionnelles² ». Nous pouvons alors en conclure que le changement de paradigme qui concerne l'emploi du Petit Peuple féerique dans les œuvres contemporaines souligne un bouleversement beaucoup plus large, à

¹ Mikhaïl BAKHTINE, *Esthétique et théorie du roman*, op. cit., p.297.

² Mircea ELIADE, *Aspects du mythe*, op. cit., p.52.

savoir, un renouvellement social, voire sociétal.

En effet, Francis Berthelot explique que l'idée de surnature est née « d'un désir d'expliquer la nature » qui aurait abouti « à en franchir les limites par l'introduction d'une surnature, magique ou divine ». Selon lui, les personnages féeriques ont « [a]u fil des siècles, tandis que la science répondait à un nombre de questions toujours plus grand, [...] pris place dans l'héritage culturel collectif. De là, ils nous éclairent, non point sur le fonctionnement de l'univers, mais sur les arcanes de l'âme humaine¹ ». Il ne s'agit donc plus de répondre à des interrogations sur le monde qui entoure les êtres humains, comme des questionnements sur les phénomènes météorologiques ou physiques, par exemple, car la science est aujourd'hui en mesure d'y apporter un grand nombre d'explications. Mais c'est sa nature propre que l'Homme cherche encore à comprendre, ce dont témoigne son imaginaire contemporain et notamment le Petit Peuple féerique qui, grâce à ses dimensions spéculaire et métaphorique, semble capable de mettre en scène un nombre important de ses problématiques. Anne Defrance écrit ainsi que « [l]a métamorphose est à la fée ce qu'est la métaphore à l'écrivain² », ce qui paraît valable autant pour les transformations que la figure féerique fait subir, dans les contes qui portent son nom, aux autres personnages, que pour les changements qui la concernent personnellement en tant que protagoniste, ou en tant que motif littéraire.

Si la plupart des œuvres qui constituent notre corpus d'étude appartiennent au genre de la fantasy, et plus particulièrement à ce que nous avons appelé la *fantasy féerique*, il semble nécessaire, au terme de ce travail, de nous arrêter sur cette question des genres et des sous-genres de la littérature féerique.

La fantasy, d'abord, est un genre difficile à définir dans la mesure où elle apparaît comme l'héritage d'autres genres qui se seraient mêlés au cours de l'histoire littéraire. D'après le *Journal Officiel*, ce terme, que l'on peut traduire en français par *fantasie*, caractérise un « [g]enre situé à la croisée du merveilleux et du fantastique, qui prend ses sources dans l'histoire, les mythes, les contes et la science-fiction³ ». Pour Alain Pelosato, on peut la définir de la sorte :

La Fantasy est avant tout une épopée qui se déroule dans un monde inconnu du monde réel, dans d'autres temps et d'autres dimensions. Le fantastique et le surnaturel sont

¹ Francis BERTHELOT, *Bibliothèque de l'Entre-Mondes, Guide de lecture, les transfictions, op. cit.*, p.31.

² Anne DEFRANCE, *Les Contes de fées et les nouvelles de Madame d'Aulnoy (1690-1698)*, Genève, Droz, 1998, p.110.

³ République Française, « Vocabulaire du patrimoine et de la création contemporaine (liste de termes, expressions et définitions adoptés) » [en ligne], *Journal Officiel* n°0298, 23 décembre 2007, p.20975
texte n° 129, consulté le 05 juillet 2016. URL : <https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000017735178&dateTexte=&categorieLien=id>.

donc naturellement présents. Cette épopée est celle d'un individu hors du commun, à la destinée fabuleuse en quête de quelque chose de fondamental pour lui et la société dans laquelle il vit, ou plutôt, le monde dans lequel il vit¹.

L'auteur établit ensuite un lien entre l'épopée mythologique, la littérature arthurienne et la fantasy. Selon cette définition, il est malaisé de savoir quand le genre a commencé à se développer à proprement parler, dans la mesure où de nombreuses œuvres antiques, médiévales et contemporaines répondent aux caractéristiques sus-citées. Nous avons donc choisi de nous baser sur la définition d'Anne Besson qui voit en la fantasy une incarnation moderne du merveilleux².

Toujours est-il que la plupart des définitions de la fantasy en font un genre composite au sein duquel certains distinguent de nombreux sous-genres tels que l'heroic fantasy – qui fait évoluer un personnage héroïque dans un cadre merveilleux, comme *La Quête d'Ewilan* (Bottero, 2003) –, la high fantasy – qui aurait une dimension épique beaucoup plus grande, comme *The Lord of the Rings* (Tolkien, 1954-1955) –, la fantasy-historique – contextualisée dans un cadre historique, comme c'est le cas de *L'Enjamineur* (Bordage, 2004-2006) –, l'urban fantasy – qui se situe dans un contexte citadin, comme dans *Requiem pour elfe noir* (Gregan, 2008) –, ou encore la fantasy mythique – qui reprend des motifs mythologiques, comme *La Sève et le Givre* (Silhol, 2002). Il est donc possible de constater que ces sous-genres ne possèdent pas de définitions permettant de clairement classer les œuvres dans l'un ou dans l'autre dans la mesure où, le plus souvent, celles-ci possèdent des caractéristiques propres à plusieurs d'entre-eux. Ainsi, la bande dessinée *Fée et tendres automates* (Téhy, 1996-2003) semble appartenir autant à l'urban fantasy, qu'à la science fantasy – qui mêle merveilleux et technologies avancées –, et qu'à l'uchronie de fantasy, puisque la diégèse se déroule dans une temporalité future. Faily Stachak écrit ainsi que « [l]es sous-genres de la *fantasy* sont nombreux et leurs définitions difficiles à fixer, car les différentes caractéristiques se chevauchent³ ». Anne Besson va également dans ce sens puisqu'elle déclare :

[...] le(s) classement(s) ne sont absolument pas stables, mais se concurrencent ou se confondent [...]. Du fait des théoriciens et critiques, soucieux de proposer leur propre système typologique ou de dénoncer les créations marketing, comme des auteurs, qui ne cessent de remettre en cause tout équilibre en transgressant les frontières dès leur établissement, on aboutit à un empilement de catégories, dont les principes de distinction eux-mêmes sont très variés et largement incompatibles⁴.

¹ Alain PELOSATO, « La Fantasy là où on n'a pas l'habitude de la trouver », *Fantastique et science fiction, réel, cinéma, littérature : Exploration*, Saint Denis, Edilivre, 2015.

² Anne BESSON, *La Fantasy*, Paris, Klincksieck, p.116.

³ Faily STACHAK, *Ecrire pour la Jeunesse*, Paris, Eyrolles, 2010, p.45.

⁴ Anne BESSON, *La Fantasy, op. cit.*, p.116.

Ainsi, au cours de ce travail, nous avons étudié et cité des œuvres – littéraires ou non – pouvant appartenir à plusieurs de ces sous-genres, sans que cela n'ait vraiment une importance majeure sur la façon dont étaient représentés les membres du Petit Peuple féerique. Autrement dit, comme la notion de Petit Peuple est elle-même complexe et vague, celle de la nature et du genre des fictions qui les mettent en scène l'est également. De fait, ce que nous appelons la *fantasy féerique* n'est pas le nom d'un sous-genre de la fantasy, mais un terme permettant de rassembler toutes les œuvres de fantasy – c'est-à-dire les récits qui développent une forme contemporaine de merveilleux – et dans lesquelles apparaissent des personnages féeriques.

On a, par ailleurs, pu constater que ces œuvres pouvaient également se décliner selon plusieurs catégories relevant de la classification des textes de la littérature de jeunesse, voire de la littérature générale. Nous avons ainsi vu qu'il existait des œuvres de fantasy érotique mettant en scène des êtres féeriques dans des postures suggestives – comme *Erotic Fantasy* (Crisse, 1996) ; des romans de formation mettant en avant le caractère initiatique des récits – comme *Galymède, fée blanche, ombre de Thym* (Fierpied, 2012) ; des romans scolaires qui mettent en scène des personnages au sein d'écoles – comme la série *Tara Duncan* (Audouin-Mamikonian, 2003-2015) ; des récits de voyages et des romans d'aventures – comme *Tobie Lolness* (de Fombelle, 2006) ; des œuvres de science-fiction ou d'anticipation – *Fée et tendres automates* (Téhy, 1996-2003) ; des récits comprenant des éléments fantastiques – *L'Enjomineur* (Bordage, 2004-2006) ; ou encore des fictions ayant une dimension sentimentale – *Leïlan* (Ségura, 2002-2003) ; etc.

Comme c'est le cas des sous-genres de la fantasy abordés précédemment, les œuvres n'appartiennent, le plus souvent, pas entièrement à l'un de ces genres littéraires : d'une part, la présence d'éléments féeriques fait, avant tout, basculer l'œuvre dans le merveilleux et, d'autre part, cette classification en différents genres littéraires concerne généralement des extraits à l'intérieur d'une même œuvre. Ainsi, *Peggy Sue et les fantômes* (Brussolo, 2001) commence comme un roman scolaire puisque l'héroïne est mise en scène dans son collège ; l'œuvre développe une dimension fantastique lorsque la jeune fille est liée à des événements qu'elle ne comprend pas ; puis, elle devient un roman d'aventures quand cette dernière doit affronter de nombreuses péripéties desquelles elle tire des enseignements.

Mais le fait que la fantasy s'inspire de ces nombreux genres littéraires permet de mettre en évidence l'évolution de l'imaginaire : les littératures contemporaines dites de l'imaginaire s'inspirent de tout le patrimoine culturel mondial afin de développer des œuvres qui répondent aux goûts, aux besoins et aux spécificités du public moderne, en puisant ses sources dans un

imaginaire universel et atemporel. Les genres et les supports fictionnels se mêlent désormais pour créer des œuvres complètes, que l'on qualifie tantôt de transfictionnelles, d'intertextuelles, d'interculturelles ou de transmédias. En cela, l'imaginaire féerique, qui a pu souffrir d'une mauvaise réputation depuis le XVIII^e siècle, semble chercher à être enfin reconnu comme un ensemble d'œuvres digne d'intérêt.

Si ce travail n'a pas la prétention d'éclairer les mystères qui concernent l'imaginaire dans son sens le plus large, il n'a pas non plus celle de répondre à tous les questionnements suscités par l'imaginaire féerique.

En effet, à travers cette étude, nous avons surtout cherché à mettre en avant certains des ressorts de l'imagination en témoignant notamment de sa grande capacité d'adaptation et en montrant que l'étude de son renouvellement pouvait avoir une dimension sociologique dans la mesure où elle permet d'étudier, par son biais, les préoccupations d'une société au moment où elle diffuse ses histoires.

Le choix des œuvres sur lesquelles repose notre travail a été difficile à cause du foisonnement de textes publiés ces dernières années. Il est donc probable que, malgré notre volonté de travailler sur un corpus aussi large et varié que possible, nous soyons passée à côté de certains ouvrages qui auraient pu éclairer davantage certains points de notre étude. Toutefois, les œuvres étudiées allant toutes dans un sens similaire, il semble peu probable que des textes contredisent totalement notre thèse.

Dans la poursuite de ce travail, il serait envisageable de développer plus d'études de cas afin de mettre en avant les spécificités des œuvres et d'approfondir notre observation des comportements littéraires du Petit Peuple féerique. Une approche davantage comparatiste pourrait également être observée pour témoigner des modifications de l'emploi de la matière féerique selon les époques ou les pays. Nous pourrions aussi nous intéresser aux caractéristiques propres à chaque support, à chaque type de personnages ou aux questions de l'écriture genrée (y a-t-il des spécificités dans la représentation du Petit Peuple selon que les auteurs sont masculins ou féminins ?). Ces questionnements viendraient enrichir cette réflexion au cours de laquelle nous nous sommes surtout attachée à présenter la cohérence de l'imaginaire féerique dans les fictions contemporaines. C'est ainsi en observant le développement global de cette matière imaginaire que nous avons pu approfondir la compréhension de notre société en général. Toutefois, les spécificités s'attachant plus à un rapport individuel des auteurs à l'imaginaire, leur étude pourrait mettre en avant des courants de pensées et des mouvements artistiques ou idéologiques distincts au sein même de notre

communauté.

Si nous en avons eu le temps, il aurait pu s'avérer intéressant de proposer une classification des types et des archétypes féeriques qui apparaissent dans les œuvres contemporaines afin de la mettre en relation avec celle d'Aarne-Thompson-Uther. Mais si ce travail aurait permis de mettre en avant les constantes de l'imaginaire et peut-être d'en soulever les caractéristiques propres à notre époque, il est d'une trop grande ampleur pour une thèse de doctorat limitée à trois années.

Enfin, si cette étude n'a pas satisfait ses lecteurs quant aux questions qu'ils se posent au sujet de l'imaginaire féerique, nous espérons au moins qu'elle a suscité leur intérêt pour la matière féerique, trop souvent dédaignée pour son manque apparent de sérieux et de réalisme.

Au commencement étaient les fées. Nous l'avons oublié, mais les bonnes dames, jadis honorées comme les déesses du Destin, ont précédé les hommes sur cette terre, avant de se retirer dans les îles Enchantées d'où elles ne sortent que trop rarement. Nos rêves sont tissés dans les voiles diaphanes qui couvrent à peine la nudité des fragiles demoiselles des futaies, et si nous voulons rendre ces rêves tangibles, il nous faut revenir aux temps lointains où les hommes croyaient aux fées. Aux temps d'*il était une fois les fées*¹...

¹ Édouard BRASEY, *La Grande Bible des fées*, op. cit., p.13.

ANNEXES

DOCUMENT 1 : FICHE ORIGINE DE L'ELFE SYLVAIN,

(Lang, *Le Donjon de Naheulbeuk, Jeu de rôle*, [<http://www.naheulbeuk.com/>]).

JE SUIS UN ELFE SYLVAIN

Personnage doué en milieu naturel, dangereux sur les attaques à distance. Pas d'arme à 2 mains.
Transport de charges limité à 10 kilos – Sens développés, nyctalopie totale. Armure max : PR4.
Consulter le guide « origines et métiers » pour en savoir plus.



Je suis né au milieu des arbres, et j'y ai passé la plus grande partie de mon enfance. Mes parents étaient gentils, tout comme nos amis les animaux de la forêt, et nos voisins qui cueillaient souvent des framboises avec nous. Dans ma famille on tire à l'arc, on aime les poneys et on ne fait pas de mal aux gens quand on a le choix. Nous aimons l'art, les chansons, sentir le vent dans nos cheveux propres.

Je suis né avec les compétences suivantes :

CHEVAUCHER (AD, CHA) : permet de monter à cheval sans épreuve, ou d'essayer de monter d'autres animaux.

NAÏVETÉ TOUCHANTE (CHA) : l'air gentil du héros lui permet de désamorcer certains conflits.

PREMIERS SOINS (AD, INT) : permet d'essayer de soigner un ami sur une épreuve de moyenne AD/INT.

TIRER CORRECTEMENT (AD) : le personnage peut utiliser, sans malus, un arc ou d'autres armes de jet (selon origine).

TOMBER DANS LES PIÈGES : le héros est toujours le premier à tomber dans un piège si l'équipe en croise un.



Je peux développer les compétences suivantes :

- Comprendre les animaux
- Déplacement silencieux
- Jonglage et danse
- Nager
- Pister
- Tête vide (résiste aux sorts psychiques, faute de neurones)



V.1.2

DOCUMENT 2 : FICHE PERSONNAGE, L'ELFE TARTOMIEL,

(Lang, *Le Donjon de Naheulbeuk, Jeu de rôle*, [<http://www.naheulbeuk.com/>]).

JDR NAHEULBEUK, PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

L'ELFE TARTOMIEL



La demoiselle Elfe Sylvain Tartomiel est un exemple d'Elfe assez proche du personnage connu de la compagnie Naheulbeuk... Son manque d'intelligence est contrebalancé par un visage angélique et un corps parfait, et elle démarre l'aventure avec une fortune moyenne et aucun métier. Elle est adroite de base mais cela n'exclut pas que ses tirs de flèches soient ratés... Ils dépendront du jet de dé du joueur ! Compte tenu de sa fortune, elle a été équipée de matériel de qualité moyenne et non de matériel de base.

Fiches d'accompagnement :

La fiche de l'Elfe Sylvain doit être donnée au joueur avec la feuille de perso, ainsi qu'éventuellement la feuille d'équipement de l'archer.

Notes :

- Elle est équipée d'un plastron de cuir bouilli pour éviter de prendre trop rapidement des blessures
- Son casque ne lui offre aucune protection chiffrée mais peut lui éviter de prendre un coup à la tête ou d'échapper à une blessure critique à la tête en éprouvant la résistance du casque (en obtenant un 6 au dé... puisque le facteur de rupture de ce casque de mauvaise qualité est de 1 à 5).
- La dague est une arme courte qui n'est pas très pratique pour parer les coups... En conséquence de quoi son score de Parade est modifié à -2 si elle utilise la dague en combat rapproché
- Elle dispose d'un stock de flèches de base mais aussi de 3 flèches spéciales permettant de gagner +2 à l'épreuve d'adresse au tir
- Le joueur ne devra pas oublier de choisir parmi les compétences optionnelles de l'Elfe Sylvain !



V.I.O

SONDAGES EFFECTUÉS AUPRÈS DES FANS DE *LE DONJON DE NAHEULBEUK*

Sondages effectués sur les groupes Facebook dédiés à l'imaginaire de Pen Of Chaos en décembre 2015¹

Quand avez-vous connu l'imaginaire de Pen of Chaos ?

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
A ses débuts en 2000-2001	582	20 %
Entre 2002 et 2006	1433	49.1 %
Entre 2007 et 2011	737	25.3 %
Entre 2012 et 2014	154	5.3 %
En 2015	11	0.4 %

Par quel média avez-vous connu Le Donjon de Naheulbeuk ?

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Google	80	2.7 %
YouTube	152	5.2 %
Un forum	102	3.5 %
Une communauté de jeux de rôles	151	5.2 %
En bibliothèque	72	2.5 %
Par un ami	2128	72.8 %
Facebook	3	0.1 %
Un salon ou festival	3	0.1 %
Famille	135	4.6%
Autre	99	3.4%

Par quel support avez-vous approché l'univers du Donjon de Naheulbeuk ?

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
La saga MP3	2673	91.3 %
Les BD	179	6.1 %
Les romans	18	0.6 %
Le Jeu de rôles	12	0.4 %
Le Jeu de plateau	4	0.1 %
Le Naheulband	36	1.2 %
Autre	5	0.2 %

¹ Sondage notamment effectué depuis les pages : *Donjon de Naheulbeuk – Série TV*, Page Facebook, URL : <https://www.facebook.com/DonjonDeNaheulbeukSerieTv/?ref=ts&fref=ts>.
Donjon de Naheulbeuk et Pen of Chaos, Page Facebook, URL : <https://www.facebook.com/Ddnetpoc/?ref=ts&fref=ts>.
Naheulband, Page Facebook, URL : <https://www.facebook.com/Naheulband-9903236922/?ref=ts&fref=ts>.

Quel est votre support préféré ?

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
La saga MP3	2038	69.6 %
Les romans	291	9.9 %
Les BD	211	7.2 %
Le jeu de rôles	132	4.5 %
Le jeu de plateau	14	0.5 %
Les chansons du Naheulband	209	7.1 %
Autre	32	1.1 %

Quel est selon vous l'intérêt principal de multiplier les adaptations d'un même imaginaire ?

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Continuer de faire vivre l'histoire auprès du public	806	27.5 %
Prolonger l'histoire par des aspects spécifiques à chaque support	1042	35.6 %
Plaire à des publics différents	807	27.6 %
Fidéliser un même public	40	1.4 %
Gagner plus d'argent en jouant sur l'aspect commercial	160	5.5 %
Autre	71	2.4 %

Lesquelles de ces activités pratiquez-vous régulièrement ?

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Jeux de rôles	1059	36.2 %
Jeux de société	1156	39.5 %
Jeux vidéo	2160	73.8 %
Lecture de romans/nouvelles	1965	67.1 %
Lecture de BD/mangas	1775	60.6 %
Écoute de musique	2316	79.1 %
Visionnage de vidéos sur internet	2068	70.7 %
Visionnage de films	1979	67.6 %
Visionnage de séries TV	1977	67.5 %
Activité artistique	921	31.5 %
Sport	1023	35 %
Autre	203	6.9 %

En moyenne, combien de romans lisez-vous chaque année ?

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Aucun	152	5.2 %
1 ou 2	475	16.3 %
Entre 2 et 5	648	22.2 %
Entre 5 et 10	617	21.1 %
Entre 10 et 20	546	18.7 %
20 ou plus	418	14.3 %

En moyenne, combien de Bandes Dessinées (ou mangas) lisez-vous chaque année ?

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Aucune	127	4.4 %
1 ou 2	348	12 %
Entre 2 et 5	442	15.2 %
Entre 5 et 10	544	18.7 %
Entre 10 et 20	579	19.9 %
20 ou plus	755	25.9 %

En moyenne, combien de fois par an jouez-vous à des jeux vidéo ?

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Aucune	94	3.3 %
1 ou 2	173	6 %
Entre 2 et 5	147	5.1 %
Entre 5 et 10	187	6.5 %
Entre 10 et 20	217	7.5 %
20 ou plus	1764	61 %

En moyenne, combien de parties de jeux de rôles effectuez-vous chaque année ?

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Aucune	1045	35.8 %
1 ou 2	629	21.5 %
Entre 2 et 5	369	12.6 %
Entre 5 et 10	303	10.4 %
Entre 10 et 20	288	9.9 %
20 ou plus	247	8.5 %

En moyenne, combien de parties de jeux de plateau ou de société effectuez-vous chaque année ?

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Aucune	219	7.5 %
1 ou 2	415	14.2 %
Entre 2 et 5	532	18.2 %
Entre 5 et 10	516	17.7 %
Entre 10 et 20	562	19.3 %
20 ou plus	593	20.3 %

En moyenne, à combien de festivals (littéraires, de l'imaginaire, médiévaux, etc.) participez-vous chaque année ?

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Aucun	1003	34.3 %
1 ou 2	1182	40.4 %
Entre 2 et 5	530	18.1 %
Entre 5 et 10	160	5.5 %
Entre 10 et 20	41	1.4 %
20 ou plus	10	0.3 %

Quel type d'internaute êtes-vous ?

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Je suis très actif sur le net (je me connecte plusieurs fois par jour, je visionne de nombreux articles et/ou vidéos et je partage beaucoup)	1166	39.8 %
Je suis présent mais timide (je me connecte plusieurs fois par jour, mais je n'agis pas ou très peu sur les réseaux sociaux)	1620	55.3 %
Je me connecte régulièrement mais pas quotidiennement	131	4.5 %
Je me connecte mois de 3 fois par mois	7	0.2 %
Je me connecte très rarement	3	0.1 %
Je ne me connecte jamais	0	0 %

Quelle est votre principale activité sur le net ?

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Aller sur les réseaux sociaux	1813	61.9 %
Regarder des vidéos	1925	65.8 %
Écouter de la musique	1350	46.1 %
Faire des recherches professionnelles	958	32.7 %
Faire des recherches personnelles	1579	53.9 %
Envoyer des courriels	519	17.7 %
Autre	227	7.8 %

Êtes-vous un homme ou une femme ?

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Homme	1968	67.3 %
Femme	897	30.7 %
Autre	61	2.1 %

Quel âge avez-vous ?

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Moins de 10 ans	2	0.1 %
Entre 10 et 15 ans	17	0.6 %
Entre 15 et 20 ans	557	19 %
Entre 20 et 25 ans	1177	40.2 %
Entre 25 et 30 ans	645	22 %
Entre 30 et 40 ans	403	13.8 %
Plus de 40 ans	126	4.3 %

Quel est votre niveau d'études ?

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
École primaire	4	0.1 %
Collège	48	1.6 %
Brevet	65	2.2 %
BEP - CAP	88	3 %
Bac pro	147	5 %
Bac technique/technologique	108	3.7 %
Bac général	432	14.8 %
Bac +2	594	20.3 %
Bac +3	482	16.5 %
Bac +4	218	7.5 %
Bac +5	503	17.2 %
Doctorat	70	2.4 %
Sans diplôme	18	0.6 %
Autre	146	5 %

QUESTIONS À FABIEN CLAVEL SUR LE PETIT PEUPLE

23 septembre 2014

Questions générales (qui ne prennent pas forcément en compte votre propre travail d'auteur, mais votre imaginaire personnel) :

⇒ **Qu'est-ce que pour vous le Petit Peuple et que représentent ces personnages féeriques dans votre conception de l'imaginaire ?**

Les personnages féeriques du Petit Peuple incarnent pour moi une forme de mythologie française (même si le Petit Peuple apparaît dans de nombreuses mythologies). C'est la chance de reprendre la matière de France qu'on a délaissée depuis des siècles et qui mériterait à mon sens qu'on la réinvestisse, ne serait-ce que parce qu'elle est propre à notre culture.

⇒ **Quel est pour vous le prototype du Petit Peuple (le personnage ou type de personnage le plus représentatif du Petit Peuple) ?**

Même si on évoque beaucoup les elfes et les nains, la créature qui me vient spontanément à l'esprit en parlant de Petit Peuple, est le lutin. Il est discret, farceur, polymorphe (il existe autant de descriptions du lutin que d'auteurs).

⇒ **A quels stéréotypes répondent selon vous les membres du Petit Peuple (stéréotypes physiques, moraux, comportementaux, etc., c'est-à-dire la façon dont vous décririez de façon générale un membre du Petit Peuple) ?**

Comme son nom l'indique, le Petit Peuple est à mes yeux de petite taille. Il incarne une sorte d'enfance de l'humanité avec son aspect joyeusement amoral, son goût pour l'interdit, son énergie. Il rappelle aussi un temps où l'humanité est proche de la nature et des éléments. Pour moi, on ne peut pas parler de petit Peuple sans évoquer les quatre éléments, mais aussi la forêt, lieu privilégié de ce retour à la nature sauvage.

Questions qui concernent votre travail d'écrivain en particulier :

⇒ **De quelle manière avez-vous choisi d'intégrer les membres du Petit Peuple à votre œuvre et pourquoi ?**

J'ai intégré des membres du Petit Peuple dans deux de mes écrits *L'Apprentie de Merlin* (2010-2013), tétralogie qui est une réécriture jeunesse du mythe arthurien, et *Requiem pour elfe noir* (2008), roman de fantasy urbaine post-apocalyptique. Les deux visées sont donc très différentes. Dans l'une, je devais rester fidèle à la matière de Bretagne, dans l'autre je voulais présenter un panel des différents folklores du monde.

⇒ **Étant des personnages humanoïdes, quelle part d'humanité leur avez-vous transmise ?**

Cela dépend des créatures. Une fée comme la fée Morgue est très proche des humains par son aspect et son ressenti. Cependant, elle possède des pouvoirs magiques et surtout une absence totale d'inhibition morale. Du coup, elle se promène nue, étant attachée à l'eau. Et cette amoralité peut l'amener jusqu'au meurtre quand ses désirs sont contrariés. En gros, pour parler en termes freudiens, une fée n'a pas de Surmoi, elle n'a qu'un Ça. Les Pixies sont plus proches de l'animalité. Elles ne possèdent d'ailleurs pas de visage véritable en dehors de leurs yeux et se comportent à la manière des essaims d'insectes. Quant aux nains, ce sont des obsessionnels accaparés par leur travail. Tout le reste passe pour eux au second plan. Ils incarnent donc une part de l'humanité eux aussi.

Dans *Requiem pour elfe noir*, les créatures sont bien plus proches des hommes. L'humanité ayant disparu, elles cherchent à devenir humaines. La frontière est donc presque abolie entre humain et Petit Peuple. En réalité, il y a un glissement puisque les humains ont découvert le secret de l'immortalité et sont devenus des sortes de vampires post-humains. Et leurs caractéristiques humaines ont été récupérées par les créatures féeriques. Il n'y a plus que le corps qui les éloigne de l'humanité.

⇒ **Comment avez-vous choisi les personnages/créatures ou types de personnages que vous avez fait entrer dans votre univers ?**

Dans *L'Apprentie de Merlin*, j'ai intégré des personnages du Petit Peuple qui appartenaient déjà aux textes dont je me suis inspiré, en particulier les fées et les nains. Je joue d'ailleurs sur le fait qu'il n'y a pas d'elfes dans ce monde, contrairement à ce qu'on développe depuis Tolkien : mon Merlin ne cesse de répéter que les elfes n'existent pas. J'ai ajouté des fées Pixies, originaires du Devon et de Cornouailles, afin de montrer comment nous sommes dans une Bretagne à cheval entre la France et l'Angleterre.

Pour *Requiem pour elfe noir*, mon idée était de présenter la population la plus variées possible de créatures folkloriques et légendaires pour lesquelles j'ai souvent utilisé les noms originaux. Cela va des Effrits aux Sylphides en passant par les Ondines, les Nibelungen et les Gobelins. Mais mes créatures principales sont les elfes noirs, les Dökkalfars, version ténébreuses des elfes magnifiés que l'on connaît aujourd'hui. Comme dans *L'Apprentie de Merlin*, les Elfes de lumière, les Ljósalfars, ont disparu. En fait, ces créatures trop lisses ne m'intéressent pas et je m'en suis débarrassé à chaque occasion.

- ⇒ **Quelles ont été ou sont vos sources d'inspiration féeriques (textes, mythologies, sources orale ou écrites, récentes ou anciennes, littéraires ou non)?**

Pour *L'Apprentie de Merlin*, je me suis penché sur le *Livre du Graal* en pléiade en quatre volumes, sur le volume *La légende arthurienne* chez Bouquins et sur les romans de Chrétien de Troyes. Néanmoins, j'ai découvert les Pixies via le jeu de rôle. Je cherchais à m'éloigner à la fois de la féerie telle qu'elle apparaît dans le *Seigneur des Anneaux* et dans *La trilogie des Elfes* de Fetjaine. Pour *Requiem pour elfe noir*, je me suis contenté d'aller chercher toutes les créatures qui m'intéressaient sur Wikipedia. Pour les références aux fleurs qui parsèment le livre, j'ai eu recours à *La compagnie des fées* de Kilworth.

- ⇒ **A quel public pensez-vous destiner votre écriture et par quel lien celui-ci peut-il se sentir lié à vos créatures féeriques ?**

D'abord, dans ces deux ouvrages, la destination était claire : jeunesse pour *L'Apprentie de Merlin* et adulte pour *Requiem pour elfe noir*. L'image des créatures féeriques était donc différente dès le début. Dans le premier ouvrage, ces créatures avaient pour but de provoquer un sentiment d'étrangeté mais aussi d'émerveillement. Et surtout, elles étaient intégrées à une mythologie, pas seulement celle d'Arthur, mais aussi celle qui dérive de la cosmogonie proposée : l'œuf primordial, le combat de deux dragons. Cela explique notamment que les nains soient des créatures entièrement brûlées aux yeux de braise. Avec la fée Morgue, les créatures féeriques sont les guides d'un certain retour à la nature pour le lecteur citadin d'aujourd'hui.

Dans *Requiem pour elfe noir*, je voulais surtout montrer le Petit Peuple face à sa propre disparition et s'identifiant alors à l'homme, qui a déjà disparu à ce moment. Le Petit Peuple singe l'humanité, notamment dans ses pires comportements. C'est ainsi que les réfugiés du Port de transit sont contraints, pour payer leur séjour, de tourner dans des films pornographiques inspirés du *Seigneur des Anneaux* (une autre manière de liquider symboliquement l'héritage tolkienien). Tout le récit raconte comment l'elfe noir du titre s'essaye à devenir un être humain. Parallèlement, les hommes sont devenus immortels et sont désignés comme des « elfes de sang », c'est-à-dire des vampires. Ce n'est pas dit directement dans le roman qui doit être complété par *Homo vampiris* et la nouvelle « Libera me » qui retracent cette évolution. Du coup, les créatures féeriques sont utilisées de la même manière que les robots dans la SF : elles permettent de se demander ce qu'est être un humain.

- ⇒ **Dans la mesure où la féerie a toujours été présente dans le folklore traditionnel et les contes populaires, qu'est-ce qui selon vous suscite son intérêt d'une manière générale et plus particulièrement dans notre société contemporaine ?**

Je pense que cela s'explique de la même manière que le succès de la fantasy (ou dans un autre genre très éloigné, le joliment nommé *feel good book*), la fantasy a un aspect rassurant au premier abord. Le Petit Peuple donne l'impression de revenir à une époque antérieure fantasmée de proximité avec la nature et les éléments. Et l'aspect amoral de ces créatures est également réjouissant.

⇒ **En quoi votre œuvre se rapproche-t-elle et se détache-t-elle de cette vision traditionnelle ?**

Je conserve le côté amoral et naturel de cette vision qui me paraît traditionnelle. Pour *L'Apprentie de Merlin*, je suis resté très proche des textes médiévaux. J'ai simplement donné aux nains un aspect brûlé qui correspond à la cosmogonie présentée par Merlin. C'est peut-être là que se situe l'originalité : mes créatures évoluent dans le temps, elles subissent d'une certaine manière les lois de l'évolution. J'ai pour ambition un jour de montrer comment le Petit Peuple s'est transformé pour devenir celui que l'on aperçoit dans *Requiem pour elfe noir*. Même si les premiers exemples qui me viennent à l'esprit ne concernent pas le Petit Peuple au premier chef, j'espère bien écrire des histoires expliquant comment les Stryges qui apparaissent dans *Le Miroir aux Vampires* (dont l'action est contemporaine), deviennent ces oiseaux cannibales et métalliques dans *Requiem* ; ou bien comment les Effrits prennent cet aspect sablonneux et mystique. Ou bien comment les elfes de sang apparaissent ou comment les elfes de lumière disparaissent. Le travail est encore en cours.

⇒ **Qu'est-ce qui selon vous différencie le genre merveilleux et la Fantasy ? Comment définissez-vous le genre de vos écrits ?**

Personnellement, j'ai tendance à identifier merveilleux et fantasy, et même science-fiction, dans le sens où tout ce qui m'importe c'est le fait de mettre en avant une différence entre le monde réel et le monde fictif que l'on propose. Pratiquement tout ce que j'ai écrit pourrait donc être réuni sous le genre de la fantasy qui me semble le plus large. Sinon, l'expression « littérature de l'imaginaire » me convient tout à fait aussi.

9 octobre 2015

Le but de ce questionnaire est de comprendre la façon dont, en tant qu'auteur, vous avez créé et mis en place l'univers dans lequel se déroule(nt) votre (vos) récit(s). Les questions servent à aiguiller le propos, mais vous être libre de vous en écarter, de ne pas y répondre dans l'ordre ou d'en éluder certaines...

Pour ce questionnaire, c'est surtout le travail romanesque de *Requiem pour elfe noir* qui m'intéresse.

- a. Quel a été le travail préparatoire nécessaire à l'écriture de vos ouvrages (Recherches documentaires, établissement de fiches, etc.) ?**

Pour *Requiem*, je me souviens avoir listé toutes les créatures mythologiques que j'ai pu trouver sur Internet. Je cherchais à faire une véritable arche de Noé féerique et donner une vision internationale des créatures. J'ai également revu les Douze travaux d'Hercule puisque je comptais structurer mon texte autour du nombre 12.

Pour *L'Apprentie de Merlin*, j'ai lu intégralement les trois tomes du *Livre du Graal* en Pléiade, ainsi que les romans arthuriens rassemblés dans *La légende arthurienne* chez Bouquins. C'est ainsi que j'ai déterminé les créatures que je pouvais insérer dans mon texte : en gros, des nains, des géants et des fées ; alors que j'étais parti pour intégrer toutes les créatures de la mythologie française (d'après Dontenville). J'ai également listé tous les personnages que j'ai construits à partir des arcanes majeurs du tarot (Ana est le Bateleur, Lancelot est l'Hermitte, Merlin est le Mat, etc.), les quatre tomes se fondant sur les arcanes mineurs.

- b. Comment avez-vous choisi le cadre spatio-temporel et la nature du monde dans lequel se déroule le récit ?**

Pour *Requiem*, même si je n'indique pas de date, nous nous trouvons à peu près au 31^e siècle. Je voulais des créatures féeriques confrontées à la disparition de l'homme (dans mon univers personnel, les hommes sont partis de la Terre à peu près à cette époque, je raconte leur errance dans *L'Océan des Etoiles* que j'ai d'ailleurs construit sur un motif arthurien). J'ai donc inventé un monde post-apocalyptique et urbain. L'influence majeure de cet univers a été les chansons de Thiéfaïne dont j'ai décortiqué le vocabulaire, les lieux, les créatures et les obsessions. Par exemple, le terme de « cité-frontière » vient de lui. Quant à l'emplacement exact de cette cité, je ne l'ai fixé que récemment, des années après l'écriture du roman.

Pour *L'Apprentie de Merlin*, je voulais un monde en transition entre les Romains et le Christianisme, ou plutôt une parenthèse entre un temple en ruines et un monastère en construction. Je suis parti du fait qu'on mélange sans cesse la Bretagne et la Grande-Bretagne : j'ai poussé la logique au bout en imaginant que les deux ne faisaient qu'un et qu'elles se séparaient en deux à la fin de mon cycle afin de montrer la fin de la parenthèse. Quant au monde, je l'ai vu comme la grande clairière de Camlaan entourée par la forêt de Brocéliande de tous les côtés.

c. Avez-vous ressenti le besoin de créer une carte ? Le cas échéant, quand et comment a-t-elle été dessinée ?

Pour *Requiem*, je n'avais pas tracé de plan de la ville mais les emplacements étaient clairs dans ma tête. D'ailleurs, quand une stagiaire chez Mnémos a été chargée de dessiner une carte pour la faire figurer au début du roman, le résultat a été exactement ce que j'avais imaginé.

Pour *L'Apprentie*, je me suis refusé à toute carte. Je voulais que, comme le temps, l'espace soit onirique et mouvant, un peu comme dans *La quête onirique de Kadath l'inconnue* dont j'avais essayé vainement de tracer une carte. Les emplacements sont donc flous même si j'ai tout de même conservé une cohérence de façade afin de ne pas gêner la lecture mais, si on creuse, on devrait voir qu'une carte est impossible à établir, que les distances changent.

d. Comment ont été choisies les espèces féeriques mises en scène dans l'œuvre et de quelle manière ont-elles été implantées dans le décor ?

Pour *Requiem*, je me suis refusé à présenter des quartiers « ethniques » où se seraient rassemblées les fées par espèces. Je souhaitais éviter cette propension propre au jeu de rôle et à la fantasy en général où chaque quartier se résume à une activité et/ou un type d'habitant. J'ai donc tout mélangé dans une sorte de melting-pot féérique. Les seuls à rester entre eux sont les elfes noirs, mais leur palais est mouvant...

Pour *L'Apprentie*, j'ai réparti les créatures par élément. Le dragon représente le feu, l'ogre le bois (je me suis inspiré des éléments chinois), les nains la terre, la fée Morgue l'eau, le nécromant et les fantômes l'air. Mais la plupart du temps, les éléments sont mouvants : un palais est bâti en eau, le bois est pétrifié, le charbon brûle, les fées Pixies volent, etc... Cela donne, j'espère, une circulation dynamique entre les éléments et qui se synthétise dans le motif de la forêt (je pense souvent au poème de Hugo, « A Albert Dürer »).

e. Comment avez-vous défini les structures de cette/ces société(s), ainsi que leur histoire et leur fonctionnement ?

Dans *Requiem*, le monde est chaotique. C'est la loi du plus fort qui domine, même si les Elfes noirs incarnent encore une forme de loi. Encore une fois, si le chef de la pègre est un changeling, ce n'est pas un hasard : le mal n'a pas de visage et rien n'est réellement organisé. Quant à Athanase, « l'elfe de sang » il s'agit en réalité d'un Homo Vampiris. Je pense maintenant que c'est lui l'enfant de Nina à la fin du roman *Homo Vampiris*. Cela explique comment les div'hommes ont trouvé l'immortalité (je fais le lien entre les deux dans ma nouvelle « Libera me »). Je pense aussi que les elfes noirs sont les nains de *L'Apprentie*. En fait, je ne veux pas montrer les espèces féeriques comme des créatures figées : elles aussi obéissent aux lois de l'évolution. Une partie de mes projets consiste maintenant à raconter comment les nains sont devenus des dökkalfars, comment les elfes lumineux (cad les anges) ont disparu, comment les stryges écailleuses du *Miroir aux vampires* sont devenues métalliques dans *Requiem* (j'ai écrit une nouvelle intitulée « Les filles de l'air » qui doit répondre à cette question), etc...

f. Comment avez-vous envisagé les relations entre les différentes espèces présentes dans le Ghetto ?

Là encore, je voulais éviter une « racialisation » comme on en trouve souvent dans la fantasy. Les orques sont bêtes et méchants, etc . C'est pourquoi j'ai essayé de montrer à plusieurs reprises, peut-être pas assez, des contre-exemples comme le Hobgobelin qui conduit le héros au port. Le héros étant lui-même un contre-exemple de ce qu'est censé être un elfe noir. Je voulais aussi qu'au milieu de ce chaos généralisé on voie que toutes les espèces n'avaient pas connu le même destin : certaines ont clairement régressé (stryges, banchees, kobolds), certaines ont disparu (elfes lumineux, lutins) d'autres ont pris du galon (elfes noirs), d'autres sont apparues (elfes de sang). Plutôt que de les opposer en fonction de leurs capacités et de leurs natures, j'ai différencié les espèces en rapport avec leur destin et leur évolution, toujours dans une inspiration lointainement darwinienne.

g. Comment avez-vous délimité le rapport entre le crédible et l'irrationnel lors de la mise en place de l'univers ?

Je n'ai pas beaucoup laissé de place à la crédibilité parce que, pour *Requiem* comme pour *L'Apprentie*, nous sommes dans des périodes qui n'existent pas (une parenthèse dans un lointain passé, la fin du monde dans un avenir tout aussi lointain). Les univers présentés ne sont pas faits pour être vraisemblables mais pour être frappants, pittoresques. C'est un peu comme dans les mythes : si on les examine de près, on trouve toujours des aspects incohérents d'un point de vue réaliste. Mais c'est ce que j'aime. Les deux histoires sont de l'ordre du rêve (*Requiem* est tout de même le récit rétrospectif d'un mort, donc un récit impossible ; *L'Apprentie* prend place dans un monde parallèle où les deux Bretagnes sont une). Je suis en fait partisan d'une esthétique baroque de l'apparence, du trompe-l'œil, de l'illusion. Mais je sais que la plupart des lecteurs sont encore engoncés dans deux siècles de réalisme littéraire. Alors je triche. Je donne quelques éléments réalistes (un vocabulaire technique de l'armement médiéval ou des sources d'énergies renouvelables, par exemple) mais c'est de la poudre aux yeux.

h. Sur quels critères avez-vous basé les caractéristiques physiques et mentales des personnages et de leurs espèces ? Comment avez-vous défini leurs natures propres ?

Encore une fois, j'ai cherché le spectaculaire. J'ai mêlé des capacités mythiques des créatures avec les symboliques auxquelles je m'étais attaché (les éléments pour *L'Apprentie*, les douze travaux d'Hercule pour *Requiem*). Et puis j'ai traité les personnages sans préciser trop avant leurs capacités. Pour *Requiem*, il s'agissait de donner une impression de fadeur (les fées imitent les humains). Pour *L'Apprentie*, il s'agissait plutôt de me donner une sorte de liberté et la possibilité de surprise. Donner des règles à la magie et aux créatures, c'est bien pour une partie de jeu de rôle, mais je trouve cela triste pour du roman. Ce n'est pas la peine d'écrire de la fantasy si c'est pour reprendre toutes les ficelles du roman réaliste. Je me suis donc permis du flou. Les créatures ont été choisies pour des raisons de structure et pour l'usage que je

voulais en faire dans l'histoire. Je suis parti des éléments donnés traditionnellement aux créatures, comme le bonnet en feuille des lutins.

- i. Vous avez développé plusieurs récits dont l'histoire se déroule au sein de ce même univers : était-ce prévu dès la création de celui-ci ? Comment avez-vous procédé pour y intégrer une nouvelle histoire ?**

Tout n'était pas prévu. C'est en 2008 que le déclic a eu lieu. J'ai écrit à la fois *Requiem pour elfe noir* et *L'Océan des étoiles*. Je ne me suis rendu compte que plus tard qu'ils racontaient l'avenir de l'humanité, le premier en restant sur la Terre avec les fées (fantasy), l'autre en prenant le chemin des étoiles avec les hommes (SF). C'est à partir de là que j'ai commencé à faire revenir mes personnages (Nogar dans *Homo Vampiris* en 2009). Comme je travaille sur des univers flous, il existe toujours des trous dans mes récits, des questions non résolues. Du coup, il est très facile de me glisser dans ces failles pour développer l'histoire. A présent, j'ai systématisé le procédé de retour des personnages (merci Balzac !). Et certains romans se répondent les uns aux autres. Ainsi, « Libera me » se situe dans un trou de *Requiem* (le flashback sur le père du protagoniste) et propose une suture avec *Homo Vampiris*. Et *Requiem* présentant une sorte de fin du monde, nombre de mes textes à venir seront chargés de montrer comment on en est arrivé à cette situation.

17 septembre 2014

Questions générales (qui ne prennent pas forcément en compte votre propre travail d'auteur, mais votre imaginaire personnel) :

- ⇒ **Qu'est-ce que pour vous le Petit Peuple et que représentent ces personnages féeriques dans votre conception de l'imaginaire ?**

Pour moi, « Petit peuple » désigne des lutins et des fées, qui vivent en marge des humains mais interviennent parfois en secret dans les affaires des Hommes.

J'associe plutôt le terme au folklore anglais (les « fées » les plus proches de nous, géographiquement, sont plutôt associées dans mon esprit à Morgane et à la forêt de Brocéliande, donc pas vraiment la même échelle de taille que le « petit peuple »).

- ⇒ **Quel est pour vous le prototype du Petit Peuple (le personnage ou type de personnage le plus représentatif du Petit Peuple) ?**

Au masculin, les lutins. Au féminin, les fées !

- ⇒ **A quels stéréotypes répondent selon vous les membres du Petit Peuple (stéréotypes physiques, moraux, comportementaux, etc., c'est-à-dire la façon dont vous décririez de façon générale un membre du Petit Peuple) ?**

Pour moi, les stéréotypes physiques des lutins sont leur petite taille, et leurs costumes (chaussures à bout recourbé vers le haut, clochettes, chapeaux faits en fleurs).

Du côté des fées, leurs ailes translucides (façon fée clochette), et leurs pouvoirs magiques.

Au niveau du comportement des uns et des autres, il y a à la fois l'espièglerie des lutins qui leur fait jouer des tours aux humains (leur faire perdre leur chemin dans les bois, disparaître des objets chez eux...), et l'influence des fées sur le destin des Hommes (en leur murmurant à l'oreille par exemple). Ou, avec le côté « changelin », l'enlèvement d'enfants pour les remplacer par des êtres féeriques.

Il y a aussi le cliché de la naissance des fées dans des roses, et le fait que le petit peuple puisse se dissimuler aux yeux humains pour ne pas être découvert (fort lien avec la nature).

Et je ne parle pas des lutins du Père Noël, qui peuvent tout à fait être classés dans les stéréotypes de membres du petit peuple dans leur représentation (moins de lien avec la nature, mais plus avec la magie).

Questions qui concernent votre travail d'écrivain en particulier :

- ⇒ **De quelle manière avez-vous choisi d'intégrer les membres du Petit Peuple à votre œuvre et pourquoi ?**

Ce n'était pas un choix conscient au départ. Je voulais travailler sur un peuple d'insectes (peut-être des mouches), mais, plus je faisais des recherches pour construire l'histoire des fedeylins, plus je creusais du côté du destin (je voulais créer un monde où chacun naît avec un destin, sauf le personnage principal, pour prendre le contre-pied du cliché du destin en fantasy où le héros est le seul à avoir un destin formidable au milieu de milliers de personnes qui n'en ont pas). Mes recherches sur le destin m'ont conduite au latin *fatum* d'où avait été dérivé le mot fée (dans le cadre des fées qui influencent le destin des Hommes). J'avais déjà le thème du destin, et un peuple de petite taille, j'ai donc opté pour un peuple de fées. Mais je ne voulais pas garder le côté espiègle, « mignon », et magique de l'imaginaire collectif : je voulais me pencher sur le côté animal des fées.

J'ai donc créé les fedeylins, peuple où il y a aussi bien des fées mâles que femelles (en recherchant les désignations possibles pour des fées de sexe masculin, je n'ai trouvé que « lutin » ou « elfe » qui, pour moi, ne désigne pas du tout ce que j'avais en tête. Et le terme « fê », disparu de l'usage contemporain, me paraissait un peu court). Toute la question de la reproduction et de la place des mâles en tant que reproducteur a pris une part importante dans l'histoire car, retrouver l'animalité des fées, c'était aussi réfléchir à leur sexualité (et pas à une apparition magique dans des roses !).

- ⇒ **Étant des personnages humanoïdes, quelle part d'humanité leur avez-vous transmise ?**

Hormis leur taille, leurs ailes, leur don d'empathie, et leur système reproductif, ils sont très proches des humains ! C'est davantage l'organisation de leur société qui les différencie de nous. Par exemple, leur acceptation perpétuelle des événements comme étant liés au destin les rend presque insensibles à la mort de leurs proches qu'ils acceptent facilement. Il n'y a pas d'amour entre mâle et femelle, mais l'amour filial a une part importante dans leur vie. Ils peuvent développer des amitiés fortes. La société, autogérée par le système de castes, évite les conflits liés à l'argent par exemple, et développe chez les fedeylins une importante solidarité. Cette solidarité est également visible en fonction des saisons, du climat et des prédateurs alentour (leur fragilité physique les y oblige). J'ai voulu créer un monde où chacun est heureux et vit en harmonie avec les autres. Bien sûr, cela est poussé à l'extrême et on arrive finalement à une espèce de dictature du bonheur qui déshumanise parfois les personnages qui ne réagissent pas « comme nous » face aux mêmes situations.

⇒ **Comment avez-vous choisi les personnages/créatures ou types de personnages que vous avez fait entrer dans votre univers ?**

Dès le départ (quand mon héros n'était encore qu'une mouche dans mon esprit), je voulais une opposition avec une grenouille. Opposer deux êtres très différents, les obliger à s'allier, et faire en sorte qu'ils deviennent amis est un élément classique en fiction. Plus les deux protagonistes sont opposés, plus le duo est intéressant. Avoir une mouche et une grenouille (qui peut le manger à tout instant) me plaisait beaucoup.

J'ai donc créé les gorderives, des batraciens armés, barbares là où les fedeylins sont faibles et pacifistes. Pour marquer l'opposition, la société des gorderive est plutôt matriarcale (j'aimais aussi ne pas tomber dans le cliché de l'opposition « femmes-pacifistes / hommes-barbares »). La question de la sexualité était là aussi intéressante, puisque que les mâles gorderives agissaient pour plaire à leur reine et espérer un jour pouvoir se reproduire.

Il me fallait une raison pour expliquer la stérilité de la plupart des mâles fedeylins, et j'ai choisi de lier le problème à une maladie transmise par des moustiques. Les anophèles sont donc devenus les ennemis héréditaires des fedeylins. J'aimais l'idée d'avoir peur de plus petit que soit, que ce ne soit pas la taille qui détermine la dangerosité. Et, étant moi-même sujette à de nombreuses attaques de moustiques, j'aimais cette petite vengeance !

Mais de la même manière que Cahyl était différent des autres fedeylins par son absence de destin, que Glark était différent des autres gorderives par son envie d'apprendre et son peu de goût pour la violence, j'avais envie d'intégrer un personnage anophèle qui aiderait les deux amis dans leur quête, lui aussi, différent des autres. On retrouvait ainsi une structure connue en fantasy de groupe hétéroclite où chacun apporte ses compétences. Le personnage de Sperare a finalement pris une place plus importante, d'une part parce que je retrouvais l'opposition grenouille/insecte qu'il peut manger (une dynamique qui fonctionne très bien) et d'autre part pour la fin de l'aventure, j'aimais l'image de l'ami qui se pose sur l'épaule de l'autre pour l'accompagner.

J'aimais aussi l'idée d'avoir un peuple très instruit, presque de guérisseurs, avec des prophètes... mais à l'apparence de moustiques, et donc, pas de traces écrites de leur culture mais une transmission orale. Ça me permettait également de détourner le cliché de la prophétie en fantasy (classiquement, l'annonce qui dit que le héros va tuer le méchant et sauver le monde). Dans mon cas, c'était l'énoncé d'une prophétie qui amenait au bannissement du personnage de Sperare pour éviter qu'elle ne se réalise.

Les autres peuples et personnages sont venus naturellement par l'environnement (oiseaux migrateurs, chien galeux qui vagabonde autour de la mare, araignées et sangliers dans la forêt, scorpions et guêpes dans le désert...).

Quelles ont été ou sont vos sources d'inspiration féeriques (textes, mythologies, sources orale ou écrites, récentes ou anciennes, littéraires ou non)?

Je me suis essentiellement inspirée de la structure de « L'assassin royal » de Robin Hobb. Pas vraiment féérique, mais on retrouve les entêtes de chapitre en italique pour donner des informations au lecteur sur l'univers, un récit à la première personne du singulier, et des pensées (ou émotions) distillées au cours du texte en fonction des pouvoirs du personnage (L'Art et le Vif pour Fitz chez Robin Hobb, l'empathie pour Cahyl dans les fedeylins).

Sinon, j'ai essayé au contraire de très peu m'imprégner de ce qui avait déjà été fait pour essayer de créer quelque chose d'original.

J'ai vu le premier film d'« Arthur et les minimoyls », sorti au cours de la rédaction de mes romans, pour m'assurer qu'il n'y avait pas de ressemblance pouvant gêner la publication des fedeylins (mais la différence d'échelle, les thèmes et, surtout, le lien au réel, permettait de bien dissocier les deux univers : je ne voulais pas de lien aux êtres humains, d'une quelconque façon. Pour éviter que le lecteur n'attende l'arrivée d'humains dans l'histoire, j'ai volontairement placé une seconde lune pour clarifier le fait que l'histoire ne se déroule pas sur Terre et éviter toute confusion). Il n'y a donc pas eu d'influence directe, hormis pour me rassurer sur les différences.

Par la suite (après la publication des romans), on m'a conseillé la lecture de « Tobie Lolness » de Timothée de Fombelle, et « Le bois Duncton » de William Horwood, dans lesquels j'ai effectivement trouvé des résonances avec mon travail dans des ambiances différentes (axe davantage jeune public pour Tobie Lolness, et peuple de taupes avec d'importants thèmes religieux dans Le bois Duncton). Je n'aurais sans doute pas écrit les fedeylins de la même façon si je les avais lus plus tôt (mais je ne le regrette pas).

Dans les références mythologiques, je me suis en partie inspirée de Thésée pour le personnage de Cahyl. On retrouve certains éléments mythologiques, essentiellement présent dans le second et le quatrième tome des fedeylins (élevé par sa mère sans connaître la véritable identité de son père lorsqu'il est enfant, affrontement d'une laie, fil d'Ariane, labyrinthe, mort de son père en pensant que celui-ci n'a pas réussi sa mission, retour « au royaume » où il prend la place de son père...).

⇒ **A quel public pensez-vous destiner votre écriture et par quel lien celui-ci peut-il se sentir lié à vos créatures féeriques ?**

Au départ, j'avais écrit les fedeylins pour adultes car l'histoire correspondait à mes propres lectures (je me suis rendu compte plus tard que la majorité de mes lectures sont des romans Young Adult). Ce sont les éditeurs qui m'ont signalé l'aspect jeunesse.

Pour certains, le fait que le personnage principal soit un garçon-fée classait automatiquement le roman « pour enfants » sans se préoccuper du style ou des thèmes (je le cite : « c'est des fées ? Alors, c'est jeunesse ! »).

Il m'a fallu du temps pour accepter l'idée que des plus jeunes pouvaient s'y retrouver (pour moi, certaines scènes et, surtout, les thèmes, ne pouvaient pas toucher un enfant d'une dizaine d'années...).

Finalement, je me suis rendu compte que le premier tome, qui suit le héros de sa naissance à son âge adulte, avait un côté très initiatique qui pouvait être lu à partir de 13 ans sans problème, et c'est pour cette cible que le roman a été publié (13 ans et plus, sans limite haute !).

Le personnage de Cahyl, par sa différence, permet une identification forte au moment de l'adolescence (il cherche sa place, son corps change, ses ailes poussent... métaphore peu discrète de cette période !). La question de la maternité/paternité permet aux adultes de se projeter dans l'univers et y trouver leur compte. Les autres valeurs (amour, amitié, mort, etc.) sont universelles et peuvent toucher chaque lecteur.

- ⇒ **Dans la mesure où la féerie a toujours été présente dans le folklore traditionnel et les contes populaires, qu'est-ce qui selon vous suscite son intérêt d'une manière générale et plus particulièrement dans notre société contemporaine ?**

Les contes ont un aspect initiatique, permettant au lecteur de se projeter dans des situations difficiles pour trouver les ressources nécessaires et affronter les problèmes du quotidien. Ils ont un aspect magique, avec des personnages parfois imaginaires (géants, fées, sorcières...), parfois réalistes mais décalés historiquement (roi, reine, princesse...) et, parfois, des animaux personnifiés (grand méchant loup, prince crapaud, etc), ce qui permet une distance avec le lecteur et permet d'aborder des situations difficiles avec des mots simples (le cas du grand méchant loup pour parler du prédateur sexuel est, à mon avis, un bon exemple). Les contes font souvent appel à la symbolique, ce qui leur donne un aspect intemporel et permet de conserver le même message quelle que soit l'époque.

Dans notre société contemporaine, les cultures se mélangent, il existe autant de modèles familiaux que de familles, les religions perdent des adeptes... pourtant les valeurs des contes se transmettent toujours, et cela permet de créer un socle commun de références populaires.

Revisiter les contes de fées n'a jamais été autant à la mode ! Pour moi, les valeurs transmises par les contes sont fortes, intemporelles, et permettent de se comprendre (la communication est plus facile lorsque l'on partage les mêmes références populaires).

- ⇒ **En quoi votre œuvre se rapproche-t-elle et se détache-t-elle de cette vision traditionnelle ?**

Dans les fedeylins, on retrouve l'aspect « animaux personnifiés » des contes. Il y a cette universalité qui fait que, même en mettant en scène un garçon-fée, un crapaud, et un moustique, le lecteur peut se projeter dans des situations qu'il connaît.

Il n'y a pas (j'espère) l'aspect moralisateur que peuvent avoir les contes, mais suffisamment de symbolique pour pouvoir être lu quel que soit la culture du lecteur.

Comme dans les contes traditionnels, mes romans permettent de réfléchir à des problèmes du quotidien et réalistes, mais en les amplifiant et en donnant cet aspect magique qui permet une distanciation.

On ne retrouve pas les personnages emblématiques des contes traditionnels, mais un nouveau bestiaire, propre à l'univers des fedeylins, a été créé.

- ⇒ **Qu'est-ce qui selon vous différencie le genre merveilleux et la Fantasy ? Comment définissez-vous le genre de vos écrits ?**

Pour moi, le merveilleux est l'arrivée d'éléments magiques dans un quotidien ordinaire. Un roman classé dans le genre « merveilleux » se passe forcément sur Terre et implique toujours (parfois de loin) des humains.

La fantasy construit de nouvelles cultures, de nouveaux mondes. Il n'y a pas de lien avec la Terre. La magie n'est pas toujours présente dans un univers de fantasy. Les humains non plus. Exemple : un homme donne à manger à son chat. Le chat se met à parler. Si l'homme est surpris : nous sommes dans le merveilleux. Si l'homme répond au chat de manière naturelle parce qu'il en a l'habitude : nous sommes dans la fantasy. [Et si le chat peut parler grâce à un implant bionique, c'est de la SF ☺].

En se basant sur cette définition, on peut classer Harry Potter en merveilleux (monde caché aux yeux des humains sans pouvoirs, avec créatures mythiques et magie), alors que le Seigneur des Anneaux est de la fantasy (pas de lien avec la Terre, présence d'humains et de créatures non-humaines qui cohabitent naturellement, présence de magie mais sans que chacun ait des pouvoirs...).

Je classe donc les fedeylins en fantasy (pas de lien avec la Terre, pas d'humains, et présence de certaines formes de magie [pouvoirs empathiques]).

1^{er} octobre 2015

Le but de ce questionnaire est de comprendre la façon dont, en tant qu'auteur, vous avez créé et mis en place l'univers dans lequel se déroule(nt) votre (vos) récit(s). Les questions servent à aiguiller le propos, mais vous être libre de vous en écarter, de ne pas y répondre dans l'ordre ou d'en éluder certaines...

j. Quel a été le travail préparatoire nécessaire à l'écriture de votre (vos) ouvrage(s) (Recherches documentaires, établissement de fiches, etc.) ?

J'ai passé un an à créer tout l'univers avant de me lancer dans la rédaction. Ça a été aussi bien des recherches structurelles pour organiser les 4 tomes de fedeylins, que sur la faune, la flore, le symbolisme, les noms des personnages et leur signification, le destin et l'empathie, l'établissement de cartes, de calendriers... j'ai un cahier de notes, des fiches et autres impressions papier de recherches faites sur Internet, par exemple.

k. Comment a été fait le choix du type de monde présenté (univers féérique/fantastique ; temporalité ; géographie ; etc.) ? Comment et pourquoi avoir choisi de différencier cet univers de celui des Hommes (en lui offrant, notamment, deux lunes) ?

Je voulais un univers très végétal, proche de la nature (la mare représentant le Monde, à l'échelle des personnages). Mais je ne voulais pas qu'il y ait de confusion, que le lecteur s'attende à voir arriver un être humain dans l'histoire : ce n'est pas une mare quelconque quelque part sur Terre. Donc, le fait de mettre deux lunes dans le ciel évite cette confusion.

Pour moi, c'est la grande différence entre la fantasy (pas de lien avec la Terre), la SF (lien avec la Terre mais peut-être ailleurs ou dans le futur), et le fantastique (élément extraordinaire sur Terre).

L'idée était d'emmener le lecteur à la découverte d'une nouvelle culture, d'un nouveau monde pour réfléchir au nôtre. Et je ne pouvais le faire qu'en utilisant la fantasy.

l. A quel moment est intervenu le besoin de créer une carte et comment a-t-elle été dessinée ?

La carte a été créée pendant l'année de préparation qui a précédé la rédaction des 4 tomes. Elle était très sommaire au départ, et m'a surtout servi à trouver une logique

dans la progression de l'intrigue, essentiellement du tome 2 (je savais quelle ambiance utiliser, mais je n'avais pas le détail les étapes entre le départ du village et la rencontre de Sperare Sinduh : en posant la carte, chaque moment fort est apparu clairement).

Je suis incapable de dessiner, et je n'avais pas prévu que la carte figure dans le roman (elle n'est pas utile pour le tome 1, par exemple). Mon éditeur a pensé qu'elle serait intéressante pour prolonger la lecture, au moins sur le tome 2. J'ai donc dû faire une esquisse assez détaillée pour David Revoy qui en a fait la version magnifique qui apparaît sous le rabat des couvertures.

La carte qui figure dans le tome 4 a été dessinée au moment de la publication de celui-ci, pour conserver la même logique (à destination du lecteur), mais n'avait pas été fondamentale dans mon travail d'écriture, c'est un bonus.

m. Comment avez-vous défini les structures de ces sociétés, ainsi que leur histoire et leur fonctionnement ?

Pour les fedeylins, j'avais envie de travailler sur le thème du destin. Mes recherches m'ont amené jusqu'aux fées (fatum), mais je ne voulais pas un lien avec le destin des hommes. J'avais plutôt envie d'imaginer l'inverse du cliché de fantasy qui veut qu'un héros formidable ait un destin (l' élu de la prophétie qui doit tuer le grand méchant...) alors que tous les autres n'en ont pas. Du coup, j'ai retourné le cliché : tout le monde naît avec son destin, sauf une personne. Ce point de départ m'a permis de construire la société telle qu'elle est (une espèce de dictature du bonheur où tout le monde est heureux, au moins en apparence).

Le risque d'utiliser des fées, était de tomber dans un autre cliché, celui des petits êtres mignons, espiègles, pleins de magie (façon Fée Clochette). J'ai donc cherché à me rapprocher de l'animalité des fées. Ce qui m'a posé la question de la reproduction (puisque ce n'était pas des êtres magiques qui naissaient dans des roses, il fallait bien une explication rationnelle, plus physique !). Cette question, autour de la place des hommes en tant que reproducteurs dans la société, a amené la création des Pères Fondateurs comme seuls dirigeants.

J'avais donc un peuple pacifiste, heureux, dirigé par 5 hommes (les seuls reproducteurs).

Je savais déjà que je comptais utiliser une sorte de grenouille dans l'histoire (c'est le seul élément de la toute première idée qui est resté). J'ai donc créé les gorderives, en opposition aux fedeylins : ils sont barbares, armés, et, pour pousser plus loin l'opposition, ils sont dirigés par une reine (et le pouvoir de chacun des mâles dépend des faveurs amoureuses). Autant Cahyl ne sait pas qui est son père, autant Glark ne connaît pas sa mère et est élevé par ses oncles. J'avais envie de m'éloigner du cliché de la société matriarcale forcément plus douce que la société patriarcale. En retirant aux mâles fedeylins leur capacité à se reproduire, je déplace le rapport de force (qui crée une société plus égalitaire).

J'avais besoin d'une raison à la stérilité des mâles fedeylins, et j'ai toujours eu un rapport particulier aux moustiques (ils m'adorent, moi, non), c'est donc assez naturellement que j'ai

fait des anophèles les ennemis héréditaires des fedeylins, responsables de l'épidémie qui a touché leur façon de se reproduire. Du point de vue des anophèles, les fedeylins sont des sauveurs qui les ont délivrés de leur mal.

J'aimais l'idée que ce minuscule peuple soit très érudit. Qu'il y ait une vraie culture, des légendes, des chamanes (et même des herbes à fumer pour entrer en transe). Le personnage de Sperare allait être central dans l'histoire, et apporter des connaissances que ni Cahyl ni Glark ne pourraient avoir. Je voulais que la taille ne soit pas un obstacle. La cruauté des larves de moustiques qui s'entredévorent était une bonne base pour créer cette société particulière. Je pouvais aussi jouer avec deux nouveaux clichés : les prophéties, et la fille qui se fait passer pour un garçon. Ces éléments sont très utilisés en fantasy, c'est un classique du genre, alors je voulais me les approprier de façon différente. La prophétie autour de Sperare conduit à sa mise à l'écart et à sa rencontre des héros (s'il n'y avait pas eu de forte croyance autour de cette prophétie, le personnage n'aurait pas quitté les siens). Ce n'est pas dit dans le texte mais, pour moi, c'est en cherchant à se protéger de cette prophétie annonçant la fin du clan de Sperare que les siens la provoquent (Sperare aurait été un meilleur leader que son frère).

« La fille qui se fait passer pour un garçon » me permettait de faire un twist à la fin de l'histoire. C'était aussi un hommage au personnage du Fou de Robin Hobb (qui, pour moi, aurait dû se révéler de la même manière).

n. Comment avez-vous délimité le rapport entre le crédible et l'irrationnel lors de la mise en place de l'univers ?

Je voulais que tout soit crédible. C'est une des raisons pour lesquelles l'univers est aussi détaillé : si je suis juste sur de petits détails que le lecteur connaît, alors il me fera confiance sur la façon de voler, le don d'empathie ou tout ce qui lui paraîtra plus « magique ».

Je vais encore citer Robin Hobb, mais elle expliquait que, si elle décrivait bien un chat, un chien ou un cheval, les lecteurs la suivraient quand elle ferait entrer en scène un dragon... j'ai voulu faire la même chose.

o. Sur quels critères avez-vous basé les caractéristiques physiques et mentales des personnages et de leurs espèces ? Comment avez-vous défini leurs particularités et de quelle façon leur avez-vous donné une nature féerique/magique/fantastique (selon le terme qui selon vous les caractérise le mieux)

Pour les fedeylins, ça a été assez naturel car ils sont tout de même très humanoïdes. Il n'y a que sur le don d'empathie (d'abord réservé à Cahyl, avant que l'on ne découvre que chacun le possède avec ses frères et sœurs d'éclosion) que je me suis posé des questions : j'avais envie que le héros parle à la première personne du singulier, mais il devait pouvoir avoir connaissance d'informations qu'on ne lui aurait pas données... la question de la folie était

intéressante aussi. Je crois que cet aspect (empathie et perception des voix, des émotions et des sentiments des autres), est venu d'un épisode de Buffy contre les vampires ! (saison 3, épisode 18 : « Voix intérieures »). C'est également fortement influencé par « l'art » dans « L'assassin Royal » (toujours de Robin Hobb).

Pour les gorderives, j'ai « mélangé » plusieurs espèces de grenouilles pour créer un être unique en fonction de ce dont j'avais besoin (possibilité de grimper aux arbres, « couteau » sous les pattes arrière pour se battre, peau verruqueuse toxique...).

Je n'ai pas l'impression de leur avoir donné une nature magique, au contraire, j'ai essayé de redonner plus d'animalité à des êtres a priori magiques comme les fées.

p. J'ai cru comprendre que vous envisagiez de développer d'autres récits au sein de l'univers de *Fedeylins*, était-ce prévu dès la création de celui-ci ? Comment pensez-vous y intégrer une nouvelle histoire ?

Ce n'était pas du tout prévu à l'origine mais, à l'écriture du 4ème tome, lorsque j'ai abordé le personnage de Jivana, je me suis dit que, si je retournais un jour dans cet univers, ce serait avec elle.

Plus tard, je me suis rendu compte que j'avais encore des choses à dire dans cet univers, des thèmes à aborder qui ne concernaient pas du tout Cahyl. Pour ce personnage-là, l'histoire s'arrête quand il rend leur place de reproducteurs aux mâles de sa société. Il connaît l'amour et va avoir des enfants. Il a plus ou moins pris la place de son père. On reste dans un schéma classique (« ils se marièrent et eurent beaucoup d'enfants » !).

Mais pour les fedeylins « célibataires », ceux qui ne veulent pas d'enfants, ou même pour parler d'homosexualité, il y a encore beaucoup à dire !

À la fin des 4 tomes des fedeylins, on parle d'amour entre un mâle et une femelle. Le thème de « l'amour ardent », pour moi, doit dépasser cet aspect. Et c'est ce que je vais aborder dans « Jivana », qui sera donc une suite indépendante en un tome (ou deux). C'est un personnage qui m'intéresse parce que, comme Cahyl, Jivana a déjà un parcours à part, dès sa naissance. On la voit dans le tome 4 parler mentalement à quelqu'un sans avoir de précisions. Il s'agit en fait de la déesse Savironah, qui a essayé de s'incarner dans son corps quand Jivana était encore dans sa bulle. Cela n'a pas fonctionné, alors la jeune femme et la déesse cohabitent dans le même corps. Quand le Dor, symbole de l'amour de Taranys disparaît, Savironah se sent responsable, et va chercher à résoudre le problème, mais pour cela, elle a besoin de retrouver ses pouvoirs de déesse, et donc, de s'incarner enfin... Je n'en dis pas plus !

QUESTIONS À NATHALIE DAU SUR LE PETIT PEUPLE

13 septembre 201

Questions générales (qui ne prennent pas forcément en compte votre propre travail d'auteur, mais votre imaginaire personnel) :

- ⇒ **Qu'est-ce que pour vous le Petit Peuple et que représentent ces personnages féeriques dans votre conception de l'imaginaire ?**

Pour moi, ce sont des créatures invisibles le plus souvent, mais qu'on peut percevoir quand même car ces créatures laissent des traces, émettent des vibrations, interagissent avec nous. Je les ressens liés à la Nature, à l'Au-delà, aux défunts, aux ancêtres, aux émotions. A l'électricité et aux champs magnétiques, aussi. On en décrit une infinité mais c'est parce que je pense que les êtres féeriques n'ont pas d'apparence fixe, ils en changent selon leur humeur, leurs besoins... On les dit capricieux voire cruel mais ils ne le sont pas plus que ne l'est la Nature. L'être humain veut toujours tout contrôler et il accuse de caprice et de cruauté quiconque ne se plie pas à sa volonté. Or les êtres féeriques sont l'incarnation de la liberté totale, ils agissent comme bon leur semble et peu importe si ça déplaît aux humains.

Ils sont en danger, comme les animaux, les plantes et l'homme lui-même, à cause du comportement égoïste et irresponsable de notre espèce, qui détruit l'environnement.

- ⇒ **Quel est pour vous le prototype du Petit Peuple (le personnage ou type de personnage le plus représentatif du Petit Peuple) ?**

Probablement le lutin. Il peut être sauvage ou domestique et se manifeste donc plus souvent que la plupart des autres. L'autre étant la fée, qui cependant se laisse moins percevoir.

- ⇒ **A quels stéréotypes répondent selon vous les membres du Petit Peuple (stéréotypes physiques, moraux, comportementaux, etc., c'est-à-dire la façon dont vous décririez de façon générale un membre du Petit Peuple) ?**

Libre

Amoral (selon les critères humains)

Proche de la Nature

Sans complexes

Taquin, farceur

Sensuel

Passionné

D'humeur changeante

Très attaché au respect

Farouche

Protecteur

Pour l'aspect physique, comme dit plus haut, il est variable.

Questions qui concernent votre travail d'écrivain en particulier :

- ⇒ **De quelle manière avez-vous choisi d'intégrer les membres du Petit Peuple à votre œuvre et pourquoi ?**

Dans les textes « terriens », j'ai tenté de respecter au plus près la tradition. A noter que même quand mes fées jouent de mauvais tours aux mortels, je suis de leur côté à elles. Une fée qui a été respectée ne joue pas de mauvais tours. Mais si on les cherche, on les trouve.

Au niveau des fées, je mets surtout en scène la femme-fée protectrice, la stellaire qui exauce les vœux, et la follette plus mutine, enfantine. J'aime beaucoup les trolls, aussi, on les retrouve dans plusieurs de mes textes. Mes lutins sont paillards comme il se doit, et mes hommes-fés ont la séduction cruelle des seigneurs unseelies.

Dans le cycle Le Livre de l'Enigme, les fées sont des êtres détachés de la matière, mais qui peuvent l'investir pour prendre forme temporairement. Elles ont une vaste conscience collective et n'ont aucune apparence fixe. Elles gardent les terres sauvages et protègent les peuples du Prilecte (et la Nature) que les humains ont trop tendance à persécuter. Rien ne les effraie, sinon les démons, dont la corruption les écœure. Si d'instinct elles se font souvent séduisante (ou séduisants, puisqu'elles n'ont pas de sexe fixe non plus), elles deviennent hideuses sous l'effet de la colère et de la volonté d'effrayer, de terroriser.

- ⇒ **Étant des personnages humanoïdes, quelle part d'humanité leur avez-vous transmise ?**

Les émotions. La territorialité. Le goût des plaisirs. (pour les fées du Livre de l'Enigme)

- ⇒ **Comment avez-vous choisi les personnages/créatures ou types de personnages que vous avez fait entrer dans votre univers ?**

Pour les textes terriens, je pars du folklore lié au contexte dans lequel je place mon histoire. Pour le Livre de l'Enigme, j'ai laissé parler mon instinct et mes envies.

- ⇒ **Quelles ont été ou sont vos sources d'inspiration féeriques (textes, mythologies, sources orale ou écrites, récentes ou anciennes, littéraires ou non) ?**

Essentiellement les essais de Claude Lecouteux, les ouvrages de Mythologie comparée, les contes, légendes et mythes lus tout au long de ma vie, et puis des peintures et sculptures, ainsi que les poèmes de Goethe, Yeats... Les récits comme Mélusine, la Lorelei, les Nibelungen, le Mabinogion... et tant d'autres ! Les nymphes et satyres grecs, aussi...

- ⇒ **A quel public pensez-vous destiner votre écriture et par quel lien celui-ci peut-il se sentir lié à vos créatures féeriques ?**

Je ne me considère pas comme écrivain pour la jeunesse, même si certains jeunes aimant la lecture et comprenant les registres soutenus sont capables de me lire. Je pense donc destiner mes textes à un lectorat adulte qui a gardé le goût des anciens contes, ceux qui donnaient à la fois à rêver et à frémir.

- ⇒ **Dans la mesure où la féerie a toujours été présente dans le folklore traditionnel et les contes populaires, qu'est-ce qui selon vous suscite son intérêt d'une manière générale et plus particulièrement dans notre société contemporaine ?**

Joker. Je ne me sens pas compétente pour juger de la société contemporaine, que je fréquente peu. Je fréquente davantage la féerie, et la féerie n'a pas meilleure opinion que moi de la société humaine actuelle ! :-p

Peut-être les fées intriguent-elles et fascinent-elles parce qu'elles ne se laissent pas apprivoiser facilement et n'ont pas oublié que l'on rétribue chacun selon ses mérites. Elles incarnent une forme de justice immanente qui peut consoler de la Justice des hommes (souvent injuste) et de celle des dieux (inexistante).

- ⇒ **En quoi votre œuvre se rapproche-t-elle et se détache-t-elle de cette vision traditionnelle ?**

Mes fées ne seront jamais de mièvres créatures proches des papillons et posant un regard naïf sur le monde. Elles n'ont pas non plus de baguettes ni de hennins couvert d'étoiles. Elles aiment farouchement et elles détestent de même. Et elles agissent.

- ⇒ **Qu'est-ce qui selon vous différencie le genre merveilleux et la Fantasy ? Comment définissez-vous le genre de vos écrits ?**

Existe-t-il réellement une différence ? Je l'ignorais.

Mes écrits ? J'aimerais qu'on les définisse simplement comme passionnants.

23 septembre 2015

Le but de ce questionnaire est de comprendre la façon dont, en tant qu'auteur, vous avez créé et mis en place l'univers dans lequel se déroule(nt) votre (vos) récit(s). Les questions servent à aiguiller le propos, mais vous être libre de vous en écarter, de ne pas y répondre dans l'ordre ou d'en éluder certaines...

Pour ce questionnaire, c'est surtout le travail romanesque de *Le Livre de l'Enigme* qui m'intéresse.

q. Quel a été le travail préparatoire nécessaire à l'écriture de votre (vos) ouvrage(s) (Recherches documentaires, établissement de fiches, etc.) ?

En fait, la recherche se fait constamment, en parallèle au processus d'écriture. Elle peut se faire sur le terrain, par exemple une promenade en forêt pour s'imprégner de l'ambiance qui va régner dans certains chapitres, mais le plus gros de la recherche, surtout maintenant que j'ai des difficultés à me déplacer physiquement, s'effectue grâce aux livres, aux films, à internet. J'interroge aussi des spécialistes, notamment des docteurs pour ne pas écrire de bêtises quant aux blessures ou maladies subies par les personnages. J'ai, en la personne de mon mari, qui pratique le judo et la canne de combat, un bon conseiller, qui m'aide à visualiser les agressions, à trouver les bons gestes que les personnages peuvent pratiquer pour s'en sortir. Parfois, nous mimons ces scènes, d'ailleurs. Mes recherches peuvent concerner le relief et son impact sur le climat, le comportement animal, les techniques de forge ou de teinture traditionnelles, les anciens habitats, les soins aux chevaux, la puberté masculine... Mon but est de permettre la vraisemblance, et que celle-ci accroisse l'immersion. Mais cela se passe vraiment pendant la phase d'écriture, au fur et à mesure de mes besoins, de ma volonté d'exactitude. Je peux passer une journée entière à surfer sur le net juste pour trouver quel aliment mes personnages vont consommer en fonction de la saison et de l'environnement dans lequel ils se trouvent. Il faut que ça me parle, que ça résonne en moi, que la petite ampoule s'allume. Je lis aussi beaucoup de choses sur la psychologie, les traumatismes, la résilience, la perception de tel ou tel type d'individus selon les époques...

Je ne fais pas de fiches pour mes décors : je les visualise d'abord dans ma tête, pas seulement au niveau des images mais aussi au niveau des sons et des odeurs, des ambiances... et ensuite je les peins avec mes mots. Pour les personnages, je ne peux parler d'eux qu'une fois que j'ai compris leur psychologie, leur mode de fonctionnement, leurs motivations. Mais pour cela non plus, je ne fais pas de fiches. J'ai dans la tête et le cœur tout un monde dont je ne retranscris qu'une petite partie, au final, et dont je sais que je n'ai pas fini de l'explorer. Je mourrai sans l'avoir entièrement visité, d'ailleurs. Tout cela est si vivant pour moi que je ne parviens pas à le fixer sur fiches, ou dans un tableau, un glossaire... Surtout qu'il m'arrive d'avoir une idée au départ, ou une vision un peu floue d'un point, et puis que celui-ci, en se précisant, se révèle très différent de ce que je le croyais. C'est comme avancer avec des lunettes qui ne permettraient pas de voir de loin : tout devient net au fur et à mesure. Je suis un auteur scriptural, pas structural, alors je sais d'où je pars, je sais à

peu près où je vais, je connais quelques-unes des étapes, mais le voyage est très aventureux et il m'arrive de décider en cours de route que telle étape sera finalement plus intéressante que celle que j'avais prévue. Penser tout le livre à l'avance, le schématiser avec un plan détaillé, des fiches, tout ça, cela me donne l'impression de m'emprisonner dans un carcan qui m'asphyxie. J'ai terriblement besoin de liberté.

C'est d'autant plus vital que j'ai une pensée arborescente. Je ne peux pas me restreindre à un cheminement linéaire. Lorsque je pose un élément de l'histoire, je visualise aussi toutes les conséquences possibles, et une grande partie de mon travail consiste à explorer tous ces possibles pour écarter les voies sans issue et choisir celle qui se révélera la plus intéressante autant pour moi que pour le lecteur.

r. Comment a été fait le choix du type de monde présenté (univers féérique/fantasy ; temporalité ; géographie ; etc.) ? Comment et pourquoi avoir choisi de différencier cet univers de celui des Hommes ?

Je n'ai pas choisi. J'ai rencontré ce monde en juillet 1987, suite à un rêve, et je l'explore depuis. Il me convient, je m'y sens à l'aise. Il n'est pas parfait, nombreux n'aimeraient pas y vivre mais c'est le mien ou en tout cas celui qui me correspond.

A l'adolescence, j'avais voulu écrire un roman historique se situant aux alentours de l'an Mil. Et je me fustigeais moi-même car ma plume ne parvenait pas à se contenter d'être réaliste, elle ajoutait de la magie à la moindre occasion. Je croyais alors que la magie appartenait uniquement au registre de l'enfance, donc j'essayais de la censurer. Puis j'ai lu le Seigneur des Anneaux alors que j'avais 18 ou 19 ans, et cela a été un véritable déclic pour moi car j'ai su alors, sans aucune ambiguïté, que c'était à ce genre-là que j'appartenais. Et j'ai cessé de tenter de censurer ma plume, puisque la magie avait le droit de perdurer à l'âge adulte.

En juillet 1987, j'avais seulement 20 ans, presque 21. Entre ma découverte du Seigneur des Anneaux et cette date-là, j'avais lu tous les ouvrages de Fantasy que j'avais pu trouver. Cela m'a nourrie et influencée, c'est évident. Il m'a fallu pas mal d'années pour faire le tri entre ce qui venait de ces lectures et ce qui m'était propre, et pour apprendre à mettre en valeur ces éléments-là.

Quant à se différencier du monde des hommes... j'ai le sentiment qu'il n'a jamais été le mien. Que j'y suis en exil depuis ma naissance. Je m'y sens étrangère, je n'en comprends pas la logique, alors que dès que j'entre en féerie, en Fantasy, tout m'est familier et évident.

J'écris avant tout pour me faire plaisir, et pour ne pas oublier. Pour témoigner de tout ce qui me hante, et que j'ai du mal à exprimer à l'oral. Et puis ce serait trop long et trop compliqué de raconter cette histoire à l'oral. Donc je l'écris, et je la partage ainsi que je tendrais la main, et je me réjouis de toutes les fois où d'autres mains se saisissent de la mienne et viennent me parler de tel ou tel personnage qui, grâce à moi, a désormais pris vie aussi dans leur esprit et dans leur cœur.

s. Avez-vous ressenti le besoin de créer une carte ? Le cas échéant, quand et comment a-t-elle été dessinée ?

Oui, la carte est venue très vite, et elle m'aide beaucoup à m'y retrouver, à calculer les temps de déplacement en fonction de la distance et du relief. Je l'ai peaufinée, précisée, complétée au fil des ans, j'ai des vues à échelles différentes, et une grande mappemonde que j'ai dessinée moi-même sur une feuille Canson format A3. Lorsque

Mathieu Coudray a dû en réaliser une partie pour La Somme des Rêves, il est parti de mes dessins.

J'ai aussi dessiné (très maladroitement) une vision de Cassegrume depuis la rive sud du Gadéluinn.

t. Comment ont été choisis les peuples (féeriques, notamment) et de quelle manière ont-ils été implantés dans le décor ?

Au début, j'avais pioché dans les créatures de Fantasy traditionnelles, mais il m'est apparu assez vite que cela m'enfermait dans des codes et des visions qui ne correspondaient pas tout à fait à mon univers. Et puis il y en avait trop, or l'histoire n'avait pas besoin d'un tel catalogue. J'ai donc simplifié.

Il y a trois obédiences : la Loi, le Chaos, l'Équilibre. J'ai donc imaginé les rives comme enfants de la Loi, les marnes comme enfants du Chaos, et tout le reste appartient à l'Équilibre donc au Tout. Les dragons me tenaient à cœur, parce que j'avais peur d'eux quand j'étais petite, et qu'ensuite j'ai appris à les aimer. Ce ne sont pas vraiment des reptiles, pour moi : leurs écailles sont nées de la nécessité. D'ailleurs, les humains sont leurs descendants, d'une certaine façon.

Les fées sont mes compagnes de toujours : un monde sans elles est un monde dans lequel je n'ai aucune envie de vivre, donc elles ne pouvaient qu'être présentes là où je me sens le plus confortablement installée.

Après, il y a mes humains, pas si différents des terriens, après tout. Pas le même rapport à la mort, à la magie, mais le même genre de préoccupations quotidiennes.

u. Comment avez-vous défini les structures de ces sociétés, ainsi que leur histoire et leur fonctionnement ?

Une société, c'est un ensemble d'individus qui mettent leurs forces et leurs intelligences en commun afin d'assurer au groupe : de quoi manger, de quoi se protéger (du froid, des ennemis etc.) et de quoi se reproduire. A partir de là, tout devient une question de logique, par rapport à l'environnement de chaque peuple, par rapport à la façon dont il s'est implanté sur ce sol-là, et par rapport aux dieux qu'il prie. Par rapport à son passé, aussi.

Par exemple un peuple qui vit sur un sol pauvre n'a pas les mêmes préoccupations qu'un peuple qui vit dans un environnement riche en nourriture.

J'ai un peu projeté ce que j'ai appris de l'histoire des hommes terriens, sans doute. L'Histoire des peuples m'a toujours passionnée. Davantage la vie quotidienne des petites gens que celle des rois en leurs palais, d'ailleurs.

v. Comment avez-vous envisagé les relations entre ces différentes sociétés ?

C'est un monde vaste, relativement peu peuplé, où de grands territoires demeurent sauvages. Il n'y a pas tant d'interactions, en réalité, hormis celles permises par le commerce. On vend ce qu'on produit en excédent et on achète ce qui ne se trouve pas près de chez soi mais qui est réellement utile. Seules les villes, où l'on trouve les notables, se soucient des produits de luxe et du superflu.

Il y a aussi la guerre, bien sûr. Certaines relations sont le fruit de conquêtes passées : par exemple Havra était un royaume indépendant qui a été conquis par l'empire Sadare et inféodé à lui, avec le statut de Marche. Nostare ayant vécu la même chose en même temps, les deux Marches ont des relations privilégiées, un peu comme des

sœurs. Mais l'avidité des uns, et l'intégrisme religieux des autres, peuvent tout mettre en péril. Dans le sud voisinent des peuples très différents qui se jugent les uns les autres et ne s'apprécient pas, cela crée des incidents et parfois des conflits dramatiques, qui prennent de l'ampleur si les dirigeants sont de nature belliqueuse. On en revient donc à la psychologie des personnages.

w. Comment avez-vous délimité le rapport entre le crédible et l'irrationnel lors de la mise en place de l'univers ?

Heu ?

Il n'y a pas d'irrationnel dans un monde dans lequel la magie existe ;)

x. Sur quels critères avez-vous basé les caractéristiques physiques et mentales des personnages et de leurs espèces ? Comment avez-vous défini leurs particularités et de quelle façon leur avez-vous donné une nature féerique/magique/fantastique (selon le terme qui selon vous les caractérise le mieux)

La Loi, c'est créer et perdurer sur le très long terme, quitte à tout figer, parce qu'elle refuse la destruction. Les rives, enfants de la Loi, ont donc une vie extrêmement longue (qu'ils quittent parfois en se pétrifiant) et une fécondité réduite, ce qui est la conséquence de cette longévité. Ils conservent également pendant très longtemps une apparence jeune et lisse (du fait de cette minéralité qui les caractérise). Je les vois aussi liés à la glace (eau figée, devenue solide), au blanc de l'hiver, puisque le froid a cette propriété de conservation, si bien qu'ils ne le craignent pas malgré leur peau glabre (hormis les cils, les sourcils et les cheveux, lesquels cheveux sont en outre une source de lumière froide). La Loi se défie des passions, qu'elle assimile à des feux de paille, à des caprices, et qu'elle juge destructrices. Le caractère des rives s'en ressent donc : à l'origine, ce ne sont pas de grands émotifs, ou plus exactement pas de grands extravertis, ils choisissent le silence et préfèrent communiquer par voie télépathique. Ils auraient plutôt tendance à refouler, se contenir... sauf que parfois, dans des circonstances douloureuses, violentes, la glace se brise, et ce qu'elle libère alors peut se révéler dévastateur.

Le Chaos, c'est créer puis détruire pour recréer encore et encore, et expérimenter tous les possibles. La destruction permet la re-création et à ce titre, elle est choyée. Le Chaos est donc associé à l'océan d'humeur changeante, dont les vagues détruisent les châteaux de sable. A la terre qui produit tant de variétés animales, végétales, et dont les arbres portent parfois des fruits difformes, sans compter les mutations et anomalies congénitales qui font partie de la vie. Au feu qui détruit mais crée en même temps des cendres qui fertilisent... Les marnes ont donc une espérance de vie réduite mais sont extrêmement fertiles. Ils sont métamorphes, aussi, à l'image de cette nature grouillante et inventive au sein de laquelle ils vivent, et portent en eux le germe de la dégénérescence (mutation non désirée au cours de leur courte existence). Ils sont plus primitifs que les rives car leur vie est trop courte pour leur permettre d'envisager des

projets ambitieux, de longue haleine. De toute façon, ils ne visent pas la pérennité et vivent plutôt dans l'instant, avec exubérance.

Le reste est à l'avenant, en termes de démarche. Par exemple il y a eu, un jour, un croisement fécond entre une rive et un marne. Ce n'était pas prévu, mais ça a eu lieu. L'enfant métis, et hermaphrodite, est né parmi les rives, qui ont nié son existence. S'il n'existe pas, ce n'est pas « mal » de le détruire, puisqu'on ne peut pas détruire ce qui n'existe pas. Donc cet enfant a été jeté dans le cratère d'un volcan. Mais Danafée (sorte de déesse-mère abattue par les dieux patriarcaux que sont Itanis et Siligor) vivait dans la lave et a donc recueilli cet enfant. Et elle lui a fait don d'écailles, pour que le feu de la roche en fusion ne puisse pas le blesser. Ce faisant, elle a créé le premier dragon. Et celui-ci, ayant en lui la Loi et le Chaos, le mâle et le femelle, a reconstruit le Tout qui avait été scindé lorsque la Loi et le Chaos avaient pris leur autonomie (au niveau divin). Il a fondé sa propre espèce, qui plus tard s'est à son tour scindée en trois clans : l'un qui s'est auto-détruit, un autre qui a découvert la magie, et un troisième qui est devenu l'espèce humaine. Tout cela sous le regard des fées, qui sont des êtres immatériels partageant une sorte de vaste conscience collective. Les fées sont liées à la nature, d'une façon différente des esprits (qui eux sont plus spécialisés). Elles sont capables de se matérialiser temporairement en absorbant et copiant la matière environnante (eau, végétaux, pierre, animaux, brouillard...) afin d'interagir physiquement avec les mortels. Lesquels ne sont, après tout, que des géôles de chair dans lesquelles les dieux ont contraint les âmes à s'incarner.

Quant aux démons, ce sont des âmes qui ont été abîmées lorsque les dieux ont fracassé les agrégats, si bien que la fusion qu'ils désirent toujours leur est désormais inaccessible : ils ne peuvent que détruire, alors qu'ils ne le souhaitent pas.

En simplifiant très grossièrement, on pourrait rapprocher tout ça de l'analyse transactionnelle et considérer que la Loi correspond au Parent (qui peut être aussi bien nourricier que persécuteur), le Chaos à l'Enfant (qui peut être soumis ou rebelle), et l'Équilibre à l'Adulte.

Au niveau des énergies, on a les dieux qui incarnent la Divergence et l'Individualisme, les âmes qui incarnent la Convergence et la fusion, et les esprits qui sont neutres. Posséder une âme n'est donc pas anodin pour les mortels : il y a des désirs, des pulsions qui ne sont pas forcément de leur fait, mais de celui de leur âme.

Sinon, pour employer une métaphore : l'écriture, c'est un peu comme la cuisine. On dispose d'ingrédients, et on combine. J'adore improviser des recettes en fonction de ce que je trouve dans mes placards. Je mets la même inventivité au service de mes histoires. Et surtout, je ne cherche pas à décrire quelque chose de parfait, car je ne crois pas en l'existence de la perfection. Je crois même que la perfection serait très ennuyeuse. Même mes personnages préférés ont ces petits défauts qui les rendent crédibles, attachants. Il n'y a pas de Bien et de Mal, pour moi : ils sont partout, présents en chacun, et subjectifs car ce qui est bien pour l'un peut causer le malheur d'un autre, ainsi que je le démontre tout du long de ces romans.

L'un des enjeux majeurs, l'un des grands questionnements est l'impact des événements sur la formation de la personnalité. Pourquoi les réactions, les séquelles sont-elles différentes quand des individus sont pourtant confrontés à des épreuves similaires ?

Un autre thème important, que j'explore en profondeur, est la nature de la liberté. Comment peut-on se sentir libre quand tout a déjà été écrit par avance ? Quand on n'a pas choisi les circonstances de sa naissance ? Quand on grandit en se sachant prisonnier du cycle des incarnations ?

Mes personnages principaux se posent ces questions-là, ça a donc un impact sur ce qu'ils sont et sur leur réactions, leurs façons d'interagir avec les autres.

Un autre critère important est le rapport à la magie. Celle-ci est présente dans ce monde, tout le monde le sait, mais tous ne peuvent pas l'appréhender de la même façon. Il y a les Réfractaires qui ne peuvent ni en user, ni être affectés par elle (sauf dans des circonstances exceptionnelles), il y a les Minimés aux possibilités limitées, et enfin les Mystiques qui lui sont tout entier voués. Selon ce que l'on est, on regardera les autres avec envie ou avec mépris, ou encore avec indifférence, et tout cela joue sur le caractère des personnages.

QUESTIONS À ERIK L'HOMME SUR LE PETIT PEUPLE

11 septembre 2014

Questions générales (qui ne prennent pas forcément en compte votre propre travail d'auteur, mais votre imaginaire personnel) :

⇒ **Qu'est-ce que pour vous le Petit Peuple et que représentent ces personnages féeriques dans votre conception de l'imaginaire ?**

Le petit peuple, ce sont les vérités d'hier chassées par celles d'aujourd'hui. Le temps où le monde était encore pluriel, avant que l'homme, sous l'influence de la pensée et des mythes monothéistes, ne chasse de son esprit et de son cœur ce qui ne lui ressemblait pas. J'ai offert l'asile, dans ma conception personnelle du monde, où la nature vit sa vie propre, parcourue d'énergies et vibrant de présences invisibles, à ce petit peuple en exil...

⇒ **Quel est pour vous le prototype du Petit Peuple (le personnage ou type de personnage le plus représentatif du Petit Peuple) ?**

Ce pourraient être les nymphes et les naïades, créatures éthérées et gracieuses. Egalement les lutins, gnomes et korrigans, se dissimulant dans la terre ou à l'abri des forêts profondes.

⇒ **A quels stéréotypes répondent selon vous les membres du Petit Peuple (stéréotypes physiques, moraux, comportementaux, etc., c'est-à-dire la façon dont vous décririez de façon générale un membre du Petit Peuple) ?**

Le petit peuple, comme la Nature selon Héraclite, aime à se cacher. Il entretient avec cette Nature une complicité de tous les instants, bénéficiant de ses bienfaits et lui apportant son respect et son aide contre les désordres (engendrés pour la plupart par les humains). Il emprunte à la Nature son apparence élémentaire, ses couleurs, ses langages.

Questions qui concernent votre travail d'écrivain en particulier

- ⇒ **De quelle manière avez-vous choisi d'intégrer les membres du Petit Peuple à votre œuvre et pourquoi ?**
Pour toutes les raisons énoncées plus haut, le petit peuple apparaît dans mes livres, que je prenne ou non parti pour lui, d'abord comme victime de forces qui le dépassent.
- ⇒ **Étant des personnages humanoïdes, quelle part d'humanité leur avez-vous transmise ?**
Le moins possible, pour leur propre bien ! Suffisamment cependant pour que leurs comportements soient compréhensibles pour mes lecteurs humains...
- ⇒ **Comment avez-vous choisi les personnages/créatures ou types de personnages que vous avez fait entrer dans votre univers ?**
En fonction de leur capacité à résister aux humains. Korrigans dans le Livre des Etoiles, aux méchantes plaisanteries desquelles mes héros échappent de justesse, trolls dans A comme Association, où les hommes sont des proies... Une précision : pour moi, garous, goules, démons ou vampires, s'ils participent à part entière au côté fantastique du monde, n'appartiennent pas au petit peuple car ils ne sont pas issus de la Nature mais de l'humanité - ou de l'inhumanité...
- ⇒ **Quelles ont été ou sont vos sources d'inspiration féeriques (textes, mythologies, sources orale ou écrites, récentes ou anciennes, littéraires ou non) ?**
Les contes et légendes, celtes pour l'essentiel ; les récits mythologiques, nordiques et grecs ; les romans de *fantasy* ou fantastiques contemporains (Tolkien, Vance, Gaiman...).
- ⇒ **A quel public pensez-vous destiner votre écriture et par quel lien celui-ci peut-il se sentir lié à vos créatures féeriques ?**
J'écris pour un public jeune, particulièrement demandeur d'univers fantastiques et apte à en accepter les différents ingrédients. Pour un jeune lecteur, dont l'imaginaire n'est pas encore bridé, le monde est facilement rempli de magie et de créatures. C'est la fameuse "suspension d'incrédulité" évoquée par Tolkien au sujet des univers féeriques. Après, il appartient bien sûr à l'écrivain de proposer un récit juste et cohérent...
- ⇒ **Dans la mesure où la féerie a toujours été présente dans le folklore traditionnel et les contes populaires, qu'est-ce qui selon vous suscite son intérêt d'une manière générale et plus particulièrement dans notre société contemporaine ?**
Je ne sais pas. La faillite, peut-être, de l'arrondissement marchand du monde annoncé par Weber ? L'homme a tué ses dieux, s'est réfugié un temps dans l'illusion du progrès, avant de se réduire à un matérialisme consumériste évidemment insuffisant...
- ⇒ **En quoi votre œuvre se rapproche-t-elle et se détache-t-elle de cette vision traditionnelle ?**
Je joue avec une grammaire consensuelle, des ingrédients attendus. Je contribue à pérenniser cette vision traditionnelle, et, en même temps, j'apporte une distance qui, paradoxalement, aide à mon avis à réenchanter le monde — mais un monde actuel.
- ⇒ **Qu'est-ce qui selon vous différencie le genre merveilleux et la Fantasy ? Comment définissez-vous le genre de vos écrits ?**

Le merveilleux tient du conte ; le récit lui-même est impossible. Dans la Fantasy, c'est le contexte qui est impossible ; le récit, au contraire, pourrait se passer dans un décors indifférent. J'écris quant à moi des romans qui empruntent à différents genres. Peut-être que le fantastique domine ? Je m'inscris en tout cas dans la tradition des littératures dites de l'Imaginaire.

22 septembre 2014

Questions générales (qui ne prennent pas forcément en compte votre propre travail d'auteur, mais votre imaginaire personnel) :

⇒ **Qu'est-ce que pour vous le Petit Peuple et que représentent ces personnages féeriques dans votre conception de l'imaginaire ?**

Le terme de Petit Peuple m'évoque surtout les personnages des contes traditionnels et folkloriques.

À l'origine, ces derniers tenaient une place assez mineure dans mon imaginaire personnel. Par chez moi, on trouve beaucoup de livres de contes régionaux, illustrés et destinés à la jeunesse, qui ne suscitaient pas beaucoup d'intérêt de ma part lorsque j'étais enfant : je n'étais généralement pas très sensible à l'esthétique de leurs illustrations, et je n'aimais pas trop la présentation presque systématiquement « rigolote » qui était faite de ces créatures féeriques. Je me souviens cependant de deux contes mettant en scène des Korrigans, insistant davantage sur le côté mystérieux voire un peu effrayant. Ceux-là m'avaient beaucoup plu, et j'en ai retrouvé la saveur plus tard en lisant d'autres ouvrages touchant au merveilleux.

⇒ **Quel est pour vous le prototype du Petit Peuple (le personnage ou type de personnage le plus représentatif du Petit Peuple) ?**

Pas très facile de répondre, parce que l'être-fée me paraît assez protéiforme. J'ai l'impression qu'il s'agit souvent du même archétype global sous des visages différents. Mais s'il faut choisir, je dirais sans doute l'Elfe. C'est sous cette forme que se trouvent rassemblés le plus d'éléments constitutifs à mes yeux de ce qu'est une créature féerique. Les Elfes entretiennent un rapport particulier et magique avec la forêt, la mer et les astres ; jouissent d'une jeunesse éternelle ; peuvent se montrer bienveillants ou sauvages tout en échappant largement aux systèmes moraux des hommes dans les deux cas ; vivent à l'écart de ces derniers et protègent jalousement leur intimité ; témoignent à la fois d'une profonde sagesse et d'un rapport à l'existence assez immédiat voire puéril ; et enfin offrent le meilleur exemple de cette caractéristique difficile à définir mais essentielle chez un être-fée, à savoir ce contraste troublant entre d'une part leur ressemblance superficielle avec les hommes et d'autre part leur différence radicale.

⇒ **A quels stéréotypes répondent selon vous les membres du Petit Peuple (stéréotypes physiques, moraux, comportementaux, etc., c'est-à-dire la façon dont vous décririez de façon générale un membre du Petit Peuple) ?**

Pour moi, ces stéréotypes sont l'étrangeté (sur le plan des caractéristiques physiques, c'est sans doute même l'un des rares éléments récurrents) ; la juvénilité (sous des formes diverses, mais j'en perçois des traces même chez des créatures comme les Nains par exemple) ; la sauvagerie, souvent, et toujours une certaine forme d'amoralité (qui peut prendre, du point de vue humain, des aspects amusants, déroutants et farceurs, mais aussi cruels, voire « terribles ») ; la fascination exercée sur les mortels ; l'amour du secret et de la discrétion ; le

rapport privilégié à la nature ; les pouvoirs magiques ou les capacités peu ordinaires.

Questions qui concernent votre travail d'écrivain en particulier :

⇒ **De quelle manière avez-vous choisi d'intégrer les membres du Petit Peuple à votre œuvre et pourquoi ?**

Ce n'est pas réellement un choix de ma part, puisque j'appartiens au courant de la Fantasy traditionnelle, et que les créatures féeriques (1) en sont l'un des éléments fondamentaux.

Le choix d'écrire au sein de ce courant (pour de nombreuses raisons qu'il serait fastidieux d'énumérer ici) induit donc la présence de ces créatures.

(1) Remarquons au passage qu'en Fantasy, même traditionnelle, nous ne dirions sans doute pas très spontanément « féeriques », mais plutôt « magiques » ou « surnaturelles ». J'assume de considérer que l'objet décrit est strictement le même sous ces différents termes, mais c'est bien le signe que nous parlons d'un genre littéraire de la modernité, déjà coupé des sources et de l'imaginaire folkloriques.

⇒ **Étant des personnages humanoïdes, quelle part d'humanité leur avez-vous transmise ?**

Eh bien, en théorie, le moins possible :) Les êtres féeriques n'appartiennent pas à l'humanité. C'est toute la ruse de leur ressemblance avec les hommes, alors même qu'ils sont radicalement autres, et que cette altérité radicale constitue leur raison d'être.

En pratique, encore une fois, nous sommes dans un genre littéraire moderne, destiné en grande partie à divertir. Ainsi, leur part d'humanité constitue en quelque sorte une erreur, mais une erreur volontaire, pour se faire plaisir, pour les rapprocher de nous, un peu la manière des innombrables anachronismes permis par nos univers « globalement médiévaux mais imaginaires ».

Quant à la part d'humanité des créatures féeriques dans les contes anciens, je pense qu'elle était uniquement comportementale, en encore seulement en apparence.

⇒ **Comment avez-vous choisi les personnages/créatures ou types de personnages que vous avez fait entrer dans votre univers ?**

Commençons par ce que je n'ai pas fait : depuis toujours j'aurais voulu mettre en scène les stéréotypes les plus fondateurs (mais non pas les plus communs, contrairement à l'idée reçue) en Fantasy, tels que les Elfes et les Nains, et les explorer très en profondeur, en essayant d'extraire toutes les extrapolations pertinentes de leurs archétypes originels sans pour autant les détourner ou les pervertir. Cela représentait un travail très difficile, avec bien sûr le grand risque de ne pas réussir à produire quelque chose de suffisamment intéressant pour que ces archétypes n'apparaissent pas simplement ordinaires, déjà vus et lassants. Craignant de ne pas y arriver et, au bout du compte, d'ennuyer mon lecteur, j'ai toujours choisi jusqu'à présent l'une des deux solutions de facilité suivantes :

- Dans mes séries « *La Pierre de Tu-Hadj* » et « *Genesia* », j'ai tâché de créer du bizarre en détournant les motifs habituellement associés à ces créatures. L'intention n'était pas particulièrement glorieuse, puisque presque cynique. Quant au résultat, il est à mes yeux assez

artificiel et sans grand intérêt, mais cela m'a permis d'éviter en partie l'éternel reproche du « trop classique ». Il faut comprendre que mon entêtement à inclure des Elfes et Nains dans mes romans constitue déjà une coquetterie et une prise de risque, presque une faute de goût, en Fantasy contemporaine, qui plus est française. Je craignais donc de pousser le bouchon trop loin si j'en présentais des versions trop traditionnelles (ce qui aurait pourtant eu, comme je le disais, ma préférence, à condition de réussir à les exploiter à fond).

- Dans ma série « *La Trilogie du Roi Sauvage* », j'ai fait ce que font beaucoup d'auteurs contemporains en Fantasy traditionnelle, à savoir inventer des espèces non-humaines qui ne ressemblent pas trop à des figures déjà abondamment utilisées. J'ai donc opté, entre autres, pour des créatures humanoïdes zoomorphes, qui me permettaient de conserver deux caractéristiques essentielles : le contraste troublant entre ressemblance et altérité, et tout l'aspect « mélange de sagesse et de sauvagerie issu d'un rapport privilégié au monde naturel ». Le résultat me convient bien mieux, même si je ne désespère pas de trouver un jour assez d'estomac pour m'attaquer aux grandes figures archétypales que sont les Elfes, les Nains, etc. :)

⇒ **Quelles ont été ou sont vos sources d'inspiration féeriques (textes, mythologies, sources orale ou écrites, récentes ou anciennes, littéraires ou non)?**

Les mythologies jouent un rôle majeur dans mon imaginaire, donc je suppose que cela doit se retrouver d'une manière ou d'une autre dans mes écrits, bien que j'hésiterais à en parler comme de simples « sources d'inspiration » littéraires.

Sur la féerie plus spécifiquement, il y a bien entendu l'être-fée chez Tolkien, sans aucun doute la rencontre littéraire la plus importante de ma vie. Et certains contes traditionnels découverts ou redécouverts à l'âge adulte (pas tellement plus de précisions à fournir sur ces derniers malheureusement, d'autant que j'en mélange facilement des morceaux dans mes souvenirs et que je ne sais souvent plus très bien quelle scène se situe dans quel conte ; il s'agissait généralement de textes piochés dans des ouvrages intitulés « contes de... » ou « contes populaires de... » ... que je mélange eux aussi).

En dehors de Tolkien, le meilleur roman que j'aie lu concernant la féerie a la particularité d'être relativement récent : il s'agit de *Some Kind of Fairy Tale*, de Graham Joyce. Il me semble que l'essence du féérique et du Petit Peuple y est captée à la perfection (entre nous, je ne saurais trop vous en recommander la lecture, d'autant plus qu'il s'agit par ailleurs d'un roman magnifique).

Enfin, une part non négligeable de tout ce qui est publié ou a été publié en Fantasy (2) ces dernières décennies, ainsi que les univers de nombreux jeux de rôles ou jeux vidéos sur la même période, forment vraisemblablement ma source d'inspiration principale dans mon travail, mais j'ignore s'il est juste de dire que ces œuvres constituent des « sources d'inspiration féériques ».

Un mot à ce sujet : je crois que nous autres, auteurs contemporains de Fantasy, sommes sans doute tous bien conscients qu'un certain nombre d'étapes et de moments nous séparent du folklore originel mettant en scène le Petit Peuple.

De manière très schématique, je dirais que du folklore à Tolkien, de Tolkien à Donjons & Dragons, de Donjons & Dragons aux stéréotypes de la Fantasy moderne, et de ces derniers stéréotypes aux tentatives contemporaines de s'en affranchir, le spectre des inspirations possibles est extrêmement vaste. Cependant, le fait d'écrire dans un genre commercial et dédié au divertissement fait qu'en pratique nous puisons peu dans les sources anciennes. Pour ma part, je m'intéresse à titre personnel au folklore féérique et à la mythologie, mais ce n'est pas avec ceux-ci que je dialogue dans le cadre de mon travail d'auteur. C'est plutôt avec les

stéréotypes récents, constitués dans le corpus de la Fantasy des 30 ou 40 dernières années. Stéréotypes avec lesquels j'essaie d'entretenir un rapport équilibré, bien que fortement marqué – à parts grossièrement égales – par la fascination et l'embarras. Comme je le disais plus haut, cela me passionnerait de prendre cet aspect des choses à bras-le-corps et de m'attaquer de front aux créatures popularisées par Tolkien puis par les jeux de rôles et les jeux vidéo (bien davantage que par la Fantasy littéraire à proprement parler, au passage, mais le caractère multimédia de la Fantasy est encore un autre vaste sujet). Quoiqu'il en soit, tout ça reste donc inscrit dans un travail littéraire, un rapport au genre, ceci dans une conception assez moderne.

Quant à l'inspiration venue des contes, du folklore et de la mythologie, si elle est tout sauf absente de ma vie, elle intervient plutôt dans un registre plus personnel, au niveau de mon imaginaire intime et de ma vision du monde, et non pas directement dans mon travail.

(2) Plus précisément en Fantasy dite « épique ». Ce que moi j'appelle souvent par habitude la « Fantasy traditionnelle »... ce qui n'était peut-être pas une très bonne idée dans le cadre de ce questionnaire puisque cela pourrait induire une confusion avec la « tradition » à proprement parler, c'est-à-dire celle des sources folkloriques. Je le réalise seulement maintenant et j'espère que vous vous y retrouverez malgré tout ^^

⇒ **A quel public pensez-vous destiner votre écriture et par quel lien celui-ci peut-il se sentir lié à vos créatures féeriques ?**

Si je me fie aux profils de lecteurs rencontrés dans des manifestations littéraires, ou encore de ceux avec qui j'ai eu le plaisir d'échanger une correspondance, mon lectorat est composite : adolescents et jeunes adultes ; mais aussi public féminin de tous âges ; ainsi que quelques quadragénaires ou quinquagénaires autrefois amateurs de ce qu'on appelait alors « l'heroic-fantasy » et qui ont continué à lire dans ce genre. Il s'agit principalement d'un lectorat de classe moyenne, qui me semble partager sa sociologie avec ceux de la romance ou du polar/thriller.

Je dois préciser qu'à mon avis, ce public ne recherche pas avant tout le merveilleux et la féerie. Il me semble qu'il lit de la Fantasy parce que la Fantasy raconte de bonnes histoires. Narration efficace et facilité de lecture sont deux paramètres importants de la lecture loisir, et il se trouve que la Fantasy offre assez bien l'une et l'autre. Certes, ces aspects sont également présents dans les autres genres de la littérature populaire, ce qui signifie qu'il existe des attraits plus spécifiques à la Fantasy. Simplement, je ne crois pas que ceux-ci soient prioritaires du point de vue du lectorat, qui me semble rechercher avant tout « un bon bouquin », dans lequel il ne va pas s'ennuyer.

Pour en revenir à ces attraits spécifiques de la Fantasy, je dirais qu'ils dépassent sans doute la seule présence de créatures féeriques, même si elles font partie d'un tout, à savoir le mélange de rêverie et de sentiment de sécurité induits par nos univers imaginaires. Ces derniers, à la fois hors du monde réel – donc riches de possibilités et d'imagination – et pleins de récurrences familières et réconfortantes, offrent probablement des repères archétypaux liés à notre inconscient collectif. De la même manière que les contes, et je réponds enfin à votre question, pouvaient autrefois établir un lien entre les situations vécues du quotidien et un espace de « jeu » analytique représenté par la féerie.

En outre, concernant mon lectorat adolescent, j'ai le sentiment qu'il y a également un aspect lié à la construction identitaire. Au-delà de l'évidente dimension initiatique de nombre d'œuvres du genre, traditionnellement riche en romans d'apprentissage, il y a peut-être quelque chose, en effet, en lien spécifique avec l'imaginaire féerique. On pourrait noter que ce

dernier est presque toujours chargé d'un non-dit sexuel assez présent voire étouffant, mais précisément non-dit, non-formalisé... à rapprocher justement de la psyché adolescente, peut-être. Mais j'avoue que ce type d'analyse dépasse un peu mes compétences.

En ce qui concerne un lien d'identification qui pourrait s'établir entre le lecteur et les créatures féeriques, je n'en vois en revanche pas de pertinent, ou du moins pas plus qu'avec n'importe quel autre personnage. Le lien approprié à établir serait plutôt entre le lecteur et son propre inconscient, à travers les archétypes féeriques.

⇒ **Dans la mesure où la féerie a toujours été présente dans le folklore traditionnel et les contes populaires, qu'est-ce qui selon vous suscite son intérêt d'une manière générale et plus particulièrement dans notre société contemporaine ?**

D'une manière générale, je considère que l'identité profonde de la féerie, comme plus tard celle de la Fantasy, est pour moitié psychanalytique, pour moitié civilisationnelle.

Le folklore féerique traditionnel, sur le plan analytique, joue un rôle bien connu d'objectivation des pulsions et des tabous primitifs. (Cf. la littérature abondante en matière de « psychanalyse des contes de fées ».) Bien entendu, cela n'était pas interprété ainsi autrefois, mais il me semble que la féerie était bien utilisée en ce sens, comme contribution à la bonne santé psychique de la communauté, mais aussi parfois dans un but éducatif, voire de contrôle social.

Le folklore féerique toujours, mais sur le plan civilisationnel cette fois, demeurerait alors de l'ordre de la tradition et de la transmission ordinaire, notamment à travers l'enracinement régional de la plupart des contes.

Enfin, le goût pour la rêverie et l'étrange me paraît assez intemporel, ce qui suscite logiquement un intérêt pour la féerie, quelle que soit l'époque.

Dans notre société contemporaine, les points précédents me semblent toujours pertinents, et peut-être même exacerbés.

Je marche un peu sur des œufs, parce que ce sont des questions sur lesquelles il est vraiment difficile de se forger des certitudes... mais j'ai souvent eu le sentiment que lorsqu'une société était ou se sentait moins bien portante, plus fragile par rapport à ces deux éléments (aspect psychanalytique et aspect de civilisation, que je cite donc comme constitutifs des contes de fées et de la Fantasy), le recours à la féerie s'y faisait plus pressant et apparaissait à certains comme plus nécessaire. Je pense ainsi à notre société contemporaine, mais aussi, par exemple, à la démarche des frères Grimm dans le contexte de leur époque.

- Recours à la féerie dans ses formes, dans son rapport à l'ancestral et à la longue mémoire, afin de pallier à l'insécurité culturelle ressentie.

- Recours à la féerie dans son essence, dans sa dimension analytique. Le territoire de la féerie offrant en quelque sorte un espace transitionnel entre la psyché individuelle et l'imaginaire collectif (un peu à la manière de la projection dans le jeu chez l'enfant), il n'est selon moi pas impossible que certains y cherchent, et peut-être y trouvent (à travers notamment les artefacts constitués par les créatures féeriques), un terrain de gestion et d'extériorisation de l'imaturité psychique structurelle qui semble parfois caractériser les sociétés matérialistes.

⇒ **En quoi votre œuvre se rapproche-t-elle et se détache-t-elle de cette vision traditionnelle ?**

Là encore, je crains que le fait d'être concentré sur des questions plus terre-à-terre (mon rapport au genre et ma place dans le genre, mon intérêt pour les structures et les archétypes d'une narration efficace) ne me permette pas d'être très clairvoyant en la matière. En toute franchise, je n'y avais jamais réfléchi.

S'inscrivant dans le sous-genre de la « Fantasy épique », sans doute mes ouvrages demeurent-ils assez proche de l'identité du conte féerique telle que je la décris dans ma réponse à la question précédente. En effet, les œuvres qui constituent ce sous-genre me semblent assez marquées par leur enracinement dans une esthétique fantasmée du monde européen antique ou médiéval, et sont par ailleurs largement peuplés d'archétypes jungiens. Je suppose que mes romans ne font pas exception.

⇒ **Qu'est-ce qui selon vous différencie le genre merveilleux et la Fantasy ? Comment définissez-vous le genre de vos écrits ?**

Je crois que la définition du merveilleux est plus large que celle de la Fantasy, qu'elle contient.

La Fantasy est un genre moderne, soumis à un certain nombre de stéréotypes spécifiques, constitués depuis quelques décennies au fil de son histoire, à travers des romans mais aussi des bandes dessinées, des jeux, etc.

Dans cette définition, le genre de mes écrits est donc sans ambiguïté la Fantasy. Plus particulièrement celle qu'on appelle la Fantasy épique, et qui rassemble grossièrement les histoires de Fantasy « traditionnelle », c'est-à-dire conforme à ces stéréotypes constitutifs du genre.

Réalisée à Nancy le 11 octobre 2013

- ***Les Enchantements d'Ambremer* commence par « Il était une fois le Paris des Merveilles... Où l'on plante le décor d'un Paris qui n'exista jamais tout à fait. » On entendrait presque « Il était une fois le Pays des Merveilles », ou « le Pays du Jamais-Jamais » de *Peter Pan*, quel est le rapport de votre écriture, de votre texte avec la littérature merveilleuse des contes jusqu'aux œuvres phares de littérature jeunesse plus récentes ?**

Il y a deux buts au « il était une fois » moderne : il s'agit d'entrer dans la matière du conte de fées et d'établir un contrat de lecture pour désarmer le lecteur, suspendre sa crédulité ; planter le décor rapidement et ne pas viser un lectorat particulier de la fantasy.

J'ai été Inspiré par les ouvrages lus pendant l'enfance et principalement *Les contes et légendes de...*, surtout ceux qui évoquaient la mythologie gréco-latine. D'un point de vue merveilleux, mon inspiration vient essentiellement de la matière de Bretagne, comme les histoires de la reine Titania dans la tradition celtique.

- **Dans la mesure où la féerie a toujours été présente dans le folklore traditionnel et les contes populaires, qu'est-ce qui selon vous suscite son intérêt d'une manière générale et plus particulièrement dans notre société contemporaine ?**

Dans l'ouvrage *Le héros aux mille et un visages* l'auteur évoque le fait qu'il y a une structure dans le conte qui se retrouve dans tous les contes et récits. Je pense que la fantasy est héritière de cette tradition d'histoires merveilleuses.

- **En quoi votre œuvre se rapproche-t-elle et se détache-t-elle de cette vision traditionnelle ?**

Il n'y a pas de lien avec le conte de fées, il s'agit de concision.

Mon écriture est cinématographique, visuelle, opposée aux descriptions du conte de fées qui sont archétypales, non décrites, ce que l'on retrouve dans de gros succès. Il s'agit alors de mettre en scène une universalité, de plaire à tous et faciliter l'identification, les personnages sont des miroirs à fantômes, **archétypaux**.

- **Qu'est-ce qui selon vous différencie le genre merveilleux et la Fantasy ? Comment définissez-vous le genre de vos écrits ?**

Il y a une fantasy qui n'est pas merveilleuse comme le polar ésotérique, l'horreur, le fantastique.

Les Enchantements jouent sur la magie du conte de fées et la magie du jeu de rôle.

Par rapport à la Fantasy le merveilleux n'a pas de règle, de rituel bien établi. La fantasy rationalise la magie : on voit les ficelles, on nomme les choses pour agir sur leur nature. Il y a

par exemple des lois physiques ce qui peut désenchanter la magie et n'est donc pas merveilleux. C'est une question d'ambiance, de climat, le merveilleux ne s'explique pas dans l'œuvre.

- **Dans l'incipit de votre ouvrage, on ressent justement une certaine oralité qui donne l'impression de vous entendre clairement raconter cette histoire à voix haute, avec des hésitations, un point de vue subjectif sur l'univers que vous présentez. Dès lors, pour vous écrire un récit merveilleux est-ce raconter, raconter une histoire et la transmettre par la voix, quel que soit le conteur/narrateur ?**

L'oralité est nécessaire au conte, au récit épique (qui fonctionne justement en chants).

C'est la tradition du conte raconté au coin du feu, au chevet de l'enfant.

C'est aussi la tradition des feuilletonistes qui s'adressent au lecteur

- **Quelle importance accordez-vous au fait que le lieu de votre récit « n'exista jamais tout à fait » ? Quel lien faites-vous entre le « il était une fois » et ce « jamais tout à fait » ? Si votre monde « était une fois », mais « jamais tout à fait », comment le définir, et surtout, comment le raconter ?**

Il s'agit d'une littérature de divertissement, il y a suspension volontaire de la crédulité qui joue sur la part d'enfance en chacun de nous.

On fait taire la raison : on sait que ce n'est pas arrivé, mais « faire comme si »

Il n'y a pas d'uchronie, pas de point de divergence, pas de semblant ni d'explication.

- **L'un de vos personnages, Isabel de Saint-Gil, déclare que « Nous sommes dans l'OutreMonde [...] Tout est possible. ». Comment avez-vous mis en place ce monde de possibles ? Comment avez-vous fixé ses limites et défini quelles seraient ses possibilités ?**

L'OutreMonde est un pays sans géographie : celle-ci est basée sur le récit, les détails ne sont pas importants. L'intérêt est l'ailleurs : c'est un monde de l'aventure, il y a donc un déplacement symbolique vers l'aventure parallèlement à la géographie précise dans le monde réel. Établir une géographie précise, c'est établir des règles. Cela s'oppose à la liberté absolue d'OutreMonde : la magie est sans règle, elle peut tout faire.

- **Vous décrivez un univers magique parallèle au nôtre, avec lequel il partage de minces frontières, « des passages fugitifs, des chemins de traverse déguisés, des ponts incertains jetés sur l'abîme d'ordinaire infranchissable qui sépare les mondes », est-ce que pour vous l'OutreMonde, c'est l'Autre Monde, celui qui aurait pu être le nôtre, celui vers lequel l'humanité aurait pu tendre, celui duquel elle se rapproche parfois, mais dont elle s'éloigne beaucoup aussi ?**

Je suis parti de l'idée selon laquelle il y a eu divergence entre les deux mondes, comme deux continents qui s'éloignent, il s'agit de s'imaginer ce qui se serait passé s'ils ne s'étaient pas séparés à ce point ; il y a aussi des migrants entre les deux lieux.

- **D'ailleurs, vous expliquez que l'OutreMonde a imprégné notre univers, mais que l'inverse n'est pas vrai, pourquoi ? Comment définiriez-vous d'un point de vue littéraire cette frontière, ce passage d'un monde à l'autre ?**

Ce serait triste, l'intérêt réside dans le fait que l'univers de référence est le nôtre, il faut donc montrer les décalages, ce qui n'est pas possible à l'inverse : on n'a pas de référence pour le monde féerique, il faut un référent commun et montrer le décalage.

- **Et ce type de frontière étant quelque chose de récurrent dans l'imaginaire (Avalon, Neverland, etc.), qu'en déduisez-vous du point de vue de la conception imaginaire de l'homme et du monde, et plus particulièrement dans votre création imaginaire et dans la perception de celle-ci par vos lecteurs ?**

On retrouve les éléments du récit merveilleux ; c'est l'autre côté, pas le monde réel. On a là l'expression de la symbolique du voyage.

Il y a un jeu sur les évidences et les ambiguïtés ; c'est à la fois un jeu et quelque chose qui repose sur la sincérité qui fait référence aux images classiques exprimées de manière moderne. Il s'agit de s'inscrire dans une tradition (cf Titania).

- **Dans beaucoup de récits, même lorsque la frontière n'est pas physiquement représentée, il semble que le monde féerique ne soit pas à la portée de tout le monde. Il apparaît ouvert à ceux qui y croient, souvent aux enfants ou à ceux dont l'âme est restée simple. Dans votre livre, vous présentez Ambremer comme étant la capitale des fées, distante malgré les apparences et inaccessible à qui ne change pas de monde. Comment expliquez-vous ce besoin de croire pour le voir, cette nécessité de changer plus ou moins volontairement de monde pour connaître la féerie ?**

La nécessité de la croyance ne réside pas dans le récit, mais dans l'acte de lecture, il faut croire pour voir naître cet univers.

- **Que représente pour vous cette image que vous nous présentez d'une tour Eiffel construite par une armée de gnomes dans un bois inconnu sur Terre ?**

Ce sont des peuples chtoniens, et industriels. Il s'agissait donc de jouer avec cette image qu'on en a.

- **Pareillement, vous nous apprenez que le temps ne s'écoule pas de la même façon dans L'OutreMonde que dans le monde réel. C'est là aussi une caractéristique**

commune en ce qui concerne les mondes féeriques. Comment expliquez-vous cela, et comment l'avez-vous géré en tant qu'auteur ?

Le temps y est géré selon les nécessités de l'intrigue. C'est la faculté, la richesse du monde mise en place dans une conception scénaristique dont il ne faut pas user trop souvent car ce serait agir par facilité. Les éléments merveilleux sont en décalage avec le réel. Par exemple, les enchantresses immortelles dans le monde merveilleux sont tout de même rattrapées par la temporalité proportionnellement avec le temps qu'elles passent dans le monde réel : au final elles deviennent mortelles. Néanmoins, cette caractéristique n'a pas été rationalisée car cela relèverait alors de notre univers, ce qui n'est pas le cas.

- **D'ailleurs, vous nous dites qu'Ambremer est une cité médiévale telle que nous pouvons la rêver. Le Moyen Age n'étant pourtant pas une période homogène de notre Histoire dans la mesure où elle a vu se succéder des périodes bien différentes les unes des autres, et surtout, s'agissant d'une époque pas si idéale que cela, comment expliquez-vous l'imaginaire qu'il suscite dans notre époque contemporaine, et l'idéalisation qui s'en détache ?**

Il s'agit là de l'impact de Disney qui présente une époque idéale, d'un ailleurs libéré des contingences matérielles : les chevaux ne font par exemple pas caca, il n'y a pas d'eaux usées. Cela fonctionne selon d'autres règles, il n'y a pas de trivialité. On joue avec l'imaginaire cliché du lecteur.

Ce monde est aussi inspiré des gravures de Violet le Duc.

- **Cette image d'un passé idéal est-elle liée à votre choix d'avoir transformé certains de nos personnages historiques réels tels que Rabelais, Rodin, ou encore Gutenberg, en mages ?**

Idéalisation ; jeu de l'auteur. Mettre en scène des personnages qui à leur façon ont été des magiciens et auraient donc pu venir d'un monde merveilleux. Avec Méliès par exemple, il s'agit de jouer avec l'univers et les mots : il était surnommé le « mage de Montreuil ».

- **Ce rapport au temps est aussi particulier dans la mesure où certains de vos personnages, des fées plus particulièrement, peuvent voir l'avenir. Est-ce pour vous lié à la nature de ces créatures qui descendent des Moires grecques et des Parques romaines, les fileuses du destin, maîtresses de la destinée ?**

Le rapport étymologique ne peut être oublié ; ce sont par là des figures facilement aptes à en savoir plus que les humains. Il y a là un point de divergence : les fées se manifestent après les guerres Napoléoniennes qui ont fait de nombreuses victimes et espèrent ainsi éviter la Seconde Guerre Mondiale après ce premier grand massacre. C'est ce qui décide de tout.

- **L'OutreMonde est présenté comme étant peuplé de « fabuleuses créatures », un monde où « vivent les fées et les licornes, les ogres et les dragons ». Que représentent pour vous ces créatures et quelle importance cela a pour vous de créer un monde dans lequel elles résident ?**

Ces créatures ne pouvaient pas ne pas être là. Il était question d'éviter de créer des races dans cet ouvrage, et ainsi de mettre en scène et de réadapter des créatures connues des lecteurs. Il s'agit d'un bestiaire avéré, qui fait écho dans la pensée du lecteur ce qui permet de ne rien avoir à expliquer.

- **On a presque l'impression dans la façon que vous avez de les présenter que vous opposez les ogres et les fées, les licornes et les dragons. Vous nous présentez aussi des créatures noires, comme des gnomes par exemple, qui apparaissent comme le pendant maléfique des créatures féeriques. Considérez-vous que ces êtres soient antagonistes ? Percevez-vous un certain manichéisme dans l'univers féerique en général ?**

Il s'agit d'un univers qui vit : il y a une géopolitique, de la concurrence, des secrets, des antagonismes, des querelles entre les peuples et les races... Cela permet de rendre le monde vivant.

- **Quel est pour vous le rapport qui existe entre ces créatures féeriques et les êtres humains ? Quelles doivent être leurs relations ?**

Ce sont de mauvais rapports. On peut par exemple se référer à la légende du roi des fées qui était un être humain kidnappé par ces créatures. Il y a une opposition entre les fées et les sorcières : il s'agit d'une vision moderne car les fées ne sont pas toutes positives à l'origine, elles sont même souvent hostiles et au mieux indifférentes envers les hommes. Il y a un choc de culture entre les deux mondes, une incompréhension, une vision du monde totalement différente.

- **En Fantasy on retrouve plus souvent des elfes que des fées. Savez-vous qu'en France, nous n'avions dans notre folklore aucun elfe, ce terme ayant été amené par l'imaginaire germanique et ayant été pris dans notre pays comme étant un synonyme de *fée* ou *lutin* ? On peut donc en déduire que l'omniprésence, et surtout l'image des elfes provient avant tout d'un effet d'interculturalité, probablement causé par l'importance du corpus anglo-saxon dans le domaine. De fait, pensez-vous que si les fées sont moins présentes en Fantasy, c'est qu'elles sont gouvernées par l'archétype plus *enfantin* de la fée Clochette, alors que les elfes paraissent plus *adultes* de par l'image archétypale que semble en avoir donné Tolkien ?**

L'intérêt de tout cela est avant tout d'être compris à moindre frais : on doit expliquer ce qu'est un elfe, car sa représentation diffère d'une œuvre à l'autre alors que ce n'est pas le cas quand on parle d'une fée ou d'un lutin. Les mots ont un sens stéréotypé, il faut donc jouer avec ce que sait le lecteur.

- **Vous faites aussi référence à la légendaire reine Titania, quel est pour vous l'importance des œuvres phares que sont principalement celles de Shakespeare, Tolkien et Barrie dans votre conception féerique ?**

Les jeux de rôle ou des auteurs comme Tolkien ont spécialisé la nomenclature, ils ont créé des

stéréotypes et cela a forcément de l'influence dans la représentation des personnages.

- **Vous décrivez un gnome doué en médecine et par ce fait étonnant, dans la mesure où ces créatures sont généralement des artisans ou des mécaniciens, mais certainement pas doués pour les études. D'où vous provient cette vision des gnomes et pourquoi les décrire de la sorte ?**

Il s'agit d'un jeu amusant, de jouer avec les stéréotypes et de poser la question du rapport à la nature et à la culture en ce qui concerne ces personnages.

- **De la même façon, vous nous décrivez un elfe dandy, que pouvez-vous dire de cette représentation de l'elfe ?**

On représente toujours les elfes de façon élégante, il fallait donc jouer avec cette image dans un univers à la mode 1900. Il s'agit donc de prolonger le cliché et de jouer avec.

- **Etant des personnages humanoïdes, quelle part d'humanité leur avez-vous transmis ?**

Ils ont une part d'humanité absolue : ils ont des sentiments, un sens moral. Ce sont des personnages non-humains, mais avec une psychologie construite. Ils sont en égalité absolue avec les humains, ils ont la même intelligence.

- **Pareillement, vous développez l'idée selon laquelle lorsqu'une fée s'éloigne de l'OutreMonde, celle-ci s'humanise. Qu'est-ce que cela signifie pour vous ?**

Cela est lié au lieu dans lequel elles évoluent. Les univers ont des lois qui s'imposent à ceux qui y habitent.

- **Comment avez-vous choisi les personnages/créatures ou types de personnages que vous avez fait entrer dans votre univers ?**

Ce sont les races les plus évocatrices de l'univers féérique. Dans le deuxième opus je me suis inspiré des borrowers (*Les Chapardeurs*, série romanesque de *fantasy* par Mary Norton (1952-1982), adapté au cinéma par Peter Hewitt en 1997, sous le titre de *Le Petit Monde des Borrowers* (*The Borrowers*) et j'ai par exemple présenté un chat épuisé et dépressif à cause de la présence de ces petites créatures qu'il ne parvient pas à chasser et à cause de qui il se fait disputer. J'ai voulu jouer avec le comique d'une telle situation et avec la logique.

Il s'agit aussi de mettre en scène une imaginaire universel occidental contemporain.

- **Quelles ont été ou sont vos sources d'inspiration féériques ?**

Barrie, ainsi que la matière merveilleuse sans auteur particulier (dont les adaptations de Grimm et Perrault) et les ouvrages *Les contes et légendes de...*

J'ai aussi été inspiré par le folklore, la mythologie, la tradition et l'oralité. Ces histoires existent toutes seules du moment qu'on les a racontées. Une histoire n'est pas un texte, mais une matière que chacun polie à sa sauce. L'histoire dépasse son support ce qui lui donne une

dimension supérieure.

- **A quel public pensez-vous destiner votre écriture et par quel lien celui-ci peut-il se sentir lié à vos créatures féeriques ?**

Il ne s'agit pas d'écrire spécifiquement pour les jeunes, mais à peu près pour tout le monde, surtout les grands ados et les adultes afin que le lecteur puisse comprendre la thématique et ne pas être choqué de certains éléments.

Le recours au bestiaire suffit pour cataloguer l'œuvre dans un genre qui va être rédhibitoire pour certains lecteurs car cela entraîne une décrédibilisation de l'univers présenté.

Il ne faut pas oublier qu'il s'agit avant tout d'une littérature qui raconte des histoires, c'est là l'essentiel.

- **L'un de vos personnages a pour volonté de rédiger une encyclopédie féerique, comment considérez-vous cette sorte d'ouvrages florissant ces dernières années ?**

Edouard Brasey a écrit des ouvrages qui sont pour moi des références dans mon écriture : on peut tout puiser dans ses œuvres, pas besoin de refaire le travail d'enquête.

Il s'agit d'expliquer le canon d'Holmes, d'expliquer les choses qui ne sont pas forcément cohérentes. C'est une démarche sérieuse, qui donne une dimension réelle au merveilleux.

BIBLIOGRAPHIE

OUVRAGES CRITIQUES

1. Ouvrages généraux

ARISTOTE, *Du Ciel* [*Περὶ οὐρανοῦ*] (IV^e siècle av. J.-C.), I, 1, 268, Paris, Les Belles Lettres, 1965.

ARISTOTE, *Poétique* [*Περὶ ποιητικῆς*] (335 av. J.-C.), Paris, Les Belles Lettres, 1990.

AUBENQUE Pierre, « ARISTOTE », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/aristote/>.

BAKHTINE Mikhaïl, *Esthétique et théorie du roman* (1978), Paris, Gallimard, 1993.

BARREAU Hervé, COSTA DE BEAUREGARD Olivier, « TEMPS », *Encyclopaedia Universalis* [en ligne], URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/temps/>.

BARTHES Roland, *Le Degré de zéro l'écriture, Qu'est-ce que la création littéraire* (1953), Paris, Seuil, 1964.

BEAUVOIR (DE) Simone, *Le Deuxième Sexe* (1949), Paris, Gallimard, 1976.

BEL (LE) Jean-Louis, *Art Poétique d'Horace* (I^{er} siècle av. J.-C.), Paris, Delalain, 1769.

BELIN Christian, « Le Parler prophétique selon Pascal », p.285-294, dans COTTEGNIES Line, GHEERAERT-GRAFFEUILLE Claire, GHEERAERT Tony, MILLER-BLAISE Anne-Marie, VENET Gisèle (éds.), *Les Voix de Dieu, Littérature et prophétie en Angleterre et en France à l'âge baroque*, Paris, Presses Sorbonne Nouvelle, 2008.

BERTHOZ Alain, *La Décision*, Paris, Odile Jacob, 2003.

BOKOBZA Serge, *Contribution à la titrologie romanesque : variations sur le titre « Le Rouge et le noir »*, Genève, Droz, 1986.

BOSKOVIC Sanja, « Le Temps et l'espace - De la Conscience mythique à la conscience phénoménologique », *Les Cahiers du MIMMOC* [en ligne], 2 | 2006, mis en ligne le 10 septembre 2006. URL : <http://mimmoc.revues.org/204>.

BOULERIE-SANCHEZ Laure, *Le Romantisme français et l'Antiquité romaine*, thèse de doctorat de l'Université d'Angers, sous la direction de DUFIEF Anne-Simone, soutenue le 25 juin 2013, publiée sur *HAL archives-ouvertes.fr* le 5 février 2014. URL : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00942265>.

BOURDIEU Pierre, *Ce que Parler veut dire, L'Économie des échanges linguistiques*, Paris, Fayard, 1982.

BRECHT Bertolt, *Écrits sur le théâtre* (1967), T1, Paris, L'Arche, 1972.

BUTLEN Max, HOUDART-MEROT Violaine (dir.), *Interpréter et Transmettre la Littérature aujourd'hui*, Paris, Encrage université, 2009.

CÉSAR Jules, *Commentaires sur la Guerre des Gaules (Commentarii de Bello Gallico)*, publié entre 57 et 51 av. J.-C.) [en ligne], Livre VI, in NISARD Désiré (dir.), *Salluste, Jules CÉSAR, C. Velleius Paterculus et A. Florus*, Paris, Didot, 1865, Wikisource. URL : https://fr.wikisource.org/wiki/La_Guerre_des_Gaules/Livre_VI#17.

- CICÉRON, *De la Divination (De Divinatione)* (44 av. J.-C.), KANY-THURPIN J. (trad.), Paris, Flammarion, 2004.
- CLAIR André, *Pseudonymie et paradoxe, La Pensée dialectique de Kierkegaard*, Paris, Vrin, 1976.
- COUÉGNAS Daniel, *Introduction à la paralittérature*, Paris, Seuil, 1992.
- DELAUNAY Alain, « Vertical & Horizontal », *Encyclopaedia Universalis* [en ligne], URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/vertical-et-horizontal/>.
- DUBAR Claude, « Temporalité, temporalités : Philosophie et sciences sociales », *Temporalités* [en ligne], 8 | 2008, mis en ligne le 09 juillet 2009. URL : <http://temporalites.revues.org/137>.
- DURAND Gilbert, « CIEL symbolisme du », *Encyclopaedia Universalis* [en ligne], URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/symbolisme-du-ciel/>.
- EHRENFREUND Yaël-Catherine, « Métissage et interculturalité des représentations du Sauvage Noir », p.424-432, dans CLAVARON Yves, DIETERLE Bernard (dir.), *Métissages littéraires : Actes du XXXII^e congrès de la SFLGC*, Saint-Etienne, Publications de l'Université de Saint-Etienne, 2004.
- FAIVRE Antoine, « Théosophie », *Encyclopaedia Universalis* [en ligne], URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/theosophie/>.
- FOURNIER KISS Corinne, *La Ville européenne dans la littérature fantastique du tournant du siècle (1860-1915)*, Lausanne, L'Age d'Homme, 2007.
- FRESNAULT-DERUELLE Pierre, *La Bande Dessinée*, Paris, Armand Colin, 2009.
- FRYE Northrop, *Anatomy of Criticism: Four Essays*, Princeton, Princeton University Press, 1957.
- GENETTE Gérard, *Métalepse. De la Figure à la fiction*, Paris, Seuil, 2004.
- GENETTE Gérard, *Palimpsestes, La Littérature au second degré*, Paris, Seuil, 1982.
- GENETTE Gérard, *Seuils*, Paris, éditions du Seuil, 1987.
- GROENSTEEN Thierry (dir.), *Bande Dessinée Récit et Modernité, Actes du colloque de Cerisy, du 1 au 11 août 1987*, Paris, Futuropolis, 1988.
- GROENSTEEN Thierry, *La Bande Dessinée Mode d'emploi*, Paris, Les Impressions Nouvelles, 2007.
- GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, PUF, 1999.
- HAMON Jean, *Explication du Cantique des cantiques*, T2, Paris, Jacques Estienne, 1708.
- HAMON Philippe, *Le Personnel du Roman*, Genève, Droz, 1998.
- HEIDEGGER Martin, *Le Concept de temps* (1924), dans *Cahiers de l'Herne*, n°45, 1983.
- HUET Gérard, *Héritage du Sanskrit Dictionnaire sanskrit-français* [en ligne], Version 2.90 du 28 Août 2015, URL : <http://sanskrit.inria.fr/DICO/54.html>.

- JACQUES Francis, « Le Moment du texte », p.17-89, dans GREISCH Jean (dir.), *Le Texte comme objet philosophique*, Paris, Beauchesne, 1987.
- JOUBE Vincent, *L'Effet-personnage dans le roman*, Paris, PUF, 2001.
- KALTENMARK Maxime, SOYMIÉ Michel, « Chinoise (civilisation) – Symbolisme traditionnel et religions populaires », *Encyclopaedia Universalis* [en ligne]. URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/chinoise-civilisation-symbolisme-traditionnel-et-religions-populaires/>.
- LACTANTIUS Lucius Caecilius Firminus (LACTANCE), *Divinae Institutiones (Institutions divines)* (IV^e siècle) [en ligne]. URL : <http://remacle.org/bloodwolf/eglise/lactance/instit4.htm>.
- LAUGAA Maurice, *La Pensée Pseudonyme*, Paris, Presses Universitaires de France, 1986.
- LENOIR JAMELOT Françoise J., *Stéréotypes et archétypes de l'altérité dans l'œuvre romanesque de Stendhal*, Paris, L'Harmattan, 2009.
- LUNGO (DEL) Andrea, *L'Incipit romanesque*, édition numérique, Paris, Seuil, 2003.
- MALRAUX André, *La Voix du Silence*, Gallimard, Paris, 1951.
- MOLITERNI Claude, MELLOTT Philippe, DENNI Michel, *Les Aventures de la BD*, Paris, Gallimard, 1996.
- MORETTI Franco, *Graphes, cartes et arbres, Modèles abstraits pour une autre histoire de la littérature*, Paris, Les Prairies ordinaires, 2008.
- NOILLE-CLAUZADE Christine, « Le Pouvoir de la voix : Rhétorique de l'énonciation et statut de la fiction dans l'écriture des contes de fées à la fin du XVII^e siècle », p.45-57, dans DEFRANCE Anne et PERRIN Jean-François (dir.), *Le Conte en ses paroles, La Figuration de l'oralité dans le conte merveilleux du Classicisme aux Lumières*, Paris, Desjonquères, 2007.
- PASCAL Blaise, *Pensées, Rétablies suivant le plan de l'auteur*, Dijon, Victor Lagnier, 1835.
- PEETERS Benoît, *Case, planche, récit, Lire la Bande dessinée*, Bruxelles, Casterman, 1998.
- PELADAN Joséphin, *Le Vice suprême*, Paris, Chameul, 1884.
- PICARD Michel, *La Littérature et la mort*, Paris, PUF, 1995.
- PLATON, *Epinomis* [Ἐπινομίς] (IV^e siècle av. J.-C.), cité par TONNELAT Marie-Antoinette, dans « ÉTHER », *Encyclopaedia Universalis* [en ligne]. URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/ether/>.
- POKORNY Julius, *Indogermanisches Etymologisches Woerterbuch*, Bern, Francke, 1959.
- POMIER Frédéric, *Comment Lire la Bande dessinée ?*, Paris, Klincksieck, 2005.
- POUILLON Jean, *Temps et roman*, Paris, Gallimard, 1946.
- PRINCE Nathalie, *La Littérature fantastique*, 2^e édition, Paris, Armand Colin, 2015.
- RICARDOU Jean, *Problèmes du nouveau roman*, Paris, Seuil, 1967.
- RICOEUR Paul, *De l'Interprétation, Essai sur Freud*, Éditions du Seuil, Paris, 1965.
- RIFFARD Pierre A., *Dictionnaire de l'ésotérisme*, Lausanne, Payot, 1983.
- ROSTAND Jean, *Science fausse et fausses sciences*, Paris, Gallimard, 1958.

- ROY Max, « Du Titre littéraire et de ses effets de lecture », p.47-56, dans PAQUIN Nycole (dir.), *Le Titre des œuvres : Accessoire, complément ou supplément, Protée*, vol.36, n°3, hiver 2008, Chicoutimi, Département des arts et lettres – Université du Québec, 2008.
- RYAN Michael, KELLNER Douglas, *Camera Politica*, Bloomington and Indiana, Indiana University Press, 1988.
- SAINT-GELAIS Richard, *Fictions transfuges, La Transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Seuil, 2011.
- SCHAEFFER Jean-Marie, *Pourquoi la Fiction ?*, Paris, Le Seuil, 1999.
- SCHRIJVER Peter, *Studies in British Celtic Historical Phonology*, Amsterdam, Rodopi, 1995.
- SINDZINGRE Nicole, « Rites de passage », *Encyclopaedia Universalis* [en ligne]. URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/rites-de-passage/>.
- STEINER Rudolph, *Écologie spirituelle*, Paris, Triades, 2011.
- STEINMETZ Jean-Luc, *La Littérature fantastique*, Paris, PUF, 1990.
- TARTAS Valérie, « Le Développement de notions temporelles par l'enfant. », p. 17-26, *Développements* 1/2010 , n°4 [en ligne]. URL : www.cairn.info/revue-developpements-2010-1-page-17.htm.
- TISSERON Serge, *Psychanalyse de la bande dessinée*, Paris, Flammarion, 2000.
- TODOROV Tzvetan, *Introduction à la littérature fantastique* (1970), Paris, Seuil, 1971.
- TONNELAT Marie-Antoinette, « ÉTHER », *Encyclopaedia Universalis* [en ligne]. URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/ether/>.
- VIREY Julien-Jospeh, *Histoire des mœurs et de l'instinct des animaux, Tome second Animaux sans vertèbres*, Paris, Deterville, 1822.
- WARNER Lloyd, *The Living and the Dead*, New Haven, Yale University Press, 1959.
- WATTHEE-DELMOTTE Myriam, *Littérature et ritualité, Enjeux du rite dans la littérature française contemporaine*, Bruxelles, P.I.E. Peter Lang, *Comparatisme et Société* n°11, 2010.
- WEINRICH Harald, *Le Temps*, Paris, Seuil, 1973.

2. Sur l'imaginaire

- BACHELARD Gaston, *L'Air et les songes*, Paris, Corti, 1943.
- BACHELARD Gaston, *La Poétique de la rêverie* (1960), Paris, PUF, 2013.
- BACHELARD Gaston, *La Terre et les rêveries de la volonté* (1948), Paris, Corti, 2004.
- BÉDARD Mario, AUGUSTIN Jean-Pierre, DESNOILLES Richard (dir.), *L'Imaginaire géographique, Perspectives, pratiques et devenirs*, Montréal, Presses Universitaires du Québec, 2012.
- BESSON Anne, *Constellations : Des Mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS Editions, 2015.
- BOURON Jean-Benoît, « Cartographier l'Imaginaire : Un Exercice géographique », *Comité français de cartographie* [en ligne], n°205, septembre 2010. URL : <http://www.lecfc.fr/new/articles/205-article-2.pdf>.
- CAILLOIS Roger, *Approches de l'imaginaire*, Paris, Gallimard, 1974.
- CAILLOIS Roger, *Au Cœur du fantastique*, Paris, Gallimard, 1965.
- CAILLOIS Roger, *Les Jeux et les hommes, Le Masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1967.
- CAMPBELL Joseph, *Le Héros aux mille et un visages (The Hero with a Thousand Faces – 1949)*, Paris, J'ai Lu, 2015.
- CHASSAY Jean-François, *Dérives de la fin : sciences, corps et villes*, Montréal, Le Quartanier, 2008.
- CHELEBOURG Christian, *L'imaginaire littéraire, des archétypes à la poétique du sujet, Un Exposé des principales définitions de l'imaginaire, des doctrines psychanalytiques qui les éclairent et de leur utilisation dans l'analyse littéraire*, Paris, Nathan Université, 2000.
- CHELEBOURG Christian, *Le Surnaturel, Poétique et écriture*, Paris, Armand Colin, 2006.
- CHELEBOURG Christian, *Les Écofictions, Mythologies de la fin du monde*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2012.
- D'ESPAGNAT Bernard, *A la Recherche du réel* (1979), Paris, Dunod, 2013.
- DELACROIX Christian, *La Symbolique des Évangiles pour tous*, Pléneuf-Val-André, Le Plein des Sens Éditions, 2005.
- DOUGLAS Virginie (dir.), *Perspectives contemporaines du roman pour la jeunesse, Actes du colloque organisé les 1^{er} et 2 décembre 2000 par l'Institut International Charles Perrault*, Paris, L'Harmattan, 2003.
- DUBOIS Claude-Gilbert, « Éléments pour une géométrie des non-lieux », p.187-199, *Romantisme*, n°1-2, *L'Impossible Unité ?* [en ligne], Paris, Flammarion, 1971. URL : http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/roman_0048-8593_1971_num_1_1_5388?_Prescripts_Search_tabs1=standard&.
- DURAND Gilbert, *Figures mythiques et visages de l'œuvre, De la Mythocritique à la mythanalyse* (1979), Paris, Dunod, 1992.
- DURAND Gilbert, *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire* (1960), Paris, Dunod, 1984.
- DURKHEIM Émile, *Les Formes élémentaires de la vie religieuse* (1912), Paris, PUF, 1968.

- EDWARDS Michael, *De l'Émerveillement*, Paris, Fayard, 2008.
- ELIADE Mircea, *Images et symboles, Essais sur le symbolisme magico-religieux*, Paris, Gallimard, 1952.
- ELIADE Mircea, *Le Sacré et le Profane*, Paris, Gallimard, 1965.
- GOBERT TILAHUN Naamen, « “The Chosen On” vs. The One Who Chooses », *Fantasy Magazine* [en ligne]. URL : <http://www.fantasy-magazine.com/non-fiction/articles/the-chosen-one-vs-the-one-who-chooses/>.
- GODIN Christian, *La Totalité, 1. De L'Imaginaire au symbolique*, Seyssel, Editions Champ Vallon, 1998.
- JEAN Georges, *Pour une Pédagogie de l'imaginaire*, Paris, Casterman, 1976.
- JUNG Carl Gustav, *Collected Works of C. G. Jung*, Vol.9, 1^{ère} partie, 2nd ed., Princeton, University Press, 1968.
- JUNG Carl Gustav, *L'Énergétique psychique*, Genève, Georg, 1973.
- JUNG Carl Gustav, *L'Homme et ses symboles*, Paris, Robert Laffont, 1964.
- JUNG Carl Gustav, KERENYI Karl, RADIN Paul, *Le Fripon divin : un mythe indien (The Trickster: A Study in American Indian Mythology, 1956)*, Genève, Georg, 1958.
- LAVOCAT Françoise, *Fait et fiction : Pour une Frontière*, Paris, Seuil, 2016.
- LAVOCAT Françoise, *Usages et théories de la fiction : Le Débat contemporain à l'épreuve des textes anciens (XVI-XVIII^e siècles)*, Rennes, Presses Universitaires, 2004.
- MESLIN Michel (dir.), *Le Merveilleux, L'Imaginaire et les croyances en Occident*, Paris, Bordas, 1984.
- RICOEUR Paul, *L'Idéologie et l'Utopie*, Paris, Seuil, 1997.
- RYAN Marie-Laure, « Des Mondes possibles aux univers parallèles » [en ligne], « Atelier », *Fabula, La Recherche en littérature*, publié le 4 mai 2006. URL : http://www.fabula.org/atelier.php?Des_mondes_possibles_aux_univers_parallèles.
- STANISZEWSKI Anna, « Topic of the Week: The Chosen One: Fate vs. Free Will », *The Enchanted Inkpot* [en ligne], mis en ligne le 09 octobre 2009. URL : <http://enchantedinkpot.livejournal.com/29806.html>.
- THOMAS Joël (dir.), *Introduction aux méthodologies de l'imaginaire*, Paris, Ellipses, 1998.
- WUNENBURGER Jean-Jacques, *L'Imagination*, Paris, PUF, 1991.
- WUNENBURGER Jean-Jacques, *L'imaginaire*, Paris, PUF, 2003.
- YAGUELLO Marina, *Les Fous du langage : Des Langues imaginaires et de leurs inventeurs*, Paris, Seuil, 1984.

3. Sur le merveilleux et la fantasy

ALLEN Judy, *L'Encyclopédie de la Fantasy, Dans le Monde des créatures imaginaires*, Paris, Rouge & or, 2010.

ALTMANN Anna E., VOS (DE) Gail, *Tales, Then and Now, More Folktales as Literary Fictions for Young Adults*, Englewood, Colorado, Libraries Unlimited, A Division of Greenwood Publishing Group, Inc., 2001.

AMILIEN Virginie, *Le Troll et autres créatures surnaturelles*, Paris, Berg International, 1996.

BARSAGNOL Virginie, CANSOT Audrey, *Le Guide des fées, Regards sur la femme*, Ris Orangis, Actusf, 2009.

BAUDOU Jacques, *L'Encyclopédie de la Fantasy*, Paris, Éditions Fetjaine, 2009.

BAUDOU Jacques, *La Fantasy*, Paris, PUF, 2005.

BERTRAND-EGREFEUIL Emmanuel, *Tout Savoir sur la Magie. Comment Réussir sa Magie dans un univers de Fantasy*, édition numérique, Perpignan, Fantasy Éditions, 2014.

BESANÇON Dominique, *Fées, naïades et nymphes*, Dinan, Terre de Brume, 2000.

BESSON Anne, FOUCAULT Jean, JACQUELIN Evelyne, MDARHRI ALAOUI Abdallah (dir.), *Le Merveilleux et son bestiaire*, Paris, L'Harmattan, 2008.

BESSON Anne, WHITE-LE GOFF Myriam, *Fantasy, Le Merveilleux médiéval aujourd'hui, Actes du colloque du CRELID Université d'Artois (Arras), avec la collaboration de "Modernités médiévales"*, Paris, Bragelonne, 2007.

BESSON Anne, *La Fantasy*, Paris, Klincksieck, 2007.

BOGLIONI Pierre, DELORT Robert, GAUVARD Claude (réunis par), *Le Petit Peuple dans l'Occident médiéval, terminologies, perceptions, réalités : Actes du congrès international tenu à l'Université de Montréal, 18-23 octobre 1999*, Paris, Publications de la Sorbonne, 2002.

BONNAL Nicolas, *Tolkien, Les Univers d'un magicien*, Paris, Les Belles lettres, 1998.

BORGES Jorge Luis, GUERRERO Margarita, *Le Livre des êtres imaginaires*, Paris, Gallimard, 2007.

BRASEY Édouard, *Démons et Merveilles*, Paris, Le Chêne, 2002.

BRASEY Édouard, *Enquête sur l'existence des fées et des esprits de la nature*, Paris, J'ai lu, 1997.

BRASEY Édouard, *L'Univers féerique*, Paris, Pygmalion, 2008.

BRASEY Édouard, *La Grande Bible des fées*, Paris, Le pré aux clercs, 2010.

BRASEY Édouard, *La Petite Encyclopédie du Merveilleux*, Paris, Le pré aux clercs, 2007.

BRASEY Édouard, *Le Guide du chasseur de fées*, Paris, Le pré aux clercs, 2005.

BRIGGS Katharine M., *The Vanishing People, A Study of Traditional Fairy Beliefs*, London, B. T. Batsford Ltd, 1978.

BRIGGS Katherine, *A Dictionary of Fairies*, Londres, Penguin Books, 1976.

BRIGGS Katherine, *The Fairies in Tradition and Literature*, Londres, Routledge classics, 2002.

BROCAS Alexis, *Tolkien, La Création spéculaire* [en ligne], *Magazine Littéraire*, Actualité - 07/01/2013. URL : <http://www.magazine-litteraire.com/actualite/tolkien-creation-speculaire-07-01-2013-60436>.

CALAME-GRIAULE Geneviève (dir.), *Le Renouveau du conte, The Revival of Storytelling*, Paris, CNRS Éditions, 2001.

CANI Isabelle, *Harry Potter ou l'anti Peter Pan*, Paris, Fayard, 2007.

CANSOT Audrey, BARSAGOL Virginie, *Le Guide des fées*, Paris, Actusf, 2009.

CARPOV Maria, « Une Géographie silencieuse dans les contes de fées », p.73-81, dans COYAULT Sylviane (dir.), *L'Histoire et la géographie dans le récit poétique*, Clermont-Ferrand, Université Blaise-Pascal, Centre de Recherches sur les Littératures Modernes et Contemporaines, 1997.

CHESTERTON Gilbert Keith, *La Morale des elfes* (1908), Paris, Mille et une nuits, 2007.

CLAVERIE Élisabeth, « Les Traditions populaires du monde rural », p.38-43, dans MESLIN Michel, *Le Merveilleux, L'Imaginaire et les croyances en Occident*, Paris, Bordas, 1984.

CONAN DOYLE Arthur, article du *Strand Magazine*, 1920, cité dans CROQUET Jean-Pierre, « Conan Doyle et les fées de Cottingley », p.152-153, dans GLOT Claudine (dir.), *Fées, elfes, dragons & autres créatures des royaumes de féerie*, Paris, Hoëbeke, 2002.

CONNAN-PINTADO Christiane, « Réception et diffusion des Contes des frères Grimm en France », p.22-90, dans CONNAN-PINTADO Christiane, TAVERON Catherine (dir.), *Fortune des Contes des Grimm en France*, Clermont-Ferrand, Presses Universitaires Blaise Pascal, 2013.

COURTÈS Joseph, *Le Conte populaire : Poétique et mythologie*, Paris, PUF, 1986.

D'HUMIÈRES Catherine (dir.), *D'un Conte à l'autre, d'une génération à l'autre*, Centre de recherches sur les littératures modernes et contemporaines, Clermont-Ferrand, Presses universitaires Blaise Pascal, 2008.

DEFrance Anne, *Les Contes de fées et les nouvelles de Madame d'Aulnoy (1690-1698)*, Genève, Droz, 1998.

DELAROCHE Bruno, *Mythologie et inspiration chrétienne chez Tolkien*, thèse de doctorat sous la direction de LOMBARD François, Nantes, 1984.

DELARUE Paul, *Le Conte populaire français*, Paris, Maisonneuve et Larose, 1976.

DONTENVILLE Henri (dir.), *Guide de la France Mystérieuse*, Paris, Claude Tchou éditeur, 1966.

DUBOIS Pierre, « Le Dragon, c'est l'animal fabuleux par excellence », BAUCHEREL Christine, *Ouest France* [en ligne], 23 octobre 2009. URL : <http://www.ouest-france.fr/le-dragon-cest-lanimal-fabuleux-par-excellence-586654>.

DUBOIS Pierre, « Ne pas Croire aux Fées, c'est ne pas croire en soi », Dominique SIMONNET, *L'Express* [en ligne], 24 décembre 1998, URL : http://www.lexpress.fr/informations/ne-pas-croire-aux-fees-c-est-ne-pas-croire-en-soi_631557.html.

DUBOIS-MARCOIN Danielle, « Cartographie des mondes invisibles » [en ligne], 2013. URL : http://blogs.univ-tlse2.fr/enseigner-la-geographie/files/2013/09/Dubois-Marcuin_La-cartographie-des-mondes-invisibles.pdf.

FAIVRE Antoine, *Les Contes de Grimm, Mythe et initiation*, Paris, Circé, 1979.

- FÉLIX-FAURE GOYAU Lucie, *La Vie et la mort des fées; Essai d'histoire littéraire*, Paris, Perrin, 1910.
- FERLAMPIN-ACHER Christine, *Fées, Bestes et Luitons : Croyances et Merveilles*, Paris, Presses de l'Université de Paris Sorbonne, 2002.
- FERNANDEZ Irène, *Défense et illustration de la féerie : Du Seigneur des anneaux à Harry Potter : Une Littérature en quête de sens*, Paris, Éditions Philippe Rey, 2012.
- FETJAINÉ Jean-Louis, RABOUAN Sandrine, RABOUAN Jean-Baptiste, *Le Petit Peuple*, Paris, Le pré aux clercs, 2006.
- FRANZ (VON) Marie-Louise, *L'Interprétation des contes de fées*, Paris, Ville d'Avray, La Fontaine de Pierre, 1970.
- GALLAIS Pierre, *La Fée à la Fontaine et à l'arbre*, Amsterdam – Atlanta, Cermeil, 1992.
- GARDNER Edward L., *Les Fées*, Paris, Éditions Adyar, 1966.
- GARRY Jane, EL-SHAMY Hasan, *Archetypes and Motifs in Folklore and Literature*, New York, London, M.E. Sharpe, 2005.
- GOIMARD Jacques, *Critique du merveilleux et de la fantasy*, Paris, Pocket, 2003.
- GUGENHEIM-WOLFF Anne, *Le Monde extraordinaire des fées*, Nîmes, Éditions de Vecchi, 2002.
- HARF-LANCNER Laurence, *Le Monde des fées dans l'Occident médiéval*, Paris, Hachette, 2003.
- JACKSON Rosemary, *Fantasy: The Literature of Subversion*, London ; New York, Routledge, 2000.
- JEAN Georges, *Le Pouvoir des contes*, Paris, Casterman, 1981.
- KASSIS Annpôl, « Les Contes en retour », p.319-326, dans D'HUMIÈRES Catherine (dir.), *D'un Conte à l'autre, d'une génération à l'autre*, Clermont-Ferrand, Presses Universitaires Blaise-Pascal, 2008.
- KEITH CHESTERTON Gilbert, *La Morale des elfes* (1908), Paris, Mille et une nuits, 2007.
- KIRK Robert, *La République mystérieuse : Des Elfes, faunes, fées et autres semblables* (1691), Paris, Durante Éditeur, 2003.
- LABRECQUE Marie, « La Fantasy à la québécoise » [en ligne], *Entre les Lignes : Le Plaisir de lire au Québec*, vol. 5, n° 1, 2008. URL : <http://id.erudit.org/iderudit/10793ac>.
- LACOTTE Daniel, *Superstitions et présages*, Paris, Chêne, 2014.
- LE BRIS Michel, GLOT Claudine (dir.), *Fées, elfes, dragons & autres créatures des royaumes de féerie*, Paris, Hoëbeke, 2002.
- LECOUTEUX Claude, *Les Nains et les elfes au Moyen Age*, Paris, Imago, 1988.
- LEWIS Clive Staple, « Tolkien's *The Lord of the Rings* », 1955, in *On Stories: And Other Essays on Literature*, cité dans FERNANDEZ Irène, *Défense et illustration de la féerie, Du Seigneur des anneaux à Harry Potter : une littérature en quête de sens*, Paris, Éditions Philippe Rey, 2012.
- MARTINEAU Anne, *Le Nain et le chevalier, Essai sur les nains français au Moyen Age*, Paris, Presses de l'Université de Paris-Sorbonne, 2003.
- MEES Bernard, *Celtic Curses*, New York, Boydell & Brewer, 2009.

- MENEGALDO Gilles, « Les Systèmes des couleurs dans *Sleepy Hollow* de Tim Burton : hommage et signature d'auteur » [en ligne], p.53-64, *Revue Française d'études américaines*, n°105, Paris, Belin. URL : www.cairn.info/revue-francaise-d-etudes-americaines-2005-3-page-53.htm.
- MILLET Gilbert, « Postérité de Tolkien : L'Influence du *Seigneur des Anneaux* sur la littérature de l'imaginaire de la seconde moitié du XX^e siècle », p.54-66, dans DAVAL Mathias, *Tolkien : Un Autre Regard sur la Terre du Milieu*, Paris, Éditions Edysseus, 2005.
- MULLER Isabelle, « Le Merveilleux serait-il un terme d'adulte ? », dans VÉRONIQUE ROUSSEAU (dir.), *Enfance et merveilleux*, Paris, Lierre & Coudrier, 1990.
- PALACIO (DE) Jean, *Les Perversions du merveilleux, Ma mère l'Oye au tournant du siècle*, Paris, Séguier, 1993.
- PANTIN Isabelle, *Tolkien et ses légendes*, Paris, CNRS Éditions, 2009.
- PÉJU Pierre, *La Petite Fille dans la forêt des contes*, Paris, Robert Laffont, 1980.
- PELEN Jean Noël, « Du Conte traditionnel au néocontage étapes d'une évolution (exemples méridionaux) » p.123-139, dans CALAME-GRIAULE Geneviève (dir.), *Le Renouveau du conte, The Revival of Storytelling*, Paris, CNRS Éditions, 2001.
- PELOSATO Alain, *Fantastique et science fiction, réel, cinéma, littérature : Exploration*, Saint Denis, Edilivre, 2015.
- PROPP Vladimir, *Morphologie du conte* (1928), Paris, Seuil, 1970.
- RAGER Catherine, *Dictionnaire des fées et du peuple invisible dans l'occident païen*, Turnhout, Brepols, 2003.
- ROCHEBOUET Anne, SALAMON Anne, « Les Réminiscences médiévales dans la *fantasy* », *Cahiers de recherches médiévales* [en ligne], 16 | 2008, mis en ligne le 15 décembre 2011. URL : <http://crm.revues.org/11092> ; DOI : 10.4000/crm.11092.
- RUAUD André-François, *Cartographie du merveilleux*, Paris, Gallimard, 2001.
- RUAUD André-François, *Le Dico féérique, T1 Le Règne humanoïde*, Lyon, Les Moutons électriques, 2010.
- SCHEEL Charles W., *Réalisme magique et réalisme merveilleux, Des Théories aux poétiques*, Paris, L'Harmattan, 2005.
- SILHOL Léa, VALLS DE GOMIS Estelle, *Fantastique, Fantasy, Science-fiction, Mondes imaginaires, étranges réalités*, Paris, Éditions Autrement, 2005.
- SORIANO Marc, *Les Contes de Perrault, Culture savante et traditions populaires*, Paris, Gallimard, 1968.
- SVEINSSON Einar Olafur, *The Folk-stories of Iceland* (1940), Londres, University College London, 2003.
- TIMTCHEVA Viara, *Le Merveilleux et la Mort dans Le Seigneur des Anneaux de J.R.R. TOLKIEN, Peter Pan de J.M. BARRIE, L'Histoire sans fin de Michael ENDE*, Paris, L'Harmattan, 2006.

TOLKIEN John Ronald Reuel, *Faërie et d'autres textes (On Fairy-Stories, 1947)*, Paris, Christian Bourgois éditeur, 2003.

TOLKIEN John Ronald Reuel, *On Fairy-stories (1947)*, Expanded Edition with Commentary and Notes, London, HarperCollinsPublisher, 2008.

TRESCA Michael J., *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*, Jefferson, MacFarland, 2010.

TSAAG VALREN Amélie, « *Elficologue, "ça sonne comme une science et ça pose son homme !" (P. Dubois)* », *ActuaLitté*, 6 mars 2014 [en ligne]. URL : <https://www.actualitte.com/societe/elficologue-ca-sonne-comme-une-science-et-ca-pose-son-homme-p-dubois-48620.htm>.

VALIÈRE Michel, *Le Conte populaire, Approche socio-anthropologique*, Paris, Armand Colin, 2006.

WAGNER Heinrich, « *Studies in the Origins of early Celtic Civilisation* », *Zeitschrift fuer Celtische Philologie*, n°31, Bonn, University of Bonn, 1970.

WALTER Philippe (dir.), *Le Devin maudit : Merlin, Lailoken, Suibhne, Textes et études*, Grenoble, ELLUG, 1999.

ZIPES Jack, *Les Contes de fées et l'art de la subversion, Etude de la civilisation des mœurs à travers un genre classique : La Littérature pour la jeunesse*, Paris, Payot-rivages, 2007.

4. Sur la littérature de jeunesse et la culture populaire

ANGENOT Marc, « *Qu'est-ce que la Paralittérature ?* » [En ligne], *Études littéraires*, vol. 7, n°1, 1974, p. 9-22, *Érudit*. URL : <http://id.erudit.org/iderudit/500305a>.

AZÉMARD Ghislaine, *100 Notions pour le Crossmédia*, Paris, Les éditions de l'immatériel, 2013.

BERTHELOT Francis, *Bibliothèque de l'Entre-Mondes, Guide de lecture, les transfictions*, Paris, Gallimard, 2005.

BESSON Anthony, « *Le Jeu vidéo, un Super Média ?* », *Mais où est-ce qu'on est ?* [en ligne], 2014. URL : <http://maisouestcequonest.net/2011/02/14/le-jeu-video-un-super-media/>.

BRUNO Pierre, *Existe-t-il une Culture adolescente ?*, Paris, IN PRESS EDITIONS, 2000.

BRUNO Pierre, *La Littérature pour la jeunesse, Médiologie des pratiques et des classements*, Dijon, Éditions Universitaire de Dijon, 2010.

CAILLER Bruno, DENIS Sébastien, SAPIEGA Jacques, *Histoire du transmédia, Genèse du récit audiovisuel éclaté*, Paris, L'Harmattan, 2014.

CAÏRA Olivier, *Jeux de rôles, Les Forges de la fiction*, Paris, CNRS Editions, 2007.

CANI Isabelle, CHABROL-GAGNÉ Nelly, HUMIÈRES (D') Catherine (dir.), *Devenir Adulte et rester enfant ? Relire les Productions pour la jeunesse*, Clermont-Ferrand, Presses Universitaires Blaise-Pascal, 2007.

CANI Isabelle, *Harry Potter ou l'anti Peter Pan, Pour en finir avec la magie de l'enfance*, Paris, Fayard, 2007.

CHELEBOURG Christian, *Les Fictions de jeunesse*, Paris, PUF, 2013.

- CORROY Laurence (dir.), *Les Jeunes et les médias, Les Raisons du succès*, Paris, Vuibert, 2008.
- DÉOM Laurent, TILLEUIL Jean-louis (dir.), *Le Héros dans les productions littéraires pour la jeunesse*, Paris, L'Harmattan, 2010.
- FERRIER Bertrand, *Les Livres pour la jeunesse, Entre Edition et littérature*, Rennes, Presses Universitaires, 2011.
- FERRIER Bertrand, *Tout n'est pas Littérature !, La Littérarité à l'épreuve des romans pour la jeunesse*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2009.
- FOVEAU Georges, *Le Chamanisme au cinéma*, Aix-en-Provence, Institut de l'image, 2000.
- GARRIGUES Emmanuel, *Les Héros de l'adolescence, Contribution à une sociologie de l'adolescence et de ses représentations*, Paris, L'Harmattan, 2012.
- GONDRAND Hélène (dir.), *Adapter des Œuvres littéraires pour les enfants : Enjeux et pratiques scolaires*, Grenoble, CRDP de l'Académie de Grenoble, 2008.
- GORGIEVSKI Sandra, *Le Mythe d'Avalon : De l'Imaginaire médiéval à la culture de masse*, Liège, Editions du CEFAC, 2002.
- HELD Jacqueline, *L'Imaginaire au pouvoir, les enfants et la littérature fantastique*, Paris, Les éditions ouvrières, 1977.
- HELLER Leonid, *De la Science-fiction soviétique : Par Delà le Dogme un univers*, Lausanne, L'Age d'Homme, 1979.
- HUYBRECHTS Florence, « Paralittérature(s) », *Socius : Ressources sur le littéraire et le social* [en ligne]. URL : <http://ressources-socius.info/index.php/lexique/21-lexique/51-paralitterature-s>.
- LARTET-GEFFARD Josée, *Le Roman pour ados, une question d'existence*, Paris, Éditions du Sorbier, 2005.
- LE MANCHEC Claude, *L'Adolescent et le récit, Pour une Approche concrète de la littérature de jeunesse*, Paris, L'École, 2000.
- LEBRUN Monique, « Le Choix des livres », p.45-70, dans LEBRUN Monique (dir.), *Les Pratiques de lecture des adolescents québécois*, Québec, éditions MultiMondes, 2004.
- LECLERCQ Guy, « Une Figure aimée d'Alice : le chiasme », p.19-26, dans MOREL Michel (dir.), *Lewis Carroll, Jeux et enjeux critiques*, Nancy, Presses Universitaires de Nancy, 2003.
- LOUP Hélène, FERDINAND Chantal, *Contes aux Adolescents, Une Merveilleuse Aventure*, Aix-en-Provence, Edisud, 2005.
- MARCOIN Francis « Critiquer la Littérature de jeunesse : Pistes pour un Bilan et des perspectives » [en ligne], *Le Français aujourd'hui* 2/2005 (n°149), p.23-34. URL : www.cairn.info/revue-le-francais-aujourd-hui-2005-2-page-23.htm.
- MARCOIN Francis, CHELEBOURG Christian, *La Littérature de jeunesse*, Paris, Armand Colin, 2007.
- MONTANDON Alain, *Du Récit merveilleux ou l'ailleurs de l'enfance*, Le Petit Prince, Pinocchio, Le Magicien d'Oz, Peter Pan, E.T., L'Histoire sans fin, Paris, Imago, 2001.
- MOREL Michel (dir.), *Lewis Carroll, Jeux et enjeux critiques*, Nancy, Presses Universitaires de Nancy, 2003.

- PERRIN Raymond, *Littérature de jeunesse et presse des jeunes au début du XXI^e siècle, Esquisse d'un état des lieux, Enjeux et perspectives*, Paris, L'Harmattan, 2007.
- PERROT Jean, « Le Livre, héros culturel », p.11-17, dans DÉOM Laurent, TILLEUIL Jean-louis (dir.), *Le Héros dans les productions littéraires pour la jeunesse*, Paris, L'Harmattan, 2010.
- PERROT Jean, BRUNO Pierre (dir.), *La Littérature de jeunesse au croisement des cultures*, Créteil, CRDP de l'Académie de Créteil, 1995.
- PERROT Jean, *Mondialisation et littérature de jeunesse*, Paris, Éditions du cercle de la librairie, 2008.
- POSLANIEC Christian, *Des Livres d'enfants à la littérature de jeunesse*, Paris, Gallimard/Bibliothèque nationale de France, 2008.
- PRINCE Nathalie (dir.), *La Littérature de jeunesse en question(s)*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2009.
- PRINCE Nathalie, *La Littérature de jeunesse, pour une théorie littéraire*, Paris, Armand Colin, 2010.
- ROLLAND Annie, *Qui a Peur de la Littérature ado ?* Paris, Éditions Thierry Magnier, 2008.
- SEVESTRE Catherine, *Le Roman des contes : Contes merveilleux et récits animaliers, Histoire et évolution du Moyen Age à nos jours : De la Littérature populaire à la littérature de jeunesse*, Etampes, CEDIS, 2001.
- STACHAK Faily, *Écrire pour la Jeunesse*, Paris, Eyrolles, 2010.
- THALER Danielle, JEAN-BART Alain, *Les Enjeux du roman pour adolescents. Roman historique, roman-miroir, roman d'aventures*, Paris, L'Harmattan, 2002.
- TISON Guillemette, *Le Roman de l'école au XIX^e siècle*, Belin, Paris, 2004.
- VANHILLE François, *Cultures de l'imaginaire, festivals et collectivités territoriales, Une Ressource inexploitée au service du développement local*, Mémoire de Master 2^{ème} année, mention droit public, Sous la direction d'ALLEMAND Roselyne, Université de Reims, année 2012/2013.

5. Sur la mythologie

ALBOUY Pierre, *Mythes et mythologies dans la littérature française*, Paris, Armand Colin, 1998.

BACKÈS Jean-Louis, *Le Mythe dans les littératures d'Europe*, Paris, Cerf Littérature, 2010.

BRUNEL Pierre (dir.), *Dictionnaire des Mythes Littéraires*, Paris, éditions du rocher, 1994.

BRUNEL Pierre, *L'Évocation des morts et la descente aux Enfers*, Paris, SEDES, 1974.

BRUNEL Pierre, *Mythocritique, Théorie et parcours*, Paris, PUF, 1992.

BULTEAU Michel, *Mythologie des filles des eaux*, Monaco, Éditions du Rocher, 1982.

CHAUVIN Danièle, SIGANOS André, WALTER Philippe, *Questions de Mythocritique*, Paris, Éditions Imago, 2005.

COTTERELL Arthur, STORM Rachel, *L'Encyclopédie Illustrée de la Mythologie*, Paris, Celiv, 2001.

DONTENVILLE Henri, *La France mythologique* (1966), Paris, Henri Veyrier, 1988.

DUBOIS Nicolas-Auguste, *Nouveau Manuel complet de mythologie* [en ligne], Paris, La Librairie encyclopédique de Roret, 1836. URL : <https://books.google.fr/books?id=6Fyf8YQg7MUC>.

DUMÉZIL Georges, LÉVI-STRAUSS Claude, ELIADE Mircea, DUBUISSON Daniel, *Mythologies du XX^e siècle* (1993), Villeneuve d'Ascq, Presses Universitaires du Septentrion, 2008.

DURAND Gibert, *Introduction à la mythologie, Mythes et sociétés*, Paris, Albin Michel, 1996.

ELIADE Mircea, *Aspects du mythe*, Paris, Gallimard, 1963.

FRAPPIER Jean, *Histoires, mythes et symbole : Etudes de Littérature française*, Genève, Librairie Droz, 1976.

HUET-BRICHARD Marie-Catherine, *Littérature et Mythe*, Paris, Hachette, 2001.

LAJOYE Patrice, « A la Recherche de Lug : Deux Exemples médiévaux français » [en ligne], *Bulletin de la Société de Mythologie Française*, n°211, Paris, 2003. URL : http://www.academia.edu/1620986/A_la_recherche_de_Lug_deux_exemples_médiévaux_français.

LAJOYE Patrice, « Lugus aux liens, À Propos d'un Article de Daniel Gricourt et Dominique Hollard » [en ligne], *Bulletin de la Société de Mythologie Française*, n°220, 2005, p. 58-59. URL : http://www.academia.edu/1620988/Lugus_aux_liens._A_propos_dun_article_de_Daniel_Gricourt_et_Dominique_Hollard.

SNORRI Fils de STURLA, *La Fascination de Gylfi (Gylfa Ginning), Traité de Mythologie scandinave*, traduit par BERGMANN Frédéric Guillaume, Strasbourg et Paris, Treutel et Wurtz, Paris et Genève, J. Cherbuliez, 1861.

6. Sur la psychologie et la psychanalyse

BAGGIO Stéphanie, *Psychologie sociale : Concepts et expériences*, Bruxelles, Editions de Boeck Université, 2006.

BAUDOIN Charles, *L'Ame enfantine et la psychanalyse*, Neuchâtel, Delachaux et Niestlé, 1964.

BETTELHEIM Bruno, *La Psychanalyse des contes de fées* (1976), Paris, Robert Laffont, 1999.

CÉLESTIN-LHOPITEAU Isabelle (dir.), *Changer par la Thérapie, Du Chamane au psychothérapeute, Des Médecines traditionnelles aux neurosciences*, Paris, Dunod, 2011.

GARDAIR Emmanuèle, « Heuristique et biais : Quand nos Raisonnements ne répondent pas nécessairement aux critères de la pensée scientifique et rationnelle », p.35-46, *Revue électronique de Psychologie Sociale*, n°1, 2007. URL : <http://RePS.psychologie-sociale.org>.

JACOBI Jolande, *Complexe, archétype, symbole*, Neuchatel (Suisse), Delachaux et Niestlé, 1961.

JUNG Carl Gustav, *Sur les Fondements de la psychologie analytique, Les Conférences Tavistock*, Paris, Albin Michel, 2011.

JUNG Carl Gustav, *La Guérison psychologique*, Genève, Georg, 1953.

JUNG Carl Gustav, *The Collected Works of C. G. Jung : The Spirit in Man, Art and Literature*, Routledge & Kegan Paul, 1966.

LÉVY-BRUHL Lucien, *La Mentalité primitive*, Paris, Presses Universitaires, 1947.

MORGENSTERN Sophie, *La Pensée Magique chez l'Enfant, Revue Française de Psychanalyse*, Septième année, T.VII, n°1, Paris, Editions Denoël et Steele, 1934, édition numérique proposée par Aigle, Edition Foi et Victoire, 2012.

PIAGET Jean, *La Psychologie de l'enfant* (1966), Paris, Presses Universitaires de France, 2011.

WALLON Henri, *L'Évolution psychologique de l'enfant*, Paris, Armand Colin, 1968.

7. Sur la sociologie ou l'ethnologie

ALBERT Jean-Pierre, « Les Rites funéraires. Approches anthropologiques » p.141-152, [en ligne], *Les Cahiers de la faculté de théologie*, 1999. URL : https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00371703/PDF/Rites_funeraires.pdf.

BAUDRY Patrick, « La Ritualité funéraire », p.115-126, Reprise du n°43 de la revue *Hermès, Rituels*, 2005, dans YANNIC Aurélien, *Le Rituel*, (dir.), CNRS Éditions, Paris, 2009.

BOYER Alain-Michel, « Littérature et ethnologie », p.295-303, dans « Les Parallèles », *Revue de Littérature Comparée*, n°298, Paris, Didier Érudition, avril-juin 2001.

BRONNER Gérald, *La Planète des hommes : Réenchanter le Risque*, Paris, Presses Universitaires de France, 2014.

DOSSOU DIKENOU Kwami, *Symbole et savoir, Médiation symbolique dans l'œuvre de Claude Lévi-Strauss*, Zürich, Studenten-schreib-service, 1977.

DUMÉZIL Georges, *Jupiter, Mars, Quirinus : Essai sur la conception indo-européenne de la société et sur les origines de Romes*, Paris, Gallimard, 1941.

- DUPONT Florence, CALAME Claude, LORTAT-JACOB Bernard, MANCIA Maria (dir.), *La Voix actée. Pour une Nouvelle Ethnopoétique*, Paris, Éditions Kimé, 2010.
- GÉRAUD Marie-Odile, LESERVOISIER Olivier, POTTIER Richard, *Les Notions clés de l'ethnologie, Analyses et textes*, Paris, Armand Colin, 2000.
- GISEL Pierre, *Qu'est-ce qu'une Religion ?*, Paris, Vrin, 2007.
- HOURS Bernard, « Vingt ans de développement de l'anthropologie biomédicale en France », *Socio-anthropologie* [en ligne], mai 1999, mis en ligne le 15 janvier 2003. URL : <https://socio-anthropologie.revues.org/50>.
- HOWITT Alfred William, *The Native tribes of South and South-East Australia*, Londres, Macmillan and Co, 1904.
- JAVEAU Claude, *Le Bricolage social*, Paris, Presses Universitaires de France, 2001.
- LAPLANTINE François, *La Description ethnographique*, Paris, Armand Colin, 2015.
- LEE James Z., FENG Wang, *La Population chinoise : Mythes et réalités*, Montréal, Presses Universitaires, 2006.
- LÉVI-STRAUSS Claude, *Anthropologie structurale*, Paris, Plon, 1958.
- LOMBARD Jacques, *Introduction à l'ethnologie*, Paris, Armand Colin, 1994.
- MAUSS Marcel, *Manuel d'ethnographie* [en ligne], 1926, édition numérique par TREMBLAY Jean-Marie, URL : http://classiques.uqac.ca/classiques/mauss_marcel/manuel_ethnographie/manuel_ethnographie.pdf.
- PELLIZZI Francesco, « Les Rituels mimiques et musicaux des peuples primitifs et les problèmes posés par leur passage à la radio et à la télévision » [en ligne], *Contribution aux travaux de la table ronde de Salzbourg (Autriche) (22-29 août 1965), organisée par l'Unesco, le Conseil international de la musique et le Centre international de la musique de Vienne, Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture*, 19 août 1965. URL : <http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001855/185561fb.pdf>.
- PERROT Charles, DEVISCH Renaat, VOYÉ Liliane [et al.], *Le Rite, source et ressources*, Bruxelles, Facultés universitaires Saint-Louis, 1995.
- POURTOIS Jean-Pierre, DESMET Huguette, *Epistémologie et instrumentation en sciences humaines*, Wavre, Mardaga, 2007.
- PRIVAT Jean-Marie, SCARAPA Marie, « Présentation », p.5-14, dans PRIVAT Jean-Marie, SCARAPA Marie (dir.), *Horizons ethnocritiques*, Presses Universitaires de Nancy, 2010.
- RIVIÈRE Claude, *Les Rites profanes*, Paris, PUF, 1995.
- SAILLANT Francine, GENEST Serge (dir.), *Anthropologie médicale, Apanages locaux, défis globaux*, Québec, Les presses de l'Université de Laval, 2005.
- SALMON Gildas, *Les Structures de l'esprit, Lévi-Strauss et les mythes*, Paris, PUF, 2013.
- THOMAS Louis-Vincent, *Rites de mort, Pour la Paix des vivants*, Paris, Fayard, 1985.
- TURNER Victor W., *Le Phénomène rituel, Structure et contre-structure*, Paris, PUF, 1990.
- VAN GENNEP Arnold, *Les Rites de passage*, Paris, éditions Picard, 1981.

VINSONNEAU Geneviève, « Le développement des notions de culture et d'identité : un itinéraire ambigu », p.2-20, *Carrefours de l'éducation* [en ligne], n°14, février 2002. URL : www.cairn.info/revue-carrefours-de-l-education-2002-2-page-2.htm.

WULF Christoph, « Les Rituels, performativité et dynamique des pratiques sociales », p.127-146, dans YANNIC Aurélien, *Le Rituel*, (dir.), CNRS Éditions, Paris, 2009.

YANNIC Aurélien, *Le Rituel*, (dir.), CNRS Éditions, Paris, 2009.

8. Dictionnaires et Usuels

BAILLY Anatole, *Dictionnaire Grec-Français*, Paris, Hachette, 2000.

CHEVALIER Jean, GHEERBRANT Alain, *Dictionnaire des Symboles*, Paris, Robert Laffont, Jupiter, 1982.

Dictionnaire de l'Académie française, 1st Edition (1694) [en ligne]. URL: <http://artflsrv02.uchicago.edu/cgi-bin/dicos/pubdico1look.pl?strippedhw=f%C3%A9e>.

Glossaire & définition, Techno-science.net [en ligne]. URL : <http://www.techno-science.net>.

L'Encyclopédie Larousse [en ligne]. URL : <http://www.larousse.fr/encyclopedie/>.

LEACH Maria (dir.), *Standard Dictionary of Folklore, Mythology and Legend*, New York, Funk & Wagnalls, 1972.

Oxford Dictionaries [en ligne]. URL : http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/Himalayas#m_en_gb0378930.

Trésor de la langue française informatisé [en ligne]. URL : <http://www.cnrtl.fr/definition/>.

WALTER Scott, « Ether », dans LECOURT Dominique (dir.), *Dictionnaire d'histoire et philosophie des sciences*, Paris, Presses Universitaires de France, 1999.

9. Autres ressources en ligne

a. Sur les auteurs et leurs travaux

BOUCHRA A. H., « Anys Mezzaour, Ecrivain, à l'expression "J'ai imaginé une toute autre planète" », *L'Expression*, Mardi 28 juillet 2015. URL : <http://www.l'expressiondz.com/culture/221572-j-ai-Imagine-une-toute-autre-planete.html>.

COSTE Nadia, « "Être Fedeylins c'est accepter" Pouvez-vous nous en dire plus sur cette maxime ? », interview tournée au restaurant *L'Alcazar*, Paris 6, et mise en ligne le 28 février 2011 sur la chaîne YouTube *Fedeylins*. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Hp9VRCyeLGA>.

COSTE Nadia, « L'origine du mot "Fedeylin" », article publié le 23 mars 2009 sur le blog *Fedeylin*. URL : <http://fedeylins.blogspot.fr/2009/03/lorigine-du-mot-fedeylin.html>.

Éditions Michel Quintin, « Dynah Psyché », « Créateurs et créatrices ». URL : <http://www.editionsmichelquintin.ca/createurs/93-dynah-psyche.html>.

Éditions Ricochet-jeunes, « Dynah Psyché », « Les auteurs ». URL : <http://www.ricochet-jeunes.org/auteurs/initiale/P/auteur/8089-dynah-psyche>.

Éditions Sources du Nil, « Momi ». URL : <http://www.editions-sources-du-nil.fr/Momi.htm>.

ELY Richard, « La Grande Interview de l'Elficologue Pierre Dubois – extrait n°5 », *Peuple féérique*, 21 mars 2011. URL : <http://peuple-feerique.com/2011/03/21/la-grande-interview-de-l'elficologue-pierre-dubois---extrait-n°5/>.

KORNFELD Thomas, *Le Donjon de Naheulbeuk - Série TV*, « ITW du producteur du Donjon de Naheulbeuk - Série TV » [en ligne]. URL : http://www.dailymotion.com/video/x17qtnj_itw-du-producteur-du-donjon-de-naheulbeuk-serie-tv_fun.

LANG John, « 8 juin 2009 : Création du site », site internet du jeu de rôle gratuit de Naheulbeuk. URL : <http://www.naheulbeuk.com/index-oldnews.htm>.

LANG John, « Jeu vidéo Naheulbeuk : présentation », *Mastapoc* [chaîne YouTube], 6 janvier 2015. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=0kzICkeVzBc>.

LANG John, « Le dessin de la BD Naheulbeuk », site internet de Pen Of Chaos. URL : <http://www.penofchaos.com/warham/bd/bd-dessin.htm>.

LANG John, « Le jeu de rôles sur table virtuelle », *YouTube*, 22 octobre 2014. URL : https://www.youtube.com/watch?v=XBnr_UuoGLE&index=3&list=PLmzw_6LYedGMGw1KcauBOGQXTAk6x5M59.

LANG John, « Naheulbeuk : A l'aventure, compagnons ! », vidéo de présentation de l'ouvrage. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=-VRx1zBeZms&feature=youtu.be>.

LANG John, « Romans Naheulbeuk », site internet de Pen of Chaos. URL : <http://www.penofchaos.com/warham/donjon-bouquin.htm>.

LANG John, Site internet de *Le Donjon de Naheulbeuk*. URL : <http://www.naheulbeuk.com/>.
Les Chroniques de l'Empire Ntu, « L'auteur ». URL : <http://mbuze.com/ntu/auteur/>.

MEZZAOUR Anys, « A propos de moi », site internet de l'auteur. URL : <https://mezzaouranys.wordpress.com/a-propos-de-moi/>.

ROWLING Johan K., « Sorld Exclusive Interview with J.K. Rowling », *South West News Service*, 8 juillet 2000. URL : <http://www.accio-quote.org/articles/2000/0700-swns-alfie.htm>.

b. Forums, blogs et autres réseaux sociaux

« Le Donjon de Naheulbeuk – La Série TV », *MyMajorCompany*. URL : <https://www.mymajorcompany.com/le-donjon-de-naheulbeuk-la-serie-tv>.

BESSON Anne, « Un mois de lecture », *ActuSF*. URL : <http://www.actusf.com/spip/Un-mois-de-lecture-Anne-Besson,13792.html>.

Donjon de Naheulbeuk – Série TV, Page Facebook. URL : <https://www.facebook.com/DonjonDeNaheulbeukSerieTv/?ref=ts&fref=ts>.

Donjon de Naheulbeuk et Pen of Chaos, Page Facebook. URL : <https://www.facebook.com/Ddnetpoc/?ref=ts&fref=ts>.

Le Poney Fringuant, forum. URL : <http://leponeyfringuant.forumactif.com/>.

Lecture Imaginaire, forum. URL : <http://lecture-imaginaire.forumactif.org/>.

Les Songes du Crépuscule, forum. URL : <http://songes-du-crepuscule.naturalforum.net/>.

Naheulband, Page Facebook. URL : <https://www.facebook.com/Naheulband-9903236922/?ref=ts&fref=ts>.

Site internet du festival *Trolls & Légendes*. URL : <http://www.trolls-et-legendes.be/2013/index-f.htm>

c. Divers

Bibliothèque nationale de France, « Les Cartes marines », Exposition en ligne, Délégation à la diffusion culturelle, Éditions multimédias, 2012. URL : <http://expositions.bnf.fr/marine/albums/creatures/>.

Centre Régional de Documentation Pédagogique de l'académie de Toulouse. URL : <http://www.cndp.fr/crdp-toulouse/spip.php?article22557>.

CHATEAU Jean, « Jeu – Le jeu chez l'enfant », *Encyclopaedia Universalis* [en ligne]. URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/jeu-le-jeu-chez-l-enfant/>.

Compare Map Projections. URL : <http://map-projections.net/compare.php?p1=gall-peters&p2=patterson-cylindrical&sm=1>.

DIETRICH Carole, « Le Créole à la Réunion : au-delà des enjeux linguistiques », *Africultures*. URL : <http://www.africultures.com/php/?nav=article&no=11638>.

Historique du développement durable. URL : http://www.fnh.org/francais/fnh/uicn/pdf/smdd_historique_dd.pdf.

LEGRAS Sophie, « Islande : Des Elfes barrent l'autoroute », *Le Figaro*, 30 décembre 2013. URL : <http://www.lefigaro.fr/culture/2013/12/30/03004-20131230ARTFIG00411-islande-des-elfes-barrent-l-autoroute.php>.

Mélusine, « Projection de Guillaume Postel ». URL : <http://melusine.eu.org/syracuse/mluque/mappemonde/postel/>.

Outipouti, « French Fairy Artists », Galerie en ligne. URL : <http://outipouti.kuvat.fi/kuvat/Fantasy/French+Fairy+Artists/>.

Progonos, « Map Projections ». URL :

<http://www.progonos.com/furuti/MapProj/Normal/ProjPoly/projPoly3.html>.

République Française, « Vocabulaire du patrimoine et de la création contemporaine (liste de termes, expressions et définitions adoptés) » [en ligne], *Journal Officiel* n°0298, 23 décembre 2007, p.20975, n° 129. URL :

<https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000017735178&dateTexte=&categorieLien=id>.

SAUNDERS Simon, BARETT Jonathan, KENT Adrian, WALLACE David, *Many Worlds ? : Everett, Quantum Theory & Reality* [en ligne], New York, Oxford University Press, 2010, chp.17. URL :

https://books.google.fr/books?id=80tIFILxQzkC&printsec=frontcover&dq=Many+Worlds?:+Everett,+Quantum+Theory,+%26+Reality&hl=fr&sa=X&ved=0ahUKEwig38W275_MAhXJPxoKHWxqCDsQ6AEIKzAA#v=onepage&q=Many%20Worlds%3F%3A%20Everett%2C%20Quantum%20Theory%2C%20%26%20Reality&f=false.

Société des antiquaires de Picardie, *Mémoires. Documents inédits concernant la province*, 1856. URL :

https://archive.org/stream/mmoiresdocument06picagoog/mmoiresdocument06picagoog_djvu.txt.

SORIANO Marc, « Proverbes », *Encyclopaedia Universalis* [en ligne], consulté le 11 mai 2016. URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/proverbes/>.

CORPUS PRINCIPAL

BORDAGE Pierre, *L'Enjamineur*, Paris, J'ai Lu, 2009-2011.

T1 *1792*, 2009.

T2 *1793*, 2010.

T3 *1794*, 2011.

COSTE Nadia, *Fedeylins*, Paris, Gründ, 2011-2012.

T1 *Les Rives du Monde*, 2011.

T2 *Au Bord du mal*, 2011.

T3 *Sous La Surface*, 2012.

T4 *L'Ombre des Pères*, 2012.

DAU Nathalie, *Contes Myalgiques*, T1 *Les Terres qui rêvent*, Bréchamps, Griffé d'Encre, 2007.

DAU Nathalie, *Le Livre de l'Énigme*, T1 *La Somme des rêves*, Triel-sur-Seine, éditions Asgard, Lokodomo, 2012.

DUBOIS Pierre (et al.), *Encyclopédie de la féerie de la lettre A*, Paris, Dargaud, 2009.

DUBOIS Pierre, HAUSMAN René, *L'Elféméride*, Paris, Hoëbeke, 2013.

DUBOIS Pierre, Sabatier Claudine, *La Grande Encyclopédie des elfes*, Paris, Hoëbeke, 2003.

DUBOIS Pierre, Sabatier Claudine, *La Grande Encyclopédie des fées*, Paris, Hoëbeke, 1996.

DUBOIS Pierre, Sabatier Claudine, *La Grande Encyclopédie des lutins*, Paris, Hoëbeke, 1992.

DUBOIS Pierre, Sabatier Claudine, *Leçons d'elficologie*, Paris, Hoëbeke, 2006.

DUBOIS Pierre, DUVAL Stéphane, *Red Caps*, Paris, Delcourt, 1998.

T1 *La Meute noire*.

T2 *Flèche à tonnerre*.

DUBOIS Pierre, HAUSMAN René, *Laiyna* (1987-1988), édition intégrale, Charleroi, Dupuis, 2001.

DUBOIS Pierre, SFAR Johann, *Petrus Barbygère*, Paris, Delcourt, 1996-1997.

T1 *L'Elficologie*, 1996.

T2 *Le Croquemitaine d'écume*, 1997.

DUFOUR Catherine, *Quand les Dieux buvaient*, Aix-En-Provence, Nestiveqnen, 2001-2007.

T1 *Blanche Neige et les lance-missiles*, 2001.

T2 *Blanche Neige contre Merlin l'enchanteur*, 2007.

FIERPIED Maëlle, *Galymède, fée blanche, ombre de Thym*, Paris, L'École des Loisirs, 2012.

GREGAN John, *Requiem pour elfe noir*, Lyon, Mnémos, 2008.

L'HOMME Erik, *Le Livre des étoiles*, Paris, Folio Junior, 2007.

T1 *Qadehard Le Sorcier*.

T2 *Le Seigneur Sha*.

T3 *Le Visage de l'Ombre*.

LANG John, *Le Donjon de Naheulbeuk*, Marquette-en-Ostrevant, Editions Octobre, série en cours depuis 2008.

T1 *La Couette de l'oubli*, 2008.

- T2 *L'Orbe de Xaraz*, 2009.
- T3 *Le Conseil de Suak*, 2011.
- T4 *Chaos Sous La Montagne*, 2012.
- T5 *A L'Aventure compagnons*, 2013.

LANG John, *Le Donjon de Naheulbeuk*, série MP3 [en ligne]. URL : <http://www.penofchaos.com/>.

LANG John, POINSOT Marion, *Le Donjon de Naheulbeuk*, Marseille, éditions Clair de Lune, série en cours depuis 2005.

- T1 *Première Saison, partie 1*, 2005.
- T2 *Première Saison, partie 2*, 2005.
- T3 *Deuxième Saison, partie 1*, 2006.
- T4 *Deuxième Saison, partie 2*, 2007.
- T5 *Deuxième Saison, partie 3*, 2008.
- T6 *Deuxième Saison, partie 4*, 2009.
- T7 *Troisième Saison, partie 1*, 2010.
- T8 *Troisième Saison, partie 2*, 2011.
- T9 *Troisième Saison, partie 3*, 2011.
- T10 *Quatrième Saison, partie 1*, 2012.
- T11 *Quatrième Saison, partie 2*, 2012.
- T12 *Quatrième Saison, partie 3*, 2013.
- T13 *Quatrième Saison, partie 4*, 2013.
- T14 *Cinquième Saison, partie 1*, 2014.
- T15 *Cinquième Saison, partie 2*, 2014.
- T16 *Cinquième Saison, partie 3*, 2015.

LANG John, POINSOT Marion, *Les Arcanes de Naheulbeuk*, Marseille, éditions Clair de Lune, 2008-2010.

- T1 *Bière, Monstre et Bière*, 2008.
- T2 *Des Boudins et des Elfes*, 2009.
- T3 *La Vie d'aventurier*, 2010.

PEVEL Pierre, *Le Paris des Merveilles*, T1 *Les Enchantements d'Ambremer*, Paris, Le Pré aux clercs, 2003.

PEVEL Pierre, *Le Paris des Merveilles*, T2 *L'Élixir d'Oubli*, Paris, Bragelonne, 2015.

PEVEL Pierre, *Le Paris des Merveilles*, T3 *Le Royaume immobile*, Paris, Bragelonne, 2015.

TREMBAY Élisabeth, *Filles de Lune*, Boucherville (Canada), Éditions De Mortagne, 2011-2012.

- T1 *Naïla de Brume*, 2011.
- T2 *La Montagne aux sacrifices*, 2011.
- T3 *Le Talisman de Maxendre*, 2011.
- T4 *Quête d'éternité*, 2011.
- T5 *L'Héritier*, 2012.

CORPUS SECONDAIRE

1. Albums et Bandes Dessinées

ARLESTON Scotch, MOURIER Jean-Louis, *Trolls de Troy*, Toulon, Soleil Productions, série en cours depuis 1997.

- T1 *Histoires trolles*, 1997.
- T2 *Le Scalp du vénérable*, 1998.
- T3 *Comme un vol de pétaures*, 1999.
- T4 *Le Feu occulte*, 2000.
- T5 *Les Maléfices de la thaumaturge*, 2001.
- T6 *Trolls dans la brume*, 2002.
- T7 *Plume de sage*, 2004.
- T8 *Rock'N Roll Attitude*, 2005.
- T9 *Les Prisonniers du Darshan*, 2006.
- T10 *Les Enragés du Darshan*, 2007.

ARLESTON Scotch, TARQUIN Didier, *Gnomes de Troy*, Toulon, Soleil Productions, série en cours depuis 2000.

- T1 *Humour rural*, 2000.
- T2 *Sales Mômes*, 2010.
- T3 *Même Pas Peur*, 2011.
- T4 *Trop Meugnon*, 2014.

BOURGEON François, *Les Compagnons du crépuscule*, Tournai, Casterman, 1984-1990.

- T1 *Le Sortilège du bois des brumes*, 1984.
- T2 *Les Yeux d'étain de la ville glauque*, 1986.
- T3 *Le Dernier Chant des Malaterre*, 1990.

CORBAYRAN Éric, BORDIER Jean-Paul, *Elfes*, T4 *L'Élu des semi-Elfes*, 2013.

CORBAYRAN Éric, BORDIER Jean-Paul, *Elfes*, T9 *Le Siège de Cadanla*, 2015.

DUBOIS Pierre (et al.), *Le Grimoire du petit peuple*, Paris, Delcourt, 2004-2005.

- T1 *Le Crépuscule*, 2004.
- T2 *La Forêt*, 2005.
- T3 *Les Tarvernes*, 2005.

FILIPPI Denis-Pierre, OGER Tiburce, *Orull, Le Souffleur de nuages*, Paris, Delcourt, 1998-2004.

- T1 *Rêves de nuages*, 1998.
- T3 *Elline*, 2001.
- T4 *Le Souffleur de feu*, 2004.

GILSON François, CLARKE, *Mélusine*, Charleroi, Dupuis, série en cours depuis 1995.

- T1 *Sortilèges*, 1995.
- T2 *Le bal des vampires*, 1995.
- T3 *Inferno*, 1996.
- T4 *Histoires à lire au coin du feu*, 1997.
- T5 *Philtres d'amour*, 1998.
- T6 *Farfadets et Korrigans*, 1999.

- T7 *Hocus Pocus*, 2000.
- T8 *Halloween*, 2000.
- T9 *Hypnosis*, 2001.
- T10 *Contes de la pleine lune*, 2002.
- T11 *Mélusine à l'école des Maléfices*, 2003.
- T12 *La Belle et la bête*, 2004.
- T13 *Superstitions*, 2005.
- T14 *La Cuisine du diable*, 2006.
- T15 *L'Apprentie sorcière*, 2007.
- T16 *Ballet enchanté*, 2008.
- T17 *Sang pour sang*, 2009.
- T18 *Malédiction*, 2010.
- T19 *L'Elixir de jouvence*, 2011.
- T20 *Envoûtement*, 2012.
- T21 *Le tournoi de magie*, 2013.
- T22 *Cancrelune*, 2014.
- T23 *Fées contre sorciers*, 2015.

HADRIEN Marc, YI Ma, *Elfes*, T10 *Elfe noir, cœur sombre*, 2015.

HADRIEN Marc, YI Ma, *Elfes*, T5 *La Dynastie des Elfes noirs*, 2014.

ISTIN Jean-Luc, DUARTE Kyko, *Elfes*, T1 *Le Crystal des Elfes Bleus*, Paris, Soleil Productions, 2013.

ISTIN Jean-Luc, DUARTE Kyko, *Elfes*, T6 *La Mission des Elfes bleus*, 2014.

JARRY Nicolas, MACONI Gianluca, *Elfes*, T2 *L'Honneur des Elfes sylvains*, 2013.

JARRY Nicolas, MACONI Gianluca, *Elfes*, T7 *Le Crystal des Elfes sylvains*, 2014.

JARRY Nicolas, Tregis, *Les Rois Forgerons*, T2 *Le Petit Père des Elfes*, Paris, Soleil Productions, 2013.

JÉZÉQUEL Patrick, MOGUÉROU Pascal, *Les Korrigans et autres « Bugale an noz »*, Morlaix, Au Bord des Continents, 2004.

LOISEL Régis, DJIAN Jean-Blaise, MALLIÉ Vincent, *Le Grand Mort*, Issy-les-Moulineaux, Vents d'Ouest, 2007-2015.

- T1 *Larmes d'abeille*, 2007.
- T2 *Pauline...*, 2008.
- T3 *Blanche*, 2011.
- T4 *Sombre*, 2012.
- T5 *Panique*, 2014.
- T6 *Brèche*, 2015.

LOISEL Régis, *Peter Pan*, Issy-les-Moulineaux, Vents d'Ouest, 1990-2004.

- T1 *Londres*, 1990.
- T2 *Opikanoba*, 1992.
- T3 *Tempête*, 1994.
- T4 *Mains rouges*, 1996.
- T5 *Crochets*, 2002.
- T6 *Destins*, 2004.

LOYER Jean-Luc, *Victor*, Paris, Delcourt, 1998-2001.

- T1 *Le Voleur de lutin*, 1998.
- T2 *Barsacane le dragon*, 1999.
- T3 *La Fée arc-en-ciel*, 2001.

MONGE Jean-Baptiste, *Carnet de Croquis, Archives de Féerie*, Morlaix, Au Bord des Continents, 2006-2008.

MONGE Jean-Baptiste, *Celtic Faeries*, Morlaix, Au Bord des Continents, 2007.

PERU Olivier, BILEAU Stéphane, *Elfes*, T3 *Elfe blanc, cœur noir*, 2013.

PERU Olivier, BILEAU Stéphane, *Elfes*, T8 *La Dernière Ombre*, 2014.

ROULOT Tristan, MARTINAGE Corentin, *Goblin's*, Paris, Soleil Productions, série en cours depuis 2007.

- T1 *Bêtes Et Méchants*, 2007.
- T2 *En Vert et contre tous*, 2007.
- T3 *Sur La Terre comme au ciel*, 2008.
- T4 *La Quête de la terre promise*, 2010.
- T5 *La Fleur au canon*, 2011.
- T6 *Les Imparfaits du passé*, 2012.
- T7 *Mort et vif*, 2014.
- T8 *Cthulhu ça tangué*, 2014.
- T9 *Sable chaud et légionnaires*, 2015.

TÉHY, TILLIER Béatrice, *Fée et tendres automates*, Issy-les-Moulineaux, Vents d'Ouest, 1996-2003.

- T1 *Jam*, 1996.
- T2 *Elle*, 2000.
- T3 *Wolfgang Miyaké*, 2003.

GUARNIDO Juanjo, VALERO Teresa, *Sorcelleries*, Paris, Dargaud, 2008-2012.

- T1 *Le Ballet des Mémés*, 2008.
- T2 *Que La Lumière soit fête*, 2008.
- T3 *Les Jeux sont fées*, 2012.

VICTORIA Franck, *Kilt le Picte*, T2 *La Montagne aux fées*, Paris, Delcourt, 2003.

2. Dictionnaires et encyclopédies féeriques

BARRAU Véronique, ELY Richard, *Les Plantes des Fées et des Autres Esprits de la Nature*, Toulouse, Plume de Carotte, 2014.

BRASEY Édouard, GESTIN Sandrine, *La Grande Bible des fées*, Paris, Le Pré aux Clercs, 2010.

BRASEY Édouard, GESTIN Sandrine, *Le Petit Livre des elfes*, Paris, Le Pré aux Clercs, 2010.

BRASEY Édouard, *L'Encyclopédie du Merveilleux*, Paris, Le Pré aux Clercs, 2005-2006.

- T1 *Des Peuples de la lumière*, 2005.
- T2 *Du Bestiaire fantastique*, 2006.
- T3 *Des Peuples de l'ombre*, 2006.

BRASEY Édouard, *La Petite Encyclopédie du Merveilleux*, Paris, Le Pré aux Clercs, 2010.

BRASEY Édouard, *Le Petit Livre des fées*, Paris, Le Pré aux Clercs, 2009.

- FETJAINE Jean-Louis (et al.), *Les Elfes d'automne*, Paris, Éditions Fetjaine, 2008.
- KERLIDOU Alain, Godo, *Abécédaire féerique et celtique*, Brest, AK Éditions, 2007.
- KERLIDOU Lionel, BUSSON Sophie, *Précis de littérature féerique*, Brest, AK Éditions, 2005.
- KLOCZKO Édouard (et al.), *L'Encyclopédie des Elfes d'après l'œuvre de JRR Tolkien*, Paris, Le Pré aux Clercs, 2008.
- LACOMBE Benjamin, PEREZ Sébastien, *L'Herbier des fées*, Paris, Albin Michel, 2011.
- LAURENDON Laurence, FERBER Christine, *La Cuisine des fées*, Paris, Chêne, 2008.
- LE STUM Philippe, *Fées, Korrigans, et autres créatures fantastiques de Bretagne*, Rennes, Ouest France, 2001.
- PERCEVAL Bénédicte, *Une Année chez les fées*, Paris, Gründ, 2007.
- PHILLPOTTS Beatrice, *Les Fées du jardin (The Faery Garden, 2011)*, Paris, Le Pré aux Clercs, 2005.
- RUAUD André-François (et al.), *Le Dico féerique*, Lyon, Les Moutons électriques, 2011-2014.
 T1 *Le Règne humanoïde*, 2011.
 T2 *Le Règne animal*, 2010.
 T3 *Le Règne végétal*, 2014.
 T4 *Le Dico des créatures oubliées*, 2014.
- RUAUD André-François, *Le Dictionnaire féerique*, Montpellier, Oxymore, 2002.
- VIRTUE Doreen, *Guérir Avec L'Aide des fées (Healing with the Fairies, 2001)*, Paris, Exergue, 2009.
- VIRTUE Doreen, *Histoires... de fées : invitation à communiquer avec les fées (Fairies 101 : An Introduction to Connecting, Working and Healing with the Fairies and Other Elementals, 2007)*, Paris, Exergue, 2007.

3. Romans et recueils de nouvelles

- AUDOUIN-MAMIKONIAN Sophie, *Tara Duncan, Premier cycle*, 2007-2014.
 T1 *Les Sortceliers*, Paris, Seuil, 2003.
 T2 *Le Livre interdit*, Paris, Seuil, 2004.
 T3 *Le Sceptre maudit*, Paris, Flammarion, 2005.
 T4 *Le Dragon renégat*, Paris, Flammarion, 2006.
 T5 *Le Continent interdit*, Paris, Flammarion, 2007.
 T6 *Dans Le Piège de Magister*, Paris, XO Éditions, 2008.
 T7 *L'Invasion fantôme*, Paris, XO Éditions, 2009.
 T8 *L'Impératrice maléfique*, Paris, XO Éditions, 2010.
 T9 *Contre La Reine noire*, Paris, XO Éditions, 2011.
 T10 *Dragons contre démons*, Paris, XO Éditions, 2012.
 T11 *La Guerre des planètes*, Paris, XO Éditions, 2013.
 T12 *L'Ultime Combat*, Paris, XO Éditions, 2014.
- AUDOUIN-MAMIKONIAN Sophie, *Tara Duncan, Second cycle*, Paris, XO Éditions, série en cours depuis 2015.
 T1 *Tara et Cal*, 2015.

BALZAC Honoré (de), « Avant-propos » (1842), p.14-26, *La Comédie humaine*, dans Honoré de BALZAC, *Œuvres complètes*, Paris, Arvensa éditions, 2015.

BARRIE James Matthew, *Peter Pan* (1911), Paris, Flammarion, 2009.

BARRIE James Matthew, *Peter Pan and Wendy*, London, Hodder & Stoughton, 1901.

BERROUKA Karim, *Fées, Weed & Guillotines*, Chambéry, ActuSF, 2014.

BESANCENET Philippe H., *Fées à la chaîne*, Orléans, Éditions P'tit Golem, 2013.

BESANCENET Philippe H., *La Fée de la Mousse*, Orléans, Éditions P'tit Golem, 2012.

BOTTERO Pierre, FRANCESCOANO Gilles, *Le Chant du Troll*, Paris, Rageot, 2010.

BOTTERO Pierre, *La Quête d'Ewilan, L'Intégrale* (2003), Paris, Rageot, 2010.

BOTTERO Pierre, *Les Mondes d'Ewilan* (2004), Paris, Rageot, 2007.

T1 *La Forêt des captifs*.

T2 *L'Œil d'Otolep*.

T3 *Les Tentacules du mal*.

BRASEY Édouard, *Traité de Faërie*, Paris, Le Pré aux Clercs, 2009.

CARROLL Lewis, *Alice's adventures in Wonderland* (1865), London, Macmillan London Limited, 1975.

CARROLL Lewis, *Through The Looking Glass* (1872), London, Academy Editions London, 1977.

CLAVEL Fabien, *L'Apprentie de Merlin*, Paris, Mango, 2010-2013.

T1 *Le Dragon et l'épée*, 2010.

T2 *L'Ogre et le bouclier*, 2011.

T3 *La Fée et le bâton*, 2012.

T4 *La Sorcière et la coupe*, 2013.

FAKHOURI Anne, *Le Clairvoyage*, Le Maedre, L'Atalante jeunesse, 2008-2009.

T1 *Le Clairvoyage*, 2008.

T2 *La Brume des jours*, 2009.

FETJAINÉ Jean-Louis, *La Trilogie des Elfes*, Paris, Pocket, 2008.

FOMBELLE (DE) Thimothée, *Tobie Lolness*, Paris, Gallimard Jeunesse, 2006-2007.

T1 *La Vie suspendue*, 2006.

T2 *Les yeux d'Elisha*, 2007.

GABORIT Mathieu, *Chronique du soupir* (2011), Paris, France Loisirs, 2012.

GABORIT Mathieu, *Les Chroniques des Crépusculaires* (1995-1996), Lyon, Mnémos, 1999.

GUDULE, *La Ménopause des Fées*, Paris, Bragelonne, 2013.

T1 *Le Crépuscule des Dieux...* (2005), 2013.

T2 *Crimes et chatouillements* (2006), 2013.

T3 *La Nuit des porcs vivants* (2007), 2013.

HELIOT Johan, *Faerie Hackers*, Lyon, Mnémos, 2003.

HELIOT Johan, *Faerie Thriller*, Lyon, Mnémos, 2005.

HOFFMANN Ernst Theodor Wilhem, *L'Homme au sable (Der Sandmann, 1817)*, Paris, Flammarion, 2015.

HUGUET Sylvie, *Le Dernier Roi des Elfes*, Aiglepierre, La Clef d'Argent, 2010.

JENKINS Paul, RAMOS Humberto, Olea Leonardo, *Fairy Quest*, Grenoble, Glénat, série en cours depuis 2012.

T1 *Les Hors-la-loi*, 2012.

T2 *Les Parias*, 2015.

JUBERT Hervé, *Magies secrètes*, Paris, Le Pré aux clercs, 2012.

L'HOMME Érik, BOTTERO Pierre, *A come Association*, Paris, Gallimard Jeunesse, Rageot, 2010-2012.

L'HOMME Érik, T1 *La Pâle Lumière des ténèbres*, 2010.

BOTTERO Pierre, T2 *Les Limites obscures de la magie*, 2010.

L'HOMME Érik, T3 *L'Étoffe fragile du monde*, 2011.

BOTTERO Pierre, T4, *Le Subtil Parfum du soufre*, 2011.

L'HOMME Érik, T5 *Là Où Les Mots n'existent pas*, 2011.

L'HOMME Érik, T6 *Ce Qui Dort Dans La Nuit*, 2011.

L'HOMME Érik, T7 *Car Nos Cœurs sont hantés*, 2012.

L'HOMME Érik, T8 *Le Regard brûlant des étoiles*, 2012.

LAMBERT Christophe ; *Le Dernier des Elfes*, Montrouge, Bayard jeunesse, 2003.

MALAGOLI Alexandre, *Genesisia – Les Chroniques Pourpres*, Paris, Bragelonne, 2012.

T1 *Sorcelame*.

T2 *La Septième étoile*.

T3 *L'Heure du Dragon*.

MCSPARE Patrick, PERU Olivier, *Les Hauts Conteurs*, T1 *La Voix des rois*, Paris, Pocket, 2013.

MILLER Sylvie, DAVOUST Lionel (dir.), *Elfes et Assassins*, Lyon, Mnémos, 2013.

BORDAGE Pierre, « La Dernière affaire de Sagamor », p.13-23.

ALBERT Raphaël, « Mort de Lucius Van Casper », p.25-44.

LE GENDRE Nathalie, « La Légende d'à peu près Punahilka », p.74-62.

JAWORSKI Jean-Philippe, « Le Sentiment du fer », p.79-106.

FAKHOURI Anne, « Du Rififi entre les oreilles », p.109-131.

TANNER Rachel, « La Nature de l'exécuteur », p.133-143.

CLAVEL Fabien, « Libera me », p.145-154.

DEBATS Jeanne A., « Eschatologie du Vampire », p.157-185.

MAUMÉJEAN Xavier, « Elverwhere », p.187-202.

COLIN Fabrice, « Sans Douleur », p.205-214.

BRYR, « J'irai à la clairière », p.217-227.

HELIOT Johan, « Grise Neige », p.229-236.

NODIER Charles, *La Fée aux miettes* (1832), Clermont-Ferrand, De Boree Editions, 2013.

NODIER Charles, « Une Heure ou la vision », *Les Tristes: ou, Mélanges tirés des tablettes d'un suicide*, Paris, Demonville, 1806.

NOIREZ Jérôme, *Féerie pour les ténèbres, L'intégral*, Saint Mammès, Le Béliat, 2012.

PERRAULT Charles, *Contes* (1697), Paris, Le Livre de Poche, 2006.

PSYCHÉ Dynah, *Gaïg*, Waterloo (Québec), Éditions Michel Quintin, 2008-2011.

T1 *La Prophétie des nains*, 2008.

T2 *La Forêt de Nsaï*, 2008.

T3 *L'Appel de la mer*, 2008.

T4 *L'Ile des disparus*, 2008.

T5 *La Lignée sacrée*, 2009.

T6 *Les Bandits des mers*, 2009.

T7 *La Vague d'argent*, 2009.

T8 *L'Archipel de Faïmano*, 2010.

T9 *Le Jardin d'Afo*, 2010.

T10 *La Matriarche*, 2011.

RENARD Jules, *Journal*, Paris, Gallimard, 1935.

ROBILLARD Anne, *Les Chevaliers d'Émeraude* (2003-2008), T1 à 12, Paris, Michel Lafon, 2007-2010.

ROTH Veronica, *Divergent*, New York, HarperCollins Publishers, 2011-2013.

ROWLING Joanne K., *Fantastic Beasts and Where to Find Them*, Londres, Bloomsbury Publishing, 2001.

ROWLING Joanne K., *Harry Potter*, Londres, Bloomsbury Publishing, 1997-2007.

ROWLING Joanne K., *Quidditch through the Ages*, Londres, Bloomsbury Publishing, 2001.

ROWLING Joanne K., *The Tales of Beedle the Bard*, Londres, CHLG en association avec Bloomsbury Publishing, 2008.

SÉGURA Magali, *Leïlan*, Montreuil, Milady, 2010.

T1 *Les Yeux de Leïlan* (2002), 2010.

T2 *Pour Éloïse* (2002), 2010.

T3 *Une Nuit sans lune* (2003), 2010.

SILHOL Léa, *Il Était Une Fée*, Montpellier, Éditions de l'Oxymore, 2000.

BOISSEAU Éric, « Tu es Pierre », p.27-42.

CLUZEAU, « Erreur de jeunesse (ou la première affaire de Deirdre de Crommlynk) », p.58-79.

DUGUËL Anne (Gudule), « Comment j'ai découvert que mes parents étaient des Ogres », p.82-87.

PIERRE-ALEXANDRE, « Le Crabe et la Fée », p.114-119.

BELMON Lionel, « Hexane », p.180-188.

LAFRANCE Pierre-Luc, « Conte pour une fée », p.190-202.

COLIN Fabrice, « Passer la rivière sans toi », p.242-271.

MARMIER Claude, « La Guerre de l'oubli », p.274-280.

SILHOL Léa, *La Sève et le Givre*, Montpellier, Éditions de l'Oxymore, 2002.

STENDHAL, *Le Rouge et le Noir* (1830), Paris, éditions le Divan, 1927, p.232.

TIREL Elodie, *L'Elfe de lune*, Waterloo (Québec), Éditions Michel Quintin, T1 à 12, 2009-2013.

TOLKIEN John Ronald Reuel, *The Lord of the Rings, First Part, The Fellowship of The Ring* (1954), Boston, New York, Houghton Mifflin, 1994.

TOLKIEN John Ronald Reuel, *Faërie et autres textes*, Paris, Éditions Christian Bourgois, 2003.

WERBER Bernard, *Les Fourmis*, Paris, Albin Michel, 1991.

ZIMMER-Bradley Marion, *The Mists of Avalon* (1982), Londres, Penguin Books Gb, 1984.

4. Films et séries

JACKSON Peter, *The Lord of the Rings*, Los Angeles, New Line Cinema, 2001-2003.

NOLAN Christopher, *Inception*, Burbank, Warner Bross, 2010.

ADAMSON Andrew (*et al.*), *Shrek 2*, Glendale, DreamWorks SKG, 2004.

BESSON Luc, *Arthur et les Minimoys*, Saint-Denis, EuropaCorp, 2006.

TABLES

TABLE DES ILLUSTRATIONS

<i>Twilight Dreams</i> (Rackham) 1 ; 3 ; 724
<i>Éditions de The Hobbit pour adultes</i> 54
<i>Éditions de The Hobbit pour enfants</i> 55
<i>Couvertures de tomes de Tara Duncan et de L'Enjamineur</i> 56
<i>L'Univers féérique d'Olivier Ledroit</i> (1 ^{ère} de couverture et p.14-15) 57
<i>Peter Pan</i> (Loisel) 74
Carte de Gwendalavir (Bottero) 79
<i>Carte du Monde Incertain</i> (L'Homme) 80
<i>Définition de la Fée dans Fée et tendres automates</i> (Téhy) 98
<i>Thranduil, roi des Elfes Sylvestres, chevauchant un Cerf</i> (Jackson, <i>The Hobbit</i>) 105
En haut à gauche : <i>Legolas dans The Lord of the Rings</i> (Jackson) 109
<i>Les Elfes à la peau bleue dans la BD Elfes</i> (Istin) 118
<i>Un personnage à la peau verte</i> 121
<i>Le Formidable Petit Homme Vert Parlant</i> (Roulot) 121
<i>Une Elfe aux oreilles allongées</i> 129
<i>Les protagonistes de la BD Le Donjon de Naheulbeuk</i> (Lang) 129
<i>Mise en exergue des oreilles pointues d'une Elfe en page de couverture</i> 130
<i>Puck</i> (Sir Joshua Reynolds) 131
<i>Puck, a Sprite</i> (Rackham) 131
<i>Jeune Faune jouant de la flûte</i> 131
<i>Peter Pan is the fairies' orchestra</i> (Rackham) 131
<i>Les oreilles des Elfes dans l'œuvre de Peter Jackson</i> 134
<i>The Reconciliation of Titania and Oberon</i> (Paton) 136
« Titania » (Ledroit) 138
<i>The Meeting of Oberon and Titania</i> (Rackham) 139
<i>Une Fée sur un oiseau</i> (Monge) 140
<i>Fées Souris et Fée Rouge Gorge</i> (Ferronière). 140
<i>La différence de la durée de vie entre les Hommes et les Elfes</i> (Istin) 146
<i>La Charmuzelle</i> (Dubois) 156
Tableau 1 : Les niveaux d'immersion fictionnelle dans l'imaginaire féérique 162
<i>Peter Pan fuit le monde adulte qui le dégoûte</i> (Loisel) 174
Figure 1: Torsion Réel/Irréel 182
Figure 2 : Torsion Réaliste/Merveilleux 184
Figure 3 : Traversée vers l'Autre Monde dans <i>Alice's Adventures in Wonderland</i> 185
Figure 4 : Traversée vers l'Autre Monde dans <i>Through the Looking-Glass</i> 185
Figure 5 : Modèle pouvant représenter de façon arbitraire la progression de la quête héroïque dans les fictions 197
<i>Mise en garde d'une mère à son fils</i> (Dubois) 200
<i>Contes de ma mère l'Oye</i> (Clouzier, Perrault) 209
Figure 6 : Représentation graphique Mappa Mundi des mondes seconds dans l'imaginaire féérique 214
Figure 7 : Hyperbole équilatère 215
Figure 8 : Autre forme d'hyperbole 216
<i>Le franchissement de la frontière féérique dans Kilde le picte</i> (Victoria) 220
<i>La frontière féérique dans L'Elficologue</i> (Dubois) 221
<i>La Muzayyara</i> (Dubois) 232-233
<i>La tentative de l'automaticien de ramener la féerie dans un monde en perdition</i> (Téhy) 248

La prophétesse lit dans l'eau des sens les réponses aux questions qu'on lui pose (Istin) 256
Laiyna 271
Extrait de la table des matières de La Petite Encyclopédie du Merveilleux (Brasey) 511
Couverture de Féerie pour les ténèbres (Noirez) 571
Les Hommes, une race suicidaire (Téhy) 573
Le champagne en gélules effervescentes (Téhy) 576
Les ombres du monde réel (Bottero) 578
La beauté du monde merveilleux (Bottero) 578
La végétation envahit la ville (Bottero) 579
Un monde onirique (Bottero) 579
Souiller la féerie (Téhy) 584
Incipit de Fée et tendres automates (Téhy) 328
Projection terrestre de Mercator 361
Projection terrestre de Peeters 362
Projection terrestre de Fuller 362
Projection terrestre de Postel 452
Projection terrestre orthographique 363
Les brouillons de Magali Ségura 367
Croquis de « La Bataille du Pont sans Retour » pour le tome 2 de Leïlan 368
Carte de l'univers des Fedeylins (Coste) 379
Carte du Monde fedeylin (Coste) 380
Frontispice de Charles Perrault (Doré) 424
Frontispice de Charles Perrault (Clouzier) 424
Le lancé de dé du narrateur (Lang) 530
La Taverne à Gégé dans Le Donjon de Naheulbeuk (Lang) 534
L'une des expressions du visage de l'Elfe dans Le Donjon de Naheulbeuk (Lang) 535
Couverture du Tome 6 de la BD Le Donjon de Naheulbeuk (Lang) 536
L'incompétence des protagonistes de Le Donjon de Naheulbeuk (Lang) 537
Les illustrations parodiques des discours des personnages de Le Donjon de Naheulbeuk (Lang) 538
Carnet de voyage de l'Elfe (Lang) 539
Esthétique des jeux vidéo dans Le Donjon de Naheulbeuk (Lang) 540
Link (Zelda) dans Le Donjon de Naheulbeuk (Lang) 541
Développement des scènes écrites des saisons 1 et 2 selon le support. 546
Sondage sur le support préféré des fans de Le Donjon de Naheulbeuk 559
Document 1 : *Fiche origine de l'Elfe Sylvain* (Lang) 630
Document 2 : *Fiche personnage, l'Elfe Tartomiel* 631
Document 3 : *Feuille de Personnage – L'Elfe Tartomiel*, 632
Document 4 : *Fiche du jeu de société : L'Elfe.* 562
Document 5 : *Carte du jeu de société : L'Elfe.* 563

TABLE DES AUTEURS ET DES ILLUSTRATEURS CITÉS

- AARNE Anti, 594, 628
ABBRUZE Salvatore, 618
ACKERKNECHT Erwin, 404
ALBERT Jean-Pierre, 478
ALLSBURG (VAN) Chris, 181
AMILIEN Virginie, 25
ANDERSEN Hans Christian, 18, 20, 39, 238, 276
ANGENOT Marc, 505, 506, 507, 508, 509
APOLLINAIRE Guillaume, 28, 327
ARISTOTE, 191, 408, 555
ARLESTON, 295, 303
ARRAS (D') Jean, 176
ARTAUD Antonin, 91
AUDOUIN-MAMIKONIAN Sophie, 56, 108, 112, 118, 127, 135, 148, 154, 207, 249, 263, 268, 626
AUGÉ Marc, 338
AULNOY (D') Marie-Catherine Le Jumel de Barneville, 17, 118, 282
AZÉMARD Ghislaine, 556, 557, 558, 559
BACHELARD Gaston, 111, 137, 139, 141, 187, 188, 189, 352, 598, 604
BAGGIO Stéphane, 260
BAKHTINE Mikhaïl, 66, 67, 344, 345, 588, 621, 622
BALZAC Honoré (de), 500
BARRAU Véronique, 512
BARREAU Hervé, 68
BARRIE James Matthew, 13, 18, 49, 53, 65, 131, 136, 175, 224, 285, 291, 580, 620, 679, 680
BARSAGOL Virginie, 279
BAUDRY Patrick, 482, 483, 484
BAUM Lyman Frank, 62
BAUZA Antoine, 549
BEAUVOIR (DE) Simone, 383
BELMON Lionel, 289, 290
BÉROUL, 16
BERROUKA Karim, 73, 86, 87, 89, 90, 148, 150, 151, 207, 212, 217, 219, 251, 253, 261
BERTHELOT Francis, 526, 624
BERTHOZ Alain, 259
BERTRAND-EGREFEUIL Emmanuel, 254
BESANCENET Olivier, 317
BESSON Anne, 24, 42, 253, 330, 625
BESSON Anthony, 552, 553
BETTELHEIM Bruno, 21, 36, 276, 300, 302, 303
BOISSEAU Éric, 223
BOKOBZA Serge, 317
BORDAGE Pierre, 43, 51, 56, 96, 102, 127, 128, 169, 199, 285, 287, 297, 320, 321, 332, 355, 502, 503, 519, 625, 626
BORDEAUX (DE) Huon, 208
BOTTERO Pierre, 78, 79, 196, 237, 268, 275, 277, 317, 520, 578, 586, 610, 612, 625
BOULERIE-SANCHEZ Laure, 263
BOURGEON François, 64, 298
BOURON Jean-Benoît, 357, 360
BOYER Alain-Michel, 347, 352
BRASEY Édouard, 10, 16, 69, 87, 91, 124, 128, 145, 150, 217, 220, 221, 223, 224, 233, 235, 289, 292, 296, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 575, 592, 593, 597, 598, 599, 600, 601, 681
BRECHT Bertolt, 517
BROWN Dan, 38
BRUNEL Pierre, 241, 243
BRUSSOLO Serge, 324, 626
CAILLOIS Roger, 164, 521, 551
CAMPBELL Joseph, 172, 227
CANI Isabelle, 102, 250, 281
CANSOT Audrey, 279
CARPOV Maria, 340
CARROLL Lewis, 18, 36, 53, 184, 185, 186, 199, 215, 274, 288, 456
CERVANTÈS (DE) Miguel, 181
CHASSAY Jean-François, 385
CHATEAU Jean, 406
CHATEAUBRIAND (DE) François-René, 263
CHELEBOURG Christian, 49, 52, 53, 58, 62, 185, 199, 201, 225, 227, 250, 257, 258, 259, 286, 288, 292, 364, 518, 586, 587, 592, 601, 612
CHESTERTON Gilbert Keith, 299
CHEVALIER Jean, 99, 104, 110, 119, 122, 132, 135, 137, 149, 256, 456, 457, 488, 489, 490, 491, 493, 494, 495
CLAVEL Fabien, 2, 51, 103, 221, 233, 247, 249, 271, 277, 326, 327, 328, 356, 357, 358, 359, 366, 370, 639, 643
CLAVERIE Élisabeth, 23
CLOUZIER Antoine, 209, 425

CLUZEAU Nicolas, 78, 90, 96, 137, 138, 149, 287
 COLERIDGE Samuel Taylor, 619
 COLIN Fabrice, 65, 88, 155, 158, 239, 611
 COLLODI Carlo, 19, 20
 CONAN DOYLE Arthur, 515
 CONNAN-PINTADO Christiane, 36
 COSTA DE BEAUREGARD Olivier, 68
 COSTE Nadia, 3, 42, 142, 222, 261, 262, 269, 312, 335, 343, 354, 355, 357, 358, 365, 366, 376, 379, 380, 390, 393, 408, 409, 414, 418, 423, 425, 499, 613, 647, 653
 COUÉGNAS Daniel, 506, 507
 CRÉBILLON (DE) Claude-Prosper Jolyot 17
 CRISSE, 626
 DASEN Véronique, 279
 DAU Nathalie, 33, 43, 64, 70, 113, 120, 136, 148, 153, 158, 176, 177, 200, 219, 222, 237, 267, 272, 302, 343, 354, 355, 356, 358, 370, 583, 657, 660
 DAY Thomas, 36
 DEFRANCE Anne, 624
 DELACROIX Christian, 408
 DELAROCHE Bruno, 195, 234
 DELARUE Paul, 267
 DELAUNAY Alain, 184, 187
 DESMET Huguette, 375
 DESCARTES René, 94
 DEVEREUX Georges, 483
 DONTENVILLE Henri, 11, 12
 DORÉ Gustave, 315, 425
 DUBOIS Claude-Gilbert, 66
 DUBOIS Pierre, 2, 21, 32, 42, 52, 58, 59, 71, 76, 95, 99, 100, 102, 114, 121, 150, 156, 165, 172, 173, 175, 176, 178, 200, 203, 210, 217, 221, 225, 231, 232, 261, 266, 270, 271, 298, 301, 316, 320, 509, 510, 511, 512, 515, 560, 587, 591, 592, 593, 597, 598, 601, 602, 603, 604, 606, 607, 609, 612
 DUBOIS-MARCOIN Danielle, 360
 DUFOUR Catherine, 43, 66, 86, 91, 95, 114, 125, 144, 148, 150, 153, 158, 171, 172, 181, 190, 200, 202, 203, 211, 225, 229, 253, 258, 270, 295, 298, 304, 371
 DUGUËL Anne, 208
 DUMAS Alexandre, 38
 DUMÉZIL Georges, 396
 DURAND Gilbert, 76, 82, 186, 187, 188, 189, 190, 192, 193, 239, 240
 DURKHEIM Émile, 446
 EDWARDS Michael, 607, 608, 609, 610
 ELIADE Mircea, 163, 244, 372, 498, 589, 596, 607, 608, 622
 FAIVRE Antoine, 238
 FAKHOURI Anne, 62, 157, 167, 168, 173, 321
 FAVORY Michel, 342
 FÉNELON François de Salignac de La Mothe, 274
 FERLAMPIN-ACHER Christine, 104
 FERNANDEZ Irène, 115, 299, 504, 505, 508, 509, 620
 FERRIER Bertrand, 27, 33
 FERRONNIÈRE Erlé, 140
 FETJAINE Jean-Louis, 161, 189, 191, 193, 316, 510, 641
 FIERPIED Maëlle, 58, 65, 71, 101, 126, 127, 154, 155, 160, 164, 201, 203, 234, 251, 252, 277, 296, 298, 317, 343, 497, 626
 FLAUBERT Gustave, 347, 353, 503
 FLEMING Victor, 19, 117
 FOLLET Ken, 38
 FOMBELLE (DE) Thimothée, 113, 222, 343, 344, 650
 FOURNIER KISS Corinne, 325
 FRANZ (VON) Marie-Louise, 616
 GABORIT Mathieu, 00, 107, 112, 135, 150, 174, 175, 194, 212, 223, 226, 234, 272, 291, 340, 523, 585, 611, 612
 GAIMAR Geffrei, 16
 GARDAIR Emmanuèle, 259
 GARDNER Edward L., 124
 GEGAUFF Frédéric, 340
 GENETTE Gérard, 161, 316
 GENNEP (VAN) Arnold, 21, 472, 473, 476, 477, 480, 481, 482
 GÉRAUD Marie-Odile, 351, 375
 GENLIS (DE) Stéphanie Félicité, 294
 GHEERBRANT Alain, 99, 104, 110, 119, 122, 132, 135, 137, 149, 256, 456, 457, 488, 489, 490, 491, 493, 494, 495
 GIRARDIN Delphine, 327
 GISEL Pierre, 397
 GLOT Clothilde, 512, 513
 GOBERT TILAHUN Naamen, 171
 GODIN Christian, 408
 GONCOURT (DE) Edmond et Jules, 500
 GORGIEVSKI Sandra, 331
 GRACQ Julien, 28

GREGAN John, 67, 101, 110, 123, 124, 125, 127, 193, 203, 204, 304, 317, 318, 326, 330, 572, 575, 580, 625

GRIFFITHS Frances, 515

GRIMBERT Jean-Claude, 21

GRIMM Jacob et Wilhelm, 17, 18, 19, 20, 27, 36, 133, 265, 280, 673, 680

GROENSTEEN Thierry, 532, 533, 542

GUARNIDO Juanjo, 91

GUDULE, 150

HARF-LANCIER Laurence, 510

HAUSMANN René, 22, 32

HEIDEGGER Martin, 202

HELD Jacqueline, 24

HELIOT Johan, 61, 65, 92, 93, 135, 148, 153, 188, 213, 218, 219, 288, 316, 324, 611, 612

HENNARD DUTHEIL DE LA ROCHÈRE Martine, 279

HERVIEU-LÉGER Danièle, 618

HOBBS Robin, 354, 376, 649, 655, 656

HOFFMANN Ernst Theodor Amadeus, 288

HORACE, 283

HOURS Bernard, 404

HOWITT Alfred William, 472

HUET-BRICHARD Marie-Catherine, 26

HUGO Victor, 18, 503, 604, 611

HUGUET Sylvie, 90, 172, 205, 301, 331, 569

HUYBRECHTS Florence, 506

ISTIN Jean-Luc, 118, 129, 146, 160, 249, 256

JACKSON Peter, 108, 109, 132, 133, 134

JACQUES Francis, 410

JARRY Nicolas, 130

JAVEAU Claude, 345

JEAN Georges, 159

JEAN-BART Alain, 34

JENKINS Henry, 167

JÉZÉQUEL Patrick, 175, 316

JOYCE James, 91

JUBERT Hervé, 65, 205, 291, 298, 336, 337, 570, 574

JUNG Carl Gustav, 52, 125, 244, 281, 285, 307, 522, 523, 594, 595, 596, 612

KASSIS Annpôl, 20

KERÉNYI Charles, 594

KERLIDOU Lionel, 510, 512

KIRK Robert, 10, 12, 519

KIERKEGAARD Søren, 327

KLOCZKO Edouard, 510

L'HOMME Erik, 4, 34, 43, 60, 61, 65, 79, 80, 81, 91, 102, 106, 113, 125, 160, 165, 167, 173, 197, 222, 268, 270, 324, 666

LACOMBE Benjamin, 512

LACOTTE Daniel, 108

LACTANCE (LACTANTIUS) Lucius Caecilius Firmianus, 397

LAMBERT Christophe, 89, 128, 147, 157, 192, 238, 340, 581

LANG John, 60, 129, 189, 206, 530, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 544, 545, 546, 547, 549, 550, 552, 558, 560, 630, 631, 632

LAPLANTINE François, 347, 348, 349, 352, 371, 373, 374

LARTET-GEFFARD Josée, 275

LAUGAA Maurice, 327

LAURENDON Laurence, 512

LAVOCAT Françoise, 333, 342

LEADBEATER Charles Webster, 124

LEBRUN Monique, 54

LECLERCQ Guy, 185

LECOUTEUX Claude, 12, 13, 14, 112, 122, 501, 658

LEDROIT Olivier, 57, 138, 140

LENOIR JAMELOT Françoise-J., 523

LEPRINCE DE BEAUMONT Jeanne-Marie, 294

LESERVOISIER Olivier, 351, 375

LÉVY-BRUHL Lucien, 259

LÉVI-STRAUSS Claude, 347, 372

LEWIS Clive Staple, 19, 115, 224, 505

LINNÉ Carl (VON), 511

LOISEL Régis, 54, 62, 73, 74, 167, 168, 174, 193, 302, 319

LOYER Jean-Luc, 157, 174, 291, 320

LUNGO Andrea (DEL), 318

MACDONALD George, 18

MALAGOLI Alexandre, 32, 52, 70, 92, 94, 95, 96, 106, 149, 152, 222, 225, 231, 263, 370, 669

MALORY Thomas, 36, 333

MALTHUS Thomas, 389

MALRAUX André, 182, 183

MAMIER Claude, 292

MANCHEC Claude (LE), 278

MANDROU Robert, 507

MARCOIN Francis, 250, 292, 601

MARTIN Georges R.R., 37, 38

MARTINEAU Anne, 12, 16, 113, 114, 295

MAUBLANC Ludovic, 549

MAUSS Marcel, 373, 377, 384, 400
 MAYER Chevalier(DE), 17
 MC SPARE Patrick, 245, 246
 MÉLIÈS Georges, 181, 678
 MENEGALDO Gilles, 117
 MÉRINDOL Ismaël, 327
 METZ Christian, 507, 508
 MEZZAOUR Anys, 37, 38
 MILLET Gilbert, 254
 MILLER Sylvie, 317
 MOMI M'buze N. A. M., 37
 MONGE Jean-Baptiste, 139, 140, 173, 211, 609
 MONMOUTH (DE) Geoffroy, 103, 104
 MONTESQUIEU (DE SECONDAT, BARON DE LA BRÈDE ET DE) Charles Louis, 284
 MORE Thomas, 91
 MORGENSTERN Sophie, 259
 MORIN Edgar, 506, 507
 MORRIS William, 18, 335
 MULLER Isabelle, 144
 NESBIT Edith, 601
 NEWTON Isaac, 94
 NODIER Charles, 18, 288, 503
 NOILLE-CLAUZADE Christine, 322
 NOIREZ Jérôme, 188, 195, 254, 329, 571, 587
 NOLAN Christopher, 288
 ORWELL George, 95
 PALACIO (DE) Jean, 306
 PASCAL Blaise, 36, 67, 68, 252
 PATON Joseph Noël, 136
 PELEN Jean-Noël, 20, 21
 PELLIZZI Francesco, 405
 PELOSATO Alain, 624
 PEN OF CHAOS, 526, 531, 542, 543, 544, 545, 546, 557, 558, 561, 565, 566
 PERCEVAL Bénédicte, 512
 PERRAULT Charles, 43, 65, 77, 96, 107, 124, 148, 155, 202, 210, 213, 218, 231, 258, 289, 318, 336, 337, 371, 513, 514, 515, 518, 524, 675
 PERROT Charles, 622
 PERROT Jean, 274, 275, 508, 622
 PERU Olivier, 53
 PEVEL Pierre, 39, 61, 73, 92, 103, 120, 144, 151, 198, 206, 209, 214, 227, 254, 285, 314, 332, 333, 367, 509, 510, 511, 514, 520, 671
 PHILLPOTTS Béatrice, 510
 PIAGET Jean, 259
 PICARD Michel, 245, 246
 PIERRE-ALEXANDRE, 237
 PLATON, 164, 191, 409
 POINSOT Marion, 526, 532, 533, 535, 549, 560, 561
 PORQUET Jean-Luc, 591, 592, 593, 594, 596
 POTOCKI Jan, 181
 POTTIER Richard, 351, 375
 POURTOIS Jean-Pierre, 375
 POUILLON Jean, 322
 PRINCE Nathalie, 159, 294, 305
 PRIVAT Jean-Marie, 350
 PSYCHÉ Dynah, 39, 89, 95, 112, 122, 148, 157
 PULLMAN Philip, 275
 PYTHAGORE, 191
 RABELAIS François, 91
 RACKHAM Arthur, 3, 130, 131, 138, 139
 RADIN Paul, 52, 307, 375, 594, 595
 RAGER Catherine, 13, 14
 RENARD Jean-Bruno, 244
 RENARD Jules, 616
 REVOY David, 360, 654
 REYNOLDS Joshua (Sir), 130, 131
 RICARDOU Jean, 163, 164, 165
 RICOEUR Paul, 414
 RIFFARD Pierre A., 237
 RIVIÈRE Claude, 617, 618
 ROBILLARD Anne, 142
 ROCHEBOUET Anne , 332, 341
 ROLLAND Annie, 295, 296
 ROUBAUD Jacques, 28
 ROULOT Tristan, 121, 160, 316
 ROUSSEAU Jean-Jacques, 17
 ROWLING Joanne K., 10, 36, 38, 275, 324, 365, 517, 524, 541
 ROY Max, 317
 RUAUD André-François, 25, 183, 509, 510
 RYAN Marie-Laure, 333, 334
 SAINTYVES Pierre, 21
 SALAMON Anne , 332, 341
 SAND George, 327, 503
 SCARPA Marie, 350
 SCHAEFFER Jean-Marie, 526, 554, 555
 SÉBILLOT Paul, 21
 SÉGURA Magali, 69, 124, 196, 252, 254, 262, 268, 366, 367, 368, 626
 SEIGNOLLE Claude, 21
 SHAKESPEARE William, 36, 108, 131, 136, 208, 607, 679

SHELLEY Mary, 246
 SILHOL Léa, 28, 50, 126, 176, 178, 196, 204,
 231, 235, 253, 260, 318, 625
 SINDZINGRE Nicole, 450, 469, 484
 SORIANO Marc, 267, 419
 STACHAK Faily, 625
 STANISZEWSKI Anna, 170, 178
 STEINER Rudolph, 593
 STENDHAL, 500
 STUM Philippe (LE), 510
 TARTAS Valérie, 69, 71
 TÉHY, 51, 97, 98, 153, 248, 328, 335, 573,
 576, 577, 583, 584, 605, 625, 626
 TERRASSON François, 596
 THALER Danielle, 34
 THIRY-DUVAL Hervé, 559
 THOMAS Louis-Vincent, 483
 THOMAS Vincent, 479
 THOMAS William Isaac, 375
 THOMPSON Stith, 594, 628
 TIMTCHEVA Viara, 242
 TIREL Elodie, 39, 69, 101, 113, 125, 135,
 154, 158, 161, 183, 206, 207, 219, 241,
 257
 TODOROV Tzvetan, 17983, 325
 TOLKIEN John Ronald Reuel, 10, 11, 19, 25,
 34, 36, 37, 50, 91, 109, 115, 132, 133, 160,
 165, 166, 189, 195, 254, 305, 307, 308,
 311, 333, 335, 350, 354, 369, 415, 505,
 510, 524, 589, 595, 597, 620, 621, 625,
 640, 667, 671, 679
 TONNELAT Marie-Antoinette, 190, 191
 TREMBLAY Élisabeth, 69, 72, 81, 85, 90, 101,
 106, 107, 108, 113, 126, 127, 128, 148,
 150, 154, 155, 158, 168, 177, 183, 207,
 212, 217, 218, 222, 223, 231, 235, 236,
 241, 242, 249, 261, 262, 267, 268, 273,
 290, 319, 336, 343, 514
 TRESCA Michael J., 132, 133
 TROYES (DE) Chrétien, 16, 36, 335, 641
 TURNER Victor W., 450, 461, 462, 475, 484
 UTHER Hans-Jörg, 594, 628
 VALLS DE GOMIS Estelle, 28
 VERCHE Dorin, 512
 VINSONNEAU Geneviève, 402
 VIRTUE Doreen, 512
 WALLON Henri, 1859
 WALTER Philippe, 104, 105
 WARNER Lloyd, 463
 WATTHEE-DELMOTTE Myriam, 339, 427, 618
 WEINRICH Harald, 31923
 WERBER Bernard, 402
 WHALE Laurent, 246
 WRIGHT Elsie, 515
 WULF Christoph, 485, 496
 YAGUELLO Marina, 91
 YANNIC Aurélien, 446, 459, 498
 ZIMMER BRADLEY Marion, 280
 ZNANIECKI Florian, 375
 ZOLA Émile, 347, 353, 500

TABLE DES TITRES D'ŒUVRES CITÉES

- A comme Association*, 60, 81, 268, 270, 324, 667
A l'Aventure compagnons (chanson), 530
A L'Aventure, compagnons (roman), 545, 546
A la Recherche de Féerie, 140
Abbott and Costello meet Frankenstein, 246
Adèle et Théodore ou Lettres sur l'éducation, 294
« Aenor », 176, 219
Alice's Adventures in Wonderland, 53, 58, 185, 186, 199, 284
Apprentie de Merlin (L'), 32, 51, 103, 221, 233, 247, 249, 270, 277, 356, 640, 641, 642, 643
Arcanes de Naheulbeuk (Les), 566
Arthur et les Minimoys (film), 53
Barbe Bleue (La), 277, 315
Belle au bois dormant (La), 63, 203, 280, 315
Biche au bois (La), 282
Blanche Neige, 19, 50, 277, 298
Cabinet des fées (Le), 17
Cantique des cantiques (Le), 456
Celtic Faeries, 173, 210, 609
Cendrillon, 17, 118, 274, 280, 298, 315, 339
Chant du Troll (Le), 237, 238, 317, 520, 577, 586, 610
Chaos sous la montagne, 545
Chaussettes du Nain (Les), 531
Chevaliers d'Émeraude (Les), 110, 120, 142
Chronicles of Narnia (The), 19, 224
Chronique du soupir, 99, 174, 175, 194, 223, 234, 272, 290, 523, 585, 611
Chroniques de l'empire Ntu, 37
Chroniques des Crépusculaires (Les), 22, 107, 112, 135, 150, 212, 226, 340, 612
Chroniques du Nord Sauvage (Les), 22, 591
Clairvoyage (Le), 62, 157, 167, 168, 173, 321
« Comment j'ai découvert que mes parents étaient des ogres », 208
Compagnons du crépuscule (Les), 64, 298
Conan The Barbarian, 541
Conseil de Suak (Le), 545
« Contes de ma mère L'Oye (Les) », 209
Contes Myalgiques, 70
Contes ou Histoires du temps passé, 520
Couette de l'Oubli (La), 545
« Crabe et la Fée (Le) », 237
Crépuscule des dieux (Le), 149
Cuisine des fées (La), 512
Dernier des Elfes (Le), 89, 128, 147, 157, 192, 238, 340, 580
Dernier des Mohicans (Le), 582
Dernier Roi des elfes (Le), 90, 172, 205, 301, 331, 335, 569
« Dernière Affaire de Sagamor (La) », 96, 127, 128
« Désespérée », 237
« Diarmid Bawn et les Fir Darig », 225
Dico féérique (Le), 25, 510
Dictionnaire féérique (Le), 509, 708
Don Quixote, 181
Donjon de Naheulbeuk (Le), 43, 60, 129, 189, 206, 312, 526, 527, 532-566, 630, 631, 632
Dungeons & Dragons, 20, 132, 560, 597
Écumoire ou Tanzaï et Néadarné (L'), 173
Élevez des Lutins, Guide pratique des génies domestiques, 59
Elfe de lune (L'), 39, 68, 101, 113, 125, 135, 154, 158, 160, 183, 206, 218, 241, 257
Elféméride (L'), 512
Elfes, 118, 128, 160, 249, 255
Elfes d'automne (Les), 510
Elfes et Assassins, 317
Encyclopédie de la féerie, 510
Encyclopédie de la féerie de la lettre A, 510
Encyclopédie des Elfes d'après l'œuvre de JRR Tolkien (L'), 510
Encyclopédie du Merveilleux (L'), 509
Encyclopédie Naheulbeuk (L'), 558, 559
Enjamineur (L'), 43, 51, 55, 56, 66, 102, 165, 169, 183, 199, 287, 297, 320, 321, 332, 335, 355, 502, 503, 625, 626
Erec et Enide, 16
« Erreur de jeune (ou la première affaire de Deirdre de Crommlynk) », 78, 90, 96, 138, 149, 287
Esthétique et théorie du roman, 621
Estoire des Engleis (L'), 16
Évangiles (Les), 410

Faerie Hackers, 61, 65, 92, 135, 148, 153, 212, 218, 324, 611
Faerie Thriller, 92, 188, 219, 288, 316, 611
Fairies 101 : An Introduction to Connecting, Working and Healing with the Fairies and Other Elementals, 512
Fairy Quest, 167
Fantastic Beasts and Where to Find Them, 517
 « Faux pas », 148, 153
Fedeylins, 43, 142, 222, 261, 262, 312, 335, 343, 357, 376-499, 614, 656
Fée aux miettes (La), 18, 288
 « Fée du sureau (La) », 18
 « Fée et la péri (La) », 18
Fée et tendres automates, 51, 67, 97, 98, 99, 153, 247, 328, 331, 335, 573, 576, 583, 604, 607, 625, 626
Féerie pour les ténèbres, 188, 195, 254, 329, 570, 571, 574, 577, 587
Fées (Les), 305, 315
Fées à la chaîne, 317
Fées du jardin (Les), 510
Fées ont une histoire (Les), 512, 513
Fées, Korrigans, et autres créatures fantastiques de Bretagne, 510
Fées, Weed & Guillotines, 72, 86, 87, 88, 89, 148, 150, 151, 152, 207, 212, 217, 219, 251, 253, 261
Filles de Lune, 3, 69, 72, 81, 85, 90, 100, 106, 107, 113, 126, 127, 148, 150, 154, 158, 168, 171, 183, 207, 212, 218, 222, 223, 231, 235, 236, 241, 242, 249, 261, 262, 267, 268, 273, 290, 319, 336, 343, 514
Fourmis (Les), 402
Frankeinstein, 246
Gagner la Guerre, 42
Gaïg, 39, 40, 88, 95, 112, 122, 148, 157, 317
Galymède, fée blanche, ombre de Thym, 43, 58, 65, 71, 101, 125, 127, 154, 155, 160, 164, 201, 203, 234, 251, 252, 277, 282, 296, 298, 317, 343, 497, 626
Game of Thrones, 364
Genesisia - Chroniques Pourpres, Genesisia, 52, 70, 91, 95, 96, 106, 149, 152, 222, 225, 263, 670
Gnomes de Troy, 295, 304
Goblin's, 109, 121, 160, 314
Grand Fabulaire du petit peuple (Le), 22, 32
Grand Mort (Le), 62, 167, 168, 182, 319
Grande Bible des fées (La), 124, 128, 512, 575
Grande Encyclopédie des elfes (La), 316, 509
Grimoire du petit peuple (Le), 52, 53, 71, 95, 99, 100, 102, 150, 155, 203, 217, 221, 225, 231, 297, 316
Grisélidis, 266
 « Guerre de l'oubli (La) », 28892
Guerre des Géants (La), 340
Harry Potter, 23, 102, 265, 275, 277, 279, 281, 300, 324, 365, 517, 541, 652
Haut Conteurs (Les), 53, 245, 246
Healing with the Fairies, 512
Herbier des fées (L'), 512
 « Hexane », 289
His Dark Materials, 275
Hobbit (The), 19, 50, 54, 55, 104, 281, 286
 « Homme au sable (L') », 288
Inception, 288
Journal, 616
Journal de Spirou (Le), 22
Journal Officiel, 624
Jumanji, 181
Kilt le picte, 165, 220
Korrigans et autres Bugale an noz (Les), 175, 316
Laiyna, 22, 32, 172, 260, 270, 271, 317
Lanterne magique (La), 181
Leçons d'elficologie, 22, 58, 512
Legend of Zelda (The), 53, 541
Leïlan, 69, 124, 196, 231, 252, 254, 255, 261, 268, 317, 366, 367, 368, 626
Lettres Persanes (Les), 284
Livre des étoiles (Le), 43, 65, 79, 91, 102, 106, 113, 125, 165, 167, 173, 197, 222
Lord of the Rings (The), 19, 50, 115, 265, 387, 505, 581, 597, 625, 108, 195, 558
Magies secrètes, 165, 205, 291, 298, 336, 337, 570, 574
Maître Chat ou le Chat botté (Le), 293, 300, 314, 315, 323
Malédiction de Tirlouit (La), 566
Manuel d'ethnographie, 373, 377, 384, 400
Manuscrit trouvé à Saragosse, 181
Mille et une Nuits (Les), 294
Mists of Avalon (The), 280

- Monde des fées dans l'occident médiéval (Le)*, 510
- Mondes d'Ewilan (Les)*, 78
- Nanana de l'Elfe*, 531
- Odyssée (L')*, 241
- Orbe de Xaraz (L')*, 545, 558
- Paris des Merveilles (Le)*, 43, 65, 77, 96, 107, 124, 148, 155, 202, 210, 213, 217, 231, 258, 289, 292, 318, 336, 337, 371, 524
- « Passer la rivière sans toi », 65, 88, 155, 158, 239, 711
- Peau d'Âne*, 17, 50, 274, 280, 304, 315
- Peggy Sue et les fantômes*, 324, 626
- Pèlerinage de Charlemagne*, 16
- Peter Pan*, 18, 49, 53, 58, 65, 66, 73, 74, 131, 174, 175, 193, 224, 279, 285, 301, 302, 308, 577, 604, 620, 675
- Petit Abécédaire féerique et celtique*, 510
- Petit Chaperon rouge (Le)*, 17, 36, 114, 209, 267, 276
- Petit Chaperon Uf (Le)*, 21
- Petit Livre des elfes (Le)*, 509
- Petit Livre des fées (Le)*, 5059
- Petit Poucet (Le)*, 28993, 604
- Petite Encyclopédie du Merveilleux (La)*, 233, 296, 510, 511
- Petite Fille aux allumettes (La) (Den Lille Pige Med Svovlstikkerne)*, 238
- Petite Sirène (La) (Den Lille Havfrue)*, 276
- Petrus Barbygère*, 114, 120, 210, 220, 515, 587
- Phantastes: A Faerie Romance for Men and Women*, 148
- Pinocchio*, 19, 50, 118, 279, 388
- Plantes des Fées et des Autres Esprits de la Nature (Les)*, 512
- PNJs ne savent pas danser (Les)*, 530
- Poétique*, 555
- Pokemon Go*, 614
- Porteurs de chaussettes (Les)*, 531
- Princess and the Goblin (The)*, 184
- Psychanalyse des contes de fées (La)*, 21, 36
- Quand Les Dieux buvaient*, 43, 66, 86, 91, 95, 114, 125, 144, 148, 150, 153, 158, 171, 172, 181, 190, 200, 202, 211, 225, 229, 239, 253, 258, 269, 295, 298, 304, 371
- Quête d'Ewilan (La)*, 78, 196, 275, 277, 612, 625
- Quidditch through the Ages*, 517
- Red Caps*, 165, 175, 178, 266, 320
- Requiem pour elfe noir*, 32, 43, 67, 101, 110, 123, 124, 125, 127, 183, 193, 203, 204, 276, 304, 317, 318, 326, 328, 329, 359, 572, 575, 580, 581, 625, 640, 641, 642, 643, 646
- Riquet à la Houppe*, 277, 315, 563
- Rois Forgerons (Les)*, 130
- Rumpelstilzchen*, 173
- Schtroumpfs (Les)*, 22
- Sève et le Givre (La)*, 50, 126, 176, 178, 196, 204, 231, 234, 253, 260, 625
- Somme des rêves (La)*, 64, 113, 120, 136, 148, 153, 158, 176, 177, 200, 222, 266, 272, 302, 343, 582, 583
- « Sopha, conte moral (Le) », 17
- Sorcelleries*, 91, 109, 208
- Souhais ridicules (Les)*, 315
- Story of the Amulet (The)*, 601
- Tales of Beedle the Bard (The)*, 517
- Tara Duncan*, 55, 56, 108, 112, 118, 127, 135, 148, 154, 207, 249, 263, 268, 626
- Through the Looking-Glass*, 185, 186
- Tobie Lolness*, 113, 116, 222, 343, 344, 626, 650
- Traité de Faërie*, , 69, 87, 150, 217, 219, 221, 223, 224, 235, 289, 327, 512, 513
- Tralala du Nain*, 531
- Trilogie des Elfes (La)*, 161, 191, 193, 316
- Tristan*, 16
- Trois Fileuses (Les)*, 133
- Trône d'ébène (Le)*, 36
- « Tu es Pierre », 223
- Twilight*, 2426
- Une Année chez les fées*, 512
- « Une Heure ou la vision », 288
- « Une Semaine du petit elfe Ferme-l'œil », 18
- Univers féerique d'Olivier Ledroit (L')*, 56
- « Veilleur du Crépuscule (Le) », 200, 217, 225, 301
- Victor*, 18, 19, 157, 174, 291, 320, 450
- Vieille Reine et la Jeune Paysanne (La)*, 563
- Vita Merlini*, 103, 104
- Wizard of Oz (The)*, 19, 62, 117
- Wood Beyond the World (The)*, 18

La Représentation du Petit Peuple dans la littérature francophone contemporaine pour adolescents : tradition et renouvellement féeriques depuis 1992.

Noémie BUDIN, sous la direction de Christian CHELEBOURG

RÉSUMÉ

Petit Peuple est un terme qui désigne l'ensemble des créatures humanoïdes issues des croyances païennes et des traditions folkloriques : Fées, Lutins, Elfes, Nains, Gnomes, etc. Si, au cours du XIX^e siècle, elles semblent avoir été peu à peu délaissées par une littérature qui se voulait sérieuse, le développement au XX^e siècle d'une nouvelle littérature de jeunesse, affranchie du corpus légendaire mais ancrée dans l'imaginaire, a vu leur retour en force à la faveur d'un renouvellement ludique de l'héritage littéraire. À la logique de l'édification succédait celle de récréation, comme au souci de compilation celui d'invention.

Il est ainsi possible d'observer que la façon dont sont présentés les membres des différentes communautés féeriques, vestiges de croyances anciennes réappropriés par notre culture contemporaine afin d'évoquer les problématiques qui lui sont propres, réveille dès lors la capacité allégorique de ce personnel surnaturaliste.

Il s'agit ici de rendre compte de la manière dont celui-ci est identifié, décrit et utilisé dans un corpus faisant appel à différents supports médiatiques : roman, album, BD, cinéma, télévision, jeu vidéo. Il est alors proposé de comprendre les différents ressorts de ce renouvellement avec des figures très anciennes dans une société qui ne croit plus en ses légendes ancestrales.

Sous quelle(s) forme(s) et de quelle(s) manière(s) nous sont présentés les membres de la communauté féerique dans nos fictions contemporaines ? Quel est l'impact interculturel et intermédiatique de ce phénomène ? Quels sont les enjeux de ce retour à un imaginaire ancien pour notre société qui ne croit plus en ces légendes populaires ? Telles sont les questions soulevées au cours de ce travail.

Il s'agit donc de considérer l'étude des représentations du Petit Peuple dans notre littérature de l'imaginaire contemporaine comme l'élément central d'une large problématique, s'appuyant sur un fait de société – le renouvellement de cette tradition au sein de notre culture littéraire – et qui englobe à la fois des considérations culturelles, littéraires, sociales, commerciales, ou encore historiques, et qui semble alors révéler un besoin de se tourner de nouveau vers les sources de notre imaginaire.

ABSTRACT

The core issue of this PhD thesis is the Faerie People (Fairies, Elves, Goblins, etc.) who originate from traditional folklore and pagan beliefs. Although this imaginary world was forsaken in the 19th century by a French literature which did not consider it as a serious topic, the growth of a new children literature in the 20th century has allowed a revival of the allegorical nature of these characters for entertaining purposes.

It is necessary to demonstrate how the Faerie People is identified, described and used in a corpus that comprises different media, such as novels, comics, cinema, television, and video games. Besides, it will be interesting to understand the different elements which explain the renewal of these ancient characters and its impact on our society.

How do the contemporary artists choose to represent these magical characters in their works? What impact does such phenomenon have on cultures and media? What are the challenges of this revival for our society which no longer believes in these popular legends? All these questions are developed in this work.

In a nutshell, the representation of the Faerie People in our contemporary imaginary corpus is the core issue of this thesis. Based on the revival of an ancestral tradition, this study is carried out from a cultural, literary, social, marketing, and historical perspective as it seems to reflect our society's need to get to the roots of this imaginary world.