

Université de Montréal

**Fantasme d'immersion dans les poétiques de
construction de mondes**
Complétude et canonicité, de Tolkien aux univers partagés

Laurent de Maisonneuve

Département des littératures de langue française
Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté à la faculté des études supérieures et postdoctorales en vue de
l'obtention du grade de Maître ès arts (M.A.) en Littératures de langue française

Juillet 2019

Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)

Résumé

En prenant comme point de départ l'interprétation de l'épopée homérique par Erich Auerbach, ce mémoire se consacre à la notion d'immersion fictionnelle, non sous son versant psychologique de phénomène contingent de la conscience imageante, mais sous son versant imaginaire, en tant que mythe sociétal d'immédiateté déterminant des stratégies esthétiques et médiatiques concrètes, que j'articule autour des poétiques contemporaines de construction de mondes (*world building*). L'enjeu est de saisir les répercussions esthétiques de ce fantasme d'une représentation qui occulterait à la fois sa médiateté et le réel-sensible, à une époque où la transfictionnalité et la transmédiaticité s'élèvent tranquillement comme modes narratifs dominants de notre culture occidentale contemporaine. Avec cette conviction que le terme d'immersion doit être replacé dans le cadre de ses effets, le premier chapitre s'affaira à démêler quelques difficultés théoriques que pose la notion en la problématisant sous l'égide des questions ontologiques de vérité et de la position phénoménologique de Sartre sur l'imaginaire. Tout en posant les outils théoriques nécessaires aux analyses subséquentes, le deuxième chapitre approfondit cette problématisation en empruntant aux théories modales des mondes possibles un cadre conceptuel opératoire, qui amènera, notamment grâce au concept formalisé de « monde », à concevoir la fiction comme un mouvement de distanciation. Appuyé par la lecture du roman tolkienien, le troisième chapitre tourne le fantasme d'immersion du côté d'une pulsion encyclopédique de complétude, concrétisée par des stratégies textuelles d'accumulation informationnelle et de virtualisation de données diégétiques laissées en suspens – effets d'actualité que je qualifie d'extra-narratifs en les présentant en contraste des principes prescriptifs du *mythos* aristotélicien formant une chaîne causale téléologique fondée sur une loi d'économie narrative. Le quatrième et dernier chapitre, articulé autour de la notion encore trop peu étudiée de canonicité, observe les poétiques de construction de mondes telles qu'elles se désamorcent elles-mêmes, dans le contexte des univers partagés, en engendrant des incohérences logiques donnant lieu à la tenue d'un discours auctorial-éditorial régissant les vérités fictionnelles comme moyen de maintenir l'immersivité de la représentation. L'analyse générique des comic-books de superhéros et une enquête sur la gestion éditoriale de l'univers de Star Wars permettront d'identifier les multiples modalités de délimitation de la frontière entre canon et apocryphe. En conclusion, je reviens brièvement sur la notion d'immersion, ainsi exemplifiée, en la resémiotisant comme une médiation compétitive de mise en présence de l'être.

Abstract

Starting from Erich Auerbach's interpretation of the Homeric epic, this master's dissertation studies the notion of fictional immersion, not in its psychological aspect of a contingent phenomena of human consciousness, but rather in its collective imaginary sense, as a societal myth of immediacy generating concrete aesthetic and media strategies that I investigate from the standpoint of contemporary poetics of world building. The objective is to apprehend the aesthetic repercussions of this desire for a mediation that would conceal both the real and its own mediacy, in a time where transfictionality and transmedia storytelling are becoming more and more the dominant narrative modes of our contemporary western culture. Under the conviction that immersion must be looked at as a set of cultural strategies, the first chapter unravels some theoretical difficulties bounded to the term by problematizing it towards ontological questions of truth and Sartre's phenomenological stance on the imaginary. While laying a necessary theoretical toolset for subsequent analyses, the second chapter examines these problems by borrowing to possible worlds modal theories a set of working concepts, which will lead to the assumption that fiction is a movement of distanciation, notably with the aide of the formal concept of "world". Through a reading of the tolkienian novel, the third chapter directs the desire for immersion towards an encyclopedic impulsion for completeness, embodied by textual strategies such as informational proliferation and allusion to virtual diegetic data – strategies leaving an impression of the actual that I describe as extra-narrative in contrast to Aristotle's *muthos* forming a teological causal chain based on a principle of an unitary narrative. The fourth and final chapter, articulated around the still too little studied notion of canonicity, observes poetics of world building as they neutralize themselves, particularly with shared universes, by generating logical inconsistencies giving birth to authorial and editorial discourses stating fictional truths as a way of maintaining the mediation's immersivity. The analysis of the superhero comics genre and an inquiry of the editorial management of the Star Wars universe will exemplify the multiple modalities of this delimitation between the canon and the apocryphal. As a conclusion, I briefly come back to the notion of immersion itself by redescribing it as a competitive mediation of presence.

Mots-clés

Mot-clés : Immersion, Fiction, Mondes fictionnels, Construction de mondes, Canonicité, Complétude, Théories des mondes possibles, Erich Auerbach, John Ronald Reuel Tolkien, Univers partagés, Star Wars, Superhéros

Keywords: Immersion, Fiction, Fictional worlds, World building, Canonicity, Completeness, Possible worlds theories, Erich Auerbach, John Ronald Reuel Tolkien, Shared universes, Star Wars, Superheroes

Remerciements

Un remerciement tout spécial à Marcello Vitali-Rosati pour sa direction, ses enseignements et ses encouragements qui auront su paver la voie à l'achèvement de ce mémoire. Je ne peux suffisamment exprimer ma gratitude envers sa patience et sa confiance infaillible en ce projet jusque dans ses moments les plus précaires.

Ce mémoire a été rédigé avec le soutien financier du Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH) et du Fonds de Recherche du Québec – Société et Culture (FRQSC), que je remercie.

Grands remerciements à :

Mes parents pour leur soutien moral et logistique, tout particulièrement lors des deux derniers mois de la rédaction qui auront été semés d'embûches.

Loïc Mineau-Murray pour son amitié, son écoute, ses questions incisives et sa présence dans les moments les plus difficiles.

Félix *mah man* Durand, Charlotte Moffet, Karolann St-Amand et toute l'équipe de la revue littéraire *Le Pied* pour avoir su me conseiller, m'accompagner ou m'aider dans ce projet parallèle au mémoire, ainsi que pour les pauses récréatives.

Enrico Agostini Marchese, Marie-Christine Corbeil, Mélissa Golebiewski, Margot Mellet, Servanne Monjour, Nicolas Sauret, Jean-François Thériault et toute l'équipe de la Chaire de recherche du Canada sur les écritures numériques pour leurs conseils tantôt théoriques, tantôt techniques, pour leur écoute attentive et pour leurs encouragements.

Louis-Olivier Brassard pour les longues discussions enrichissantes et sa présence fortuite lors de ma convalescence.

Et bien d'autres que j'ai hâte de revoir.

Table des matières

Résumé	i
Abstract	i
Mots-clés	i
Remerciements	i
1 Introduction. Prolégomènes à l’immersion	1
1.1 Auerbach au pays de la réalité virtuelle	1
1.2 Immersion fictionnelle et vérité	9
1.3 Utopies et dystopies de l’immersion fictionnelle	12
2 Distancer. La vérité en fiction	18
2.1 Les théories des mondes possibles en trois temps : Leibniz, Kripke, Lewis .	20
2.2 Vers une <i>poiesis</i> de la distanciation	27
3 Construire. Récit et complétude dans les littératures de construction de mondes	32
3.1 Histoire et définition	35
3.2 Le monde contre ses récits	39
3.3 Illusion de complétude	50
3.3.1 Suppléments liminaires : régler la carte à l’heure	53
3.3.2 Digressions didactiques : entre voyage et nostalgie	60
3.3.3 Marges du récit, marges du monde : le mystère comme stratégie d’expansion	68
4 Autoriser. Principe de cohérence et canonicité dans les univers partagés	77
4.1 Problèmes de cohérences	81
4.1.1 L’incohérence accidentelle	83
4.1.2 La contradiction volontaire : ramifications ontologiques et formatage aléthique par le <i>même</i>	88
4.2 L’autorisation canonique : supports, révisions, révoltes	97
4.2.1 La légitimation intradiégétique	101
4.2.2 Le contrôle extradiégétique	105

4.2.3 Braconnages canoniques	110
5 Conclusion	112
5.1 Magies, occultations et impressions de présence	116
6 Annexes	125

Table des figures

6.1	Marie-Laure Ryan, « A typology of mimetic discourse », dans <i>Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory</i> , 1991, p. 28.	126
6.2	Tweet de Leland Chee, ici sous pseudonyme de son alter ego diégétique, Selig Kenjenn, au sujet du <i>Holocron Continuity Database</i> , 16 mai 2013. . .	127
6.3	Extrait du livret encyclopédique du <i>Star Wars : The Roleplaying Game</i> , 1987, p. 253.	128
6.4	John Ronald Reuel Tolkien, « Thrór's Map », 1937.	129
6.5	John Ronald Reuel Tolkien, « Wilderland », 1937.	130
6.6	Christopher Tolkien, « The West of Middle-Earth at the End of the Third Age », 1953.	131
6.7	Christopher Tolkien, « The Realms of the Noldor and the Sindar », 1977. . .	132
6.8	John Ronald Reuel Tolkien, « Ambarkanta map V », croquis v. 1933. . . .	133
6.9	« A Map of Middle-Earth and the Undying Lands. A Composite Study of the Lands of Arda throughout the Ages »	134
6.10	Christopher Paolini, « Alagaësia map », 2002.	135
6.11	Critique cinématographique amatrice et <i>Plot holes</i>	136
6.12	Critique cinématographique amatrice et erreurs de tournage	137
6.13	<i>Plot holes</i> et contre-immersion. Commentaires extraits de Cynical Reviews, « WHY PLOT HOLES MATTER - A Response To Patrick Willems <i>Shut Up About Plot Holes</i> », 3 septembre 2018, https://www.youtube.com/watch?v=9zx50GiqKjg	138
6.14	Le <i>thunderclap</i> de Hulk, tiré de <i>Hulk #300</i> , 1962, p. 22.	139
6.15	Imagerie chrétienne dans <i>Daredevil : Born Again</i> , 1986, p. 101.	140
6.16	Justification psychologique de l'impératif moral de Batman, tirée de <i>Batman #650</i> , 2006, p. 15.	141
6.17	Tweet de Leland Chee au sujet de la canonicité du « vin Skywalker », 26 août 2010.	142
6.18	Tweet de Leland Chee au sujet de la canonicité de la planète Stewjon, 14 août 2010.	142
6.19	Bandeau de sémantisation canonique	143
6.20	L'article « Stewjon » sur le Wookieepedia	143
6.21	Question d'un <i>fan</i> adressée à Leland Chee sur Twitter, 20 juin 2017. . . .	144
6.22	Panneau publicitaire de la campagne Give Us Legends	145

6.23 *Star Wars : Legends et Headcanon*. Commentaires extrait de The Lore Master, « Star Wars Canon and Legends Explained », 4 mai 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=GQwLgg-vj2s>. 146

Chapitre 1

Introduction. Prolégomènes à l’immersion

Ce mémoire met en question la notion d’immersion en tant que fantasme sociétal déterminant des pratiques narratives, poétiques et éditoriales concrètes. En empruntant à la théorie modale des mondes possibles son cadre conceptuel, j’étudierai en premier lieu les poétiques littéraires de construction de mondes (de l’anglais *world building*) fondées sur un désir centrifuge d’exhaustivité représentationnelle, et en deuxième lieu les supports d’autorisation canonique des univers partagés (*shared universes*) procédant à un formatage aléthique de la fiction dans l’objectif centripète d’en maintenir la cohérence ontologique conditionnant la possibilité de la lecture immersive.

Je prends le parti d’entrer dans ce vaste sujet en introduisant l’interprétation de l’épopée homérique par Erich Auerbach, qui me semble fournir un exemple tout à fait remarquable d’un désir de complétude comme garant d’immersivité de la fiction.

1.1 Auerbach au pays de la réalité virtuelle

Dans sa célèbre « Cicatrice d’Ulysse », Auerbach distinguait l’Ancien Testament de l’épopée homérique en ce que cette dernière multiplierait des « effets de retardement » (*Erscheinung der Retardierens*), nombreuses digressions résultant non d’un désir d’engendrer un climat de tension, mais d’une volonté de décrire l’intégralité des lieux et événements

composant un univers fictionnel. Rien n’y serait laissé à l’état fragmentaire d’indétermination ou d’incomplétude, tandis que l’Écriture sainte n’exposerait qu’avec extrême parcimonie les phénomènes nécessaires au bon déroulement et à l’interprétation morale du récit. Mais le contraste entre Homère et l’Ancien Testament se situe moins, comme le laisse entendre Auerbach, sur le plan esthétique de la digression – sorte de méthode de *densification* de l’espace-temps diégétique –, qu’au niveau de leur traitement respectif de la séparation ontologique avec notre monde. Si l’Écriture sainte agit d’abord sur un principe de prétention à la vérité, s’insérant à la manière du simulacre baudrillardien dans la réalité pour se substituer à elle, pour se présenter et s’imposer comme vérité historique¹, le texte homérique génère plutôt un espace *autre* par l’accumulation descriptive. Le chapitre inaugural de *Mimesis* jette ainsi les bases du programme théorique de l’ouvrage, exposé explicitement en postface², stipulant la juxtaposition de deux modèles narratifs comme premiers avatars d’une opposition structurante dans la tradition occidentale de la représentation littéraire. L’un se donne comme véritable, il *joue* au réel, et cette « imposture » a une fonction sémiotique sur la réalité elle-même en prescrivant un mode de compréhension du monde. L’autre, vraisemblablement plus inoffensive, travaille à la construction d’un monde ontologiquement isolé, autosuffisant, « où n’apparaît nulle part une forme restée à l’état de fragment ou seulement à demi éclairée (*halb beleuchtete*) »³. Devant ce deuxième modèle, la représentation littéraire s’apparente davantage à la *poiesis* aristotélicienne – création

1. Son projet radical serait le fondement d’un « hyperréel » – permettons-nous l’anachronisme – par acte de réinterprétation judaïque du monde, projet motivé par l’objectif politique d’asseoir sa domination morale sur les autres cadres interprétatifs de l’histoire universelle en se déclarant comme seul modèle herméneutique légitime. D’où sa supposée économie narrative, qui n’en serait que le carburant esthétique : l’apparence énigmatique du texte biblique en appelle une lecture allégorique, et celle-ci déborde de la simple interprétation herméneutique des textes pour s’instituer comme « méthode générale d’appréhension de la réalité (*allgemeinen Methode der Wirklichkeitsauffassung*) » (Erich AUERBACH. *Mimesis. La représentation de la réalité dans la littérature occidentale*. Tel. Paris : Gallimard, 1946, p. 25), celle du quotidien tout comme celle de l’histoire universelle.

2. « L’objet de cet ouvrage, l’interprétation du réel à travers la représentation (ou “imitation”) littéraire, m’occupe déjà depuis très longtemps. Ce fut à l’origine la discussion qu’on trouve au Xe livre de la *République* – où Platon place la *mimesis* au troisième rang après la vérité – conjointement avec l’assertion de Dante selon laquelle la *Comédie* présente (*geben*) la réalité vraie (*wahr Wirklichkeit*), qui me servirent de point de départ. » (ibid., p. 549)

3. Ibid., p. 15.

d'une nouvelle réalité⁴.

On connaît bien la scène de l'*Odyssée* qui mène au constat d'Auerbach : Euryclée, en lavant les pieds d'Ulysse alors clandestin, reconnaît la cicatrice de son maître. Dès sa révélation – à la nourrice et au lecteur –, la cicatrice convoque ses origines à l'aide d'une longue interruption, ce que la narratologie appellerait en l'occurrence analepse, retraçant l'enfance et l'adolescence d'Ulysse jusqu'à l'épisode de sa blessure à la cuisse. Par exigence poétique « de ne laisser dans l'ombre, dans le vague, aucun élément de ce qui a été une fois nommé »⁵, la mention d'un élément diégétique jusqu'ici encore « informe » (*unausgeformt*) agit comme le déclencheur d'une pulsion encyclopédique à l'œuvre chez Homère. L'informe *doit* prendre forme. La digression homérique serait ainsi exemplaire selon Auerbach d'un désir de totalité de la représentation, de plénitude du monde décrit, d'en « présentifier les phénomènes sous une forme complètement extériorisée (*die erscheinungen ausgeformt*), de les rendre visibles (*sichtbar*) et tangibles (*tastbar*) dans toutes leurs parties, de les déterminer exactement dans leurs relations temporelles et spatiales (*räumlichen und zeitlichen Verhältnissen*) »⁶. La démarche décrite ici en est bien une de complétude (*Vollständigkeit*, état complet, intégralité) ; je dirai d'exhaustivité, terme dérivé du latin *exhaustum*, supin du verbe *exhaurio* : « vider en puisant, épuiser » selon le Gaffiot. Mais c'est l'effet engendré par cet épuisement qui me semble fournir la clé de la pensée d'Auerbach. L'attribution par synesthésie de la fiction au régime sensible est cruciale : tout dire d'un monde, c'est *comme* lui donner un statut d'existence dans une

4. Selon Ada Neschke, la *poiesis*, lorsqu'interprétée dans la perspective de la « philosophie du savoir produire » d'Aristote, se différencie fondamentalement de l'idée platonicienne d'une imitation référentielle : « [P]our Aristote, la [mimésis] n'est pas l'imitation d'une réalité extra-poétique, faite d'évènements tels qu'ils se passent quotidiennement en relation avec les actions humaines. Au contraire, le "poétique" exige la sélection et la condensation de quelques moments de ces évènements, de façon à créer une nouvelle réalité, c'est-à-dire une chaîne d'évènements proprement tragiques. Le poète n'imite donc pas, il produit quelque chose de nouveau : la fiction tragique ; il est en effet, comme le dit Aristote, [...] un producteur du mythe tragique : il produit par artifice des catastrophes humaines possibles angoissant le spectateur. [...] La poésie est donc une , une production parmi les productions ; elle n'est pas seulement, comme chez Platon (*République X*), une imitation de la production et encore moins une imitation de la réalité. » (Ada NESCHKE. « "Poiésis" et "mimésis" dans la Poétique d'Aristote ». Dans : *Poetica* 29.3/4 [1997], p. 325–342, p. 341)

5. AUERBACH, op. cit., p. 14.

6. Ibid., p. 14.

conception phénoménologique de la réalité, *comme* accorder aux phénomènes de la fiction une valeur observable (*sichtbar*) et palpable (*tastbar*) par transmutation du conceptuel en sensible. L'« épuisement » d'une *physis* – ou plutôt, on en convient, la tentative de cet épuisement⁷ – devient ce qui active et conditionne, en quelque sorte, la *poiesis* en la dotant d'une apparence concrète. Un monde fictionnel ne se *réaliserait* que lorsque serait éclairée l'intégralité de ses phénomènes, chacune de ses facettes ainsi mises à nues à la perception du lecteur⁸.

Qu'est-ce qu'un monde qui se *réalise* ? C'est-à-dire : qu'est-ce qu'un monde qui « pro-

7. Épuiser : le terme traduit déjà une conception du réel comme ensemble de ressources finies ; on épuise un corps en le vidant de ses forces comme l'on épuise un sol riche en minéraux. La « réalité représentée » (*Dargestellte Wirklichkeit*) chez Auerbach, qu'elle ait pour référent le réel historique ou sa propre entité fictionnelle, apparaît par métaphore comme une mine de composantes phénoménales (lieux, événements, objets, instants, etc.) de laquelle on pourrait en extraire les ressources jusqu'à tarissement. L'illusion d'exhaustivité comme méthode générale de la *mimesis*, écrit Bertrand Gervais, reposerait bien sur un principe d'équivalence quantitative entre le référent et son image, où « à chaque élément du monde équivaut un élément de la description ou de la représentation » (Bertrand GERVAIS. « Archiver le présent : le quotidien et ses tentatives d'épuisement ». Dans : *Sens public* [2016]. URL : <http://sens-public.org/article1204.html>). Mais c'est qu'il faudrait déjà présupposer qu'un monde soit doté d'une quantité limitée d'éléments, d'objets ou de propositions, qui ne seraient qu'en attente d'être révélés par le langage. S'annonce déjà l'affirmation d'un primat ontologique du représenté sur le représentant qui ne cessera de nous poursuivre en trame de fond tout au long de ce mémoire. C'est l'argument d'Edoardo Costadura selon qui Auerbach, bien qu'il rejette la dépréciation faite à la *mimesis*, revient à un idéalisme platonicien en maintenant son procédé imitatif – position que démontrerait bien la traduction littérale du sous-titre par « Réalité représentée... » et non « Représentation de la littérature... » (Edoardo COSTADURA. « “Réalité représentée” : la mimesis dans Mimésis d'Erich Auerbach ». Dans : *Revue germanique internationale* 22 [2015], p. 35–47).

8. On ne se surprendra pas de rencontrer au passage cette utopie d'une représentation exhaustive. Après tout, la pensée d'Auerbach s'inscrit dans un contexte épistémologique où la *mimesis* – ou, à tout le moins, le discours qu'on tient sur elle – s'est articulée pendant plus d'un siècle autour d'esthétiques littéraires cherchant à rendre compte de la réalité dans sa totalité, à la documenter, à l'archiver tantôt par inflation descriptive, tantôt par « représentation pluripersonnelle de la conscience » (AUERBACH, op. cit., p. 532) où la multiplication des subjectivités s'avère un moyen de parvenir à une certaine réalité objective. C'est d'ailleurs à travers l'émergence de séries transfictionnelles d'envergure inédite qu'interviennent ces esthétiques : après le projet de portrait social de *La Comédie Humaine*, après la prétention scientifique des *Rougon-Macquart*, après l'ampleur de *La Recherche*, comment ne pas voir dans cette explosion verbale le symptôme d'une volonté grandissante d'épuiser la réalité *par le nombre* ? Aussi Auerbach revient-il à l'idée d'une plénitude de la représentation assurée par le détail dans les deux derniers chapitres de l'essai, respectivement consacrés aux réalistes du XIX^e siècle (Stendhal, Balzac, Flaubert) et à la modernité romanesque (Proust, Joyce, Woolfe). Après l'ambition encyclopédique dix-neuviémiste, de nombreuses poétiques du XX^e contestent et paradoxalement reconduisent cet idéal de *mimesis* totale, souvent pour finir par en constater l'échec, en affinant de plus en plus la granularité descriptive. Comme l'entend Auerbach, le désir d'exhaustivité se tourne alors vers la condensation du temps de la narration. Devant le constat de l'impossibilité de « représenter d'une façon vraiment complète une longue suite d'événements extérieurs » (ibid., p. 544) pouvant survenir sur l'échelle d'une vie entière, les auteurs modernes se tournent davantage vers des espaces-temps réduits à « un petit nombre d'heures ou de jours » (ibid., p. 544) où se resserrent l'ensemble des événements intérieurs de la conscience, réactualisant à leur manière la règle classique des trois unités. « L'écrivain qui représente le cours total d'une existence humaine ou d'une configuration d'événements s'étendant sur un laps de temps considérable élimine arbitrairement certains faits et en isole d'autres ; [...] il advient aux personnages de son récit bien plus de choses qu'il ne peut jamais espérer en raconter. Mais ce qui arrive à un petit nombre de personnes dans le cours de quelques minutes, de quelques heures ou même de quelques jours, il peut espérer le relater avec quelque chance d'être à peu près complet (*Vollständigkeit*). » (ibid., p. 544)

duit » suffisamment sa réalité pour « prendre vie », pour paraître véritable aux yeux du lecteur ? Celui qui, nous répond Auerbach, parvient à fonder suffisamment une illusion d'indépendance ontologique en atteignant une sorte de seuil granulaire minimal. Tout l'intérêt de cette exhaustivité (*Vollständigkeit*) rêvée de la représentation réside dès lors dans sa finalité de production d'un « faire croire ». Complétude devient synonyme de vraisemblance, car construire un univers en apparence « complet », c'est simultanément y plonger le lecteur par une sorte de force mystique. Considérons ce passage, à mon sens crucial, de *Mimésis* :

Ainsi [les poèmes homériques] nous charment et nous captivent si bien que nous partageons leur réalité de leur vie, que durant tout le temps où nous sommes les auditeurs ou les lecteurs de ces poèmes il nous importe peu que tout n'y soit que fable, "invention mensongère". On a souvent taxé Homère de mensonge ; mais ce reproche ne diminue en rien l'effet des poèmes homériques ; il n'a pas besoin de fonder ses récits sur une vérité historique, sa réalité est suffisamment puissante ; il tisse son filet, il nous prend à ce filet, et ne désire rien de plus. Ce monde "réel" qui se suffit à soi-même et dans lequel nous sommes entraînés comme par magie ne contient rien d'autre que lui-même [...].⁹

Nous sommes entraînés dans cette réalité. Plus précisément : nous y sommes entraînés parce qu'elle est « suffisamment puissante » (*stark genug*), c'est-à-dire qu'elle atteint un certain niveau d'autonomie d'existence (*selbst bestehenden*) résidant dans la finesse de l'univers construit. La « puissance suffisante » de la représentation littéraire a pour référence une double capacité, celle de son indépendance ontologique d'une part, et d'autre part celle de sa propension à « nous faire oublier pour quelques heures notre propre réalité »¹⁰.

Au même titre que toute une littérature du *world building* initiée par Tolkien et hypertrophiée par les « univers partagés » des grandes franchises transfictionnelles (Star Wars, Star Trek, DC Comics, Marvel Entertainment, etc.), le texte homérique – du moins dans son interprétation auerbachienne – produit un monde possible, un espace *autre* prolifique dont l'une des fonctions évidentes de cette prolifération informationnelle est d'ordre de l'évasion du réel¹¹ ; tradition narrative bien rodée de l'*escape literature* que réactualisent

9. Ibid., p. 22.

10. Ibid., p. 24.

11. Fonction d'évasion d'ailleurs revendiquée et défendue par Tolkien, qui la distingue de la désertion. « I have

aujourd'hui les technologies numériques de la réalité virtuelle en faisant de cet espace (fictif ou non) un lieu d'échanges entre la diégèse et l'utilisateur.

Voici qu'entre en scène la notion d'immersion. Notion épineuse, car la massification de son usage métaphorique, en particulier à des fins de marketing, a contribué à en faire un terme ambigu, confus, sinon carrément galvaudé de notre imaginaire social. Aujourd'hui la pierre d'assise des publicités de jeux vidéos et de réalité virtuelle, où elle fait figure de promesse de qualité esthétique, « immersion » semble désigner un ensemble de sensations, d'émotions ou d'états mentaux qui vont de l'engagement à la concentration, de l'émerveillement à l'égarement. De nombreuses métaphores mortes, telles que « se perdre », « être transporté » ou « plonger » dans une fiction sont aujourd'hui monnaie courante du langage commun. Ainsi posée sur le plan d'une expérience du sujet, l'immersion relève d'une impression d'absorption mentale désirée dans un film, un jeu, un livre, mais peut-être aussi – pourquoi pas ? – un clip porno, une page web, un cours universitaire, un écran de cellulaire, voire la réalité elle-même¹². Dans un contexte purement fictionnel, elle se rapporte au régime d'affectivité du lecteur/spectateur/joueur, décrivant tantôt un processus d'identification émotionnelle du sujet à l'objet représenté¹³, tantôt une *synchronisation* du

claimed that Escape is one of the main functions of fairy-stories, and since I do not disapprove of them, it is plain that I do not accept the tone of scorn or pity with which "Escape" is now so often used : a tone for which the uses of the word outside literary criticism give no warrant at all. [...] Why should a man be scorned if, finding himself in prison, he tries to get out and go home? Or if, when he cannot do so, he thinks and talks about other topics than jailers and prison-walls? [...] In using escape in this way the critics have chosen the wrong word, and, what is more, they are confusing, not always by sincere error, the Escape of the Prisoner with the Flight of the Deserter. » (John Ronald Reuel TOLKIEN. « On Fairy-Stories ». Dans : *The monsters and the critics, and other essays*. Boston : Houghton Mifflin, 1983, « Recovery, escape, consolation ») La défense de l'évasion par Tolkien s'inscrit ainsi dans sa critique générale de la société industrielle : « And if we leave aside for a moment "fantasy", I do not think that the reader or the maker of fairy-stories need even be ashamed of the "escape" of archaism : of preferring not dragons but horses, castles, sailing-ships, bows and arrows ; not only elves, but knights and kings and priests. For it is after all possible for a rational man, after reflection (quite unconnected with fairy-story or romance), to arrive at the condemnation, implicit at least in the mere silence of "escapist" literature, of progressive things like factories, or the machine-guns and bombs that appear to be their most natural and inevitable, dare we say "inexorable", products. » (ibid., « Recovery, escape, consolation »)

12. L'élargissement sémantique constitue un enjeu terminologique qui n'a rien de nouveau, Marie-Laure Ryan remarquant dès le début des années 2000 les risques de galvaudage : « The term *immersion* has become so popular in contemporary culture that people tend to use it to describe any kind of intensely pleasurable artistic experience or any absorbing activity. In this usage, we can be immersed in a crossword puzzle as well as in a novel, in the writing of a computer program as well as in playing the violin. » (Marie-Laure RYAN. *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Parallax. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 2001, p. 14)

13. Christian METZ. « Le signifiant imaginaire ». Dans : *Communications* 23.1 (1975), p. 3-55.

sujet à la narration homogénéisée de la représentation, le menant à « *vibrer au rythme des événements racontés* » selon le processus de mise en phase formulé par Roger Odin¹⁴.

Ainsi, il n'est pas étonnant que de nombreuses entreprises théoriques aient voulu faire de l'immersion un concept mesurable¹⁵ en la scindant en degrés. Emily Brown et Paul Cairns proposaient une échelle de trois niveaux d'« efficacité » immersive : 1) l'engagement, 2) l'accaparement (*engrossment*) et 3) l'immersion totale¹⁶. Avec l'appui des travaux de Nell¹⁷ et Gerrig¹⁸, Ryan soulignaient l'aspect psychologique de l'acte de lecture en distinguant quatre niveaux d'absorption : 1) la concentration, 2) l'engagement imaginaire (*imaginative involvement*), 3) l'entrée en transe (*entrancement*) et 4) l'addiction¹⁹. La subjectivité fondamentale de la sensation d'immersion cognitive révèle pourtant la difficulté à conceptualiser le terme comme une mesure quantifiable d'un aspect du champ représentationnel, tel que le sous-entendent les discours promotionnels vantant un jeu ou un dispositif technologique comme « plus immersifs » que ceux des concurrents. Parce qu'elle désigne un processus psychocognitif, l'immersivité d'un récit, d'un médium ou d'un média peut très bien être désamorçée par des variables extrinsèques de l'objet immergeant (l'état d'esprit de l'utilisateur, par exemple), de telle sorte qu'elle s'affiche davantage comme un phénomène contingent de la conscience imageante.

Monstre théorique multiforme, l'immersion appartient autant à la phénoménologie de

14. Roger ODIN. « Mettre en phase ». Dans : *De la fiction*. Arts & Cinéma. Louvain-la-Neuve : De Boeck Supérieur, 2000, p. 37-46, p. 39.

15. voir Hua QIN, Pei-Luen Patrick RAU et Gabriel SALVENDY. « Measuring Player Immersion in the Computer Game Narrative ». Dans : *International Journal of Human-Computer Interaction* 25.2 (2009), p. 107-133.

16. Emily BROWN et Paul CAIRNS. « A Grounded Investigation of Game Immersion ». Dans : *Proceeding of CHI '04. Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*. New York : ACM Publications, 2004, p. 1297-1300.

17. Victor NELL. *Lost in a Book. The Psychology of Reading for Pleasure*. New Haven : Yale University Press, 1988.

18. Richard GERRIG. *Experiencing Narrative Worlds. On the Psychological Activities of Reading*. New Haven : Yale University Press, 1993.

19. RYAN, op. cit., p. 98-99.

la lecture²⁰ qu'aux *Game Studies*²¹ et aux études cinématographiques²² mais aussi plus généralement aux *media studies*²³ et à la psychologie cognitive²⁴. Devant une telle interdisciplinarité, il est coutume de segmenter la notion en dressant sa typologie : on parlera ainsi d'immersion corporelle, fictionnelle et technologique²⁵ ; d'immersion spatiale, temporelle et émotionnelle²⁶ ; d'immersion physique, sensuelle et conceptuelle²⁷ ; d'immersion sensorielle, fictionnelle et systémique²⁸. La diversité de ces catégories témoigne de l'étendue conceptuelle – corporéité, perception, émotion, etc. – sur laquelle peut déborder la notion. L'immersion est-elle une technique, un état d'esprit, un phénomène d'expérience fictive ? Est-elle passive ou active, surprenante ou désirée ? Si elle se lie à un ensemble conceptuel, l'immersion est autrement perçue dans la modernité esthétique par ses rapports d'opposition à la distance critique, à la réflexivité et à l'interactivité médiumnique, bien qu'aujourd'hui cette dernière soit davantage désignée l'un des moyens principaux de la médiation immersive²⁹.

20. Ibid.

21. Janet MURRAY. « Immersion ». Dans : *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge : The MIT Press, 2017, p. 99–123 ; Carl THERRIEN. « Illusion, idéalisation, gratification. L'immersion dans les univers de fiction à l'ère du jeu vidéo ». Thèse de doctorat. Montréal : Université du Québec à Montréal, 2011.

22. Jan HOLMBERG. « Ideals of Immersion in Early Cinema ». Dans : *Cinémas : revue d'études cinématographiques* 14.1 (2003), p. 129–147 ; Renée BOURASSA. « De l'immersion fictionnelle à la simulation. Cinéma et réalité virtuelle ». Dans : *Les fictions hypermédias : mondes fictionnels et espaces ludiques*. Montréal : Le Quartanier, 2010, p. 167–221.

23. Jay David BOLTER et Richard GRUSIN. *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge : MIT Press, 1999.

24. (NELL, op. cit. ; GERRIG, op. cit.). N'ayant ni l'espace ni les compétences nécessaires, je laisse de côté ces travaux sur la psychologie de l'immersion. On se référera, pour un sommaire éclairant, à un sous-chapitre de *Narrative as Virtual Reality* (RYAN, op. cit., p. 93-99).

25. BOURASSA, op. cit. ; THERRIEN, op. cit.

26. RYAN, op. cit.

27. Mark J. P. WOLF. *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*. New York : Routledge, 2012.

28. Dominic ARSENAULT et Martin PICARD. « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique ». Dans : Université du Québec à Trois-Rivières : HomoLudens, 2008. URL : https://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/arsenaault,-picard---le-jeu-video-entre-dependance-et-plaisir-immersif_0.pdf.

29. voir Jonathan STEUER. « Defining Virtual Reality : Dimensions Determining Telepresence ». Dans : *Journal of Communication* 42.4 (1992), p. 73–93 ; ainsi que RYAN, op. cit., p. 283-331.

1.2 Immersion fictionnelle et vérité

La difficulté ne signifie pas pour autant que l'on doive abandonner en bloc l'emploi du terme. À un niveau minimal, l'aporie « immersion » doit à mon sens être reposée comme une question de vérité, ce qui ne la rend pas plus simple, bien au contraire.

S'il est devenu banal d'associer l'immersion fictionnelle à la *willing suspension of disbelief* de Coleridge³⁰, le rapprochement permet néanmoins d'envisager l'immersion comme une fonction psychologique de la conscience, un processus cognitif de mise entre parenthèses d'un ensemble de croyances en un régime de vérités, que nous nommons « réalité » par convention communicationnelle, pour lui substituer provisoirement la croyance en celui énoncé par le texte. Ce procédé de substitution expliquerait, très simplement, pourquoi nous pouvons lire une œuvre de fiction sans crier au mensonge. Dans « Truth in Fiction », David Lewis formalisait ainsi le propos de Coleridge en avançant que la frontière ontologique entre notre monde actuel et un monde possible, logiquement posée par principe de non-contradiction, puisse faire l'objet dans le langage courant d'une omission tacite relevant surtout d'un souci de commodité communicationnelle³¹. Une proposition constitutive d'un monde fictionnel, par contrafactualité (« Aristote a été refusé à l'Académie de Platon ») ou par pure « invention » (« Superman vole »), peut communément être admise comme « vraie » par l'emploi de préfixes modaux implicites : « (Dans une fiction *f*), Superman vole ». Le lecteur, spectateur ou joueur attribue un statut de vérité à la fiction en ignorant délibérément la contradiction. L'immersion est ici d'ordre d'un *lâcher-prise*, de la répression volontaire d'un savoir, position à laquelle s'opposait Janet Murray en suggérant, à l'appui de la thèse iserienne de l'acte de lecture comme co-création, que le lecteur/spectateur/joueur ne se contente pas simplement de suspendre son jugement des contradictions, mais participe aussi à une création active de croyances (*active creation of belief*) qui est de compléter les zones d'ombre de la médiation :

30. Samuel Taylor COLERIDGE. *Biographia literaria II*. Princeton : Princeton University Press, 1817, p. 2.

31. David LEWIS. « Truth in Fiction ». Dans : *American Philosophical Quarterly* 15.1 (1978), p. 37–46.

When we enter fictional worlds, we do not merely “suspend” a critical faculty ; we also exercise a creative faculty. We do not suspend disbelief so much as we actively *create belief*. Because of our desire to experience immersion, we focus our attention on the enveloping world and we use our intelligence to reinforce rather than to question the reality of our experience.

As the literary theorists known as the “reader response” school have long argued, the act of reading is far from passive : we construct alternate narratives as we go along, we cast actors or people we know into the roles of the characters, we perform the voices of the characters in our heads, we adjust the emphasis of the story to suit our interests, and we assemble the story into the cognitive schemata that make up our own systems of knowledge and belief.³²

L’erreur est ici de plaquer à la suspension d’incrédulité une valeur passive, sans doute par interprétation fautive de la double négation du syntagme, en évinçant toute la part d’intentionnalité (*willing*) dont Coleridge dotait le concept. Mais la position positiviste de Murray a l’avantage d’éclairer le versant performatif de l’immersion, qui n’est plus uniquement l’adhérence à un système aléthique étranger, mais la complétion des zones opaques de ce système. Comme l’avance Renée Bourassa, l’immersion « est plutôt la condition nécessaire à un engagement actif du lecteur/spectateur. Celui-ci élabore un monde imaginaire à partir du donné textuel. L’état immersif témoignerait de l’intensité du travail actif de construction imaginaire qu’implique la saisie d’un univers fictionnel. »³³

Plus largement, je propose de conjuguer le rapport vérité/immersion à la position phénoménologique de Sartre sur l’imaginaire, que je transmute problématiquement au champ fictionnel. Pour Sartre, la conscience imageante, qu’il distingue de la conscience réalisante, ne peut postuler l’irréalité de l’image qu’en la positionnant dans un rapport de négation face au réel en tant qu’ensemble synchrétique. Poser la thèse d’un irréel, c’est donc toujours formuler une synthèse du réel :

Poser une image, c’est constituer un objet en marge de la totalité du réel, c’est donc le tenir à distance, s’en affranchir, en un mot le nier. Ou, si l’on préfère, nier d’un objet qu’il appartienne au réel, c’est nier le réel en tant qu’on pose l’objet ; les deux négations sont complémentaires et celle-ci est condition de celle-là. [...] La condition pour qu’une conscience puisse imaginer est donc double : il faut à la fois qu’elle puisse poser le monde dans sa totalité synthétique et, à la fois, qu’elle puisse poser l’objet imaginé comme hors d’atteinte par rapport à cet ensemble synthétique, c’est-à-dire poser le monde comme un néant par rapport à l’image.³⁴

Par extension, la saisie de la fiction *comme telle* (ou plus largement du possible) néces-

32. MURRAY, op. cit., p. 108-109.

33. BOURASSA, op. cit., p. 196.

34. Jean-Paul SARTRE. *L’imaginaire*. Folio essais. Paris : Gallimard, 1940, p. 352-353.

site qu'elle soit identifiée comme un détachement, un élément d'altérité vis-à-vis du monde actuel dont la cristallisation en tant que régime de vérités incombe à la conscience humaine. La substitution volontaire et provisoire des vérités actuelles par les vérités fictionnelles est conditionnelle à la néantisation des premières face auxquelles les deuxièmes se posent dans un rapport d'altérité. Il n'y a pas de fiction sans réel : d'emblée, l'expérience du texte par le sujet se fait toujours sous l'égide d'une saisie poignante de son être-au-monde.

Mais [...] une image, étant négation du monde d'un point de vue particulier, ne peut jamais apparaître que *sur un fond de monde* et en liaison avec le fond. Naturellement l'apparition de l'image exige que les perceptions particulières se diluent dans l'ensemble syncrétique *monde* et que cet ensemble recule. Mais c'est précisément le recul de l'ensemble qui le constitue comme fond, ce fond sur lequel la forme irréaliste doit se détacher. Ainsi, quoique, par la production d'irréel, la conscience puisse paraître momentanément délivrée de son « être-dans-le-monde », c'est au contraire cet « être-dans-le-monde » qui est la condition nécessaire de l'imagination.³⁵

En langage formel, la séparation ontologique entre actuel et possible relève d'une nécessité logique découlant du principe de non-contradiction – séparation toujours perçue par le sujet « immergé ». Concrètement, une telle séparation est assurée par la présence nécessaire (parfois indésirable) d'un seuil se traduisant conceptuellement en paratexte³⁶ ou parergon³⁷. Nous passons ainsi, subrepticement, d'une nécessité logique au phénomène de la représentation *donnée*, de la représentation qui se donne à voir *comme telle*. Or, une immersion totale, que je ne pose qu'en tant qu'hypothèse, opèrerait précisément sur le principe d'un dépassement phénoménologique du principe de séparation en déjouant la conscience par l'occultation de la *chose*, de l'ensemble intermédiaire qui révèle la nature représentationnelle de la représentation. On peut affirmer que la volonté immersive cherche à neutraliser l'opération de néantisation de la conscience imageante définie par Sartre pour fonder l'illusion d'une actualité de la représentation – ce que je qualifierai au troisième chapitre d'effet d'actualité.

35. Ibid., p. 356.

36. Gérard GENETTE. *Seuils*. Points. Essais. Paris : Seuil, 1987.

37. Jacques DERRIDA. *La vérité en peinture*. Champs. Paris : Flammarion, 1978.

1.3 Utopies et dystopies de l’immersion fictionnelle

À la suite de Jan Holmberg³⁸ et Renée Bourassa³⁹, je me propose d’envisager l’immersion moins en tant qu’un phénomène contingent de la conscience imageante qu’en tant que mythe prédominant de notre imaginaire social. Qu’il soit l’objet de convoitise par ses partisans ou de soupçon par ses détracteurs, le mythe d’une immersion totale, présupposant la possibilité d’une représentation poussant sa vraisemblance jusqu’à incarner (ou usurper) une véridicité incontestable aux yeux du sujet, traverse de part en part l’histoire de la culture occidentale en se traduisant tantôt en fantasme représentationnel, tantôt en menace d’intégrité du *logos*. L’immersion sera ainsi placée du côté de l’*eros*, en tant que désir de séduction domptant l’intelligence et la sagesse, ainsi qu’au sens fort du terme, soit en tant que puissance créatrice. En déplaçant ainsi l’angle d’approche du concept – de toute façon difficilement opératoire – à ses manifestations discursives, mon intention est d’ouvrir l’étude de la notion d’immersion sur ce qu’elle engendre concrètement dans nos modes contemporains de représentations narratives. Ce déplacement de l’objet à ses effets me permettra d’aborder le fantasme sociétal d’immersion dans la perspective des stratégies narratives et éditoriales cherchant à activer une plénitude phénoménale de la représentation. C’est également là un déplacement du général vers le particulier qui m’incitera à rentrer dans le sujet *par l’exemple*, dans l’espoir que l’analyse de stratégies d’immersion spécifiques puisse modestement améliorer notre compréhension du contexte global de ce processus cognitif.

Adoptant une perspective intermédiaire, Bourassa place l’immersion du côté d’un idéal cinématographique d’illusion de présence qui, avec les « séries culturelles »⁴⁰ audiovi-

38. HOLMBERG, op. cit.

39. BOURASSA, op. cit.

40. En empruntant ainsi à André Gaudreault et Philippe Marion le terme de « série culturelle » (voir en particulier André GAUDREAUULT et Philippe MARION. « Défense et illustration de la notion de série culturelle ». Dans : *A History of Cinema without Names : A Research Project*. Milan : Mimesis International, 2016, p. 59–71), j’adhère à une définition dynamique du concept de média, en tant que croisement historique d’institutions, de technologies et de pratiques culturelles hétérogènes, « homéostasie fragile et institutionnalisée » ayant acquis une certaine autonomie.

suelles, s'affiche comme une quête d'« illusion kinesthésique totale »⁴¹ ayant déterminé l'évolution technique et technologique des arts picturaux, du cinéma et aujourd'hui de la réalité virtuelle. Le concept de remédiation est ici mis à l'épreuve par l'étude des filiations médiatiques de ce fantasme d'immersion de la culture occidentale, dont Bourassa attribue l'inauguration à l'invention de la perspective albertienne. Des techniques d'effacement des coups de pinceau au mythe du cinéma total d'André Bazin, en passant par les peintures panoramiques du XIX^e et la *Gesamtkunstwerk* de Wagner, la logique à l'œuvre est principalement celle de la *transparent immediacy* décrite par Bolter et Grusin (1999) dont les *manifestations dispositives* s'affairent à faire disparaître le seuil de la représentation et simultanément à saturer le système perceptif de la conscience afin de fonder une impression inébranlable d'être-dans-la-fiction tout en occultant jusqu'à sa disparition hypothétique la conscience d'être-au-monde. Le moyen implicite de ce rêve utopique serait ainsi un effacement de la médiation, du *fait* de la médiation⁴², « pour nous laisser en présence de la chose représentée dans la transparence »⁴³, que je répartirais en trois opérations d'escamotage : occultation du réel-sensible, occultation du média et occultation de l'acte de médiation. En littérature, cette impulsion d'effacement s'est traduite en d'innombrables stratégies et *topoi* narratifs que la critique littéraire a depuis longtemps identifiés, allant de la prétention de véridicité du texte par l'intervention de la figure du narrateur-témoin (qui serait par coïncidence tombé sur d'anciennes archives) à la dissimulation du narrateur derrière le récit si chère au roman du XIX^e siècle.

Or, c'est justement la perspective de cet effacement qui alimente le discours des détracteurs de l'immersion, qui y voient un signe de tromperie menaçant l'intelligibilité humaine. La critique de la *mimesis* par Platon, celle du livre X de la République, s'organisait déjà

41. BOURASSA, op. cit., p. 170.

42. La conclusion de Bourassa, orientée par le concept de remédiation, ne surprendra pas les intermédialistes bien aux faits du cadre conceptuel de Bolter et Grusin, où l'on retrouve presque mot à mot la même proposition : « Our culture wants both to multiply its media and to erase all traces of mediation : ideally it wants to erase its media in the very act of multiplying them. [...] the logic of immediacy dictates that the medium itself should disappear and leave us in the presence of the thing represented. » [bolter_remediation...1999, 5-6]

43. BOURASSA, op. cit., p. 180.

autour de l'idée d'un éloignement de la réalité produite par la représentation se situant au troisième niveau de vérité, derrière l'*eidos* et l'*eidôlon* de l'artisan ; le danger de la *mimesis* émanait alors de l'emploi du discours rapporté direct par le poète fondant son illusion de véridicité, « nui[sant] au dévoilement de la chose même, en substituant son double à l'étant »⁴⁴. Comme l'écrit Derrida, la *mimesis* « parfaite » serait chez Platon celle qui éliminerait toute distance entre elle et son référent, au point de se calquer ligne pour ligne sur elle : « La bonne imitation sera l'imitation vraie, fidèle, ressemblante ou vraisemblable, conforme, adéquate à la physis (essence ou vie) de l'imité ; elle s'efface d'elle-même en restituant librement, et donc de manière vivante, la liberté de la présence vraie »⁴⁵. C'est là toute la crainte de Baudrillard vis-à-vis de la disparition du réel derrière un simulacre faisant l'imposture du réel. Tout le danger se situe alors dans la propension du signe à « faire disparaître la réalité et de masquer en même temps cette disparition »⁴⁶, c'est-à-dire à effacer les traces mêmes de cette substitution. Le crime parfait, c'est la disparition de la disparition, car il n'y a de réel effacement que si l'on efface à son tour le processus d'effacement, sans quoi une présence d'absence aurait tôt fait de révéler un antécédent du simulacre.

On n'aura de mal à identifier les répercussions imaginaires de cette immersion-menace, ne serait-ce qu'avec les dystopies technophobes de mondes virtuels comme *The machine stops* d'Edward Morgan Foster (1909), *Neuromancer* de William Gibson (1984) et *Strange Days* de Kathryn Bigelow (1995), sans oublier bien sûr les réinterprétations pessimistes de l'allégorie de la Caverne comme *The Matrix* des soeurs Wachowski (1999) et *The Truman Show* de Peter Weir (1998). La modernité littéraire se sera positionnée en posture d'opposition contre ce fantasme sociétal d'une représentation totale et englobante en « privilégi[ant] l'opacité du signe et la distanciation critique »⁴⁷. Comme le résume Ryan, le XX^e aura

44. Jacques DERRIDA. *La dissémination*. Tel quel. Paris : Seuil, 1972, p. 230.

45. Ibid., p. 238.

46. Jean BAUDRILLARD. *Le crime parfait*. Paris : Galilée, 1995, p. 18.

47. BOURASSA, op. cit., p. 203.

donné lieu, après Mallarmé, à une éclosion spectaculaire de poétiques contre-immersives exposant la nature médiante de la représentation par l’hypertrophie de la forme, par hermétisme ou par exploitation d’une interactivité avec le médium : « literature [...] privileged form over content, emphasized spatial relations between words, puns, intertextual allusion, parody, and self-referentiality ; [...] subverted plot and character, experimented with open structures and permutations, turned into increasingly cerebral wordplay, or became indistinguishable from lyrical prose »⁴⁸. L’autonomisation de la littérature de la fin du XIX^e siècle, en entraînant le clivage identifié par les travaux de Bourdieu entre une sphère de grande production et une sphère de production restreinte, mènera de même à un jugement de valeur porté contre les poétiques immersives, jugées indignes de la pensée critique. Ceci étant dit, laissons désormais de côté la part menaçante de l’immersion pour se concentrer sur son versant utopiste de fantasme sociétal d’immédiateté.

Je propose d’identifier et d’analyser ici – sans exhaustivité, bien sûr – deux manifestations majeures de ce fantasme d’immersion dans la culture populaire contemporaine. Si Bourassa articulait ainsi son étude autour des dispositifs techniques et technologiques du cinéma prolongeant l’idéal d’immersion, je m’arrêterai pour ma part aux répercussions proprement narratives de ce dernier.

Dans l’optique de dénouer le problème immersion/vérité, j’emprunterai aux théories des mondes possibles un lexique conceptuel opératoire me permettant d’aborder avec davantage de clarté les vastes catégories de « réalité » et de « fiction » trop souvent laissées pour acquises. Le chapitre 2 s’affaira à cet effet à dresser un survol du concept de « monde » formalisé à la suite de Leibniz par les logiciens contemporains et ensuite récupéré dans le champ de la narratologie – concept dont les principes fondamentaux de cohérence interne, de séparation ontologique et de plénitude supposée ne cesseront de m’accompagner lors des chapitres subséquents. J’y interrogerai le rapport complexe entre la fiction, le possible et la contradiction, à laquelle j’attribuerai la valeur performative de la *poiesis*.

48. RYAN, op. cit., p. 4-5.

Le chapitre 3, qui constitue en quelque sorte le cœur de mon travail, étudiera les poétiques littéraires de construction de mondes. Fantasme d’immersion se concrétisera alors en pulsion encyclopédique de complétude faisant écho, de manière tout à fait remarquable, à l’analyse de l’épopée homérique proposée par Auerbach. Le *world building*, en tant que pratique créatrice et en tant qu’esthétique d’accumulation informationnelle, apparaîtra comme la contestation de la prescription aristotélicienne d’unité narrative – que l’on verra sous l’angle du *muthos* – comme méthode privilégiée de la vraisemblance. Autrement dit, si chez Odin la mise en phase incombe à l’homogénéité du récit⁴⁹, ce sera plutôt son hétérogénéité, sa prolifération encyclopédique, que je qualifierai d’*extra-narrative*, qui se portera garante d’immersion. Sans surprise, l’exemple-clé sera le roman tolkienien, tout particulièrement *The Hobbit* (1966 [1937]), *The Lord of the Rings* (1966 [1955-1956]) et *The Silmarillion* (1977) ; corpus qui paraîtra pour d’aucuns banal, j’en conviens, mais qui me semble incontournable précisément du fait de ce semblant de banalité en ce que l’esthétique de Tolkien fait aujourd’hui état de texte fondateur de la *high fantasy* – référent à imiter ou à détourner – et, plus largement, de la poétique contemporaine du *world building* qu’illustreront les nombreux manuels se dédiant à la pratique.

Le chapitre 4 observera le prolongement hypertrophique de la pulsion constructrice régissant le *world building* en étudiant des phénomènes de mises en cause et de résolutions de la cohérence ontologique d’univers fictionnels. L’effort de construction, poussé à l’extrême dans le contexte commercial des grandes franchises transmédiatiques, semblerait abolir la force immersive du principe de saturation en introduisant dans la fiction des contradictions que nous verrons tantôt accidentelles, tantôt volontaires sous l’égide de réalités parallèles d’une fiction-mère officielle. Le vecteur de cette étude sera la notion de *canonicité*, désignant un régime de vérités faisant état de monde actuel dans le système ontologique de l’univers fictif. Je refuserai d’emblée le semblant d’apriorisme du canon et du non-canon en plaçant leur statut ontologique du côté du discours ; l’enjeu sera d’identifier quelles

49. ODIN, op. cit., p. 46.

stratégies énonciatives, mais aussi esthétiques, procèdent à un formatage aléthique de la fiction et posant son actualité et ses possibles. La description et classification de ces stratégies sera déterminée par le corpus. En premier lieu, le *comic-book* de superhéros, chez DC Comics et Marvel Entertainment, s'adonnant depuis plusieurs décennies à la production de récits intentionnellement apocryphes, fournira un exemple d'un contexte esthétique et structurel où le canon est formulé à *force de répétitions du même*, chaîne dans laquelle le non-canon se pose comme « faux » en brisant la discontinuité, se posant ainsi comme « faux ». En second lieu, la gestion éditoriale de l'univers de DC et de celui de Star Wars démontreront la part dispositive du canon en tant que valeur apposée *a posteriori* aux récits de l'univers fictionnel, la délimitation entre le « vrai » et le « faux » pouvant être formulée – et par ailleurs modifiée – par deux stratégies discursives que je nommerai légitimation intradiégétique et contrôle extradiégétique.

Chapitre 2

Distancer. La vérité en fiction

Ce chapitre fait acte de support théorique en vue des études de cas auxquelles se dédient les chapitres 3 et 4. On trouvera un appui logique dans le champ des théories des mondes possibles. À prime abord, il fournira un vocabulaire opérationnel vis-à-vis de termes aussi théoriquement chargés que « réel », « vérité » et « fiction » en les assimilant au concept formalisé de monde, selon la relation entre nécessaire et possible. Ce cadre conceptuel ne cessera de me suivre tout au long de mon analyse des poétiques immersives contemporaines. En conséquence, l’objectif sera ici de placer les outils théoriques préalables à l’analyse, en adoptant d’abord une définition formelle de la notion de fiction.

Initialement issu des questionnements métaphysiques et théologiques de Leibniz, le concept de mondes possibles fait l’objet d’une réactualisation au XX^e siècle dans le champ de la logique modale avec la sémantique de Saul Kripke¹ et atteint sa version « extrémiste » avec le réalisme modal de David Lewis². L’idée leibnizienne de mondes possibles ressurgit alors comme outil indispensable et élémentaire au projet des logiciens contemporains de définir un système formel de modalité aléthique pour distinguer nécessité et possibilité (respectivement représentées formellement par \Box et \Diamond), l’inclusion sémantique

1. Saul KRIPKE. « Semantical Considerations on Modal Logic ». Dans : *Acta Philosophica Fennica* 16 (1963), p. 83–94 ; Saul KRIPKE. *La logique des noms propres*. Propositions. Paris : Éditions de Minuit, 1982.

2. LEWIS, op. cit. ; David LEWIS. *On the plurality of worlds*. Oxford : Blackwell, 1986.

du cette dernière permettant en logique de nuancer la binarité vrai/faux tout en pavant la voie à une interrogation philosophique, sous un angle nouveau, du concept d'identité. On se doute bien que les logiciens contemporains auront trouvé dans le champ de la fiction un outil précieux pour aborder concrètement l'analyse de la contrafactualité et qu'inversement le concept de mondes possibles ait acquis une pertinence certaine en réponse aux questions ontologiques de représentation. Alors que le concept de mondes possibles s'impose dans la tradition analytique comme principe matriciel, il trouvera vers la fin des années 1970 un terrain particulièrement fertile en narratologie et en sémiotique (Vaina³, Goodman⁴, Eco⁵, Pavel⁶, Ryan⁷, Ronen⁸, Doležel⁹), où le concept de monde ainsi formalisé¹⁰ complémente ceux de diégèse et de narration¹¹, et plus largement met en question le statut ontologique de la fiction ; la question de la vérité dans la fiction.

En faisant abstraction provisoirement des innombrables dissensions qui alimentent chacune de ces disciplines, on peut schématiser pour les fins de ce mémoire que l'idée de mondes possibles s'articule autour de trois moments épistémiques majeures : d'une métaphysique modale à la logique modale, puis de la logique modale à une ontologie de la représentation narrative. Or, si ce deuxième mouvement vers la narratologie peut sembler comme la ramification naturelle d'une théorie en apparence prédisposée à étendre son champ d'application, le passage de la sémantique modale à une série de problèmes majoritairement

3. Lucia VAINA. « Les mondes possibles du texte ». Dans : *Versus* 17 (1977), p. 3–11.

4. Nelson GOODMAN. *Ways of worldmaking*. Indianapolis : Hackett Publishing, 1978.

5. Umberto ECO. *Lector in fabula. La coopération interprétative dans les textes narratifs*. Figures. Paris : Grasset, 1985.

6. Thomas PAVEL. *Univers de la fiction*. Paris : Seuil, 1988.

7. Marie-Laure RYAN. *Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory*. Bloomington : Indiana University Press, 1991.

8. Ruth RONEN. *Possible worlds in literary theory*. Cambridge : Cambridge University Press, 1994.

9. Lubomír DOLEŽEL. *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1998.

10. Comme le précise Ryan, la métaphore de « monde » pour désigner un univers fictionnel prédate bien sûr l'émergence des théories modernes des mondes possibles, mais l'expression était dotée jusqu'alors d'une neutralité théorique au sein des études littéraires en ne référant à aucun attribut spécifique ni approche claire. « But in being borrowed and returned by philosophers, the dead metaphor receives a new influx of life. The concept comes back to textual semiotics sharpened by a repertory of analytical tools which reveal new territories to be explored. » (RYAN, op. cit., p. 3)

11. voir Remigius BUNIA. « Diegesis and Representation : Beyond the Fictional World, on the Margins of Story and Narrative ». Dans : *Poetics Today* 31.4 (2010), p. 679–720.

littéraires confronte le concept à une filiation épistémique qui, à dire vrai, a peu en commun avec les intentions logiciennes. En effet, les principes logiques des théories des mondes possibles, jusqu’alors le créneau de la philosophie analytique, se mêlent à l’héritage de la tradition soi-disant continentale – en particulier de la *french theory* et du poststructuralisme – récusant le régime référentiel de la représentation et la remise en question des catégories de réalité et de vérité admises par la logique modale.

2.1 Les théories des mondes possibles en trois temps : Leibniz, Kripke, Lewis

Bien que détaillée longuement dans le *Théodicée*¹² et réitérée brièvement dans la *Monadologie*¹³, l’idée de mondes possibles était déjà présente chez Leibniz avec une remarquable concision dans son *Discours de métaphysique*¹⁴. Elle découle d’une série d’assertions préalables : Dieu étant fondamentalement bon, il incarne la perfection morale et métaphysique¹⁵ ; puisqu’il est omniscient, omnipotent et omnibénévolent, puisqu’il « poss[ède] la sagesse suprême et infinie »¹⁶, et puisque toutes ses actions sont fondées sur un raisonnement rationnel (principe de raison suffisante), Dieu a *nécessairement* soupesé l’infinité des possibilités avant l’acte créateur pour calculer et choisir les plus parfaites ; nous vivons en conséquence dans le meilleurs des mondes possibles, « le plus parfait »¹⁷, « c’est-à-dire celui qui est en même temps le plus simple en hypothèses, et le plus riche en phénomènes, comme pourrait être une ligne de géométrie dont la construction serait aisée et les propriétés et effets seraient fort admirables et d’une grande étendue »¹⁸.

12. Gottfried Willhem LEIBNIZ. *Essais de théodicée*. 1710.

13. Gottfried Willhem LEIBNIZ. *Monadologie*. 1714, § 53-56.

14. Gottfried Willhem LEIBNIZ. *Discours de métaphysique*. 1686.

15. Ibid., § 1.

16. Ibid., § 1.

17. Ibid., § 6.

18. Ibid., § 6. Ce *principe d’économie*, ici brièvement exposé, est éclairci par le paragraphe 5 du *Discours de métaphysique*. Leibniz y établit en effet cinq comparaisons à Dieu : « On peut donc dire que celui qui agit parfaitement est semblable à un *excellent géomètre*, qui sait trouver les meilleures constructions d’un problème ; à

On ne peut qu’admirer la gymnastique logique que réalise Leibniz dont il convient de souligner l’apport discret à la logique contemporaine. Si Leibniz n’a pas explicitement formulé un système de logique modale dans un langage frégeén, son raisonnement métaphysique n’en a pas moins annoncé, deux siècles avant la règle, les axiomes principaux des théories modernes des mondes possibles, notamment les systèmes K et S5 qui composent la base même de la logique modale¹⁹.

Les logiciens contemporains retiendront surtout de Leibniz la formulation d’une ontologie fondée non sur les objets, mais sur des *propositions* appréhendables par le langage. À l’essentiel, l’ensemble des propositions obéit à deux principes logiques fondamentaux : le principe de cohérence interne et le principe de séparation ontologique.

Le concept formel de « monde » est défini comme un vaste ensemble logique, c’est-à-

un *bon architecte* qui ménage sa place et le fond destiné pour le bâtiment de la manière la plus avantageuse, ne laissant rien de choquant, ou qui soit destitué de la beauté dont il est susceptible ; à un *bon père de famille* qui emploie son bien en sorte qu’il n’y ait rien d’inculte ni de stérile ; à un *habile machiniste* qui fait son effet par la voie la moins embarrassée qu’on puisse choisir ; et à un *savant auteur*, qui enferme le plus de réalités dans le moins de volume qu’il peut. » (ibid., § 5, je souligne) Ces cinq figures sont complémentaires, mais ne renvoient pas individuellement à la même part du principe d’économie. D’un côté, le géomètre et le machiniste opèrent en optant pour la solution la plus simple, pour le moyen le moins complexe, sans toutefois réduire l’ampleur du résultat. De l’autre, exemples du « faire avec », l’architecte et le père de famille font usage de ce qu’il leur est légué de façon à produire le meilleur résultat possible, l’effet le plus riche en fonction de balises qui leur seraient imposées. La comparaison à l’architecte est alors tout à fait significative : le Dieu leibnizien est justement celui qui organise le meilleur des mondes possibles selon les lois de la logique indépendantes de sa volonté. Enfin, le savant auteur, celui qui parvient à produire le plus de *représentèmes* – adéquation linéaire de la quantité descriptive à la plénitude de la représentation que l’on évoquait en premier chapitre – avec le moins de mots possibles, fait ici figure de synthèse. Que l’auteur de fiction survienne ainsi en dernier exemple – en exemple suprême, car il représente le moment de la convergence entre moyen et effet – n’est pas insignifiant. On le sait, l’association Dieu/auteur tient historiquement lieu de *topos* en littérature. Mais ce rapprochement, chez Leibniz, semble fonder les prémisses d’un jugement esthétique. Car, au même titre que le *meilleur* auteur serait celui qui pousserait à son plus grand potentiel le ratio entre espace textuel et espace du texte, le meilleur des mondes est celui qui combine les meilleurs moyens dans la perspective de la meilleure fin dans une perspective optimale. Autrement dit, l’œuvre *la plus belle* serait celle qui s’approcherait le plus possible de la création divine ; l’esthétique est ici soumise au positionnement théologique. De fait, il faut renverser le reproche d’anthropomorphisation de Dieu que l’on a souvent adressé à Leibniz : l’analogie ne rabaisse pas Dieu au niveau de l’humain, c’est plutôt l’humain qui doit s’approcher de Dieu en agissant rationnellement, conformément au principe d’économie, car Dieu agit avec une rationalité parfaite, voire incarne la Raison elle-même. Je renvoie à ce propos à l’ouvrage de Paul RATEAU, *Leibniz et le meilleur des mondes possibles*, plus particulièrement au troisième chapitre, « Perfection, harmonie et choix divin chez Leibniz. En quel sens le monde est-il le meilleur ? » (Paul RATEAU. *Leibniz et le meilleur des mondes possibles*. Paris : Classiques Garnier, 2015, p. 77-100).

19. Les subtilités de cet héritage, d’ailleurs souvent négligé, dépassent l’ambition de ce court résumé. On se contentera donc de se référer au très synthétique article de Benson MATES. « Leibniz on Possible Worlds ». Dans : *Critica* 4.10 (1970), p. 123–127. Pour un compte-rendu de la similarité formelle entre la métaphysique modale de Leibniz et les axiomes élémentaires de la logique modale, on se rapportera à Jean-Pascal ALCANTARA. « Leibniz, Modal Logic and Possible World Semantics : The Apulean Square as a Procrustean Bed for His Modal Metaphysics ». Dans : *Around and Beyond the Square of Opposition*. Sous la dir. de Jean-Yves BEZIAU et Dale JACQUETTE. Bâle : Birkhäuser, 2012, p. 53–71.

dire non-contradictoire²⁰, de propositions nécessaires (ce qui est invariablement vrai dans tous les mondes possibles²¹) et contingentes (ce qui peut être vrai d'un monde et faux d'un autre²²). Dès le paragraphe 2 du « Discours de la conformité de la foi avec la raison », Leibniz distingue les « vérités éternelles », qui sont « les vérités dont la nécessité est logique, métaphysique ou géométrique, qu'on ne saurait nier sans pouvoir être mené à des absurdités »²³, des « vérités positives », qui relèvent véritablement de la volonté divine selon une *nécessité de la convenance* : « Cette convenance a aussi ses règles et ses raisons ; mais c'est le choix libre de Dieu, et non pas une nécessité géométrique, qui fait préférer le convenable et le porte à l'existence »²⁴. C'est précisément dans cette convenance que s'insère le possible, car le monde est « l'assemblage entier des choses contingentes »²⁵. En un mot, les lois logiques, métaphysiques et géométriques sont dotées d'une aprioricité qui en font la part immuable du monde, indéterminée par Dieu, une sorte de forme matricielle à partir de laquelle Dieu aurait façonné le monde.

La logique modale ajoute à cette définition préalable la distinction formalisée entre *monde actuel* – qu'on désigne généralement dans le langage courant comme « réel » et dont on admet plus ou moins, selon les courants de pensée, l'autonomie d'existence²⁶ – et *mondes possibles* – espaces contrefactuels, déviants de celui dans lequel nous vivons. Comme le synthétise Ryan²⁷, deux modèles théoriques de la relation actuel/possible ont

20. LEIBNIZ, *Essais de théodicée*, « Discours de la conformité de la foi avec la raison », § 1.

21. Ainsi l'axiome M : $\Box A > A$; ce qui est nécessaire est vrai.

22. Ainsi la corollaire de l'axiome M : $A > \Diamond A$; ce qui est vrai d'un monde est possible dans tous les mondes. L'axiome 5 réitère ce propos avec plus de force : $\Diamond A > \Box \Diamond A$; ce qui est possible est nécessairement possible.

23. LEIBNIZ, op. cit., « Discours de la conformité de la foi avec la raison », § 2. La règle de nécessité du système K (si A est un théorème de K, alors $\Box A$ l'est également) énonce très simplement une thèse similaire : *les lois de la logique sont nécessaires*.

24. Ibid., « Discours de la conformité de la foi avec la raison », § 2.

25. Ibid., I, § 7.

26. Hérité de la *Métaphysique* d'Aristote, le concept d'actuel donne lieu à une longue histoire philosophique déboulant jusqu'à Deleuze, qui le distingue bien du réel en le replaçant dans son carreau conceptuel réel/actuel//possible/virtuel. Notons bien que, contrairement à ce qu'en voudrait certains discours, notamment celui de Baudrillard, le virtuel (ce qui est en puissance ; définition minimale que nous rencontrerons à la fin du chapitre 4) ne s'oppose pas au réel, mais bien à l'actuel. Je renvoie sur ce sujet aux synthèses formulées par Pierre Lévy (Pierre LÉVY. *Qu'est-ce que le virtuel ?* Paris : Éditions de la découverte, 1995) et par Marcello Vitali-Rosati (Marcello VITALI-ROSATI. *S'orienter dans le virtuel*. Paris : Hermann, 2012).

27. RYAN, op. cit., p. 13-30 ; idem, *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, p. 99-105.

été envisagés, le modèle référentiel et le modèle indexical, dont les représentants principaux respectifs sont Saul Kripke et David Lewis.

Dans un premier temps, l'actuel peut être envisagé par métaphore spatiale comme un centre référentiel autour duquel orbiterait en périphérie un nombre infini de variantes. À l'actuel est accordé un primat ontologique (par conséquent logique), qui est aussi un primat d'authenticité sur le possible. L'identité du possible est dès lors toute négative : le possible, c'est ce qui n'est pas identique à l'actuel, car doté d'une proposition contrefactuelle, d'un élément d'altérité vis-à-vis du référent²⁸. Autrement dit, la contradiction est envisagée dans un rapport hiérarchique vrai/faux. À l'inverse, l'actuel possède une identité positive, puisqu'est affirmée son indépendance ontologique par rapport à la perception humaine, ce qui pose corrélativement la nécessité de sa complétude fondamentale²⁹.

In the absolute [opposition between the actual and the possible], the actual world is the only one that exists independently of the human mind; merely possible worlds are the products of mental activities such as dreaming, wishing, forming hypotheses, imagining, and writing down the products of the imagination in the form of fictions.³⁰

Les héritiers de la tradition philosophique dite continentale ne tarderont à monter aux barricades. À première vue, la théorie référentielle semble en effet remise en cause du moment que l'on adopte une position phénoménologique refusant une séparation de la sphère perceptuelle d'une soi-disant vérité transcendantale précédant la médiation. Car pour poser le possible en négatif de l'actuel, il faudrait déjà adhérer à une définition figée de ce qui constitue la réalité, postulat que les positions poststructuralistes sur la performativité du discours³¹ ont tôt fait de récuser. La conception derridienne de la *mimesis*, qui s'affaire surtout à une ontologie de la représentation, rejette l'idée d'un rapport d'*homoiosis* entre l'image et son référent ; la relation de ressemblance est établie *a posteriori* de la production

28. Ce principe du possible comme négation d'un référent peut bien sûr se replier sur lui-même par la mise en abyme d'une fiction dans une autre, et ainsi de suite. Le modèle peut ainsi être envisagé comme un système arborescent par ramifications successives à partir d'un tronc principal (l'actuel). C'est ce qui mène Ryan au concept de monde textuel-actuel (idem, *Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory*, p. 24-29) que j'exemplifierai au chapitre 4 avec la notion de canonicité.

29. voir DOLEŽEL, op. cit.

30. RYAN, *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, p. 101.

31. voir Nicholas COTTON. « Du performatif à la performance : la "performativité" dans tous ses états ». Dans : *Sens public* (2016). URL : <http://sens-public.org/article1216.html>.

de la *mimesis*³². Mieux, c'est la *mimesis* qui produit la ressemblance plutôt qu'elle soit déterminée par sa loi. Après Derrida, Foucault, Deleuze, Ricœur et tant d'autres, dire la chose, c'est déjà dire *autre chose*, car l'appréhension du réel-sensible ne saurait s'accomplir sans le support de la mise en intrigue, d'une intellection organisatrice. Au même titre que la fiction, le réel est produit par le discours, position permettant à Ricœur d'assimiler le rapport réel/fiction à sa théorie de la métaphore :

il n'y a pas d'original auquel comparer le modèle ; c'est précisément l'étrangeté de l'original, tel que les documents le font apparaître, qui suscite l'effort de l'histoire pour en préfigurer le style. C'est pourquoi, entre un récit et un cours d'évènements, il n'y a pas une relation de reproduction, de reduplication, d'équivalence, mais une relation métaphorique : le lecteur est dirigé vers la sorte de figure qui assimile (*liken*) les évènements rapportés à une forme narrative que notre culture nous a rendue familière.³³

Pour faire court, le monde ne serait pas un vaste répertoire de propositions descriptives précédant leur mise en langage ; c'est l'acte même de description qui construit le monde, et celui-ci est perçu comme tel par rapport d'analogie subséquent. Certes. Or, c'est ici que se manifeste pleinement le fossé épistémique entre la théorie modale des mondes possibles et les penseurs de la *french theory* – fossé qui est principalement une différence de mandat : parce qu'elle se soucie surtout de formaliser les actes de langage quotidiens, la sémantique kripkéenne adhère à une position métaphysique pragmatiste, entre autres en proposant le concept de désignateur rigide assurant une « identité à travers les mondes » (*transworld identity*)³⁴. « Je tiens la table dans mes mains, écrit Kripke, je peux la montrer du doigt

32. voir DERRIDA, op. cit. ; et Jacques DERRIDA. « Economimesis ». Dans : *Mimesis des articulations*. Paris : Flammarion, 1975, p. 55–93.

33. Paul RICŒUR. *Temps et récit III. Le temps raconté*. Points. Essais. Paris : Seuil, 1985, p. 278.

34. Dans la première conférence (1972) de *Naming and Necessity* (1980), Kripke rejette d'un trait la conception frégréenne et rusellienne du nom propre comme description abrégée (« Aristote » = « Le précepteur d'Alexandre le Grand »), ainsi que l'ajout de Wittgenstein qui en fait une famille de descriptions (« Aristote » = « Le précepteur d'Alexandre le Grand » + « L'élève le plus célèbre de Platon » + [...]). Selon Kripke, l'inconvénient de ces positions vient du fait qu'en formulant l'identité comme un ensemble de propriétés qualitatives, elles postulent ces qualités définitives comme critères d'identité. Ainsi l'exemple régulièrement invoqué de Nixon : dans un monde possible où Nixon aurait perdu les élections de 1968, s'agirait-il toujours de « Nixon » ? Autrement dit, sa victoire est-elle une propriété nécessaire de son identité ? Voilà donc reformulé le dilemme du bateau de Thésée. À partir de quel moment, de quelle planche remplacée, le « bateau de Thésée » n'est plus le « bateau de Thésée », Nixon n'est plus Nixon ? Pour se diriger vers le domaine de la fiction, une variante de Superman où celui-ci ne pourrait pas voler serait-il tout de même Superman ? La définition wittgensteinienne du nom propre nous enferme dans un rapport prescriptif à l'identité nous obligeant à se référer au Nixon défait de ce monde possible comme d'un homme ayant exactement toutes les mêmes caractéristiques que Nixon (jusqu'à partager son nom) à la différence de sa victoire de 1968. La réponse de Kripke au dilemme du bateau de Thésée semble plutôt se fonder sur une intuition

et, quand je demande si *elle* aurait pu se trouver dans une autre pièce, c'est d'*elle*, par définition, que je parle. »³⁵ En logique modale, *dire* la chose doit nécessairement pouvoir *désigner* la chose elle-même en raison de commodité communicationnelle.

Dans un deuxième temps, l'actuel peut être envisagé comme tel par relativisme. C'est là toute l'hypothèse de la théorie indexicale des mondes possibles de David Lewis³⁶. Selon Lewis, il n'y aurait pas de hiérarchie référentielle entre les mondes ; actuel et possible ne sont qu'une question de point de vue ; nous postulons notre monde comme actuel parce que nous y habitons et nous déclarons les mondes possibles comme tels parce qu'ils contiennent une contradiction logique avec le nôtre. Chaque monde possible est actuel pour ses habitants, et non évidemment l'homologue du nôtre. L'écart théorique entre le modèle référentiel et le modèle relativiste se situe donc au niveau d'un refus du primat ontologique de l'actuel sur le possible par un aplanissement hiérarchique. On passe ainsi d'un système arborescent à un système réticulaire des mondes.

En vérité, la thèse indexicale de Lewis puise ses sources dans un présupposé controversé de concrétude des mondes possibles³⁷. Dans la logique kripkéenne, les possibilités demeurent bien au niveau d'abstraction de la pensée et fournissent surtout une sémantique opératoire pour aborder une série de problèmes intimement liés à notre réalité : les mondes possibles sont « stipulés », non pas « découverts au moyen de puissants télescopes »³⁸ – *supposés* seulement comme expériences de pensée par l'emploi du conditionnel ayant ici fonction d'opérateur modal : « *Si* Aristote n'avait pas été admis à l'Académie de Platon, [...] » ; en énonçant qu'Aristote eut pu ne pas être l'élève de Platon, on présume auxiliairement l'existence potentielle d'un monde logique (non-contradictoire) où cette proposition

communicationnelle. Lorsqu'on pose la possibilité d'un monde où Nixon aurait perdu, on fait bien référence à « Nixon », et non à « un autre individu quasiment identique à Nixon », de la même manière qu'on désigne par un accord tacite Clark Kent/Superman *comme tel* même lorsqu'il s'agit de versions alternatives où incarne un vilain ou est élevé en URSS. D'où la notion d'identité à travers les mondes. Dans un monde où Nixon devient fermier, Nixon demeure Nixon. Le nom propre agit de ce fait comme un identifiant unique auquel se rattachent des vérités contingentes.

35. KRIPKE, op. cit., p. 40.

36. LEWIS, op. cit.

37. Ibid., chapitre 1.7.

38. KRIPKE, op. cit., p. 32.

serait vraie³⁹. Or, le « réalisme modal » de Lewis accordent aux mondes possibles un statut d'existence égal au nôtre : des univers fictionnels comme ceux de *Madame Bovary* ou de *Lord of the Rings* existeraient réellement, quelque part dans un autre régime ontologique⁴⁰. De fait, l'énonciation de propositions contrefactuelles, par l'emploi du conditionnel ou par construction d'un univers imaginaire, relèverait moins de la production d'une réalité nouvelle que d'une actualisation d'un monde préexistant par identité des propositions ontologiques, comme par une sorte de coïncidence extrême. Pour Lewis, il ne s'agit pas là d'une assertion, mais d'une hypothèse de travail. La thèse de multiplicité des mondes est posée, explique Lewis, parce qu'elle constitue elle-même une possibilité rendant le principe de concrétude « utilisable » (*serviceable*) pour la réflexion ontologique⁴¹.

Qu'il y ait ici primauté du monde sur la médiation est indiscutable. Fortement contesté par les logiciens contemporains, l'idéalisme du réalisme modal de Lewis, comme l'explique Thomas Pavel⁴², n'aura pas empêché la narratologie d'en retenir un principe de plénitude supposée des mondes fictionnels : si toute narration est nécessairement partielle, le monde derrière la narration, supposé par elle, peut être envisagé comme un régime de vérités complet ; on pourrait hypothétiquement tout décrire d'un monde fictionnel. Nous verrons au prochain chapitre que cette possibilité conceptuelle de complétude est l'axe central des poétiques de construction de mondes.

39. En note de bas de page, Kripke nous met en garde contre une utilisation abusive de l'expression de « monde possible » où toute l'attention du chercheur serait dirigée à tort vers cet *autre* système ontologique : « Le terme "monde possible" peut [...] induire en erreur, en suggérant l'image du "pays étranger". [...] Le dispositif des mondes possibles a été (j'espère) très utile pour le traitement ensembliste de la logique modale quantifiée dans le cadre de la théorie des modèles, mais il a favorisé certains pseudo-problèmes philosophiques et certaines idées fausses. » (ibid., 35-36, note 15). Autrement dit, le piège dans la théorie des mondes possibles serait de s'attarder spécifiquement sur le « monde » plutôt que sur le « possible » : « Le mieux est encore, pour éviter les confusions, de ne pas dire : "Dans quelque monde possible, Humphrey aurait gagné", mais de dire simplement : "Humphrey aurait pu gagner" » (ibid., 35-36, note 15).

40. Le principe de séparation ontologique est donc maintenu. C'est d'ailleurs sur ce point que les théories des mondes possibles se distinguent des hypothèses du multivers de la théorie des cordes de la physique quantique. Si nous venions à découvrir l'existence d'un univers alternatif – sous la forme d'une dimension parallèle, par exemple –, celui-ci serait une part intégrante de notre monde actuel.

41. LEWIS, op. cit., chapitre 1.1.

42. PAVEL, op. cit., p. 84-85.

2.2 Vers une *poiesis* de la distanciation

Qu'on adopte un point de vue référentiel ou relativiste, le possible apparaît toujours comme la négation d'un *autre*. C'est que le principe de séparation ontologique est une corollaire directe du principe de cohérence interne, longuement hérité du principe de non-contradiction de la *Métaphysique* d'Aristote : parce qu'Aristote ne saurait être l'élève de Platon et *simultanément* ne pas être l'élève de Platon sans mener à une impossibilité logique, on doit stipuler que le monde d'Aristote-élève-de-Platon est ontologiquement distinct du monde d'Aristote-non-élève-de-Platon. Un monde est désigné possible précisément en raison de sa déviance vis-à-vis du monde actuel, relatif ou non, nous ramenant à la proposition de Ryan, citée plus haut, qu'un monde possible serait formulé dès qu'un processus cognitif engendrerait une unité d'altérité entrant en contradiction avec une proposition vraie de l'actuel.

On peut en inférer une valeur performative de la contradiction. En quelque sorte, la connivence de l'altérité et de la pensée atteint cette puissance divine de création de mondes : c'est l'expression d'une différence qui fait surgir cet autre espace ontologique. La contradiction vis-à-vis d'un système aléthique de référence est génératrice. On peut ainsi poser l'hypothèse d'un *degré* de fictionnalité pouvant être compris en termes de distance vis-à-vis de l'actuel, proportionnellement aux relations de concordance et de discordance qu'elles entretiennent avec lui. Mais, se questionne Ryan⁴³, qu'en est-il des mensonges, oublis, exagérations ou erreurs de récits « véritables » ? L'enfant qui surenchérit une anecdote, le vieillard qui oublie un fait, l'historien qui se trompe de date produisent-ils chacun un monde possible ? Qu'en est-il du révisionnisme historique : la donnée révisée était-elle déjà fausse même lorsqu'universellement admise comme vraie, ou a-t-elle commencé à l'être au moment de sa révision ?

Ce qui est d'abord remis en question ici est le calquage conceptuel de la fiction sur le

43. RYAN, *Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory*, p. 15.

possible par négligence d'une typologie des possibles – le champ du fictif étant abusivement simplifié à une non-adéquation 1 :1 vis-à-vis du réel. Je laisse de côté les problèmes de cette transposition théorique, déjà critiquée par Pavel⁴⁴ et conceptualisée extensivement par Ryan par sa typologie du discours mimétique (figure 6.1).

Plus radicalement, la question du révisionnisme historique nous ramène au problème d'identité de l'actuel. Il ne s'agit pas de nier l'existence du réel-sensible en tant qu'*étendue* indépendante de la perception, mais de remettre en question l'idée d'une essence une et identifiable de son corrélatif noématique, que nous nommons monde ou réalité, précédant la médiation. C'est en un sens ce qu'affirme Ryan en formulant un modèle théorique où le monde actuel serait démultiplié en autant de consciences réalisantes⁴⁵ :

Superposed upon this [hypothetical real world, existing independently of the mind] of uncertain boundaries, the representations of it held by various cultures. These spheres are the different personal versions of the "absolute" center. Their boundaries overlap because they reflect the same physical reality, and despite the current emphasis on relativity and differences, there is a vast area of consensus as to what exists and what does not.⁴⁶

La réponse intuitive au problème d'*unité* de l'actuel est la définition de la réalité comme *consensus* dégagé par la mise en réseau des consciences réalisantes. Le consensus intuitif permettant d'identifier *un* monde dans son unité – la « colle » qui permet d'unir la multiplicité perceptuelle en un ensemble cohérent que l'on appelle « réalité » – serait opérée par ce qu'on pourrait appeler un principe d'extrême proximité. On le sait bien, si toute intellection du réel-sensible produit un monde *à soi*, ce répertoire de propositions

44. PAVEL, op. cit., p. 76, 84-86.

45. La thèse d'une multiplicité ontologique n'a rien de nouvelle. Déjà chez Leibniz, aux paragraphes 9 et 14 du *Discours de métaphysique*, la substance est un point de vue individuel sur le monde, « comme un monde entier et comme un miroir de Dieu ou bien de tout l'univers, qu'elle exprime chacune à sa façon, à peu près comme une même ville est diversement représentée selon les différentes situations de celui qui la regarde. Ainsi, l'univers est en quelque façon multiplié autant de fois qu'il y a de substances, et la gloire de Dieu est redoublée de même par autant de représentations toutes différentes de son ouvrage » (LEIBNIZ, *Discours de métaphysique*, § 9). Les substances s'opposent ainsi à l'omniscience divine, qui en est la somme, « tournant pour ainsi dire de tous côtés et de toutes les façons le système général des phénomènes [...], et regardant toutes les faces du monde de toutes les manières possibles » (ibid., § 14). D'un point de vue intermédiaire, si l'être est le résultat de la médiation, voire *est* la médiation même (voir Richard GRUSIN. « Radical Mediation ». Dans : *Critical Inquiry* 42.1 [2015], p. 124–148), il est donc nécessairement multiple. Voir à ce sujet le concept de métaontologie proposé par Marcello Vitali-Rosati (Marcello VITALI-ROSATI. « Digital Architectures : The Web, Editorialization and Metaontology ». Dans : *Azimuth. Philosophical Coordinates in Modern and Contemporary Age* 4.7 [2016], p. 95–111).

46. RYAN, *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, p. 101-102.

ontologiques serait subséquemment rattaché à d'autres par la reconnaissance d'une extrême similarité entre ces systèmes. C'est l'opération d'association entre les parties qui formerait une vérité, une totalité hypothétique, non pas un substrat préalable servant de référent à la comparaison, mais une synthèse mouvante de l'acte comparatif même. En un mot, tout monde – qu'il soit actuel, possible, fictionnel, imaginaire, etc. – est un essaim de conglomerats propositionnels extrêmement similaires, relativement à d'autres.

Fondamentalement, l'association est donc une opération de balisage consensuel réalisant *et* néantisant, car la reconnaissance de la similarité n'est opérationnelle qu'en simultanéité avec son pendant négatif, qui est la reconnaissance d'une distance ; c'est parce qu'une conscience peut dissocier un élément de la masse pour poser son irréalité qu'elle peut identifier une sphère de descriptions récurrentes. Je reviens ainsi à la position sartrienne sur l'imaginaire, selon laquelle la conscience imageante, pour poser l'irréalité d'un objet, doit simultanément pouvoir nier le monde comme totalité synthétique :

Pour pouvoir imaginer, il suffit que la conscience puisse dépasser le réel en le constituant comme monde, puisque la néantisation du réel est toujours impliquée par sa constitution en monde. [...] Car une image n'est pas *le monde nié*, purement et simplement, elle est toujours *le monde nié d'un certain point de vue*, précisément celui qui permet de poser l'absence ou l'inexistence de tel objet qu'on présentera « en image ». La position arbitraire du réel comme monde ne ferait point apparaître du même coup le centaure comme objet irréal. Pour que le centaure surgisse comme irréal il faut précisément que le monde soit saisi comme monde-où-le-centaure-n'est-pas, et ceci ne peut se produire que si différentes motivations ont amené la conscience à saisir le monde comme étant précisément tel que le centaure n'y ait point de place.⁴⁷

En anticipant le prochain chapitre, on pourra reporter l'idée de la fiction comme opération de distanciation à l'axe d'inventivité (*invention*) d'une illusion d'indépendance ontologique définie par Mark J. P. Wolf, selon lequel l'inventivité relève du degré de détachement d'un « monde secondaire » vis-à-vis du « monde primaire ». Elle se confond avec le niveau de trivialité d'altérité chez Saint-Gelais : parce que la lecture « procède par *application* massive (et dans une large mesure inconsciente) de données préalables »⁴⁸, une altérité non-triviale oblige le lecteur à opérer des « réajustements encyclopédiques »,

47. SARTRE, op. cit., p. 354-355.

48. Richard SAINT-GELAIS. *L'empire du pseudo. Modernités de la science-fiction*. Québec : Nota bene, 1999, p. 139.

car « [c]ultures ou biosphères extraterrestres, sociétés futuristes, histoires parallèles, etc., sont autant de cadres encyclopédiques *autres* que le lecteur doit reconstruire puis mobiliser pour comprendre le “monde” où le récit se développe »⁴⁹. En langage des théories des mondes possibles, elle correspond au *nombre* de propositions contrefactuelles engendrées par la fiction. Parce que le principe de distance minimale (*principle of minimal departure*) de Ryan stipule une apposition des données actuelles sur le monde possible sauf avis contraire, l’acte d’invention consiste en une non-correspondance déclarée avec le réel répartie par Wolf en quatre niveaux de profondeur (*realms*) : 1) niveau nominal (substitution ou création de noms d’individus, de lieux, d’époques, etc.), 2) niveau culturel (langages, technologies, idées, concepts, institutions, etc.), 3) niveau naturel (faune et flore, paysages, races, espèces, planètes, etc.) et 4) niveau ontologique (modification des lois de la physique). La définition proposée par Wolf a l’avantage de quantifier l’imaginaire, compris comme une distance calculable par rapport au réel ; par le nombre brut d’unités de distanciation (contrafactualités) et par la hiérarchisation des modifications. En théorie, on pourrait compter – bien que cette opération soit impossible en pratique, on en convient – le degré d’altérité d’un récit comme celui des *Misérables* et celui de *Lord of the Rings* pour en conclure mathématiquement que le second fait preuve d’une plus grande fictivité que le premier. Autrement dit, la xénoencyclopédie⁵⁰ d’un monde ouvertement imaginaire diffère davantage de notre savoir encyclopédique du monde actuel que celle d’un roman réaliste qui en postule l’équivalence. Les trois catégories de spatialité fictionnelle de Westphal⁵¹ – consensus homotopique, brouillage hétéropique et excursus utopique – peuvent alors être appréhendées comme un continuum.

Cette définition de l’imaginaire comme distance quantifiable permet de confirmer mon intuition face au problème de performativité fictionnalisante du contrefactuel, et corolai-

49. Ibid., p. 140.

50. Saint-Gelais définit la notion de xénoencyclopédie comme l’encyclopédie – au sens ecoien de « représentation abstraite d’un (gigantesque) savoir collectif » (ibid., p. 1938) – présupposée par le texte ; celle que les habitants du monde fictionnel tiendraient pour connaissances implicites et explicites de la *physis*.

51. Bertrand WESTPHAL. *La géocritique. Réel, fiction, espace*. Paradoxe. Paris : Minuit, 2007.

rement de l'apparence d'équivalence de fictivité de tous les mondes possibles : si le récit du « mauvais historien » se trompant de date énonce logiquement un monde possible (par principe de non-contradiction), on conviendra par association comparative que ce monde est bien plus proche de l'ensemble réticulaire que l'on nomme « actuel » qu'une fiction du *world building*. On rencontre là une conception particulièrement intéressante de la *poiesis* comme d'un acte de distanciation du réel plutôt que comme une simple construction par ajout d'informations. Il y a certes ici une sorte de *mimesis*, mais que l'on pourrait davantage appeler une *mimesis de la différenciation*. Le processus créationnel n'est pas en l'occurrence la production à partir du néant d'une imitation qui ne parviendrait jamais tout à fait à atteindre la vérité de la chose, il est plutôt la modification séquentielle de la chose même. Le mouvement est contraire à celui sous-tendu par l'imitation (du rien vers le quasi-imité), car la représentation est *a priori* une distanciation d'un modèle préexistant plutôt que la tentative d'un rapprochement ; l'actuel devient le point de départ plutôt que l'arrivée impossible de la représentation, qui serait *par définition* différenciatrice. En un mot, la « corruption » de l'original n'est pas une faute *a posteriori*, comme un défaut inévitable, mais la condition d'existence même du représentant, et plus globalement du discours.

Chapitre 3

Construire. Récit et complétude dans les littératures de construction de mondes

Il nous faut maintenant revenir à notre question initiale sur l’immersion, sur son rapport à la vérité ainsi que sur les manifestations esthétiques concrètes que son fantasme engendre. En survolant la théorie modale des mondes et de la fiction comme distance hypothétiquement calculable, les amateurs de *fantasy* ou de science-fiction auront sans doute vu s’annoncer l’étude des poétiques littéraires de construction de mondes – syntagme hérité à la lettre de son usage standardisé en langue anglaise, *world building*¹ – aujourd’hui érigées en édifice incontournable de notre culture transmédiatique contemporaine. La question du *world building* nous ramènera directement aux premières lignes de cet ouvrage, c’est-à-dire à l’interprétation auerbachienne de l’épopée homérique comme poétique opérant selon une pulsion de complétude, de l’épuisement descriptif d’un monde

1. J’emploierai fréquemment le terme de *world building*, dont l’acception en langue anglaise a cristallisé l’association au champ de la fiction. La généralisation de son usage a en effet contribué à le figer en référent clair et (relativement) bien balisé que ne sait encore rendre compte sa traduction littérale française. Par souci d’éviter les répétitions abusives, je référerai néanmoins en d’autres lieux à la « construction de mondes », à la *poiesis*, voire à sa forme adjectivale, « poïétique ». Je laisse ici de côté toute la question de la traduction du syntagme d’origine anglaise, dont l’équivalent littéral ne me semble pas aussi dérisoire que certains aiment à le prétendre.

afin de le doter par synesthésie d'un statut d'existence non plus simplement conceptuel, mais sensible². C'est en effet sur le plan de l'accumulation informationnelle comme critère de vraisemblance que je déploierai cette « esthétique de la prolifération », selon le mot de Ryan³. La métaphore de la construction inscrite dans le terme même connote certainement un rapport de prolongement de l'acte créateur que ne traduisent pas simplement « création », « invention », « élaboration » ou « conception ». Construire, ce n'est pas seulement créer, qui suppose selon son mythe judéo-chrétien une temporalité finie de l'action (le *moment* de la création suivi du repos) ; construire, c'est *plus* que créer. Mieux, c'est poursuivre, indéfiniment peut-être, la création. Tout l'intérêt du *world building* réside dans ce « plus », dans « le plus possible », dans cette logique de croissance, de grossissement, mais aussi de complexification, de sophistication⁴. Quelles sont les stratégies littéraires effectives qui participent de cette production foisonnante de vérités fictionnelles visant à fonder une illusion d'autonomie ontologique de la fiction ? Et surtout, quels motifs narratifs récurrents travaillent-ils à un dépassement du récit unitaire, tel que prescrit par Aristote, pour multiplier les fenêtres sur le monde du texte ?

L'interrogation sera narrative d'abord, générique ensuite. Narrative, parce qu'il s'agira d'une part d'identifier les effets poïétiques divers par lesquels un texte fait proliférer les propositions ontologiques décrivant son monde, et d'autre part de recadrer cet ensemble hétérogène dans le contexte des théories narratives telles que nous l'a légué Aristote. Générique, parce que la reconnaissance de cet inventaire de récurrences formelles, de topoi narratifs et de stratégies (trans)médiatiques contribuera à mieux saisir, en filigrane, la

2. En guise de rappel, le passage en question est celui-ci : « présenter les phénomènes sous une forme complètement extériorisée (*die erscheinungen ausgeformt*), de les rendre visibles (*sichtbar*) et tangibles (*tastbar*) dans toutes leurs parties, de les déterminer exactement dans leurs relations temporelles et spatiales » (AUERBACH, op. cit., p. 14).

3. Marie-Laure RYAN. « The Aesthetics of Proliferation ». Dans : *World Building. Transmedia, Fans, Industries*. Sous la dir. de Marta BONI. Amsterdam : Amsterdam University Press, 2017, p. 31–46.

4. De même, je laisse de côté toute la métaphore de l'architecte de mondes, qui réfère à mon sens à une pratique circonscrite. L'architecture, l'analogie par Leibniz nous l'a bien montré, est un art du « faire avec », de l'organisation optimale d'une étendue déjà donnée. Son équivalent littéraire consiste à structurer les informations de la fiction dans un espace matériel restreint, limité généralement par la matérialité du *codex*. Au contraire, le *world building* se déploie précisément, verra-t-on, dans le dépassement de ce balisage spatial.

nature même de cette littérature toute tournée vers une expansion diégétique, en commençant par en délimiter les frontières extérieures. Le *world building* est-il une activité cognitive, un sujet de l'écriture, un genre, ou bien un mode narratif à part entière ?⁵ Sans nécessairement aborder cette question de front, je suis d'avis que d'identifier ce que j'appellerai des effets d'actualité peut contribuer à améliorer notre compréhension de cette pratique transmédiate encore trop peu étudiée.

Sans s'y limiter entièrement, le corpus appuyant mon travail sera sans surprise l'œuvre de Tolkien, plus particulièrement la triade *The Hobbit* (1966 [1937]), *The Lord of the Rings* (1966 [1955-1956])⁶ et *The Silmarillion* (1977). Ce choix pourra sembler à plusieurs trop évident, banal ou dogmatique. Je me défendrai de cette décision en ceci que l'effort tolkienien de construction historique, géographique et linguistique, d'une ampleur sans précédent, a agi non seulement comme catalyseur du développement exponentiel du *world building* dans le champ narratif, mais fait également acte de modèle poétique à imiter dans le contexte toujours plus transfictionnalisant⁷ de la culture populaire contemporaine. Comme l'écrit Mark J. P. Wolf,

While much of what Tolkien did, in terms of world-building, had already been done by others – a pantheon of gods, maps, timelines, glossaries, calendars, invented languages and alphabets – it was the *degree* to which he did them that gave his world its rich verisimilitude, and the quality of his work, with meaningful details integrated into an elaborate backstory, that set a new standard for world-building.⁸

5. Les usages protéiformes du terme rendent la question complexe. Tantôt employé comme verbe (« let's world build », « I need to keep world building »), tantôt comme nom (« I need to work on my world building skills », « he is doing world building right now », « the world building of... »), le *world building* se déploie au moins sur trois niveaux : pratique, procédural et poétique. Sur le plan de l'action, il relève d'une activité cognitive dépassant l'écriture, mais aussi d'une phase (généralement première) de la création littéraire. Une formule comme « faire du *world building* » traduit bien la portée processuelle du terme, car la *poiesis* est alors accomplie par des procédés identifiables qui sont aussi dotés d'une spatialité textuelle ; on entend ainsi fréquemment que tel passage d'un texte est *de la* construction. J'interrogerai extensivement ce détachement structurel, dans lequel on trouve, me semble-t-il, le nœud théorique des littératures de construction de mondes en tant que poétique extra-narrative. Car le *world building*, en tant que poétique, est trop facilement défini par tautologisme, comme ce qui multiplie les procédés poétiques, sans s'attarder à ce qui les motive, à ce qui les rend opératoires et à les effets qu'ils produisent.

6. Je citerai ici les dernières versions révisées par Tolkien en 1966, c'est-à-dire la troisième version officielle du *Hobbit* et la deuxième de *Lord of the Rings*.

7. SAINT-GELAIS, op. cit. ; Richard SAINT-GELAIS. *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*. Poétique. Paris : Seuil, 2011 ; Marie-Laure RYAN. « Transfictionality across Media ». Dans : *Theorizing Narrativity*. Sous la dir. de José Angel GARCIA LANDA et John PIER. Berlin : De Gruyter, 2008, p. 385–418 ; Marie-Laure RYAN. « Transmedial Storytelling and Transfictionality ». Dans : *Poetics Today* 34.3 (sept. 2013), p. 361–388.

8. WOLF, op. cit., p. 131.

3.1 Histoire et définition

Bien qu'on en attribue souvent l'inauguration à Tolkien, la pratique de constructions de mondes complexes et débordants, de « mondes secondaires »⁹ ou de *conworld* (pour *constructed world*), est ancienne. Le premier chapitre nous a bien montré, en connivence avec les thèses d'Auerbach, que l'épopée homérique partage à bien des égards cette poétique qui anime l'œuvre tolkienienne. L'histoire des littératures de langue française nous fournit à ce sujet un bassin d'exemples de séries transfictionnelles qu'a si bien répertoriées Richard Saint-Gelais¹⁰, comme le cycle arthurien, la Comédie humaine, les Rougon-Macquart ou l'univers de Michel Tremblay, pour ne nommer que ceux-là. On pourrait dire, pour faire une formule promotionnelle, que les origines du *world building* remontent jusqu'à celles de la littérature elle-même, avec Gilgamesh, voire qu'elles en sont le « croissant fertile ». Mark J. P. Wolf, dont je serai largement tributaire des postulats théoriques, entame plus radicalement encore son étude en signalant les recherches issues de la psychologie cognitive selon lesquelles la pratique de création de mondes serait une activité fondamentale de l'être humain, présente dès l'enfance¹¹ par la création ludique d'hétérotopies¹².

Mais ce riche héritage ne diminue pas – au contraire – l'envergure qu'a récemment acquise au sein de notre culture contemporaine cette esthétique de la prolifération, au point de se standardiser, de se poétiser et de se concrétiser en machine médiatique extrêmement profitables. Le mot d'ordre à Hollywood semble aujourd'hui être le débordement du récit en univers cinématographiques (*cinematic universes*) suite au succès disneyien du *Marvel Cinematic Universe*, menant à la prolifération de *cameos*, d'*easter eggs*, de scènes post-génériques (*post-credits scenes*) et autres stratégies transfictionnelles visant

9. TOLKIEN, op. cit. ; WOLF, op. cit.

10. SAINT-GELAIS, op. cit.

11. D'ailleurs, l'association de l'enfance à la construction de mondes, que récusait Tolkien dans *On Fairy Stories* (TOLKIEN, op. cit.), est un lieu commun de l'imaginaire social. Elle joue certainement un rôle central dans le jugement de valeur porté sur les poétiques immersives, plus spécifiquement sur les genres de la *fantasy* et de la science-fiction, jugés puérils. Une archéologie de l'idée nous ferait ainsi remonter jusqu'à la critique platonicienne de la *mimesis*. La condamnation se situe au niveau de la source du plaisir, celle d'évasion, éloignant de la vérité idéale de la chose.

12. WOLF, op. cit., p. 3-6.

à faire dérailler la fiction dans de nouvelles directions¹³. L'élaboration approfondie de mondes fictionnels fait désormais figure de pilier au sein de la culture populaire, tant du côté de la production que de la consommation des contenus, mais aussi dans le champ de la création amateur. En effet, les deux dernières décennies ont donné lieu à une éclosion de communautés en ligne (reddit.com/r/worldbuilding, worldbuilding.stackexchange.com), de chaînes youtube (Tale Foundry, WASD20, Artifexian, etc.) de plateformes d'assistance à la création (*World Anvil*, *Notebook.ai*, *Donjon*, etc.) et surtout de guides dédiés au sujet, tels que *World Builder's Guidebook*¹⁴, *World-Building*¹⁵, *Fundamentals of World Building*¹⁶, *Eighth Day Genesis*¹⁷, *The Planet Construction Kit*¹⁸, *The Kobold Guide to Worldbuilding*¹⁹, *The Art of World Building*²⁰. On trouve une démonstration éloquente de cet intérêt grandissant pour le *world building* dans les cinq éditions successives du *Dungeon Master's Guide* de Donjons et Dragons, où la part proprement créative, qui n'est qu'un des nombreux rôles du maître de donjon, occupe une place de plus prioritaire dans le volume²¹.

13. En témoignent les innombrables *reboots*, *soft* ou *hard*, que le cinéma hollywoodien nous a livrés depuis le début des années 2010 (Star Wars, Star Trek, Terminator, Godzilla, etc.), ainsi que les premiers pas trébuchants à l'écran d'univers comme ceux du *DC Extended Universe* (2013-), du *Dark Universe* (2017) ou du Roi Arthur (2017). Boillat aborde extensivement cette prolifération contemporaine d'univers cinématographiques en introduction de Alain BOILLAT. *Cinéma, machine à mondes. Essai sur les films à univers multiples*. Emprise de vue. Chêne-Bourg : Georg éditeur, 2014.

14. Richard BAKER. *World Builder's Guidebook*. Random House, 1996.

15. Stephen Lee GILLET. *World-Building : a writer's guide to constructing star systems and life-supporting planets*. Writer's Digest Books, 1996.

16. Jessie VERINO. *Fundamentals of World Building*. L & L Dreamspell, 2010.

17. Sabrina KLEIN, éd. *Eighth Day Genesis. A Worldbuilding Codex for Writers and Creatives*. Alliteration Ink, 2012.

18. Mark ROSENFELDER. *The Planet Construction Kit*. Yonagu Books, 2010.

19. Janna SILVERSTEIN. *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kirkland : Open Design, 2012.

20. Randy ELLEFSON. *The Art of Worldbuilding I. Creating Life*. Evermore Press, 2017 ; Randy ELLEFSON. *The Art of Worldbuilding II. Creating Places*. Evermore Press, 2017.

21. En effet, la première édition du *Dungeon Master's Guide* (Gary GYGAX. *Dungeon Masters Guide*. Lake Geneva : TSR Games, 1979) se présente davantage comme un manuel avancé des règles du jeu. En introduction, l'accent est mis sur le contenu essentiel à la jouabilité : *First came material which was absolutely vital to play* » (ibid., p. 9). La construction de monde, ce dernier désigné comme *milieu*, n'y est que subsidiaire, en sous-section au chapitre sur la création d'une campagne. L'« expansion du milieu », indique le manuel, doit être régie par la progression des joueurs : « After a few episodes of play, you and your campaign participants will be ready for expansion of the milieu. [...] Eventually, as player characters develop and grow powerful, they will explore and adventure over all of the area of the continent. When such activity begins, *you must* then broaden your general map still farther so as to encompass the whole globe. More Still! *You must* begin to consider seriously the makeup of your entire multiverse » (ibid., 87, je souligne). L'acte de construction est ainsi présenté comme une obligation, un devoir qu'indique bien l'emploi de l'impératif, voire métaphoriquement comme une expérience douloureuse :

Parce qu'on l'a si souvent associé aux genres de la *fantasy* et de la science-fiction, le *world building* tient comme caractéristique contingente le maintien d'une distance considérable vis-à-vis du monde actuel – notre monde, rappelons-le, formulé par un ensemble cohérent de propositions ontologiques –, selon ce que Bertrand Westphal appelle l'*excursus utopique* « qu'aucun désignateur rigide ne reconduit à un espace référencé du proto-monde »²². Contingente, dis-je, car effort de construction et inventivité ne semblent pas conséquents l'un de l'autre. On peut très bien imaginer un récit de science-fiction qui exposerait peu son contexte ontologique pour se refermer sur lui-même. En retour, la littérature regorge de récits « réalistes » – ce qu'en termes géocritiques nous catégorisons de *consensus homotopique* par « vérisimilitude revendiquée »²³ – travaillant pourtant à une description extensive du monde du texte ou à sa transfictionnalisation. Contingente, aussi, car les *world builders* encouragent d'ordinaire une certaine relation de proximité avec l'actuel à des fins de vraisemblance. Un simple coup d'œil aux tables des matières des guides de construction de mondes révèle bien qu'ils constituent moins des manuels d'écriture que des ouvrages gnoséologiques de culture générale. Fonctionnant comme des abrégés d'anthropologie, de géologie et d'astrophysique, leur effort se situe davantage au niveau de la curation des contenus nécessaires à une compréhension globale de notre monde. En ce sens, toute

« you will have to create the social and ecological parameters of a good part of a make-believe world. The more painstakingly this is done, the more “real” this creation will become. » (ibid., 9, je souligne) C'est donc que la *poiesis* doit obéir au principe d'économie du récit – les actions (*pragmata*) des joueurs – que l'on retrouvera chez Aristote. D'où la prescription de garder le *milieu* « to a size commensurable with the needs of campaign participants » (ibid., p. 87), qu'on retrouve en deuxième édition mentionnant que le « [Dungeon Master] should never create more than he needs » (Gary GYGAX. *Dungeon Master Guide*. Lake Geneva : TSR Games, 1989, p. 117). Ce n'est qu'avec l'édition 3.5 (Monte COOK. *Dungeon Master's Guide*. Washington : Wizards of the Coast, 2003) que le *world building* gagne en envergure dans l'ouvrage en prenant la place d'un sous-chapitre – bien qu'encore traité comme sous-jacent à la campagne – et la quatrième édition (James WYATT. *Dungeon Master's Guide*. Washington : Wizards of the Coast, 2008) lui consacre entièrement le neuvième chapitre. C'est enfin dans la cinquième édition (Jeremy CRAWFORD, Christopher PERKINS et James WYATT. *Dungeon Master's Guide*. Washington : Wizards of the Coast, 2014), la plus récente, que le *world building* se tuméfie en position prioritaire dans le volume, faisant l'objet non plus d'un simple chapitre, mais de la première des trois parties (« Master of Worlds », « Master of Adventures » et « Master of Rules »). Alors que les premières éditions décrivaient le monde comme un fond (*background*) assujéti à une loi de nécessité, le *Dungeon Master's Guide* d'aujourd'hui renverse spectaculairement l'affirmation : « Your world is more than just a backdrop for adventures. Like Middle-Earth, Westeros, and countless other fantasy worlds out there, it's a place to which you can escape and witness fantastic stories unfold. » (ibid., p. 4)

22. WESTPHAL, op. cit., p. 180.

23. Ibid., p. 172.

connaissance devient susceptible d'aider à l'élaboration de mondes complexes. L'idée est ici d'assurer une crédibilité du monde construit en y transposant les vérités essentielles de notre monde²⁴. Par exemple, le besoin de comprendre la tectonique des plaques dans le but d'édifier des chaînes de montagnes plausibles est un leitmotiv de ces ouvrages. La problématique à explorer davantage serait alors d'identifier ce qu'ils considèrent justement comme des propositions nécessaires immutables, car se mêle aux lois naturelles la psychologie humaine, la politique, les stratégies militaires, etc.

Il me semble essentiel de replacer davantage les poétiques de construction de mondes dans le contexte général d'un fantasme sociétal de plénitude représentationnelle, que Wolf décrit comme l'un des trois axes d'une illusion d'indépendance ontologique : « *completeness* [...] refers to the degree to which the world contains explanations and details covering all the various aspects of its characters' experiences, as well as background details which together suggest a feasible, practical world »²⁵. À l'instar d'Auerbach, l'exhaustivité rêvée de la représentation, c'est-à-dire le degré de finesse granulaire de la description, est rangée du côté de l'illusion immersive. Renversant l'assertion de Doležel qu'un monde possible est par définition incomplet, ce qui le distingue foncièrement de l'actuel²⁶, cultiver une « illusion de complétude » reviendrait à présenter le monde imaginaire comme un régime ontologique doté d'un niveau d'existence équivalent à l'actuel – ce que j'appelle, en mi-

24. Quelques exemples. « I didn't just use my imagination, thought. For years, I spent my spare time reading non-fiction, just so that I could make my world accurate and *believable*. » (KLEIN, op. cit., p. 2) « The sense of wonder critically requires the reader's believing that this could *really be*. And *that's* probably the main reason to use real science in a story. Skillfully done – as background, not lecture – it imbues a sense of reality that can carry your reader along, that can elicit the willing suspension of disbelief almost unconsciously. » (GILLET, op. cit., p. 1-2) « So far, world creation sounds like a marvelous free-for-all, in which you come up with all kinds of ideas [...]. I wish it was that easy. [...] Before you can tell and meaningful story, you have to hone and sharpen your understanding of the world, and that begins with the fundamental rules, the natural laws. » (Orson Scott CARD. *How to Write Science Fiction and Fantasy*. Cincinnati : Writer's Digest Books, 1990, p. 27) « You can be inspired by fiction, of course, but make sure you read real-world sources as well. You may be able to write a convincing battle scene merely by reading Tolkien, but you'd do better to read some military history. Or join the army. » (ROSENFELDER, op. cit., « Introduction ») Cette dernière citation est particulièrement intéressante en ce que l'expérience immédiate de la guerre obtient une valeur d'authenticité, de vérité ensuite transposée dans la fiction. On retrouve ainsi le vieux topos de l'auteur-témoin ; moins la chaîne de médiations contient d'intermédiaires, plus les faits rapportés sont susceptibles de réalisme.

25. WOLF, op. cit., p. 38.

26. DOLEŽEL, op. cit.

roir au concept bien connu de Barthes, un *effet d'actualité*²⁷. À première vue, ces effets d'actualité consistent effectivement à multiplier les détails superflus échappant à l'analyse structurale. À mon sens, le terme à problématiser est ici celui de « superflu », que l'on aura qualifié tantôt de digression, tantôt de supplément ou de remplissage, et qui suppose un désaccord structurel vis-à-vis du *télos* du récit. En ce sens, les poétiques du *world building* doivent être confrontées, en contre-jour, au concept d'intrigue tel qu'il nous a été transmis par le *muthos* tragique d'Aristote. Cette observation préliminaire me permettra d'envisager la construction de mondes comme une activité extra-narrative qu'on reportera ensuite à des intentions de vraisemblance se distinguant de la méthode prescrite par la poétique aristotélicienne.

3.2 Le monde contre ses récits

D'un point de vue narratologique, les poétiques du *world building* reposent minimalement sur un amoindrissement de la dimension accordée à l'intrigue, au profit de son

27. Rappelons que dans la définition qu'en donne Barthes, l'effet de réel est un détail superflu résistant à l'analyse structurale car motivé par une logique autre que celle du récit en tant que *système* ; une « notation insignifiante [...] apparemment soustraite à la structure du récit » (Roland BARTHES. « L'effet de réel ». Dans : *Le bruissement de la langue*. Points. Essais. Paris : Seuil, 1984, p. 179–187, p. 180) en ceci qu'elle constitue un signe fracturé, sans signifié, duquel en résulte une « illusion référentielle » : « La vérité de cette illusion est celle-ci : supprimé de l'énonciation réaliste à titre de signifié de dénotation, le « réel » y revient à titre de signifié de connotation ; car, dans le moment même où ces détails sont réputés dénoter directement le réel, ils ne font rien d'autre, sans le dire, que le signifier ; le baromètre de Flaubert, la petite porte de Michelet ne disent finalement rien d'autre que ceci : *nous sommes le réel* ; c'est la catégorie du « réel » (et non ses contenus contingents) qui est alors signifiée [...]. » (ibid., p. 186) Mais l'effet de réel, encore trop collé à un corpus spécifique, celui du roman, s'appuie encore trop sur le régime référentiel de la *mimesis*. En fondant l'illusion d'un *au-delà du récit*, les poétiques du *worldbuilding* cherchent certes à produire un effet de totalité, de plénitude ontologique, mais cet effet est moins relégué à un effort d'inclusion du *fictif dans l'actuel* que de l'élévation du *fictif vers l'actuel*. Le mécanisme relève ici non de la modélisation du réel-sensible, mais de la modélisation de l'expérience phénoménologique de la réalité qu'annonçait l'assimilation par Aristote de la *mimesis* à la vraisemblance : en multipliant renvois, allusions, passages explicatifs et interludes historiques, le *worldbuilding* ne cherche plus à dire *je suis le réel, l'actuel*, mais *je suis un réel, un actuel* – bref un monde « complet » *autant que le nôtre* dans lequel il serait possible de s'immerger sans que la révélation d'incomplétude ne produise une sensation de recul vis-à-vis de la représentation. Cela nous éclaire sur la nature même du processus de construction immersive (ou d'immersion constructrice) : l'objectif n'aura jamais tellement été de construire un monde véritablement exhaustif, c'est-à-dire une étendue dans laquelle plus aucune proposition ontologique ne pourrait être insérée, que d'en donner la semblance d'exhaustivité sans que celle-ci soit remise en question par la conscience imageante. N'empêche que le principe premier de l'effet de réel, son insignifiance, son apparente inutilité à la finalité narrative et sémiotique du récit, ne cessera de nous accompagner jusqu'à la fin de ce chapitre.

contexte diégétique, de l'arrière-plan (*hintergrund*), de ce que la critique anglophone a dénommé ici et là le *setting* ou le *lore*²⁸. Tel qu'il a été historiquement interprété dans l'héritage d'Aristote, le récit – le « bon » récit – fait généralement de son monde un *fond* présumé, corollaire supposé de la diégèse, pour accorder toute l'attention à l'intrigue causale. Sans totalement renverser cette logique centripète, les littératures de construction de mondes s'affairent, à degrés variables, à une folklorisation et expansion synchronique et diachronique du monde fictionnel mettant en cause l'unicité du récit.

Aussi les manuels de *world building* tendent-ils à prioriser autant chronologiquement que qualitativement l'élaboration du monde sur la rédaction d'une trame narrative. La structure même du guide d'Orson Scott Card, *How to Write Science Fiction and Fantasy*, reflétait cette primauté accordée à la pratique de construction : après un premier chapitre balisant les genres de la *fantasy* et de la science-fiction, la première étape abordée est celle de la création de monde (*World creation*), qu'il qualifie de « phase la plus vitale dans la création d'un bon récit spéculatif »²⁹, suivie des questions de structure narrative (*Story construction*), de style esthétique (*Writing well*) et de logistiques auctoriales (*The life and business of writing*). Dans *The Planet Construction Kit*, Mark Rosenfelder range la mise en intrigue (*storytelling*) parmi les « détails techniques de la création » – au même titre que la conception de modèles 3D – en second plan derrière l'invention d'une histoire, d'une économie, de religions, de technologies, de magies, de guerres, d'astres et de créatures extraterrestres³⁰. À l'évocation de la narration comme technique, l'écriture prend l'aspect d'une mécanique de gestes aisément reproduisibles dont la principale fonction serait d'ordre de la concrétisation sous forme intelligible des données diégétiques préétablies lors du processus véritablement créateur.

Dans la même lignée, il n'est pas rare que les *world builders* valorisent une démarche

28. En ce sens, le genre littéraire de l'utopie, de Platon à More, fait figure de précurseur étonnant des littératures de construction de mondes. Voir WOLF, op. cit., p. 69, 84-96.

29. CARD, op. cit., 2, je traduis.

30. ROSENFELDER, op. cit., « Introduction ».

procédurale descendante (*top-down* ou *outside in*) où c'est le monde qui génère son récit³¹. Plutôt que d'entamer la fiction par la trame narrative, le créateur de monde établit une série de propositions ontologiques déterminantes dans lesquelles le récit vient subséquemment s'insérer. Géographie, histoire générale, société, culture et langage sont chacun des points de départ couramment recommandés³². Tolkien lui-même, dans une lettre fréquemment citée de 1954, revendiquait la méthode cartographique : « I wisely started with a map, and made the story fit (generally with meticulous care for distances). The other way about lands one in confusions and impossibilities, and in any case it is weary work to compose a map from a story. »³³ C'est ici la géographie imaginaire qui détermine l'ensemble de la fiction, idée qu'évoquait déjà l'auteur l'année précédente à son éditeur : « in such a story one cannot make a map for the narrative, but must first make a map and make the narrative agree »^{34 35}.

31. L'admission de deux méthodes principales est un lieu commun des manuels de *world building*, le consensus général étant que la démarche ascendante (*bottom-up* ou *inside out*), qui consiste à n'inventer provisoirement que l'essentiel à un récit unique, a l'avantage d'être efficace pour l'écrivain ou le maître de donjon qui désire publier ou mettre en jeu sa fiction le plus rapidement possible, tandis que la démarche descendante garantit une plus grande cohérence ontologique du monde fictionnel. Dans le *World Builder's Guidebook* de Donjons & Dragons, Richard Baker nuance ces deux grandes familles en sept approches, dont les deux premières sont néanmoins redondantes : 1) l'approche macroscopique (démarrer avec la géographie générale), 2) l'approche microscopique (démarrer avec un lieu spécifique), 3) l'approche sociologique (démarrer avec une société ou d'une culture), 4) l'approche identitaire (démarrer avec un personnage), 5) l'approche situationnelle (démarrer avec un micro-événement), 6) l'approche historique (démarrer avec un macro-événement) et 7) l'approche littéraire (se réapproprier un monde fictionnel préexistant). Comme l'indique bien une telle classification, l'écart méthodologique se situe davantage au niveau du point de départ du processus créateur que de son objectif avoué. Dans chacun des cas, la construction du monde a bien pour fin le dépassement d'un cadre narratif initial, qu'il s'agisse d'un texte ou d'une campagne de jeu.

32. D'un guide à l'autre, une presque unanimité favorise la méthode procédurale cartographique, la carte permettant de synthétiser l'ensemble de l'espace diégétique en vue d'y « positionner » ensuite les événements narratifs. De nombreux générateurs aléatoires de cartes fictionnelles (*Azgaar's Fantasy Map Generator*, *Donjon*, *Tectonics.js*, *Medieval City*) sont aujourd'hui disponibles en ligne pour automatiser cette phase initiale. En fournissant ainsi un canevas vierge, l'utilisateur peut s'amuser à y apposer sociétés, races et conflits dans un geste à la fois de création et d'interprétation du territoire proposé. Dans le champ de la science-fiction, Stephen Gillett proposait similairement, dans *World-Building*, une stratégie de génération mathématique de planètes par l'emploi de feuilles de calcul mesurant leurs variables physiques (gravité, distance du soleil, etc.) dans un système réticulaire (GILLETT, op. cit., p. 4).

33. John Ronald Reuel TOLKIEN. *The Letters of J.R.R. Tolkien*. Boston : Houghton Mifflin, 2000, lettre 144.

34. Tolkien parle ici, dans les deux cas, de la rédaction de *Lord of the Rings*, où il mentionne la nécessité d'inclure au moins trois cartes : une générale, une de la Comté et une du Gondor. En vérité, la création d'Arda fut largement plus balbutiante que ne le laisse croire la citation célèbre ci-haute. « I wisely started with a map », qui fait si bien l'objet de publications Pinterest, est une citation trompeuse lorsque prise hors contexte, car on sait très bien, grâce à une archéologie de l'imaginaire tolkienien déjà vastement documentée, que la genèse d'un proto-Arda a débuté au cours des années 1910 avec la création de langages et la rédaction de récits folkloriques, rassemblés à titre posthume dans *The Book of Lost Tales* (1983-1984).

35. TOLKIEN, loc. cit.

De nombreuses plateformes d'assistance au *world building*, dont *World Anvil* fait figure de proue, poussent à l'extrême ce renversement du monde sur l'intrigue, non seulement en rejetant cette dernière au second ordre du processus créateur, mais aussi en proposant un mode de lecture, semble-t-il, entièrement détaché de la logique configurante de l'intrigue. *World Anvil* fournit essentiellement un éditeur de base de données structuré autour d'un schéma de balisage sémantique. Dès son arrivée sur le tableau de bord, l'auteur est invité à créer des unités diégétiques (désignées « articles ») classifiées en une trentaine de catégories (pays, bâtiments, personnages, langages, religions, technologies, professions, maladies, ouvrages intradiégétiques, rumeurs, conflits militaires, ethnicités, etc.) dont seulement trois (intrigues, proses et légendes) incitent véritablement à un effort d'ordonnement narratif. Chaque unité est décrite par une série d'attributs propres à sa classe sémantique : par exemple, on pourra attribuer à un personnage nom, surnom, titre honorifique, date de naissance, genre, taille, couleur de cheveux, niveau d'éducation, caractère, postures idéologiques et bien d'autres (on dénombre au total 72 attributs rattachés au personnage). Plusieurs de ces attributs sont eux-mêmes des unités créées par l'auteur : on pourra lier à un personnage une race, une ethnie, une maladie, des organisations affiliées, etc., comme on pourra l'attribuer à un pays spécifique. La création littéraire adopte ici une méthodologie qu'on peut qualifier d'horizontale, car une unité diégétique est définie par d'autres unités devant simultanément être imaginées, incitant l'auteur à concevoir la diégèse dans une logique réticulaire qui relève davantage du métalangage informatique que de la mise en intrigue. Y penser le monde fictif, c'est le synthétiser à soi, c'est le penser *déjà* en tant que système, en tant que tout dans lequel chacune des parties joue un rôle prédéterminé. De surcroît, cette collection de données est automatiquement modélisée sous forme de wiki que peuvent consulter lecteurs, joueurs et *world builders* condisciples – visualisation encyclopédique, déclare *World Anvil* (worldanvil.com/about), permettant aux auteurs de présenter leur travail au public afin d'en recueillir les commentaires.

En un mot, les *world builders* font de la mise en intrigue une considération mineure,

sous-jacente, ou en tout cas séparée d'une première phase créatrice visant à déterminer le folklore, l'histoire, les lieux et les règles fondamentales de ce qui se résumerait « normalement » au contexte spatiotemporel de l'œuvre. De cette observation, on en formulera comme première hypothèse que les efforts de construction du monde, d'une part, et de mise en intrigue, d'autre part, constituent selon le discours social deux activités distinctes – certes synergiques, mais conceptuellement isolables. C'est certainement l'impression qui se dégage du discours des créateurs, mais on verra que les théories narratives autant que la lecture d'un corpus sélectionné tendent à confirmer cette dissociation. Il n'est pas insignifiant que l'effort de construction se manifeste autant sous forme d'ajouts, de suppléments et d'interruptions – dont les manifestations formelles sont, entre autres, récits enchâssés, prolepses, énumérations, inventaires – structurellement *détachables* d'une trame narrative centrale. D'un point de vue purement structurel, l'expansion du monde fictionnel s'exprime le plus souvent en termes d'accessoire, de surplus ou d'à-côté, que la théorie littéraire a longtemps qualifié d'ornementaux, d'insignifiants, voire d'indésirables.

On trouve un exemple remarquable de cette idée de rupture dans le jugement fameux – et fort problématique – de l'épopée homérique par Aristote, qui distingue bien de l'intrigue l'« "histoire à épisodes", celle où les épisodes s'enchaînent sans vraisemblance ni nécessité »³⁶. Car bien qu'il condamne le superflu sous motif d'unité d'action (j'y viens), le poème homérique n'est pas rabaissé par l'insertion d'« épisodes » en ce qu'Aristote ne semble pas justement leur accorder appartenance à une trame narrative centrale, puisque « ce dont l'adjonction ou la suppression n'a aucune conséquence visible n'est pas une partie du tout »³⁷. C'est précisément l'aisance avec laquelle un récit fondamental, « une partie unique »³⁸, se détache structurellement de ses composantes satellitaires, de ses « nombreux épisodes, comme le catalogue des vaisseaux »³⁹, qui permet à Aristote de

36. ARISTOTE. *Poétique*. Trad. par Roselyne DUPONT-ROC et Jean LALLOT. Paris : Seuil, 1980, 51b 34-35.

37. Ibid., : 51a 36-37.

38. Ibid., : 59a 36.

39. Ibid., : 59a 36-37.

juger d'Homère comme d'un poète exemplaire⁴⁰.

Bien plus tard, c'est cette même idée d'un détachement possible qui animait les intentions autoriales-éditoriales ayant motivé *The Children of Húrin*⁴¹. En préface, Christopher Tolkien y mentionne, suite à la volonté de son père, le projet de publier en version longue une séquence cruciale de la vaste fresque du *Quenta Silmarillion* sous forme de récit unitaire, autonome, compréhensible en dehors de son contexte diégétique, « as an independent work, [...] in continuous narrative without gaps or interruption »⁴². Ainsi le roman fait-il l'objet d'une réduction à sa plus simple expression, à une sorte d'état minimal, primitif, manifeste par l'édulcoration de la carte annexée où n'y sont indiqués que les toponymes *inscrits* (textuellement et narrativement) dans l'œuvre⁴³. Et bien qu'il se présente accompagné d'une mise en contexte du Premier Âge, de trois arbres généalogiques, d'un index et d'une note linguistique, ces suppléments font preuve, dit-on, de la plus haute économie possible. *Le plus possible*, c'est-à-dire que, dans cette visée d'autonomie, deux préoccupations éditoriales entrent en négociations : les informations inconséquentes pour la résolution de l'intrigue doivent être évincées, mais parallèlement certaines informations nécessaires à la compréhension du récit se doivent d'être intégrées dans l'espace du livre pour que celui-ci puisse devenir véritablement indépendant du *Silmarillion*.

It would be altogether contrary to the conception of this book to burden its reading with an abundance of notes giving information about persons and events that are in any case seldom of real importance to the *immediate narrative*. However, it may be found helpful here and there if some such assistance is provided, and I have accordingly given in the Introduction a very brief sketch of Beleriand and its people near the end of the Elder Days, when Túrin and Niënor were born ; and, as well as a map of Beleriand and the lands to the North, I have included a list of all names occurring in the text with very concise indications concerning each, and simplified genealogies. »⁴⁴

Le terme d'immédiateté lui-même n'est peut-être pas aussi inoffensif qu'il puisse pa-

40. Ce jugement paradoxal fait à Homère a vastement été interrogé par les grands commentaires d'Aristote, dont je ne saurais ici rendre avec justice la finesse. À première vue, la logique du jugement semble en effet faire preuve d'une contorsion dans l'objectif de consacrer le poète. Éloge d'autant plus complexe qu'elle contient des passages contradictoires, ou à tout le moins embarrassants, ayant dérouté de longue date les hellénistes. Je pense tout particulièrement au compliment fait à Homère d'avoir su écarter les origines de la blessure reçue à la cuisse sur le Parnasse (ibid., 51a 25-27), qui est pourtant longement détaillée dans l'*Odyssée*.

41. John Ronald Reuel TOLKIEN. *The Children of Húrin*. London : Harper Collins, 2007.

42. Ibid., « Preface », 7.

43. Ibid., « Note on the map », 315.

44. Ibid., « Preface », 11, je souligne.

raître : le récit immédiat, c'est celui qui vient à l'esprit *immédiatement*, celui qui gouverne l'œuvre et en fait une figure reconnaissable ; c'est également celui qui se donne à l'état vierge, sans la médiation de contenus additionnels, ce « gras autour de l'os » ici presque honteux au point où l'on justifie la présence des annexes par leur dépouillement (« a very brief sketch », « very concise indications », « simplified genealogies »). La relation est d'identité autant que d'authenticité.

Rappelons que, chez Aristote, le *muthos* (intrigue ou récit)⁴⁵ relève d'un « agencement des faits en système (*è tôn pragmatôn sustasis*) »⁴⁶, d'un assemblage logique, d'une mise en ordre que Ricœur nommait *configuration* du temps cosmique en temps narratif. L'opération de la mise en intrigue est d'abord l'échantillonnage des actions humaines (*pragmata*), « synthèse de l'hétérogène »⁴⁷ visant l'unité d'action, puis son raccordement en chaîne causale, en un tout (*holos*) composé d'un commencement, d'un milieu et d'une fin ordonnés non par succession, mais par causalité. Ricœur résume :

Sous la surveillance de ces règles, figées dans une didactique sourcilleuse, l'intrigue ne pouvait être conçue que comme une forme aisément lisible, fermée sur elle-même, symétriquement disposée de part et d'autre d'un point culminant, reposant sur une liaison causale facile à identifier entre le noeud et le dénouement, bref comme une forme où les épisodes seraient clairement tenus en respect par la configuration.⁴⁸

Cette prescription de nécessité, que le théâtre classique français dogmatisera en règles d'unité, Aristote en fait un critère du jugement esthétique, car « pour qu'un être soit beau, [...] il faut non seulement que les éléments en soient disposés dans un certain ordre, mais aussi que son étendue ne soit pas laissée au hasard »⁴⁹. La « bonne » intrigue sera celle qui n'utilise, parmi le vaste catalogue des faits disponibles, que ce qui lui est strictement

45. *Muthos* est traditionnellement traduit par « histoire » ou plus anciennement par « fable ». Je m'appuie ici sur la lecture qu'en propose Ricœur au deuxième chapitre du premier volume de *Temps et récit* (Paul RICŒUR. *Temps et récit I. L'intrigue et le récit historique*. Points. Essais. Paris : Seuil, 1983, p. 66-104). La question de savoir si le *muthos* tragique peut être étendu à l'ensemble du champ narratif est certes pertinente, mais chargerait inutilement le propos de mon travail. Je me fierai en conséquence à l'autorité qu'exercent Roselyne Dupont-Roc et Jean Lallot (ARISTOTE, op. cit., VIII, note 2, 217-218) et Ricœur (RICŒUR, op. cit., p. 79-80) en la matière, qui tous trois problématisent la question et agrément (avec nuances) à l'extension conceptuelle.

46. ARISTOTE, op. cit., 50a 15-16.

47. RICŒUR, op. cit., p. 11.

48. Paul RICŒUR. *Temps et récit II. La configuration du temps dans le récit de fiction*. Points. Essais. Paris : Seuil, 1984, p. 19.

49. ARISTOTE, op. cit., 50b 34-37.

essentiel pour parvenir à sa finalité propre, « de telle sorte que, si l'une [des parties du tout] est déplacée ou supprimée, le tout soit disloqué ou bouleversé »⁵⁰. Il y a là comme un impératif téléologique du récit où chacune de ses parties doit mener logiquement vers sa résolution. Les chapitres 8 et 23 de la *Poétique*, en particulier, évoquent l'économie narrative dont doit faire preuve l'épopée en écartant les « évènements n'entraîn[ant] nécessairement ni vraisemblablement l'autre »⁵¹, ce qui l'oppose diamétralement au récit historique dressant l'inventaire « d'une période unique avec tous les évènements qui se sont produits dans son cours, affectant un seul ou plusieurs hommes et entretenant les uns avec les autres des relations contingentes »⁵². Le contraste entre *poiesis* et *historia* est d'autant plus renchéri au chapitre 9 par l'attribution à la causalité narrative d'une portée de vraisemblance.

La conception du récit comme *chaîne causale téléologique*, bien que mise à mal au XX^e siècle par de nombreuses poétiques romanesques, possède encore aujourd'hui un héritage dominant. On en retrouve une réitération contemporaine dans l'ontologie des interfaces dressée au tournant des années 2000 par Lev Manovich. Dans *The Language of New Media*, Manovich identifie la narrativité et la base de données comme deux logiques représentationnelles antithétiques, sur le fondement d'une absence d'ordonnement chronologique :

As a cultural form, the database represents the world as a list of items, and it refuses to order this list. In contrast, a narrative creates a cause-and-effect trajectory of seemingly unordered items (events). Therefore, database and narrative are natural enemies. Competing for the same territory of human culture, each claims an exclusive right to make meaning out of the world.⁵³

Ce passage laisse entendre une équivalence de niveau ontologique entre la base de données et le récit ; tout deux sont chacun des modes de représentation du monde – ce que Manovich désigne comme interfaces – apparaissant contraires. Or, quelques paragraphes plus bas, Manovich radicalise la base de données en la définissant moins comme une frontière du récit que comme ce qui en constitue la matrice souterraine ; toute production

50. Ibid., 51a 35-36.

51. Ibid., 51a 27-28.

52. Ibid., 59a 23-26.

53. Lev MANOVICH. *The Language of New Media*. Massachusetts : The MIT Press, 2001, p. 225.

médiatique serait *en soi* une forme de mise en ordre laissant entrapercevoir cet essaim d'informations essentiellement désordonnées.

Some media objects explicitly follow a database logic in their structure whereas others do not ; but under the surface, practically all of them are databases. In general, creating a work in new media can be understood as the construction of an interface to a database. In the simplest case, the interface simply provides the access to the underlying database. [...]

This formulation places the oppositions between the database and the narrative in a new light, thus redefining our concept of narrative. The “user” of a narrative is traversing a database, following links between its records as established by the database’s creator. An interactive narrative (which can also be called “hypernarrative” in an analogy with hypertext) can then be understood as the sum of multiple trajectories through a database.⁵⁴

Bien que la base de données obtienne ici une primauté métaphysique sur son corrélatif noématique, l'interface⁵⁵, on retiendra de Manovich cette idée du récit comme tracé à travers la base, c'est-à-dire comme un enchaînement de relations entre des unités informationnelles ; non seulement comme une canalisation d'un itinéraire dans la masse de données, ce qui constitue sa part positive, mais aussi comme une néantisation de toutes celles laissées opaques (provisoirement ou non)⁵⁶. Le monde – *tout* monde : le nôtre comme celui de Tolkien – est composé d'une masse d'informations chaotiques que la pensée humaine se rend intelligible au moyen de divers procédés d'organisation dont le récit n'est qu'un mode particulier et sophistiqué (nous en verrons au moins deux autres). Cette conception du monde comme base de données s'avère particulièrement utile devant nos considéra-

54. Ibid., p. 226-227.

55. Par convention méthodologique, je me permets de mettre entre parenthèses toute la question de la radicalité de la médiation. L'ontologie des interfaces de Manovich n'est pas sans rappeler l'idéalisme de Lewis sur le statut d'existence des mondes possibles, où ceux-ci précèdent leur modélisation par le langage. L'idée d'une dissociation et, de surcroît, d'une primauté ontologique du monde sur ses médiations a été éloquemment critiquée dans l'avoinnement de l'intermédialité, notamment par Alexander Galloway (Alexander R. GALLOWAY. « Love of the Middle ». Dans : *Excommunication. Three Inquiries in Media and Mediation*. Sous la dir. d'Alexander R. GALLOWAY, Eugene THACKER et McKenzie WARK. Chicago : The University of Chicago Press, 2014, p. 25–76) et Richard Grusin (GRUSIN, op. cit.). Pour une synthèse éclairante de cette critique, je renvoie à Jean-Marc LARRUE. « Spectacle de magie et pensée intermédiaire : de la médiation radicale à l'excommunication ». Dans : *Machines. Magie. Médias*. Sous la dir. de Frank KESSLER, Jean-Marc LARRUE et Giusy PISANO. Villeneuve d'Ascq : Presses universitaires du Septentrion, 2018, p. 39–48.

56. D'où le fait que la louange d'Aristote faite à Homère, notaient Dupont-Roc et Lallot, s'exécute entièrement sur mode de la négation, « d'abord par opposition à d'autres poèmes du cycle épique portant le nom du héros principal (la *Théséïde* et l'*Héracléïde*), ensuite par l'énumération d'exploits attribués à Ulysse qui n'y figurent pas, du moins dans la trame principale : le génie d'Homère est d'avoir su refuser et choisir » (ARISTOTE, op. cit., VIII, note 2, 218). Le mérite d'Homère se trouve en effet dans sa résistance à une pulsion encyclopédique de décrire exhaustivement les événements, d'écarter certaines informations pour imposer au récit sa mise en ordre logique. Ce qui s'agit ici, c'est donc la victoire, la maîtrise d'une conscience rationnelle sur un désir primitif. On s'amusera, par ailleurs, à remarquer qu'Auerbach tient une interprétation d'Homère tout à fait antipodale à celle d'Aristote.

tions présentes. D’abord, parce qu’elle permet de saisir la différence fondamentale entre les conjonctures médiatrices sur plan de la structuration des données. Récit, historiographie et encyclopédie, par exemple, se distinguent essentiellement par leur architecture des informations ; ou plus précisément par leurs méthodes de mise en relation des informations en systèmes.

De ce point de vue, on peut se représenter les récits de construction de mondes non comme un trajet unitaire, mais par une structure arborescente : certes dotée d’un point de départ et d’arrivée, mais aussi de plusieurs branches – elles-mêmes ramifiées – détachées du tronc principal. L’expansion du monde par digression, interpolation ou adjonction est ainsi une dérogation de la chaîne causale du récit ; dérogation, aussi, de la loi de nécessité de la *Poétique* d’Aristote. En ce sens, je qualifierai d’activité *extra-narrative* les stratégies effectives du *world building* en ceci qu’elles agissent selon une logique concurrente de la poétique aristotélicienne. Le monde est *contre ses récits*.

Dans cette optique de dérogation, il n’est pas rare que les passages narratifs de construction de mondes apparaissent dans l’imaginaire social comme une entrave au bon déroulement de l’intrigue dérangeant la progression vers le *télos* du récit⁵⁷. On trouve ainsi dans la traduction de Victor Bérard de l’*Odyssée* une note de Jean Bérard jugeant sévèrement de la cicatrice d’Ulysse, jugée interpolation, « digression non seulement inutile, mais

57. Le rapport dérogation/finalité permet aussi de reproblématiser la vieille opposition entre récit et description. Les études sur la description littéraire ont tôt fait de récuser le préjugé que reconduisait la rhétorique traditionnelle de la description comme simple ornement du discours. Dans « Frontières du récit », Genette reconnaissait ainsi les fonctions explicative et symbolique, de la description telles que standardisées dans la tradition romanesque du 19e siècle. Devant pareil corpus, la description apparaît en effet appuyer, renchérir ou souligner la narration ; elle « sert à révéler et en même temps à justifier la psychologie des personnages, dont ils sont à la fois signe, cause et effet » (Gérard GENETTE. « Frontières du récit ». Dans : *Communications* 8 [1966], p. 152–163, p. 157). Or, en admettant les fonctions diégétiques de la description, la théorie littéraire n’a fait que réitérer son rapport de subordination au récit. Et de fait, lorsqu’elle paraît inutile à Genette, la description retombe comme par défaut dans sa fonction ornementale, « une pause et une récréation dans le récit » (ibid., p. 157). Autrement dit, la fonction de la description demeure toujours pensée dans un rapport d’efficacité du déroulement narratif vers sa clôture : « La description est tout naturellement *ancilla narrationis*, esclave toujours nécessaire, mais toujours soumise, jamais émancipée. Il existe des genres narratifs [...] où la description peut occuper une très grande place, voire matériellement la plus grande, sans cesser d’être, comme par vocation, un simple auxiliaire du récit. Il n’existe pas, en revanche, de genres descriptifs, et l’on imagine mal, en dehors du domaine didactique (ou de fictions semi-didactiques comme celles de Jules Verne), une œuvre où le récit se comporterait en auxiliaire de la description. » (ibid., p. 157) Le *world building* invalide par l’exemple cette dernière affirmation.

encore mal venue, qui suspend le récit en un moment critique »⁵⁸. Les guides de *world building* eux-mêmes multiplient les mises en garde contre la surexposition (*overexplaining*) empiétant sur le récit, car la préoccupation d'écrire « une bonne histoire » hante toujours l'acte de construction⁵⁹.

Chez Tolkien, on s'amusera à noter ici et là l'intégration dans la diégèse de la nature dérangement de l'exposition du monde disloquant la logique causale du récit. Dans le troisième livre, Merry, questionné par Théoden sur l'usage hobbit du tabac, commence à en relater l'origine historique jusqu'à ce que Gandalf lui coupe la parole, sous prétexte d'urgence :

“You do not know your danger, Théoden,” interrupted Gandalf. “These Hobbits will sit on the edge of ruin and discuss the pleasures of the table, or the small doings of their fathers, grandfathers, and great-grandfathers, and remoter cousins to the ninth degree, if you encourage them with undue patience. Some other time would be more fitting for the history of smoking. Where is Treebeard, Merry ?”⁶⁰

L'urgence, c'est ici la continuation logique de l'intrigue – que Gandalf et Théoden s'entretiennent avec Sylvebarbe au sujet de Saroumane – à laquelle fait obstacle la pulsion encyclopédique. Son retardement par l'explication folklorique « dangereuse » serait d'autant plus criminelle que le sujet de la dérogation est triplement banal – en d'autres mots : inconséquent – par métaphore (« small doings »), par métonymie (« pleasures of the table »), et par gradation de la distance filiale, d'ailleurs soulignée par polysyndète (« fathers, grandfathers, *and* great-grandfathers, *and* remoter cousins to the ninth degree »). Conceptuellement, la description retarde la *praxis*, la prise d'action humaine menée vers une fin, celle-ci étant à la fois les préoccupations militaires de Gandalf et l'élancement vers la résolution de l'intrigue.

58. HOMÈRE. *Odyssée*. Trad. par Victor BÉRARD. Paris : Gallimard, 1973, p. 544.

59. ROSENFELDER, op. cit., « Storytelling ».

60. John Ronald Reuel TOLKIEN. *The Lord of the Rings*. Boston : Houghton Mifflin, 1966, p. 558.

3.3 Illusion de complétude

Quelles sont les implications « immersives » de cette dérogation conduite par le récit de construction de mondes ? Précisément que l'inutile, l'inconséquent, l'insignifiant ont valeur de vraisemblance en imitant non plus le réel-sensible, comme chez Platon, mais l'expérience phénoménologique du monde actuel dans tout ce qu'il contient de non-téléologique.

For works in which world-building occurs, there may be a wealth of details and events (or mere mentions of them) which do not advance the story but which provide background richness and verisimilitude to the imaginary world. Sometimes this material even appears outside of the story itself, in the form of appendices, maps, timelines, glossaries of invented languages, and so forth. Such additional information can change the audience's experience, understanding, and immersion in a story, giving a deeper significance to characters, events, and details.⁶¹

La modélisation du superflu, bien qu'extra-narrative car inutile au développement de l'intrigue, s'inscrit comme effet d'actualité dans un fantasme de complétude. D'Aristote aux *world builders*, la finalité de vraisemblance demeure. Ce qui change véritablement, c'est le moyen de parvenir à cette semblance d'actualité, atteinte non par unité de la représentation, mais par son hétérogénéité, sa disparité, ses écarts de conduite. En un mot, dans la hiérarchie des stratégies de vraisemblance, la pulsion encyclopédique prime sur la mise en ordre causal d'une action unique. Mais corrélativement, l'objet même de la représentation est déplacé, car c'est peut-être qu'ici l'« histoire à raconter » soit le monde construit lui-même, dans une logique transmédiate de constellation, selon le titre d'Anne Besson⁶². La notion de transmédia de Jenkins vient ainsi éclairer ce relais de l'intrigue au second plan :

Most often, transmedia stories are based not on individual characters or specific plots but rather complex fictional worlds which can sustain multiple interrelated characters and their stories. This process of world-building encourages an encyclopedic impulse in both readers and writers. We are drawn to master what can be known about *a world which always expands beyond our grasp*. This is a very different pleasure than we associate with the closure found in most classically constructed narratives, where we expect to leave the theatre knowing everything that is required to make sense of a particular story.⁶³

61. WOLF, op. cit., p. 2.

62. Anne BESSON. *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*. Paris : CNRS Éditions, 2015.

63. Henry JENKINS. *Transmedia Storytelling 101*. Mar. 2007. URL : http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html, je souligne.

A world which always expands beyond our grasp. Il y a là comme fantasme d'un *horizon éternellement inatteignable* de la fiction, comme si, plongé en n'importe lequel de ses lieux, le lecteur ne pourrait jamais en apercevoir les limites phénoménales – désir romantique de voyage, plaisir aventurier de parcourir le monde sans jamais en atteindre la limite, de ne jamais pouvoir le saisir en un geste dans son étendue. L'atrophie de l'intrigue, voire sa disparition effective, se traduit esthétiquement en fantasme d'un monde fictionnel échappant à la délimitation du cadre narratif classique (début/milieu/fin) ; sans clôture narrative, ne subsisterait plus qu'un milieu s'étendant indéfiniment. C'est ici la part immersive du *worldbuilding* dont la fonction d'évasion opère définitivement sur le plan de la *quantité informationnelle*. À l'égard du « Livre de sable » de Borges (1988) au nombre infini de pages, la multiplication effrénée des éléments diégétiques cultive le désir d'un espace imaginaire sans clôture narrative – c'est-à-dire, surtout, la possibilité de ne jamais se défaire du plaisir d'immersion. Comme l'écrit Ryan,

Transfictionality is born out of the desire to fill the void we experience when we turn the last page of a novel or when we see the movie screen go black and realize that it is time to take leave of a world that has given us hours of intense imaginative pleasure⁶⁴

La première stratégie de cette illusion de complétude est bien sûr l'accumulation des propositions ontologiques descriptives du monde imaginaire, à la fois synchroniquement (par l'ajout perpétuel de nouveaux espaces, de nouvelles planètes, de nouveaux pays, de nouvelles races, etc.) et diachroniquement (par l'étirement de la temporalité diégétique). L'objectif est alors de produire ce que Wolf appelle une sensation de saturation, puisque « [t]he amount of detail and information, which overwhelms the audience, imitates the vast amount of the Primary World, information that cannot be mastered or held in mind all at once »⁶⁵. Dans des considérations purement quantitatives, l'accumulation de données se réalise le plus simplement par transfictionnalisation en multipliant les artéfacts médiatiques

64. RYAN, « Transfictionality across Media », p. 392.

65. Mark J. P. WOLF. « Beyond Immersion. Absorption, Saturation, and Overflow in the Building of Imaginary Worlds ». Dans : *World Building. Transmedia, Fans, Industries*. Sous la dir. de Marta BONI. Amsterdam : Amsterdam University Press, 2017, p. 204–214, p. 207.

rattachés à un même univers fictionnel⁶⁶. Plus précisément, elle semble atteindre son plein potentiel avec les grandes franchises médiatiques qu'on appelle « univers partagés » (*shared universes*)⁶⁷ et que j'aborderai plus en détail au prochain chapitre. De même, la production d'encyclopédies imaginaires permet une densification de la fiction n'ayant pas pour seule fonction de répertorier et de restructurer les informations déjà mises en intrigue ; elles participent bien souvent à produire un bassin de nouvelles vérités fictives dans lequel les récits ultérieurs peuvent puiser⁶⁸.

66. Du point de vue de la pure multiplication des artéfacts médiatiques, les opérations de transfictionnalisation, répertoriée par Saint-Gelais (SAINT-GELAIS, op. cit.), sont nombreuses. Les plus fréquentes relèvent de l'*expansion* par adjonction de *prequels* et *sequels* et plus rarement par « interpolation », ce que Genette qualifiait de « continuation elliptique » (Gérard GENETTE. *Palimpsestes. La littérature au second degré*. Points. Essais. Paris : Seuil, 1982, p. 242), ou encore par « expansions parallèles » qui consistent à faire voir les mêmes événements selon le regard d'une autre subjectivité. Plus rares sont les récits de *croisements* (mélange, tressage, entremêlement de deux univers fictionnels, notamment sous forme de *crossovers*, du *character brawl* vidéoludique, voire de duels transfictionnels s'étant constitués en véritable genre youtubeur que l'on peut désigner par antonomase sous le nom de « Superpower Beatdown ») ; ou encore de fusions ou d'annexions (l'englobement d'un univers par un autre). Afin de ne pas alourdir inutilement le texte, je m'abstiendrai ici de dresser un catalogue d'exemples de chacune de ces opérations.

67. Les univers partagés (Star Trek, Star Wars, DC Comics, Marvel, Warcraft, Starcraft, Halo, Doctor Who, Battlestar Galactica, et bien d'autres) reposent dans leur plus simple expression sur une production multiautoriale, non au sens d'une écriture collaborative, mais d'une fragmentation du monde fictionnel en un nombre indéfini de récits interconnectés ayant pour auteurs un nombre tout aussi indéfini d'écrivains et de scénaristes (Anne BESSON. « Univers partagés ? Autorité et nouveaux usages de la fiction ». Dans : *L'autorité en littérature*. Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2010, p. 226–235, p. 226). Je dégage deux résultats concrets de cette multiautorialité. 1) Le truisme est bien sûr qu'en découle une capacité d'expansion diégétique nettement supérieure à ce qu'un auteur solitaire pourrait espérer produire de son vivant. Par exemple, l'index onomastique et le glossaire accompagnant le *Silmarillion* contiennent respectivement 749 et 180 entrées, tandis qu'en comparaison la base de données de l'univers de Star Wars, le *Holocron continuity database*, répertoriait en date du 16 mai 2013 quelques 55000 entrées (19000 personnages, 2900 races, 5300 planètes, 2100 véhicules) nous apprenait son gestionnaire, Leland Chee (Leland CHEE. *What is the Holocron ?* Juil. 2012. URL : <https://www.starwars.com/news/what-is-the-holocron> [visité le 26/06/2016]) – un nombre ayant grimpé à 61128 le 16 mai 2013 (figure 6.2) et à près de 80000 en date du 15 janvier 2018 (Jordan ZAKARIN. *Inside LucasFilm's Top Secret Star Wars Database*. Jan. 2018. URL : <https://www.syfy.com/syfywire/inside-lucasfilm%E2%80%99s-top-secret-star-wars-database-fandom-files-13> [visité le 25/06/2019]). 2) Dans le cas des grandes franchises transmédiatiques, l'efficacité du partage auctorial réside surtout dans la production d'une temporalité ininterrompue (*ongoing*) comme effet d'actualité. Là où le monde d'Arda est fini, « figé » dans une temporalité passée, dans sa forme ultime avec tous ses manques et contradictions, les univers des franchises transmédiatiques obéissent plutôt au principe d'une extension indéfinie à la fois narrative et médiatique, cette expansion n'ayant pour conclusion effective que la faillite financière de leurs propriétaires légaux. L'inévitable clôture narrative ainsi retardée, en apparence indéfiniment, l'impression de perpétuité participe à *présentifier* le monde imaginaire, à le doter d'un présent narratif et par le fait même d'un futur encore incertain sur lequel ne manquent pas de spéculer les *fan theories*. On peut suivre les tribulations de Superman, Captain America ou Luke Skywalker comme l'on suit à travers la presse la présidence de Trump ; le monde imaginaire *en cours* se donne à nous dans toute son événementialité.

68. C'est le cas du livret de références accompagnant le jeu de rôle *Star Wars : The Roleplaying Game* en 1987. La sortie prochaine du jeu de table avait en effet soulevé l'impératif de doter l'univers fictionnel de données factuelles stables, figées et définitives à des fins de jouabilité. Lucasfilm fournit ainsi des livrets de références renseignant les joueurs sur les caractéristiques quantitatives des races, armes, véhicules, etc. visant une utilisation mathématique (figure 6.3). Cet effort d'élaboration de détails servira subséquemment de référence encyclopédique aux auteurs des années 1990, notamment avec la trilogie de Thrawn (Zahn, 1991, 1992, 1993).

La stratégie « littéraire » la plus simple est sans doute la rédaction de « bibles », d'ouvrages de référence sous forme d'historiographies générales (*The Silmarillion* [1977], *The World of Ice and Fire* [2014]) ou détaillées (*Quidditch Through the Ages* [2001], *Fire and Blood* [2018]). *The Silmarillion*, par exemple, se rapproche bien davantage de ce qu'Aristote nommait l'*historia*, le récit historique, autant par sa prétention d'exhaustivité que par son style explicatif, neutre, si souvent qualifié de plat, d'hermétique, voire de « biblique ». Sa figure fondamentale est celle de l'inventaire ; à bien des égards, le *Silmarillion* foisonne d'énumérations rappelant le catalogue des vaisseaux de l'Iliade. De nombreux chapitres opèrent sur le mode de l'inventaire, de la description des peuples ou de la géographie imaginaire plutôt que par narration chronologique des événements diégétiques. Le « Valaquenta », sous-titré « Account of the Valar », s'affaire véritablement au catalogage des entités divines de l'univers d'Arda.

Ceci étant dit, j'aimerais m'attarder ici sur les solutions proprement narratives de ce désir d'accumulation des données fictives. Il s'agit d'étudier comment des récits convoquent avec l'emploi de certains motifs esthétiques leur propre dépassement, leur déploiement encyclopédique, c'est-à-dire la mise en cause de l'impératif téléologique du *muthos*, ce qui constitue, comme le souligne Saint-Gelais, un enjeu structurel plus que technique, car les récits, par définition, « livrent moins le “mode d'emploi” d'un monde qu'un parcours singulier [...] à travers celui-ci »⁶⁹. Pour se faire, je m'appuierai sur les romans de Tolkien, principalement sur *The Lord of the Rings* et, dans une moindre mesure, *The Hobbit*. Je suivrai ici un mouvement d'entonnoir en entrant graduellement dans le texte.

3.3.1 Suppléments liminaires : régler la carte à l'heure

Quelconque amateur de *fantasy* ou de science-fiction aura su remarquer l'ajout usuel en paratexte de cartes, de glossaires, de lignes du temps, d'arbres généalogiques, d'index

69. SAINT-GELAIS, *L'empire du pseudo. Modernités de la science-fiction*, p. 141.

toponymiques et anthroponymiques, etc. Qu'il s'agisse de paratextes « originaux »⁷⁰ ou « tardifs »⁷¹ – tels que l'inclusion *a posteriori* d'un index des noms dans la *Pléiade* de *La Comédie humaine* ou la coutume d'enrichir l'Iliade et l'Odyssée de cartes, notamment celle du palais d'Ulysse⁷² –, ils découlent de la préoccupation éditoriale de doter le texte d'un repère repérable. En effet, ces éléments en position liminaire fournissent autant de repères spatio-temporels, linguistiques et factuels facilitant la lecture qu'ils ont l'avantage d'être eux-mêmes immédiatement repérables dans l'espace du livre. Le lecteur oscille constamment entre le texte et ce paratexte encyclopédique pour suivre l'itinéraire des protagonistes, pour se remémorer de ce que l'un a fait ou de la filiation biologique d'un autre. Ce qui pourrait sembler comme une « sortie » contre-immersive du récit produit alors l'effet inverse : fonctionnant à titre d'ouvrage de référence inséré dans l'espace du livre, les annexes réduisent les risques de confusion tout en ouvrant la voie à une appréhension synthétique du monde imaginaire en positionnant le lecteur au centre d'un *panopticon* informationnel.

De ce vaste appareillage paratextuel, l'élément le plus prédéterminant est sans nul doute l'inclusion en préface ou postface d'une carte fictionnelle, dont l'usage fréquent en *high fantasy*, ainsi que son emplacement normé dans le livre, ont contribué à en faire l'un des traits emblématiques du genre – du moins l'un des plus apparents⁷³. *The Hobbit* en contenait deux, *The Lord of the Rings* trois et *The Silmarillion* une seule. Il n'est pas étonnant, en ce cas, qu'à peu près tous les guides de *world building* consacrent un chapitre entier à la cartographie, soit en exposant des principes élémentaires de géographie, soit en

70. GENETTE, *Seuils*, p. 11.

71. Ibid., p. 12.

72. HOMÈRE, op. cit., p. 43-49.

73. L'assimilation de la carte fictionnelle à la *fantasy*, comme caractéristique presque essentielle du genre, est un lieu commun théorique qui requiert nuances. D'abord, l'illustration cartographique d'une fiction est une pratique ancienne et étendue dont les origines primitives remontent au moins jusqu'à l'illustration célèbre de l'Enfer de Dante par Boticelli (v. 1485), suivie d'un siècle par celle d'*Utopia* gravée par Abraham Ortelius (v. 1595). Ensuite, l'inclusion d'une carte dans les romans de *fantasy* n'est peut-être pas aussi répandue que le laissent entendre les théoriciens de *fantasy*. Une analyse quantitative réalisée par Stefan Ekman démontrait que seulement 67 romans de *fantasy* sur un échantillon de 200 (34%) contenaient une carte. Cette proportion étonnamment faible, explique Ekman, résulte du fait que l'échantillon retenu comprenait autant des romans de *low* que de *high fantasy*, dont la répartition n'a pas été calculée (Ekman, 2013 : 22-23).

abordant les enjeux techniques liés à la confection d'une carte. D'aucuns se spécialisent exclusivement sur la question⁷⁴ – davantage que pour tout autre sujet, semble-t-il – et les années récentes ont vu l'apparition de nombreux logiciels de création de cartes fantastiques comme *Inkarnate* et *WonderDraft*.

La carte littéraire encadre le texte comme elle encadre l'acte de lecture. Précédant l'entrée dans le texte, précédant parfois même toute connaissance préalable de l'intrigue, la carte s'impose *préliminairement* dans toute sa splendeur pour exposer un vaste champ de possibilités narratives. Avant toute chose, la carte est une promesse. Ce regard aérien, panoramique, prétendument exhaustif (j'y reviendrai) de la carte comme contact premier avec la fiction cultive déjà l'activité de rêverie en permettant au lecteur d'embrasser l'étendue et la diversité de l'espace qu'il s'apprête à « visiter ». Elle façonne une précompréhension du monde fictionnel proche la spéculation, sinon de l'émerveillement (*thaumazein*) qui positionne déjà le lecteur dans l'attitude philosophique face à la géographie imaginaire⁷⁵. Et une fois le roman refermé, plutôt que de s'épuiser de sa source,

74. Joseph BROWNING et Suzi YEE. *A Magical Society : Guide to Mapping*. Expeditionary Retreat Press, 2008.

75. La transmission d'une préconnaissance du monde fictionnel par la carte a été habilement analysée et exemplifiée par Stefan Ekman (Stefan EKMAN. *Here Be Dragons. Exploring Fantasy Maps and Settings*. Middletown : Wesleyan University Press, 2013). Sur la carte générale de *Lord of the Rings*, « The West of Middle-Earth at the End of the Third Age » (figure 6.6), Ekman remarque par exemple que le bilinguisme elfique/anglais, en plus de doter le monde d'Arda d'une « sensation de profondeur » en annonçant des négociations culturelles, permet au lecteur de déchiffrer par association certains morphèmes du langage fictionnel : *Ered* désigne une chaîne de montagnes (Ered Luin/Blue Mountains, Ered Mithrin/Grey Mountains, Ered Lithui/Ash Mountains) tandis que *mith-* (Ered Mithrin/Grey Mountains, Mithlond/Grey Havens) se traduit vraisemblablement par « gris » (ibid., p. 57). D'autres récurrences phonétiques, ajouterais-je, ne fournissant que partiellement leur signification, suggèrent par corrélation sémantique et typographique (l'usage commun de majuscules ou minuscules et d'une taille de police équivalente) l'existence d'une typologie géographique, et par là contribuent à augmenter la crédibilité du monde fictionnel : c'est le cas des suffixes *-dor*, *-don* et *-waith* – appartenant communément aux catégories de région ou de pays – qui laissent surtout deviner une logique structurelle, non arbitraire, au langage construit. La « carte de Thor » (figure 6.4) et « Wilderland » (figure 6.5) du *Hobbit* ne sont pas en reste dans cette opération de précompréhension. Elles contiennent chacune deux *hic sunt dracones* annonceurs de dangers, sous forme textuelle (« whence came the Great Worms » et « there is spider ») et iconique (par des illustrations du dragon Smaug au-dessus de la Montagne Solitaire et d'araignées tissant leurs toiles ici et là dans Mirkwood). Le titre même de Wilderland (ultérieurement dénommée Rhovanion en langue elfique) fonctionne comme un avertissement au lecteur : entrer dans le texte, c'est pénétrer une région à l'état sauvage, inexplorée, périlleuse, mais symétriquement mystérieuse, envoûtante ; c'est aussi traverser la « frontière », comme le suggère la mention marginale « edge of the Wild », entre la civilisation, le familier, le confort – bref, tout ce qui appartient par contraste au *non-sauvage*, à l'hors-carte – et une nature qui, dans une perspective toute cartésienne, échappe encore à la maîtrise humaine. Avertissement, certes, mais aussi invitation à assumer ce rôle de pionnier face à un territoire qui reste à défricher, car ici coïncident entrée dans le monde et entrée dans le sauvage, tous deux clairement délimités par un seuil. Le thème central au *Hobbit* de la bravoure héroïque, du surpassement de sa propre nature, parallélise l'acte de lecture posé comme un défi au lecteur de laisser cours à une pulsion d'aventures et d'exploration.

cet émerveillement n'est que plus prolongé par la référence cartographique au non-être du récit : quels sont ces lieux que l'intrigue n'a point explorés ? Villes, montagnes et contrées laissées inexplorées après la clôture narrative déclarent la promesse déçue. Tout le fond hors du texte se révèle au lecteur et s'enveloppe d'une aura de mystère. Mais j'anticipe.

Sally Bushell propose trois temporalités à l'usage de carte, que l'on peut assimiler vaguement aux trois opérations de la *mimesis* ricœurienne (préfiguration/configuration/refiguration) : une phase d'anticipation, une phase de référencement et une phase rétrospective⁷⁶. Anticipation et rétrospection sont ici les deux phases balisantes de l'acte de lecture qui, à première vue, ouvre le plus de fenêtres sur le monde du texte. Or, c'est précisément parce le rôle de référence géographique de la carte est attribué au temps circonscrit de la lecture, comme quelque chose qui ne ferait autre que de renvoyer au récit, qu'il doit à mon sens être interrogé extensivement. La question est de comprendre comment une carte littéraire, en modélisant l'espace diégétique – au sens restreint des lieux décrits par la narration, peut dépasser sa simple fonction d'assistance herméneutique pour configurer en étroite relation avec le récit une plus vaste compréhension du monde fictionnel.

Que la carte serve de guide nécessaire au lecteur pour se repérer dans la spatialité diégétique, cela relève de l'évidence. Pour se faire, la « carte de Thrór » (figure 6.4) du *Hobbit* multiplie des indications géographiques dépassant une description purement dénotative du territoire fictionnel. Les toponymes y sont rarement inscrits exclusivement comme locutions nominales (« The Lonely Mountain », « The Desolation of Smaug », « the Running River ») – comme il est pourtant coutume –, leur étant apposés adverbes de lieu (« here » et « far ») et points cardinaux (« West lies Mirkwood the Great »), que l'on peut interpréter comme un moyen de redoubler, voire de tripler par l'emploi de flèches, la fonction désignatrice des marqueurs de lieux. En pointant (verbalement et

76. Sally BUSHELL. « Paratext or imagetext ? Interpreting the fictional map ». Dans : *Word & Image* 32.2 (2016), p. 181–194, : 185.

iconographiquement) les lieux, la carte souligne certes l'exactitude de leur emplacement, mais surtout leur prévalence narrative. Pour faciliter la géolocalisation par le lecteur, la carte encourage une association des lieux à leur rôle narratif.

En ce sens, j'aimerais articuler mon argumentaire autour de l'inscription de la temporalité narrative sur les cartes tolkieniennes. La première manifestation de cette temporalisation de la cartographie nous reporte au concept de chronotope en ce que la plupart des cartes tolkieniennes marque l'*ici* des lieux, certes, mais surtout le *hic et nunc* des lieux, à *un moment narratif précis*. Le vecteur principal de la perception spatiale par le lecteur devient de la sorte les événements narratifs ; si le récit est profondément ancré dans son traitement spatial, l'appréhension de cet espace ne devient pleinement effective qu'en liaison avec *ce qui s'y déroule*. Toujours sur la carte de Thror, considérons l'indication inférieure droite, « here flows the Forest River » : l'utilisation d'un verbe d'action (couler ou affluer) plutôt que de l'habituel verbe d'état (être) confère au lieu un trait de mouvement fonctionnant comme un rappel de l'épisode de la fuite des nains à travers le courant torrentiel de la rivière⁷⁷.

Ailleurs, ce sont les occupants d'un lieu qui le sémiotisent (« In Esgaroth upon the Long Lake dwell Men », « East lie the Iron Hills where Dain dwells », « there are spiders », « Elvenking ») ; les personnages deviennent à leur tour des marqueurs de lieux, effet que l'on retrouve dans la deuxième carte annexée du *Hobbit*, « Wilderland » (figure 6.5). Sous le pictogramme d'une maison, on y lit en effet « Beorn », le béornien qui héberge brièvement la Compagnie de Thorin et intervient lors de la Bataille des cinq armées ; l'anthroponyme se faisant ici toponyme, le personnage devient lui-même un point de repère – sur la carte et dans l'intrigue. Plus à l'Ouest, « Elrond » est accolé à « Rivendell ». On peut lire la juxtaposition comme une conjonction de coordination positionnant les deux entités : « ici, il y a Rivendell *et* il y a Elrond » ; mais aussi comme une localisation du personnage : « à Rivendell, il y a Elrond » ; et, plus intéressant encore, comme une datation de l'espace :

77. John Ronald Reuel TOLKIEN. *The Hobbit*. Boston : Houghton Mifflin, 1966, IX, « Barrels out of bond ».

« quand il y a Elrond [dans le récit], c'est à Rivendell ». L'association du personnage à une géolocalisation donnée fait plein effet : le lieu devient une valeur intrinsèque du personnage et le personnage devient un critère d'identité du lieu ; personnage et lieu tendent à se fondre l'un dans l'autre, de même que temporalité narrative et espace diégétique s'unissent en marqueur spatiotemporel du récit.

Cette stratégie est d'autant plus manifeste sur la carte du *Silmarillion*, « The Realms of the Noldor and the Sindar » (figure 6.7) : aux toponymes et marqueurs topographiques inscrits en noir s'y mêlent les anthroponymes inscrits en rouge, tous sur le mode nominatif. Le changement de couleur a ici pour effet de classifier les éléments cartographiques, la topographie et les lieux mis en contraste avec les personnages, qui s'inscrivent comme une deuxième couche de sens ajoutée en filigrane sur une étendue matricielle. Les personnages s'ajoutent sur le territoire, mais sont mis à distance des lieux immutables, en quelque sorte, comme éléments instables, mouvants, du monde fictionnel⁷⁸. C'est ainsi que le nom de Turgon se dédouble, sous Gondolin mais également, mis entre parenthèses, juxtaposé à Vinyamar ; en effet, après avoir bâti la ville côtière, on sait très bien que Turgon fonda la forteresse secrète de Gondolin grâce à la guidance du Valar Ulmo. Tout en soulignant le lien d'identité entre Turgon et Vinyamar, les parenthèses agissent comme une trace du passage passé, d'un *était-ici* marquant en perspective la présence d'une absence. *Turgon était ici mais ne l'est plus*. Mieux, *Turgon était là, mais présentement, il est ici*. Et une telle formule dévoile la nature de la carte en tant qu'elle-même chronotope ; la carte est un moment *saisi* de l'histoire, un chronotope constitué d'autres chronotopes.

C'est ici la deuxième manifestation de la temporalisation cartographique, qui est d'inscrire la perspective diachronique sur la carte, de telle sorte que l'explication historique devient un mode de sémiotisation de l'espace diégétique. Car comprendre le monde du texte, c'est le synthétiser en raison de son expansion diachronique autant que synchro-

78. Ironiquement, la destruction du Beleriand lors du dénouement du *Quenta Silmarillion* suggère l'inverse : que les elfes immortels constituent un invariable du monde tandis que le territoire est le corps éphémère dont il faut profiter pleinement car toujours susceptible de disparaître.

nique. Si l'on revient ainsi à la carte de Thrór (figure 6.4), on relève tout particulièrement deux marqueurs de diachronie : « Here of old *was* Thráin, *King under the Mountain* » et « Here *was* Girion, *lord in Dale* » (je souligne). L'emploi de l'imparfait, jumelé à l'accolade d'épithètes, transmute ce qui aurait pu être un simple marqueur de lieu en indications historiques évoquant un passé révolu.

En bref, la carte sert moins de repère au récit qu'elle utilise ce dernier à des fins de densification sémiotique : la carte se gorge de sens, elle agit comme un carrefour d'informations où géographie imaginaire, narration et temps historique s'entrecroisent pour porter un regard synthétique sur le monde fictionnel. L'affirmation de la carte-repère a le tort de ne soulever que sa valeur instrumentale, comme outil de référence inscrit dans un rapport de subordination sémiotique au texte, négligeant de même la part de dialogue qu'elle entretient avec ce dernier. Sa fonction première est certes de faciliter une compréhension « navigationnelle » de la diégèse, de la même manière que la narration foisonne d'explications « orientationnelles » permettant au lecteur de se géolocaliser dans l'espace narratif, selon la tendance des personnages, observée par Tom Shippey, à « parler comme des cartes »⁷⁹, c'est-à-dire à décrire les lieux par leurs relations de directions et de distances. En désignant ainsi le lieu par l'*autre*, les personnages confèrent au texte une sensorialité géographique par laquelle le lecteur peut situer le point focal de la narration ; comme il le ferait avec une carte topographique actuelle, le lecteur est invité à rester aux aguets de « points de repère » afin de déterminer son emplacement exact sur la carte et le territoire. Plus radicalement, la carte a pour effet de confirmer des propositions ontologiques stables, irréfutables, de la géographie imaginaire, soit en confirmant ou précisant les descriptions spatiales, soit en posant d'elle-même des vérités contingentes. La carte dit ce que la narration ne dit pas. Modélisation conceptuelle et modélisation cartographique se complètent l'une l'autre dans le processus poïétique.

79. Tom SHIPPEY. *The Road to Middle-Earth*. Londres : Allen & Unwin, 1982, 100, je traduis.

3.3.2 Digressions didactiques : entre voyage et nostalgie

Le vecteur encyclopédique le plus usuel du roman tolkienien est celui que Saint-Gelais qualifie de « stratégie didactique » par « la présence fréquente (et peu discrète) de longs passages explicatifs »⁸⁰. On sait très bien que *The Fellowship of the Ring* est complétement en prologue d'une longue présentation anthropologique des Hobbits suivant leur caractère, leur physionomie, leur histoire, leur architecture, leurs traditions familiales, etc., et que *The Return of the King* incluait non moins de six appendices fournissant lignes du temps, arbres généalogiques, notes linguistiques, structure calendaire et inventaire des peuples, tout en introduisant le mythe fondateur relaté par le *Silmarillion*. Que le style y soit pédagogique ne signifie pas pour autant que le mode de transmission des informations soit purement littéral. Dans le prologue, l'ordre même d'apparition des informations s'accorde avec le contenu des propos didactiques pour fonder une compréhension sociologique approfondie des Hobbits. Ceux-ci sont d'emblée présentés comme un peuple paisible, joyeux (« merry folk »⁸¹), non importun (« unobstrusive »⁸²), voire quelque peu candide :

The Hobbits named it the Shire, as the region of the authority of their Thain, and a district of well-ordered business; and there in that pleasant corner of the world they plied their well-ordered business of living, and they heeded less and less the world outside where dark things moved, until they came to think that peace and plenty were the rule in Middle-Earth and the right of all sensible folk. They forgot or ignored what little they had ever known of the Guardians, and of the labours of those that made possible the long peace of the Shire. They were, in fact, sheltered, but they had ceased to remember it.⁸³

En bref, le trait identitaire des Hobbits s'appuie sur le thème de l'*ordinaire*, d'abord par l'insistance sur un ordre politique réglé (« peace and plenty were the rule ») érigé en prescription normative (« the right of all sensible folk »). L'idée d'un ordre social réglé se redouble en quelque sorte au contact de l'adverbe *well* fonctionnant comme un pléonasma : non seulement s'agit-il d'une vie ordonnée, mais d'une vie *bien* ordonnée (« well-ordered »), d'un *ordre ordonné* à des idéaux sociétaux de paix et de tranquillité,

80. SAINT-GELAIS, loc. cit.

81. TOLKIEN, *The Lord of the Rings*, p. 2.

82. Ibid., p. 1.

83. Ibid., p. 5.

que l'on retrouve ailleurs en leitmotiv : « they love peace and quiet and good tilled earth : a well-ordered and well-farmed countryside was their favourite haunt »⁸⁴. L'ordinaire se manifeste tout particulièrement par l'espace textuel qu'occupe la banalité des coutumes hobbitiques dans le prologue, notamment avec la réservation d'une section entière à la consommation de tabac par les semi-hommes⁸⁵ – *double-bind* de la description extra-narrative. L'anodin s'impose ici comme une caractéristique déterminante de la société hobbitique en s'élevant structurellement au même niveau catégoriel que les autres sections, d'autant plus qu'il est décrit répétitivement comme une « pratique étonnante » : « There is another astonishing thing about Hobbits of old that must be mentioned, an astonishing habit »⁸⁶. Or, c'est surtout son emplacement intermédiaire qui est révélateur de candeur : inséré entre la description anthropologique⁸⁷ et l'explication politique⁸⁸, le banal fait figure d'interruption du discours « sérieux » en disloquant ce qui semblerait autrement un exposé didactique unitaire ; insertion du particulier dans le général apparaissant comme une véritable interpolation homérique ajoutée après coup, après réalisation de sa nécessité (« that must be mentioned »⁸⁹). Autrement dit, la banalité – l'inconséquent – acquiert suffisamment d'importance pour se permettre de suspendre le cours normal de la transmission d'informations vraisemblablement conséquentes. Mieux, en survenant avant la présentation de la structure politique de la Comté, elle obtient sur elle un statut prioritaire dans la hiérarchie des propriétés identitaires hobbitiques, révélant subrepticement l'apolitisme des semi-hommes.

Insérés dans l'intrigue elle-même – dans le cœur du texte, si l'on peut dire –, les passages didactiques prennent aussi apparence de digressions, voire de pauses récréatives, par l'emploi fréquent de chansons, de lais, de passages paraphrastiques et de récits enchâs-

84. Ibid., p. 1.

85. « Concerning Pipe-weed », *ibid.*, p. 8-9.

86. Ibid., p. 8.

87. Ibid., « Concerning Hobbits », 1-7.

88. Ibid., « Of the Ordering of the Shire », 9-10.

89. Ibid., p. 8.

sés comme mécanismes intratextuels similaires aux effets de retardement qu’Auerbach attribuait à la poétique homérique. À l’instar de la cicatrice d’Ulysse où, rappelons-le, le surgissement d’un phénomène encore inexpliqué invoque son éclaircissement par une prolepse sans valeur notable pour l’avancement de l’intrigue, la digression tolkienienne se détache au moyen d’un déclencheur du tronc principal pour engendrer sa propre arborescence, souvent en exploitant la curiosité des personnages comme levier de la description. Je nommerai *déclencheurs faibles* ceux qui entraînent l’explication sans lien d’appartenance avec la narration immédiate tout en fournissant par paralogisme une impression de causalité ; le phénomène expliqué, extrinsèque à l’intrigue, fait irruption dans la chaîne narrative selon un principe de survenance. De tels cas sont rares, mais non moins significatifs, car ils éclairent admirablement l’entorse causale faite au *muthos* par la digression. Sur Amon Sûl, Merry prie Aragorn de poursuivre le récit Gil-galad abordé plus tôt, requête que le rôdeur rejette incessamment.

“No!” said Strider interrupting, “I do not think that tale should be told now with the servants of the Enemy at hand. If we win through to the house of Elrond, you may hear it there, told in full.”
 “Then tell us some other tale of the old days,” begged Sam; “a tale about the Elves before the fading time. I would dearly like to hear more about Elves; the dark seems to press round so close.”
 “I will tell you the tale of Tinúviel,” said Strider, “in brief – for it is a long tale of which the end is not known; and there are none now, except Elrond, that remember it aright as it was told of old. It is a fair tale, though it is sad, as are all the tales of Middle-earth, and yet it may lift up your hearts.”⁹⁰

Le conte de Tinúviel, entraînant subséquemment le récit enchâssé de Beren et Lúthien, survient non parce que la résolution de l’intrigue l’exige, ni parce qu’il est l’effet d’une cause narrative, mais parce qu’il entretient un rapport de similitude de sujet avec le récit de Gil-galad. *Cum hoc ergo propter hoc* : la corrélation se substitue à la causalité comme catalyseur de la description. Au sens d’Aristote, la digression incarne ici un *autre* commencement, c’est-à-dire, comme l’écrit Ricœur, non « pas l’absence d’antécédent, mais l’absence de nécessité dans la succession »⁹¹. En revanche, je nommerai *déclencheurs forts* ceux qui invoquent les passages didactiques par suite logique avec un élément *hic et nunc*

90. Ibid., p. 339.

91. RICŒUR, *Temps et récit I. L'intrigue et le récit historique*, p. 66.

de la narration. C'est dès lors un phénomène sensible inhabituel perçu par les personnages qui amorce souvent la dérogation. Un exemple en est le lai de Nimrodel⁹² que Legolas présente lorsque Frodon croit entendre une voix chanter parmi l'écoulement de la rivière éponyme : « “Do you hear the voice of Nimrodel?” asked Legolas. “I will sing you a song of the maiden Nimrodel, who bore the same name as the stream beside which she lived long ago.” »⁹³.

C'est donc le surgissement d'un inconnu – un signe dont le sens résiste à l'interprétation – qui déclenche en l'occurrence l'expansion encyclopédique. Mais le décodage de cet inconnu est susceptible d'en révéler l'existence d'un second, entraînant de la sorte une suite causale de filiations informationnelles. Lorsque Merry se demande qui a tracé le sentier menant à Amon Sûl, « where the stones were unusually large and closely set »⁹⁴, Aragorn explique aussitôt qu'elle faisait anciennement office de route d'approvisionnement militaire lors des guerres nordiques du Second Âge. Par réaction en chaîne, la manifestation d'une zone opaque de la base de données sous-tendante de la diégèse en explicite une autre, qui à son tour en révèle une autre en cherchant elle-même à être élucidée, et ainsi de suite.

“ [...] The Men of the West did not live here; though in their latter days they defended the hills for a while against the evil that came out of Angmar. This path was made to serve the forts along the walls. But long before, in the first days of the North Kingdom, they built a great watch-tower on Weathertop, Amon Sûl they called it. It was burned and broken, and nothing remains of it now but a tumbled ring, like a rough crown on the old hill's head. Yet once it was tall and fair. It is told that Elendil stood there watching for the coming of Gil-galad out of the West, in the days of the Last Alliance.”

The Hobbits gazed at Strider. It seemed that he was learned in old lore, as well as in the ways of the wild. “Who was Gil-galad?” asked Merry; but Strider did not answer, and seemed to be lost in thought. Suddenly a low voice murmured :

Gil-galad was an Elven-king.

Of him the harpers sadly sing :

*the last whose realm was fair and free
between the Mountains and the Sea.*

*His sword was long, his lance was keen,
his shining helm afar was seen ;
the countless stars of heaven's field
were mirrored in his silver shield.*

*But long ago he rode away,
and where he dwelleth none can say ;*

92. TOLKIEN, op. cit., p. 339-341.

93. Ibid., p. 339-341.

94. Ibid., p. 185.

*for into darkness fell his star
in Mordor where the shadows are.*

The others turned in amazement, for the voice was Sam's.⁹⁵

La chaîne causale des digressions est la suivante : sentier > Hommes de l'Ouest > guerres du Second âge > Amon Sûl > Gil-galad. La structure réticulaire régissant le récit encyclopédique se réalise alors sur le plan narratif : parce qu'aucune unité diégétique ne subsiste en autonomie, un phénomène d'apparence banal peut se déplier de cause à effet en explication didactique, donnant l'effet d'un prolongement de l'horizon spatial et historique de la fiction. L'enchaînement agit comme une force centrifuge ouvrant le récit sur de nouvelles régions encore inexplorées de la base de données. Il y a comme un débordement – mieux, un échappement – de l'encyclopédie dans la narration : la chaîne des digressions mène à l'enchâssement du poème (problématiquement) superflu dans l'ordonnance du tout narratif (*holos*), d'autant plus que le poème, en résistant à l'acte herméneutique, en ne donnant jamais pleinement sa vérité sémiotique, interpelle souvent par impératif d'exhaustivité un passage paraphrastique expliquant et commentant sa signification. Par exemple, après avoir achevé le lai de Tinúviel, Aragorn se trouve dans l'obligation de relater longuement la rencontre de Beren et de Lúthien, et plus bêtement d'explicitier le sujet même du poème : « *It tells of the meeting of Beren son of Barahir and Lúthien Tinúviel* »⁹⁶ ; sans quoi on serait bien à mal – sans connaissance préalable de l'Histoire d'Arda – d'identifier exactement le *quoi* du signe. Autrement dit, la chanson fonctionne moins comme un démêlement de l'inconnu que comme une couche supplémentaire d'encodage sémiotique conjurant son décodage imminent – d'où son trop facile rangement du côté de la décoration ou de l'interlude ludique.

Tout se déroule sous l'impulsion anthropologique d'étendre la connaissance historique, culturelle, sociologique et géographique du monde fictionnel, sans toutefois souscrire à la structure classique du *muthos* où chaque élément narratif est causé par son précédent et

95. Ibid., 185-186, Tolkien souligne.

96. Ibid., 193, je souligne.

cause son suivant. J'identifie pour ma part deux catalyseurs fondamentaux de ces digressions didactiques témoignant de cette volonté d'expansion centrifuge du récit.

En premier lieu, l'importance accordée à l'aspect cartographique du récit se transpose dans un traitement de la spatialité narrative. Les stratégies textuelles d'illusion de complétude s'articulent en effet autour de la structure générique du récit de voyage, ou à tout le moins du récit *où l'on se déplace*, soit en suivant des personnages en mouvement, soit en alternant la focalisation d'un lieu à d'autres. Le voyage des protagonistes, souvent motivé par le motif de la *quête*, vient justifier en quelque sorte l'effort de construction tout en étant son vecteur narratif principal. De prime abord, il serait ridicule de créer un monde « complet » peuplé de créatures fantastiques, composé de cités fabuleuses et de contrées mystérieuses, pour ensuite n'exploiter cette étendue que dans un récit postmoderne du doute existentiel de Frodon Sacquet enfermé à Cul-de-Sac. Mais le voyage sert surtout de déclencheur à la description encyclopédique du monde imaginaire, à la manière du récit de Marco Polo dont « [l]es éléments d'histoire, ainsi que les légendes viennent se greffer au récit principal, qui est surtout l'ouvrage d'un géographe et d'un ethnographe »⁹⁷.

Car c'est surtout à travers le voyage que surgit le phénomène hermétique à décoder. La dimension spatiale du récit est mise au service de la description du monde. Il n'est pas anodin que *The Hobbit* et *The Lord of the Rings*, ainsi qu'un grand nombre de récits de *fantasy* ou de *science-fiction*, empruntent au roman d'apprentissage le *topos* du jeune protagoniste inexpérimenté allant à la découverte du monde (je pense non-exhaustivement à *Star Wars*, *Harry Potter*, *Eragon*, *Le Monde de Narnia*, *Le magicien d'Oz*, *Alice au Pays des Merveilles*). En faisant correspondre l'expérience de découverte du personnage à celle du lecteur – procédé cher aux études cinématographiques et aux *Game Studies* sous le couvert de la notion d'identification⁹⁸ –, le motif du personnage focal candide permet de justifier la digression didactique par l'émerveillement socratique (*thaumazein*) trouvant

97. Stéphane CAILLÉ. « Temps et Espace : organisation des savoirs dans Les Voyages de Marco Polo ». Dans : *Études françaises* 30.2 (1994), p. 31-39, p. 33.

98. THERRIEN, op. cit., p. 90-94, 119-126.

réponse grâce à des figures récurrentes de guides incarnés consécutivement chez Tolkien par Gandalf, Aragorn et Gollum. Ces guides agissent comme le moteur concret de l'explication ; ce sont eux, d'abord, qui multiplient les indications directionnelles rencontrées en 3.3.1. ; ce sont eux, aussi, qui sont suffisamment versés en Histoire générale pour ouvrir des fenêtres sur elle selon la nécessité de l'inconnu. Ainsi, quand Frodon et Sam aperçoivent de pâles figures d'Elfs et d'Humains au fond du marais des morts, c'est Gollum qui fait allusion à la bataille de Dagorlad :

“Yes, yes,” said Gollum. “All dead, all rotten. Elves and Men and Orcs. The Dead Marshes. There was a great battle long ago, yes, so they told him when Sméagol was young, when I was young before the Precious came. It was a great battle. Tall Men with long swords, and terrible Elves, and Orcses shrieking. They fought on the plain for days and months at the Black Gates. [...]”⁹⁹

En deuxième lieu, le déclenchement de la digression est activé dans le roman tolkienien par le motif de la nostalgie du passé fort bien étudié par Charles Huttar¹⁰⁰. En effet, l'œuvre de l'auteur met en scène un monde dont la beauté originelle est continuellement en cours d'épuisement, de sorte que foisonnent les discours mélancoliques, voire réactionnaires, vantant une gloire perdue et, surtout, l'expérience sensorielle de cette gloire : « “Those were the broad days! Time was when I could walk and sing all day and hear no more than the echo of my own voice in the hollow hills. The woods were like the woods of Lothlórien, only thicker, stronger, younger. And the smell of the air! I used to spend a week just breathing.” »¹⁰¹

Le mythe d'un âge d'or révolu¹⁰² est un lieu commun de l'œuvre tolkienienne – à commencer par la resémiotisation du Paradis perdu dans le *Quenta Silmarillion* avec la passion dévorante de Fëanor, puis dans l'*Akallabêth* avec l'arrogance des Numenoriens. Dans les chansons et poèmes, la nostalgie est exprimée par la figure récurrente de l'ana-

99. TOLKIEN, op. cit., p. 628.

100. Charles A. HUTTAR. « Tolkien, Epic Traditions, and Golden Age Myths ». Dans : *Twentieth-Century Fantasists. Essays on Culture, Society and Belief in Twentieth-Century Mythopoeic Literature*. Sous la dir. de Kath FILMER. Londres : Palgrave Macmillan, 1992, p. 92–107.

101. TOLKIEN, op. cit., p. 469.

102. voir Richard HEINBERG. *Memories and Visions of Paradise. Exploring the Universal Myth of a Lost Golden Age*. Los Angeles : J.P. Tarcher, 1989.

phore servant à la fois de surenchère de la gloire passée et d'opératrice de la comparaison entre le passé et le présent. On en trouve deux dans la chanson de Sylvebarbe ; la première procédant à l'énumération des lieux autrefois aimés : « *Ah! the sight and the smell of the Spring in Nan-tasarion! / [...] Ah! the light and the music in the Summer by the Seven Rivers of Ossir! / [...] Ah! the gold and the red and the sighing of leaves in the Autumn in Taur-na-neldor! / [...] Ah! the wind and the whiteness and the black branches of Winter upon Orod-na-Thôn!* »¹⁰³ ; la deuxième faisant la mise en contraste passé/présent : « *And I said that was good. / [...] And I thought that was the best. / [...] And now all those lands lie under the wave, / And I walk in Ambaróna, in Tauremorna, in Aldalómë, / [...] And the years lie thicker than the leaves* »¹⁰⁴. Le lai de Durin chanté par Gimli lors du passage dans la Moria opère ainsi sur le principe d'une nostalgie élégiaque dépréciant le présent au moyen de nombreux couples d'oppositions (clarté/noirceur, chaleur/froideur, musique/silence) louangeant la pureté du monde à l'état vierge (« *No stain yet on the Moon was seen, / No words were laid on stream or stone* »¹⁰⁵). La double antithèse *young/old//green/grey* conduite par l'anaphore est particulièrement significative de cette dévaluation du présent, d'autant plus qu'elle s'inverse en chiasme (« *The world was young, the mountains green, / [...] The world is grey, the mountains old* »¹⁰⁶), renchérisant l'idée d'un monde dérégulé de son ordre naturel.

La force poétique de la nostalgie est alors de tendre le regard de la narration vers ce passé révolu, tout comme de replier la fonction d'évasion sur elle-même en l'intégrant à la narration. Tout se déroule comme si la nostalgie venait légitimer la dérogation de la loi de nécessité du *muthos* au moyen d'une échelle de valeurs favorisant le sujet même de la digression. Le critère est esthétique : parler longuement d'événements historiques inconséquents pour l'intrigue est désormais justifiable en ce que l'objet de la représentation

103. TOLKIEN, op. cit., 469, je souligne.

104. Ibid., 469, je souligne.

105. Ibid., p. 315.

106. Ibid., 316, je souligne.

est beau, sinon est la beauté même, contrastant avec la laideur du présent narratif.

3.3.3 Marges du récit, marges du monde : le mystère comme stratégie d'expansion

Jusqu'à maintenant, le désir de complétude du *world building* s'est principalement décliné en effets d'accumulation informationnelle. Digressions didactiques, adjonctions paratextuelles autant qu'énumérations encyclopédiques constituent ses stratégies de saturation, si l'on peut dire, brutes, visant à grossir la fiction jusqu'à occultation de ses limites. Or, aussi vaste soit un monde fictionnel, il n'en reste pas moins que clôture narrative il y a : tôt ou tard, souvent à contrecœur, le lecteur assidu tournera la dernière page, visionnera le dernier épisode, consultera la dernière entrée encyclopédique¹⁰⁷ ; atteignant sa limite informationnelle, toute se déroule comme si la fiction *cessait de fonctionner*, si l'on peut dire, en trahissant son incomplétude. La réponse directe à une telle fatalité, a-t-on vu, est de sérialiser *ad vitam æternam* la diégèse pour repousser toujours plus loin la clôture narrative – autrement dit, de perpétuer l'accumulation informationnelle jusqu'à son terme. Or, une stratégie non moins astucieuse (et beaucoup plus sophistiquée, si l'on peut dire) consiste non plus à tendre vers une exhaustivité représentationnelle, mais plutôt à suggérer la possibilité de cette exhaustivité, à donner l'impression que *tout pourrait être dit*. Cet effet, que j'aborderai jusqu'à la fin de ce chapitre, peut être envisagé comme le versant négatif de la pulsion encyclopédique qui déclenchait en 3.3.2. le surgissement des

107. D'où les nombreuses discussions en ligne portant sur la mélancolie accompagnant la conclusion d'un livre ou d'une téléserie. « Do you "grieve" after finishing a good book? » (https://www.reddit.com/r/books/comments/2f6yxs/do_you_grieve_after_you_finish_a_good_book) et « Why am I sad when my favorite tv show ends? » (<https://www.quora.com/Why-am-I-sad-when-my-favorite-tv-show-ends>) sont des questions fréquentes sur Quora et Reddit, évoquant les sensations de tristesse, de « vide existentiel » (<https://www.quora.com/Why-do-I-feel-so-empty-after-finishing-a-great-book-or-TV-series>) ou d'incapacité de quitter le monde fictionnel aimé (https://www.reddit.com/r/books/comments/w0joa/book_hangover/). Le phénomène, que les internautes ont baptisé tantôt *post-series depression*, tantôt *book hangover*, ou encore référé par Amazon Prime TV en tant qu'un *showhole*, se passe d'explication dans le contexte fantasmatique d'immersion. Réitérant le postulat de Ryan, qui place l'addiction comme le plus haut degré d'« absorption dans l'acte de lecture » (RYAN, *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, 98-99, je traduis), la sortie difficile de la fiction – ce « retour brutal à la réalité » selon la formule courante – prend l'allure dans l'imaginaire social d'un manque à combler jusqu'à s'apparenter à des symptômes de sevrage.

digressions : plutôt que de chercher incessamment à décoder les signes opaques, la narration laisse l'inconnu en suspens pour exploiter pleinement cette opacification des données comme une manière de prolonger conceptuellement l'horizon fictionnel. En effet, Wolf remarque à juste titre que l'illusion de complétude peut découler d'allusions à un *au-delà du texte* insinuant l'existence en puissance d'éléments diégétiques dans les marges.

The completeness of a world is what makes it seem as though it extends far beyond the story, hinting at infrastructures, ecological systems, and societies and cultures whose existence is implied but not directly described or clearly shown. Likewise, a sense that a world has a past history is also necessary for it to seem complete. [...]
The "glimpses of a large history" [...] aid the illusion of completeness, and the feeling of the unexhausted, or better still, inexhaustible, landscape of the world keeps it fresh for exploration and speculation [...].¹⁰⁸

Voilà que se révèle toute la force du mystère en tant qu'effet esthétique d'exhaustivité. En dernière instance, c'est l'inconnu – le signalement de cet inconnu – qui assure un prolongement de la diégèse. Saint-Gelais parle ainsi d'*expansion virtuelle* comme « tout ce qui, laissé en pointillés dans un récit, présuppose ne serait-ce que la possibilité d'une ligne pleine »¹⁰⁹. Le jeu est ici de cultiver une « idée de prolongation virtuelle de la fiction »¹¹⁰, d'un débordement hors du texte, comme si le monde fictionnel poursuivait son cours normal indépendamment du support réalisant de l'acte de lecture, ce que Wolf désigne à son tour comme illusion d'indépendance ontologique (*illusion of an independent world*) : par analogie au monde actuel, l'imaginaire paraît subsister même en l'absence de toute expérience phénoménologique.

Le mystère est à double facette. D'un point de vue communicationnel, il consiste pour sa part négative à mettre des œillères à l'expansion encyclopédique pour obstruer certaines zones de la base de données et, pour sa part positive, à signaler l'existence virtuelle de ces données sans totalement les épuiser en faisant signe au contenant, mais non au contenu. Concrètement, cette dualité se traduit au moins en deux procédés symétriques : ce que j'appellerai la *focalisation épistémique*, qui consiste à recentrer le point de vue de la nar-

108. WOLF, *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*, p. 42.

109. SAINT-GELAIS, *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, p. 112.

110. Ibid., p. 113.

ration sur une communauté spécifique dont la compréhension du monde est restreinte, et la *mention d'inachèvement documentaire* pointant, en creux, vers ce non-être de la trace.

Chez Tolkien, les passages explicatifs – prologues, expansions et digressions – emploient presque toujours l’une et l’autre méthode comme moyen d’exposer une limite épistémique. Considérons exemplairement la présentation d’Aragorn du lai de Tinúviel : « “I will tell you the tale of Tinúviel,” said Strider, “in brief – for it is a long tale of which the end is not known »¹¹¹. Déjà, deux informations cruciales nous sont transmises : l’état fragmentaire du poème présuppose l’existence virtuelle de sa part complémentaire (la fin) ; mais cette fin est inaccessible – au lecteur et aux occupants de la diégèse. La connaissance fait défaut. Et immédiatement, l’inconnu est redoublé : « and there are none now, except Elrond, that remember it aright as it was told of old »¹¹². La connaissance fait défaut, précise Aragorn, parce qu’il y a carence de témoins directs. Pire encore : le conte raconté dans sa forme contemporaine sera non seulement incomplet, mais également fautif vis-à-vis de l’original. Et la chanson enfin terminée, Aragorn soulève une dernière nuance : « that is a song, he said, in the mode that is called *ann-thennath* among the Elves, but it is hard to render in our Common Speech, and this is but a rough echo of it »¹¹³. S’ouvre en dernier lieu une autre part d’inconnu (celle d’un format poétique spécifique), néanmoins immédiatement dévaluée par l’évocation de sa difficile traduction. Le lai de Tinúviel tel qu’il nous parvient, dit-on, est incomplet, inexact et inauthentique ; il ne s’agit que d’un écho – qui plus est d’un écho approximatif – qui, dans une perspective benjaminienne, perd de sa justesse avec chaque reproduction. On retrouve dans ces quelques lignes, me semble-t-il, l’essentiel du mystère tel que le roman tolkienien le formalise. L’œuvre n’en faisant pas l’économie, on se permettra malgré tout d’approfondir l’analyse.

Une lecture rapprochée du prologue de *Lord of the Rings* illustre exemplairement le principe de focalisation épistémique du mystère. En effet, l’exposé sociologique sur les

111. TOLKIEN, op. cit., p. 191.

112. Ibid., p. 191.

113. Ibid., p. 193.

Hobbits, d'ambition poétique, ne manque pourtant pas de souligner son insuffisance historiographique. Le passé, constamment mis à distance (« very ancient history », « grandfather's tale », ¹¹⁴) comme un savoir échappant à la maîtrise de la mémoire (« beyond living memory » ¹¹⁵, « immemorial age » ¹¹⁶), ne fait l'objet que d'une connaissance partielle. Formellement, le doute est trahi tantôt explicitement par le conditionnel (« It is probable that [...] », « the Hobbits may have learned it [...] » ¹¹⁷), tantôt implicitement par le discours rapporté (« they have dwindled, they say », « According to the Red Book » ¹¹⁸, « All Hobbits had originally lived in holes in the ground, or so they believed » ¹¹⁹), qui dénonce surtout la présence indésirable d'un intermédiaire dans la communication destinateur/destinataire – intermédiaire présenté, semble-t-il, comme un mal nécessaire. Chez Tolkien, en effet, le témoignage documentaire est toujours contrasté inférieurement au témoignage vécu, occasionné par des êtres anciens comme Elrond ou Sylvebarbe, qui est moins une favorisation de l'oral sur l'écrit qu'une concession d'authenticité faite au témoin selon sa proximité médiatique avec l'évènement rapporté. Si, comme nous l'apprennent les premières lignes, c'est l'écrit qui a permis l'existence du roman (par la transmission du Livre Rouge), le document historique est toujours synonyme d'éloignement progressif de la vérité.

Ce que le prologue met en scène, c'est donc une défectuosité archivistique dans la production, la conservation et la légitimation des documents. Car les archives hobbitiques « ne débutent qu'après la fondation de la Comté, et leurs légendes les plus anciennes remontent difficilement au-delà de leurs jours errants » ¹²⁰ – incomplétude d'autant plus criminelle qu'elle ne peut être parachevée en focalisant le regard sur une autre *épistémè*, elle aussi biaisée et partielle :

114. Ibid., p. 5.

115. Ibid., p. 5.

116. Ibid., p. 7.

117. Ibid., p. 6.

118. Ibid., p. 2.

119. Ibid., p. 6.

120. Ibid., 3, je traduis.

The beginning of Hobbits lies far back in the Elder Days that are now lost and forgotten. Only the Elves still preserve any records of that vanished time, and their traditions are concerned almost entirely with their own history, in which Men appear seldom and Hobbits are not mentioned at all.¹²¹

Autant dire qu'ici l'échec archivistique découle du fait que les champs de connaissances échouent à se recouper. Ailleurs, la véridicité des documents est au contraire mise en doute par une contradiction dans l'intersection : « To the last battle at Fornost with the Witchlord of Angmar they sent some bowmen to the aid of the king, or so they maintained, thought no tales of Men record it »¹²². Une friction intervient entre deux communautés épistémiques, celle des Humains et celle des Hobbits. Et ainsi, une connaissance exhaustive du monde comme celle du Dieu leibnizien ne peut être atteinte par la multiplicité des regards, qui ne fait que révéler une zone d'ombre ou une zone de conflit encyclopédique.

Toute la *poiesis* de ces mentions d'inachèvement documentaire réside dans leur résultat symétrique : insinuer la possibilité d'un achèvement. Car ébranler les vérités fictionnelles, c'est laisser entendre, en creux, que la « vraie vérité » puisse hypothétiquement être acquise. De fait, l'expansion encyclopédique opère en limitant l'accessibilité à certaines zones de la base de données, tout en en soulignant cette inaccessibilité, l'incomplétude narrative faisant acte de trace, d'une trace « signif[ant] sans faire apparaître », selon la formule de Levinas¹²³. Le moyen le plus simple est sans doute de référer à des ouvrages imaginaires qui attisaient autant la curiosité de Saint-Gelais¹²⁴. On en dénombre six dans le prologue : *The Red Book of Westmarch* – sans compter ses variantes et copies –, *Old Words and Names*, *The Reckoning of Years*, *The Tale of Years*, *Herblore of the Shire* et *The Tale of Aragorn and Arwen*. Même lorsque ces ouvrages se donnent à voir sur le mode de la citation directe, ils ne tardent à se révéler fragments : c'est ainsi que n'est retranscrit qu'un simple passage de l'introduction de *Herblore of the Shire*¹²⁵, que le conte d'Aragorn

121. Ibid., p. 2.

122. Ibid., p. 5.

123. Emmanuel LEVINAS. « La trace ». Dans : *Humanisme de l'autre homme*. Montpellier : Fata Morgana, 1972, p. 57–63, p. 60.

124. SAINT-GELAIS, loc. cit.

125. TOLKIEN, op. cit., p. 8.

et d'Arwen n'est reproduit qu'en partie¹²⁶, que *The Tale of Years* est « [r]epresented in much reduced form in Appendix B »¹²⁷. Dès les premières lignes du premier appendice, l'exposé historique s'annonce déjà doublement partiel : « The legends, histories, and lore to be found in the sources are very extensive. *Only selections from them, in most places much abridged*, are here presented »¹²⁸.

Ainsi, le récit enchâssé sur Gil-galad se soucie bien de souligner les limites épistémiques du poème, car « [i]t is told that Elendil stood there watching of the coming of Gil-galad out of the West »¹²⁹ et « where he dwelleth none can say »¹³⁰. La connaissance lacunaire de l'évènement est d'autant plus explicite que le signe est diminué ensuite à l'état de fragment :

“That’s all I know,” stammered Sam, blushing. [...] “[Bilbo] did not make it up,” said Strider. “It is part of the lay that is called *The Fall of Gil-galad*, which is in an ancient tongue. Bilbo must have translated it. I never knew that.” “There was a lot more,” said Sam, “all about Mordor. I didn’t learn that part, it gave me the shivers. [...]”¹³¹

De même, le lai de Nimrodel chanté par Legolas expose exemplairement la fragmentation du signe par prétérition :

The voice of Legolas faltered, and the song ceased. “I cannot sing anymore,” he said. “That is but a part, for I have forgotten much. It is long and sad, for it tells how sorrow came upon Lothlórien, Lórien of the Blossom, when the dwarves awakened evil in the mountains.”¹³²

Le signe est ainsi coupé court. Il n'est pas anodin que ces chansons enchâssées constituent souvent un commencement dépouillé de dénouement narratif. Dans la perspective téléologique d'Aristote, il leur manque la fin (*télos*), c'est-à-dire leur finalité même, leur raison d'être, ce vers quoi la chaîne causale doit mener pour provoquer la catharsis. Il y a ici une *dislocation disloquée* : non seulement la digression disloque l'enchaînement causal du récit principal, cette « intrigue à épisode » est *en elle-même* incomplète.

126. Ibid., p. 1057-1063.

127. Ibid., p. 15.

128. Ibid., 1033, je souligne.

129. Ibid., p. 185.

130. Ibid., p. 185.

131. Ibid., p. 186.

132. Ibid., p. 341.

Cet *au-delà* du texte est aussi un *au-delà* de la carte. En effet, les cartes annexées au roman tolkienien ne cessent d'exprimer leurs propres limites, renversant le lieu commun de la carte comme représentation 1 : 1 du territoire. On s'imagine mal un titre plus fragmentaire que celui de la carte générale de *Lord of the Rings* (figure 6.6), qui nourrissait pourtant l'intention de représenter « the whole scene of action and reference »¹³³. « The West of Middle-Earth at the End of the Third Age » : l'incomplétude est autant géographique qu'historique. Non seulement s'agit-il d'une terre *au milieu* de la spatialité diégétique, en position centrale, entourée dans les quatre directions cardinales de régions supplémentaires, mais ce n'est là que le versant ouest de ce milieu – fragment de fragment. En outre, la carte opère une coupure synchronique : elle ne représente la Terre du Milieu qu'à un moment historique relativement spécifique, la fin du Troisième Âge, suggérant par là une mutabilité géopolitique intra-époche ainsi que l'existence d'au moins un premier, deuxième et quatrième âges. L'exhaustivité cartographique est mise en échec par une présence spectrale des marges constamment signalées par des marqueurs ou des traits topographiques limitrophes. Sur la carte de Thror (figure 6.4), Bushell signalait cette présence d'absence engendrée par les flèches pointant vers l'extérieur du cadre : « Visually and textually, the map signals to what it does *not* contain on each boundary, rather than supplying that information within itself. Arrows and texts, pointing in each cardinal direction, self-consciously gesture to what is “off the map”, thus drawing attention to its own limits. »¹³⁴ De même, certaines propriétés topographiques récurrentes – aujourd'hui érigées en lieu commun de la cartographie fantastique – cultivent cette impression d'un prolongement territorial. À l'instar de la carte générale de *Lord of the Rings*, la représentation d'un pays balisé d'un côté par une frontière côtière – ce que John Clute et John Grant qualifiaient de « marges marines » (*water margins*)¹³⁵ – et étendant de l'autre côté

133. Idem, *The Letters of J.R.R. Tolkien*, lettre 144.

134. BUSHELL, op. cit., p. 187.

135. « [The term Water Margins] describes the unmapped and ultimately unmappable regions which surround a central empire [...]. WMs surround a central land or reality, and fade indefinitely into the distance, beyond the edges of any map. » (John CLUTE. *Water Margins*. Sous la dir. de John CLUTE et John GRANT. Londres, 1997,

sa masse terrestre au-delà de la page, « as unknown but knowable »¹³⁶, semble être devenu la règle des cartes de *fantasy*. Par analyse quantitative, Ekman relevait qu'au moins trois quarts des cartes fantastiques illustraient des terres dépassant les limites de la carte, « suggesting that the world not only continues but is accessible »¹³⁷. En sous-jacence, le motif d'un autre territoire poignant à une extrémité de la carte, bien qu'il soit entièrement détaché de l'intrigue, fonctionne comme un signifiant sans signifié en indiquant la présence virtuelle de données opaques, « providing the possibility of larger landmasses unaccounted for by the mapped area »¹³⁸. Un tel effet d'expansion sans explication peut également être produit par des éléments topographiques traçant leur sortie dans les marges. Sur la carte d'Alagaësia du cycle d'*Inheritance* (figure 6.10), par exemple, la rivière Anora puise sa source du Nord, tandis que la rivière Edda poursuit son cours à l'Est vers des terres inconnues ; au Sud-Est, une bande terrestre marquant la fin des montagnes du Beor dénote la continuation territoriale qui n'est pas simplement le prolongement de ce qu'indique la carte.

Pour faire court, la manipulation aléthique du mystère est double. D'une part, elle suspend certaines vérités fictionnelles en les mettant en doute. D'autre part, elle sollicite des contenants de vérités sans contenu en les maintenant à l'état de puissance, principe qu'on peut traduire sur le plan formel par le modèle $\square \diamond P$: il est nécessaire que P soit possible. Cet *au-delà de la certitude* par l'incertitude a pour effet d'octroyer une apparence perceptible à des propositions ontologiques sans toutefois en rendre le signe compréhensible. Le mystère est ainsi un *entre* ; entre transparence et opacité, entre présence et absence, entre énonciation et dénonciation. Et c'est dans cet *entre* que s'active spectaculairement l'activité de spéculation trouvant son terme concret dans la pratique de *fan theories*. Face à l'absence d'une carte exhaustive d'Arda, mis à part de très vagues croquis esquissés dans

p. 997)

136. EKMAN, op. cit., p. 27.

137. Ibid., p. 27.

138. Ibid., p. 27.

les années 1930 (figure 6.8), nombreux sont les *fans* qui auront entrepris de cartographier l'ensemble du globe en se basant sur les descriptions souvent vagues du *Silmarillion*. Une interprétation non-officielle comme « A map of Middle-Earth and the Undying Lands. A composite study of the lands of Arda throughout the ages » (figure 6.9) est exemplaire d'un désir de complétion habitant le lecteur, la « plénitude fictive fantasmée »¹³⁹ étant reléguée de la composition poïétique à l'acte de lecture, car l'intention est ici de modéliser exhaustivement l'étendue spatiale de l'univers tolkienien. Sa stratégie de synthèse la plus remarquable est à cet effet un aplanissement de l'Histoire universelle d'Arda : s'y côtoient la forteresse d'Utumno enrayée avant le Premier Âge, les arbres de Valinor dévorés par Ungoliant et les lampes des Valar détruites par Melkor, le Beleriand et le Numenor, respectivement engloutis au Premier Âge et Deuxième Âge, et des lieux propres au Troisième Âge comme la Comté et le Rohan ; *tous* les lieux de *tous* les temps possibles à la fois. Refusant ainsi la datation, c'est-à-dire l'échantillonnage synchronique, la carte dé-temporalisée tente de représenter d'un seul trait l'entièreté spatiotemporelle du *Silmarillion* par refiguration synthétique de l'ensemble des propositions ontologiques. Ce qui apparaît ici, c'est une sorte de besoin fondamental de figer dans la certitude les vérités fictionnelles restées à l'état virtuel. La pulsion de complétude est ainsi déplacée du côté du lecteur, qui reprend la tâche de repousser l'horizon fictionnel par accumulation informationnelle. Figurativement, la fiction prend son envol en s'émancipant de la narration, du livre également, comme si elle fonctionnait d'elle-même sans leur support réalisant.

139. SAINT-GELAIS, op. cit., p. 112.

Chapitre 4

Autoriser. Principe de cohérence et canonicité dans les univers partagés

Nous sommes au milieu des années 1950 lorsque l'URSS révèle une arme plus menaçante encore que la bombe à hydrogène : un extraterrestre humanoïde doté d'une puissance surhumaine et d'une peau impénétrable, surnommé Superman, a grandi en union soviétique et est désormais voué à la cause communiste. En état d'alerte, le gouvernement américain assigne au scientifique Lex Luthor la tâche d'organiser une stratégie de défense contre ce nouveau péril. Bien vite, la course aux armes prendra la tournure d'un recrutement d'individus superpuissants : Luthor s'alliera consécutivement avec Brainiac, les Lanternes Vertes, le justicier soviétique dissident Batman, et créera même un clône de Superman. Tel est le synopsis de *Superman : Red Son* de Mark Millar publié par DC Comics en 2003. Pourtant, cette histoire, sait-on bien, est fausse. Doublement fausse : du point de vue de notre monde actuel, évidemment, elle n'est que fiction ; mais même du point de vue du monde de Superman – le Superman que l'on connaît –, du monde supposé par la série *Action Comics* (1938-...), elle n'est qu'une uchronie, un possible gravitant autour de l'identité « véritable » de Superman. Dès les premières pages de *Red Son*, en clin d'œil au lecteur, le président américain souligne ce qu'une minime différence aurait eu

comme impact géopolitique : « Just think, agent Olsen : if that rocket had landed twelve hours earlier, this Superman we're talking about would have been an american citizen »¹. Pourquoi – et surtout comment – y a-t-il un Superman-vrai et un Superman-faux ?

Selon Mark J. P. Wolf, les deux premiers axes garants d'une illusion d'indépendance ontologique sont l'inventivité (*inventivity*) et la complétude (*completeness*) auxquels nous avons respectivement consacré les deux derniers chapitres. Le troisième et dernier axe, celui de la cohérence interne de la diégèse (*consistency*), qui correspond essentiellement au degré de respect du principe de non-contradiction par le récit, et dont l'application concrète relève surtout d'un effort d'organisation, de structuration et de sémantisation des données encyclopédiques précédemment formulées, donnera lieu ici à l'étude de cas du phénomène narratif et culturel de *canonicité* diégétique.

Calquée sur la tradition biblique, la notion de canonicité s'est imposée graduellement au sein de la culture populaire, principalement avec les « univers partagés » (*shared universes*), comme moyen de régir les modalités aléthiques d'un univers fictionnel dont certains récits sont contradictoires. Est désigné comme « canon » le conglomérat de récits posés par l'instance auctoriale-éditoriale comme étant « véridiques », attestés et authentiques – ce qui, dans la diégèse, « a réellement eu lieu ». *Ipsa facto*, se multiplie en périphérie de cette réalité fictionnelle, alors élevée au statut de référent, une série de variations dites « fausses », erronées, voire carrément illégales – *double bind* de la fiction naissant de la volonté d'imaginer un monde parallèle dérivant et déviant d'une fiction-mère. On pensera tout particulièrement aux *Imaginary stories* et aux publications *Elseworlds* de DC Comics, aux *What ifs* de Marvel, aux réalités alternatives de Star Trek, ainsi qu'au nouveau label *Legends* de Star Wars. Souvent désigné sous le terme de « continuité » (*continuity*) lorsque déployé sous forme sérielle présentiste, l'ensemble des vérités canoniques assume ainsi le rôle de ce que Ryan nommait un *textual actual world* : le canon s'incarne en centre référentiel (*textual reference world*) de son propre système ontologique réticu-

1. Mark MILLAR. *Superman : Red Son*. New York : DC Comics, 2003, p. 5.

laire, un modèle – que je décrirai tantôt sous un versant mythique – à partir duquel la contrafactualité devient productrice de mondes possibles².

Du point de vue représentationnel, certains pourraient être portés à voir dans cette énonciation du canon une stratégie d’immersion visant à replier la distanciation fictive sur elle-même pour reproduire le rapport référentiel entre notre monde actuel et ses mondes possibles. L’imitation de la *mimesis*, ne se limitant plus à la reproduction phénoménologique du réel, irait même jusqu’à simuler le primat d’authenticité du monde actuel sur ses possibles, imitation de l’imitation même : en se positionnant en monde textuel-actuel (*textual actual world*) comme centre référentiel d’un système ontologique composé de strates successives de possibles, le canon paraîtrait encore davantage actuel – c’est-à-dire davantage véritable, crédible, réel – en accédant illusoirement à un certain statut d’autonomie et en s’incarnant en fond sur lequel les contradictions se trahissent. Le superman d’*Action Comics* paraîtrait d’autant plus vrai que le Superman de *Red Son* s’en distancierait de la même manière que la fiction se distance de notre monde. Il y aurait de la sorte un effet d’actualité se résumant à l’indentation des préfixes modaux implicites de Lewis où la duplication séquentielle de leur omission tacite, comme moteur de la *willing suspension of disbelief*, provoquerait une plus grande sensation d’immersion. Cette avenue me semble peu convaincante. À un niveau radical, la supervision d’un canon est moins une stratégie d’immersion qu’elle en représente la condition initiale d’opérativité, voire la possibilité même de toute lecture. Car avant toute considération de réalisme représentationnel, il faut minimalement qu’un référent clair à la vérité fictionnelle soit stipulé en guise de repère.

L’objet du repli, c’est plutôt la thèse d’irréalité posée par la conscience imageante selon Sartre : c’est parce que le lecteur peut néantiser la totalité « réelle » d’une fiction (*textual actual world*) qu’il peut poser l’irréalité d’une fiction « fictive » (*textual possible world*) sans tomber, lors de la lecture, dans la confusion provoquée par des contradictions logiques. « [N]ier d’un objet qu’il appartienne au réel, c’est nier le réel en tant qu’on pose

2. RYAN, *Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory*, p. 24-25.

l'objet », écrit Sartre³. Or, on ne peut simplement plaquer mot-à-mot l'opération phénoménologique bipartite de synthèse du réel et de thèse d'irréel sur le procédé permettant au lecteur de dissocier ontologiquement le *fictif-actuel* du *fictif-irréel*. Car – c'est ce que suggère Sartre en guise d'ouverture – l'œuvre d'art se donne à la conscience comme irréelle précisément parce qu'elle advient par l'intervention d'un seuil, d'un *analogon* matériel, paratexte⁴ ou parergon⁵ ; comme « des objets qui n'existent point *dans le tableau*, ni nulle part dans le monde, mais qui se manifestent à travers la toile et qui se sont emparés d'elle par une espèce de possession »⁶. L'écart entre les modes d'appréhension du réel et de la fiction *trahissent* d'emblée l'appartenance de l'un et de l'autre à deux sphères ontologiques distinctes. Or, dans nos préoccupations présentes, l'identification d'un canon est problématisée précisément par l'absence d'écart perceptuel. *A priori*, un référent hypertextuel comme la série *Action Comics* (1938-...) et son dérivé hypertextuel comme *Superman : Red Son*⁷ s'offrent au regard par la médiation de supports matériels identiques ; et pourtant nul besoin d'être un grand connaisseur de Superman pour savoir qu'un récit où le héros grandit en URSS ne constitue pas l'identité « véritable » du personnage.

La question fondamentale de ce chapitre est de comprendre comment est posée aussi clairement la séparation ontologique entre deux fictions reliées par un descripteur rigide commun, et plus précisément comment est énoncé le primat d'authenticité de l'un sur l'autre. Pourquoi savons-nous, en lisant *Red Son*, qu'il ne s'agit là que d'un possible de la fiction, pourtant elle aussi logiquement fausse ? Plus précisément, quels sont les supports (matériels, esthétiques, discursifs, etc.) de ce savoir commun de la vérité identitaire du héros ? Quelles sont les stratégies concrètes régissant les vérités d'une franchise transfictionnelle ? Pour reprendre un titre d'Éric Méchoulan : d'où nous viennent nos idées ?

Nous verrons que la question ne peut simplement être résolue en invoquant l'argu-

3. SARTRE, op. cit., p. 352.

4. GENETTE, op. cit.

5. DERRIDA, *La vérité en peinture*.

6. SARTRE, op. cit., p. 366.

7. MILLAR, op. cit.

ment de l'antériorité chronologique du canon. En effet, l'énonciation des vérités fictives me semble devoir être reportée sur le plan discursif. En 4.1.1, une brève analyse de la réception des incohérences narratives dans les communautés de *fans*⁸ exemplifiera comment des discours extradiégétiques tendent à s'approprier la *semiosis* d'un texte pour maintenir sa cohérence. Dans un contexte de ramification ontologique d'un univers fictionnel tentaculaire, pratique à laquelle s'adonnent depuis les années 1950 les comic-books américains de superhéros, nous verrons en 4.1.2 que le canon peut être formé par un principe de répétition du *même* proliféré par la narration, présentant dès lors le non-canon sous le signe d'un *autre* brisant le schéma itératif. Enfin, en 4.2, j'ouvrirai l'étude des modalités de gestion des incohérences sur la présentation de discours professionnels *autorisés* délimitant la frontière entre canon et apocryphe. Je déplacerai ainsi l'analyse du côté des fonctions éditoriales postulant les vérités fictives en m'attardant consécutivement à la gestion de DC Comics et à celle de LucasFilm, qui m'apparaissent l'une et l'autre exemplaires de deux grands modèles éditoriaux d'autorisation canonique : la légitimation intradiégétique et le contrôle extradiégétique.

4.1 Problèmes de cohérences

Si l'inventivité est la mise à distance néantisante de la fiction vis-à-vis du réel, et si le désir de complétude correspond à l'effort d'accumulation d'informations littérales ou suggérées, la nécessité d'une consistance dans le texte est certainement de l'ordre de la

8. J'entends par communautés de *fans* un regroupement élargi d'individus partageant un intérêt profond pour un artefact culturel spécifique et se réunissant dans des espaces communs multiples (conventions, forums en ligne, etc.) dans lesquels elles s'adonnent à un ensemble de pratiques collectives visant à une meilleure compréhension ou à un prolongement du sujet aimé (dissection du sujet, constitution d'encyclopédies collectives, *fan fiction*, *cosplay*, etc.). Les communautés de *fans* sont les manifestations concrètes de la culture fanique et, plus largement, de la culture participative. Je désignerai par *fandom* l'ensemble hypothétique de ces communautés pouvant être regroupées par récurrence de ces pratiques. La dette doit ici être rendue à Jenkins qui attribue au *fandom* cinq traits fondamentaux : 1) un mode particulier de réception, 2) un ensemble spécifique de pratiques critiques et interprétatives, 3) une consommation participative du produit, 4) un ensemble de traditions esthétiques et culturelles et 5) une sociabilité communautaire marginale (Henry JENKINS. *Textual Poachers. Television Fans & Participatory Culture*. London : Routledge, 1992, p. 284-287).

mise en forme, ce qui a pour conséquence de la rattacher souvent à l'activité éditoriale. En préface au *Silmarillion*, Christopher Tolkien évoquait ainsi l'enjeu de la cohérence diégétique comme impératif éditorial :

But [*The Silmarillion*] was far indeed from being a fixed text, and did not remain unchanged even in certain fundamental ideas concerning the nature of the world it portrays; while the same legends came to be retold in longer and shorter forms, and in different styles. As the years passed the changes and variants, both in detail and in larger perspectives, became so complex, so pervasive, and so many-layered that a final and definitive version seemed unattainable. [...]

On my father's death it fell to me to try to bring the work into publishable form. It became clear to me that to attempt to present, within the covers of a single book the diversity of the materials – to show *The Silmarillion* as in truth a continuing and evolving creation extending over more than half a century – would in fact lead only to confusion and the submerging of what is essential. I set myself therefore to work out a single text selecting and arranging in such a way as seemed to me to produce the most coherent and internally self-consistent narrative.⁹

En d'autres mots, la prolifération tolkienienne s'érige en problème menaçant l'existence même du texte. Pour que celui-ci puisse advenir, l'effort sauvage de construction doit d'emblée être domestiqué selon des règles d'ordonnance, inféodé à la loi contrôlante du principe de non-contradiction. Ce qui est tout à fait caractéristique, c'est le besoin d'atteindre une certaine cohérence minimale pour que le texte devienne légitime (« publishable form »). Pas de cohérence, pas de texte. Car la coexistence ontologique de propositions contradictoires, sans indice aucun d'une hiérarchisation entre vérité et fausseté, ne saurait que confondre le lecteur, le « sortant du texte ». En effet, les trois axes du *worldbuilding* sont interdépendants, insiste Wolf, formant un écosystème à l'équilibre fragile : il ne suffirait pas de miser sur un seul axe pour espérer engendrer une fiction *crédible*, car chacun est responsable de la réussite des autres, tout comme l'amplification de l'un requiert proportionnellement l'amplification des deux autres pour maintenir l'illusion d'indépendance ontologique.

Without enough invention, you will have something set in the Primary World, or something quite close to it : our world with vampires or aliens added, or some new technology, or some strange occurrence that sets the story in motion; but not a world unique, different, and set apart from our own. Without an attempt at completeness, you have the beginnings of expansion beyond the narrative, but not enough to suggest an independent world; too many unanswered (and unanswerable) questions will remain which together destroy the illusion of one. And without consistency, all the disparate and conflicting pieces, ideas, and designs will contradict each other, and never successfully

9. John Ronald Reuel TOLKIEN. *The Silmarillion*. London : George Allen & Unwin, 1977, « Foreword », 7.

come together to collectively create the illusion of another world.¹⁰

Du fait de cette relation synergique avec l'inventivité et la complétude, le maintien d'une cohérence ontologique, narrative et caractérielle est progressivement mise en cause à mesure qu'un monde fictionnel gagne en finesse descriptive et en complexité différentielle, conclusion à laquelle parvenait également Saint-Gelais. « Tout système transfictionnel, écrivait-il, dès lors qu'il atteint une certaine ampleur, est menacé de turbulences, aussi bien pour ceux qui tentent de le développer de manière cohérente que pour ceux qui, le parcourant, veulent se le rendre intelligible. »¹¹ Les mécanismes de construction immersive semblent ainsi atteindre une sorte de barrière naturelle, un « Grand Filtre » où la pulsion de complétude, telle une tour de Babel s'écroulant sous son propre poids, finirait toujours par se retourner sur elle-même en menaçant l'uniformité logique du monde fictif.

On parvient de la sorte au grand paradoxe du fantasme d'immersion en ceci qu'entrent en conflit deux de ses manifestations sous-jacentes, le désir d'expansion encyclopédique et la nécessité de cohérence. Deux forces contraires – centrifuge et centripète – se font ainsi concurrence dans le vaste champ des stratégies immersives, comme une guerre civile menant à l'effondrement de l'empire. Or, le surgissement d'une incohérence ontologique, qu'elle soit involontaire ou volontaire, ne tarde à engendrer ses discours explicatifs visant à rétablir l'équilibre aléthique de la fiction.

4.1.1 L'incohérence accidentelle

Intervenant à des degrés divers, cette dynamique d'un gonflement exacerbé se manifeste dans un premier temps sous forme d'accidents de parcours dans le processus d'écriture. Ces « erreurs de continuité » ne manquent pas d'exemples célèbres. Ces poèmes homériques foisonnent de contradictions que la critique littéraire s'est longtemps affairée à répertorier¹²

10. WOLF, op. cit., p. 34.

11. SAINT-GELAIS, op. cit., p. 386.

12. John Adams SCOTT. *The Unity of Homer*. Berkeley : University of California Press, 1921.

comme arguments en faveur de la multi-auctorialité du texte¹³ ou de sa valeur orale¹⁴. Plus récemment, on pensera au cheval de Jaime Lannister changeant de sexe dans la série *A Song of Ice and Fire* (Martin, 1996-...), au changement d'apparence des Klingons entre la série originale de Star Trek (1966-1969) et *The Next Generation* (1987-1994), aux salles de classe changeant d'emplacement dans *Harry Potter* (Rowling, 1997-2007) à Leia affirmant se souvenir de sa mère dans *Return of the Jedi* (Lucas, 1983), ou encore à Obi-Wan n'ayant apparemment gardé aucun souvenir de R2-D2 dans *A New Hope* (Lucas, 1977) après que celui-ci l'ait accompagné tout au long des *prequels*. D'autres univers, comme celui de *Dragon Ball* (Toriyama, 1984-1995), sont universellement reconnus (et moqués) pour leur quantité démesurée d'incohérences.

L'identification de ces détails contradictoires, d'erreurs de tournage et de *plot holes*¹⁵ semble constituer la pierre angulaire de la critique cinématographique amatrice en ligne (voir figure 6.11 et 6.12), pour laquelle l'inconsistance diégétique atteste d'une pauvreté esthétique dont l'infraction impardonnable est de briser la sensation d'immersion. Des chaînes youtubeuses comme *CinemaSins*, *Movie Mistakes* et *YourMovieSucks*, des sites web comme *MoviePlotHoles.com* et *MovieMistakes.com* ou des subreddit comme *r/plotholes*, *r/MovieMistakes* et *r/ContinuityErrors* s'y dédient en effet avec ferveur, généralement par le biais de palmarès ludiques ou de listes exhaustives, le nombre absolu d'éléments contradictoires ou inexplicables permettant de quantifier la médiocrité narrative selon une objectivité mathématique. *CinemaSins*, par exemple, affiche un « compteur de péchés » (*sin counter*) comme une sorte de système de pointage parodique relativement arbitraire. *MoviePlotHoles.com*, qui arbore humoristiquement comme slogan « Where suspension of disbelief comes to die », défend le repérage de *plot holes* comme une méthode critique objective fondée sur la logique : « Most negative comments your friends have about movies

13. Karl LACHMANN. *Betrachtungen über Homers Ilias*. Berlin : Reimer, 1865.

14. Albert B. LORD. « Homer and Huxo II : Narrative Inconsistencies in Homer and Oral Poetry ». Dans : *Transactions and Proceedings of the American Philological Association* 69 (1938), p. 439-445.

15. voir Marie-Laure RYAN. « Cheap Plot Tricks, Plot Holes, and Narrative Design ». Dans : *Narrative* 17.1 (2009), p. 56-75.

are not objective – because they are based on personal tastes. We are not interested in tastes : we are interested in factually provable problems in stories. »¹⁶

Les *plot holes*, disent ces critiques, gâchent l'expérience de spectature en provoquant une sensation contre-immersive de recul vis-à-vis du texte, sabotant le « faire croire » de ce dernier jusqu'à ébranler l'aura de nostalgie d'une œuvre culte (figure 6.11 : « 10 Movie Plot Holes That Will Destroy Your Childhood », « 10 Plot Holes That Will Ruin Your Favorite Movies »). Dans les commentaires d'un exposé défendant la légitimité de l'identification des *plot holes* comme activité critique, le déplaisir de la remise en doute (*disbelief*) du récit s'exprime métaphoriquement en une relation de violence faite au corps : « If the movie makes you stop and go “wait what?” and *knocks you out of the enjoyment*, then the plotheoles a problem », « Someone who cares about the progression of the story *will be thrown out of it* by all the inconsistencies, and the enjoyment of it will disappear », « bad writing is bad writing – such as plot holes that break immersion or *pull you out of the experience* », « if a plot hole is *taking me out* of the movie, that detracts from its quality » (figure 6.13, je souligne). Tout se déroule comme si l'expérience figurative d'une douleur, en tant qu'expérience aiguë du corps à soi, rappelait au spectateur son être-au-monde fondamental et conséquemment l'irréalité de la médiation présentée. L'effacement médiatique est ainsi désamorcé, car la reconnaissance indésirable d'une incohérence, en levant le voile sur l'apparente déficience de la mécanique narrative, souligne surtout la présence même de la « machine » faisant « fonctionner » le récit. Voir le fonctionnement fautif du texte – c'est-à-dire, dans la perspective d'Aristote, la présence d'une discontinuité dans la chaîne causale des événements narratifs – c'est déjà en voir la soi-disant artificialité, et surtout l'impossibilité *de ne plus la voir*, comme le suggèrent les adjectifs et adverbes hyperboliques employés dans les titres des vidéos (figure 6.11 et 6.12 : « massive », « awful », « biggest », « totally », « worst ») : les *plot holes*, écrivent les internautes (figure 6.13), ne seraient un problème que lorsqu'ils sont visibles (« it's only a problem if you

16. movieplotheoles.com/definitions.

actually notice them during the watching »), voire tellement apparents qu'ils ne puissent plus être ignorés (« so glaring that despite your best efforts you start disbelieving the whole movie »).

Pour les communautés de *fans*, ces trous dans la narration prennent l'allure d'un défi posé à l'intelligence par le texte, en requérant tantôt leur identification, tantôt leur résolution – deux versants en écho à la double facette imaginaire de l'immersion comme menace et fantasme abordée en introduction. À l'instar du spectateur souhaitant *déjouer* le tour du magicien, le plaisir de révélation des incohérences naît d'un désir de « vaincre » la fiction à son propre jeu en explicitant ses mécanismes narratifs défectueux comme tactique de résistance à son charme séducteur. Cette révélation semble d'autant plus satisfaisante lorsqu'elle met en faillite des incohérences qui seraient passées inaperçues aux regards moins avertis (figure 6.11 : « [...] Plot Holes You Never Noticed », « Awful Movie Plot Holes Everyone Just Ignored » ; figure 6.12 : « [...] Movie Mistakes You Totally Missed », « [...] Movie Mistakes That Everyone Ignores », « 10 Movie Mistakes That Animators Made Without Getting Caught ») comme manière d'attraper le faussaire en plein délit en le surpassant de sagacité. Inversement, résoudre l'incohérence entraîne l'heureux rétablissement la *réalité* de la fiction nécessaire à sa fonction d'évasion. Comme le suggère Wolf, l'incohérence diégétique apparaît alors au sein du *fandom* moins comme une erreur de la part de l'auteur que comme une carence d'informations à combler par des *fan theories* :

What is interesting is the degree to which fan communities want to see inconsistencies resolved; although they would seem to threaten the believability of a world more than the lack of completeness or invention, inconsistencies are treated by these fans as though they are merely gaps in the data, unexplained phenomena that further research and speculation will sort out and clear up.¹⁷

Si l'incohérence est ainsi un problème, sa résolution s'annonce comme une victoire herméneutique d'une alliance texte/lecteur sur une semblance d'aporie, car il s'agit moins d'inventer de nouvelles données remettant en marche la machine diégétique défectueuse que d'interpréter les informations préexistantes afin de justifier *par elles* le désamorçage du

17. WOLF, op. cit., p. 45.

problème. La force immersive de la résolution n'est pas de rabouter les zones manquantes de la fiction, mais bien de démontrer par une compréhension toujours plus profonde du texte l'invalidité même du problème, de sorte que le texte semble fonctionner *en lui-même* sans le support d'éléments extrinsèques ; l'unité logique est puisée dans l'identité intrinsèque du texte. En vérité, nous dit-on, il n'y aurait jamais eu d'incohérence et c'est uniquement parce qu'il y aurait résistance sémiotique – d'où l'obsession pour des chaînes youtubees comme Wisecrack d'identifier le « sens caché » (*hidden meaning*) des œuvres – qu'il *semblerait* y avoir eu une incohérence (figure 6.11 : « [...] Plot Holes That Aren't Actually Plot Holes »). En l'occurrence, le principe n'est pas surpasser d'intelligence la fiction, mais de s'élever à son niveau ; le blâme de l'incohérence est rejeté sur le spectateur inaverti, le récit ayant été injustement accusé.

En s'appropriant ainsi la tâche d'expliquer les conflits logiques, les communautés de *fans* expriment surtout un besoin de *détermination des vérités fictives* – souci qui n'est pas en reste dans le processus d'écriture et d'édition. Jusqu'ici, l'incohérence ontologique d'un monde fictionnelle n'était qu'accidentelle, comme quelque chose ayant échappé à l'auteur ; le travail des *fans* était alors de rafistoler le texte en « réparant » la causalité endommagée. Or, la contradiction avec une vérité préexistante est souvent le produit d'un ajout auctorial intentionnel pourvu qu'elle fournisse simultanément sa résolution. C'est le cas, par exemple, des *retcons* (ou *retroactive continuity*) où un fait diégétique est révisé ultérieurement pour concorder avec ceux de récits plus récents, dont l'exemple classiquement évoqué est la révision en 1951, puis en 1966, du *Hobbit* (1937) par Tolkien pour correspondre avec les événements de *Lord of the Rings* (1954-1955) et du *Silmarillion* (1977). La production délibérée de contradictions trouve sans doute sa manifestation la plus originale, particulièrement au sein des univers partagés, avec la création de fictions parallèles dérivées de l'originale.

4.1.2 La contradiction volontaire : ramifications ontologiques et formatage aléthique par le *même*

Espaces de luttes entre auteurs, éditeurs et lecteurs pour s’arroger le privilège de produire ou de régir les vérités contingentes d’un monde fictionnel, les univers partagés ne tardent en effet à donner lieu à « l’élaboration, par toute une communauté d’écrivains, de réalisateurs, de téléspectateurs et de *fans*, d’un univers tentaculaire, stratifié, proliférant au point de générer ses gloses, ses écrits apocryphes, ses hérétiques, ses ouvrages de référence, ses versions parallèles »¹⁸. Le *vecteur centrifuge* du désir de complétude, en quelque sorte tuméfié, aboutit à la multiplication ontologique de l’univers fictionnel en versions parallèles, spéculaires, contrefactuelles. Les poétiques du *world building* atteignent ainsi une sorte de phase terminale où le monde imaginaire finit par déborder de son cadre ontologique donné par fantasme d’expansion indéfinie.

Procédant tantôt de l’uchronie, tantôt de l’inversion totale, en passant par le détournement pornographique ou la simple imagination ludique d’un possible farfelu, les modes de dérivations sont multiples¹⁹. Au-delà de la pratique de la *fan fiction*²⁰ – légalement

18. SAINT-GELAIS, *L’empire du pseudo. Modernités de la science-fiction*, p. 343.

19. La relation entre apocryphe et canon est bien sûr de nature hypertextuelle. Le concept de Genette (GENETTE, *Palimpsestes*) gagne ici une pertinence certaine et il ne fait de doute que la typologie des pratiques transformationnelles (parodie, travestissement, transposition) saurait éclairer une étude consacrée à chacune des déviations non-canoniques possibles. La logique de l’hypertexte transformationnel, tout comme celle de la production non-canonique, est bien celle d’une distanciation d’un point de référence que j’évoquais au deuxième chapitre : le canon agit comme modèle « central » pour ses représentations (ou modélisations) périphériques, un texte préalable modifié par déviation plutôt que par imitation ratée (l’absurdité de la formule est particulièrement évidente dans le cas qui nous occupe) ; insertion d’*autre* dans le *même*. On comprend néanmoins la difficulté de faire intervenir la taxinomie genettienne dans des considérations de canonicité dans les franchises transfictionnelles : l’objet de la réécriture n’est pas en l’occurrence un texte unique, matériellement identifiable, et qui plus est classiquement « littéraire », mais un monde stipulé par constellation découlant parfois de décennies de publication formant un centre hypotextuel. Dans une volonté de définir une typologie de la production non-canonique, on préférera la redistribuer dans les trois opérations de la transfictionnalité que Ryan (RYAN, « Transfictionality across Media », p. 385) emprunte au *postmodern rewrite* de Doležel (DOLEŽEL, op. cit.) : 1) *L’expansion*, extension du monde fictionnel au moyen de *sequels* ou *prequels* (ce que Genette appelait la continuation proleptique ou analeptique) ; 2) la *transposition*, adaptation d’un récit à un contexte spatio-temporel différent ; 3) la *modification*, réécriture d’un récit antérieur en y insérant un élément contrefactuel, souvent par le biais de l’uchronie ; et j’ajouterais 4) la *révision rétroactive*, opération de canonisation ou de décanonisation *a posteriori*. Je laisse de côté l’étude possible des modes de dérivations du point de référence.

20. On peut définir une *fan fiction* comme un récit dérivant, émanant d’une source non autorisée et empruntant un ensemble de désignateurs rigides et de propositions ontologiques à un hypotexte qui, lui, est légalement autorisé. La *fan fiction* est impensable en dehors de la notion moderne d’auteur telle qu’elle s’est constituée au XIX^e siècle. Voir à ce sujet (Anaïs GUILLET. « Les fan fictions, écrits de lecteur ». Dans : *Tous artistes ! Les pratiques (ré)créatives*

non-canonique – se déploie une immense production médiatique publiée (signée) par le propriétaire légal du monde fictionnel et néanmoins rangée sous l’insigne de l’apocryphe par cette même instance auctoriale au moyen de diverses stratégies discursives. Au même titre que Saint-Gelais, j’identifie donc trois zones dans lesquelles se répartissent les diverses médiations d’une franchise : 1) une zone *non-autorisée*, non-officielle et non-professionnelle, régime désigné de la production fanique dans lequel les récits sont implicitement déclarés non-canoniques sans besoin d’intervention éditoriale ; 2) à l’opposé, une zone *officielle* regroupant les textes canoniques publiés par le propriétaire légal de l’univers fictionnel ; 3) en position intermédiaire, une zone *officieuse* contenant l’ensemble des textes désignés « faux » et simultanément signés par une source autorisée.

C’est précisément ce qui marque la frontière entre officiel et officieux qui m’occupera pour le reste de ce chapitre. J’étudierai en 4.2 comment l’effort de délimitation peut relever d’une activité éditoriale lorsqu’elle est formulée *a posteriori* par diverses opérations discursives de canonisation ou de décanonisation. Or, une grande part des récits officieux, dont j’ai évoqué l’exemple en introduction de *Superman : Red Son*, sont conçus et reçus d’emblée comme non-canoniques. Autant l’intention esthétique que le plaisir de la lecture de ces récits de distanciation résident dans leur rapport différentiel vis-à-vis d’un référent antérieur. L’apriorisme de la frontière officiel/officieux semble identique à celui séparant le possible de l’actuel, en ceci que l’officieux est en négation logique par rapport à l’officiel. Mais le problème embarrassant du deuxième chapitre nous rattrape sous un autre jour : qu’est-ce qui permet, au sein même du texte, dans ses structures et motifs narratifs, d’appréhender *a priori* un référent comme référent ?

Que la production de récits *originellement* officieux soit le fief des *superhero comics* américains m’apparaît comme la première piste à suivre. La structure sérielle modulaire du comic book me semble en effet être fondatrice de ce que j’appelle un noyau mythique de

du Web. Sous la dir. de Sophie LIMARE, Annick GIRARD et Anaïs GUILLET. Parcours numériques. Montréal : Presses de l’Université de Montréal, 2017, p. 127–139).

l'identité superhéroïque, idée dont je dois la dette à la théorie des attentes d'Eco²¹ et à la définition de l'identité-idem de Ricœur²². C'est par leitmotive, par répétitions consécutives du même, que se constitue une totalité synthétique « véritable » de l'univers fictionnel contre laquelle les objets non-canoniques s'inscrivent en négatif.

Eco soulignait déjà, dans son intervention sur « Le mythe de Superman »²³, que les *Imaginary Tales* de DC Comics favorisaient les « développements narratifs savoureux »²⁴ sans portée conséquente, moyen de « satisfaire les exigences “romanesques” du public »²⁵ en déclenchant « de nouveaux stimuli narratifs »²⁶ sans toutefois engendrer des événements diégétiques irréversibles. Tel est la proposition du libellé descriptif de la série *Elseworlds* de DC Comics, qui vend et vante l'apocryphe comme un vent de fraîcheur dans le contexte figé de la continuité : « stories that make characters who are as familiar as yesterday seem as fresh as tomorrow »²⁷. Dans la perspective sociosémiotique d'Eco, le déploiement de la production officieuse – dont on ne peut qu'insister sur le potentiel narratif et commercial²⁸ – surgit donc en réponse au désir du public d'entrevoir le possible sans « corrompre » l'identité de l'actuel, conséquemment sans déplaire au *fandom* pour

21. Umberto ECO. « Le mythe de Superman ». Dans : *De Superman au surhomme*. Paris : Grasset, 1993, p. 113–145.

22. Paul RICŒUR. *Soi-même comme un autre*. Points. Essais. Paris : Seuil, 1990.

23. ECO, op. cit.

24. Ibid., p. 125.

25. Ibid., p. 125.

26. Ibid., p. 125.

27. MILLAR, op. cit., p. 2.

28. Par exemple, des récits d'expansion comme la série *The Dark Knight Returns* (Miller, 1986) et *Old man Logan* (Millar, 2010) rétablissent la structure unitaire du *muthos* en dotant le récit d'une clôture narrative possible, faisant voir un *télos* virtuel sans mener à la mort narrative et éditoriale du personnage. La transposition, variation sur le même thème, permet aux éditeurs par recontextualisation diégétique de cibler de nouveaux publics en altérant la tonalité usuelle de la continuité : aussi la série *Marvel Noir* (2009-2010), qui calque l'esthétique iconographique et thématique du film noir en replaçant une poignée de superhéros (Spiderman, Daredevil, Punisher, Wolverine, Luke Cage, Iron Man et X-Men) dans le contexte de la Grande Dépression, aura été publicisée comme une version plus sombre, plus mature que l'officielle. À l'inverse, la modification, l'*autre* dans le *même* ouvre la voie à des dérivés uchroniques comme *Kingdom Come* (Ross & Waid, 1996), *Injustice* (Buccellato & Taylor, 2013-2016) et *Superman : Red Son* (Millar, 2003), ludiques ou parodiques, voire antithétiques comme la Terre-3 de DC Comics répondant à une loi de l'inversion inconditionnelle (les superhéros y sont les supervillains, tandis que Lex Luthor est l'unique défenseur de la planète), toujours sans faire dérailler de son cours normal la diégèse officielle. Dans la dynamique d'une série modulaire, cette absence de conséquences réelles sur le récit officiel émancipe le processus d'écriture de considérations éditoriales restreignant la liberté créatrice – à commencer par l'interdiction de tuer certains personnages pour éviter leur disparition définitive de la trame narrative. Un rameau non-canonique agit dès lors comme une *licence poétique* permettant d'éclairer des avenues narratives proscrites à un niveau structurel, ou encore comme un champ d'essai pour tester certaines idées novatrices.

qui les propriétés qualitatives du héros peuvent parfois atteindre un statut quasi-sacré. L'opérateur modal « et si... » sert alors de motif narratif pour assouvir la curiosité du lecteur sans se l'antagoniser : *et si* Superman décidait d'adhérer à une éthique utilitariste jusqu'à en gouverner un régime dictatorial, déclenchant une guerre civile entre lui et Batman (*Injustice*, 2013-2016) ? *et si* c'était plutôt Bruce Wayne qui était abattu par Joe Chill, de sorte que ce serait en réalité Thomas Wayne qui devenait une version meurtrière de Batman (*Flashpoint*, 2011) ? *et si* Superman était élevé en URSS plutôt qu'aux États-Unis (*Superman : Red Son*, 2003) ? etc. Sous cet angle, le comic-book, comme domaine privilégié d'identités immutables, favoriserait à un niveau sociopsychologique cette *mimesis de la distanciation*. On pourrait cependant renverser cette logique en affirmant que c'est la prolifération de ce que j'appelle des noyaux mythiques qui y facilitent les productions non-canoniques : produire des figures universellement identifiables, c'est aussi les rendre parfaitement *imitables*, et donc aisément *différenciables*. Le vecteur de la déviation devient alors intratextuel. C'est parce que ces personnages représentent des archétypes, « une fixité emblématique qui le[s] rende facilement reconnaissable[s] »²⁹ et dont l'identité peut aisément être définie au moyen d'une poignée de propositions descriptives – plus facilement, à tout le moins, que pour le personnage romanesque (demandez à quiconque de vous décrire ce qui constitue l'*ethos* de Superman et celui de Ferdinand Bardamu) – qu'ils seraient propices aux ramifications ontologiques.

Car – c'est toute la thèse d'Eco – le personnage du *comic book* américain (que l'on peut bien sûr élargir à une large part des figures sérielles de la culture populaire) se trouverait au confluent du mythe et du roman, de l'immobilité identitaire et de la progression psychologique, de l'immortalité et de la consommation³⁰. C'est justement que Superman

29. ECO, op. cit., p. 117.

30. « [L]e personnage mythologique de la BD se retrouve dans l'étrange situation suivante : il doit être un archétype, la somme d'aspirations collectives bien précises, et doit donc nécessairement se figer en une fixité emblématique qui le rende facilement reconnaissable [...]; mais comme il est commercialisé dans le cadre d'une production "romanesque" pour un public consommateur de "romans", il doit être soumis à ce développement qui, nous l'avons vu, est caractéristique du personnage de roman. » (ibid., p. 117) D'un côté, une identité archétypale propre aux mythes antiques et médiévaux, « image fixe, avec ses caractéristiques éternelles et ses

se distingue *à la fois* d'Hercule et de Candide en ce que son histoire reste éternellement *en cours* à raison d'une structure circulaire du maintien du *statu quo*. Au sens de l'*ethos* aristotélicien, le caractère du personnage de *comic book* est résolument figé dans le temps (rappelons que Superman n'a à peu près pas vieilli depuis sa création en 1933), radicalement invariable sur la durée, mais agit simultanément au sein d'un schéma itératif – « chaque évènement recommence par un début virtuel, en ignorant le point d'arrivée de ce qui précède »³¹ – suscitant ce qu'Eco appelle une « illusion d'un présent continu »³².

Cet ensemble inhérent de propriétés définitoires, dont la maintenance fonde un « noyau non changeant de la personnalité »³³ du personnage sériel, apparaît à première vue comme la forme hypertrophiée, l'expression boursoufflée de la notion ricœurienne d'identité-idem, qui est de l'ordre de la mêmété, de l'immutabilité, « et dont la permanence dans le temps constitue le degré le plus élevé, à quoi s'oppose le différent, au sens de changeant, variable »³⁴. Le principe fondamental de cette permanence dans le temps, insiste Ricœur, est une répétition incessante du même, ou plutôt de la ressemblance extrême d'une occur-

aventures irréversibles » (ibid., p. 115), véritable *figure* qui s'érige en « loi, [en] exigence universelle, [devant] être plus ou moins *prévisible* » (ibid., p. 117) – ce qui n'exclue pas la possibilité d'un développement narratif, mais ce mouvement est toujours cadré dans un « récit du déjà-survenu et du déjà-connu » (ibid., p. 116) que l'on re-raconte sans cesse. De l'autre côté, un caractère changeant hérité de la tradition romanesque, résolument déterminé par l'intrigue « dont l'imprévisibilité fait partie de l'invention et devient une valeur esthétique » (ibid., p. 116-117) et qui trouverait son expression la plus aboutie avec le roman-feuilleton et le *bildungsroman* – la conception du soi étant ici qu'il soit formé, modelé par le cours des événements impondérables d'une vie. Or, Eco ne questionne pas le caractère *fini* du roman. Si Candide débute son aventure comme jeune garçon naïf et optimiste sous l'enseignement de Pangloss, et pourtant parvient à adhérer, au terme de son voyage initiatique, à une philosophie pragmatiste des Lumières, son évolution ne se termine-t-elle pas à la dernière page ? Celle-ci ne fige-t-elle pas le personnage dans le temps ? Candide n'est-il pas confiné dans les limites matérielles de *Candide* ? Si la distinction entre mythe et roman reste insatisfaisante, la thèse d'Eco annonce néanmoins l'opposition classique entre série feuilletonnante et série modulaire, qui, écrit Guillaume Soulez, « se fonde sur une invariance, [...] non sur l'étirement d'un récit et le vieillissement des personnages, mais sur un schéma narratif et logique qui ne se modifie pas d'un épisode à l'autre » (Guillaume SOULEZ. « La double répétition. Structure et matrice des séries télévisées ». Dans : *Mise au point* 3 [2011]. URL : <http://journals.openedition.org/map/979>).

31. ECO, op. cit., p. 131.

32. ibid., p. 128. Il faut admettre que les remarques d'Eco sur Superman ont également aujourd'hui perdu de leur actualité. Depuis 1962, Superman a eu le temps de mourir, de ressusciter, de se marier avec Lois Lane, d'adopter un chien kriptonien doté de superpouvoirs... Certes, le héros s'est en quelque sorte *feuilletonnisé* – une tendance globale des *superhero comics* modernes qu'exemplifiait la série *New 52* de DC Comics (2011-2016) –, mais le changement concerne principalement la durée des modules, l'étirement des occurrences. L'idée d'un *noyau mythique*, quant à elle, demeure inchangé.

33. RICŒUR, op. cit., p. 13.

34. Ibid., p. 12-13.

rence à l'autre dans un temps continu³⁵, car « à la notion d'identité correspond l'opération d'identification, entendue au sens de réidentification du même, qui fait que connaître c'est reconnaître : la même chose deux fois, *n* fois »³⁶.

Ce qui assure l'identité-mêmeté superhéroïque, c'est au premier regard sa part iconographique (le corps, le costume, le logo) ainsi que la (relative) fixité des superpouvoirs, au point où la plupart des *origins stories* leur accordent une place centrale. L'apposition du préfixe bat- aux véhicules, gadgets et autres biens de Batman (batcave, batmobile, batwing, batarang), poussée jusqu'à la parodie lors de son esthétique *camp* des années 1960 (shark repellent bat spray), peut ainsi fonctionner comme la répétition de l'identité « Batman » en lui rattachant phonétiquement un essaim d'éléments diégétiques dont il est propriétaire tout en fondant cette identité sur un principe de répétition. La mêmeté, c'est aussi une série de *maneries* dont la récursivité les élève au rang de *gestes signataires* : on pensera ici à l'expression de *signature move*, où la répétition de gestes comme le *thunderclap* de Hulk (figure 6.14) ou de syntagmes tels que « Hulk smash ! » les accreditent comme propriétés du personnage qui les reproduit. C'est enfin, et surtout, une série de traits psychologiques et idéologiques immutables – immutables, pour revenir à Eco, au sens où ils restent inchangés par les péripéties du récit³⁷. Le superhéros d'aujourd'hui –

35. « La mêmeté est un concept de relation et une relation de relations. [...] Identité, ici, signifie unicité », écrit Ricœur (ibid., p. 13). La permanence dans le temps du soi, qui fonde l'identité-idem à laquelle Ricœur oppose sa conception de l'ipséité, serait garantie par le produit des principes de similitude extrême et de *continuité ininterrompue* du changement, c'est-à-dire l'acte de réidentifications successives, la « mise en série ordonnée de changements faibles qui, pris un à un, menacent la ressemblance sans la détruire » (ibid., p. 142). Ce qui permet de me percevoir comme moi-même, comme identique à moi-même de l'enfance (A) à aujourd'hui (B), c'est précisément cette identification du même établissant une chaîne causale permettant de combler l'écart entre A et B. Or, envisager la composition du même comme résultat de la *seule* continuité ininterrompue, objecte Ricœur, aurait le défaut de maintenir la notion d'identité dans des rapports d'idéalisme transcendantal. La relation des relations produit une structure, une « organisation d'un système combinatoire » (ibid., p. 142) confirmant l'être comme *même* à travers le temps, un « invariant relationnel » (ibid., p. 143) qui demeure toutefois un *concept identifiant* (« le bateau de Thésée ») plutôt que la *chose* même. Au sens kantien, la permanence dans le temps reste déterminée par un substrat qui serait la catégorie de substance. Comment émanciper le concept d'identité de cette substance transcendantale ? La question, qui motive la formulation de l'identité-ipse par Ricœur, le mène à interroger deux modèles de permanence dans le temps : celui du *caractère* et celui de la *parole tenue*. Si j'ai déjà abordé la fixité du caractère du personnage de *comic book* ; j'avancerai plus loin que la tenue de la promesse, comme forme de « constance à soi », assure à un niveau plus profond cette immutabilité identitaire du héros.

36. Ibid., p. 140-141.

37. Peter Coogan dresse un inventaire de ces propriétés définitoires du superhéros en articulant sa réflexion autour de la définition générique du *superhero comics* (Peter COOGAN. « The Definition of the Superhero ».

tout comme l'espion flemingien, le héros de bande dessinée belge, le personnage de *sitcom* américain, etc., – reste toujours aussi déterminé par des traits fixes et aisément identifiables qui le façonnent en figure emblématique de la culture occidentale contemporaine : *Superman est fondamentalement bon, Batman ne tue pas ses ennemis, Spiderman est un adolescent ringard (ou parfois un jeune homme dans la début vingtaine) au bon cœur mais incessamment confronté aux lourdes conséquences de ses erreurs, etc.*

Il n'est pas surprenant, dans cette mesure, que le thème de l'identité occupe une place prépondérante au sein des *superhero comics*. On remarquera par exemple la tendance du comic book américain à débiter chaque *story arc*, parfois même chaque volume, par une remise en contexte scandant l'identité secrète du héros en réitérant son récit d'origine pourtant bien connu³⁸. Plus précisément, le thème de l'identité se traduit narrativement par l'intrigue récurrente d'une réaffirmation identitaire triomphante par le héros. Dans *Daredevil : Born Again*³⁹, Matt Murdock est ainsi dépossédé de son identité par son ennemi juré, le Kingpin, qui orchestre la faillite financière et psychologique du héros en le menant graduellement à la folie ; « a ghost, a shell of a man »⁴⁰, « a man repossessed »⁴¹. L'identité du personnage, réitérée en introduction⁴², apparaît alors comme une propriété privée, un bien pouvant être volé mais aussi récupéré, motif culminant, d'une part, avec l'imposture par duplication du costume et, d'autre part, avec l'analogie religieuse peu subtile de la résurrection, présente dans le titre et les intertitres mêmes (Apocalypse, Purgatory, Pariah, Born Again) tout comme dans l'imagerie chrétienne de l'œuvre (figure

Dans : *A Comics Studies Reader*. Sous la dir. de Jeet HEER et Kent WORCESTER. Jackson : The University Press of Mississippi, 2009, p. 75–93).

38. Considérons exemplairement l'introduction de *Batman : Hush* : « I cannot imagine the man young Bruce might have become had his childhood not been ripped from him at gunpoint. Suddenly orphaned and alone, a chilling event took place. There would be no grieving for this child. No time would be lost wishing he could change these events. There would only be *the promise*. That very night, on the street stained with his mother and father's blood, he would make a vow to rid the city of the evil that had taken their lives. [...] In turn, he donned a cape and cowl and became a creature of the night, preying on those who broke the law. They now call him *The Batman*. » (Jeph LOEB. *Batman : Hush*. New York : DC Comics, 2002, p. 1-2)

39. Frank MILLER. *Daredevil : Born Again*. New York : Marvel, 1986.

40. Ibid., p. 47.

41. Ibid., p. 65.

42. « Matt Murdock is blind [...]. Matt Murdock is also Daredevil. [...] Daredevil... He rolls the name across the bruise that is his mind... Comforting, it isn't. But at least it's real » *ibid.*, p. 32-33.

6.15). La conclusion du récit met en scène un retour à une sorte d'état primaire du *soi* : « My name is Matt Murdock. I was blinded by radiation. My remaining senses function with superhuman sharpness. I live in Hell's Kitchen and do my best to keep it clean. That's all you need to know. »⁴³

Marv Wolfman écrivait en 1998 : « These heroes were born of tragedy, and the trauma that created them continued to motivate them throughout their adventures. Psychologically speaking, we are what we were. »⁴⁴ *We are what we were* : maintenance du *soi*. La victoire superhéroïque, c'est donc une victoire du *soi-même* sur la péripétie, de l'immuabilité du *soi* face à l'évènement. Tandis que la tradition romanesque fait du personnage une figure déterminée par l'intrigue, le personnage de *comic book* demeure inchangé par l'intrigue ; ou plutôt *il résiste à la force de l'évènement*, d'une part parce que la soumission du personnage à sa loi en impliquerait la consommation, d'autre part parce que la modification des principes déontologiques du superhéros de *comic book*, qui incarne déjà une moralité exemplaire (exception faite des anti-héros), équivaldrait à sa défaite morale. Il n'est pas rare en effet que l'invariabilité du noyau mythique soit thématisée au sein même du texte par la remise en question (et ultimement sa confirmation victorieuse) du code déontologique du héros.

L'exemple le plus éloquent de cette narrativisation du *statu quo* identitaire se trouve sans aucun doute dans la problématisation de l'impératif moral de Batman : *Batman ne tue pas les criminels* (communément désigné *no killing rule*)⁴⁵. On doit cependant lui

43. Ibid., p. 199.

44. cité dans Paul LEVITZ. *75 years of DC comics : the art of modern mythmaking*. Köln : Taschen, 2010, p. 495.

45. Les origines de la *no killing rule* remontent jusqu'au début des années 1940 en réaction aux accusations faites aux *comic books* de corruption des valeurs, célèbrement exemplifiées par la publication en 1956 de *Seduction of the Innocent* (Fredric WERTHAM. *Seduction of the Innocent*. New York : Rinehart, 1954). L'impératif reposait jusqu'alors sur les considérations métatextuelles d'adresser Batman à un plus large public, ce qui a eu pour effet de projeter le héros dans sa période esthétique *camp* cristallisée par la série télé des années 1960. Or, ce principe éthique sera maintenu lors de la rénovation du personnage entamée par Dennis O'Neil et Neal Adams en 1969 et pleinement réalisée vers la fin des années 1980. Ce n'est qu'avec l'ère moderne des *comic books* (1985-...) que la motivation déontologique de la *no killing rule* est intégrée en leitmotiv à la narration, sous la plume de Frank Miller (*The Dark Knight Returns*, 1986 ; *Year One*, 1987), Alan Moore (*The Killing Joke*, 1988) et Jim Starlin (*A Death in the Family*, 1988), au point où elle s'imposera comme vecteur principal des aventures de Batman au cours des années 2000 à aujourd'hui.

coordonner une proposition thématissant toute cette valeur de résistance : *Batman ne tue pas les criminels, mais il le voudrait (et pourrait) bien* (figure 6.16). Voilà ce qui fait la force du personnage : peu importe les horreurs commises par ses ennemis, Batman résiste invariablement à la tentation de la prépunition d'un utilitarisme benthamien, incarnant plutôt une justice fondée sur le pardon et sur la perspective optimiste d'une réhabilitation possible⁴⁶. Il n'est pas anodin à ce propos que son adversaire le plus redoutable, le Joker, soit celui qui mette le plus en doute la moralité immuable du héro. Dans la perspective de l'identité mythique, le Joker apparaît surtout comme une menace de subversion de l'*ethos* batmanien. Batman n'aura jamais été autant *lui-même* que lorsqu'il vainc le Joker : l'inévitable victoire physique ou psychologique de Batman sur son ennemi se double toujours d'une victoire morale sous la forme d'une réaffirmation identitaire se traduisant, sur le plan diégétique, en une résistance à la mutabilité narrative. Autrement dit, la confrontation entre Batman et le Joker est le récit d'un homme restant fidèle à lui-même, tenant parole, honorant en tout moment une promesse passée qui « paraît bien constituer un défi au temps, un déni du changement : quand même mon désir changerait, quand même je changerais d'opinion, d'inclination, “je maintiendrai” »⁴⁷.

Voici donc qui répond en partie à notre question initiale de la semblance d'apriorisme du canon. Dans le contexte d'univers ramifiés, avant tout discours auctorial-éditorial d'autorisation canonique, un premier formatage aléthique est composé par répétitions successives du *même*. La vérité du texte, la totalité synthétique du fictif-actuel, se pose ainsi comme fond vis-à-vis duquel l'officieux s'inscrit comme élément différentiel marquant une discontinuité.

46. Pour une étude plus approfondie de rejet de l'utilitarisme et de l'adhésion à une éthique déontologique kantienne par Batman, voir Mark D. WHITE. « Why Doesn't Batman Kill the Joker? » Dans : *Batman and Philosophy. The Dark Knight of the Soul*. Sous la dir. de Robert ARP et Mark D. WHITE. Hoboken : Wiley, 2008, p. 5-16.

47. RICŒUR, op. cit., p. 149.

4.2 L'autorisation canonique : supports, révisions, révoltes

Ce qui s'avère encore davantage fascinant de cette expansion d'univers polymorphes en dérivés non-canoniques, c'est l'acte même de la délimitation, ce besoin presque incoercible de formuler ce qui est « vrai » et « faux » d'une fiction. Qu'un Superman américain – celui que nous connaissons tous – et qu'un Superman soviétique partageant le même désignateur rigide ne puissent coexister dans le même espace ontologique, cela relève de la nécessité logique. Mais plus profondément, *Action Comics* (1938-...) et *Superman : Red Son* ne peuvent se partager la signature éditoriale de DC Comics, semble-t-il, sans que surgisse l'exigence d'un discours métatextuel, implicite ou explicite, attestant l'authenticité de l'un par rapport à l'autre, spécifiant la limite sacrée entre production officielle et officieuse. La question – qui est sans doute d'ordre sociopsychologique – de comprendre l'importance culturelle de ce besoin de détermination des vérités fictives dépassant les compétences disciplinaires de votre humble maîtrisant, je me consacrerai plutôt à l'étude des modalités concrètes de cette même détermination agissant à travers ce que j'appellerai des *supports d'autorisation canonique*.

Nous avons vu, avec le *superhero comic*, que le fantasme de complétude finit par se tuméfier au point d'engendrer des ramifications ontologiques, de sorte qu'une institutionnalisation d'un discours métatextuel sur les vérités fictives, comme « modalités de gestion de la cohérence discursive »⁴⁸, apparaît comme une exigence liée à tout univers suffisamment tentaculaire. Ainsi, le *vecteur centripète* ne tarde de résoudre les conflits logiques engendrés par cette ramification en médiatisant la séparation ontologique, ce qui se traduit sur le plan éditorial en une régulation discursive des vérités fictives par la délimitation d'un centre, d'un actuel fictif communément désigné comme « canon ». Cette « strati-

48. BESSON, op. cit., : 234.

fication *hiérarchisante* des espaces transfictionnels »⁴⁹ consiste surtout en une couche de sémantisation supplémentaire de l'univers fictionnel donnant lieu à ce qu'on pourrait appeler une méta-encyclopédie implicite et explicite déterminant les modalités aléthiques des diverses variations imaginatives.

Cette institutionnalisation d'un discours canonique naît et prolifère, a-t-on mentionné, en contexte d'univers partagés. Sujette à la production d'inconsistances diégétiques, la multi-auctorialité des univers partagés, qui est fondamentalement un partage de l'autorité créatrice sur la diégèse, pose l'obligation d'un contrôle autoritaire des vérités fictives par une instance que je qualifierai de « supervisionnelle » rejetant certains récits dans la sphère officieuse en guise de résolution des nombreux conflits factuels. À première vue, l'énonciation de la frontière entre le canon et l'apocryphe se manifeste comme l'exécution éditoriale du principe de non-contradiction des théories des mondes possibles. Similairement au Dieu leibnizien calculant et sélectionnant les meilleures possibilités, une figure d'autorité doit ici indiquer si, oui ou non, le vaisseau de Superman aurait « réellement » atterri à Smallville ou non. C'est dire qu'un univers partagé atteignant sa pleine maturité dans une perspective téléologique – c'est-à-dire une vastitude incommensurable de personnages et d'évènements chacun dédoublé en une étendue tout aussi vaste de variations – soulève le besoin d'un *contrôle aléthique*.

Dans le cas des grandes franchises transmédiatiques, la tenue d'un discours institutionnel, officiel, est généralement de mise afin d'explicitier sans l'ombre d'un doute la position de la frontière canon/apocryphe. Mais en l'absence d'indications professionnelles, ce discours sur le canon fait généralement l'objet au sein des communautés de *fans* du « bon sens » consensuel, d'un savoir commun implicite fondé sur la notion épineuse (et souvent floue) de propriété auctoriale : *ce que l'auteur propriétaire dit est vrai*. On sait par exemple, à la lecture des lettres de Tolkien, que l'auteur entretenait un dialogue avec son lectorat afin de résoudre les incohérences d'Arda, tout en profitant du support épistolaire pour

49. SAINT-GELAIS, *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, p. 391.

poursuivre l'expansion encyclopédique. Dans une longue réponse à une contradiction dans *Lord of the Rings*, Tolkien précise en effet les coutumes hobbites d'anniversaires, ce qui le mène de cause en effet à expliquer la préséance de la monogamie en Terre du Milieu⁵⁰. Le créateur de l'univers obtient ici une autorité quasi-divine, où même ses dits et écrits en dehors de la diégèse ont une valeur de vérité sur la fiction, renversant ainsi la convention de mort de l'auteur bien connue de la théorie littéraire. Lors d'un panel de la *Celebration V*, le 14 août 2010, George Lucas inventait à la blague le « vin Skywalker » et la planète natale d'Obi-Wan Kenobi, longuement spéculée par les *fans*, la nommant « Stewjon » en permutant le nom de son interlocuteur, Jon Stewart⁵¹ – deux données diégétiques qui seront incessamment intégrées au canon par les cadres de Lucas Licensing (figures 6.17 et 6.18). Mais qu'en est-il lorsque deux auteurs d'égale autorité se contredisent ? Ou encore, qu'en est-il lorsque le propriétaire légal d'un univers cède ses droits d'auteurs ? Qui détient l'autorité sur la fiction, sur la vérité de la fiction ? Dans les cas d'univers fictionnels quantitativement plus développés, la tenue d'un discours institutionnel, officiel, est généralement de mise afin d'explicitier sans l'ombre d'un doute la position de la frontière canon/apocryphe. Dans un cas comme dans l'autre, en parallèle aux travaux d'encyclopédisation des *fandoms* se déploie une méta-encyclopédie sémantisant la première et dont la connaissance profonde a une valeur de légitimation sociale dans les communautés de fans : un *vrai fan* connaîtra non seulement tous les recoins obscurs d'un univers, il saura aussi y distinguer sans difficulté le vrai du faux⁵².

En réaction à la multiplication des instances créatrices émerge donc une nouvelle fonction éditoriale à mi-chemin entre l'éditeur et l'auteur : celle du *superviseur diégétique*,

50. TOLKIEN, *The Letters of J.R.R. Tolkien*, lettre 214.

51. BONNIE BURTON et PETE VILMUR. *Star Wars Celebration Main Event : Play by Play*. Août 2010. URL : http://web.archive.org/web/20100818003324/http://www.starwars.com/fans/events/jon_stewart_george_lucas_main_event/index.html (visité le 26/06/2019).

52. Cet angle sociopsychologique de la canonicité dans les *fandoms* a été abordé dans un podcast de Pop-en-Stock, *Les canons de Star Wars (Trek)*. Sept. 2015. URL : <http://popenstock.ca/podcast/les-canons-de-star-wars-trek>.

du « responsable principal, qui doit donner son approbation à tout développement »⁵³. S'il peut remplir également la fonction auctoriale ou éditoriale, son rôle s'en différencie fondamentalement en ce qu'il ne participe ni à l'acte d'écriture, ni à l'effort de production matérielle, de diffusion et de promotion ; son rôle est celui du classement. Il *ordonne* la vérité, aux deux sens du terme : il donne l'ordre de son essence comme il met en ordre l'ensemble des propositions ontologiques.

Les *cultural* et *media studies* se sont intéressés en de nombreux endroits aux rouages des communautés de *fans*, à l'écriture de la *fan fiction*, à la pratique du *cosplay* ou encore à la production d'encyclopédies collaboratives – bref, aux tactiques diverses, « ingéniosités du faible pour tirer parti du fort »⁵⁴ employées par des *braconniers du texte* afin de s'octroyer le statut de producteurs. Peu se sont cependant arrêtés sur cette pratique éditoriale – tout à fait inédite, me semble-t-il – d'une dissociation entre textes véritables et écrits apocryphes d'une fiction donnée. M'intéressent ici les procédés éditoriaux par lesquels est légitimée et communiquée la canonicité d'un univers fictionnel, ce que j'appelle des *supports d'autorisation canonique*. Quels sont les moyens par lesquels un éditeur canonise certains récits sous l'insigne du « vrai » et en délégitime d'autres sous celui du « faux » ? Quels sont les *dispositifs de contrôle* dont fait usage une instance éditoriale pour gérer son univers fictionnel ? Bref, comment les vérités fictives sont-elles *autorisées* ?

Radicalement, ce qui *autorise* cette autorité *autorisante* est avant tout une série de supports institutionnels. À la suite de Jenkins et de Saint-Gelais, Besson identifiait deux types d'autorité agissant sur les univers partagés : légale et discursive. L'autorité légale est fondée sur un vaste appareillage juridique (droits d'auteurs, *copyright*, *trademarks*, licences d'exploitation, etc.) qualifiant des rapports de propriété ; elle a pour fonction essentielle de désigner qui sont les détenteurs légaux de la fiction – première étape liminaire dans la légitimation des vérités fictives. L'autorité discursive, l'ensemble des discours émanant de

53. BESSON, op. cit., p. 229.

54. Michel de CERTEAU. *L'invention du quotidien I. Arts de faire*. Paris : Gallimard, 1980, p. xliv.

ces figures juridiquement autorisées, détermine en seconde étape les modalités du canon et, comme l'indique Besson, les critères de sélection des éléments canoniques : « On assiste à une auto-assignation de contraintes, à la production collective de normes valides pour ce monde, où entrent en jeu l'approbation des autres fans et une volonté commune de "fidélité" à l'Essence et à la Vérité du texte aimé. »⁵⁵ Loin de s'imposer toujours comme un pouvoir despotique unitaire, cette autorité est le résultat d'un ensemble de forces : activité créatrice, cadres juridiques, impératifs commerciaux et influence indirecte ou directe du lectorat participent tous à la production des contenus véritables.

Sans s'y limiter, les supports d'autorisation canonique se manifestent de manière particulièrement criante lors des opérations de révision du canon au moyen de *retcons* (pour *retroactive continuity*) ou de *reboots*. En analogie au jargon informatique, le terme de *reboot* (redémarrage d'un système défectueux, reformatage de la machine, remise à zéro), tenant pour mythe fondateur le Déluge judéo-chrétien, équivaut dans le contexte actuel à une restructuration du canon en procédant tantôt à une *tabula rasa* des vérités pré-existantes, tantôt à une réécriture adaptée aux goûts du jour⁵⁶. Véritables événements cataclysmiques à la fois narratifs et éditoriaux, les reboots révèlent en plein jour les stratégies discursives que peut employer l'autorité auctoriale-éditoriale pour gérer sa « machine diégétique ». J'identifie ces stratégies au nombre de deux.

4.2.1 La légitimation intradiégétique

La première stratégie discursive, la *légitimation intradiégétique*, consiste à intégrer ces discours d'autorisation au sein même de la diégèse. La méta-encyclopédie ainsi narrativisée

55. BESSON, op. cit., p. 234.

56. Inscrit dans un rapport complexe de fidélité/trahison avec son référent, le *reboot* se différencie fondamentalement du simple *remake* en ce qu'il réinitialise, pour des raisons narratives ou économiques, un univers entier. Ainsi le résume Mehdi Achouche : « Le reboot agrège en son sein des éléments épars issus d'un nombre souvent considérable d'hypotextes. Le reboot est ainsi à la fois remake, remédiation, réappropriation, complexifiant les rapports unissant hypo- et hypertexte et se situant dans un univers narratif et économique – celui de la franchise – qui dépasse de loin le rapport qu'entretient le remake traditionnel avec ses quelques hypotextes. » (Mehdi ACHOUCHE. « "Le reboot", hyper-remake contemporain ». Dans : *Représentations. La revue électronique du CEMRA* [déc. 2015], p. 20-41, p. 34-35)

fait en quelque sorte partie intégrante du monde qu'elle décrit. En l'occurrence, le reboot, même s'il découle de motivations éditoriales, agit « de l'intérieur » sur la narration en adoptant la forme d'un récit.

Sans doute la plus « sophistiquée » des deux, cette méthode d'autorisation canonique peut se manifester au moyen de *retcons* substituant une vérité fictionnelle par une autre. Dans une note explicative ajoutée à la deuxième version du *Hobbit*, Tolkien justifiait les changements apportés en invoquant la divulgation de la « vraie histoire » :

In this reprint several minor inaccuracies, most of them noted by readers, have been corrected. [...] More important is the matter of Chapter five. There the true story of the ending of the Riddle Game, as it was eventually revealed (under pressure) by Bilbo to Gandalf, is now given according to the Red Book, in place of the version Bilbo first gave to his friends, and actually set down in his diary. This departure from truth on the part of a most honest hobbit was a portent of great significance. It does not, however, concern the present story, and those who in this edition make their first acquaintance with hobbit-lore need not trouble about it. Its explanation lies in the history of the Ring, as it is set out in the chronicles of the Red Book of Westmarch, and it must await their publication.⁵⁷

Astucieusement, la vérité du récit de Bilbo n'est pas évoquée comme ayant été modifiée, mais *révélée* : les faits rapportés auraient *toujours* été faux et la nouvelle édition ne ferait que divulguer une vérité ayant *toujours* été vraie. Le *retcon*, narrativisé, se replie ainsi sur lui-même en apportant sa propre justification intradiégétique : Bilbo aurait menti à ses amis nains, tout comme il aurait menti à nous, désemparés lecteurs. Une stratégie similaire de justification intradiégétique des incohérences est employée par Christopher Tolkien dans la préface du *Silmarillion*, qui excuse les contradictions factuelles et stylistiques de l'ouvrage par la transmission difficile des documents matériels, réitérant le motif de l'auteur-témoin cher à Tolkien :

[M]y father came to conceive *The Silmarillion* as a compilation, a compendious narrative, made long afterwards from sources of great diversity (poems, and annals, and oral tales) that had survived in agelong tradition; [...]. To this may be ascribed the varying speed of the narrative and fullness of detail in different parts [...]; and also some differences of tone and portrayal, some obscurities, and, here and there, some lack of cohesion.⁵⁸

L'inclusion d'un discours canonisant dans la diégèse se manifeste autrement par l'emploi

57. John Ronald Reuel TOLKIEN et Douglas A. ANDERSON. *The annotated Hobbit*. Boston : Houghton Mifflin, 2002, p. 28.

58. TOLKIEN, *The Silmarillion*, « Foreword », 8.

de *topoi* narratifs comme celui du multivers ou du voyage dans le temps expliquant les contradictions logiques. En sont exemplaires les univers de Marvel et DC Comics qui, chacun à leur manière, intègrent le concept de multivers – emprunté avec plus ou moins de rigueur à la physique quantique – comme manière de canoniser les variations fictives, ne laissant à première vue rien dans la zone officieuse. Tout est canon chez DC et Marvel, dit-on, car toutes les variations ont un statut ontologique (mais non symbolique) égal au *textual actual world* (*Earth-1* chez DC et *Earth-616* chez Marvel) : *Superman : Red Son* se déroulerait en réalité sur la Terre-30, *The Dark Knight Returns* sur la Terre-686, *Marvel Noir* sur la Terre-90214, etc. En faisant un usage narratif du principe de séparation ontologique, les possibles se formalisent en autant de mondes numérotés que nécessaire, sans jamais contrevenir au principe de cohérence interne. Ainsi l’expliquera le Monitor dans *Crisis on Infinite Earths* : « The universe was split apart at the dawn of time. . . Each world weaker than the whole it was meant to be. . . The worlds are separated by vibration and time »⁵⁹.

C’est d’ailleurs dans le champ des *superhero comics* qu’a émergé la tenue d’un discours métatextuel sur les modalités aléthiques d’un univers fictif comme pratique éditoriale déterminante. Bien que l’application première de la notion de canonicité dans un contexte fictionnel remonte aux années 1930⁶⁰, le premier effort significatif de gestion de la cohérence discursive survient au milieu des années 1950 dans les bureaux de DC Comics. La période de l’après-guerre ayant entraîné une chute désastreuse des ventes de comics, l’éditeur s’était retrouvé dans l’obligation de resserrer considérablement son offre de personnages : ne subsistent dans la première moitié des années 1950 que le trio Superman/Batman/Wonder Woman jusqu’à ce que Julius Schwartz organise un renouveau du *DC Universe* en recy-

59. Marv WOLFMAN. *Crisis on Infinite Earths*. 1985, p. 114.

60. La notion de canonicité se développe d’abord dans le champ d’études sur Conan Doyle. Ronald A. Knox introduit en 1910 l’idée d’une vérité sélective des textes holmésiens en posant la coexistence d’une identité authentique (*true Holmes*) et fausse (*false Holmes*) du personnage (Ronald A. KNOX. « Studies in the Literature of Sherlock Holmes ». Dans : *Blackfriars* 1.3 [1920], p. 154–172). L’adoption de termes comme « canon » et « sacred writings » pour désigner certains récits de Doyle est ainsi fréquemment attribuée à Knox, mais le premier usage de ces termes doit plutôt être attribué à Thomas S. Blakeney, dans *Sherlock Holmes : Fact or Fiction ?* (Thomas S. BLAKENEY. *Sherlock Holmes : Fact or Fiction ?* New York : Otto Penzler Books, 1993).

clant certains héros déçus de l'âge d'or des *comics* (1938-1956) sous l'angle de plus en plus populaire de la science-fiction. La suite constitue toute l'histoire de l'âge d'argent (1956-1970) : Barry Allen est introduit en 1956 dans *Showcase #4* comme nouveau Flash remplaçant Jay Garrick, tandis qu'Hal Jordan reprend à Alan Scott le titre de lanterne verte dans *Green Lantern #22* (1959). Une impossibilité logique surgit alors : comment expliquer la double temporalité de Superman, Batman et Wonder Woman, puisque ceux-ci côtoient *à la fois* des personnages des années 1930-40 (Jay Garrick, Alan Scott) et d'autres des années 1950 (Barry Allen, Hal Jordan) sans pourtant vieillir ? Schwartz propose alors la justification tout à fait astucieuse d'un dédoublement ontologique : le trio superhéroïque aurait *en réalité* deux versions distinctes habitant deux mondes parallèles ; sont ainsi séparés les héros du *Golden Age*, attribués à la Terre-2, et ceux du *Silver Age* occupant la Terre-1⁶¹.

De ce souci de conformité logique découlera le motif narratif du multivers qui structurera, pour les décennies à venir, toute la narration des *superhero comics* en ce que j'appelle une légitimation intradiégétique des variations imaginatives. On ne tardera pas en effet à reconnaître la richesse narrative de la duplication potentiellement infinie des espaces ontologiques, et qui plus est de leur croisement occasionnel. Les tentatives de révisions canoniques explicitent à ce propos cette stratégie de narrativisation de l'autorisation : la révision du canon de DC, autant par *retcons* que par *reboots*, fait à peu près toujours office d'évènement narratif bouleversant la structure ontologique du multivers. De la première tentative révisionniste dans *Crisis on Infinite Earths*⁶² aux efforts subséquents de restructuration comme *Zero Hour* (Jurgens, 1994), *Infinite Crisis* (Johns, 2005-2006), *Final Crisis* (Morrison, 2008), *Flashpoint* (Johns, 2011) ayant mené à la refonte intégrale de *New 52* (2011-2016) révoquée par *DC Rebirth* (2016), le moyen de la restructuration est

61. Je ne saurais dresser exhaustivement, en ces quelques mots, l'histoire narrato-éditoriale de DC Comics, qui en laisse d'ailleurs plus d'un confus. Je renvoie en ce sens au travail encyclopédique de Paul Levitz dans *75 years of DC Comics* (LEVITZ, op. cit.).

62. WOLFMAN, op. cit.

toujours intradiégétique. Les considérations éditoriales sont ainsi transposées sous forme de récits. Crise *dans* le canon et crise *du* canon, *Crisis on Infinite Earths* proposait en 1985 de mettre un terme à l'expansion tentaculaire du multivers devenu pratiquement ingérable en mettant en scène un gigantesque *crossover* se concluant par la fusion des terres multiples en une seule, véritable marque de rupture dans la continuité.

4.2.2 Le contrôle extradiégétique

La deuxième stratégie de délimitation canonique, ce que j'appelle le *contrôle extradiégétique*, exerce une canonisation *a posteriori* au moyen de communiqués de presse, d'entrevue et de la mise en place de dispositifs gestionnaires extérieurs au récit. Le savoir méta-encyclopédique ne se situe en l'occurrence qu'en métatexte. Véritable stratégie-choc, les reboots de cette stratégie extradiégétique apparaissent comme le faire d'un pouvoir despotique maniant la vérité de la fiction à son bon vouloir (c'est-à-dire sans intervention narrative), ce qui a généralement pour résultat d'engendrer un mécontentement généralisé dans les communautés de *fans*.

De ce contrôle extradiégétique du canon, peu d'évènements nous fournissent un exemple aussi probant que le rachat de Lucasfilm par Disney. Le 25 avril 2014, deux ans après le transfert des droits en 2012, Disney confirme dans un billet sur starwars.com, « The legendary Star Wars Expanded Universe turns a new page », les rumeurs d'un reboot imminent en prévision de la nouvelle trilogie annoncée : l'intégralité de ce qui était connu sous le nom d'*Expanded Universe* est décanonisée en obtenant la désignation de *Legends* ; ne subsistent dans le canon que les six films de George Lucas et deux séries animées, *Star Wars : Clone Wars* et *Star Wars Rebels*⁶³. Les rééditions des romans désormais apocryphes seront dès lors dotées d'un bandeau décanonisant indiquant l'appartenance du récit aux « Légendes » (figure 6.19), support paratextuel de canonicité tout à fait inédit

63. LUCASFILM. *The legendary Star Wars Expanded Universe turns a new page*. starwars.com. Avr. 2014. URL : <http://www.starwars.com/news/the-legendary-star-wars-expanded-universe-turns-a-new-page> (visité le 26/06/2019).

– qui n’est pas sans rappeler le logo d’*Elseworlds* apposé sur *Superman : Red Son*⁶⁴ – et dont l’emplacement en surtitre vient « encadrer » la totalité du récit non-canonique. Le Wookieepedia suit un mouvement similaire en intégrant les mentions « canon » ou « Legends » dans le coin supérieur droit, ainsi qu’en séparant les articles en deux onglets lorsque dotés d’une dualité ontologique (figure 6.20).

Néanmoins, l’histoire de la gestion éditoriale du *Star Wars Expanded Universe* traduit de part en part la tendance d’un accroissement graduel, de 1977 à aujourd’hui, du contrôle supervisionnel exercé sur l’univers narratif au moyen de dispositifs légaux, discursifs ou épitextuels – ne serait-ce qu’avec la modification des effets spéciaux et l’ajout d’images de synthèse par Lucas dans l’édition spéciale de la trilogie originale (1997) ayant donné naissance au fameux « Han shot first ! ». Cet affermissement de la mainmise éditoriale prend d’abord acte sur le plan légal. Comme l’indique Besson, une « première phase d’appropriation anarchique tolérée » de distribution gratuite de licences est rapidement révoquée « dès le début des années 80, face semble-t-il à l’habituelle explosion de déclinaisons à caractère pornographique »⁶⁵. Suivant la période des années 1980 somme toute peu contrôlée⁶⁶, la production proliférante des années 1990, selon l’explosion en popularité du *Expanded Universe* suite à la trilogie de Thrawn (Zahn, 1991, 1992, 1993), incitera graduellement LucasFilm et Lucas Licensing à développer un discours professionnel régissant le canon de Star Wars : d’un côté, LucasFilm archiveront l’ensemble des propositions ontologiques officielles dans de grands cartables noirs, que les éditeurs nommeront « bibles », retraçant les données factuelles, historiques, biographiques, linguistiques, iconographiques, etc., comme cadre de références pour les productions médiatiques ultérieures⁶⁷ ; d’un autre côté, Lucas Licensing formulera une police de continuité officielle (*official continuity policy*) visant à

64. MILLAR, op. cit.

65. BESSON, op. cit., p. 230.

66. Gary GRAVELY. « A Multiverse of Narratives : Possible Worlds Theory and Authorship from the Lone Artist to Corporate Authors ». Thèse de doctorat. Murfreesboro : Middle Tennessee State University, 2015, p. 125-130.

67. CHEE, op. cit.

maintenir la cohérence du canon de l'*Expanded Universe*⁶⁸.

Pourtant, tandis que les contradictions s'accumulent, les modalités aléthiques du *Star Wars Expanded Universe* ne seront pas adressées jusqu'à la fin des années 1990. La prolifération transmédiatique des productions littéraires, bédéistiques, vidéoludiques, sérielles et même matérielles (avec les figurines) des deux dernières décennies, jumelées avec l'arrivée prochaine en salle de *Attack of the Clones* (2002), cristallisera progressivement la nécessité d'instaurer un contrôle supervisonnel des vérités diégétiques. Gary Gravely note, par exemple, que de nombreuses propositions issues des romans, bandes dessinées et encyclopédies de l'*Expanded Universe* des années 1990, comme la polygamie déclarée du maître Jedi Ki-Adi-Mundi ou le récit d'origines de Boba Fett tiré de *Dark Empire II #2* (1995) et du *Essential Guide to Characters* (1995), entrent en contradiction logique avec celles d'*Attack of the Clones*, qui postule le célibat imposé de l'Ordre Jedi et la « véritable » provenance du célèbre chasseur de primes⁶⁹. C'est dans ce contexte épineux que s'engagera chez LucasFilm un premier mouvement discursif de balisage et hiérarchisation canonique avec la création en 2000 du *Holocron Continuity Database* et l'embauche de son administrateur, Leland Chee.

On sait peu de choses sur l'*Holocron Continuity Database*, la base de données étant restée privée, mais ce qu'on en connaît à travers communiqués officiels, billets de blog et entrevues est tout à fait fascinant. Vaste méta-encyclopédie composée de près de 80000 entrées⁷⁰, archivant dans une volonté d'exhaustivité l'ensemble des unités diégétiques telles que personnages, véhicules et planètes, mais aussi « récits, contradictions, images, statistiques, [...] prononciations, traductions, variantes de costumes, informations de tournage

68. On trouve sur www.st-v-sw.net/CanonWars/SWCanon2.html une étude historique d'une précision remarquable, pourtant restée anonyme, de l'évolution du concept de canon chez LucasFilm et Lucas Licensing. En retraçant les paroles, les notes en préface et commentaires en ligne des éditeurs de chacune des deux sociétés, l'auteur avance que les années 1990 sont marquées par une « guerre civile » entre LucasFilm et Lucas Licensing pour s'arroger l'autorité sur les vérités fictives, ainsi qu'entre *fans* « complétistes » et « puristes » cherchant chacun à définir les modalités de composition du canon selon le niveau de participation de George Lucas dans la création des récits du *Expanded Universe*.

69. GRAVELY, op. cit., p. 147-148.

70. ZAKARIN, op. cit.

[...], guides, lignes du temps, dictionnaires, fontes, registres de faits et de citations, et cartes galactiques »⁷¹, le *Holocron* remplissait la fonction première d'encyclopédie de référence assoyant son autorité sur le processus créateur à fins de maintien de la cohérence fictive. Tout nouvel artéfact médiatique, qu'il s'agisse d'un jeu ou d'une figurine, devait obtenir l'approbation de Lucas Licensing préalablement à sa mise en marché. En ce sens, Leland Chee, « Gardien du *Holocron* », occupe le rôle à la fois de superviseur diégétique et de vérificateur encyclopédique assurant l'unité logique de l'univers transmédiatique : « I'm the person who looks at the material on the Licensing side for continuity- checking to make sure it fits within existing continuity and to also check to make sure that there are no conflicts with anything else currently in development, whether it be other games, television shows, novels, comics, or other merchandise »⁷² ; « The Holocron isn't just for fun – when Lucas Licensing inks a deal with a toy company or a T-shirt designer, it vets those ancillary products to ensure they conform to the spirit and letter of the continuity that has come before and will continue afterward »⁷³. Selon Chee, ce contrôle extradiégétique de la consistance narrative se porterait garante de vraisemblance narrative que l'on a identifiée comme le critère principal de l'idéal d'immersion :

To Chee, the orderliness of the Star Wars canon is what sets it apart, what makes it feel more real than all those other franchises. “Look at James Bond,” he says. “What’s real in the James Bond world? What year does it take place in? It’s not grounded in a real timeline.” The Star Wars chronology, on the other hand, marks time from the Battle of Yavin, the assault on the Death Star at the end of the original *Star Wars*. Luke Skywalker was born in the year 19 BBY (Before the Battle of Yavin). It says so in the Holocron.⁷⁴

It says so in the Holocron. L'autorité discursive accordée à Chee – et par délégation au *Holocron* lui-même – est ainsi fondée sur un principe de compétence par la connaissance, d'où l'insistance des blogueurs à le portraitiser comme l'ultime *fan* de Star Wars du fait de sa vaste érudition (« No matter how much you know about *Star Wars*, Leland Chee

71. CHEE, op. cit., je traduis.

72. Leland CHEE et Ben REEVES. *Star Wars Loremasters : Keeper Of The Holocron*. Game Informer. Oct. 2009. URL : <http://www.gameinformer.com/b/news/archive/2009/10/08/feature-loremasters.aspx> (visité le 26/06/2019).

73. Chris BAKER. *Meet Leland Chee, the Star Wars Franchise Continuity Cop*. Wired. Août 2008. URL : <https://www.wired.com/2008/08/ff-starwarscanon/> (visité le 26/06/2019).

74. Ibid.

knows more. »⁷⁵) acquise sur la durée : « Chee’s sense of what is correct in the Star Wars universe has been a lifetime in development »⁷⁶ ; « a lifetime fan [...] He had a base of knowledge from reading all the comic books and novels as a kid and eagerly filled in the company’s internal question marks by tracking down those rare comics and listening to once-forgotten radio dramas. »⁷⁷ Pour les *fans*, Chee incarne l’instance encyclopédique suprême à interroger en cas d’incertitude, comme en témoignent les questions fréquentes lui étant adressées sur l’ancien forum de StarWars.com, sur Twitter ou sur Facebook⁷⁸. Si Chee n’a pas d’autorité auctoriale sur la création⁷⁹, sa fonction est plutôt de révéler au public des vérités préexistantes en tranchant entre des possibles multiples.

La volonté est donc celle d’exhaustivité de la représentation du *world building*, que le support numérique de la base de données semble reconduire en permettant une gestion nettement plus fine des données. La plus remarquable caractéristique du *Holocron Continuity Database* aura été de désigner aux objets un attribut de canonicité dans un régime fondé sur six degrés hiérarchiques de véridicité : 1) le *George Lucas canon* (G-canon), niveau suprême primant sur tout autre, 2) le *Television canon* (T-canon) le 3) le *Continuity canon* (C-canon), 4) le *Secondary canon* (S-canon), 5) le *Detours canon* (D-canon) et 6) le *Non-canon* (N-canon). Une telle hiérarchisation, échappant à la dichotomie classique vrai/faux, fonctionnait comme un système d’autogestion des contradictions qui pourraient échapper à l’attention humaine : dans l’éventualité d’une contradiction logique, chaque niveau de canonicité a préséance sur les niveaux inférieurs. Dans cette optique, le canon n’était plus envisagé en matière de totalité synthétique, mais de somme de ses parties contingentes ; un même récit, contenu dans un livre du *Expanded Universe*, pouvait contenir à la fois des

75. ZAKARIN, op. cit.

76. BAKER, op. cit.

77. ZAKARIN, op. cit.

78. Je réfère en guise d’exemples à la figure 6.21, ainsi qu’à la discussion « Leland Chee and Triffis » sur le Wookieepedia (https://starwars.fandom.com/wiki/Forum:SH:Leland_Chee_and_Triffis). La pratique d’utiliser les tweets de Leland Chee comme documents attestant de la véridicité d’un fait fictionnel est mise en question dans « Archive/Social media posts as canon sources » (https://starwars.fandom.com/wiki/Forum:CT_Archive/Social_media_posts_as_canon_sources).

79. CHEE et REEVES, op. cit.

éléments canoniques *et* apocryphes – ou, en l’occurrence, *moins* canoniques. Tandis que les ramifications ontologiques des *superhero comics* exemplifiaient le modèle indexical de Lewis, la structure ontologique supposée par le *Holocron* s’apparente plutôt à une reduplication du modèle référentiel où chaque strate d’actualité-fiction est susceptible de se voir apposer, par incidence de la contradiction, un possible satellitaire posé comme hypothèse seulement.

4.2.3 Braconnages canoniques

Reformatage cataclysmique, le *reboot* de Star Wars en 2014 aura, on s’en doute, suscité un profond mécontentement au sein du *fandom*. Des milliers d’années d’histoire fictive, de ses personnages et événements aimés, n’auront pas été rejetées sous l’insigne du faux sans engendrer de vives réactions, les uns accueillant le changement comme un vent de fraîcheur dans un univers fictionnel dont 40 ans de publications tentaculaires avaient contribué à engendrer les récits les plus grotesques⁸⁰, les autres implorant Disney/LucasFilm de revenir sur leur décision. Le 18 avril 2016, la campagne Give Us Legends amassait ainsi \$5000 pour la location d’un panneau publicitaire près des bureaux de LucasFilm à San Francisco, affichant le message « Dear LucasFilm, please continue the original Expanded Universe, the epic story that existed from 1976-2014 » (figure 6.22).

Le mécontentement général prend ainsi l’apparence d’une révolte contre la mainmise discursive du propriétaire légal sur la fiction, contestation tantôt collective, tantôt individuelle. D’une part, il devient de plus fréquent que le *fandom* s’adonne à des rassemblements protestataires ou à des pétitions contestant la continuité actuelle. Après la réception controversée de *The Last Jedi* (2017), une pétition sur change.org atteignant 116925 signatures demandait à Disney d’évincer le film du canon officiel. L’initiateur de la demande

80. Notamment avec l’abus du clonage comme motif narratif permettant la résurrection de certains personnages, principalement de l’Empereur Palpatine – manière de résister à la progression causale de la fiction en nullifiant les conséquences d’événements narratifs antérieurs. On pensera aussi au maître Jedi Soon Bayts, calembour puéril (Master Bayts) dédié aux éditeurs internes ayant pourtant passé le filtre éditorial jusqu’à publication.

écrivait : « Episode VIII was a travesty. It completely destroyed the legacy of Luke Skywalker and the Jedi. [...] This can be fixed. Just as you wiped out 30 years of stories, we ask you to wipe out one more, the Last Jedi. Remove it from canon, push back Episode IX and re-make Episode VIII properly to redeem Luke Skywalker's legacy, integrity, and character. »⁸¹ D'autre part, les communautés de *fans* tendent souvent à revendiquer leur autonomie face au contrôle autoritaire des producteurs en revendiquant un canon personnel, selon le terme popularisé de *headcanon* (littéralement « le canon dans ma tête »). Des *hashtags* comme #notmycanon⁸², commentaires sur Youtube (figure 6.23) et discussions sur Reddit, telles que « It's still canon to me dammit! »⁸³ et « What is your opinion on the current Star Wars Canon (Disney Canon)? »⁸⁴, foisonnent de ces pratiques de réappropriations par le refus du formatage aléthique officiel et simultanément l'énonciation d'une continuité alternative, reconduisant des propos comme « Canon's what you make of it », « Legends will always be my canon », « I consider it canon unless directly contradicted by higher order material », « [Legends] is and will always be Star Wars to me. To me the [New Expanded Universe] is what Legends is for others. A alternate timeline/universe of stories. », etc.

Ces tentatives de contestation nous ramènent aux *fan theories* abordées en 4.1.1, où le besoin de détermination des vérités fictives dépasse la sphère du discours officiel afin de rétablir le plaisir d'expérience de la fiction. Tactique des usagers⁸⁵ pour s'arroger le droit d'énonciation des vérités fictives, la formulation révoltante d'un canon *pour soi* et *à soi* fonctionne comme un moyen de résistance contre l'effet contre-immersif du déplaisir.

81. Henry WALSH. *Have Disney strike Star Wars Episode VIII from the official canon*. 2017. URL : <https://www.change.org/p/the-walt-disney-company-have-disney-strike-star-wars-episode-viii-from-the-official-canon> (visité le 26/06/2019).

82. <https://twitter.com/hashtag/notmycanon>

83. https://www.reddit.com/r/StarWars/comments/2r5jyo/its_stillcanon_to_me_dammit/

84. https://www.reddit.com/r/StarWars/comments/7zzrbt/what_is_your_opinion_on_the_current_star_wars/

85. J'emprunte ici le cadre théorique de Michel de Certeau dans *Arts de faire* (CERTEAU, op. cit.).

Chapitre 5

Conclusion

Il convient à la fin de ce travail de synthétiser le chemin parcouru tout en profitant d'un tel sommaire pour expliciter les nombreux angles morts qu'un sujet aussi vaste ait pu laisser latents. J'aurai dû à mon tour apprendre à maîtriser mes propres pulsions encyclopédiques afin de garder les digressions à un niveau minimal, négligeant de la sorte de multiples pistes pouvant faire l'objet d'études subséquentes.

Ce mémoire a pris le parti d'adresser la question de l'immersion fictionnelle non sous son versant psychologique de phénomène contingent de la conscience imageante, mais sous son versant imaginaire, en tant que fantasme sociétal d'immédiateté ayant historiquement déterminé des techniques médiatiques, dispositives et esthétiques de notre culture occidentale. En transférant ainsi l'approche du conceptuel vers le culturel, la problématique aura été d'identifier comment ce désir d'exhaustivité immersive, rencontrée aux premiers abords chez Auerbach, catalyse aujourd'hui des stratégies narratives concrètes vouées à la production d'une représentation occultant sa nature représentationnelle. Le mythe d'immersion totale, a-t-on vu, opère sur la possibilité d'un dépassement phénoménologique de la synthèse du réel posée par Sartre comme l'opération corollaire de la thèse d'irréalité de la conscience imageante.

En empruntant aux théories des mondes possibles le concept formalisé de « monde »

– actuel et possible –, ainsi que ses principes premiers de cohérence interne, de séparation ontologique et de plénitude supposée, j’ai été amené dans le chapitre 2 à concevoir la fiction comme un mouvement de distanciation d’un point de référence que nous identifions consensuellement, sur la base d’un principe de proximité d’un essaim de perceptions semblables, comme une totalité synthétique que nous nommons communément « réalité ». Cette proposition a l’avantage, à mon sens, d’illustrer la part d’intentionnalité de détachement de l’acte poétique, qui n’est plus un simple rapprochement *raté* de la vérité de la chose, comme le supposait la *mimesis* du dixième livre de la *République* de Platon. Elle m’a permis simultanément de m’émanciper du postulat poststructuraliste de pure performativité du discours, qui suppose une constitution du fictif indépendamment de la perception de la réalité, ou encore une construction discursive de la fiction et de l’actuel par les mêmes modes de médiation. En rapprochant cette distanciation de l’axe d’inventivité de Wolf¹, j’ai posé la distance comme hypothétiquement quantifiable (par le nombre brut de contradictions logiques) et stratifiable (par quatre niveaux d’inventivité).

Le chapitre 3 a replacé ces outils conceptuels dans la problématique principale des conséquences culturelles du fantasme d’immersion en donnant lieu à l’analyse de l’esthétique contemporaine de construction de mondes (*world building*), aujourd’hui omniprésente en *fantasy* et science-fiction, au cinéma hollywoodien et dans les jeux vidéos *open-world*. Le *world building*, ai-je avancé de concert avec Wolf² et Ryan³, tient pour vecteur primordial une pulsion encyclopédique de complétude, dont le principe de distanciation m’apparaît comme corollaire. J’ai préféré, à des fins méthodologiques, mettre ici entre parenthèses les considérations intermédiaires vis-à-vis de cette prolifération poétique des données diégétiques⁴ pour m’arrêter aux moyens strictement esthétiques d’une illusion de plénitude

1. WOLF, op. cit.

2. Idem, *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation* ; idem, « Beyond Immersion. Absorption, Saturation, and Overflow in the Building of Imaginary Worlds ».

3. RYAN, « The Aesthetics of Proliferation ».

4. Comme je l’ai brièvement mentionné en 3.3, la transfictionnalisation et transmédiatisation sont les premiers moteurs de l’expansion encyclopédique par la mise en relation d’artéfacts médiatiques supplémentaires ; l’accumulation informationnelle ne peut se penser en dehors des questions de matérialité des supports. En sous-jacence, on

ontologique du monde construit. En concentrant l'analyse sur le roman tolkienien comme texte fondateur du genre, nous avons vu que les effets d'accumulation informationnelle se manifestent consécutivement dans la carte liminaire projetant une préfiguration, configuration et refiguration de la connaissance du monde du texte, notamment par l'inscription de chronotopes et d'une diachronicité sur la carte (3.3.1), dans les explications et digressions didactiques organisées par les motifs du voyage et de la nostalgie du passé (3.3.2) et, en dernier recours, dans l'allusion à des éléments diégétiques laissés à l'état virtuel comme méthode d'impression de prolongation de la fiction (3.3.3). J'ai veillé à présenter ces stratégies d'expansion de l'horizon fictionnel en contre-jour des principes prescriptifs du *muthos* aristotélicien formant une chaîne causale téléologique fondée sur une loi d'économie. J'ai ainsi problématisé les effets textuels du *world building* comme étant *extra-narratifs*, dans la mesure où ils dérogent intentionnellement du trajet unitaire de l'intrigue comme méthode de vraisemblance, comme si l'encyclopédie prenait possession du récit⁵.

aurait très bien pu analyser comment les stratégies poétiques (la carte paratextuelle, par exemple) sont *négociées* d'un support à l'autre dans un contexte transmédiatique comme manière de révéler les effets d'expansion propres à chaque modes de médiation. Le choix d'approcher le *world building* d'un point de vue esthétique plutôt qu'inter-médial a été motivé par le fait que c'est justement cette transfictionnalité/transmédiaticité qui m'est apparue au premier regard comme une caractéristique évidente de la construction de mondes, ayant déjà été revendiquée par les travaux de Wolf et dans le collectif interdisciplinaire dirigé par Marta Boni étudiant le *world building* comme « a transversal practice contained within the arenas of production, distribution, storytelling, and reception, and the constant negotiations within them (Marta BONI. « Introduction. Worlds, Today ». Dans : *World Building. Transmedia, Fans, Industries*. Sous la dir. de Marta BONI. Amsterdam : Amsterdam University Press, 2017, p. 9–27, p. 19). Pour ma part, il m'a semblé nécessaire de concentrer davantage l'analyse sur un sujet littéraire pour éviter l'éparpillement théorique.

5. J'ai pris le parti d'envisager ainsi le *world building* selon les « règles de l'art », c'est-à-dire selon la poétique classique reçue d'Aristote, à des fins de caractérisation esthétique. La désignation d'éléments narratifs comme étant inutiles au récit n'est bien sûr pas sans poser problème, comme semblait déjà le remarquer Barthes devant la notation insignifiante de l'effet de réel (BARTHES, op. cit.). On se trouverait bien à mal de poser le superflu comme un objet parfaitement détachable sur le fond d'une sorte de récit minimal et primitif qui ferait pleinement l'économie de ce qui lui est strictement nécessaire à l'atteinte du *télos*. La délimitation objective entre l'utile et l'inutile est difficile, sinon impossible, dans la mesure où l'intention derrière l'analyse textuelle est justement de démontrer l'utilité de chacune des parties d'une totalité sémiotique. On le sait, le catalogue des vaisseaux de l'*Iliade* peut très bien fonctionner comme un effet hyperbolique amplifiant l'ampleur de l'évènement raconté. De même, les chansons de *Lord of the Rings* maintiennent fréquemment une relation de conséquentialité avec le récit, bien que mince, en déclenchant la description d'un élément de la narration : le récit de Beren et Lúthien (TOLKIEN, *The Lord of the Rings*, p. 191-194) fait résonance thématique avec la relation entre Aragorn et Arwen ; le lai de Durin (ibid., p. 315-317) annonce le balrog ; la chanson de Nimrodel (ibid., p. 339-341) renseigne sur les coutumes architecturales des elfs de la Lothlórien ; les vers de Bilbo (ibid., p. 233-236) sur Eärendil mettent en contexte la Fiole de Galadriel, laquelle ne jouera un rôle crucial qu'à la toute fin du quatrième livre. Cette difficulté me semble surtout indiquer ce qui est à mon sens la signification profonde de l'extra-narratif, à savoir que le *world building* ne puisse plus être pensé dans les termes d'une poétique fondée sur un contexte médiatique fort éloigné du nôtre. Le *world building* est *en dehors du récit* précisément parce qu'il ne base plus l'acte de raconter sur la matérialité d'un

Le chapitre 4 a considéré l’immersion sur le plan d’un besoin quasi instinctif de détermination des vérités fictionnelles autant dans les communautés de *fans* que dans le champ éditorial des franchises transfictionnelles. J’ai observé en effet une sorte de tuméfaction du *world building* où la pulsion d’exhaustivité tend à générer des incohérences logiques, accidentelles ou volontaires, menant à l’énonciation discursive d’un canon s’instaurant comme fictif-actuel, ou *textual actual world*⁶, de son système ontologique. La question aura été de résoudre ce qui délimite la frontière entre une zone officielle et une zone officieuse de l’univers fictionnel. En prenant l’exemple de la pratique courante des ramifications ontologiques des *superhero comics*, j’ai d’abord répondu au problème en identifiant le canon comme un ensemble de vérités identifiées à force de leitmotive, découlant de la sérialité modulaire du genre, contre lesquels les récits apocryphes s’excluent comme d’eux-mêmes par discontinuité dans la chaîne des répétitions⁷. J’ai ensuite approché le concept de canonicité sur le plan de sa gestion éditoriale par des instances autorisées dont j’ai qualifié la fonction de supervisionnelle. En l’occurrence, la frontière canon/apocryphe n’était plus seulement impliquée par une structure narrative spécifique, mais faisait l’objet d’un contrôle appa-

support unique et indépendant, mais sur la multiplicité de ses supports. L’« histoire à raconter », disais-je, n’est peut-être plus le récit lui-même, ou à tout le moins plus *uniquement* le récit, mais le monde imaginaire déployé transmédiatiquement en constellation.

6. RYAN, *Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory*.

7. Une avenue possible, que j’ai dû taire à fins de concision, serait d’étudier les modes concrets de dérivations de ces récits apocryphes, en ce qu’ils me semblent participer eux-mêmes de cette cristallisation du noyau mythique de l’identité superhéroïque, soit en la supposant négativement (par contraste), selon l’opération de néantisation de Sartre, soit en thématissant une immutabilité identitaire transcendant les frontières ontologiques : résistance du *soi* au changement de contexte sociopolitique. D’une part, il est révélateur que l’élément différenciateur orbite souvent autour des traits identitaires les plus archétypaux du héros ; par exemple, le Batman de *Flashpoint Paradox* (2013), incarné par Thomas Wayne plutôt que Bruce Wayne, s’évertue à tuer les criminels, inversant la *no killing rule* célèbre du personnage. L’inversion tourne l’identité sur elle-même pour mieux en révéler l’identité-type. D’autre part, de nombreux récits apocryphes reposent sur le thème d’une maintenance identitaire à travers les mondes que l’on pourrait confronter plus en détail à la conception de Kripke sur la *transworld identity* (KRIPKE, op. cit.). Dans *Spiderman Noir*, un Peter Parker des années 1930 exécute le Vautour peu après avoir acquis ses pouvoirs, mais finit par se raccorder à son *alter ego* officiel en conclusion du récit lorsqu’il résiste la tentation de tuer son ennemi juré, le Goblin. Ailleurs, c’est plutôt l’idée d’un destin interchangeable qui est fondatrice d’immutabilité, comme dans *What if... the Punisher’s Family Had Not Been Killed in Central Park?* (1990), où le personnage finit par « devenir lui-même » malgré une autre tournure d’évènements. Ce sont enfin dans les adaptations cinématographiques et télévisuelles qu’on témoigne exemplairement d’une réitération d’une part invariable du *soi*, notamment dans la trilogie *The Dark Knight* de Nolan (2005-2012) où le Joker décrit le Batman comme un « objet immobile » (*immovable object*) et dans les séries *Daredevil* (2015-2018) et *The Punisher* (2017-2019) de Netflix : « You don’t get to destroy who I am. » (*Daredevil*, S03E13) ; « Whatever that makes me... it makes me. » (*The Punisher*, S02E09) Par antithèse ou répétition, l’apocryphe réitère et certifie la canonicité du canon.

raissant parfois despotique opérant grâce à des *supports d'autorisation canoniques*. J'ai réparti ces supports dans deux grandes stratégies discursives : 1) la *légitimation intradiégétique*, par le biais de *retcons* et du topos du multivers justifiant le reformatage aléthique par des données intégrées à la narration, et 2) le *contrôle extradiégétique*, qui consiste désigner péri-textuellement ou épitéxuellement le statut canonique des éléments narratifs. J'ai fait allusion, en tout dernier lieu, à des actes de braconnages canoniques, selon le mot emprunté à de Certeau, perpétrés au sein du *fandom*.

5.1 Magies, occultations et impressions de présence

On peut relancer ces intentions d'immersivité des esthétiques poïétiques dans la problématique du triple effacement (réel-sensible, média, acte de médiation) selon la double opération de l'idéal d'immersion proposé par Bourassa⁸. D'une part, l'entretien d'une prolifération informationnelle de la représentation, voulant donner l'impression d'un monde échappant à la saisie synthétique de la conscience, exemplifie la version littéraire d'une stratégie de *saturation* des mécanismes perceptifs – terme par ailleurs employé par Wolf⁹ pour désigner le plaisir de surcharge ou de débordement (*overflow*) des données diégétiques. D'autre part, le prolongement de la fiction en dehors des balises normatives du *muthos*, son *échappement* de la nécessité du *télos*, peut être rapproché d'une technique de décadrement, d'abolition conceptuelle du cadre « en agrandissant l'espace de projection pour qu'il se confonde avec l'espace perceptif ou en agrandissant l'image, qui perd alors ses bords »¹⁰. Le chapitre 4 a pourtant illustré la nécessité d'un encadrement ontologique aux fins de ce décadrement survenant à un niveau phénoménologique. Tel un mal nécessaire ou une stratégie de dernière ligne, le maintien discursif de la cohérence logique s'intègre ici dans la logique d'effacement, ou plus précisément de non-révélation du *fait* de

8. BOURASSA, op. cit., p. 170-171.

9. WOLF, op. cit.

10. BOURASSA, op. cit., p. 170.

la médiation.

Il y a lieu de se questionner sur l'opérativité de la notion d'immersion considérée en autonomie. Elle doit à mon sens être replacée, sur le plan phénoménologique et sociosémio-tique, dans la problématique de la *présence*, comme une manière spécifique de négocier la mise en présence de l'être, non en termes d'illusions, mais d'*effets*. Car l'expression d'« illusion de présence » suppose déjà qu'à une présence médiante et technicisée de la représentation précède une présence pure, irréductible et inhérente de la condition humaine (voire de la condition du vivant), accordant ainsi préséance à l'être-au-monde sur sa médiation que ne cesse de reconduire la métaphore immersive d'un plongeon dans un liquide sensoriellement distinct de l'état atmosphérique premier. En témoigne le concept de téléprésence, « defined as the experience of presence in an environment by means of a communication medium »¹¹, comme tentative de décrire une présence seconde venant se juxtaposer sur un être-ici inéluctable. Les sèmes discursifs de notre imaginaire social contemporain, souvent technophobes ou même médiaphobes, notamment à travers des traités de *self help* comme *The Art of Presence* d'Eckhart Tolle (2007), louangent cette idée d'une présence pure en l'élevant à un statut d'authenticité garante du bien-être, tout en présupposant pourtant que cet « être-présent » ne soit pas nécessairement acquis et qu'il puisse même nous échapper – à moins d'efforts soutenus – dans un contexte socioculturel où proliféreraient les distractions technologiques.

Le glissement sémantique de l'illusion à l'effet de présence permet bien de reconnaître la nature médiante de notre être-au-monde. Renée Bourassa retrace bien la filiation de cette conception de la présence fondée sur la performativité de la médiation¹², de la critique par Derrida de la position husserlienne sur le corps¹³ à théorie de Philip Auslander¹⁴

11. STEUER, op. cit., p. 76.

12. Renée BOURASSA. « De la présence aux effets de présence : entre l'apparaître et l'apparence ». Dans : *Le réel à l'épreuve des technologies. Les arts de la scène et les arts médiatiques*. Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2013, p. 129–147.

13. Jacques DERRIDA. *La voix et le phénomène*. Paris : Presses Universitaires de France, 1967.

14. Philip AUSLANDER. *Liveness. Performance un a Mediatized Culture*. Londres : Routledge, 1999.

récusant l'idée d'une distinction ontologique entre une présence directe (*live*) et une présence médiatisée par des artifices de la *technê*. Plus récemment, la thèse de doctorat de Giuseppe Cavallari a poursuivi cette réflexion en déplaçant l'angle d'approche du côté de notre culture numérique, vis-à-vis de laquelle il souligne la médiateté de notre présence au monde qui est aujourd'hui un être-en-ligne par défaut¹⁵. On pourrait autrement parler d'*impressions* de présence, dont on se doute de la richesse sémantique du terme pour la pensée intermédiaire. *La présence est impression* : sensation ou intuition d'un *hic et nunc*, mais aussi technique d'inscription d'une chose sur un support matériel ; « forme de connaissance élémentaire, immédiate et vague que l'on a d'un être », mais aussi « action d'un corps sur un autre », « fait de laisser une marque, en parlant d'une chose qui appuie sur une autre », « procédé de reproduction par pression d'une surface sur une autre qui en garde l'empreinte », dit le Robert. *La présence impressionne et s'imprime*, se reproduit par médiation.

C'est dans ce contexte théorique qu'il me semble nécessaire de repositionner de futures réflexions sur l'immersion, que l'on peut alors définir comme un *mode de médiation compétitif voulant s'arroger le monopole de la présence*. L'immersion est une manière d'être qui ne saurait tolérer l'autre, comme une mauvaise herbe envahissante répandant ses germes afin d'*étouffer* les plants concurrents et de s'étendre sur toute la surface disponible. Voilà qui nous ramène au principe du triple effacement : la méthode immersive (celle de son fantasme) consiste à occulter les autres médiations de mise en présence, qu'elles proviennent du corps ou de médias « concurrents », puis à faire oublier sa propre médiateté. Tel est le principe des avertissements d'éteindre son téléphone avant les représentations en salle de cinéma. Dans *Narrative as Virtual Reality*, Ryan citait à juste titre l'adresse au lecteur en introduction de *Si par une nuit d'hiver un voyageur* d'Italo Calvino :

Tu vas commencer le nouveau roman d'Italo Calvino, *Si par une nuit d'hiver un voyageur*. Détends-

15. Giuseppe CAVALLARI. « Performativité de l'être-en-ligne. Pour une phénoménologie de la présence numérique ». Thèse de doctorat. Montréal/Compiègne : Université de Montréal et Université de Technologie de Compiègne, 2018.

toi. Concentre-toi. Écarte-toi de toute autre pensée. Laisse le monde qui t'entoure s'estomper dans le vague. La porte, il vaut mieux la fermer ; de l'autre côté, la télévision est toujours allumée. Dis-le tout de suite aux autres : « Non, non, je ne veux pas regarder la télévision ! » Parle plus fort s'ils ne t'entendent pas : « Je lis ! Je ne veux pas être dérangé. »¹⁶

Successivement, les pensées, le monde et la télévision s'incarnent en distractions concurrentes susceptibles de remettre en cause l'immersivité du roman. Le fantasme d'immersion peut autrement être projeté dans des considérations de design, l'effacement du média(t) se manifestant entre autres dans les processus de standardisation des supports selon des normes, des codes ou des conventions culturelles et éditoriales¹⁷, ou encore dans le lieu commun de l'interface atténuant sa présence au profit du contenu, tel que l'affirmation bien connue des typographes qu'une bonne police d'écriture est une police que l'on ne voit plus. Dans le cas qui nous intéresse, le désir d'effacement du réel-sensible peut se découler en stratégies dispositives d'anesthésie du sujet percevant, soit en anticipant les mécanismes perceptifs pour intégrer le représenté au réel – comme l'aura fait la perspective albertienne –, soit en estompant la conscience du corps physique du sujet. Bourassa identifiait à ce propos dans la salle de cinéma contemporaine trois mécanismes d'immersivité : la taille de l'écran, l'obscurité de la salle et la non-interruption de la représentation. « Le corps spectatorial flotte dans un monde virtuel en faisant abstraction de son environnement immédiat ; c'est son immobilisation même qui fonde l'illusion cinématographique », écrivait-elle¹⁸. Ici, toute une histoire de la corporéité lectorale et spectatorielle reste à faire. De la lecture debout et à voix haute à la lecture silencieuse et assise, du théâtre élisabéthain regardé debout aux sièges rembourrés des cinémas, la tendance générale semble

16. Italo CALVINO. *Si par une nuit d'hiver un voyageur*. Trad. par Danièle SALLENAVE et François WAHL. Paris : Seuil, 1981, p. 9.

17. Comme l'écrit Bourassa, « [l]e dispositif se déploie d'abord de manière opaque : l'attention se porte non pas sur le représenté, mais sur le médium technique en tant que tel. Dans le jeu entre transparence et opacité, le signe affiche sa médiation en tant que dispositif technologique. Ce n'est que progressivement qu'il efface sa présence au profit du représenté. » (BOURASSA, « De l'immersion fictionnelle à la simulation. Cinéma et réalité virtuelle », p. 217-218) Bourassa cite d'ailleurs Murray : « Eventually all successful storytelling technologies become "transparent" : we lose consciousness of the medium and see neither print nor film but only the power of the story itself » (MURRAY, op. cit., p. 32). On peut s'imaginer, par exemple, la difficulté que représenterait l'acte de lecture si aucun livre n'était matériellement structuré de la même manière. La cristallisation de dispositifs standards – que Genette aura qualifiés de paratextes (GENETTE, *Seuils*) –, aussi simples que les titres, les tables des matières, la pagination, etc., conditionne la possibilité d'une lecture fluide.

18. BOURASSA, op. cit., p. 178.

être l'immobilisation progressive des corps afin d'augmenter leur confort comme fonction anesthésique ; affirmation que les jeux vidéos et les technologies de la réalité virtuelle retournent sur elle-même en faisant du geste corporel, à l'instar des arts picturaux, une propriété essentielle de l'expérience de l'œuvre. D'où le motif de la détente revenant en leitmotiv dans l'adresse au lecteur par Calvino :

Prends la position la plus confortable : assis, étendu, pelotonné, couché. Couché sur le dos, sur un côté, sur le ventre. Dans un fauteuil, un sofa, un fauteuil à bascule, une chaise longue, un pouf. Ou dans un hamac, si tu en as un. Sur ton lit, naturellement, ou dedans. Tu peux aussi te mettre la tête en bas, en position de yoga. En tenant le livre à l'envers, évidemment.¹⁹

Ailleurs, le confort relève d'un fragile équilibre dû à l'éclairage adéquat du médium :

Règle la lumière de façon à ne pas te fatiguer la vue. Fais-le tout de suite, car dès que tu seras plongé dans la lecture qu'il n'y aura plus moyen de te faire bouger. Arrange-toi pour que la page ne reste pas dans l'ombre : un amas de lettres noires sur fond gris, uniforme comme une armée de souris ; mais veille bien à ce qu'il ne tombe pas dessus une lumière trop forte qui, en se reflétant sur la blancheur crue du papier, y ronge l'ombre des caractères, comme sur une façade le soleil du sud, à midi.²⁰

La proximité entre corporéité et immersion est profondément enracinée dans la métaphore même du terme. L'acte de plonger un organisme dans une substance liquide, qui semble proliférer au sein de l'imaginaire social²¹, porte une force illustrative d'autant plus efficace qu'elle suggère le franchissement d'une surface faisant état de *seuil* : l'acte de s'immerger sous l'eau ne se limite pas à nous projeter dans un univers sensoriel *autre*, il entraîne – nous le savons bien – un brouillage des sens. C'est dire que ce fantasme d'une pleine immersion suit une logique de la *discontinuité par effacement*, c'est-à-dire : recouvrement, atténuation, occultation, enterrement, oblitération du réel ; immerger pleinement l'utilisateur, c'est déjà de faire disparaître quelque chose, sa conscience du monde terrestre d'abord, mais aussi celle de la surface de l'eau et celle de sa présence dans ce monde aquatique.

19. CALVINO, loc. cit.

20. Ibid., p. 10.

21. On se souviendra que les humains de *The Matrix* (1999) sont baignés dans des tubes remplis d'un liquide visqueux. D'ailleurs la scène de l'« éveil » de Neo cultive exemplairement l'imagerie d'un accouchement : en émergeant de la matrice, le protagoniste déchire l'enveloppe membraneuse dans laquelle il est confiné, les tubes le connectant au monde virtuel se détachent violemment comme l'on coupe le cordon ombilical, un drone l'expédie au fond d'un long tunnel, avant que l'équipage du Nebuchadnezzar ne le recueille.

Médiation honteuse d'elle-même, la représentation à volonté immersive peut être envisagée de cette manière comme une *médiation magique*. Il nous faut pour se faire revenir à ce passage magnifique d'Auerbach, rencontré en introduction, ayant déterminé toute ma réflexion sur les poétiques de construction de mondes pour en commenter deux métaphores discrètes : la magie et le piège. Ces deux figures, bien qu'en référence à deux images distinctes, se répondent l'une et l'autre dans un rapport de ressemblance conceptuelle qu'il me semblerait nécessaire de problématiser vis-à-vis du concept de présence dans une thèse de doctorat.

Ainsi [les poèmes homériques] *nous charment* et nous captivent si bien que nous partageons leur réalité de leur vie, que durant tout le temps où nous sommes les auditeurs ou les lecteurs de ces poèmes il nous importe peu que tout n'y soit que fable, "invention mensongère". On a souvent taxé Homère de mensonge ; mais ce reproche ne diminue en rien l'effet des poèmes homériques ; il n'a pas besoin de fonder ses récits sur une vérité historique, sa réalité est suffisamment puissante ; *il tisse son filet, il nous prend à ce filet*, et ne désire rien de plus. Ce monde "réel" qui se suffit à soi-même et dans lequel nous sommes entraînés *comme par magie* ne contient rien d'autre que lui-même [. . .].²²

La comparaison de l'entrée (involontaire) dans la fiction à un *moment magique* rend bien compte de l'aura de mystère qui entoure ce processus d'immersion que l'on peinerait à s'expliquer. L'essence de la magie, si elle en a une, est bien sa nature aporétique. Sur le plan du langage, l'expression « comme par magie » (*hineingezaubert*) relève d'une hésitation lexicale qui trahit chez l'interlocuteur son incompréhension devant le fonctionnement interne d'un phénomène se donnant pourtant en plein éclairage. L'opacité de l'opération est ignorée au profit d'une impression de limpidité du résultat, qui retient alors toute l'attention du regard ; saillant, il semble « aller de soi », et cette fluidité processuelle émerveille, enchante, *impressionne*, d'autant plus qu'elle échappe à l'intelligence. Aussi chez Auerbach ce malaise langagier est-il manifeste de son embarras à identifier les rouages de la logique immersive : la sensation d'être-dans-l'œuvre lui apparaît comme une occurrence qui *survient* sans que l'on en saisisse avec précision les procédés la rendant opératoire. Le recours à une causalité magique vient alors désamorcer l'aporie en fondant l'illusion d'une résolution : « *ainsi en est-il* ». À l'image du lapin disparaissant sous le chapeau du

22. AUERBACH, op. cit., 22, je souligne.

prestidigitateur, la magie repose sur ce que Florent Di Bartolo appelle son « principe d’occultation », c’est-à-dire sa propension à court-circuiter la logique classique en dissimulant un chaînon dans l’ensemble des relations causales²³. Dans une perspective intermédiaire, la magie incarne précisément cet acte de médiation qui travaille à sa propre opacification, à la manière d’une *black box* dont la transformation mécanique des entrées (*input*) en sorties (*output*) demeure obscure.

Cette magie n’appartient pas au monde de la prestidigitation. Elle représente toutefois un moyen de produire des effets merveilleux à l’aide de *stratégies visant à occulter des mécanismes et à rendre invisibles, voire inopérantes des chaînes causales*. De telles stratégies sont aujourd’hui couramment employées non seulement par des designers, mais aussi par des artistes pour susciter l’émerveillement.²⁴

L’immersion serait ainsi une volonté de mise en présence magique occultant la médiateté, non au sens de la prestidigitation élevant l’effacement en spectacle – bien que, paradoxalement, les intérêts commerciaux des manufacturiers de casques immersifs (*head-mounted displays*) tiennent dans un marché compétitif tout un discours sur l’efficacité d’occultation du dispositif –, mais de *merveilleux*, au sens que lui donnait Todorov d’un surnaturel jamais mis en doute²⁵. Avec une similarité frappante, la société Oculus prolongeait la métaphore en vantant en 2015 le *Rift* comme un dispositif de présentification

23. Épistémologiquement, la magie aura traditionnellement été décrite comme l’ennemie irréductible du *logos*. Tel est le constat qui démarre « La pharmacie de Platon » (DERRIDA, *La dissémination*, p. 79-213). Contre la philosophie d’abord, contre la science ensuite, elle leur est pourtant le double inavoué et oxymorique – comme une sorte de Mr. Hyde dont se serait séparée la pensée rationnelle – en tant que système d’explication du monde agissant en dehors des limites traditionnelles de la raison. D’un pareil constat découlent deux positions diamétrales, qu’on pourrait qualifier de thaumaphobe et de thaumaphile, se rejoignant pourtant en reconnaissant dans l’expérience magique une rupture de la démarche rationnelle aristotélicienne. D’un côté, qui est celui de Platon face à la puissance occulte de l’écriture, la magie est une pure obstruction du savoir en ce qu’elle opacifie la connaissance du phénomène par un raccourci intellectuel. De l’autre, elle constitue une sorte de logique alternative « en rupture avec la rationalité classique » (Thibault RIOULT. « Émerveillement et pensée. Approche philosophique de l’expérience magique ». Dans : *Magie. Un défi à notre intelligence*. Paris : Descartes & Cie, 2017, p. 31–38, p. 31) proposant une vision du monde échappant à l’emprise du logocentrisme. Non une pure oblitération de toute causalité – affront suprême à l’intelligence –, elle produit en marge de la philosophie son propre système de causes à effets par l’emploi d’éléments narratifs. Comme l’indique Thibault Rioult, elle substitue aux opérateurs réels une série d’« *opérateurs magiques canoniques* » (ibid., p. 34) que sont la formule, l’incantation, les gestes et objets codés (la baguette, le chapeau, le lapin...) constitutifs de cette causalité marginale : « Au royaume du magique, la logique est reine. Logique magique certes, avec ses axiomes propres, mais logique tout de même. L’enchaînement des causes et des effets suit une marche réglée. La magie maintient l’idée de chaînes de causalités ; seulement elle rompt, détourne ou reconfigure nos chaînes usuelles en substituant des opérateurs symboliques aux opérateurs réels. » (ibid., p. 34)

24. Florent DI BARTOLO. « Technologies et pensée magique ». Dans : *Machines. Magie. Médias*. Sous la dir. de Frank KESSLER, Jean-Marc LARRUE et Giusy PISANO. Villeneuve d’Ascq : Presses universitaires du Septentrion, 2018, p. 433–442, 433, je souligne.

25. Tzvetan TODOROV. *Introduction à la littérature fantastique*. Paris : Seuil, 1970.

magique : « Rift's advanced display technology combined with its precise, low-latency constellation tracking system enables the sensation of presence – the feeling as though you're actually there. The magic of presence changes everything. You've never experienced immersion like this. »²⁶

Plus évidente, la métaphore du lecteur pris aux filets de la narration (*er umgarnt uns*) n'est pas moins significative, d'autant plus qu'elle réitère sensiblement les présupposés de la première. Le verbe *umgarnen*, « entourer de fils, capturer à l'aide de filets; fig. enjôler, séduire, circonvenir », renvoie bien à l'idée de la fiction comme piège²⁷ – avec toute la connotation, généralement négative, de simulacre, de tromperie, de leurre que ce terme contient. Au phénomène d'immersion difficilement appréhendable par la rationalité se greffe ici la valeur d'illusion qui se résume à l'escamotage de son acte de médiation évoqué plus haut. Voilà le sortilège : le récit piège le lecteur non seulement parce qu'il l'immerge en lui, mais parce que l'efficacité de cette immersion requiert qu'on lui masque les manifestations de ce processus. Dans une formulation foncièrement derridienne, Thibault Rioult rapprochait ainsi le piège de la magie : « l'illusionniste déploie un immense *grîphos* (terme grec ancien désignant à la fois le filet et l'énigme) où le spectateur se trouve pris sans le savoir. Le vrai secret est de faire disparaître jusqu'à l'idée même de secret ». ²⁸ Ici, le lecteur érudit anticipera sans doute la référence à l'essai de Louis Marin, *Le récit est un piège* : « Qui est le piègeur ? Le narrateur dissimulé dont le récit dénie la présence. Et le piégé ? Le lecteur qui croit entendre le récit des événements eux-mêmes à la faveur de cette absence et qui écoute de cette voix inaudible la sentence de la vérité même dans le fait sur la page transcrit : histoire. »²⁹ La vérité fictive produite par la narration « piège »

26. web.archive.org/web/20150611213019/https://www.oculus.com/en-us/rift/

27. « Terme de cynégétique ou de poliorcétique, écrit Louis Marin, [le piège] relève du procédé, de la machination technique, de l'art. » (Louis MARIN. *Le récit est un piège*. Critique. Paris : Éditions de Minuit, 1978, p. 8) Appartenant au trappage ou à la stratégie militaire, une théorie des pièges reviendrait à parfaire une série de méthodes et d'instruments ayant pour objectif d'attraper des corps en trompant la conscience, niveau minimal de corporéité qu'on retrouve dans la racine du terme. Du latin *pedica*, « liens aux pieds », l'art du piège est d'abord une science d'immobilisation des corps.

28. RIOULT, op. cit., p. 33-34.

29. MARIN, loc. cit.

(incline, incite, impulse) le lecteur à oublier l'existence du médiateur, de ce qui est *entre* destinataire et destinataire.

La magie est plurielle : merveilleux, prestidigitation, thaumaturgie, goétie, miracle, sorcellerie, illusionnisme, surnaturel, occulte, charme, enchantement, sortilège. Autant de synonymes référant à d'autant de pratiques et de croyances risqueraient, au mieux, de rendre la notion inopérante par sa vastitude et, au pire, de nous inciter à tirer certaines conclusions en ne nous basant que sur des considérations trop générales. Pour pallier cette polysémie, il me semblerait nécessaire de conjuguer le concept avec celui de piège pour en éclairer les similitudes structurelles, mais surtout pour explorer son événementialité de *survenance*, dans la mesure où « la dissimulation n'est pas l'efficace du piège, mais seulement sa condition nécessaire »³⁰. Immersion, magie et piège se nouent ensemble et convergent vers le terme de « charme », d'ailleurs employé à plusieurs reprises par Auerbach, qu'ici encore une enquête sociocritique et historique aurait à éclairer les rapports intimes dans notre imaginaire social, de Platon aux discours promotionnels des manufacturiers de casques immersifs, entre ensorcellement, fiction, médias et *technê*. Vaste programme, qui pourra faire l'objet de recherches futures.

30. Ibid., p. 14.

Chapitre 6

Annexes

	TAW=AW	AW=TRW	TAW=TRW	AS=IS
Nonfictional accurate discourse	+	+	+	+
Errors	-	+	-	+
Lies	-	+	-	-
Accidentally true lies	+	+	+	-
Standard fiction	-	-	+	-
True fiction	+	-	+	-
Unreliable narration in fiction	-	-	-	-

AW=Actual world
 TAW=Textual actual world
 TRW= Textual reference world
 AS=Actual speaker
 IS=Implied speaker

Figure 1
A typology of mimetic discourse

Figure 6.1 – Marie-Laure Ryan, « A typology of mimetic discourse », dans *Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory*, 1991, p. 28.

 **Chris Argyropoulos** @ThatChrisA · 15 mai 2013
Had a blast watching @HolocronKeeper compare #StarWars database sizes with @WookieeNewsNet. Great meeting u all! cc: @ericmoro

 Traduire le Tweet

 1  3  

 **Selig Kenjenn**
@HolocronKeeper

Suivre 

En réponse à @ThatChrisA

@ThatChrisA @WookieeNewsNet @ericmoro
Number of entries: Wookieepedia: 103,472
Holocron: 61,128

 Traduire le Tweet

13:38 - 16 mai 2013

3 Retweets 4 J'aime



  3  4 

Figure 6.2 – Tweet de Leland Chee, ici sous pseudonyme de son alter ego diégétique, Selig Kenjenn, au sujet du *Holocron Continuity Database*, 16 mai 2013.



Crew: 1(2), 5(2), 10(2)
Skill: Capital ship gunnery
Fire Control: 2D+2
Space Range: 1-5/15/30
Atmosphere Range: 2-10/30/60 km
Damage: 4D

Corellian Corvettes

Corellian Corvettes are generally used by private corporations, pirates and, of course, the Rebel Alliance. They are very versatile, and can be used for blockade running, heavy combat duty and a number of other functions.

• Corellian Corvette

Craft: Corellian Engineering Corporation Corvette
Type: Mid-sized multi-purpose vessel
Scale: Capital
Length: 150 meters
Skill: Capital ship piloting: Corellian Corvette
Crew: 30 to 165, depending on configuration
Crew Skill: Astrogation 3D, capital ship gunnery 4D+1, capital ship piloting 3D+2, capital ship shields 3D, sensors 3D+1
Passengers: Up to 600, depending on configuration
Cargo Capacity: 3,000 metric tons
Consumables: 1 year
Cost: 3.5 million (new), 1.5 million (used)
Hyperdrive Multiplier: x2
Nav Computer: Yes
Maneuverability: 2D
Space: 6
Atmosphere: 330; 950 kmh
Hull: 4D
Shields: 2D
Sensors:
Passive: 40/1D
Scan: 80/2D
Search: 100/3D
Focus: 5/4D
Weapons:
6 Double Turbolaser Cannons
Fire Arc: 3 front, 1 left, 1 right, 1 back
Crew: 1 (3), 3 (3)
Skill: Capital ship gunnery
Fire Control: 3D
Space Range: 3-15/35/75
Atmosphere Range: 6-30/70/150 km
Damage: 4D+2



Nebulon-B Frigate

The Rebel Alliance's best all-around close support vessel, able to do both escort duty for convoys and cause damage to larger ships in capital combat.



■ Nebulon-B Escort Frigate

Craft: Kuat Drive Yards' *Nebulon-B* Frigate
Type: Escort starship
Scale: Capital
Length: 300 meters
Skill: Capital ship piloting: Nebulon-B
Crew: 854, gunners: 66, skeleton: 307/+10
Crew Skill: Astrogation 3D, capital ship gunnery 4D+1, capital ship piloting 3D+2, capital ship shields 3D, sensors 3D+1, starship gunnery 4D+1
Passengers: 75 (troops)
Cargo Capacity: 6,000 metric tons
Consumables: 2 years
Cost: Not available for sale
Hyperdrive Multiplier: x2
Hyperdrive Backup: x12
Nav Computer: Yes
Maneuverability: 1D
Space: 4
Atmosphere: 280; 800 kmh
Hull: 3D+2
Shields: 2D
Sensors:
Passive: 40/OD
Scan: 75/1D
Search: 150/3D
focus: 4/4D+2
Weapons:
12 Turbolaser Batteries

Figure 6.3 – Extrait du livret encyclopédique du *Star Wars : The Roleplaying Game*, 1987, p. 253.

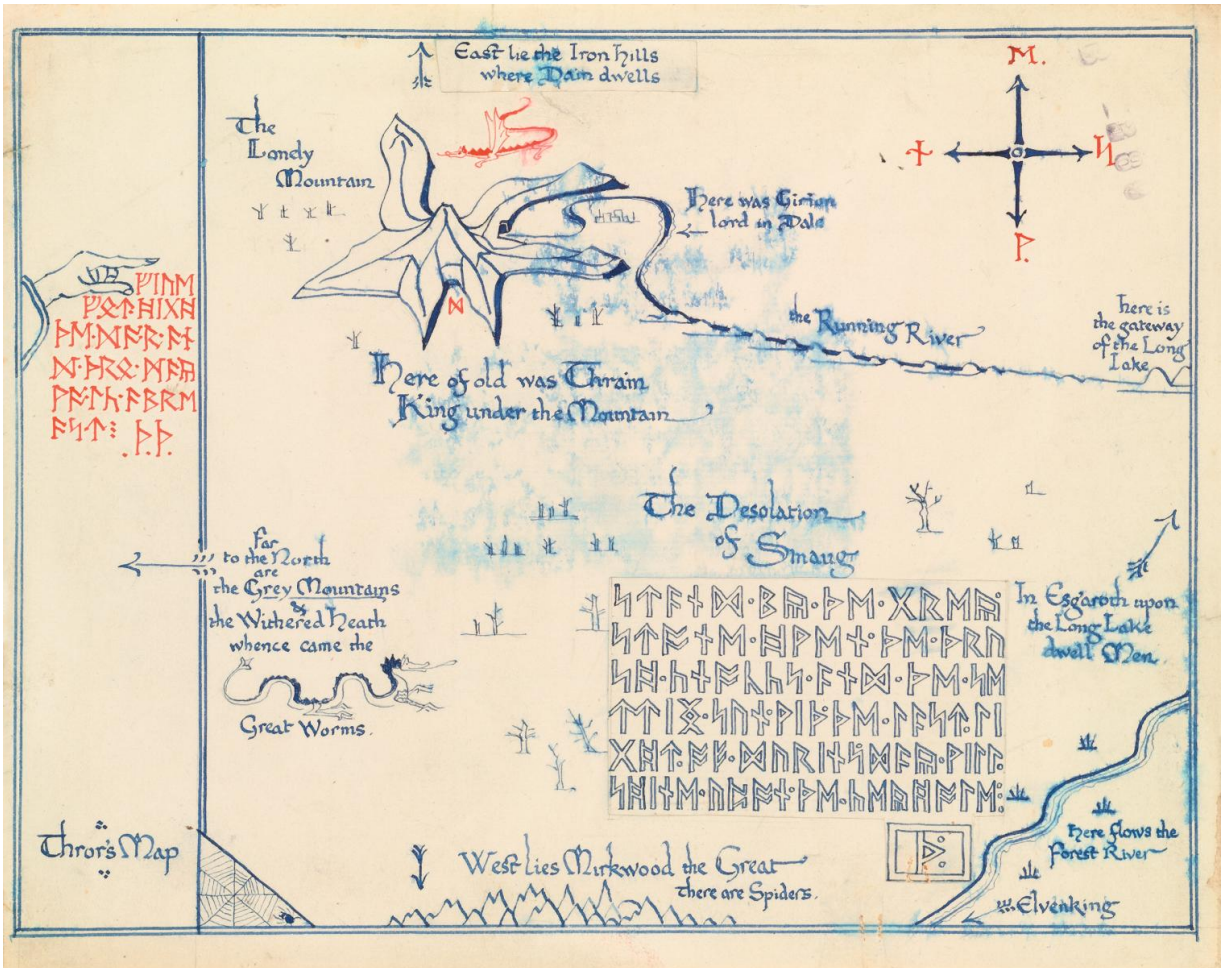


Figure 6.4 – John Ronald Reuel Tolkien, « Thror's Map », 1937.



Figure 6.5 – John Ronald Reuel Tolkien, « Wilderland », 1937.

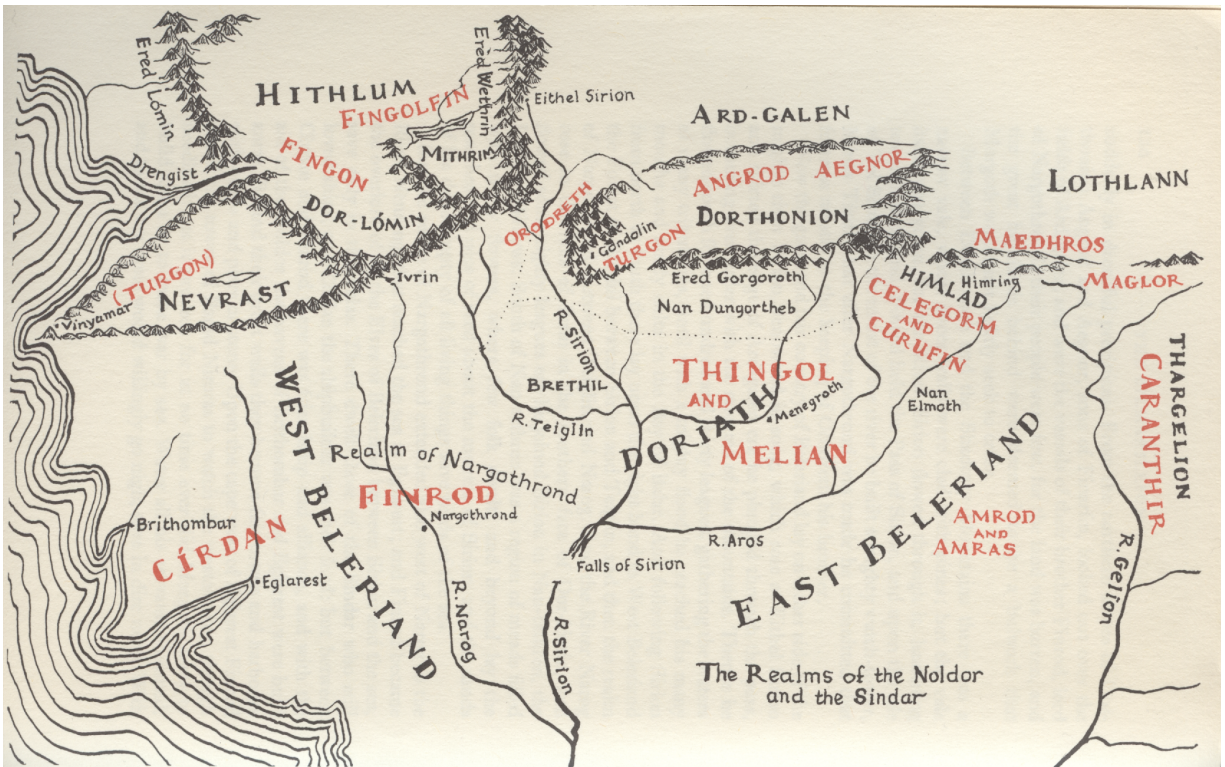


Figure 6.7 – Christopher Tolkien, « The Realms of the Noldor and the Sindar », 1977.

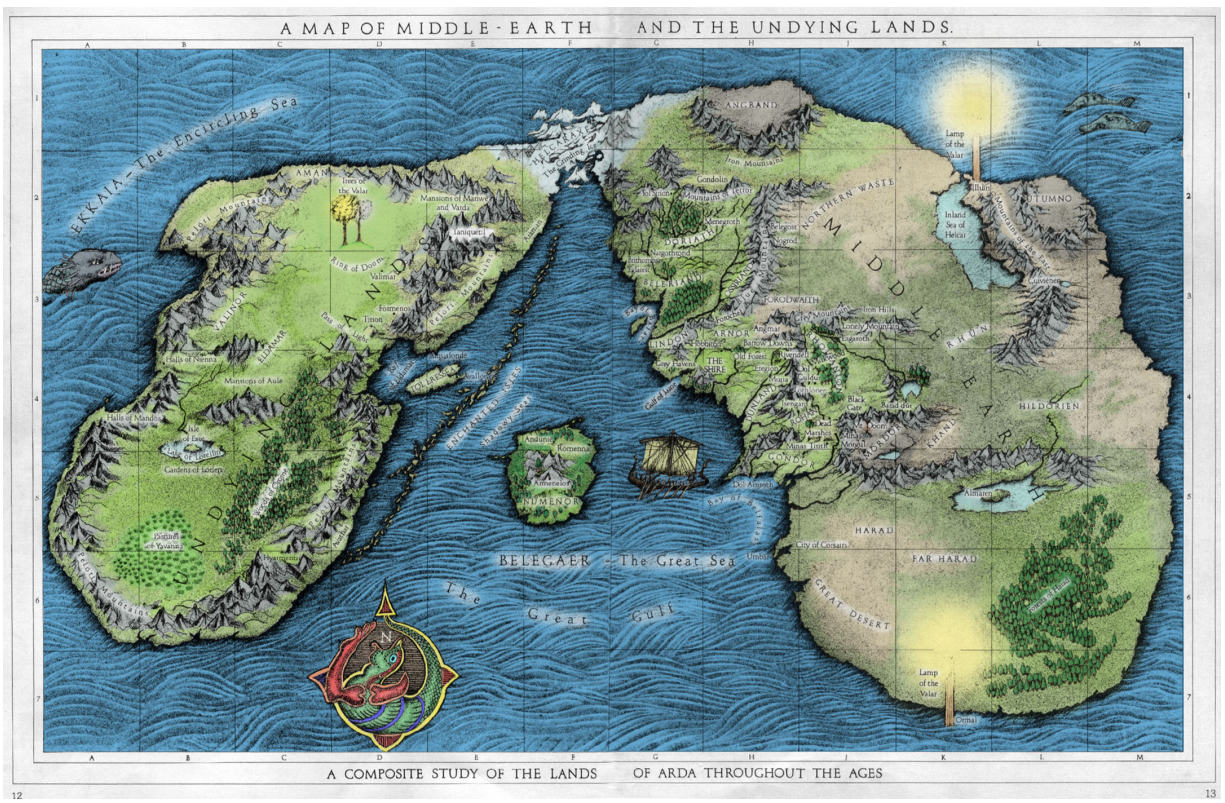


Figure 6.9 – « A Map of Middle-Earth and the Undying Lands. A Composite Study of the Lands of Arda throughout the Ages »

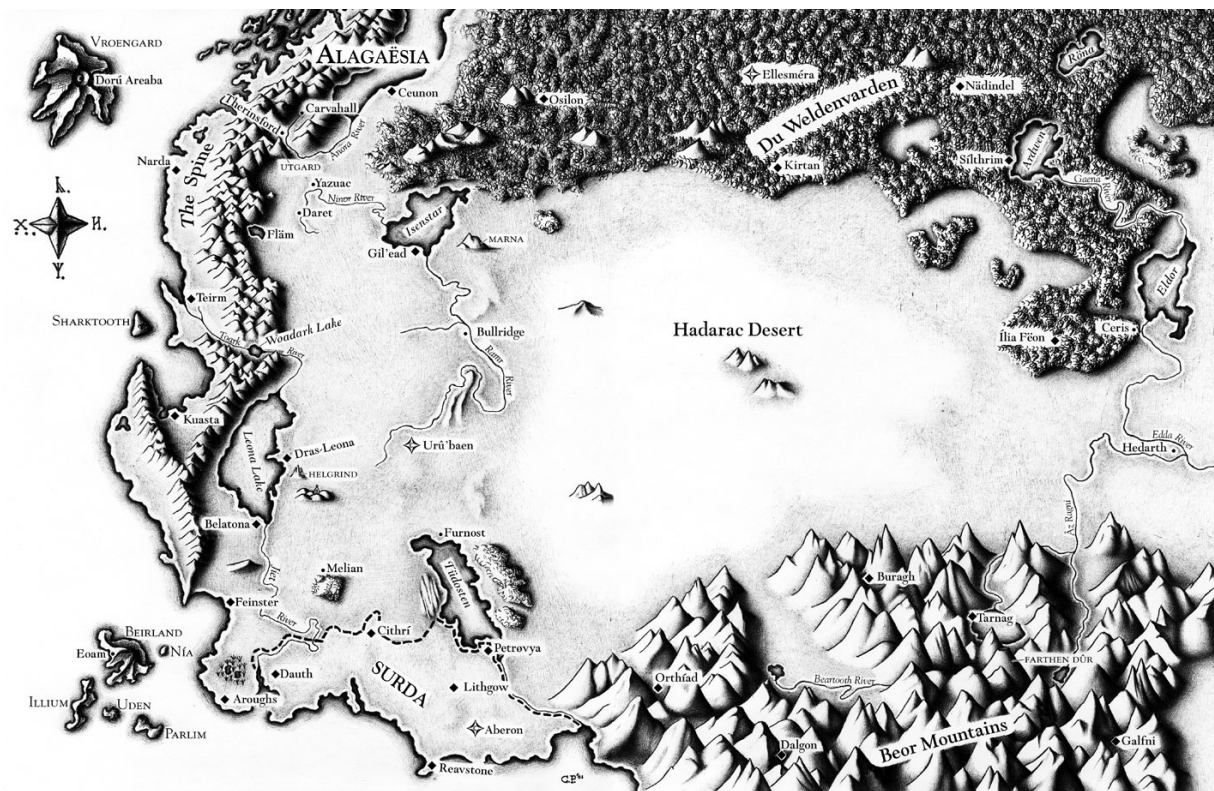


Figure 6.10 – Christopher Paolini, « Alagaësia map », 2002.

plot holes

FILTER

10 Massive Plot Holes in Popular Movies
 Screen Rant • 1,4 M vues • il y a 3 ans
 Top 10 Major Plot Holes in Popular Films! The Avengers, Batman Begins, Interstellar and much more!
 Subscribe to our channel ...
 Sous-titres

Awful Movie Plot Holes Everyone Just Ignored
 Loooper • 641 k vues • il y a 5 mois
 If you're new, Subscribe! → <http://bit.ly/Subscribe-to-Loooper> When a movie is really great, we don't always notice if a ...
 Sous-titres

10 Movie Plot Holes That Will Destroy Your Childhood
 WhatCulture • 628 k vues • il y a 1 an
 Wanted: security guard for dinosaur theme park. Knowledge about dinosaurs optional. Read the article ...

US (2019) Ending Explained + Plot Holes SPOILERS
 M4H Reviews • 11 k vues • il y a 2 semaines
 Us is a 2019 American psychological horror thriller film written and directed by Jordan Peele. The film stars Lupita Nyong'o ...

12 Harry Potter Plot Holes (That Were Totally Solved)
 WhatCulture • 735 k vues • il y a 9 mois
 Not everything goes unanswered... For more awesome content, check out: <http://whatculture.com/>
 Follow us on Facebook at: ...

Top 10 Gossip Girl Plot Holes You Never Noticed
 M4Majjo • 1,2 M vues • il y a 11 mois
 Top 10 Gossip Girl Plot Holes You Never Noticed // Subscribe: http://www.youtube.com/c/M4Majjo?sub_confirmation=1 These plot ...

SHUT UP ABOUT PLOT HOLES
 Patrick (H) Willems • 258 k vues • il y a 7 mois
 Plot holes don't matter. Stop talking about them. Senseiuser G4 Evolution Wireless System
<https://bit.ly/2MUR6L6> Music by Brian ...

No, We Won't 'SHUT UP ABOUT PLOT HOLES' - Why Plot Holes Matter
 Cynical Reviews • 290 k vues • il y a 7 mois
 Plot holes matter. I argue in response to Patrick Willems' recent video, 'SHUT UP ABOUT PLOT HOLES'.
 Original video by ...

RE: Patrick (H) Willems - 'SHUT UP ABOUT PLOT HOLES' and 'We need to talk about Film Criticism'
 Mauler • 148 k vues • Diffusé il y a 7 mois
 Wolf - <https://www.youtube.com/channel/UCVtKJofFmyRlPnV9QElhqw> Rags ...

8 Massive Star Wars Plot Holes The Prequels Stupidly Created
 WhatCulture • 2,4 M vues • il y a 1 an
 Let the hate flow through you. Read the article ...

10 MCU Plot Holes That Aren't Actually Plot Holes
 WhatCulture • 1,6 M vues • il y a 1 an
 THIS is why Thanos gave Loki the scepter... Read more ...

10 Movie Plot Holes and Paradoxes
 Screen Rant • 3,1 M vues • il y a 3 ans
 Top 10 times film scripts introduced unclear plot points and broke the rules they had established.
 Subscribe to our channel ...
 Sous-titres

Top 10 Friends Plot Holes You Never Noticed
 M4Majjo • 3,8 M vues • il y a 1 an
 Top 10 Friends Plot Holes You Never Noticed // Subscribe: http://www.youtube.com/c/M4Majjo?sub_confirmation=1 Once you spot ...
 Sous-titres

The Office - all the plot holes
 Cluckasha • 10 k vues • il y a 6 mois
 A comprehensive look at every plot hole throughout all nine seasons of The Office. This project took a year of meticulous research ...

Top 10 Gilmore Girls Plot Holes You Never Noticed
 M4Majjo • 1,4 M vues • il y a 1 an
 Top 10 Gilmore Girls Plot Holes You Never Noticed // Subscribe: http://www.youtube.com/c/M4Majjo?sub_confirmation=1 Through ...

Top 10 Family Guy Plot Holes You Never Noticed
 YouTube
 Top 10 Family Guy Plot Holes You Never Noticed - 8:15
 8 Famous Movie Plot Holes With Shockingly Simple Solutions - 6:38

Top 10 Biggest TV Plot Holes
 WatchMajjo.com • 791 k vues • il y a 3 ans
 All that writing, effort and time, yet these small screen stories didn't seem to make a lick of sense. Join <http://www.WatchMajjo.com> ...

10 Plot Holes That Will Ruin Your Favorite Movies
 Alltime10s • 776 k vues • il y a 2 ans
 Forget the eagles from Lord of the Rings, here we have 10 plot holes that really make no sense. From interstellar to library ...
 Sous-titres

Top 10 Biggest Sci-fi Plot Holes
 TopTenz • 97 k vues • il y a 1 mois
 Posthumous monolith of science fiction Philip K. Dick said that he wrote in that genre because there was "more latitude for ...
 Sous-titres

Figure 6.11 – Critique cinématographique amateur et *Plot holes*
 136

movie mistakes

SEARCH FILTER

WORST Movie Mistakes That Slipped Through Editing
 TheScreeny • 4.3M views • 6 months ago
 WORST Movie Mistakes That Slipped Through Editing If you're new, Subscribe! → <https://goo.gl/L4EEe8>
 Studios invest millions of ...

10 Animated Movie Mistakes They Thought No One Would Notice
 Screen Rant • 3.7M views • 1 year ago
 10 Animated Movie Mistakes They THOUGHT No One Would Notice! Subscribe to our channel:
<http://goo.gl/ho3Hg6> There were ...

Movie Mistakes
 446,512 subscribers • 450 videos
 Movie Mistakes, We bring you Fails, Bloopers, and Goofs that slip past editing and onto the Big Screen! These
 Movie Clips include ... **SUBSCRIBE 446K**

5 Biggest Movie Mistakes You Missed
 THE MAGNUM • 19M views • 1 year ago
 Pretty much every movie, whether amazing or terrible, has mistakes. However, they tend to go more
 unnoticed in great movies ...

The WORST Movie Mistakes That Slipped Through Editing | COMPILATION
 TheRichest • 4.1M views • 1 year ago
 10 Movie Mistakes Animators Made Without Getting Caught Try out ThePremium Network for free:
<http://goo.gl/rxFY8M> Subscribe ...

TOP 10 MOVIE MISTAKES
TITANIC
 9:00
Top 10 Movie Mistakes - Titanic
 Niki Topgaard Movietalk • 1.9M views • 1 year ago
 In this video I show you the top 10 movie mistakes I've found in Titanic from 1997. Welcome to my
 channel about Movie Locations ...

25 Animated Movie Mistakes You Totally Missed
 Screen Rant • 52K views • 2 weeks ago
 Did you catch these movie mistakes in your favorite animated films? Subscribe to our channel:
<http://bit.ly/Subscribe-to-Screenrant> ...

34 MOVIE MISTAKES
THE BOSS BABY
 9:25
34 Mistakes of THE BOSS BABY You Didn't Notice
 Movie House • 910K views • 1 year ago
 This video is only for entertainment purpose, with no intention of offence. Hey Movie Freaks! Movie
 House is all about movies ...


10 Movies Mistakes That Animators Made Without Getting Caught
 Screen Rant • 5.5M views • 2 years ago
 Download WAR ROBOTS and get 100 golds, 100 000 silvers and 3 guns <http://bit.ly/2nbZsrS>
 ----- 10 Animated Movie ...
 Subtitles

10 MOVIE MISTAKES YOU DIDN'T NOTICE
 #Mind Warehouse • 171K views • 1 month ago
 For copyright matters please contact us at: Copymanager.mn@gmail.com TechZone ▶
<https://goo.gl/Gj3wZs> We love cinema for ...

10 Disney Movie Mistakes That Everyone Ignores
 Screen Rant • 1.6M views • 2 years ago
 Subtitles


26 MOVIE MISTAKES
MOANA
 8:47
26 Mistakes of MOANA You Didn't Notice
 Movie House • 9M views • 2 years ago
 Hey Movie Freaks! Movie House is all about movies. We make Movie Mistakes, Facts & many more.
 Subscribe us to keep yourself ...

Figure 6.12 – Critique cinématographique amatrice et erreurs de tournage


 **KenshilmortalWolf** il y a 4 mois
 Plotholes exist, to me, it's only a problem if you actually notice them during the watching. If the movie makes you stop and go "wait what?" and knocks you out of the enjoyment, then the plotholes are a problem. If you can go the whole movie enjoying it and the plothole never seems to catch your interest or make you pause, then it's not a problem.

👍 559 🗨️ RÉPONDRE


Masquer les réponses ^

 **Zacharie Guillerey** il y a 3 mois
 Completely agree. There is actually an indicator to know when a plothole is too much or not, though it depends much on your individual tastes and experiences : the willing suspension of disbelief. If a plothole is so glaring that despite your best efforts you start disbelieving the whole movie, then it is too big of a hole. And this is even worse when talking about franchise movies (except for those like James Bond without continuity), for it carries Lire la suite


👍 39 🗨️ RÉPONDRE

 **Jynn Choo** il y a 1 mois
 that is the problem exactly, we are just too highly intellected to notice those plothole during viewing the movie that keep us from enjoying as i just can't give up my brain as many of average did. What a evolution burden to give me such a smart brain.

👍 1 🗨️ RÉPONDRE

 **Jackie Pan** il y a 3 semaines
 Well, I agree with you partially, yes they're a problem if you notice them during a movie. But that's not the only time they become a problem. What happens the second time you watch a movie or if it's your favorite movie? There are many times a plothole is a problem.

👍 🗨️ RÉPONDRE

 **Jaltos** il y a 5 mois
 There's something that's been left un-mentioned: Suspension of disbelief. Movies that are not based on a true story requires the watcher to suspend his disbelief. Even more so in fictional stories. No one can levitate a feather with a few words, but that disbelief is suspended in Harry Potter otherwise the books and movies become inconsistent... if you compare them with reality.


So, to enjoy a movie, the audience will suspend their disbeliefs on multiple points. The problem rises with plot holes. We can, with a lot of suspension of disbelief, believe that Bruce lost all his fortune in a very visible, very public and very witnessed assault on Gotham's Wall Street. But if we accept that, we then plant in our head the concept that now, Batman is poor. So when he gets shipped in a hole in the middle of LITERALLY NOWHERE, our disbelief starts to creep up. How long did it takes for Bane to bring Batman there? It's not mentioned. How far is it? No idea. There's a pass-by line about it possibly being in the middle of Asia, but that makes us disbelieve even more how he goes from the hole to a town (that when he leaves the well, we don't see any in the shot shown), and then from the town he manages to obtain a ride to a city with an airport, Go where his cache of batman stuff is outside of Gotham (which was never established) spend precious hours building the flaming bat symbol (There's no way it was pre-made. There's no reason to make it on that particular bridge) and do all of that before the bomb explodes.

With the setup that's already been told in the movie, they're not only stretching our suspension, they're literally going against it. Someone who cares about the progression of the story will be thrown out of it by all the inconsistencies, and the enjoyment of it will disappears.


Moins

👍 52 🗨️ RÉPONDRE

Afficher les 4 réponses v

 **biostemm** il y a 6 mois
 Incorrect - bad writing is bad writing - such as plot holes that break immersion or pull you out of the experience. Remaining internally consistent and/or not contradicting your own narrative are important skills that any writer should master.

👍 25 🗨️ RÉPONDRE

 **Marcin Sznyszewski** il y a 6 mois
 I'm starting to wonder why the author of "shut up about plot holes" kept telling us that plot holes don't matter. Does it mean that we should not grade movies between "good" and "bad" any more? Is he saying that all movies have the same quality? Because to me, if a plot hole is taking me out of the movie, that detracts from its quality.

👍 4 🗨️ RÉPONDRE

Figure 6.13 – *Plot holes* et contre-immersion. Commentaires extraits de Cynical Reviews, « WHY PLOT HOLES MATTER - A Response To Patrick Willems *Shut Up About Plot Holes* », 3 septembre 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=9zx50GiqKjg>.

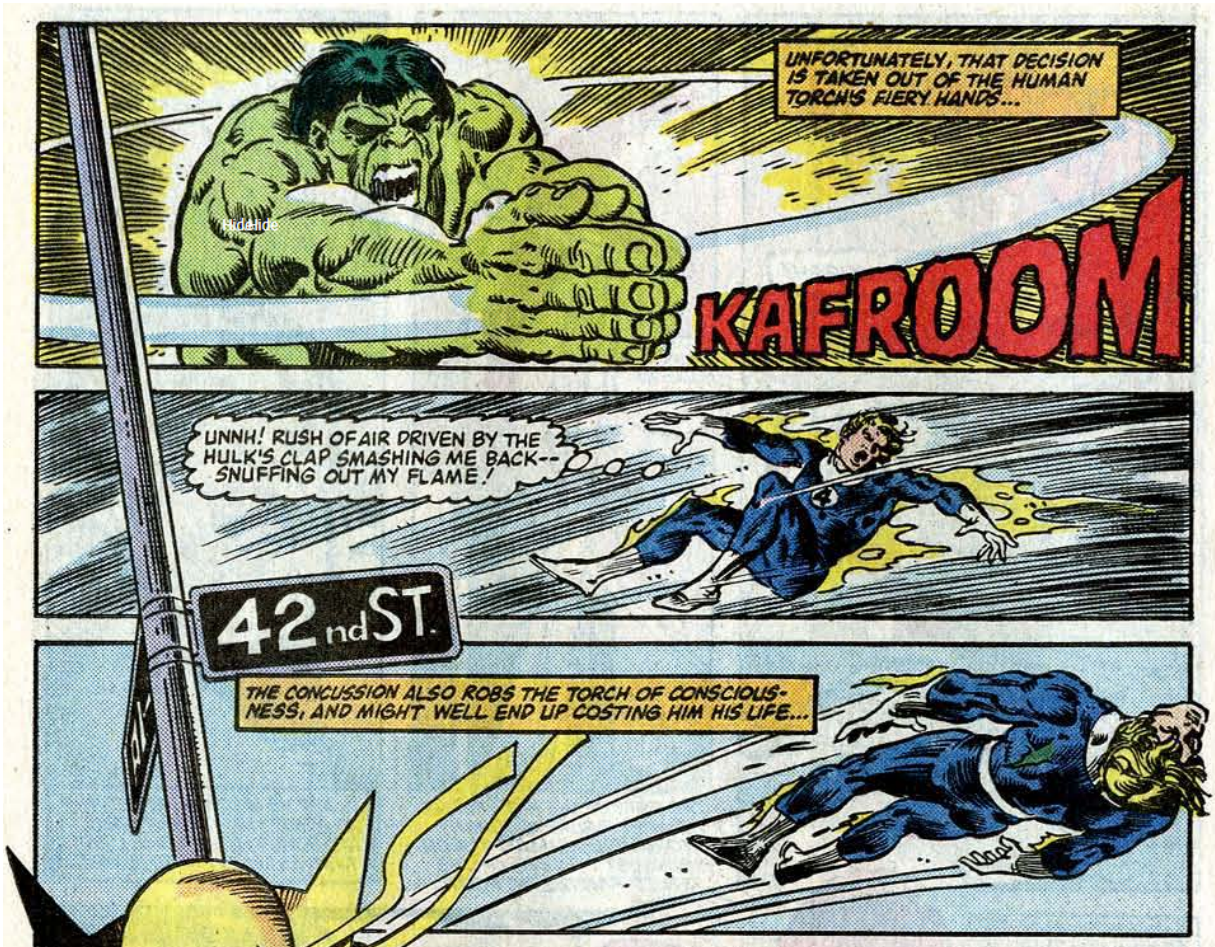


Figure 6.14 – Le *thunderclap* de Hulk, tiré de *Hulk* #300, 1962, p. 22.



Figure 6.15 – Imagerie chrétienne dans *Daredevil : Born Again*, 1986, p. 101.



Figure 6.16 – Justification psychologique de l'impératif moral de Batman, tirée de *Batman #650*, 2006, p. 15.

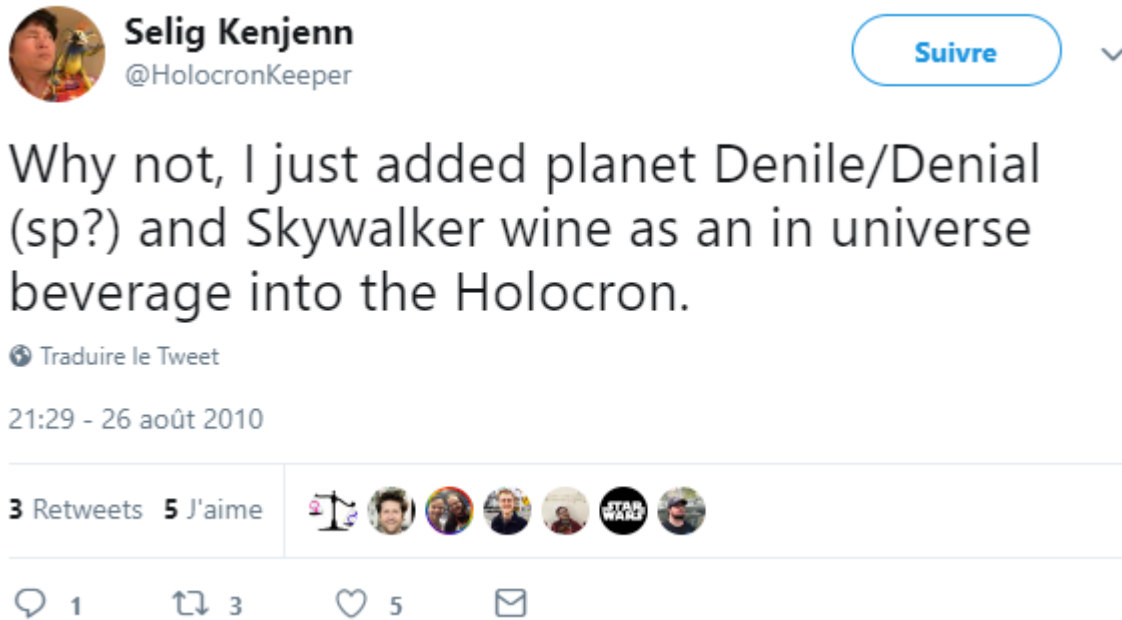


Figure 6.17 – Tweet de Leland Chee au sujet de la canonicité du « vin Skywalker », 26 août 2010.

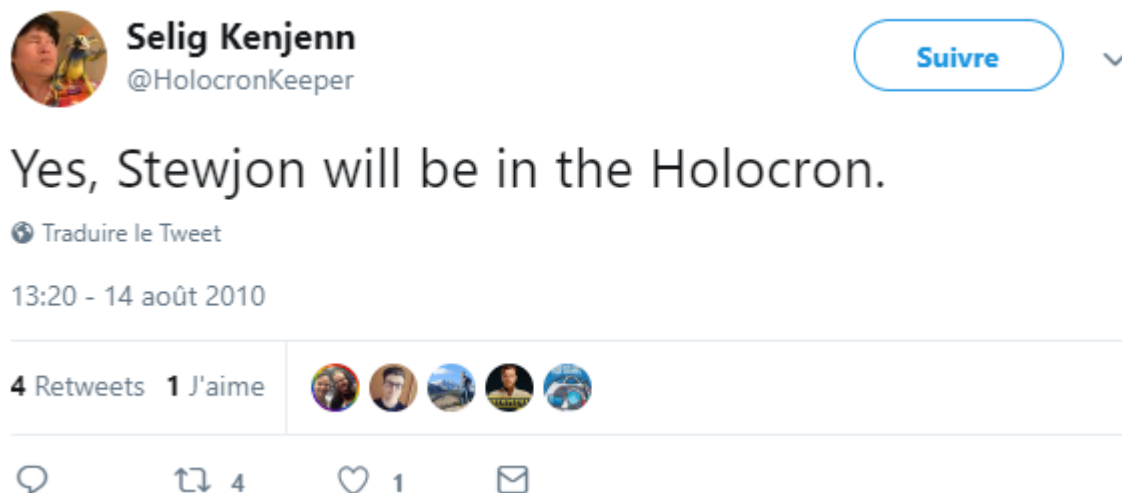


Figure 6.18 – Tweet de Leland Chee au sujet de la canonicité de la planète Stewjon, 14 août 2010.

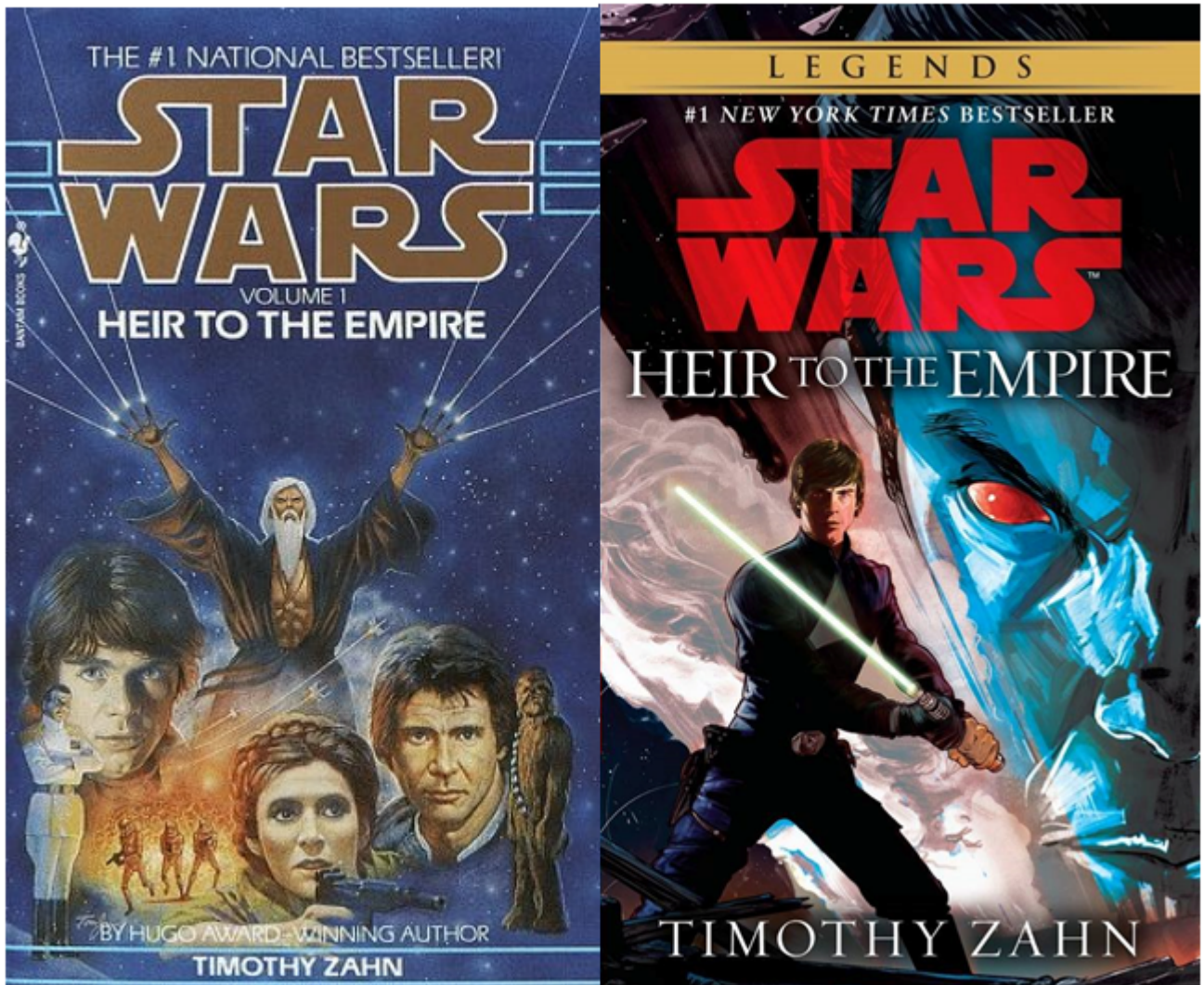


Figure 6.19 – Bandeau de sémantisation canonique

Wookieepedia, the Star Wars Wiki 149,579 PAGES ADD NEW PAGE

RESISTANCE STATUS ARTICLES NAVIGATION COMMUNITY EXPLORE DISCUSS

in: *Social media citations without screenshots, Pages with missing permanent archival links, Legends articles, and 3 more* LEGENDS ✓

Stewjon

EDIT SHARE

CANON **LEGENDS**

Stewjon was a terrestrial planet located in the Stewjon system. It had an atmosphere that allowed Humans to breathe oxygen comfortably. Stewjon was the homeworld of Jedi Master Obi-Wan Kenobi and his family, though he was taken from the planet at a young age for training to become a Jedi.

Stewjon	
Astrographical information	
System	Stewjon system ^[1]
Physical information	
Class	Terrestrial ^[2]

Recent Wiki Activity

- Coruscanti**
A FANDOM user • 5 minutes ago
- Librarian**
A FANDOM user • 39 minutes ago
- Library**

Figure 6.20 – L'article « Stewjon » sur le Wookieepedia

James Ayre @JamesAyre1 · 20 juin 2017
 @HolocronKeeper This guy is still called Vizam right? Sorry for the potentially obvious question I'm trying to save a Wookieepedia article.



Traduire le Tweet

1 1 1

Selig Kenjenn @HolocronKeeper · 20 juin 2017
 Now I'm intrigued how changing a name would throw a @WookOfficial article into oblivion.

Traduire le Tweet

1 1 6

Wookieepedia @WookOfficial · 20 juin 2017
 Names and Wookieepedia form a symbiotic circle. What happens to one of them will affect the other. You must understand this.

Traduire le Tweet

1 1 15

Selig Kenjenn @HolocronKeeper · 20 juin 2017
 I'm going to leave this one unanswered just to see what happens.

Traduire le Tweet

3 1 14

James Ayre @JamesAyre1 · 20 juin 2017
 So cruel :(To the depths of the sarlacc Vizam goes.

Traduire le Tweet

1 1

Selig Kenjenn @HolocronKeeper · 20 juin 2017
 So what becomes of the entry for the character who may or may not be Vizam?

Traduire le Tweet

2 2

James Ayre @JamesAyre1 · 20 juin 2017
 If a name for the character (same or changed) isn't confirmed by a canon source fairly soon it will have to be deleted.

Traduire le Tweet

2 1

Selig Kenjenn @HolocronKeeper · 20 juin 2017
 That's A LOT of work which, in my opinion, is totally unnecessary. No way would I do that in the Holocron.

Traduire le Tweet

1 1

Selig Kenjenn @HolocronKeeper

Suivre

En réponse à @HolocronKeeper @JamesAyre1 @WookOfficial

Way easier to keep the current names until there's an actual need to change them.

Traduire le Tweet

13:23 - 20 juin 2017

5 J'aime

2 5

Figure 6.21 – Question d'un *fan* adressée à Leland Chee sur Twitter, 20 juin 2017.



Figure 6.22 – Panneau publicitaire de la campagne Give Us Legends

Roberto Santiago 3 years ago
Legends will always be my canon and i want it to be continued as an alternate universe
54 REPLY

Kin Vao 3 years ago
I absolutely refuse to acknowledge Disney canon. Disney destroyed Star Wars for the most asinine reason imaginable.
92 REPLY

Commander Dante 4 months ago
@Roan's Animations "New stories" ?? Give me a break ! If you look at a lot of what's in the new movies it's totally ripped off from "Legends", it's just being put in a bit differently. I mean for God's sake "Starkiller Base"? That was the name of Vader's secret apprentice.. And Ben Solo's fall to the Dark side was taken of Jacen Solo doing the same thing becoming Darth Caedus. It would have been better if they left the Expanded Universe for what it is and go a couple of centuries forward in time, with new people and "new stories" People can say what they want but to me personally the Expanded Universe IS canon and those now movies are an alternate timeline. And don't come with what's official or not because, I DON'T GIVE A DAMN ! What Disney did was unnecessary, and that's my final word on it..
Show less
REPLY

Commander Dante 4 months ago
@IamKingOfHearts I already knew that Starkiller was Luke's original name but i had forgotten about it, since barely anyone remembers it was so. And as for Disney's lack of originality, i think What they did to Star wars brought that in full view of all. Reason enough for me to stick with the so-called "Legends" I would rather enjoy the Thrawn trilogy, Dark Empire and even Crimson Empire than ever look at the 2 latest movies. They are non-existent to me.
REPLY

Commander Dante 4 months ago
@IamKingOfHearts Glad that you and many others besides us feel this way, and as long we keep books like those in our possession and the original movies too (yes even the prequels for me lol) there's no way "Legends" will ever be gone, even though the "canon" lovers wish it. I mean what are they going to do, force us to burn it all? Over my dead body!
REPLY

Punch Cutter 3 years ago
I saw SW in 1977. I have read so many books and comic books that are no longer canon.
Great Comic series the origins of a lot of things from the Sith to how the light and dark split were in here :
Tales of the Jedi
I know, no longer canon :(
Show less
35 REPLY

Daniel Nickson 2 years ago (edited)
Punch Cutter Canon "The peculiar notion that one portion of make believe fiction is more or less real than another" I'm more of an EU person myself since Disney seem to just be retelling the same story (if I wanted that I'd stick the DVDs of the original trilogy on). So no need for sorrow those old tales are as valid as they have always been.
2 REPLY

Punch Cutter 2 years ago
You have a good point :)
1 REPLY

John Reeves 3 years ago
Here is the thing when Disney bought SW and declared a reboot of the franchise, they never said the old EU is non-canon completely, Lucas Films when they announced this said, the old EU (Legends) is no longer part of main canon however it's still regarded as old canon (meaning original). So Legends is the original SW canon/timeline. I mean when a reboot is made it removes old canon and brings in the new making old canon no longer main canon. Plus Lucas Films did say that Legends will be it's own continuity while Disney makes there's. So Legends canon is a separate timeline (AKA original timeline). As is Disney canon.
Show less
19 REPLY

Jeriah Bannon 3 years ago
I don't care if it's not canon. Jaster Mereel, the Supercommando codex, Kal, and everything Mandalorian is still true to me.
5 REPLY

PhobisProductions 3 years ago
At this point, I don't give a damn whats canon. I just want them to continue Legends stories.
6 REPLY

Figure 6.23 – *Star Wars : Legends et Headcanon*. Commentaires extrait de The Lore Master, « Star Wars Canon and Legends Explained », 4 mai 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=GQwLgg-vj2s>.

Bibliographie

1. CORPUS PRINCIPAL

1.1. Romans de John Ronald Reuel Tolkien

- TOLKIEN, John Ronald Reuel. *The Children of Húrin*. London : Harper Collins, 2007.
— *The Hobbit*. Boston : Houghton Mifflin, 1966.
— *The Lord of the Rings*. Boston : Houghton Mifflin, 1966.
— *The Silmarillion*. London : George Allen & Unwin, 1977.

1.2. Manuels de *world building*

- BAKER, Richard. *World Builder's Guidebook*. Random House, 1996.
BROWNING, Joseph et Suzi YEE. *A Magical Society : Guide to Mapping*. Expeditious Retreat Press, 2008.
CARD, Orson Scott. *How to Write Science Fiction and Fantasy*. Cincinnati : Writer's Digest Books, 1990.
ELLEFSON, Randy. *The Art of Worldbuilding I. Creating Life*. Evermore Press, 2017.
— *The Art of Worldbuilding II. Creating Places*. Evermore Press, 2017.
GILLET, Stephen Lee. *World-Building : a writer's guide to constructing star systems and life-supporting planets*. Writer's Digest Books, 1996.
KLEIN, Sabrina, éd. *Eighth Day Genesis. A Worldbuilding Codex for Writers and Creatives*. Alliteration Ink, 2012.
ROSENFELDER, Mark. *The Planet Construction Kit*. Yonagu Books, 2010.
SILVERSTEIN, Janna. *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kirkland : Open Design, 2012.
VERINO, Jessie. *Fundamentals of World Building*. L & L Dreamspell, 2010.

1.3. Guides de maîtres de Donjons (*Dungeons & Dragons*)

- COOK, Monte. *Dungeon Master's Guide*. Washington : Wizards of the Coast, 2003.
- CRAWFORD, Jeremy, Christopher PERKINS et James WYATT. *Dungeon Master's Guide*. Washington : Wizards of the Coast, 2014.
- GYGAX, Gary. *Dungeon Master Guide*. Lake Geneva : TSR Games, 1989.
- *Dungeon Masters Guide*. Lake Geneva : TSR Games, 1979.
- WYATT, James. *Dungeon Master's Guide*. Washington : Wizards of the Coast, 2008.

1.4. Comic-books référencés

- LOEB, Jeph. *Batman : Hush*. New York : DC Comics, 2002.
- MILLAR, Mark. *Superman : Red Son*. New York : DC Comics, 2003.
- MILLER, Frank. *Daredevil : Born Again*. New York : Marvel, 1986.
- WOLFMAN, Marv. *Crisis on Infinite Earths*. 1985.

1.5. Canon de Star Wars

- BAKER, Chris. *Meet Leland Chee, the Star Wars Franchise Continuity Cop*. Wired. Août 2008. URL : <https://www.wired.com/2008/08/ff-starwarscanon/> (visité le 26/06/2019).
- BURTON, Bonnie et Pete VILMUR. *Star Wars Celebration Main Event : Play by Play*. Août 2010. URL : http://web.archive.org/web/20100818003324/http://www.starwars.com/fans/events/jon_stewart_george_lucas_main_event/index.html (visité le 26/06/2019).
- CHEE, Leland. *Introducing... Leland Chee*. starwars.com. Juin 2012. URL : <https://www.starwars.com/news/introducing-leland-chee> (visité le 26/06/2019).
- *Star Wars : The Holocron*. YouTube. Août 2008. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=wuqSdtWADAc> (visité le 26/06/2019).
- *What is the Holocron ?* Juil. 2012. URL : <https://www.starwars.com/news/what-is-the-holocron> (visité le 26/06/2016).
- CHEE, Leland et Ben REEVES. *Star Wars Loremasters : Keeper Of The Holocron*. Game Informer. Oct. 2009. URL : <http://www.gameinformer.com/b/news/archive/2009/10/08/feature-loremasters.aspx> (visité le 26/06/2019).
- LUCASFILM. *The legendary Star Wars Expanded Universe turns a new page*. starwars.com. Avr. 2014. URL : <http://www.starwars.com/news/the-legendary-star-wars-expanded-universe-turns-a-new-page> (visité le 26/06/2019).
- WALSH, Henry. *Have Disney strike Star Wars Episode VIII from the official canon*. 2017. URL : <https://www.change.org/p/the-walt-disney-company-have-disney-strike-star-wars-episode-viii-from-the-official-canon> (visité le 26/06/2019).

ZAKARIN, Jordan. *Inside LucasFilm's Top Secret Star Wars Database*. Jan. 2018. URL : <https://www.syfy.com/syfywire/inside-lucasfilm%E2%80%99s-top-secret-star-wars-database-fandom-files-13> (visité le 25/06/2019).

2. CORPUS CRITIQUE ET THÉORIQUE

2.1. Immersion et présence

- ARSENAULT, Dominic et Martin PICARD. « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique ». Dans : Université du Québec à Trois-Rivières : HomoLudens, 2008. URL : https://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/arsenault,-picard---le-jeu-video-entre-dependance-et-plaisir-immersif_0.pdf.
- BAUDRILLARD, Jean. *Le crime parfait*. Paris : Galilée, 1995.
- BOURASSA, Renée. « De la présence aux effets de présence : entre l'apparaître et l'apparence ». Dans : *Le réel à l'épreuve des technologies. Les arts de la scène et les arts médiatiques*. Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2013, p. 129–147.
- « De l'immersion fictionnelle à la simulation. Cinéma et réalité virtuelle ». Dans : *Les fictions hypermédiatiques : mondes fictionnels et espaces ludiques*. Montréal : Le Quartanier, 2010, p. 167–221.
- BROWN, Emily et Paul CAIRNS. « A Grounded Investigation of Game Immersion ». Dans : *Proceeding of CHI '04. Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*. New York : ACM Publications, 2004, p. 1297–1300.
- CAVALLARI, Giuseppe. « Performativité de l'être-en-ligne. Pour une phénoménologie de la présence numérique ». Thèse de doctorat. Montréal/Compiègne : Université de Montréal et Université de Technologie de Compiègne, 2018.
- COLERIDGE, Samuel Taylor. *Biographia literaria II*. Princeton : Princeton University Press, 1817.
- GERRIG, Richard. *Experiencing Narrative Worlds. On the Psychological Activities of Reading*. New Haven : Yale University Press, 1993.
- HOLMBERG, Jan. « Ideals of Immersion in Early Cinema ». Dans : *Cinemas : revue d'études cinématographiques* 14.1 (2003), p. 129–147.
- MARIN, Louis. *Le récit est un piège*. Critique. Paris : Éditions de Minuit, 1978.
- METZ, Christian. « Le signifiant imaginaire ». Dans : *Communications* 23.1 (1975), p. 3–55.
- MURRAY, Janet. « Immersion ». Dans : *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge : The MIT Press, 2017, p. 99–123.
- NELL, Victor. *Lost in a Book. The Psychology of Reading for Pleasure*. New Haven : Yale University Press, 1988.
- ODIN, Roger. « Mettre en phase ». Dans : *De la fiction*. Arts & Cinéma. Louvain-la-Neuve : De Boeck Supérieur, 2000, p. 37–46.
- QIN, Hua, Pei-Luen Patrick RAU et Gabriel SALVENDY. « Measuring Player Immersion in the Computer Game Narrative ». Dans : *International Journal of Human-Computer Interaction* 25.2 (2009), p. 107–133.

- RYAN, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Parallax. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 2001.
- SARTRE, Jean-Paul. *L'imaginaire*. Folio essais. Paris : Gallimard, 1940.
- STEUER, Jonathan. « Defining Virtual Reality : Dimensions Determining Telepresence ». Dans : *Journal of Communication* 42.4 (1992), p. 73–93.
- THERRIEN, Carl. « Illusion, idéalisation, gratification. L'immersion dans les univers de fiction à l'ère du jeu vidéo ». Thèse de doctorat. Montréal : Université du Québec à Montréal, 2011.

2.2. Théories des mondes possibles

- ALCANTARA, Jean-Pascal. « Leibniz, Modal Logic and Possible World Semantics : The Apuleian Square as a Procrustean Bed for His Modal Metaphysics ». Dans : *Around and Beyond the Square of Opposition*. Sous la dir. de Jean-Yves BEZIAU et Dale JACQUETTE. Bâle : Birkhäuser, 2012, p. 53–71.
- BUNIA, Remigius. « Diegesis and Representation : Beyond the Fictional World, on the Margins of Story and Narrative ». Dans : *Poetics Today* 31.4 (2010), p. 679–720.
- DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1998.
- GOODMAN, Nelson. *Ways of worldmaking*. Indianapolis : Hackett Publishing, 1978.
- KRIPKE, Saul. *La logique des noms propres*. Propositions. Paris : Éditions de Minuit, 1982.
- « Semantical Considerations on Modal Logic ». Dans : *Acta Philosophica Fennica* 16 (1963), p. 83–94.
- LAVOCAT, Françoise, éd. *La Théorie littéraire des mondes possibles*. Paris : CNRS Éditions, 2010.
- LEIBNIZ, Gottfried Willhem. *Discours de métaphysique*. 1686.
- *Essais de théodicée*. 1710.
- *Monadologie*. 1714.
- LEWIS, David. *On the plurality of worlds*. Oxford : Blackwell, 1986.
- « Truth in Fiction ». Dans : *American Philosophical Quarterly* 15.1 (1978), p. 37–46.
- LÉVY, Pierre. *Qu'est-ce que le virtuel ?* Paris : Éditions de la découverte, 1995.
- MATES, Benson. « Leibniz on Possible Worlds ». Dans : *Critica* 4.10 (1970), p. 123–127.
- PAVEL, Thomas. *Univers de la fiction*. Paris : Seuil, 1988.
- RATEAU, Paul. *Leibniz et le meilleur des mondes possibles*. Paris : Classiques Garnier, 2015.
- RONEN, Ruth. *Possible worlds in literary theory*. Cambridge : Cambridge University Press, 1994.
- RYAN, Marie-Laure. *Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory*. Bloomington : Indiana University Press, 1991.
- VAINA, Lucia. « Les mondes possibles du texte ». Dans : *Versus* 17 (1977), p. 3–11.
- VITALI-ROSATI, Marcello. *S'orienter dans le virtuel*. Paris : Hermann, 2012.

WITTGENSTEIN, Ludwig. *Tractatus logico-philosophicus*. Paris : Gallimard, 1921.

2.3. Études sur les poétiques de construction de mondes

- BESSON, Anne. *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*. Paris : CNRS Éditions, 2015.
- « La Fiction cyclique, au-delà des frontières du roman : Asimov, King, Tolkien ». Dans : 2.1 (2002). URL : <https://DalSpace.library.dal.ca//handle/10222/47645>.
- BOILLAT, Alain. *Cinéma, machine à mondes. Essai sur les films à univers multiples*. Emprise de vue. Chêne-Bourg : Georg éditeur, 2014.
- BONI, Marta. « Introduction. Worlds, Today ». Dans : *World Building. Transmedia, Fans, Industries*. Sous la dir. de Marta BONI. Amsterdam : Amsterdam University Press, 2017, p. 9–27.
- BUSHELL, Sally. « Paratext or imagetext ? Interpreting the fictional map ». Dans : *Word & Image* 32.2 (2016), p. 181–194.
- CAILLÉ, Stéphane. « Temps et Espace : organisation des savoirs dans Les Voyages de Marco Polo ». Dans : *Études françaises* 30.2 (1994), p. 31–39.
- CLUTE, John. *Water Margins*. Sous la dir. de John CLUTE et John GRANT. Londres, 1997.
- EKMAN, Stefan. *Here Be Dragons. Exploring Fantasy Maps and Settings*. Middletown : Wesleyan University Press, 2013.
- HOMÈRE. *Odyssée*. Trad. par Victor BÉRARD. Paris : Gallimard, 1973.
- RYAN, Marie-Laure. « The Aesthetics of Proliferation ». Dans : *World Building. Transmedia, Fans, Industries*. Sous la dir. de Marta BONI. Amsterdam : Amsterdam University Press, 2017, p. 31–46.
- « Transfictionality across Media ». Dans : *Theorizing Narrativity*. Sous la dir. de José Angel GARCIA LANDA et John PIER. Berlin : De Gruyter, 2008, p. 385–418.
- « Transmedial Storytelling and Transfictionality ». Dans : *Poetics Today* 34.3 (sept. 2013), p. 361–388.
- TOLKIEN, John Ronald Reuel. « On Fairy-Stories ». Dans : *The monsters and the critics, and other essays*. Boston : Houghton Mifflin, 1983.
- WOLF, Mark J. P. « Beyond Immersion. Absorption, Saturation, and Overflow in the Building of Imaginary Worlds ». Dans : *World Building. Transmedia, Fans, Industries*. Sous la dir. de Marta BONI. Amsterdam : Amsterdam University Press, 2017, p. 204–214.
- *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*. New York : Routledge, 2012.

2.4. Études sur l'œuvre tolkienienne

- FONSTAD, Karen Wynn. *The Atlas of Middle-Earth*. Boston : Houghton Mifflin, 1991.
- HEINBERG, Richard. *Memories and Visions of Paradise. Exploring the Universal Myth of a Lost Golden Age*. Los Angeles : J.P. Tarcher, 1989.
- HUTTAR, Charles A. « Tolkien, Epic Traditions, and Golden Age Myths ». Dans : *Twentieth-Century Fantasists. Essays on Culture, Society and Belief in Twentieth-Century Mythopoeic Literature*. Sous la dir. de Kath FILMER. Londres : Palgrave Macmillan, 1992, p. 92–107.
- SHIPPEY, Tom. *The Road to Middle-Earth*. Londres : Allen & Unwin, 1982.
- TOLKIEN, John Ronald Reuel. *The Letters of J.R.R. Tolkien*. Boston : Houghton Mifflin, 2000.
- TOLKIEN, John Ronald Reuel et Douglas A. ANDERSON. *The annotated Hobbit*. Boston : Houghton Mifflin, 2002.

2.5. Études sur et autour de la notion de canonicité

- ACHOUCHE, Mehdi. « “Le reboot”, hyper-remake contemporain ». Dans : *Représentations. La revue électronique du CEMRA* (déc. 2015), p. 20–41.
- BESSON, Anne. « Univers partagés ? Autorité et nouveaux usages de la fiction ». Dans : *L'autorité en littérature*. Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2010, p. 226–235.
- BLAKENEY, Thomas S. *Sherlock Holmes : Fact or Fiction ?* New York : Otto Penzler Books, 1993.
- COOGAN, Peter. « The Definition of the Superhero ». Dans : *A Comics Studies Reader*. Sous la dir. de Jeet HEER et Kent WORCESTER. Jackson : The University Press of Mississippi, 2009, p. 75–93.
- ECO, Umberto. « Le mythe de Superman ». Dans : *De Superman au surhomme*. Paris : Grasset, 1993, p. 113–145.
- GRAVELY, Gary. « A Multiverse of Narratives : Possible Worlds Theory and Authorship from the Lone Artist to Corporate Authors ». Thèse de doctorat. Murfreesboro : Middle Tennessee State University, 2015.
- GUILLET, Anaïs. « Les fan fictions, écrits de lecteur ». Dans : *Tous artistes ! Les pratiques (ré)créatives du Web*. Sous la dir. de Sophie LIMARE, Annick GIRARD et Anaïs GUILLET. Parcours numériques. Montréal : Presses de l'Université de Montréal, 2017, p. 127–139.
- KNOX, Ronald A. « Studies in the Literature of Sherlock Holmes ». Dans : *Blackfriars* 1.3 (1920), p. 154–172.
- Les canons de Star Wars (Trek)*. Sept. 2015. URL : <http://popenstock.ca/podcast/les-canons-de-star-wars-trek>.
- LEVITZ, Paul. *75 years of DC comics : the art of modern mythmaking*. Köln : Taschen, 2010.
- RICŒUR, Paul. *Soi-même comme un autre*. Points. Essais. Paris : Seuil, 1990.

- RYAN, Marie-Laure. « Cheap Plot Tricks, Plot Holes, and Narrative Design ». Dans : *Narrative* 17.1 (2009), p. 56–75.
- SCOTT, John Adams. *The Unity of Homer*. Berkeley : University of California Press, 1921.
- SOULEZ, Guillaume. « La double répétition. Structure et matrice des séries télévisées ». Dans : *Mise au point* 3 (2011). URL : <http://journals.openedition.org/map/979>.
- URBANSKI, Heather. *The Science Fiction Reboot. Canon, Innovation and Fandom in Re-fashioned Franchises*. Jefferson : McFarland, 2013.
- WERTHAM, Fredric. *Seduction of the Innocent*. New York : Rinehart, 1954.
- WHITE, Mark D. « Why Doesn't Batman Kill the Joker ? » Dans : *Batman and Philosophy. The Dark Knight of the Soul*. Sous la dir. de Robert ARP et Mark D. WHITE. Hoboken : Wiley, 2008, p. 5–16.

2.6. Théories littéraires

- ADAM, Jean-Michel. *La description*. Paris : Presses universitaires de France, 1993.
- ARISTOTE. *Poétique*. Trad. par Roselyne DUPONT-ROC et Jean LALLOT. Paris : Seuil, 1980.
- AUERBACH, Erich. *Mimésis. La représentation de la réalité dans la littérature occidentale*. Tel. Paris : Gallimard, 1946.
- BARTHES, Roland. « L'effet de réel ». Dans : *Le bruissement de la langue*. Points. Essais. Paris : Seuil, 1984, p. 179–187.
- COSTADURA, Edoardo. « “Réalité représentée” : la mimesis dans Mimésis d'Erich Auerbach ». Dans : *Revue germanique internationale* 22 (2015), p. 35–47.
- ECO, Umberto. *Lector in fabula. La coopération interprétative dans les textes narratifs*. Figures. Paris : Grasset, 1985.
- GENETTE, Gérard. « Frontières du récit ». Dans : *Communications* 8 (1966), p. 152–163.
— *Palimpsestes. La littérature au second degré*. Points. Essais. Paris : Seuil, 1982.
— *Seuils*. Points. Essais. Paris : Seuil, 1987.
- GERVAIS, Bertrand. « Archiver le présent : le quotidien et ses tentatives d'épuisement ». Dans : *Sens public* (2016). URL : <http://sens-public.org/article1204.html>.
- HAMON, Philippe. *Introduction à l'analyse du descriptif*. Paris : Hachette, 1981.
— éd. *La Description littéraire : anthologie de textes théoriques et critiques*. Paris : Macula, 1991.
- LACHMANN, Karl. *Betrachtungen über Homers Ilias*. Berlin : Reimer, 1865.
- LORD, Albert B. « Homer and Huxo II : Narrative Inconsistencies in Homer and Oral Poetry ». Dans : *Transactions and Proceedings of the American Philological Association* 69 (1938), p. 439–445.
- NESCHKE, Ada. « “Poiésis” et ”mimésis“ dans la Poétique d'Aristote ». Dans : *Poetica* 29.3/4 (1997), p. 325–342.
- RICŒUR, Paul. *Temps et récit I. L'intrigue et le récit historique*. Points. Essais. Paris : Seuil, 1983.

- RICEUR, Paul. *Temps et récit II. La configuration du temps dans le récit de fiction*. Points. Essais. Paris : Seuil, 1984.
- *Temps et récit III. Le temps raconté*. Points. Essais. Paris : Seuil, 1985.
- ROBBE-GRILLET, Alain. *Pour un nouveau roman*. Idées. Paris : Gallimard, 1963.
- SAINT-GELAIS, Richard. *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*. Poétique. Paris : Seuil, 2011.
- *L'empire du pseudo. Modernités de la science-fiction*. Québec : Nota bene, 1999.
- TODOROV, Tzvetan. *Introduction à la littérature fantastique*. Paris : Seuil, 1970.
- WESTPHAL, Bertrand. *La géocritique. Réel, fiction, espace*. Paradoxe. Paris : Minuit, 2007.

2.7. Théories des médias

- AUSLANDER, Philip. *Liveness. Performance un a Mediatized Culture*. Londres : Routledge, 1999.
- BOLTER, Jay David et Richard GRUSIN. *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge : MIT Press, 1999.
- DI BARTOLO, Florent. « Technologies et pensée magique ». Dans : *Machines. Magie. Médias*. Sous la dir. de Frank KESSLER, Jean-Marc LARRUE et Giusy PISANO. Villeneuve d'Ascq : Presses universitaires du Septentrion, 2018, p. 433–442.
- GALLOWAY, Alexander R. « Love of the Middle ». Dans : *Excommunication. Three Inquiries in Media and Mediation*. Sous la dir. d'Alexander R. GALLOWAY, Eugene THACKER et McKenzie WARK. Chicago : The University of Chicago Press, 2014, p. 25–76.
- GAUDREAU, André et Philippe MARION. « Défense et illustration de la notion de série culturelle ». Dans : *A History of Cinema without Names : A Research Project*. Milan : Mimesis International, 2016, p. 59–71.
- GRUSIN, Richard. « Radical Mediation ». Dans : *Critical Inquiry* 42.1 (2015), p. 124–148.
- JENKINS, Henry. *Textual Poachers. Television Fans & Participatory Culture*. London : Routledge, 1992.
- *Transmedia Storytelling 101*. Mar. 2007. URL : http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html.
- LARRUE, Jean-Marc. « Spectacle de magie et pensée intermédiaire : de la médiation radicale à l'excommunication ». Dans : *Machines. Magie. Médias*. Sous la dir. de Frank KESSLER, Jean-Marc LARRUE et Giusy PISANO. Villeneuve d'Ascq : Presses universitaires du Septentrion, 2018, p. 39–48.
- MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Massachusetts : The MIT Press, 2001.

2.8. Appuis théoriques additionnels

- CERTEAU, Michel de. *L'invention du quotidien I. Arts de faire*. Paris : Gallimard, 1980.

- COTTON, Nicholas. « Du performatif à la performance : la “performativité” dans tous ses états ». Dans : *Sens public* (2016). URL : <http://sens-public.org/article1216.html>.
- DERRIDA, Jacques. « Economimesis ». Dans : *Mimesis des articulations*. Paris : Flammarion, 1975, p. 55–93.
- *La dissémination*. Tel quel. Paris : Seuil, 1972.
- *La voix et le phénomène*. Paris : Presses Universitaires de France, 1967.
- *La vérité en peinture*. Champs. Paris : Flammarion, 1978.
- LEVINAS, Emmanuel. « La trace ». Dans : *Humanisme de l'autre homme*. Montpellier : Fata Morgana, 1972, p. 57–63.
- RIOULT, Thibault. « Émerveillement et pensée. Approche philosophique de l'expérience magique ». Dans : *Magie. Un défi à notre intelligence*. Paris : Descartes & Cie, 2017, p. 31–38.
- VITALI-ROSATI, Marcello. « Digital Architectures : The Web, Editorialization and Metaontology ». Dans : *Azimuth. Philosophical Coordinates in Modern and Contemporary Age* 4.7 (2016), p. 95–111.