



**HAL**  
open science

# La fantasy contemporaine, support de résurgence d'une ontologie analogique? Une étude comparative de Lancelot du Lac, du Conte du Graal, de Terremer et de Gagner la guerre

Élisabeth Filz

## ► To cite this version:

Élisabeth Filz. La fantasy contemporaine, support de résurgence d'une ontologie analogique? Une étude comparative de Lancelot du Lac, du Conte du Graal, de Terremer et de Gagner la guerre. Littératures. 2014. dumas-01061793

**HAL Id: dumas-01061793**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01061793v1>**

Submitted on 8 Sep 2014

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



***La fantasy contemporaine, support de résurgence d'une ontologie analogique ? Une étude comparative de Lancelot du Lac, du Conte du Graal, de Terremer et de Gagner la guerre.***

**FILZ  
Elisabeth**

Sous la direction de Mme. Goyet

UFR Lettres et arts du spectacle  
Mémoire de master 2 recherche

Spécialité : Recherches sur l'imaginaire

Année universitaire 2013-2014

*La fantasy contemporaine, support de résurgence d'une ontologie analogique ? Une étude comparative de Lancelot du Lac, du Conte du Graal, de Terremer et de Gagner la guerre.*



***La fantasy contemporaine, support de résurgence d'une ontologie analogique ? Une étude comparative de Lancelot du Lac, du Conte du Graal, de Terremer et de Gagner la guerre.***

**FILZ  
Elisabeth**

Sous la direction de Mme. Goyet

UFR Lettres et arts du spectacle  
Mémoire de master 2 recherche

Spécialité : Recherches sur l'imaginaire

Année universitaire 2013-2014

*Tous mes remerciements à ma directrice de mémoire, Mme. Goyet, et à ma famille, en particulier ma mère, pour leur aide.*

## Sommaire

**Introduction** p. 8

**Partie I : Le voyage, perception du réel, en *fantasy*** p. 20

De l'étude des voyages p. 20

Fantasy, un cadre technologique faussement médiéval p. 22

Lignes et voyages p. 23

*Tim Ingold*, Une Brève histoire des lignes. p. 25

Une fantasy nostalgique ou une maïeutique ? p. 27

Coups du monde ; un rapport au lieu commun à *Lancelot du Lac*, au *Conte du Graal*, et à *Terremer* p. 28

Une application de Tim Ingold, *Une Brève histoire des lignes*, à la littérature p. 32

*Gagner la guerre*, de Ciudalia à Bourg-Preux p. 33

*La bergerie et Montefellône* p. 35

*L'arrêt à la bergerie* p. 36

*Montefellône, un espace transitionnel* p. 37

*Un rêve ?* p. 40

*Deux rêves de Terremer et Lancelot du Lac* p. 42

*Le trajet constructeur ?* p. 46

*Le plan astral* p. 48

*Gagner la guerre, trajet ou transport ?* p. 50

La fuite, un troisième type de voyage p. 52

Voyages d'île en île ? p. 54

Trajet ou transport, des voyages insuffisants pour prouver la résurgence d'une façon d'être dans les récits de *fantasy* contemporains p. 55

**Partie II : La perception du réel, au-delà du voyage** p. 57

Les ontologies de Philippe Descola p. 58

Analogisme médiéval p. 59

L'ontologie de Terremer p. 63

*Nature et culture, une opposition infondée* p. 66

*Une paradoxale métamorphose animale* p. 67

*Les enfants chiens de Lancelot du Lac, une métamorphose semblable à celles de Ged ?* p. 69

*L'ombre de Ged, ou un parcours vers l'analogisme* p. 70

*Les théories de Francis Dubost : des outils de choix pour la mise en lien de la littérature médiévale et de la fantasy* p. 73

Le monde en croix de Perceval p. 75

*Gagner la Guerre, un monde en croix ?* p. 79

*La place de l'individu, une autre modification de la croix du monde* p. 84

Le renversement du réel p. 86

*Cecht, la résurgence d'un ancien patrimoine* p. 87

Le monde analogique de Jean-Philippe Jaworski p. 89

De la résurgence de l'ontologie analogique p. 91

**Conclusion** p. 93

**Bibliographie** p. 96

## Introduction

La *fantasy*, sur laquelle porte notre travail, relève du genre merveilleux. Elle est née au dix-neuvième siècle, et se caractérise par une définition large, comprenant un corpus qui le serait encore plus : certainement parce que l'on y inclut tous les récits surnaturels qui ne peuvent pas l'être dans le genre fantastique<sup>1</sup>.

### *Une délimitation plus fermée de la fantasy : présentation de la distorsion*

La délimitation de la *fantasy* utilisée dans cet écrit exclut une grande partie de ces œuvres, que nous avons catégorisées comme de la *distorsion*<sup>2</sup> ; une soustraction qui change ce que l'on peut dire du genre. Cette délimitation de la *fantasy*, élaborée dans notre rapport de recherche de master 1, nous est propre : elle ne correspond pas à celle d'Anne Besson, spécialiste française du genre. Il nous avait semblé, en effet, que nombre d'œuvres envisagées par cette dernière comme de la *fantasy*, n'appartenaient en fait pas à ce genre, ce que nous nous sommes efforcée de montrer, au travers d'une étude des lieux dans des œuvres que nous considérons comme de la *fantasy*, et dans d'autres que nous excluons de la *fantasy*, comme les *Harry Potter* de J. K. Rowling, ou les *Chroniques de Narnia* de C. S. Lewis. Selon nos observations, les œuvres de *distorsion*, qui appartiennent aussi au genre merveilleux, sont

---

1 Le fantastique étant selon Tzvetan Todorov un état de doute, où l'on ne sait si l'on doit trancher entre une explication surnaturelle ou non.

2 Cf rapport de recherche, *De l'étude des lieux en fantasy à l'introduction du concept de Distorsion : vers une nouvelle délimitation de la fantasy?*

fondées sur notre monde, mais le déforment, d'où le terme de *distorsion*. Celle-ci fait toujours l'objet d'un secret, soit qu'elle soit cachée, comme dans *Harry Potter* où les sorciers dissimulent leur existence, soit qu'elle ait été révélée, comme dans les *X-Men*, entraînant des conflits. Il nous a semblé important de distinguer la *fantasy* de la *distorsion*, car les problèmes qu'elles soulèvent diffèrent : dans l'une le réel est remis en question, ce qui amène aussi à le redécouvrir, et à en apprécier la banalité<sup>3</sup> dans l'autre l'on découvre un autre réel. C'est pourquoi il nous faut développer brièvement ce qu'est la distorsion, ce qui nous permet aussi d'apporter une première définition, négative, de la *fantasy*.

Pour spécifier ce que nous entendons par distorsion, les travaux de Thomas Pavel<sup>4</sup> sur les univers de la fiction, que nous n'avions pas utilisés dans notre rapport de recherche, constituent une bonne base. Il explique en effet que la fiction prend pour base un monde réel, notre réel pour être précis<sup>5</sup>, avant de construire à partir de lui un univers alternatif<sup>6</sup>. Le lien entre R et R1<sup>7</sup> est fondamental : il permet aux auteurs de se reposer sur la correspondance des univers. Ainsi, pour le lecteur, tout est exactement comme dans la réalité, tant qu'une modification ne lui a pas été indiquée. Cette règle reste vraie dans les fictions où la magie existe réellement. Par exemple dans les *Harry Potter*, les balais peuvent voler, ce qui ne surprend pas, car il s'agit d'un cliché des histoires de sorciers. Cependant tant que l'auteur n'a pas dit que les balais sont des moyens de transport, ils restent de simples outils ménagers.

Toutes les fictions créent un nouveau réel en modifiant le premier, R, mais d'après nos observations la distorsion est une altération spécifique. Car ce genre se base sur un monde R1 en apparence identique à R, mis à part l'adjonction des personnages du roman, mais où l'on a changé les règles naturelles de l'univers, ce qui amène à une remise en question globale du réel. Trois types de distorsion existent : la distorsion par la magie, la distorsion par des univers parallèles, et la distorsion par évolution.

---

3 Car s'il est amusant dans les *Harry Potter* de découvrir les pouvoirs des sorciers, le fait qu'aucun individu ne puisse apparaître par magie chez les gens, et les tuer d'une incantation, fait apprécier la simple réalité dépourvue de magie.

4 Cf. *Univers de la fiction*, éditions du Seuil collection Poétique, 1986, traduction de 1988 (titre original : *Fictionnal Worlds* 210 pages

5 Qu'il abrège en « R »

6 Qui répond donc aux noms de R1, R2, etc.

7 Nommé lien duel ou structure duelle

Dans la distorsion par la magie, celle-ci est une réalité tangible<sup>8</sup>. Dans celle par univers parallèles deux univers au moins, le nôtre et un autre, alternatif, sont en contact<sup>9</sup>. Ce type de distorsion diffère de la science-fiction en ce que l'univers parallèle ne pourrait être atteint par le développement technologique ultérieur des moyens de transports. Car cet autre monde n'est pas situé sur une planète lointaine mais bien dans un autre univers. Dans ce cas de figure la magie provient soit uniquement de l'univers parallèle<sup>10</sup> soit de R1 et R2, de sorte qu'il peut y avoir, dans une même œuvre, distorsion à la fois par la magie et par des univers parallèles. Le troisième type de distorsion, par évolution, est le seul à ne pas requérir l'existence de la magie : l'altération est causée par l'évolution de l'humanité, capable, dans son ensemble ou non, de contrôler certains pouvoirs parapsychologiques, tels que la télépathie<sup>11</sup>. L'évolution ne doit être causée ni par un développement technologique, par exemple un accident avec des radiations, ni par un développement scientifique, avec de nouveaux médicaments permettant d'exploiter tout le cerveau par exemple : ces capacités doivent être inhérentes à l'humanité. C'est ce qui différencie ce type de distorsion de la science-fiction.

Dans les trois cas, le retour aux règles naturelles de R n'est jamais totalement absent, comme dans *Alice au Pays des Merveilles*. La distorsion est le domaine de l'émerveillement, car notre réalité est réinventée<sup>12</sup>.

### *La fantasy, genre merveilleux*

La *fantasy* par contre, bien qu'elle soit un genre merveilleux, n'altère pas notre réalité. Car les univers créés dans ce genre ne sont pas une version particulièrement alternative de notre réel, mais un univers autre, sur une autre ligne spatio-temporelle, avec d'autres continents et donc d'autres règles, la seule constante étant la présence d'êtres humains. L'on a

---

8 Exemple de distorsion par la magie : les *Harry Potter*, de J.K. Rowling

9 Ex : le *Monde de Narnia*, de C.S.Lewis

10 R2

11 L'exemple typique étant les *X-Men*, dans lesquels les mutations ne commencent pas dans le futur mais à diverses époques, de sorte qu'il ne s'agit pas de science-fiction, genre où l'univers du récit est toujours un avenir possible de notre réalité, dans lequel l'évolution technologique est particulièrement mise en valeur, et souvent source de questionnement.

12 C'est du moins l'observation à laquelle nous étions arrivées, pour la distorsion, au terme de notre rapport de recherche.

pu, il est vrai, superposer les œuvres de Tolkien à une Angleterre passée, mais contrairement à la distorsion cela ne remet pas en question le réel, car l'on sait pertinemment qu'il n'y avait pas d'elfes ou de hobbits, même plusieurs millénaires auparavant, alors que l'idée d'une société secrète<sup>13</sup> peut s'intégrer à notre conception du réel, même si ce groupe caché dissimulait des pouvoirs magiques. En fait de telles capacités rendraient ce genre de communauté encore plus vraisemblable puisque cela faciliterait sa dissimulation.

La *fantasy* est un genre littéraire merveilleux, dont les univers alternatifs sont coupés de notre réalité<sup>14</sup>. Ce merveilleux est celui que Tzvetan Todorov<sup>15</sup> qualifie de « pur », car il est le produit d'un événement, plutôt que le résultat de l'attitude du lecteur ou du personnage. C'est-à-dire que le surnaturel est réel<sup>16</sup> ; le fait surnaturel est, et les personnages comme les lecteurs sont obligés de l'accepter.

On note que la notion de *merveilleux* est proche de celle de *merveille*, très présente dans les œuvres médiévales. Ainsi le médiéviste Francis Dubost déclare<sup>17</sup> :

« Glose ou annonce, *merveille* est un terme que le récit place en surimpression à sa propre matière pour en signaler l'étrangeté. Avec la *merveille*, la littérature abandonne la fiction de la reproduction d'une certaine réalité familière pour déplacer les assises de la représentation vers un ailleurs imaginaire ou un autrefois légendaire, ou bien vers l'inédit. La *merveille* est alors ressentie comme un événement dépourvu d'antécédent ontologique (*oncques ne veïstes...*), mais que le texte impose cependant comme un réel. »

Le phénomène est similaire en *fantasy*, à la différence près que tout le réel du récit est dès le départ dans le merveilleux. Le merveilleux est l'une des caractéristiques majeures de la *fantasy*, la seconde étant selon nous le voyage.

### Du lieu au voyage

13 Comme dans les *Harry Potter* de J.K. Rowling

14 Cependant, comme tous les univers de fiction, l'implicite s'appuie sur notre réel. Ainsi, même dans ce genre, le lecteur n'imagine pas que les chevaux parlent ou volent, tant que le narrateur n'indique pas que c'est le cas.

15 *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, éditions du Seuil, collection Points (essais), 1970, p.59 à 62

16 Dans R1 bien entendu

17 *Aspects fantastiques de la littérature narrative médiévale (XIIème – XIIIème siècles) L'Autre, l'ailleurs, l'Autrefois*, tome I, éd. Librairie Honoré Champion, nouvelle bibliothèque du Moyen Âge, Paris, 1991, p. 67

Lors de notre travail pour différencier la *fantasy* de la distorsion, nous nous étions basée sur une étude des lieux, ainsi que du passage des personnages de l'un à l'autre. Il nous avait alors semblé qu'en *fantasy* le fait de se rendre d'un endroit à un autre importait moins que le voyage entre les deux, de même que pour un pèlerin l'arrivée au lieu saint marque l'aboutissement d'un travail sur soi-même, effectué lors du cheminement. Dans le *Seigneur des Anneaux*, cela se traduirait par la concentration du récit sur les aventures de la Communauté de l'Anneau plutôt que sur le dénouement sur la Montagne du Destin.

### *Des voyages liés au merveilleux*

Cette importance des déplacements n'est pas sans liens avec le merveilleux. Ainsi la réflexion sur ce genre est connectée aux œuvres médiévales, où il est très présent. Comme le rappelle en effet Francis Dubost<sup>18</sup>, le Moyen Âge est

« [...]une époque qui perçoit le surnaturel comme une dimension du réel, comme l'autre dimension du réel. ».

Or, le surnaturel, dans la vision pré-moderne, provient de l'Ailleurs, ou Autre Monde, qui n'est pas un univers alternatif, mais l'autre facette du réel ; le passage de l'endroit familier à celui qui ne l'est pas devient facilement celui de l'Ici à l'Ailleurs, comme lorsque Gauvain, après avoir quitté la cour d'Arthur, se retrouve au château Merveilleux. Une réflexion sur les lieux, et sur les déplacements entre ceux-ci en demande une sur le merveilleux, de sorte qu'une liaison primaire semble s'établir entre ces deux objets d'étude – le merveilleux et le thème des lieux, eux mêmes liés aux voyages.

### *Une perception du monde médiévale ?*

Par ailleurs, comme nous le verrons, le merveilleux n'est pas seulement un phénomène surnaturel, mais aussi la trace d'une façon de penser le monde différente<sup>19</sup>, et c'est ce point qui

---

<sup>18</sup> *Aspects fantastiques de la littérature narrative médiévale (XIIème – XIIIème siècles) L'Autre, l'Ailleurs, l'Autrefois*, tome I, éd. Librairie Honoré Champion, nouvelle bibliothèque du Moyen Âge, Paris, 1991, p.139

<sup>19</sup> D'ailleurs, comme le dit Pierre Mabille, « Au-delà de l'agrément, de la curiosité, de toutes les émotions que nous donnent les récits, les contes et les légendes, au-delà du besoin de se distraire, d'oublier, de se procurer des sensations agréables et terrifiantes, le but réel du voyage merveilleux est, nous sommes déjà en mesure de le

nous amène à notre problématique.

Après nous être intéressée aux lieux et au merveilleux, et donc à l'Ailleurs, nous nous sommes demandée où celui-ci était situé, dans un monde aujourd'hui dépourvu de *terra incognita*. Ceci est une question assez concrète ; après tout pendant des siècles les explorateurs ont cherchés le jardin d'Éden, entre autres. Cette pratique a peut-être disparu, mais elle a forcément laissé des traces dans l'imaginaire. Le processus est similaire, nous semble-t-il, à celui de l'installation, en 1951, de la Wicca, l'organisation mondiale des sorcières, sur l'île de Man, ancienne terre sacrée celte. Ce choix est certes symbolique, puisqu'il permet aux sorcières d'inscrire leur mouvement dans la continuité des druides, mais il reflète une façon de penser le monde où le surnaturel est lié à des lieux. Elles sont sorcières donc elles s'installent sur une île magique, mais c'est aussi parce que l'île de Man est spéciale que, leur groupe se basant là-bas, elles ont accès au surnaturel, et sont des sorcières. Comme les courants telluriques, certains endroits mettraient en contact, ou renforceraient celui-ci, avec ce que l'on nomme force cosmique, magie, mais que l'on peut qualifier de force surnaturelle. La pratique rejetant le surnaturel dans un Ailleurs n'a pas disparu de la société, mais elle s'est affaiblie.

Nous nous sommes fait la réflexion qu'elle était, en littérature, particulièrement forte en *fantasy*. Car s'il est un élément que l'on retrouve systématiquement dans ce genre, c'est le voyage. Or un voyageur est toujours un étranger<sup>20</sup>, de sorte qu'il porte la voix de l'ailleurs, et pourquoi pas, de l'Ailleurs<sup>21</sup>. Après tout, encore au dix-neuvième siècle, les récits de voyages incluaient parfois autant d'éléments imaginaires que réels. De plus la *fantasy* est justement apparue au dix-neuvième siècle, quand il commençait à ne plus être possible de rejeter le merveilleux dans un Ailleurs, et quand la société positiviste rejetait le surnaturel dans le loisir, ou le faisait disparaître en l'expliquant. Ainsi que le rappelle Francis Dubost en parlant du dix-neuvième siècle<sup>22</sup>,

---

« Il y a donc, dans ce siècle positiviste, une tension permanente entre une tradition spiritualiste comprendre, l'exploration plus totale de la réalité universelle » Pierre Mabille, *Le Miroir du merveilleux*, éditions de Minuit, 1962, p.24, cité par Tzvetan Todorov, cf bibliographie, p. 62

20 Quand il n'est pas chez lui, mais dans ce cas il est celui qui a voyagé, ou qui va le faire

21 Sur l'Ailleurs au Moyen Âge, cf Claude Lecouteux, *Cultures et civilisations médiévales XIII Au-delà du merveilleux des croyances au Moyen Âge*. Paris, Presses de l'Université de Paris-Sorbonne, 1995. 255 pages.

22 Ibid, p.98

et magique, d'un côté, et, de l'autre côté, l'esprit scientifique qui tend de plus en plus à rendre compte, par la raison, d'événements qui, jusque-là, échappaient à la saisie rationnelle, comme le magnétisme animal ou l'hypnose. »

La *fantasy* constituerait donc, sinon une sorte de résistance à la société scientiste, du moins une manière de lui échapper.

Une façon de voir le monde, de le percevoir, c'est-à-dire une ontologie, pré-moderne, perdue dans nos sociétés, comme le montrent certaines croyances souvent associées aux mouvements *new age*, tels que la Wicca. Pour revenir à la littérature, en *fantasy* le merveilleux s'incarne dans des créatures, ou des pratiques<sup>23</sup> issues directement de la culture médiévale, laquelle est imprégnée par les héritages gréco-romains, ainsi que celtes, et par les traditions des religions monothéistes<sup>24</sup>.

Puisque les formes empruntées par le merveilleux sont issues d'une culture pré-moderne<sup>25</sup>, plutôt que d'être un simple écho, une simple survivance de cette dernière, la *fantasy* ne pourrait-elle pas lui servir de support de résurgence ? Afin de répondre à cette question, il nous faut comparer des textes analogiques et des textes de *fantasy* contemporaine, pour savoir si l'on y trouve une même représentation du réel. Les travaux de Philippe Walter nous ont été particulièrement utiles pour envisager la littérature médiévale, de même que les recherches de Claude Lecouteux, Mireille Séguy, Jean-René Valette, et Francis Dubost<sup>26</sup>. Cela nous permet d'expliquer des textes de *fantasy* contemporaine à partir de récits médiévaux et des concepts que l'on y trouve, pour pouvoir répondre à la question suivante :

### **La *fantasy* contemporaine serait-elle le support de résurgence de l'ontologie analogique<sup>27</sup> ?**

---

23 Une façon d'utiliser la magie par exemple

24 Nb : Dans la société médiévale, la principale préoccupation est le salut de l'âme. Au cours de notre travail nous avons surtout mis en avant et développé les apports de la culture celte, car celle-ci est plus oubliée. Mais aussi parce que l'héritage des traditions gréco-romaines et de la culture religieuse chrétienne, qui n'est en rien négligeable, demanderait plus qu'un mémoire pour être convenablement exploré.

25 Qualifiée d'analogique

26 Cf bibliographie

27 L'ontologie est une façon d'être au monde, de le percevoir, de construire le réel, l'analogisme étant le terme employé, notamment par l'anthropologue Philippe Descola, pour nommer la perception du réel pré-moderne en Europe occidentale. Cf partie II pour une définition plus détaillée.

Nous essayerons de répondre à la question précédente grâce à l'étude de quatre œuvres. Deux de *fantasy* contemporaine, et deux écrites en pleine période analogique, aux douzième et treizième siècles, qui serviront donc de point de comparaison. Ce travail ne parle pas de la distorsion, mais notre délimitation de la *fantasy*, et donc la façon dont nous l'envisageons, repose sur notre rapport de recherche.

### *Les théoriciens du réel*

Nous appuierons ce travail sur trois théoriciens : Tim Ingold, Philippe Descola, et Francis Dubost. Les deux premiers sont des anthropologues, le dernier un médiéviste<sup>28</sup>.

Tim Ingold est un britannique, spécialisé dans les sociétés du Grand Nord, qui s'est particulièrement intéressé à la question des déplacements, qu'il lie aux lignes. Toutes les références aux travaux de ce chercheur renverront à son ouvrage *Lines. A Brief History*<sup>29</sup>, que nous exploitons dans la première partie de ce mémoire.

Philippe Descola est un anthropologue français qui a développé une critique de l'opposition systématique de la Culture et de la Nature, et surtout du caractère d'évidence qu'elle revêt dans la société occidentale, alors qu'elle est un produit de notre société, qui ne paraît donc pas pertinent dans d'autres cultures. Nous nous appuyons sur son ouvrage consacré aux ontologies, *Par delà nature et culture*<sup>30</sup>, ainsi que sur ses écrits dans l'ouvrage collectif *La Fabrique des images : visions du monde et formes de la représentation*<sup>31</sup>. Ses travaux, qui s'inscrivent dans la lignée de ceux de Foucault dans *Les Mots et les Choses*, permettent une réflexion plus globale que ceux de Tim Ingold, centrés sur les voyages, tout en autorisant des observations précises. C'est pourquoi nous nous sommes appuyée sur lui pour

---

28 Comme nous l'indiquons il n'est pas notre seule référence pour la littérature médiévale, mais c'est un pilier de la recherche sur le sujet, et celui que nous citons

29 *Lines. A Brief History*, éditions Routledge, 2007 édition française : *Une brève histoire des lignes*, éditions Zones sensibles, 2011, traduction de Sophie Renaut, 251 pages

30 *Par delà nature et culture*, Philippe Descola, Gallimard, nrf, 2005, 623 pages

31 Cf bibliographie pour références exactes

la continuation de notre travail.

L'ouvrage du médiéviste Francis Dubost dont nous nous servons s'intitule *Aspects fantastiques de la littérature narrative médiévale (XIIème – XIIIème siècles) L'Autre, l'Ailleurs, l'Autrefois*<sup>32</sup>. L'utilisation des termes romans médiévaux<sup>33</sup>, ou littérature médiévale, renvoie aux œuvres de la période étudiée par le médiéviste, qui est aussi celle des œuvres non contemporaines de notre corpus, à savoir le douzième et le treizième siècles. Ce chercheur nous a permis, avec d'autres, de comprendre au mieux les œuvres médiévales du corpus, ce qui en ferait une simple référence ; néanmoins nous l'indiquons dès à présent, car nous exploitons assez longuement, dans la seconde partie, sa réflexion sur le *monde en croix*<sup>34</sup>.

Les trois chercheurs ont des sujets d'étude différents, mais ils traitent tous du rapport au monde, ou, selon la terminologie de Philippe Descola, d'ontologies. Les deux anthropologues travaillent sur les ontologies, et nous permettent d'explicitier celle des œuvres médiévales, pour ensuite voir si on la retrouve dans les récits de *fantasy*.

Une première partie, basée sur les recherches de Tim Ingold, nous permet de répondre jusqu'à un certain point à la problématique, mais se révèle en fait trop restrictive, car il n'envisage la perception du monde qu'au travers des voyages, de sorte que nous basons ensuite la seconde partie sur les travaux de Philippe Descola, qui permettent une approche plus globale, mais néanmoins détaillée, de l'ontologie des textes.

Nous présentons donc d'abord les théories de Tim Ingold, avant d'essayer de déterminer le type de voyage rencontré dans les œuvres, afin de montrer s'il existe, ou non, une correspondance entre les parties contemporaines et médiévales du corpus. Il est important de se rappeler que, selon les théories adoptées dans cette partie, le voyage correspond à une façon d'être, et de percevoir le monde, de sorte qu'*a priori*, si l'on retrouve la même façon d'être au monde dans les œuvres cela pourrait prouver la résurgence de l'ontologie analogique en *fantasy* contemporaine. Cependant, les termes même d'*ontologie* et d'*analogisme* n'étant pas employés par Tim Ingold, ils ne paraîtront qu'exceptionnellement dans cette première partie. Par ailleurs celle-ci utilise comme ligne directrice un passage de *Gagner la guerre*, de

---

32 Tome I, éd. Librairie Honoré Champion, nouvelle bibliothèque du Moyen Âge, Paris, 1991, 627 pages

33 Par ailleurs, ainsi que Francis Dubost le note p. 6 de son ouvrage, il s'agit plus de « passage au roman » que de romans médiévaux, mais cette dernière appellation est plus pratique

34 Le « monde en croix » correspond à une représentation schématique de la société médiévale. Cf. seconde partie pour une présentation détaillée.

Jean-Philippe Jaworski, qui est particulièrement riche lorsque l'on s'intéresse aux voyages et aux ontologies, ce qui rend pertinent le long développement sur cette œuvre.

Dans la seconde partie l'analyse est basée sur les travaux des deux autres chercheurs, Philippe Descola, que nous présentons aussi à ce moment de la réflexion, afin de faciliter celle-ci. Nous commençons par montrer dans les textes médiévaux comment se traduit l'analogisme, avant de le chercher dans les autres œuvres, afin d'apporter une réponse à notre question. Les travaux du deuxième anthropologue permettent d'élargir la réflexion, en allant au-delà du thème du voyage, sans pour autant se perdre dans un discours trop théorique.

### *Les œuvres du corpus*

Notre corpus comprend quatre œuvres, deux de la période médiévale, deux de *fantasy* contemporaine. Ces récits sont des illustrations, des outils de démonstration, et notre réflexion s'appuie également sur nos autres lectures, mais nous avons choisi celles-ci, en particulier celles de *fantasy*, parce qu'elles sont représentatives de leur genre.

Sans que cela constitue un résumé exhaustif de l'œuvre, nous allons préciser pour chacune d'elles les éléments du récit nécessaires à la compréhension de notre étude.

La première s'intitule *Le Conte du Graal ou le roman de Perceval*, avec la traduction de Charles Méla, faite à partir du manuscrit 354 de Berne<sup>35</sup>. Écrite au XII<sup>ème</sup> siècle par Chrétien de Troyes, cette œuvre narre quelques unes des aventures de Perceval le Gallois, et de Gauvain. Perceval est orphelin de père. Sa mère, craignant qu'il se fasse tuer comme ses frères aînés s'il devenait chevalier, l'a gardé ignorant de tout ce qui touche à la chevalerie. Mais des chevaliers pénètrent sur ses terres, et Perceval, ébloui, décide d'aller chez le roi Arthur pour être adoubé. Il prend les armes du chevalier Vermeil, qu'il tue pour ce faire. Perceval reçoit ensuite une éducation auprès de Gornemant de Goort, son hôte, qui lui apprend quelques bases de la chevalerie. Après être reparti Perceval aidera une ville, et sa

---

35 Chrétien de Troyes, *Le Conte du Graal ou le roman de Perceval*, traduction de Charles Méla à partir du manuscrit 354 de Berne, livre de poche, collection Lettres gothiques, 1990. 640 pages

demoiselle, assiégées, avant de repartir pour trouver sa mère, qui s'est effondrée quand il a décidé de partir. Enfin il arrive au château du Roi pêcheur, où il assiste à une étrange procession, celle du Graal. Mais Perceval subit là un échec, car il se trouve incapable de poser ses questions, alors qu'elles auraient sauvé le roi et ses terres. Nous nous sommes centrée sur l'exploitation du récit des aventures de Perceval. Dans la dernière partie de l'histoire, Perceval croise des pèlerins un Vendredi Saint, et se repent après cinq années d'errance et d'impiété. L'ermite qui l'absout lui livre alors une interprétation chrétienne de la scène du Graal.

La seconde œuvre médiévale, *Lancelot du Lac*, date du début du XIII<sup>ème</sup> siècle. Nous travaillons à partir de la traduction de François Mosès, effectuée d'après l'édition d'Elsbeth Kennedy<sup>36</sup>. Lancelot est le fils du roi Ban de Bénoïc, et le neveu du roi Bohort de Gaunes, dont les épouses sont sœurs. Les deux rois meurent suite à la conquête de leurs terres par le roi Claudas, tandis que leurs femmes parviennent à se réfugier dans un couvent. Lancelot est mis à l'abri par la dame du Lac, qui l'élève, tandis que ses cousins, Bohort et Lionel, sont retenus par Claudas, avant d'être sauvés par une demoiselle dont la mission est de les ramener auprès de leur cousin.

La troisième œuvre, *Gagner la guerre. Récit du Vieux Royaume*<sup>37</sup>, est un roman de *fantasy* contemporaine français, écrit par Jean-Philippe Jaworski. Le narrateur et personnage principal, Benvenuto, est un assassin professionnel, qui suite à des manœuvres politiques de son employeur, doit fuir. Il est accompagné d'un sorcier du nom de Sassanos, et de deux guerriers, Cecht et Dugham. Deux villes sont fréquemment citées : Ciudadalia et Bourg-Preux. La première est la capitale de la République de Ciudadalia, dont est originaire Benvenuto. La seconde est la ville principale de la Marche-Franche, pays limitrophe situé au nord de la République. Les seules autres espèces évoluées citées sont les nains et les elfes. Le cadre technologique de l'histoire est celui de la Renaissance.

Enfin, la quatrième œuvre, *A wizard of Earthsea, Terremer* en français<sup>38</sup>, est un

---

36 Lancelot du Lac, traduction de François Mosès d'après l'édition d'Elsbeth Kennedy, manuscrit BN 768 comme base, avec l'appui de dix-sept autres manuscrits avec variantes, éditions livre de poche, coll. Lettres Gothiques, 1991

37 Jean-Philippe Jaworski, *Gagner la guerre. Récit du Vieux Royaume*, Mesnil-sur-l'Estrée, Gallimard, collection folio science-fiction, 2009, 981 pages

38 Ursula le Guin, *A wizard of Earthsea (Terremer)*, Houghton Mifflin Company, Boston, 1968. Édition française : Robert Laffont, le livre de poche science-fiction, 1980, traduction de Philippe R. Hupp, Françoise Maillet et Patrick Dusoulier

classique de la littérature de *fantasy*, connu notamment grâce à l'adaptation cinématographique réalisée par Goro Myazaki. L'histoire se déroule dans un archipel, où les mages tiennent une place importante. Ils ont une guilde sur l'île de Roke, et obéissent à l'archimage. Le héros, Ged, est originaire de l'île de Gont ; son premier maître se nomme Ogion. Nous avons analysé uniquement le premier livre de *Terremer*, intitulé *Le Sorcier de Terremer*, qui a donné le titre anglais. Ce livre narre les débuts de Ged : son enfance, son départ pour Roke, ses premières difficultés<sup>39</sup>.

---

39 En règle générale nous avons mis la version française des œuvres dans le texte, et la version originale en note, afin de fluidifier la lecture. Par ailleurs la version complète des titres est rare. L'on trouvera ainsi *Gagner la guerre* pour l'œuvre de J-P Jaworski, et *Le Conte du Graal* pour celle de Chrétien de Troyes, remplacé occasionnellement par *le roman de Perceval*. Pour l'œuvre d'Ursula le Guin nous avons préféré le titre dans sa version française, *Terremer*. En note, pour la numérotation des citations de ces œuvres, l'on trouvera seulement « Lancelot du Lac », ou « Terremer », par exemple, suivi du numéro de page.

Première partie :

**Le voyage, perception du réel, en *fantasy***

De l'étude des voyages

Dans cette première partie de notre travail, nous expliciterons le rôle primordial des voyages en *fantasy*, et leur importance dans les romans du Graal. Pour ce faire, nous montrerons d'abord pourquoi le cadre moyenâgeux des œuvres de *fantasy*, bien qu'il corresponde à un décor qui aurait *a priori* pu servir dans une étude des lieux, et des passages de l'un à l'autre, et donc des voyages, n'est en fait pas un élément pertinent pour l'analyse des voyages en *fantasy*. Puis, une fois cette question écartée, nous exposerons les théories de Tim Ingold, qui lie chaque type de voyage<sup>40</sup> à une ontologie. Ensuite l'on reviendra sur la position d'Anne Besson, selon laquelle la nostalgie est la caractéristique principale de la *fantasy*, car cela impliquerait que le genre soit basé sur le regret d'un passé rêvé, et impliquerait finalement une grande passivité, alors que les voyages, au contraire, accompagnent une évolution des personnages, et promouvraient donc, de façon indirecte, un processus de maturation. Si les déplacements sont vraiment essentiels en *fantasy*, et constituent une forme de maïeutique, le genre est celui d'une progression, non d'un retour nostalgique sur soi-même<sup>41</sup>. Enfin l'on verra comment avant leurs voyages, dans trois des œuvres du corpus, les personnages sont coupés du monde : le départ est une forme d'avènement. Cela constitue une brève illustration de nos propos sur la nostalgie en *fantasy*, plus centré sur les lieux que sur la trame des récits, ce qui permet aussi une transition vers la section de cette partie où, le rôle des voyages ayant été montré, on s'appuiera sur les théories de Tim Ingold pour apporter un début de réponse à notre problématique.

---

40 Il y en a deux selon l'anthropologue, le trajet et le transport

41 *A contrario* accepter l'idée d'Anne Besson revient à invalider toute une partie de nos conclusions, de sorte qu'il nous faut en parler. Toutefois, il convient de rappeler que la chercheuse appuie ses propos sur un corpus que nous rejetons, pour une grande part, de la *fantasy* ; dans ces conditions il est normal de ne pas arriver aux mêmes résultats

Ce premier mouvement, en plus d'exposer les théories de l'anthropologue, justifie l'intérêt de l'approche de ce dernier, centrée sur les voyages – l'on a aussi tenté d'explicitier le lien entre les parties médiévales et contemporaines du corpus. Tout ceci constitue un début de réponse à la problématique, puisque *in fine*, si les voyages en *fantasy* étaient anodins, ils correspondraient, selon les théories de Tim Ingold, à une ontologie qui n'est pas celle du Moyen Âge.

Certains voudraient hausser la *fantasy* au rang de mythe, d'autres, la rabaisser à une sous-littérature répétitive. Mais s'il est un point sur lequel tous s'accordent, c'est que ce genre favorise, voire choisit exclusivement, des univers moyenâgeux comme cadre de ses récits. Ceux-ci s'ancrent en effet dans un environnement, qui peut aussi bien correspondre au monde celte, qu'à celui de la Renaissance, avec un souci d'historicité variable.

Certes, les celtes au début du Moyen Âge, étaient plutôt des gallo-romains. Néanmoins cette période, surtout dans ses prémices, est *perçue* comme un univers celte en cours de christianisation ; l'image qui prévaut est celle des romans arthuriens, où les fées et les géants côtoient les chevaliers. Ces éléments sont ensuite manipulés, au gré des auteurs, dont les récits utilisent un spectre historique des plus larges, quoique toujours rattaché au Moyen Âge. On notera par ailleurs avec Anne Besson<sup>42</sup>, que le souci du détail, par exemple sur la fabrication des armes, n'entraîne pas automatiquement une correspondance avec les réalités médiévales. Ainsi George R. R. Martin, dans son cycle *Games of Thrones*, tient à l'écart toute image édulcorée d'une noble chevalerie, étayant son récit sur des éléments historiques précis ; et pourtant les médiévistes trouvent beaucoup plus de médiéval dans l'œuvre de Tolkien, que dans celle de G. R. R. Martin. Le caractère moyenâgeux de la *fantasy*, peut donc se révéler trompeur.

---

42 conférence du CRI du 5 février 2014, « *Games of Thrones* : plus ou moins médiéval »

### Fantasy, un cadre technologique faussement médiéval

Cependant, la récurrence d'un certain cadre dans les récits de ce genre, incline à lier la *fantasy* à certains romans médiévaux, qui sont par ailleurs eux aussi des cycles longs, et indubitablement merveilleux.

Toutefois, la liaison entre ces deux littératures, si éloignées dans le temps, ne repose en réalité pas sur l'environnement moyenâgeux.

La *fantasy*, en effet, implique systématiquement l'existence de la magie. On retrouve toujours celle-ci, bien qu'elle diffère d'un auteur, voire d'un roman à l'autre. Ainsi, dans *Games of Thrones* elle est d'abord niée, car perçue comme une légende, un reste de superstitions entretenues par de vieilles histoires. Au contraire dans *Gagner la Guerre*, personne ne la met en doute : on ne la connaît guère si l'on n'y a pas été initié, mais chacun sait que les sorciers employés par les nobles ne sont pas des charlatans, et les redoute en conséquence. Dans *Terremer* aussi la magie est une réalité, à tel point que l'auteur consacre une partie des aventures de son héros, Ged, à un mystérieux phénomène, qui empêche les mages d'exercer leur pouvoir, et fait oublier au reste de la population, qu'il s'était agi de plus que de superstition et d'escroqueries<sup>43</sup>. On découvre alors l'importance de la magie, qui, au travers des sorciers et autres mages, constituait l'un des piliers de la société : tout à coup les membres les plus importants de la communauté passent pour des escrocs, voire des fous, ce qui, comme on l'imagine, change radicalement l'univers du récit<sup>44</sup>.

Le fait est, que sans magie, les œuvres de *fantasy*, sans être réalistes, correspondent tout de même à notre réalité, avec un état technologique médiéval, bien que celui-ci puisse osciller, dans un même récit, entre l'antiquité et la Renaissance. La magie suffirait à justifier le cadre moyenâgeux des récits de *fantasy*. Car si elle n'empêche pas le développement des techniques, elle le freine néanmoins. Qui, en effet, a besoin d'un bateau à moteur, quand des mages peuvent créer du vent, et calmer les tempêtes, si le besoin s'en fait sentir ? Pourquoi développer la médecine, quand les formules d'un guérisseur suffisent ? Cela a-t-il un sens d'améliorer toujours ses armes quand, *in fine*, ce sont les sorciers qui feront basculer la

---

43 *Terremer*, livre III « L'Ultime Rivage »

44 L'hétérogénéité et le caractère finalement assez bref de l'épisode, sur l'ensemble des aventures, fait d'autant plus ressortir ces éléments

bataille ? Quand les socles que constituent la guerre, l'économie, et la santé, sont satisfaisants, pourquoi chercher autre chose ? Non pas que la volonté d'amélioration soit absente de ces récits, mais quand elle est là, on la trouve dans le domaine de la magie. Les personnages de ces univers, en effet, fonctionnent en harmonie avec elle, il est donc logique qu'ils affinent leurs techniques de mages, ou de sorciers,... plutôt que de commencer à explorer des domaines qui leur sont inconnus. De même que les scientifiques s'intéressent parfois au paranormal, les mages n'ignorent pas systématiquement les autres domaines du savoir, mais les considèrent, d'ordinaire, comme rudimentaires. Chose compréhensible, somme toute, car comment ne pas trouver primitif un microscope, lorsque l'on peut, par le biais de la magie, *sentir* les micro-organismes<sup>45</sup> ?

Dans notre réalité, la magie est une forme de science primitive, héritière de pratiques rituelles abâtardies ; elle est en tout cas généralement vue comme cela en occident<sup>46</sup>. Dans le réel de la *fantasy*, par contre, c'est la science qui est balbutiante, et la magie qui porte le progrès.

Les œuvres de *fantasy* ont un cadre technologique plus ou moins constant, compris entre la fin de l'antiquité et la Renaissance, les auteurs mêlant parfois dans une même histoire des éléments de différentes époques.

Ainsi, cet environnement moyenâgeux, ne constitue pas un lien solide entre le genre qui nous occupe, et la littérature médiévale, car il résulte de la présence systématique de la magie dans le réel de la *fantasy*.

### Lignes et voyages

Toutefois, que le niveau technologique au sein des récits, soit expliqué par la magie, ne suffit pas non plus à séparer la *fantasy* de la littérature médiévale de notre corpus. Par contre l'écart chronologique et donc culturel, entre les œuvres, et partant, la façon de percevoir le

---

45 Cf trilogie de l'Héritage, C. Paolini

46 Pourtant, comme le rappelle Christian-J. Guyonvarc'h, dans *Magie, médecine et divination chez les celtes*, éd. Payot et Rivages, 1997, p.8 : « Il est imprudent et inexact, à propos de la magie, de parler d' « irrationnel ». La magie n'est irrationnelle que du point de vue de ceux qui ne la pratiquent pas et elle a ses raisons et ses motivations qui répondent à une certaine logique. » La magie demande donc une immersion dans un réel, dont les normes diffèrent des nôtres : de ce point de vue là, la *fantasy* est idéale pour la présence de magie, puisque le lecteur est déjà dans la découverte d'un autre monde, et prêt à en accepter les règles.

monde, semble les disjoindre.

Cependant le lien entre les différentes œuvres de notre corpus, se trouve peut-être dans les modes de déplacement, tel qu'en parle Tim Ingold. Nous avons en effet, travaillé sur l'hypothèse selon laquelle, les voyages ont un caractère essentiel en *fantasy*. Selon notre analyse, ils ne constituent pas, contrairement à ce que l'on trouve en distorsion, un simple désagrément émaillé d'épreuves, destinées à éprouver le héros dans sa quête. En *fantasy* le monde n'est pas seulement un obstacle, notamment parce que le merveilleux n'entraîne pas une remise en question des personnages, ou des lecteurs, car il est intégré au réel<sup>47</sup>.

Les voyages seraient, dans ce genre, de l'ordre de la formation<sup>48</sup> : les personnages apprennent durant leurs parcours, autant sur eux-mêmes, que sur ce qui les entoure. Cette rencontre avec le monde est plus importante pour le récit, que les épisodes où se concentre l'action.

Cela rappelle les réflexions de Mireille Séguy<sup>49</sup> à la fin de son ouvrage, consacré aux romans du Graal, dans lesquels s'inscrivent les deux œuvres médiévales du corpus. Elle indique en effet que le Graal est à la fois prétexte et but du récit ; une fois l'objet mythique atteint, la narration n'a donc plus lieu d'être. Or le récit n'est jamais qu'un voyage, entrecoupé d'aventures, toutes liées au Graal, et nécessaires à la quête, mais, dans le même temps, indépendantes. À l'instar de la *fantasy*, où les héros ont un but, qu'ils achèvent vers la fin, mais dont l'essentiel des aventures se déroule lors des voyages, et péripéties, menant à la réalisation de leur objectif.

**Ainsi, en *fantasy* comme dans les récits du Graal, dans lesquels s'inscrivent le roman de Perceval et Lancelot du Lac, les voyages semblent être l'élément clef des récits.**

Si une hypothèse ne saurait, surtout basée sur une seule analyse, être généralisée à tout un genre, une certaine récurrence de ce schéma, dans les œuvres de *fantasy* dont nous avons connaissance<sup>50</sup>, tendrait à prouver sa validité.

---

47 Alors qu'en distorsion, où le récit part de R1, notre réalité, l'ordre naturel des choses est perturbé, ce qui amène des problématiques différentes, telles que l'appréciation de la normalité.

48 Mais pas de celui de l'initiation, car s'il est vrai que *Le Conte du Graal* peut être un récit d'initiation, ce n'est pas le cas de *Gagner la guerre* où si le personnage principal se redécouvre, il a toute l'expérience et le savoir-faire d'un homme mûr.

49 Mireille Séguy, *Les romans du Graal ou le signe imaginé*, éd. Honoré Champion, Nouvelle bibliothèque du Moyen Âge, Paris, 2011, 499 pages

50 par exemple la trilogie de *l'héritage* de Christopher Paoloni, les *Chroniques d'osidienne* de Lawrence Watt-Evans,...

Il est vrai que la cohésion entre la lecture, l'écriture, et le voyage est chère aux écrivains, et a en conséquence déjà fait l'objet d'études<sup>51</sup>. Cependant le thème du voyage paraît décidément important en *fantasy*, de manière implicite comme dans le *Seigneur des Anneaux* ou plus explicite comme dans *Mordred*, où l'auteur prête à son personnage cette pensée :

« Cela avait semblé étrange à Mordred ; qu'on vous juge négligeable avant d'atteindre cet âge, qu'on pense le voyage sans importance. Seul le but avait un nom. »<sup>52</sup>.

Cette citation conforte notre hypothèse ; car elle lie explicitement le voyage à l'évolution des personnages, et tend à en faire un système. Mordred s'interroge en effet sur une situation globale – l'on évolue *pas à pas* mais ce cheminement est, étrangement, jugé négligeable. Justine Niogret semble souligner, au travers de son narrateur, l'évolution progressive des personnages, qui ne sont pas tant changés par les épreuves, apparemment clefs, de leurs aventures, que par les chemins parcourus entre celles-ci.

L'hypothèse est donc que le rôle et la forme des voyages pourrait être un lien fondamental entre les deux groupes d'œuvres du corpus.

*Tim Ingold, Une Brève histoire des lignes.*

Les théories de Tim Ingold, pourraient permettre de systématiser l'étude des types de voyages, et ainsi des façons de percevoir le monde, en *fantasy*, et dans les œuvres médiévales du corpus. L'anthropologue s'est, en effet, intéressé aux types de voyages, qu'il met en parallèle avec les différentes sortes de lignes.

Il oppose les lignes continues, qui sont la trace d'un seul geste, tel qu'on peut en voir pour les signatures, aux lignes reliant deux ou plusieurs points, de manière directe. Elles correspondent toutes, selon lui, à une façon de voyager mais aussi à une façon d'exister. La ligne continue est en « promenade », elle correspond à un trajet. L'autre traverse, pour passer au plus vite d'un point A à un point B, il s'agit de transport. Dans le premier cas l'on peut penser aux chasseurs-cueilleurs qui tracent leur chemin dans, par exemple, une forêt,

---

51 Cf **Philippe Dubois**, « Le voyage et le livre », *Arts et légendes d'espace, Figures du voyage et rhétorique du monde*, communications réunies et présentées par Christian Jacob et Franck Lestringeant, presses de l'école normale supérieure, 1981, p. 149 à 169, 303 pages, et **Christian Jacob**, « L'oeil et la mémoire : sur la Périégèse de la Terre habitée de *Denys* », opus cité, pages 21 à 26

52 Justine Niogret, *Mordred*, éd. Mnémos, coll. Dédalles, 2013 p.41

retournant sur leurs pas, allant de manière apparemment anarchique parce qu'ils vont là où ils voient de la nourriture ou des choses intéressantes. Il y a là une attention intense portée à l'environnement, qui n'est pas seulement traversé mais habité. Dans le cas du transport au contraire il s'agit d'aller le plus vite possible d'un point à un autre, par exemple du domicile au lieu de travail. L'espace entre les deux n'est qu'une perte de temps, et n'est donc pas réellement investi. Il y a dans le transport une grande passivité ; le voyageur y est en fait « passager ». Le véritable voyageur, lui, trace son chemin, il « n'a ni fin ni commencement »<sup>53</sup>.

Ainsi Pierre Grimbert dans ses cycles du *secret de Ji* et des *enfants de Ji*, déroule une trame que suivent d'abord un certain nombre de personnages puis les enfants de ceux-ci. On peut dire que ces derniers continuent le chemin, le *trajet*, commencé par leurs parents, mais bien sûr à leur manière. De plus l'intrigue incluant des dieux, et donc une histoire de création sinon du monde, du moins de l'équilibre de celui-ci, l'on peut affirmer qu'il n'y a pas de début net. Au-delà de la façon de voyager il s'agit d'une façon de vivre, et donc de percevoir le monde. Le trajet correspondrait à une « habitation » de ce dernier, tandis que le transport traduirait une « occupation » ; en effet le voyageur se construit, apprend en cheminant, tandis que le passager prend les éléments qui lui semblent importants, et construit ainsi un savoir haché, quoique tendant à l'objectivité. L'un est une ligne, l'autre un assemblage de données qui forment un type de savoir. Pour donner un exemple là où le voyageur verra une suite d'endroits, qu'il connaît, le passager aura des cartes, à la fois plus et moins précises. Il y a des cartes montrant l'altitude, d'autres pour le climat, d'autres pour les routes et les villes, d'autres encore combinant toutes sortes d'informations, mais il s'agit toujours d'un panel incomplet, à but utilitaire. Tim Ingold rappelle cependant que le voyageur n'est pas dans une errance sans but ; il construit un « maillage » autour de son lieu d'habitation qui correspond justement aux différents trajets qu'il a à effectuer. Le voyageur n'est toutefois pas identique au passager car il prend son temps, sachant que son mouvement lui permet de se construire, et « contrairement à l'itinérant qui avance *avec* le temps, le passager transporté fait la course *contre* lui »<sup>54</sup>.

Le fait d'être un voyageur, effectuant un trajet, ou un passager, qui est transporté, reflète une façon de vivre et percevoir le monde<sup>55</sup>.

---

53 Tim Ingold, p.116 nb : cela n'est pas sans ressemblance avec les pèlerinages

54 Idem, p.141

55 Ce que Philippe Descola, entre autres, nomme une ontologie. Cf deuxième partie

### Une fantasy nostalgique ou une maïeutique ?

Anne Besson, spécialiste française de la *fantasy*, définit ce genre comme « un ensemble d'œuvres textuelles mais aussi iconographiques et interactives qui *exaltent (ou parodient) une noblesse passée* marquée par l'héroïsme, les splendeurs de la nature préservée et l'omniprésence du sacré, [...] »<sup>56</sup>. Elle ajoute : « la *fantasy* pour nous est bien un miroir de la contemporanéité et de son essentielle dimension nostalgique[...] »<sup>57</sup>. Tout au long de son ouvrage, qui est consacré à la définition de ce genre, elle le lie à la nostalgie, plus exactement celle de l'enfance. Elle appuie notamment son affirmation sur le retour sur « le passé toujours-déjà perdu »<sup>58</sup>, et le temps cyclique<sup>59</sup> que s'efforceraient de retrouver les auteurs de *fantasy*.

Cependant la nostalgie est le regret du passé ou du pays natal, étymologiquement ce mot signifie « la douleur du retour ». Or l'étude des voyages en *fantasy* tendrait à réfuter cette nostalgie. Car si les voyages sont essentiels au genre, ils prouvent alors que le genre serait non pas un retour nostalgique des personnages sur leur passé, ou vers leur pays d'origine, mais un départ.

Le personnage de Daenerys dans le *Trône de Fer* illustre ce point très clairement. Elle a en effet pour ambition de reprendre le trône de ses ancêtres, et donc de retourner sur leurs terres. L'on pourrait parler de nostalgie, d'autant plus forte qu'elle n'a aucun souvenir de ces endroits, et aurait tendance à les idéaliser, comme lorsqu'elle s'imagine que le peuple et une partie des seigneurs vont se ranger derrière elle, alors qu'ils ne la connaissent pas, parce qu'elle est l'héritière légitime. Mais si le personnage peut éprouver de la nostalgie, son parcours n'est pas empreint de regret. Au contraire il est celui du changement : à partir du moment où elle doit partir parce qu'elle est mariée, ou plutôt vendue, à Drogo, elle se transforme. Progressivement la jeune princesse apeurée devient une reine guerrière. L'on ne peut s'empêcher de remarquer la coïncidence entre le changement de Daenerys, et le début de

---

56 Je souligne. Cf Anne Besson, *La Fantasy*, Paris, édition Klincksieck, collection 50 questions, 2007, p.14  
205 pages

57 Ibid, p.122

58 Opus cité, p.27

59 Cf Anne Besson, opus cité, ainsi que son article « Le seigneur des cycles », dans *Le Magazine Littéraire*, n°527, janvier 2013, dossier « Tolkien, La fabrique d'un monde, pp 60-61

ses voyages.

La nostalgie, douleur du retour, pourrait se trouver dans le retour sur eux-mêmes des personnages, mais ce retour ne porte alors pas un secret désir de figer le réel ; au contraire il est un dépassement du passé, nécessaire pour que le héros puisse évoluer et donc avancer dans le récit. Ce genre n'est pas celui du regret, mais d'une maïeutique, qui s'effectue au travers de la rencontre, et parfois de la confrontation, avec le réel du récit, et donc avec tout ce qui est Autre<sup>60</sup> tout en étant familier<sup>61</sup>.

Par ailleurs, la longueur des histoires<sup>62</sup>, qui semblent pouvoir ne jamais s'arrêter, pourrait, si l'on retrouve effectivement les trajets en *fantasy*, s'expliquer en partie. Les personnages ont en effet un but, mais leur chemin n'est pas en ligne droite, car ils ont besoin de temps pour changer, ce qui peut leur faire prendre des détours inattendus, et rallonge l'histoire. Encore une fois le voyage, plutôt qu'un sentiment de regret, caractériserait le genre.

C'est pourquoi la nostalgie n'est, selon nous, pas caractéristique de la *fantasy*. Au contraire les voyages incessants, présents dans toutes les œuvres de *fantasy*, sont le signe et l'instrument d'une maturation des personnages, qui ne se complaisent pas dans le passé.

#### Coups du monde ; un rapport au lieu commun, aux début des récits, à *Lancelot du Lac*, au Conte du Graal, et à *Terremer*

Trois des œuvres du corpus établissent, dès le début de leur narration, un rapport au lieu inhabituel. Les personnages semblent en effet être coupés du reste du monde ; l'on pourrait presque dire qu'ils résident dans un Ailleurs.

Dans l'histoire d'Ursula le Guin, le phénomène n'est pas manifeste, mais est tout de même visible, notamment au travers du paragraphe suivant :

« Il peut paraître étrange que sur une île large de cinquante milles, dans un village au pied de falaises éternellement tournées vers la mer, un enfant puisse atteindre l'âge d'homme sans avoir jamais posé le pied sur un bateau, ou trempé ne serait-ce qu'un doigt dans de l'eau salée, mais c'est ainsi. Qu'il soit fermier, chevrier, bouvier, chasseur ou artisan, l'homme de la terre

---

60 Pour le lecteur comme le personnage

61 Pour le lecteur grâce à la récurrence de certains éléments dans ce genre, pour le personnage parce qu'il s'agit de son monde, et donc qu'il le connaît

62 Qu'Anne Besson met en parallèle avec le temps cyclique qu'ambitionnerait la *fantasy*

considère l'océan comme un royaume salé et instable qui ne le concerne en aucune façon. Le village situé à deux jours de marche du sien est une terre étrangère, et l'île qui se trouve à une journée de voile de la sienne n'est qu'une rumeur, tout juste des collines embrumées qu'il aperçoit au-delà des eaux, et qui n'ont pas la solidité de la terre qu'il foule de ses pieds. »<sup>63</sup>

Ainsi pour les personnages de cet univers, le réel se limite à leur village, aux alentours de celui-ci, et à ce qu'il peuvent voir depuis ces espaces. Le reste est intégré au réel, puisqu'ils savent que d'autres îles et villages existent, mais ils les perçoivent comme un Ailleurs, où ce qui est, au village, considéré comme imaginaire, pourrait être réel, comme l'indique la fin de l'extrait : ce qui est Autre, à l'instar de la brume, constitue un espace incertain, instable même, où l'on peut donc supposer que tout est possible.

Cette façon de vivre, n'est pas sans rappeler le rapport au réel qui fonde le merveilleux exotique<sup>64</sup>. Ce merveilleux est fréquent dans les récits anciens où se mêlent des animaux réels, plus ou moins déformés, et d'autres qui sont imaginaires, les uns ayant été aussi réels que les autres pour les lecteurs anciens. L'on a pu considérer les oiseaux géants et les licornes comme des réalités, au même titre que les lions ou les rhinocéros, parce que s'ils n'étaient pas visibles dans nos contrées, ils l'étaient plus loin, Ailleurs, et que des voyageurs en avaient rapporté l'existence. Il n'est pas mentionné, dans *Terremer*, que des îliens isolés croient en des animaux, qui seraient en réalité imaginaires, mais ils ont, si l'on suit la logique de l'auteur, la mentalité qui permettrait de telles croyances. D'ailleurs le récit narre la rencontre de Ged, le héros, avec des dragons, et l'on sait qu'il a étudié, et s'est intéressé aux dragons quand il était à l'académie des mages : il devrait donc avoir des connaissances générales sur tout ce qui touche au sujet. Pourtant, lorsque le personnage se rend dans des îles du sud, il découvre l'existence de créatures, appelées dragons, qui sont en fait des miniatures domestiques de la créature. L'on apprend par ailleurs que cet animal familier est extrêmement commun dans la région.

---

63 *Terremer*, p.43-44, « It might seem strange that on an island fifty miles wide, in a village under cliffs that stare out forever on the sea, a child may grow to manhood never having stepped in a boat or dipped his finger in salt water, but so it is. Farmer, goatherd, cattleherd, hunter or artisan, the landsman looks at the ocean as at a salt unsteady realm that has nothing to do with him at all. The village two days' walk from his village is a foreign land, and the island a day's sail from his island is a mere rumor, misty hills seen across the water, not solid ground like that he walks on. »

64 Tzvetan Todorov, p.59-62 dans son *Introduction à la littérature fantastique (Introduction à la littérature fantastique)*, Paris, éditions du Seuil, collection Points (essais), 1970. Il explique le merveilleux exotique comme ce qui est naturel pour les régions très lointaines, exotiques

Pourtant, Ged, qui n'est pas un ignorant, et s'est intéressé au sujet, n'en avait jamais entendu parler. C'est pourquoi il paraît plausible que, dans leur isolement, des villages puissent inclure au réel des créatures purement imaginaires, et les considérer avec ni plus ni moins de sérieux que des êtres existant réellement, ainsi que cela était le cas en Europe avant que les explorations ne puissent plus rejeter l'Ailleurs et le merveilleux plus loin, faute de nouveaux espaces à découvrir.

L'isolement des habitants de l'archipel modifie leur perception du réel, en le laissant autant ouvert que eux sont confinés dans leurs villages. Cette façon d'intégrer des éléments parfois imaginaires au réel se retrouve, dans une tonalité humoristique, dans *Le Conte du Graal*, dans la scène où Perceval croise des chevaliers. Il les prend tout d'abord pour des diables, puis pour des anges, avant d'être détrompé. « [...]Fûtes-vous ainsi né ? »<sup>65</sup> demande même Perceval, croyant d'abord que l'on peut venir au monde tout en armure. Il a construit son réel à partir de ce que lui a appris sa mère, et juge donc les chevaliers logiquement, mais selon des connaissances tronquées. Les guerriers auraient ainsi pu lui faire croire qu'ils étaient des anges, ou qu'ils étaient venus au monde avec une armure, sans que cela ne soit remis en question par Perceval.

Ce dernier vit dans la Gaste forêt, ou Forêt Déserte, qui n'est qualifiée de gaste qu'au début du récit d'ailleurs, c'est-à-dire avant que Perceval ne la quitte. Ce lieu d'isolement censé protéger le jeune homme l'empêche en fait de vivre<sup>66</sup>.

La forêt est coupée, non seulement du reste du monde, mais aussi de la vie. Il n'est pas anodin que les chevaliers puissent aller sur ces terres et rencontrer Perceval au printemps, saison durant laquelle les esprits, et donc les morts, resurgissent dans le monde<sup>67</sup>. Comme si les êtres pouvant aller de l'Ailleurs à l' Ici à cette période de l'année, le chemin inverse était aussi possible, ce qui aurait permis aux chevaliers d'arriver sur les terres de la mère de Perceval. L'autre Monde, selon la conception celte, est le lieu des possibilités, et chaque vie est la réalisation de l'une d'elle, venue du royaume des morts, de sorte que l'on ne vient pas de

---

65 *Conte du Graal*, v.276 : « Li dist : Fustes vos ensin nez ? »

66 Cf Francis Dubost, p. 401. Il appuie son hypothèse sur le terme *gaste*, qui désigne une terre comme morte. Cela n'est pas visible dans *Le Conte du Graal*, mais les terres gastes sont souvent celles où le soleil ne brille pas, où les choses sont figées, généralement à la suite d'une faute ou d'une terrible catastrophe ; des royaumes sinon morts du moins de l'Autre Monde, celui de la mort.

67 Et ce bien qu'il soit courant pour les aventures de commencer au printemps

la vie pour se diriger vers la mort, mais l'inverse. Perceval serait alors un être de l'Ailleurs, qui naîtrait en sortant de l'espace clos, délimité par la forêt, où le retenait sa mère<sup>68</sup>, pour réaliser ses possibilités dans le reste du monde, et qui en quittant sa terre natale l'entraînerait avec lui dans la vie.

Lancelot n'est pas dans le même cas de figure, cependant il se trouve aussi dans un espace clos, grâce à la magie de la dame du Lac, qui crée l'illusion d'un lac là où se trouve bien plus : ses terres. La seigneurie de celle-ci n'est d'ailleurs pas totalement coupée du reste du monde. Ainsi un gentilhomme s'y est déjà rendu, ce qui lui permet de soulager la peine de la mère de Lancelot, et un chasseur a croisé le fils de roi<sup>69</sup> qui était lui-même en chasse. Cependant la chasse est l'un des moyens les plus employés pour atteindre l'Ailleurs, de sorte que cette rencontre ne signifie pas que le lieu est sur le même plan que le château de Claudas ou l'abbaye où se sont réfugiées les reines. De plus le gentilhomme qui a connaissance du devenir de Lancelot est un ancien chevalier exemplaire, devenu « homme de religion »<sup>70</sup>, il est et a été un « prud'homme »<sup>71</sup> ; or, l'Ailleurs est parfois accessible aux êtres d'exception. Quoiqu'il en soit, Lancelot, malgré son intelligence, a une vision du réel déformée par son confinement. Il est ainsi appelé « fils de roi », mais ne peut savoir qu'il l'est vraiment, ni deviner de quel roi il est le fils, car il ne sait pas ce qui est arrivé aux royaumes de Bénoïc et de Ban, alors que les terres de la dame du Lac en sont très proches, puisque le roi Ban meurt en regardant son château brûler, depuis un tertre surplombant le lac de la dame.

Dans les trois œuvres l'espace de vie des héros semble clos, bien qu'il ne soit pas hermétique. Ce cadre influe sur la perception du réel dans le récit, et donc sur la façon d'être des personnages. D'ores et déjà la perception du lieu se révèle essentielle dans la façon d'être au monde, ce qui justifie d'autant plus l'utilisation des théories de Tim Ingold sur les lignes et les voyages comme outil d'analyse du corpus.

---

68 on note la ressemblance avec une grossesse : espace fermé par la mère, délivrance de l'enfant à une période précise, protection fournie par l'espace clos efficace mais dans lequel l'enfant est en vie mais ne vit pas

69 c'est-à-dire Lancelot

70 *Lancelot du Lac*, p.163

71 *Lancelot du Lac*, p.163

### Une application de Tim Ingold, *Une Brève histoire des lignes*, à la littérature

La seconde section de cette partie, laquelle est toujours centrée sur les voyages, tente de définir le type de déplacement dans chacun des textes, afin de voir s'il est identique dans les œuvres médiévales et contemporaines, et donc s'il y aurait résurgence d'une ontologie analogique en *fantasy* contemporaine. Il s'agit de déterminer l'ontologie des œuvres à partir des voyages. Dans un premier temps, un passage de l'œuvre de J-P Jaworski, lui-même centré autour de deux extraits, qui font apparaître la difficulté d'une catégorisation, sert de fil directeur à notre réflexion. *In fine* une troisième façon de voyager, la fuite, semble plus pertinente que la classification en tant que trajet ou transport. Par ailleurs, cette étude basée sur *Gagner la guerre* amène la question du rêve en tant que mode de voyage, lui aussi aux frontières des divisions établies par Tim Ingold. Les songes étant présents dans chacune des œuvres du corpus, et étant associés aux voyages, il semble nécessaire de leur prêter attention. Ensuite l'on montrera pourquoi la fuite, dans son intemporalité, ne serait pas un type de voyage qui permet de répondre à la problématique. Enfin l'on revient sur la classification, elle aussi ardue, des voyages dans *Le Conte du Graal*, qui selon des analyses préalables, ne correspondent ni à des transports ni à des trajets.

Tim Ingold, à partir de son travail sur les lignes, traite des différents types de voyages, non selon les moyens de locomotion<sup>72</sup>, mais en fonction de la façon d'être au monde. Le rapport au lieu nous a déjà paru définir deux types de textes – la *fantasy* et la distorsion – assez différents pour que l'on gagne à les distinguer ; les recherches de T. Ingold sur les lignes devraient approfondir nos connaissances sur la *fantasy*, en établissant la possibilité de la

---

<sup>72</sup> L'anthropologue signale en effet que certains groupes, notamment en Australie, se déplacent comme leurs ancêtres, mais avec des 4x4 : leur moyen de locomotion a changé, mais pas leur façon d'envisager le voyage, cf p.105

comparaison entre les œuvres médiévales du corpus, et *Terremer* et *Gagner la guerre*. L'on pourrait ainsi établir ou contredire, l'existence d'un lien entre les perceptions du réel médiévales et contemporaines, car l'étude des lignes est un travail sur la façon d'être au monde.

Cependant, si l'application des théories de Tim Ingold pourrait se révéler fructueuse, son étude des lignes est trop vaste pour servir dans sa globalité d'outil d'analyse. Ce d'autant plus que les voyages sont justement l'une des caractéristiques de la *fantasy* : comment choisir un passage en particulier, quand les personnages passent presque tout leur temps sur la route ?

L'analyse est donc centrée sur la question suivante : les personnages sont-ils des voyageurs ou des passagers ? Autrement dit, habitent-ils le monde ou l'occupent-ils ? Voient-ils les lieux comme un « nœud réalisé à partir d'un entrecroisement de fils en mouvement et en développement », ou comme « un point nodal dans un réseau statique de connecteurs »<sup>73</sup> ?

Toutefois les auteurs du corpus ont créé des récits longs, dans lesquels ils construisent graduellement leur univers, et donc le rapport au réel, de sorte que les éléments qui différencient le voyageur du passager sont disséminés, presque dilués, dans l'ensemble du texte. Afin de ne pas nous perdre dans cette multitude de détails, nous nous baserons sur la déclaration de Tim Ingold, selon laquelle

« Les lieux où le voyageur s'arrête pour se reposer sont, pour le passager transporté, des aires d'activité. Confinée dans un lieu, cette activité est toute entière concentrée en un seul point »<sup>74</sup>

Focaliser l'analyse sur les temps d'arrêt d'un voyage a deux avantages. D'une part le choix d'un extrait s'en trouve facilité, et d'autre part, cela permet de discriminer les trajets des transports à partir d'un seul élément, ce qui évite de se perdre dans les récits, très longs, du corpus.

### *Gagner la guerre, de Ciudalia à Bourg-Preux*

Le dixième chapitre de *Gagner la guerre* s'intitule « Des chemins incertains ». Des trois chapitres à dépasser les cent pages, celui-ci est le seul à être consacré au voyage. L'auteur fait d'ailleurs se suivre trois chapitres dont les titres évoquent explicitement un cheminement : « les chemins incertains », « la voie obscure », et « exil », respectivement le dixième, le onzième, et le douzième chapitre. Cette configuration indique un moment du récit

---

73 P.100, Ingold, pour les deux citations

74 Ingold, p.112

où le thème du voyage est central. Nous avons choisi de nous appuyer sur le dixième chapitre, car c'est durant ce passage que Benvenuto, le personnage principal du roman, quitte précipitamment Ciudalia, capitale de la République, pour rejoindre Bourg-Preux, ville de la Marche-Franche. Il est accompagné dans sa fuite de trois acolytes : un sorcier, Sassanos, et les deux guerriers qui servent d'escorte à celui-ci, qui doit se rendre plus au nord que don Benvenuto.

« Ainsi débuta ma cavale. »<sup>75</sup>: telle est la première phrase du narrateur, don Benvenuto, après avoir quitté Ciudalia. Sans même avoir à prendre en compte les théories de l'anthropologue<sup>76</sup>, ces quelques mots provoquent, à eux seuls, une interrogation sur les différents types de cheminement. Car une cavale n'est pas tout à fait une fuite ; là où cette dernière n'est qu'une réaction, presque passive, à une menace, la première est une aventure, un jeu dont le but est de s'échapper. L'une a un caractère sombre, sinistre même, souvent honteux – ont fui les représentants de l'ordre – l'autre a quelque chose de grandiose. Pourtant le voyage de Benvenuto, qu'il soit un trajet ou un transport, n'est pas spectaculaire. Le cheminement des protagonistes est aussi méthodique que prudent, aussi rapide que discret. Dans le même temps, l'idée du jeu est présente, puisque leur discrétion n'est possible que grâce aux illusions de Sassanos, qui les rend banals, ce qu'ils ne sont normalement pas du tout : toutes les dents du haut de Benvenuto sont en or, Sassanos vient de Ressine, archipel ennemi dont les habitants sont très reconnaissables, et les deux guerriers sont l'image même des bandits de grand chemin. Un tel groupe ne devrait être qu'en cavale, obligé d'aller au plus vite en lieu sûr, car trop pittoresque. Mais leur connaissance du terrain et les tours du sorcier assurent leur tranquillité, tandis que la crainte de les voir découverts maintient le suspens. L'auteur narre ainsi une cavale aux allures de fuite ; le voyage des personnages se révèle ainsi problématique dès le départ – à plus d'un titre d'ailleurs puisque, après tout, ils sont poursuivis.

---

<sup>75</sup> *Gagner la guerre. Récit du Vieux Royaume*, p.533

<sup>76</sup> Tim Ingold. Sauf indication contraire, dans la première partie « l'anthropologue » désigne Tim Ingold, et dans la seconde Philippe Descola

### *La bergerie et Montefellône*

Lors de cette cavale les arrêts sont fréquents ; toutes les nuits d'abord, mais aussi à divers moments de la journée, comme lorsque Benvenuto<sup>77</sup> se taille un bâton de marche. Bien qu'elles ne soient parfois décrites que très brièvement, ces pauses ne sont pas anodines. Elles apportent bien sûr un réalisme certain au voyage, en mettant en avant, par exemple, toutes les difficultés qui les ralentissent, ou leur rendent le chemin difficile.

D'autres arrêts, pour brefs qu'ils soient, sont en réalité essentiels à la suite de l'histoire, ce qui n'est pas sans rappeler la phrase signalée par François Mosès, traducteur de *Lancelot du Lac* :

« La reine sa femme y demeurait depuis le début de la guerre et le roi Ban ne s'y était jamais retiré, tant qu'il avait pu tenir au dehors. »<sup>78</sup>.

Un propos *a priori* anodin qui explique en fait la présence du personnage à cet endroit, et rend logique la suite du récit. Selon un processus similaire, un arrêt<sup>79</sup>, l'un des plus longuement narrés, comporte un événement essentiel pour Benvenuto, qui lui permet de survivre aux ennemis qu'il s'est créés. Le sorcier use en effet de ses pouvoirs, diluant une minuscule part de l'âme de l'assassin dans un cours d'eau<sup>80</sup>, afin d'égarer les poursuivants de ce dernier. Le narrateur fait comprendre, par la description du sort, et des sensations de don Benvenuto, qu'il ne s'agit en rien d'un rituel négligeable. À ce moment là certes, le lecteur et les personnages ne savent pas à quel point ce sera important, cependant l'un comme l'autre devinent le caractère majeur du développement.

Toutefois, quelle que soit leur importance pour l'ensemble du récit, la plupart des

---

77 *Gagner la guerre*, page 566

78 *Lancelot du Lac*, opus cité, p.44-45

79 Qui s'étend des pages 566 à 572 (*Gagner la guerre*)

80 Littéralement : il prend un bout de son âme, l'ancre sur une tablette, qu'il brise et lance dans une rivière. Les poursuivants utilisant la magie sont donc égarés, comme des chiens peuvent l'être par une odeur dispersée dans un bois, ou comme des humains qui chercheraient des traces particulières sur une piste fréquentée. Le procédé est similaire à celui d'une défexion, c'est-à-dire une « formule de malédiction, généralement gravée sur plomb et jetée dans un marais, un puits ou une source sacrée pour être confiée à la divinité invoquée par le maléfice », utilisée par les celtes (cf. Claude Sterckx, *Mythologie du monde celte*, éditions Hachette, collection Marabout, 2009, p.416), à la différence près qu'aucune divinité ne semble impliquée chez J-P Jaworski.

arrêts sont de courts bivouacs. Seules deux pauses sont assez développées pour être confrontées aux théories de Tim Ingold. Il s'agit de l'arrêt, au début du voyage, dans une bergerie<sup>81</sup>, et celui, en milieu de parcours, dans la ville et en particulier l'auberge de Montefellone<sup>82</sup>. La comparaison de ces deux extraits devrait permettre d'appréhender la nature des arrêts dans *Gagner la guerre*, et de discriminer définitivement Benvenuto comme un voyageur, ou comme un passager.

Bien qu'ils soient plus développés que les autres scènes où le groupe s'arrête, l'intérêt de ces extraits n'est pas une évidence. Sur l'ensemble de l'œuvre en effet, la bergerie comme Montefellone paraissent d'abord être des lieux sans importance. Contrairement à la ville de Kaellsbruck, à laquelle il est fait plusieurs fois référence, et qui revêt pour la situation professionnelle de Benvenuto un caractère majeur, ces lieux partagent en apparence une grande insignifiance : peut-être ne seraient-ils même pas signalés si les personnages n'y passaient pas. Une approche superficielle les ferait rentrer dans la catégorie des aires de repos, dont profiteraient donc des voyageurs.

De plus si on les résume, les événements narrés n'ont, semble-t-il, qu'une fonction accessoire. Lors du premier arrêt, Benvenuto et Sassanos retrouvent deux protagonistes, des gardes du corps pour le voyage plus lointain du sorcier ; ils définissent aussi le déroulement global de leur fuite, ce qui permet au narrateur de centrer la suite du récit sur d'autres éléments. À Montefellone, les personnages se ravitaillent, et s'équipent de vêtements chauds, en prévision de la traversée d'une contrée froide, et – pour peu que l'on omette les brigands – dépourvue de présence humaine, puisqu'il s'agit en fait de forêts, traversées de quelques routes et chemins. L'auteur ne s'attarderait donc sur ces passages que pour accroître le réalisme de son univers fictionnel. Le premier et le second arrêt, au premier abord, semblent donc n'être que des chevilles du récit, présentes pour la fluidité de la narration.

### *L'arrêt à la bergerie*

Pourtant ces deux pauses n'ont en réalité rien d'anodin : elles clôturent le voyage, et ce bien qu'elles n'en marquent strictement ni le début ni la fin. Ainsi Benvenuto quitte Ciudadalia

---

81 P.534 à 554, On s'y réfère aussi comme au premier arrêt, ou au premier extrait.

82 P.572 à la page 587 ; On s'y réfère aussi comme au second arrêt, ou au second extrait

page 532, et « début[e] [s]a cavale » à la page suivante, mais n'arrive à la bergerie qu'une page après encore, c'est-à-dire page 534, de sorte que le passage à la bergerie ne semble pas, au premier abord, marquer le début du voyage.

Cependant ce dernier ne commence pas véritablement, avant l'arrivée dans cette cabane délabrée. Non seulement en effet le « nouvel embranchement »<sup>83</sup>, bloque la vue de Ciudalia pour la première fois dans le cheminement des personnages<sup>84</sup>, mais ce moment institue aussi une nouvelle dynamique dans le récit. Les précédents chapitres sont en effet typiques des romans d'aventure : machinations, attaques mystérieuses, conflits entre de grandes maisons rivales, et évasion spectaculaire du héros. La bergerie au contraire est un épisode à la fois plus calme et plus inquiétant, une atmosphère qui pèse d'ailleurs, de manière diffuse, sur tout le reste du roman, mais en particulier sur le trajet aller jusqu'à Bourg-Preux. Ce passage est aussi plus calme parce que les dangers les plus pressants sont passés, et que les personnages peuvent désormais échapper aux gardes, ce qui pour eux est déjà une amélioration. Ils prennent de plus le temps d'élaborer leur fuite, ce qui constitue plus qu'un avantage narratif pour l'auteur. Cela montre, en effet, que les protagonistes ne sont plus en train d'agir ou de fuir dans la précipitation, mais planifient leur « cavale », et prennent en compte leurs forces et leurs limites.

Ces éléments sont toutefois insuffisants pour affirmer que le premier extrait est une aire d'activité, car finalement, le personnage ne fait qu'arriver à la bergerie, dormir, et repartir avec deux compagnons supplémentaires : une analyse supplémentaire est nécessaire pour déterminer la nature de l'arrêt à la bergerie. Cependant nous allons d'abord déterminer si ce caractère intermédiaire, entre le trajet et le transport, se retrouve dans le second extrait.

### *Montefellône, un espace transitionnel*

Si le premier arrêt marque le début de la cavale, le second, lui, la clôture. Certes, les personnages sont toujours en danger, et se conduisent en conséquence, mais Montefellône est à la frontière de la république de Ciudalia, de sorte qu'ils s'apprêtent à échapper, si ce n'est à

---

83 *Gagner la guerre*, p.534

84 Ce qui n'est pas anodin, car Ciudalia est essentielle pour le narrateur, au point qu'il la personnifie par moments. S'en séparer constitue donc un basculement pour lui, d'autant plus d'ailleurs qu'il est retenu à Ressine durant les premiers chapitres, et souhaite ardemment revoir sa ville natale.

tous leurs poursuivants, du moins aux soldats ciudaliens. Montefellône constitue un passage transitionnel, qui sépare la cavale de Benvenuto en deux parties distinctes. Avant cette ville, les personnages avancent dissimulés en rase campagne. Après, bien qu'ils n'affichent pas non plus leurs identités, ils ne cachent plus leur apparence<sup>85</sup>.

De plus le passage de Montefellône à Bourg-Preux, qui se fait par une forêt, forme une catégorie à part entière. La forêt en effet, agit à plus d'un titre comme une frontière. En premier lieu elle marque la limite du territoire de Ciudalia, et correspond donc à la manifestation physique d'une ligne en principe imaginaire, une frontière, qui n'en est pas moins réelle dans ses conséquences. Ensuite, ces bois entourent une ville beaucoup plus magique, que tout le surnaturel rencontré par ailleurs dans le récit. Ce passage entre les deux villes agit alors comme une transition, entre le monde de Ciudalia, où la magie se cantonne pour l'essentiel aux sorciers de cour et aux guérisseurs, et le monde de Bourg-Preux, cité fondée par les elfes, sur une terre dévastée par la magie, et dont l'un des dirigeants est encore un elfe. D'un côté de la frontière la magie est une réalité, mais pas une habitude, de l'autre la terre porte son empreinte, et les autres espèces civilisées<sup>86</sup> ne sont plus une rareté.

L'on retrouverait dans ce découpage de l'espace la distinction entre le monde des vivants et l'Ailleurs, ou l'Autre Monde, telle qu'elle existe dans le corpus médiéval. Car si le surnaturel, dans la littérature médiévale, est rejeté dans l'Ailleurs, il n'en est pas pour autant absent du monde des hommes, bien qu'il soit souvent apporté par des êtres de l'Autre Monde, comme lorsque, dans *Lancelot du Lac*, une demoiselle soumet toute une assemblée à une illusion, faisant passer des lévriers pour des enfants, afin de ramener les cousins de Lancelot à sa dame. De même, dans *Gagner la guerre*, le surnaturel se rencontre plus facilement dans certains espaces. Cependant il n'est pas aussi confiné que dans la partie médiévale du corpus, puisqu'on le trouve, pour autant que nous le sachions, dans tous les territoires : il semble simplement plus discret dans certaines contrées comme Ciudalia. Mais cet apparent effacement paraît être une question de société, et non quelque chose lié à des espaces dont surgirait la magie, qui se répandrait alors autour de ces lieux, comme les cercles autour du point de chute d'une pierre dans l'eau. À Ressine comme à Ciudalia en effet, les sorciers et autres pratiquants de la magie gravitent autour des puissants, mais il semble que ce soit par nécessité économique : ils entendent être rétribués pour leurs services, qui sont aussi, en

---

85 Auparavant rendue littéralement insignifiante par le sorcier

86 Elfes et nains

dehors de la guérison, plus utiles aux puissants qu'au peuple<sup>87</sup>. De même la société de type féodal située au nord de la Marche-Franche<sup>88</sup> semble se méfier de certains pratiquants de la magie, pour des raisons religieuses<sup>89</sup>.

À cause de la bataille qui s'y était déroulée, et a laissé des traces très spéciales, Bourg-Preux est un lieu à part, cependant la Marche-Franche dans son ensemble paraît plus magique parce que les nains et les elfes sont plus présents que dans les autres territoires humains, et non parce que le pays en lui-même serait dans l'Ailleurs. À chaque fois la présence du surnaturel est en fait une question de visibilité, qui varie selon les sociétés, et non selon les qualités intrinsèques des territoires.

Le passage des personnages à Montefellône constitue, lui, un espace intermédiaire avant la frontière, ni tout à fait dans l'avant, c'est-à-dire Ciudalia et tout ce qu'elle implique<sup>90</sup>, ni tout à fait dans l'après. Le narrateur insiste d'ailleurs sur les particularités locales, un mélange entre Ciudalia et d'autres cultures. Il fait aussi remarquer le parler local, moins moderne qu'à la capitale, les différentes langues employées, ... l'on note que

« L'essentiel de la clientèle était formée par des étrangers à Montefellône : marchands, artisans, commis, roulis et muletiers, et ici ou là quelques forestiers et gens de guerre. »<sup>91</sup> :

la ville fonctionne ainsi comme un lieu d'arrêt, pour des populations itinérantes et cosmopolites. Il s'agit donc, à la fois d'un lieu de repos, après et avant une longue route, et d'une aire d'activité où s'échangent marchandises et informations.

L'apport de renseignements est d'ailleurs important : le narrateur multiplie les précisions géo-politiques, comme pour préparer la suite du récit – encore une fois le passage a une valeur transitionnelle puisque la première partie de l'histoire n'est pas encore tout à fait terminée, et que la suivante n'a pas encore commencé. Par ailleurs Benvenuto apporte une quantité certaine de détails sur l'histoire de la cité, très disputée, qui fut prise et reprise : même par le passé cette localité n'était ni tout à fait d'un côté, ni tout à fait de l'autre, ce qui corrobore son caractère intermédiaire.

Celui-ci est encore accentué par l'introduction d'autres espèces – l'on est encore dans

---

87 Ils protègent les demeures contre les assassins par exemple

88 Elle même au nord de Ciudalia

89 Cependant le narrateur n'apporte pas assez de précisions pour que l'on puisse développer ce point

90 Un climat, une réalité politique bien particulière, des adversaires...

91 *Gagner la guerre*, p.577

les territoires humains, mais plus seulement. Les nains sont les premiers évoqués<sup>92</sup>, puis viennent les elfes, par l'intermédiaire de Gaidèris, partie-elfe, partie-humain. Et n'est-il pas significatif, qu'un personnage aussi intermédiaire nous soit justement présenté dans cette ville ?

La rencontre avec des nains révèle toute l'attitude du personnage, à l'égard de ce qui est, pour le lecteur, de l'ordre du merveilleux. Le personnage est dans la découverte, mais ce qui est, pour lui, une nouveauté, ne remet pas en question sa conception du réel, puisqu'il déclare :

« C'étaient les premiers nains que je rencontrais. Il s'agissait sans doute de feronniers de Bourg-Preux, où une petite communauté d'expatriés s'était installée depuis deux siècles. ».<sup>93</sup>

Au contraire, il replace immédiatement celle-ci dans une histoire, faisant une hypothèse à partir de faits connus, communs même. La seconde phrase sous-entend qu'il y a une patrie des nains, et que ceux-ci se mêlent parfois aux humains, pour des raisons laissées inconnues. L'auteur prend soin d'inscrire pleinement ces deux espèces, évoluées mais non-humaines, dans la réalité de son univers.

Montefellône n'est pas seulement un espace de transition parce qu'il clôturé la première partie de la cavale des personnages, ainsi que le début du récit. À l'instar du passage à la bergerie en effet, le deuxième extrait présente ce qui semble être à la fois un lieu de repos et une aire d'activité, et qui ne permet pas donc pas d'établir s'il s'agit d'un transport ou d'un trajet.

*Un rêve ?*

Toutefois ces éléments ne nous permettent pas vraiment de définir les passages comme des aires de repos ou comme des centres d'activité ; ils seraient les deux à la fois. Mais un événement se déroulant à la bergerie pourrait nous aider à déterminer une catégorie pour le premier extrait : le rêve, ou ce qui semble être un rêve, de Benvenuto. Celui-ci contient en effet l'essentiel de l'action qui se déroule à la bergerie, et pourrait donc permettre de catégoriser le voyage de Benvenuto comme trajet ou comme transport. Par ailleurs le songe donne au passage un caractère introspectif, alors que par ailleurs aucune indication n'est

---

92 Ibid, p. 576

93 Ibid, p.576

donnée sur les émotions de Benvenuto : sans lui, le premier extrait n'aurait qu'un aspect matériel. Le rêve permet donc, d'ores et déjà, de montrer la façon dont le voyage affecte le personnage, et de constater, lors du chemin inverse, l'évolution de Benvenuto.

Ce rêve a comme second effet de créer une atmosphère inquiétante – car l'on se demande un moment s'il s'agit d'un rêve ou non. Plus que cela, on peut même dire que<sup>94</sup> le lecteur est confronté à un passage fantastique, au sens où l'entendait Tzvetan Todorov, c'est-à-dire à un moment de doute où l'on n'arrive pas à trancher entre une explication surnaturelle ou non. Ainsi Benvenuto croit être ressortit, sans se souvenir de ce qui l'a amené à quitter la bergerie, et pourtant il ne ressent aucune inquiétude. Ce alors même qu'aucune étoile ou lumière ne sont visibles là où elles devraient l'être, et que des voix, parfois de morts, commencent à l'appeler<sup>95</sup>.

Nous allons maintenant montrer la nature onirique de l'épisode, car cela se révèle utile dans la suite de la réflexion, qui porte sur le voyage astral, lequel est à la fois un songe et une réalité ; encore une fois les voyages prennent un caractère intermédiaire.

Les voix des morts ne sont pas suffisantes pour savoir s'il s'agit d'un rêve ou de la réalité, car ce phénomène pourrait être causé par des fantômes, ou par la magie. Cependant le manque de lumières introduit un doute chez le personnage, qui estime qu'« Il y a[va]it plusieurs choses qui cloch[ent]. ». Toutefois il pourrait être inquiet lorsqu'il est éveillé, de sorte que cette phrase ne prouve pas que Benvenuto dort. Mais le lecteur dispose d'autres éléments.

Ainsi la phrase précédant le passage, « Je me dis que la nuit serait longue. »<sup>96</sup>, correspond à une phrase type, qui induit généralement trois suites possibles. Premièrement, elle n'est là que pour introduire une ellipse, après laquelle on retrouve le héros, généralement fatigué et courbaturé, au matin. Deuxièmement, un danger surgit, souvent lorsque le héros commence à se détendre, brisant tout espoir de repos. Troisième possibilité enfin, le personnage s'endort, en dépit de ses affirmations, ce qui entraîne l'alternative suivante : soit l'on retrouve le phénomène de l'ellipse temporelle, soit le personnage a un rêve, souvent important. Or tout porte à croire que cette dernière possibilité est la bonne. La première possibilité, en effet, ne

---

94 Des pages 541 à 550

95 Quoique ces voix finissent par lui faire peur, transformant le rêve en cauchemar. Mais à ce moment là on ne sait pas encore que Benvenuto est en train de dormir

96 *Gagner la guerre*, p.541

correspond manifestement pas à la situation : il ne fait pas jour, et le personnage ne reprend pas le cours normal de ses activités. Au contraire, il retourne vers Ciudalia, après être parvenu, non sans difficultés, à la quitter. Une séparation difficile aussi au plan psychologique, car il sait qu'il doit partir, mais n'en a pas envie : cet aspect introspectif de la scène tend aussi à la faire considérer comme un rêve. La seconde possibilité ne pourrait s'accorder qu'à la deuxième partie du rêve, lorsque Benvenuto croit être retourné dormir, et être réveillé par un bruit. Mais au début de la scène il ne sait plus pourquoi il est sorti, et n'évoque aucune activité suspecte, bien qu'il note l'étrangeté de sa situation. La tranquillité du personnage, le caractère étrange des événements,...tout indique que Benvenuto est en train de rêver.

On remarque aussi les trois points de suspension débutant ce passage halluciné, absolument inhabituels dans le récit, et semblant donc signaler un moment particulier. Enfin la peur exacerbée de Benvenuto, assassin, ancien soldat, habitué des situations périlleuses, est typique des cauchemars. Ces émotions intenses, et la confrontation, au travers des voix, avec tous les êtres importants pour don Benvenuto, une confrontation qui expose ses doutes, ses failles, ses peurs,...son humanité somme toute, sont ce que nous qualifions d'introspectif. Le subconscient du personnage lui fait faire un retour sur lui-même.

Avec ce rêve, ce qui aurait du être un simple repos se transforme en moment d'activité intense. Pour autant cela ne fait pas de Benvenuto un passager, tout d'abord parce qu'il ne s'attendait absolument pas à faire cette expérience, alors qu'un passager voit spécifiquement ses destinations comme des aires d'activité. Enfin ce songe constitue un voyage, spirituel certes, mais un déplacement mental a lieu. Non seulement parce qu'il se déplace dans le rêve, mais aussi parce qu'en s'endormant il doutait de l'utilité du sorcier dans sa fuite, et qu'au réveil il sait qu'il a besoin de Sassanos. Or si Benvenuto est en fait en train de voyager, s'interroger sur le type d'arrêt de la scène devient absurde. Cependant le caractère mental du déplacement, et le fait que les personnages s'arrêtent effectivement pour la nuit, font tout de même du premier extrait une pause. Ce rêve fait de l'arrêt à la bergerie une aire d'activité, mais incidemment.

#### *Deux rêves de Terremer et Lancelot du Lac*

Comme on vient de le voir, les scènes de rêve peuvent se révéler importantes, ce qui est d'ailleurs assez logique car si elles étaient insignifiantes il n'y aurait pas de raison de les

inclure au récit. Deux rêves qui ne sont pas que des songes, l'un tiré de *Terremer*, l'autre de *Lancelot du Lac*, qui établissent tous deux un lien entre le rêve et le voyage, et pourrait permettre d'illustrer une relation au monde spécifique aux songes dans les deux œuvres.

Dès l'abord, l'on constate dans une scène de rêve, aux pages 119 et 120 de *Terremer*, que les songes seraient sinon des déclencheurs, du moins l'annonce, du voyage, ce qui est aussi le cas dans la vision de la reine Evaine. Ce point ne permet pas de définir s'il s'agit de transport ou de trajet, mais il semble exister, dans les deux œuvres, une équivalence du rôle du rêve pour le déroulement de l'histoire.

Ainsi Ged, le personnage principal, se trouve sur une petite île où on lui a confié un poste<sup>97</sup>, quand il se met à voir dans ses rêves une créature, l'Ombre, qui le poursuit, et se rapproche de lui. Ces expériences oniriques ne sont pas seulement le reflet de sa peur, elles sont aussi des visions, qui lui font ressentir la présence de son ennemi. Il sait, dès qu'il se met à faire ces rêves, que ce dernier va le poursuivre. Ces visions nocturnes constituent donc, en plus d'une expression de sa peur, à la fois un lien avec la créature et un avertissement, lesquels amènent Ged à reprendre la route, d'où le lien direct entre le voyage et les rêves.

Tout ce passe comme si son assignation sur la petite île n'était qu'une pause, et le rêve le déclencheur nécessaire pour faire repartir Ged. Contrairement à dans *Gagner la guerre*, où la bergerie devait être un lieu de repos et devient une aire d'activité, dans *Terremer* l'île, qui devait être une aire d'activité, joue le même rôle qu'une zone de repos. Non pas que le sorcier néglige ses devoirs envers les habitants, mais ses tâches sont faciles, et il ne se passe presque rien sur cette île. Par ailleurs il est annoncé précédemment dans le récit que Ged a un grand avenir devant lui : le lecteur devine qu'il n'est pas destiné à rester longtemps sur la petite île où on l'a envoyé, et en conséquence attend le départ de Ged.

Dans *Lancelot du Lac* le rêve de la reine Evaine est aussi lié au voyage, mais celui bien particulier qu'est le passage dans la mort. Evaine est la sœur de la mère de Lancelot, avec laquelle elle s'est réfugiée dans un couvent, après la chute de son royaume aux mains du roi Claudas. Toutes deux désespèrent de revoir un jour leurs enfants, mais Evaine, plus fragile que sa sœur, est mourante. Elle prie pour avoir des nouvelles de ses fils avant sa mort, et en obtient, sous la forme d'une vision<sup>98</sup>, qui lui montre ses enfants<sup>99</sup> ainsi que son neveu. Le mot

---

97 Les sorciers se voient assigner des postes après leur apprentissage

98 *Lancelot du Lac*, p.376-379

99 Lionel et Bohort, cousins de Lancelot

vision est employé non seulement parce que ces images lui viennent alors qu'elle prie, et donc qu'elle est, en théorie, éveillée, mais aussi parce qu'elle voit réellement les enfants : il ne s'agit pas de fantômes. La reine Evaine n'est toutefois pas vraiment éveillée, elle est plutôt en transe, un état intermédiaire où l'on n'est pas éveillé mais où l'on ne dort pas non plus, comme si l'on était absent de soi-même<sup>100</sup>. L'on peut d'ailleurs d'autant plus comparer sa vision aux rêves, qu'il est signalé qu'elle « se sentit comme endormie. »<sup>101</sup>.

Cet état entre la veille et le sommeil semble être la condition nécessaire à la vision, car celle-ci ne commence pas avant. D'ailleurs le texte insiste sur la coïncidence entre les deux<sup>102</sup>, puisqu'il dit : « Alors son esprit fut ravi et s'en alla, en peu de temps, assez loin. »<sup>103</sup>. On remarque la formulation : son esprit est emporté. La reine Evaine est complètement passive dans cette vision. On l'emmène, on lui montre des enfants qu'elle ne reconnaît pas<sup>104</sup>, est ramenée, et on lui a écrit les noms des enfants dans la paume de la main droite, celle de Dieu, ce qui tend à prouver que la vision n'a pas été envoyée par le diable. La passivité d'Evaine ainsi que la rapidité du déplacement, ferait de la tante de Lancelot, dans ce passage du moins, une passagère<sup>105</sup>.

De plus, après avoir narré la vision à sa sœur, la reine Evaine s'autorise à mourir, alors qu'elle peinait à rester en vie depuis quelques temps déjà. Comme dans *Terremer* le rêve, ou en l'occurrence la vision<sup>106</sup>, déclenche un nouveau départ. La métaphore de la mort comme un départ, est certes commune, ce qui affaiblirait le lien au voyage, mais la présentation du décès de la reine Evaine tend au contraire à renforcer cette liaison. Il est ainsi dit que « l'âme [de la reine Evaine] se sépara du corps. », « l'ame s'am parti del cors »<sup>107</sup> en ancien français. La mort

---

100 Evaine voyage donc grâce à sa vision, alors que son corps est au repos, de sorte qu'elle est à la fois active et passive, ce qui semble dès l'abord compliquer la catégorisation en tant que transport ou trajet

101 *Lancelot du Lac*, p.376-377, « Et ele fu autresins com endormie »

102 La transe et la vision

103 Je souligne. p. 376-377, « et lors fu raviz ses esperiz et s'an ala en petit d'eure auques loig »

104 Chose normale puisqu'elle n'a pas vu ses fils depuis plusieurs années, et n'a jamais rencontré son neveu.

105 On se rappelle en effet que les passagers voyagent contre le temps, plutôt qu'avec lui pour Ingold, et surtout, qu'ils ne se soucient que d'arriver à destination : ce qu'il y a entre les points de départ et d'arrivée ne les intéresse pas.

106 Mais dans *Terremer* le rêve n'était pas seulement un rêve, de sorte que les deux sont d'autant plus comparables.

107 *Lancelot du Lac*, p.378-379

semble donc n'être pour la reine qu'un nouveau voyage, pour lequel elle doit laisser son corps derrière elle.

Certains rêves semblent annoncer, voire provoquer, le voyage, comme si quelque chose, Dieu ou le subconscient selon les cas, choisissait ce moyen pour dire au personnage qu'il doit reprendre la route. On peut d'ailleurs se demander dans quelle mesure la procession du Graal, dans *Le roman de Perceval*, ne pourrait pas être associée à une scène onirique. Car cette célèbre procession a un caractère irréel, ne serait-ce que par l'incapacité de parler qui frappe Perceval, faiblement justifiée par le souvenir des conseils de Gornemant<sup>108</sup>, et qui n'est pas sans rappeler certains songes, où l'on fait des choses qui semblent absurdes une fois éveillé, mais qui paraissent très logiques dans le rêve. La ressemblance de la scène avec un rêve, et ce bien qu'elle ne soit pas un songe, est troublante. Surtout lorsque l'on sait que ce passage marque pour Perceval le début d'une période de cinq années d'errance : encore une fois une vision, qui semble plus tenir ici du mirage que du rêve, constituerait un voyage intérieur (pour Perceval un voyage lié à ses origines, à sa faute – la mort de sa mère – et à son rôle), qui influencerait après sur le rapport au monde des personnages, et sur leurs actions. Il est vrai que Perceval est déjà sur la route avant son arrivée au château du Roi pêcheur, mais auparavant il avait des buts, d'abord aller chez le roi Arthur pour être fait chevalier, puis retourner chez lui pour s'assurer de l'état de santé de sa mère, qu'il a quitté évanouie. Par la suite en revanche, il semble se contenter d'errer. Mais dans ce cas peut-on parler de voyage ? Car, ainsi que le rappelle Tim Ingold, les voyageurs ne sont pas dépourvus de but dans leurs voyages ; ils se construisent en cheminant, contrairement aux passagers qui restent comme figés entre leurs destinations, attendant d'être arrivés pour vivre, de sorte que chaque moment passé entre les lieux d'activité est une perte de temps. Finalement la scène du Graal n'est pas aussi semblable aux rêves annonciateurs de voyages qu'il le paraissait au départ<sup>109</sup>.

---

108 Cf. *Le Conte du Graal*, v.3142 à 3147 : « Si s'et do demander tenuz//Commant cele chose venoit,//Que do chasti li sovenoit//Celui qui chevalier lo fist,//Qui li commanda et aprist//Que de trop parler se guardat », « Il s'est retenu de demander//comment pareille chose advenait,// car il lui souvenait de la leçon//de celui qui l'avait fait chevalier//et qui lui avait appris//à se garder de trop parler »

109 Un dernier point pourrait lier les rêves aux voyages, à savoir la nature de ces songes. Les visions de *Terremer* et de *Lancelot du Lac* que nous évoquions sont en effet toutes deux liées à l'avenir. La première parce qu'elle montre ce qui se passera si le héros ne part pas, la seconde parce qu'elle montre les enfants, qui sont l'avenir de la famille royale. De plus, dans les deux cas, les rêves provoquent, ou permettent, ce qui doit advenir, à savoir le départ de Ged et la mort d'Evaine. Les rêves sont donc à plus d'un titre des visions de l'*avenir*, mot où

### *Le trajet constructeur ?*

Nous signalions l'errance de Perceval, suite à son échec à parler quand il était au château du Roi pêcheur. Or Tim Ingold déclare que « [...]le savoir s'intègre par le mouvement d'un lieu vers un autre – ou d'un thème vers un autre. »<sup>110</sup>, et que « [...] pour l'habitant, le chemin qu'il emprunte mène à un savoir. De même, la ligne d'écriture est pour lui un moyen de se souvenir. Dans les deux cas, le savoir est intégré dans un mouvement continu. »<sup>111</sup>.

Or, s'il est vrai que Perceval apprend de ses voyages, avant son passage au château du Roi pêcheur, ce n'est plus le cas après ; même lorsqu'il découvre qu'il s'appelle Perceval, ce savoir ne vient pas de sa cousine mais de lui, sans que l'on sache exactement comment. Ainsi qu'il est dit, « Et lui qui ne savait son nom//en a l'inspiration et il dit//que Perceval le Gallois est son nom »<sup>112</sup>. D'ailleurs, l'on pourrait presque dire, que ce que Perceval apprend avant l'épisode du Graal, lui vient de son « inspiration ». Car si les chevaliers comme le gentilhomme Gornemant, lui enseignent ce qu'il doit faire, par exemple s'il perd sa lance dans un combat, ils n'ont qu'à lui montrer comment faire quelque chose, une seule fois qui plus est, pour que Perceval en ait la capacité. Ainsi, il explique à Gornemant qu'il a appris à revêtir ses armes quand un serviteur l'en a habillé, alors même que c'est une opération délicate, à laquelle il n'a assisté qu'une fois. Par ailleurs il apprend à se battre avec une épée lors d'un duel d'entraînement avec Gornemant : tout semble indiquer qu'il savait déjà, mais devait se souvenir, comme si tout était pour lui de l'ordre de l'inné. Plutôt que de le mener à un savoir, les chemins empruntés par Perceval lui serviraient à redécouvrir ce qu'il savait déjà, de sorte que la catégorisation de Tim Ingold semble ici un peu trop restrictive. Car s'il fallait absolument s'y conformer, Perceval ne serait pas un passager, puisqu'il n'atteindrait pas ce savoir s'il ne cheminait pas, sans que cela fasse vraiment de lui un voyageur, c'est-à-dire un

---

l'on retrouve l'idée de déplacement, de sorte que les rêves se trouveraient encore une fois liés au voyage.

110 Tim Ingold, p.120

111 Tim Ingold, p.121

112 *Le Conte du Graal*, vers 3511 à 3513, « Et cil que son non ne savoit//Devine et dit que il avoit//Percevaus li Gualois a non »

habitant, selon la terminologie de T.Ingold, puisqu'il sait déjà tout<sup>113</sup>.

Cependant cela n'invalide pas pour autant les affirmations de l'anthropologue, ainsi que le montre un passage de *Terremer*. Il arrive un moment dans le récit où Ogion, le premier professeur de Ged, le héros, lui demande de choisir : rester avec lui sur l'île de Gont, ou partir à Roke, là où se trouve la guilde des mages, pour apprendre la sorcellerie là-bas. Il est écrit<sup>114</sup> que Ged « éprouva un ardent désir de rester auprès d'Ogion pour parcourir avec lui les forêts, longtemps et loin, en apprenant à être silencieux.[...] Pour parvenir à la Maîtrise [de la magie], c'était une bien longue route que celle d'Ogion, un bien lent détour, alors qu'il pouvait voguer jusqu'à la Mer du Centre, poussé par les grands vents marins jusqu'à l'Île des Sages, où l'air est illuminé d'enchantements et où l'Archimage se promène au milieu des merveilles. »

Dans un premier temps l'extrait semblerait aller à l'encontre des propos de Tim Ingold. En premier lieu, que le héros parte ou non, il va apprendre. Ensuite, quitter l'île de Gont pour apprendre ne peut être qualifié de « mouvement continu » : Ged ne fait qu'aller sur une autre île pour découvrir la magie au travers d'un autre enseignement. Enfin s'il restait, il serait instruit sans pour autant devoir voyager ; Ogion est un personnage très sédentaire. Cependant Ursula le Guin utilise les termes de « route » et de « détour », et si le professeur ne quitte guère les alentours de sa demeure, cela ne l'empêche pas de cheminer dans les forêts qui l'entourent. C'est en parcourant ces chemins, ce maillage qui entoure la maison d'Ogion, que Ged pourrait passer d'un thème à un autre, et apprendre grâce à un mouvement continu, bien que si lent qu'on croirait qu'il n'existe pas. Le départ de Ged pour Roke change finalement peu la situation. D'abord parce que sur la seconde île un mouvement est aussi instauré : les mois d'hivers sont passés dans une tour à apprendre les vrais noms des choses<sup>115</sup>, et les mois plus chauds dans la ville principale de l'île. Ensuite le départ pour Roke marque le début d'un long

---

113 Cela n'est pas sans ressemblance avec la psychanalyse, où l'analysé sait déjà tout, mais ne sait pas qu'il le sait et doit prendre conscience de ce savoir. Le cadre de l'analyse permet à l'analysant de prendre conscience d'une partie de ce savoir. Ici, c'est le voyage qui semble fournir les conditions nécessaires à cette découverte. Freud a d'ailleurs souvent comparé la psychanalyse à un voyage (cf. *L'Interprétation des rêves*, 1900).

114 *Terremer*, p.41-42, « [...] he yearned to stay with Ogion, to go wandering through the forests with him, long and far, learning how to be silent. [...] Ogion's seemed a long road toward's mastery, a slow bypath to follow, when he might go sailing before the seawinds straight to the Inmost Sea, to the Isle of the Wise, where the air was bright with enchantements and the Archmage walked amidst wonders. »

115 Dans cet univers toute chose a un vrai nom, c'est-à-dire un nom qui correspond à son être même, et a donc du pouvoir : en manipulant le nom, le mot, on manipule l'être.

voyage pour Ged. Car si le trajet jusqu'à l'académie des mages est en lui-même assez court, il constitue une première étape dans les aventures du personnage principal, qui après avoir choisi de quitter Ogion semble incapable de rester définitivement à un endroit. Dans toutes les livres de *Terremer*, pas seulement celui choisi pour le corpus, Ged est incapable de rester en un lieu définitivement. Il est à chaque fois appelé par la route, et les aventures, jusqu'à ce qu'il n'ait plus rien à apprendre et rentre sur son île natale.

Les catégories de Tim Ingold se révèlent donc d'ores et déjà précieuses, mais notre corpus permettra peut-être de les compléter.

### *Le plan astral*

Lors de notre analyse des pauses dans la cavale entre Ciudadalia et Bourg-Preux, dans l'étude du premier extrait, nous avons vu que des événements importants survenaient dans la bergerie, contrairement à ce qu'une analyse superficielle pouvait laisser croire. Ceci notamment parce que l'intériorité du personnage principal, don Benvenuto, est montrée par l'intermédiaire d'un rêve, dont l'atmosphère angoissante pèse sur l'ensemble du voyage entre les deux villes. Suite à ces observations nous avons établi un lien entre les songes et les voyages dans les autres œuvres du corpus, plus particulièrement *Terremer* et *Lancelot du Lac*. Cependant le rêve de Benvenuto instaure une liaison entre les expériences oniriques et les voyages beaucoup plus forte que ce que l'on trouve dans le reste du corpus. Plus qu'une scène de rêve en effet, J-P Jaworski décrit un *voyage astral*, c'est-à-dire un voyage de l'esprit, séparé du corps, sur ce que l'on peut appeler le *plan astral*.

Plusieurs éléments montraient en effet que ce rêve est plus qu'un cauchemar. Tout d'abord certains indices sont laissés au lecteur<sup>116</sup>. Ensuite l'on sait qu'en *fantasy* l'explication surnaturelle est vraisemblable, et même souvent attendue : il est très rare qu'un spectacle qui

---

116 Ainsi que nous le signalions, le passage commence par trois points de suspension, ce qui est inhabituel dans l'écriture de J-P Jaworski. Cependant, si le phénomène est rare, il n'est pas unique. Juste après son retour à Ciudadalia (*Gagner la guerre*, p.208), au début du récit, Benvenuto fait un rêve très étrange, qui commence lui aussi par trois points de suspension. On retrouve d'ailleurs dans les deux scènes oniriques une phrase absolument identique : « Il y avait plusieurs choses qui clochaient. », aux pages 208 et 541 du récit. Or le premier rêve de don Benvenuto ne peut être pris pour un songe normal, car il voit des choses en train de se dérouler dans les autres demeures de la ville (réellement : il ne s'agit pas d'un fantôme du personnage), comme s'il passait devant des fenêtres, sauf que ces fenêtres sont en fait les miroirs suspendus dans les maisons.

pourrait être merveilleux ne soit pas le fruit de la magie, mais un simple tour de prestidigitateur. Il est donc naturel de considérer ces visions nocturnes comme des voyages mentaux, effectués par l'intermédiaire de la magie, plutôt que comme des rêves étranges.

Enfin il est expliqué au narrateur, qui est aussi le personnage principal, qu'il n'est pas seulement poursuivi par des gardes ou des soldats. Ceux qui veulent l'attraper emploient en effet des sorciers, qui le suivent donc par des moyens ésotériques, pour lesquels l'éloignement de Benvenuto n'est pas un problème, car la traque s'effectue dans un espace particulier, nommé *l'entremonde*.

L'entremonde n'est pas un lieu entre *des* mondes, comme l'indique le singulier du mot : il s'agit d'un espace *dans* le monde, qui n'est accessible que pour les esprits, humains ou non, car l'entremonde est le domaine des esprits. Ainsi qu'il est précisé, marcher dans l'entremonde est « une autre forme de navigation, sur l'écume des rêves, des désirs inconscients des hommes. »<sup>117</sup>. C'est pourquoi, afin d'échapper à ses poursuivants, Benvenuto doit se rendre à Bourg-Preux plutôt qu'ailleurs. Car le sorcier Sassanos lui a expliqué qu' : « à Bourg-Preux, l'entremonde est un chaos labyrinthique, où les sorts auguraux sont tordus, où les esprits décorporés s'égarèrent. »<sup>118</sup>. « les esprits décorporés » sont les esprits de sorciers ou de gens utilisant la magie sans que l'on sache comment, à l'instar de Benvenuto avec ses rêves, qui quittent leur corps, et voyagent dans l'entremonde. Ce détachement charnel effectué par l'esprit afin de parcourir le monde sans entraves corporelles est ce que l'on nomme un *voyage astral*, le *plan astral* étant ce que J-P Jaworski a décidé d'appeler *entremonde* dans son récit.

Les doutes que l'on pouvait avoir sur la réalité de ces visions sont d'ailleurs levés peu après<sup>119</sup>, par le sorcier. Celui-ci est capable, apprend-on, de circuler dans le plan astral, d'y entraîner Benvenuto semble-t-il, et de l'y suivre : en révélant cela au personnage principal, Sassanos assure sa position, devenant par la même occasion un personnage secondaire important, ce qu'il n'était pas auparavant. Bien sûr la magie ne le rend pas tout-puissant, mais elle lui donne suffisamment de pouvoir pour être un danger, mais aussi un protecteur.

Le rêve fait par Benvenuto, ou plutôt son voyage astral, est certes nourri par son inconscient, et révèle donc une part de son intériorité, mais il est aussi la conséquence d'une manœuvre préméditée du sorcier. Ainsi pour ce dernier la bergerie était une aire d'activité,

---

117 *Gagner la guerre*, p.58

118 *Ibid*, p.539

119 *Ibid*, p.556

bien qu'il n'ait planifié la chose qu'à cause d'un incident précédant la fuite hors de Ciudalia, et dont il a gardé rancune à Benvenuto. Mais un acte peut être prémédité sans avoir été prévu très longtemps à l'avance.

C'est là toute la difficulté du système de Tim Ingold, qui se base sur la perception de l'espace par les individus, ici les personnages. Pour l'un, Benvenuto, la bergerie devient incidemment un lieu d'activité, quand l'autre, Sassanos, la transforme à dessein en aire d'activité. Pour autant le reste de la cavale montre qu'ils ne sont ni l'un ni l'autre des passagers. Cependant, une fois arrivé à la forêt entourant Bourg-Preux, l'on apprend que Benvenuto a déjà emprunté ces routes, mais qu'il ne se souvient pas du chemin car il avait voyagé en tant que soldat dans une cohorte, de sorte qu'il n'avait pas prêté attention à son environnement : le personnage a été par le passé un passager, et a encore la capacité de l'être. Il faut donc prendre garde à toujours considérer le contexte dans lequel on classifie les personnages, et le fait qu'ils peuvent changer de catégorie<sup>120</sup>.

Le voyage astral possède cependant une grande ressemblance avec la vision de la reine Evaine, dont l'esprit est emporté hors de son corps. L'on avait mis en évidence la passivité de la reine, que l'on retrouve en partie chez Benvenuto, ce qui ferait de lui un passager. Il est vrai que le héros de *Gagner la guerre* agit beaucoup plus que la reine<sup>121</sup>, surtout à partir du moment où il commence à se méfier, mais il est tout de même projeté et ramené de l'entremonde instantanément. Mais considérant l'ensemble de la cavale, et le fait qu'il n'ait en aucun cas prévu de faire ce rêve à la bergerie, et ne la considérait donc pas comme une aire d'activité, Benvenuto ne nous semble finalement pas être un passager.

#### Gagner la guerre, *Trajet ou transport* ?

La situation dans *Le Conte du Graal*, à l'instar de celle dans *Gagner la guerre* semble montrer les limites, certaines limites en tout cas, des catégorisations de Tim Ingold.

Dans le récit du voyage entre Ciudalia et Bourg-Preux, les endroits se succèdent, généralement sans description poussée, créant une impression de mouvement continu qui nous porte à qualifier ce voyage de trajet. De plus Benvenuto étant en cavale, il doit

---

120 Les catégories de Tim Ingold, voyageur ou passager

121 Au sein du rêve

nécessairement porter une grande attention à ce qui l'entoure :

« Derrière chaque tronc, derrière chaque buisson de genêt, derrière chaque virage, je guettais la mort en embuscade. »<sup>122</sup>,

ce qui le fait d'autant plus ressembler à un voyageur plutôt qu'à un passager. Cependant, s'il est vrai que les personnages sont pressés d'arriver, comme pourraient l'être des passagers, c'est parce qu'ils sont poursuivis. Ils ne voient pas l'espace entre Ciudalia et Bourg-Preux comme un terrain conquis qu'il n'y a qu'à traverser le plus vite possible. Au contraire puisque tout est dangereux pour eux, et que chaque kilomètre parcouru est une victoire sur leur poursuivants.

Tim Ingold déclare certes :

« Si la première [la ligne en promenade] nous entraîne dans un voyage qui n'a apparemment ni début ni fin, la seconde [la ligne pressée(par le temps)] nous met en présence d'un ensemble interconnecté de destinations qui, comme sur une carte, peut être perçu dans sa totalité et en une seule fois. »<sup>123</sup>

Cependant le fait que Benvenuto puisse avoir une vue d'ensemble du terrain, n'en fait pas un occupant<sup>124</sup> : ainsi que nous le signalions le personnage principal se trouve encore dans le « maillage » enserrant le lieu où il demeure, à savoir Ciudalia, il est donc logique qu'il en connaisse les chemins. De plus si l'ensemble du récit « peut être perçu dans sa totalité et en une seule fois »<sup>125</sup>, cela n'empêche pas que l'histoire, et donc le voyage de Benvenuto, « n'a apparemment ni début ni fin »<sup>126</sup> : le personnage principal commence ses aventures avant le début du roman, et les continue après bien qu'il n'y ait qu'un tome. L'on rejoint Benvenuto en chemin pour le quitter avant qu'il n'ait terminé sa route.

Montefellône, comme la bergerie, ne sont ni des aires d'activités, ni de véritables aires de repos. Ce sont des lieux de passage, qui font partie intégrante du cheminement des héros. L'histoire continue pendant les pauses, même quand il s'agit de simples bivouacs, et ne s'interrompt pas en chemin<sup>127</sup>.

Selon les théories de Tim Ingold, Benvenuto est ainsi un voyageur, non un passager. Néanmoins cette analyse montre aussi que les personnages ne doivent pas être limités à une

---

122 *Gagner la guerre*, p.533-534

123 Tim Ingold, p.98

124 Ou un passager

125 Tim Ingold, p.98

126 Idem

127 Les personnages croisent notamment un prêtre du culte des morts, qui manque les démasquer, p.563

catégorie, au risque d'appauvrir le texte.

Plus encore l'assassin montre, dans ce passage, une troisième façon de se déplacer. S'il n'est en effet pas un passager, il est tout de même pressé d'arriver en lieu sûr, mais dans le même temps il porte, du fait de sa situation, une attention intense à son environnement : la fuite induit des personnages qui ne sont pas des passagers, mais ne sont pas tout à fait non plus des voyageurs.

### La fuite, un troisième type de voyage

L'analyse de la « cavale », ou plutôt d'une partie de celle-ci, de Benvenuto dans *Gagner la guerre*, nous a menés à la conclusion que la fuite constituerait un type de voyage à part, intermédiaire entre le transport et le trajet, de sorte qu'il y aurait une troisième façon de voyager et donc d'être au monde. Mais est-ce une exception propre à J-P Jaworski ou est-ce vraiment une autre catégorie ? Et si c'est le cas, est-elle toujours définie par ce caractère intermédiaire ?

*Lancelot du Lac* et *Terremer* comportent elles aussi des scènes de fuite ; cependant l'attitude du personnage, au moins dans l'œuvre d'Ursula le Guin, semble différer totalement de celle de Benvenuto, et traduirait donc une autre façon d'être au monde que celle de l'assassin, et ce bien que dans les deux cas l'on soit dans une fuite.

Ainsi Ged est paniqué quand il s'enfuit de l'île d'Osskil<sup>128</sup>, et continue, même une fois hors de danger, jusqu'au sanctuaire que représente pour lui la maison de son premier maître Ogion, sur l'île de Gont. De plus quand il se sait poursuivi par l'Ombre, Ged part presque au hasard, tentant surtout à mettre de la distance entre lui et la créature.

La fuite du roi Ban et de sa famille, dans *Lancelot du Lac*, est beaucoup plus préparée. Il fait preuve de prévoyance, emportant avec lui une partie de ses richesses, et de bons chevaux. Par ailleurs il sait où il va, à savoir chez le roi Arthur, afin d'obtenir son aide. Benvenuto était moins préparé que le roi, mais avait lui aussi un objectif, Bourg-Preux.

L'on remarque que dans les trois cas, il ne s'agit pas simplement d'aller d'un point à un autre. Tout d'abord parce que la destination est un havre provisoire : Benvenuto ne peut pas vivre indéfiniment dans la ville de la Marche-Franche, car s'il y est à l'abri des sorciers, les poursuivants plus classiques peuvent tout de même l'y retrouver. De plus, il n'a pas l'or

---

128 *Terremer*, p.170-178

nécessaire pour rester sur place très longtemps, alors qu'il ne peut pas trouver un travail au risque de se faire remarquer. Ged, pour sa part, ne peut rester chez Ogion, de peur d'attirer l'Ombre chez son ancien maître. Quant au roi Ban, le roi Arthur aurait pu lui accorder l'asile, s'il avait atteint la cour de ce dernier, mais cela n'aurait été qu'une étape provisoire. Car on sait qu'Arthur, à ce moment du récit, ne peut aller combattre Claudas, de sorte que le roi Ban aurait été pour lui un rappel de ses faiblesses, et donc une menace pour son affirmation en tant que suzerain. La cour du roi Arthur aurait donc constitué pour le roi Ban une protection contre Claudas, mais aussi un lieu qu'on aurait voulu qu'il quitte. Pour le père de Lancelot le château d'Arthur tient plus de l'étape que de la destination. L'on pourrait dire que sa véritable destination est son château, mais s'il veut y retourner c'est parce que celui-ci symbolise sa royauté : l'endroit importe peu, il veut recouvrer son royaume, c'est-à-dire rester roi.

Ensuite le fuyard ne peut se contenter d'aller d'un endroit à un autre comme un passager inattentif, parce qu'il est en danger. Son voyage est soumis aux aléas de la fortune, et il doit porter une grande attention à ce qui l'entoure à cause des périls parcourant sa route. L'attention à l'environnement n'est pas vraiment précisée dans *Lancelot du lac*, mais dans *Terremer* l'on constate une hyper sensibilité du personnage, du fait de sa panique.

Il semblerait ainsi que la fuite soit un mode de voyage entre le trajet et le transport, avec le désir d'aller le plus vite possible de ce dernier, et parfois aussi une destination, mais l'attention et la construction qui s'effectuent au fil du cheminement du premier. De plus l'écart chronologique entre les œuvres semblerait ne pas influencer sur ce troisième type de déplacement et de façon d'être au monde. Cela demanderait une analyse spécifique, et peut-être plus historique que littéraire, mais une personne en fuite, quelle que soit son époque, paraît en effet être confrontée aux mêmes problèmes.

Puisque les fuites formeraient un mode de voyage indépendant de l'époque, l'on ne peut pas conclure, à partir de l'analyse des fuites dans notre corpus, qu'une résurgence d'une façon d'être au monde s'effectuerait dans la *fantasy* contemporaine.

### Voyages d'île en île ?<sup>129</sup>

La brève analyse du *Conte du Graal* se révèle insatisfaisante elle aussi<sup>130</sup>, car elle ne correspond ni tout à fait à un trajet, ni tout à fait à un transport, ce qui nous force à envisager une quatrième façon d'être au monde.

Les déplacements de Perceval semblent être caractérisés par une forme de discontinuité, laquelle serait intégrée à un mouvement continu. Le héros se déplace en fonction de ses objectifs, qui sont parfois précis, parfois vagues. Ainsi il quitte sa terre natale car il souhaite voir le roi Arthur afin de devenir chevalier, et s'il demande son chemin, l'on remarque que lorsqu'il s'entretient pour ce faire avec un charbonnier, lui posant diverses questions, il ne prête attention qu'aux indications de direction que lui donne le personnage, quand bien même il était celui à l'avoir interrogé. Cela correspondrait à l'attitude d'un passager<sup>131</sup> ; cependant un passager aurait dû avoir une idée plus précise de sa destination<sup>132</sup>. Toutefois Perceval se comporte comme un occupant, ne portant guère d'attention à son environnement car celui-ci ayant déjà été conquis, il n'y a rien à craindre, ce qui ferait de lui un passager. Cependant l'on peut aussi mettre son attitude sur le compte de sa témérité, ou de sa confiance aveugle en ses capacités, puisqu'il se comporte exactement de la même façon avec le chevalier Vermeille, qu'il tue afin de s'emparer de ses armes, et affronte sans peur, alors qu'il n'a jamais combattu en tant que chevalier dans le reste du récit.

Par contre, quand il veut revoir sa mère, il sait où il veut se rendre, et vers quelle direction se tourner pour retourner chez elle, mais il ne connaît pas précisément le chemin. Il doit donc prêter attention à ce qui l'entoure, et s'il est pressé il n'hésite cependant pas à prêter assistance à une ville assiégée, ce qui ne correspond pas au comportement pressé d'un passager. Par ailleurs son attitude est assez étrange, car il se hâte de quitter Gornemant afin de retrouver sa mère, mais s'enfonce ensuite dans les bois, au lieu de simplement reprendre le chemin qu'il avait suivi à l'aller.

Cette attitude troublante qui gêne la classification au moyen des outils de Tim Ingold,

---

129 L'hypothèse développée dans cette partie s'inspire de l'ouvrage de Philippe Walter ( chapitre III, p. 74, cf bibliographie), dans lequel ce dernier met en parallèle l'histoire de Perceval et d'autres récits. Il évoque ainsi un épisode du *Kojiki* où le dieu Hoori effectue une quête maritime, évocation qui donne son origine à ce développement.

130 Cf. Partie I, « Deux rêves de *Terremer* et *Lancelot du Lac* » et « le trajet constructeur ? »

131 Qui se soucie seulement de passer d'un point à un autre, le plus rapidement possible

132 Il est en effet difficile d'aller au plus vite d'un lieu à un autre si l'on ne connaît pas vraiment sa destination.

n'est toutefois pas sans rappeler une autre forme de voyage, présente dans l'œuvre d'Ursula le Guin, *Terremer*. Les voyages dans ce récit, au premier abord, semblent être ceux d'un passager, car le personnage semble ne vouloir qu'aller le plus vite possible d'un endroit à un autre. Cependant, il se trouve dans un archipel, de sorte qu'il est logique qu'il se focalise sur l'île qu'il souhaite atteindre plutôt que sur la mer entourant son bateau. D'ailleurs il serait faux de croire qu'il se contente d'être transporté. Ainsi lors de son premier voyage en bateau, vers Roke, il aide sur le navire au lieu d'attendre que celui-ci l'emmène sur l'île des mages. De plus quand il navigue sur sa propre embarcation, bien qu'il soit aidé par ses pouvoirs, il doit prêter attention au temps, ainsi qu'à ce qui l'entoure.

Or Perceval semble avoir le même type de déplacements : il va d'un endroit à un autre, comme porté par le courant, et rencontrant parfois des îlots, sur lesquels il va vivre des aventures. Cela expliquerait qu'au lieu de rebrousser chemin pour retrouver sa mère il parte à peu près dans la bonne direction : si un courant l'a amené quelque part, il ne peut pas le ramener. Par ailleurs, c'est du moins vrai pour les châteaux où il s'arrête, tous les lieux majeurs sont au bord de l'eau, soit à côté de l'océan, soit à côté d'une rivière. *Le Conte du Graal* créerait donc des voyages terrestres semblables à des déplacements maritimes.

Le voyage en mer correspondant en fait, pour Tim Ingold, à un trajet, il n'y aurait finalement pas de quatrième catégorie de voyage. Cependant le cas du *Conte du Graal*, dans lequel on trouve un voyage terrestre semblant se passer en mer, est tout de même assez particulier pour que catégoriser Perceval comme un voyageur ne relève pas de l'évidence. Ce type de voyage n'est d'ailleurs pas sans rappeler la pratique du pèlerinage : l'on va certes d'un endroit à un autre, le point d'arrivée étant un aboutissement, mais le trajet est ce qui fait le pèlerin. De même que Perceval se rend chez le roi Arthur, puis chez sa mère, mais se construit en cheminant, au gré de ses rencontres, l'individu en pèlerinage arrive au lieu saint transformé, non par ce dernier, mais par ce qu'il a traversé pour arriver à sa destination.

### Trajet ou transport, des voyages insuffisants pour prouver la résurgence d'une façon d'être dans les récits de *fantasy* contemporains

Que ce soit en *fantasy* contemporaine ou dans les œuvres médiévales du corpus, les voyages constituent l'un des éléments clefs du récit. Or, selon les théories de Tim Ingold, voyager est une façon d'être : l'analyse des déplacements livre ainsi la conception du monde

des êtres qui se déplacent. L'on espérait donc, en montrant, sur la base des travaux de l'anthropologue, les liens entre les deux parts de notre corpus, prouver la résurgence d'une ancienne façon de percevoir le monde en *fantasy* contemporaine.

Cependant, si cela nous a permis de relever des éléments intéressants, qui plus est communs aux deux groupes d'œuvres, et de classer les personnages en tant que passagers ou voyageurs, ces analyses nous paraissent insuffisantes pour confirmer le retour d'une façon d'être au monde. D'ailleurs l'analyse des voyages place *Gagner la guerre* dans la catégorie des voyageurs, mais Tim Ingold, parlant des chants, signale que la conception moderne sépare la musique, et les paroles chantées, du sens, pour n'entendre que la mélodie. Or le personnage de Benvenuto, lorsqu'il écoute le seul chant présent dans le roman, signale que les paroles pourraient être toutes autres sans qu'il soit moins envoûté, de sorte que le narrateur adopterait une conception moderne, qui le placerait du côté des passagers<sup>133</sup>.

Ainsi l'analyse des voyages établit un lien entre les différentes œuvres du corpus, mais celui-ci ne suffit pas pour répondre à notre problématique, notamment parce que le thème, trop restrictif, laisse de côté nombre d'éléments, lesquels pourraient nous permettre de répondre à notre question : y a-t-il résurgence d'une ontologie analogique en *fantasy* contemporaine ?

C'est pourquoi nous allons essayer, dans une seconde partie, d'obtenir des résultats plus décisifs, au travers des travaux de l'anthropologue Philippe Descola et du médiéviste Francis Dubost.

---

133 Toutefois il s'agit d'un chant magique, de sorte que la situation est particulière. De plus si le personnage signale que d'autres paroles, même vulgaires, n'auraient pas diminué la beauté du chant, alors qu'il s'agit d'une scène d'enterrement, c'est bien que le phénomène est exceptionnel. En d'autres termes, en temps normal, Benvenuto semble prêter attention au sens des chants, et n'est donc pas nécessairement dans une conception moderne. Cependant nous ne disposons pas de suffisamment de scènes musicales pour analyser avec pertinence ce point.

Deuxième partie :

**La perception du réel, au-delà du voyage**

Dans cette partie, nous présentons les théories de Philippe Descola, que nous complétons avec celles de Francis Dubost, pour donner à voir l'analogie dans les œuvres médiévales, et montrer comment on la retrouve dans celles de *fantasy*.

Comme Philippe Descola le rappelle<sup>134</sup>, plus le temps passe, plus l'interprétation des textes<sup>135</sup> devient subjective, voire impossible. Car en dépit des connaissances des spécialistes, et des impressions transmises même par les œuvres les plus anciennes, l'interprétation est déformée par la manière dont nous, c'est-à-dire la société à laquelle nous appartenons, voyons le monde. La façon de penser le monde, aussi appelée<sup>136</sup> « ontologie », est ce qui fait tomber la réflexion dans l'anachronisme.

Pour autant, cela n'empêche pas d'étudier avec pertinence, des œuvres non contemporaines ; ni de les comparer avec celles de notre époque : il est ardu, mais non impossible, de prendre conscience de notre mode de pensée, et de le remettre en question.

Les théories de Philippe Descola parviennent à se décaler de la normalité occidentale,

---

134 Cf bibliographie, « Manières de voir, manières de figurer »

135 Mais aussi de toutes les œuvres d'art

136 Par P. Descola notamment

et d'en découvrir l'exotisme<sup>137</sup>. Par ailleurs les travaux de Francis Dubost<sup>138</sup> s'incorporent volontiers aux réflexions de l'anthropologue, leurs apportant une approche purement littéraire, basée sur des œuvres médiévales, et donc au plus proche de l'ontologie analogique. Par ailleurs le médiéviste réfléchit directement à la perception du réel. Il indique ainsi que

« Le réel n'est ni la nature, ni le monde, ni les objets, ni les êtres de l'univers pris en eux-mêmes, il est la représentation qu'une culture se fait de tout cela, le système de valeur qui en découle, la norme qui en procède. »<sup>139</sup>.

La correspondance avec les propos de Philippe Descola montre qu'il est possible de travailler avec ces deux théoriciens sur un même texte.

### Les ontologies de Philippe Descola<sup>140</sup>

Philippe Descola délimite quatre formes d'ontologies, c'est-à-dire de façon de penser le monde, d' « attitude [qui] se généralise et se systématisé parmi un groupe d'humains » : l'animisme, le naturalisme, le totémisme, et l'analogisme.<sup>141</sup>

Dans l'animisme, les corps diffèrent, mais les intériorités sont semblables. Qu'ils s'agisse d'hommes, d'animaux, de plantes, d'esprits, voire, parfois, d'objets, tous possèdent un mode de communication, une rationalité, et une morale.

Le système contraire, qui prédomine en Europe occidentale depuis la fin de la Renaissance, est le naturalisme. Les extériorités sont perçues comme semblables – les vaches et les hommes sont des mammifères – mais l'intériorité<sup>142</sup> est le propre de l'humain. Le non-humain et l'humain se trouvent complètement dissociés.

Le totémisme ne repose pas sur une correspondance, ou non, des intériorités ou des

---

137 Des choses telles que l'opposition entre nature et culture nous semblent ainsi évidentes, mais d'autres peuples ont une conception du monde complètement différente où cette séparation n'a pas lieu d'être.

138 Cf, *Aspects fantastiques de la littérature narrative médiévale (XIIème– XIIIème siècles) L'Autre, l'Ailleurs, l'Autrefois* tome I, éd. Librairie Honoré Champion, nouvelle bibliothèque du Moyen Âge, Paris, 1991, 627 pages

139 Francis Dubost, p.167

140 Cf bibliographie

141 Cf bibliographie, Philippe Descola, « Manières de voir, manières de figurer », p.13 pour la citation précédente

142 C'est-à-dire la possession d'une rationalité, d'une morale, de la faculté de communiquer

extériorités ; il met

« l'accent sur le partage, au sein d'une classe nommée, d'un ensemble de qualités s'appliquant indifféremment à des humains et à des objets naturels. »<sup>143</sup>.

Tout ce qui existe, objets, esprits, plantes, animaux humains ou non, est catégorisé en fonction d'un certain nombre de « qualités communes ».

La dernière ontologie possible est, selon la terminologie de Descola, l'analogisme, lequel inverse le système précédant. L'analogisme était, jusqu'à la Renaissance, le mode de pensée dominant en Europe occidentale. Dans cette structure de pensée, il y a une « infinité de singularités », coordonnées dans une « grande chaîne de l'être » au moyen, le plus souvent, de correspondances, comme par exemple, celle entre macrocosme et microcosme. La chimère constitue la meilleure illustration de ce système :

« La chimère possède ainsi cette propriété remarquable de donner à voir dans une entité unique un ensemble de discontinuités faibles et systématiquement organisées, c'est-à-dire d'incarner dans une image de la façon la plus économique possible la double caractéristique définissant l'analogisme, à savoir l'hétérogénéité des éléments et la cohérence de leurs liaisons. »<sup>144</sup>

Ces ontologies ne sont ni limitées à une période historique, ni exclusives les unes des autres ; l'une domine dans chaque communauté. L'analogie n'a donc pas disparu d'Europe : elle est en latence.

C'est pourquoi cela n'a rien d'absurde, de chercher en *fantasy* des traces d'analogie, pensée dominante de nos œuvres médiévales.

Nous faisons donc l'hypothèse que la *fantasy* pourrait marquer la résurgence, dans la pensée contemporaine, de la pensée analogique ; nous étudierons cela au moyen des quatre œuvres de notre corpus, avec pour commencer un accent particulier sur *Terremer* et *Lancelot du Lac*.

### Analogisme médiéval

Dans un premier temps, l'on s'attachera à montrer l'analogisme dans *Lancelot du Lac*, afin d'illustrer l'ontologie analogique, au sein des œuvres produites lorsqu'elle dominait

---

143 Ibid, p. 14

144 Cf bibliographie, « Un monde enchevêtré », p.172

l'Europe occidentale. Précisons que nous utilisons le terme Europe occidentale, non parce que l'analogie n'était présente que dans cette zone, mais parce que nos informations ne concernent que celle-ci. Philippe Descola<sup>145</sup> évoque la « chaîne de l'être », une chaîne à la fois continue et discontinue, sur laquelle tous les êtres sont gradués, par des variations parfois infimes, entre deux extrêmes : la « non-existence »<sup>146</sup>, et « l'*ens perfectissimum* »<sup>147</sup>. Une multiplicité d'êtres sont donc présents sur une même chaîne, dont les deux extrêmes sont à la fois contraire et unis, par le biais d'infinies variations. Néanmoins, ceci permet d'établir un équilibre<sup>148</sup>, et d'expliquer l'existence, dans un monde créé par Dieu, des choses mauvaises. Par ailleurs Dieu a laissé une marge de manœuvre à sa Création<sup>149</sup>, dans la Nature, qui peut ainsi être manipulée par le diable. Mais celui-ci a aussi été créé par Dieu, et tout le surnaturel n'est pas maléfique ou néfaste, de sorte que tout vient de Dieu<sup>150</sup>. Il faut donc un système où tout, même les contraires, puisse se trouver et s'accorder. Cependant au Moyen Âge « Le monde n'est pas pensé comme un tout »<sup>151</sup>. Il existe une opposition constante entre le connu et l'inconnu, le proche et le lointain, le familier et l'*estrange*. Tout ce qui peut être *autre* est rejeté dans l'Ailleurs. Toutefois l'Ailleurs peut, d'une part, être très proche, comme le château du Roi pêcheur qui apparaît soudainement après quelques heures de chevauchée, et d'autre part, cet Ailleurs est indispensable à ce que l'on pourrait appeler l'*Ici*<sup>152</sup>. Ces deux éléments sont comme les deux faces d'une même pièce : il n'y a pas d'endroit sans envers<sup>153</sup>. Plus que d'un tout il s'agirait donc effectivement d'un équilibre.

La description de certains personnages, en particulier Lancelot<sup>154</sup>, ferait écho aux propos de l'anthropologue Philippe Descola. Voyons tout d'abord la phrase décrivant Claudas, le roi de la Terre Déserte :

« Cil Claudas estoit rois, si estoit mout bon chevaliers et mout saiges et mout traîtres, [...] »<sup>155</sup>.

---

145 Cf Philippe Descola, p.282-283

146 Ibid, p.282

147 Idem

148 Un élément appelant son contraire

149 Cf F. Dubost, p. 210

150 Ou du diable, mais ce qui vient de lui n'existe que parce que Dieu l'a autorisé.

151 Cf F. Dubost, p.253

152 Par opposition à l'Ailleurs

153 De même que la grande chaîne de l'être demande deux extrêmes, que sont le non-être et l'être parfait

154 *Lancelot du Lac*, p.138 à 143

Ceci est au début du roman ; auparavant on trouve seulement cinq personnages, c'est-à-dire Lancelot et sa famille, dont deux sont décrits, mais d'une manière très sommaire, et surtout, exclusivement physique. Le roi Ban est vieux, et sa femme jeune et belle. Or ici, en plus de sa fonction et de ses allégeances, trois qualificatifs se succèdent, soulignés par la répétition du « mout », laquelle montre le caractère particulier du personnage, et donc son importance. Non seulement il semble dès l'abord appelé à remplir un rôle majeur, mais il est présenté comme une personne ambiguë. Il est en effet déloyal, et ce en dépit des deux autres qualités qui lui sont attribuées. Si l'intelligence s'accommodait de la déloyauté<sup>156</sup>, cette dernière s'accorde mal avec le fait d'être un « un très bon chevalier », à moins qu'il ne s'agisse que d'évoquer ses prouesses martiales<sup>157</sup>. La suite de sa description suit le même schéma :

« Et sa façons estoit si fiere que li contes dit qu'il avoit bien neuf piez de lonc a la mesure des piez de lors. Si avoit lo viaire gros et noir, et les sorcils veluz, et les iauz gros et noirs, l'un loign de l'autre. [...] Mais les espauls et les piez et tot l'autre cors ot si bel et si bien taillié com lo porroit miauz deviser en nul homme.// Et ses teches estoient boennes et mauvaises. [...] Et volontiers aloit au mostier, mais ne faisoit mie granment de bien a povre gent. Mout volontiers [...] ne ja [...]. En bois aloit volontiers [...], mais [...]. [...] volontiers, mais [...]. »<sup>158</sup>.

Il est donc à la fois beau et laid, aussi bien moralement que physiquement. Cette dualité se retrouve d'ailleurs dans la construction des phrases, qui reposent sur les oppositions du personnage. Cela se manifeste par exemple, par la répétition, quatre fois en ancien français, trois en français moderne, des « volontiers [...] mais ». Paradoxalement ce dualisme semble équilibrer Claudas ; ses caractéristiques s'opposent, et s'annulent, le laissant dans une attitude médiane qui, selon la description qui est donnée du personnage, lui évite les excès.

Cette insistance sur le caractère paradoxal de Claudas<sup>159</sup>, fait écho au système

---

155 Ibid, p.40-41 : « Ce Claudas était roi ; c'était un très bon chevalier, très intelligent et très déloyal ; [...] »

156 Quoique le terme choisi soit mélioratif, alors qu'on aurait pu trouver, par exemple, « perfidie », ou « malice », de sorte qu'il s'agit bien d'une qualité, et non d'un défaut.

157 Mais on pouvait dans ce cas l'exprimer plus clairement, le paradoxe semble donc avoir été recherché

158 *Lancelot du Lac*, p.114-116 : « Claudas avait une si fière allure que le conte dit qu'il mesurait bien neuf pieds de haut, à la mesure des pieds d'alors. Il avait un gros visage noir, des sourcils épais, de gros yeux noirs très écartés l'un de l'autre. [...] Mais ses épaules, son buste et tout le reste de sa personne étaient si beaux et si bien taillés que l'on ne saurait trouver mieux en nul homme.// Son caractère avait du bon et du mauvais. [...] Il allait volontiers à l'église, mais ne faisait pas grandement de bien aux pauvres gens. Il [...], mais [...]. Il chassait volontiers en bois [...], mais [...]. [...] volontiers, [...] mais [...]. »

159 Paradoxal entendu comme l'association d'éléments antinomiques. Ce qui rend d'ailleurs le personnage

analogique, dans lequel des éléments dissemblables, voire contraires, sont unis dans des créatures telles que les chimères<sup>160</sup>. Cela ne signifie pas que le roi est un monstre mythologique, quoique sa taille étonnante pourrait faire référence aux géants. Mais le récit se plaît à assembler des contraires, comme le fait à plus grande échelle l'ontologie analogique, ce qui est particulièrement visible dans la description de Lancelot<sup>161</sup>. Il est ainsi dit qu'

« il fu de mout bele charneüre, ne bien blans ni bien bruns, mais entremeslez d'un et d'autre ;  
[...]. »<sup>162</sup>.

Une telle couleur combine deux opposés, qui deviennent un tout harmonieux. Une fois de plus le procédé utilisé pour créer les chimères est présent. Par ailleurs son portrait, tout au moins son portrait physique, est entièrement laudatif, à l'exception de ce qui concerne sa poitrine, trop large. Comme si Lancelot semblait être « *l'ens perfectissimum* », c'est-à-dire quelqu'un digne du Graal, mais qu'un détail trahissait la fausseté de cette affirmation. Guenièvre explique ce défaut, ou cette qualité de son point de vue, du fait de son cœur, trop grand pour tenir dans une poitrine moins large. L'on peut lier cet élément à celui rapporté précédemment dans le récit<sup>163</sup>, qui tente de montrer la puissance des colères de Lancelot, en développant une comparaison avec les chevaux<sup>164</sup>. Le courroux de Lancelot est illustré dans le même passage de l'histoire, lorsqu'il casse son arc en frappant son maître avec, et reproche la destruction de

---

-*para -doxa*, contraire à l'opinion commune, car il est difficile de le catégoriser, et ses traits de caractère lui font faire des choses inattendues

160 Comme dans la grande chaîne de l'être, des éléments différents au point d'en être contraires, par exemple le lion, sa puissance terrestre, et l'aigle, maître des cieux, mais sont réunis.

161 *Lancelot du Lac*, p.138 à 143

162 Ibid, p.138-139-141 : « Il était d'un très belle carnation, ni tout à fait blanche, ni tout à fait brune, mais entremêlée de l'une et de l'autre couleur : [...]. »

163 Ibid, p.140-141

164 Une comparaison qui s'explique aussi par la symbolique du cheval, image de la royauté : tout indique que Lancelot est fils de roi, cela fait partie de sa nature. Cette métaphore du pouvoir n'exclut cependant pas celle de la colère, ce d'autant plus que les chevaux sont réputés pour leur impétuosité, comme le rappellent entre autres les chevaux incontrôlables de Phaéton, le fils d'Apollon. À propos de la symbolique des chevaux, l'on se rapportera au *Livre des symboles. Réflexion sur des images archétypales*, dirigé par Ami Ronnberg et Kathleen Martin, éd. Taschen, coll. *The archive for research in archetypal symbolism*, art. d'Edgard Herzog, et Anthony S.Mercantate, p.312-315

l'objet au battu<sup>165</sup>. Son emportement est d'autant plus remarquable qu'il est précisé<sup>166</sup> que Lancelot n'est pas enragé, mais simplement « courroucé »<sup>167</sup>. Cette fureur, est-il précisé en amont, lui portera tort dans la suite de ses aventures, et sans doute est-ce elle qui le rend indigne du Graal. Ce seul élément de la personnalité de Lancelot, le sépare de la perfection<sup>168</sup>, et permet d'apprécier les nuances de la « grande chaîne de l'être » : car il diffère irrémédiablement de l'être parfait digne du Graal, mais en est proche.

Claudas et Lancelot attestent donc de l'ontologie analogique de *Lancelot du Lac*. Tous deux portent en effet des caractéristiques paradoxales, qui s'accordent jusqu'à devenir harmonieuses, comme la peau de Lancelot, ou apportent un équilibre à un personnage à la personnalité extrême, de par ses qualités et l'opposition de celles-ci. Qualifier Claudas et Lancelot de paradoxaux peut sembler excessif, néanmoins leurs caractéristiques hyperboliques, presque caricaturales, s'opposent et cependant, forment un tout : il ne s'agit pas simplement de personnalités mitigées, mais bien de la réunion de paradoxes, plutôt d'ordre physiques chez Lancelot, physiques et moraux chez Claudas. Ils sont pour ainsi dire les chimères de ce roman. À présent que nous avons retrouvé l'analogisme dans *Lancelot du Lac*, nous allons voir si on la retrouve dans une œuvre de *fantasy* contemporaine, *Terremer*, afin d'établir si une résurgence de cette ontologie s'y trouverait.

### L'ontologie de *Terremer*

*Terremer* comporte, nous allons le montrer, plusieurs ontologies : le naturalisme, l'animisme et l'analogisme.

Ursula le Guin tisse dans son récit, une réflexion complexe sur le réel, et cela à plusieurs niveaux simultanément. Ainsi quand les personnages apprennent de leurs maîtres, ou

---

165 *Lancelot du Lac*, p.154-155

166 Ibid, p.156-157

167 L'histoire insiste sur cet élément du caractère de Lancelot, notamment en précisant que son cousin Lionel, dit « cœur sans frein », lui ressemble au plus haut point, pp.192-193

168 Ou du moins de la perfection humaine

reviennent sur leurs expériences, l'auteur intervient directement ; elle explicite, au travers du narrateur, les normes de son univers. En outre la présentation de cet univers, et de ses règles, parle aussi de celui de l'auteur. Car de même que, tant qu'elles n'ont pas été énoncées, les divergences par rapport à R1<sup>169</sup> n'existent pas, l'ontologie reste la nôtre tant que le narrateur n'indique pas le contraire, de sorte que toute ontologie mise explicitement en avant dans le récit, se construit en opposition de celle de l'auteur, que celui-ci en ait ou non conscience.

Le genre de la *fantasy*, où chaque fois un nouvel univers est construit, entraîne ce type de phénomène<sup>170</sup>. Cette construction se fait certes à partir d'univers déjà existants, mais cela n'invalide pas notre propos. Au contraire, l'auteur doit d'autant plus expliciter ses changements qu'il reprend des mondes pré-existants<sup>171</sup>.

On pourrait souligner que chaque auteur se dévoile dans l'écriture de ses œuvres, quel que soit le genre pour lequel il opte. Nous cherchons ici à déterminer l'ontologie des récits du corpus, qui dans une certaine mesure, se trouve révéler, en miroir, celle de l'auteur : on travaille sur la façon d'être au monde d'une communauté humaine, dans laquelle s'inscrivent aussi bien l'auteur que le narrateur. Dans *Terremer* ce double mouvement de construction ontologique est particulièrement visible, c'est pourquoi l'on utilisera cette œuvre du corpus pour l'illustrer.

Une approche du réel, par l'intermédiaire de la réflexion intérieure du personnage principal, est clairement énoncée dans un de ses passages. Toutefois il expose *in fine* plus de choses sur notre réel, et donc l'ontologie occidentale, que sur celui de l'histoire.

Ged, le personnage principal, vient de tenter, mais en vain, de guérir un enfant mortellement malade. Alors que le jeune garçon se meurt, Ged tente de le rappeler à la vie, en conséquence de quoi il épuise ses forces, et se retrouve aux portes de la mort. Son corps est figé, et son esprit erre, après s'être littéralement<sup>172</sup> échappé du royaume des morts, où il s'était laissé entraîné, dans sa poursuite de l'enfant. Le narrateur indique qu'il ne doit son salut qu'à l'otak, un petit animal sauvage accompagnant le héros depuis plusieurs années déjà, qui se met

---

169 nb : R1= réel I, c'est-à-dire notre réel

170 Et ce même dans les histoires s'étendant sur plusieurs tomes, dans lesquels les personnages peuvent découvrir d'autres éléments de leur monde dans le dernier tome – bien que les éléments les plus importants soient généralement présents dès le premier tome.

171 Sous peine de ne pas développer un univers qui lui est propre

172 Bien que spirituellement ; son esprit se déplace, mais pas son corps

à le lécher pour qu'il se réveille. Ged se fait ensuite la réflexion que :

« Seule l'avait sauvé la sagesse aveugle et instinctive de l'animal qui lèche son compagnon blessé pour le réconforter ; et pourtant, dans cette sagesse, Ged percevait quelque chose qui se rapprochait de son propre pouvoir, quelque chose d'aussi profond que la sorcellerie. À partir de ce jour, il fut convaincu que l'homme sage est celui qui ne se détache jamais des autres créatures vivantes, qu'elles aient ou non le don de la parole ; et, dans les années qui suivirent, il s'efforça patiemment d'apprendre ce qu'on peut apprendre, en silence, du regard des animaux, du vol des oiseaux, du mouvement lent et majestueux des arbres. »<sup>173</sup>

C'est mettre en valeur le rôle de l'otak, qui non seulement soutient le héros dans ses difficultés depuis longtemps, à ce stade de l'histoire., mais est ici donné pour égal, un égal dont la raison, pour différente qu'elle soit, n'en est pas moins réelle. Ged reconnaît aussi la puissance du petit animal, qu'il va jusqu'à comparer à celle de sa magie. Toutefois, ce n'est qu'après ce moment vital, que l'on passe de l'intelligence de cet otak, à la sagesse du monde animal. Après avoir pleinement reconnu la sagesse et l'intelligence de l'otak, dont il s'était aperçu sans véritablement la considérer avant cet incident, Ged comprend que tous les animaux, à leur façon, sont comme l'otak. En conséquence il prend, à partir de ce moment là, le temps d'observer la Nature, comme un apprenti regarde son maître travailler.

La fin de cet extrait montre qu'il étend sa vision du monde au règne végétal, et d'autres passages permettent aussi d'inclure à cette approche des objets, comme par exemple la Pierre, aussi nommée Terrenon<sup>174</sup>. Celle-ci renferme un esprit, et elle est dite maléfique entre les mains des hommes, car contenant trop de pouvoir pour qu'ils puissent le contrôler. Mais contrairement à l'anneau de Sauron dans le *Seigneur des Anneaux*<sup>175</sup>, le Terrenon a une âme qui lui est propre, alors que l'anneau n'est finalement que le véhicule de la malignité de Sauron, créé pour détruire et asservir. Cependant, la Pierre n'est, elle, pas intrinsèquement mauvaise ; elle nuit aux humains uniquement, et ce parce qu'ils sont trop faibles pour le

---

173 Terremer, p.118-119, « It was only the dumb instinctive wisdom of the beast who licks his hurt companion to comfort him, and yet in that wisdom Ged saw something akin to his own power, something that went as deep as wizardry. From that time forth he believed that the wise man is one who never sets himself apart from other living things, whether they have speech or not, and in later years he strove long to learn what can be learn, in silence, from the eyes of animals, the flight of birds, the great slow gestures of trees. »

174 Cf Terremer, p.160-161, pour la description

175 Auquel on serait tenté de le comparer, puisqu'il s'agit dans les deux cas d'artefacts qui attirent les humains, et leurs sont néfastes.

pouvoir qu'elle contient.

On peut donc constater, à partir de cet extrait, que les autres animaux, les végétaux, et certains objets, sont pourvus d'une âme. L'auteur, en incluant dans son récit des animaux comme l'otak, et un artefact comme la pierre, a délibérément construit un univers animiste. Dans l'extrait ci-dessus, l'animisme est particulièrement frappant : les corps diffèrent, ainsi que l'expression de la parole, de la raison, et des mœurs, mais l'âme est semblable d'un être vivant à un autre.

Cependant, en construisant le réel de son récit, Ursula le Guin laisse transparaître la pensée naturaliste qui l'imprègne. En effet elle doit préciser que l'otak, ainsi que les « autres créatures vivantes », disposent d'une raison, chose qui va de soi pour une communauté non naturaliste. À ce stade l'on ne peut se prononcer avec certitude sur la pensée d'Ursula le Guin, c'est pourquoi il nous faut poursuivre la réflexion.

### *Nature et culture, une opposition infondée*

Le rythme de l'année est, dans *Terremer*, une toile de fond qui détache insensiblement de l'univers naturaliste. Contrairement aux passages de l'otak et de la Pierre, les éléments relatifs aux saisons, au premier abord, n'interpellent pas ; pourtant ils témoignent eux aussi du basculement d'un réel à un autre, et remettent en question, dans une moindre mesure, l'opposition entre nature et culture si fondamentale dans notre société. La fête de l'Hiver, la fête du Retour du Soleil, la Longue Danse et la Nuit Lunaire sont les quatre célébrations<sup>176</sup>, dont on a connaissance. Ces célébrations se déroulent à des moments précis, qui ne sont pas précisés pour les deux premières, mais correspondent sûrement aux solstices, puisque le Retour du Soleil se déroule au début de l'hiver. Quant aux deux autres elles semblent liées au cycle lunaire, bien que pour la Longue Danse cela ne soit pas clarifié par le narrateur. Lors de la Longue Danse<sup>177</sup>, les habitants de l'archipel chantent les récits de fondation de leur société, puis dansent rituellement jusqu'à la mer, qu'il ne quittent qu'à l'aube. Il n'y a qu'« une seule

---

176 En dehors de la cérémonie du Passage

177 Décrite pp.82-83

danse, une seule musique, pour rassembler les terres séparées par la mer. »<sup>178</sup>, et ce sur toutes les îles. Les hommes, réunis par un même chant, une même danse, ne font plus qu'un, unis malgré les mers et la distance. Lors de ce rite ils incarnent la terre, et c'est pourquoi ils peuvent « rassembler les terres séparées par la mer »<sup>179</sup>, bien que cela ne soit que symbolique. Ce type de rituel nous paraît être du domaine de l'analogisme ; il établit en effet une correspondance entre deux éléments, laquelle induit que les actions de l'un se reflètent sur l'autre<sup>180</sup>. L'on retrouve le même type de raisonnement dans l'astrologie, où des corps astraux sont sensés influencer sur la vie des individus. Comme cette dernière, la cérémonie de la Longue Danse contrarie une conception du monde naturaliste.

Lors de la cérémonie du Passage<sup>181</sup>, le jour des treize ans du héros, celui-ci reçoit son nom, après être passé sous une cascade, à la source d'une rivière. L'eau, symbole de vie et de pureté d'autant plus fort qu'elle vient directement de la source, permet une seconde naissance, bien plus significative que la première, car le nom donné n'est pas une simple appellation, mais le véritable nom de la personne, qui ne sera révélé qu'à de rares individus. Dans cet univers en effet tout être a un nom véritable, magique, qui pour peu qu'on le connaisse, donne du pouvoir sur la personne. On retrouve le même procédé dans le conte des frères Grimm « Rumpelstilzchen », où toutefois seul le nain éponyme semble affecté par cette règle du nom. Ce passage sous l'eau d'une source, quand l'on aurait pu renverser un baquet d'eau sur le garçon, montre le lien intime entre les hommes et ce qui les entoure. Car cela illustre la manière dont ils organisent leur vie, autour de la Nature, non en se contentant de l'utiliser, mais en s'insérant dans ses cycles. Prendre l'eau dans un récipient aurait été utiliser la source, alors qu'en devant passer dessous, l'homme s'intègre à la Nature<sup>182</sup>.

Ces fêtes ne sont pas sans rappeler les nôtres, mais si notre calendrier reste marqué par d'anciennes traditions, elles ont tout de même perdu leur sens, tandis que dans *Terremer*, ces célébrations sont encore l'incarnation du lien unissant l'humanité au reste de l'univers. La société est parfaitement intégrée au cycle de la nature, parce qu'elle fait partie de celle-ci<sup>183</sup>.

---

178 P.83, « one dance, one music binfing together the sea-divided lands. »

179 P.83

180 Et ce bien que, nous le précisons encore une fois, cette réunion des terres soit symbolique – ce qui n'est pas forcément évident dans un réel où la magie existe.

181 *Terremer*, pp.29-30

182 Le passage sous l'eau correspond aussi à une purification, telle qu'on la retrouve dans le baptême.

183 Ce qui n'équivaut pas à une indifférenciation des humains et des êtres qui ne le sont pas, ainsi que le

La séparation entre nature et culture, nette dans l'ontologie naturaliste, n'a donc guère de sens dans le réel de *Terremer*.

### *Une paradoxale métamorphose animale*

Tous ces éléments visent à construire un réel différent du nôtre, et qui s'éloigne du naturalisme. Cependant, la métamorphose animale, dont sont capables les mages, perturbe ce mécanisme de fragilisation du naturalisme. Voici ce qu'il est dit des transformations :

« Comme tous les enfants, Ogion, quand il était jeune, avait trouvé bien plaisant de prendre, par l'art de la magie, toutes les formes qu'il voulait, homme, bête, arbre ou nuage, et de s'amuser à devenir mille êtres et mille choses. »<sup>184</sup>.

Coupé à cet endroit, l'extrait répond aux exigences de l'ontologie animiste. Car certainement, si le sorcier peut prendre toutes les formes, c'est parce que l'âme ne change pas, et au moyen de la magie, peut être habillée du corps qui sied le mieux au sorcier, et ce, qu'il change pour son amusement ou par nécessité, par exemple une métamorphose en dauphin dans le cas d'un naufrage. Toutefois le narrateur n'arrête pas ses propos là où nous les avons coupés, et ajoute :

« Mais une fois devenu mage, il avait compris que ce jeu avait un prix : le risque de perdre sa propre identité, de ne jamais retrouver la vraie. Plus un homme conserve longtemps une forme qui n'est pas la sienne, plus le danger qu'il court est grand. »<sup>185</sup>

Si le mage reste transformé trop longtemps, l'esprit humain se perd dans celui de l'animal, qui est dominé par ses instincts. Une métamorphose trop fréquente peut même transmettre les caractéristiques mentales de l'animal à l'humain, que celui-ci soit ou non métamorphosé, ce qui peut conduire à des drames. Ged, pour sa part, a été obligé de prendre la forme d'un faucon pour fuir, et le long trajet de retour lui a fait oublier son humanité. Ogion, le mage qui fut son premier maître, parvient à lui redonner son corps, en usant du nom véritable du héros, *Ged*. On l'a dit ce nom est lié à l'essence des individus, de sorte que si Ogion défait la métamorphose grâce à lui, cela signifie que l'âme est liée, si ce n'est à un corps, du moins à

---

rappelle Philippe Descola, p. 129

184 *Terremer*, p.174, « As a boy, Ogion like all boys had thought it would be a very pleasant game to take by art-magic whatever shape one liked, man or beast, tree or cloud, and so to play at a thousand beings. »

185 *Terremer*, p.174, « But as a wizard he had learned the price of the game, which is the peril of losing one's self, playing away the truth. The longer a man stays in a form not his own, the greater the peril. »

une espèce. Il est vrai que l'ontologie animiste différencie les espèces, leur attribuant toujours une rationalité et morale propre. Néanmoins, cette perdition dans l'esprit animal n'est pas décrite comme l'entrée dans une raison différente, mais comme un égarement, durant lequel les instincts, qui changent selon l'espèce de la métamorphose effectuée, dominant, sans que le moindre raisonnement soit présent.

Ces éléments montrent que les esprits diffèrent, mais que les changements de forme sont aisés, dans la mesure où l'on est un sorcier. Cette approche correspond à celle de l'ontologie naturaliste, dans laquelle les êtres vivants ont des esprits distincts, mais des corps proches.

Il est curieux, que dans son effort pour construire un autre réel, Ursula le Guin ait laissé une pensée si profondément naturaliste. Mais cela est aussi révélateur : en tant qu'occidentale, cette ontologie lui est naturelle, et transparait au travers de ses écrits, même, et peut-être surtout, quand elle essaye de s'en détacher.

#### *Les enfants chiens de Lancelot du Lac, une métamorphose semblable à celles de Ged ?*

Bohort et Lionel, cousins de Lancelot, sont récupérés à la cour du roi Claudas par une demoiselle, envoyée par la dame du Lac. Pour ce faire l'envoyée échange deux lévriers contre les enfants, à l'aide d'un « enchantement »<sup>186</sup> qui fait passer les canidés pour les deux princes, et vice-versa<sup>187</sup>. Au premier abord la situation est semblable. Ainsi les chiens, toujours des canidés, ont apparence humaine, et suffisamment d'instincts, ou de manières des hominidés pour passer pour des enfants, et il en va de même pour les deux frères. Cependant le pratiquant de la magie ne se transforme pas, mais impose une autre apparence à d'autres êtres. De plus le changement n'est qu'une illusion, qui affecte non pas les chiens et les enfants, mais ceux qui les regardent : il est dit que la dame

« si giete son enchantement et fait ressembler les deus anfanz as deus levriers ; et li dui levrier orent la sanblance as deus anfanz, ce fu avis a toz ceus qui les veoient »<sup>188</sup>.

---

186 *Lancelot du Lac*, p. 208, « enchantement »

187 Ibid, p.208-211 et 242-243

188 Ibid, p.208-211, « Elle rend les deux enfants semblables aux deux lévriers, et les deux lévriers prennent

L'enchantement n'est donc pas une métamorphose, mais une illusion, qui est d'ailleurs dissipée dès que les enfants sont en sécurité, après avoir rejoint la troupe de la demoiselle<sup>189</sup>.

L'on ne peut donc pas comparer les métamorphoses de Ged et celle de enfants, car la question de l'intériorité et des corps n'est pas abordée, puisqu'il s'agit en fait d'une illusion qui s'attaque donc aux perceptions d'autrui.

### *L'Ombre de Ged, ou un parcours vers l'analogisme*

Malgré le caractère naturaliste des métamorphoses dans Terremer, cela ne signifie pas que l'ontologie analogique en est absente, ainsi que l'illustre l'adversaire de Ged, l'Ombre.

L'Ombre est un être en apparence dépourvu de nom<sup>190</sup>, que Ged amène dans le monde des vivants par erreur, alors qu'il invoque, par pur orgueil, l'esprit d'une morte. Cette créature, qui a profité de l'invocation pour subrepticement s'échapper du royaume des morts, fait l'objet de tout le premier tome des aventures de Ged ; présente en filigrane dès l'apprentissage chez Ogion, elle apparaît finalement, et poursuit le héros, avant qu'il ne la prenne en chasse, et ce jusqu'à leur confrontation finale. Elle est une « ombre noire, hideuse et vive »<sup>191</sup>,

« On eût dit un fauve au pelage noir, de la taille d'un jeune enfant, mais elle semblait tantôt grande, tantôt petite ; elle n'avait ni tête ni visage, mais seulement quatre pattes griffues avec lesquelles elle s'accrochait et lacérait. »<sup>192</sup>.

Cette description intervient lors de la première apparition de l'ombre, juste après son

---

l'aspect des deux enfants, trompant ainsi tous ceux qui les voient. »

189 Comme indiqué p.242-243, « Mais quand vint la nuit, et très exactement à l'heure où la demoiselle du lac faisait paraître les enfants devant les hommes de sa suite et leur donnait à manger, à la même heure furent découverts et reconnus pour tels les deux lévriers dans la tour de Gaunes. »

190 En apparence seulement parce tout a un nom, ce qui n'est pas sans rappeler le système analogique où tout trouve sa place, et peut donc être nommé.

191 *Terremer*, p.91, « something like a clot of black shadow, quick and hideous, »

192 *Terremer*, p.91, « It was like a black beast, the size of a young child, though it seemed to swell and shrink ; and it had no head or face, only the four taloned paws with which it gripped and tore. »

invocation involontaire. Elle serait une créature non humaine, sans véritable forme physique, en dehors d'attributs dangereux tels que ses griffes. En dépit de son origine, le pays des morts, elle est d'une certaine manière associée à la vie, au travers de sa puissance – c'est un « fauve », c'est-à-dire un être sauvage mais doté d'une immense énergie. Le fait que sa taille soit comparée à celle d'un enfant, plutôt qu'à une autre créature petite, alors même qu'elle se présente sous une apparence quadrupède, et non bipède qui justifierait le parallèle avec un humain, accentue cette paradoxale impression de vitalité. Ceci n'est pas sans rappeler la mythologie celte, dans laquelle l'Autre Monde, celui des morts, est aussi celui des possibilités, chaque être vivant étant la réalisation d'un possible – selon cette conception l'on passe donc de la mort à la vie, plutôt que l'inverse. Ged qualifie l'Ombre de « chose », d'autant plus terrifié qu'il ne sait de quoi il s'agit, non plus que l'archimage, qui dirige les autres mages, et devrait donc posséder des réponses. Ils ne la qualifient d'*ombre* qu'à cause de son apparence, et de son absence de corps, mais c'est une « des Puissances de la non-vie »<sup>193</sup>, liée à Ged parce qu'elle s'est servie et nourrie de son pouvoir<sup>194</sup>.

Cependant, une évolution intervient au cours du récit. Ainsi quatre-vingt onze pages plus tard, Ged l'interpelle avec un pronom possessif : « mon Ombre »<sup>195</sup>. Non seulement s'est-elle, en s'emparant d'autres êtres humains, accaparé leur silhouette, mais son lien avec Ged est aussi de plus en plus affiché. Ce jusqu'à la confrontation finale, qui voit leur connexion enfin pleinement reconnue. Il est d'ailleurs curieux de constater que Ged ait « forgé entre elle et lui un lien indestructible »<sup>196</sup> juste à côté des îles des Mains, nommées ainsi à cause de leur forme. En effet les mains ont cinq doigts, cinq étant dans la numérogie celte le chiffre de l'unité. De plus, les mains forment une paire, de sorte que deux ensembles opposés se complètent harmonieusement, comme vont le faire Ged et l'ombre.

Le duel entre eux se déroule de manière assez classique, l'ombre cherchant à déstabiliser son adversaire grâce à des apparences déconcertantes, comme le père ou l'ennemi de jeunesse du héros, voire terrifiantes. Puis

« Lâchant son bâton, Ged étendit les bras et saisit son ombre, cette noire image de lui-même

---

193 *Terremer*, p.97, « one of the Powers of unlife »

194 Lors de ses attaques l'ombre a pris des forces à Ged, afin de devenir plus forte, et aussi plus solide, et donc plus dangereuse.

195 *Terremer*, p.188, « my shadow »

196 *Terremer*, p.206, « he had forged between them a bond, a link that had no breaking-point ».

qui, en même temps, chercha à le saisir. Lumière et ténèbres se rencontrèrent, se rejoignirent, et s'unirent. »<sup>197</sup>

L'ombre est Ged, une part de lui en tout cas ; comme pour la peau de Lancelot, à la fois sombre et claire, ou la chimère, créature à la fois terrestre et aérienne, Ged incarne l'union de deux contraires. L'on remarque le pluriel de « ténèbres », présent comme pour rappeler la puissance de tout être venu du royaume des morts, en tant que réservoir de possibilités ; cela constituerait alors une réminiscence d'une ancienne mythologie, restée en arrière plan des siècles durant. La découverte du nom de la créature, qui n'est autre que celui du héros, *Ged*, établit l'ombre dans la trame de l'univers. Auparavant elle était innommable, à tous les sens du terme, un monstre qui n'a pas *lieu d'être*, doté d'une existence sans but autre que de voler celle des autres, sans pouvoir jamais se reposer en un lieu. Une fois nommée l'ombre retrouve la place qui était la sienne, en Ged, son opposé, mais aussi ce qui le complète. Au terme de l'histoire, l'on arrive donc à un être complet, bâti de contraires, qui s'équilibrent dans leur opposition : n'est-ce pas, placé en un personnage, le même phénomène que celui observable dans un monde analogique ? La multiplicité, contenue ici dans les ténèbres, équilibrée par la lumière, forme un tout cohérent et stable, non pas en dépit de, mais grâce à ce qui les oppose.

Ged devient donc, au terme de son parcours, un personnage analogique. Mais peut-être l'était-il, en puissance, dès le début. Il n'est en effet pas sans ressemblance avec Lancelot : son portrait est entièrement laudatif, il est beau, fort et grand pour son âge, décidé, très intelligent, doué dans ce qu'il fait, ses petits défauts deviennent des qualités, mais tout cela est compensé par un défaut majeur, l'orgueil, qui provoque souvent les colères de Ged, lesquelles sont la principale source de ses problèmes. Ce qui encore une fois établit un lien avec Lancelot. Dans une certaine mesure, Ged comme Lancelot tiennent de la chimère, assemblage harmonieux de contraires, à leur place dans une ontologie analogique.

*Terremer* n'est pas seulement analogique, il est aussi animiste et naturaliste. Mais l'auteur cherche à se détacher de ce dernier système de pensée, ce qui la place assez logiquement dans l'animisme, puisque

« Le naturalisme et l'animisme sont des schèmes hiérarchiques englobants à la polarité

---

197 *Terremer*, p.246, « Ged reached out his hands, dropping his staff, and took hold of his shadow, of the black self that reached out to him. Light and darkness met, and joined, and were one. »

inversée[...] »<sup>198</sup>.

Voulant échapper à une ontologie, elle l'inverse. D'autres éléments (comme, par exemple, le fait que la confrontation ait lieu à côté des îles des Mains), que nous voyons comme une résurgence consciente ou non d'une culture dominante des périodes pré-modernes occidentales, appartiennent plutôt à l'analogisme.

### Les théories de Francis Dubost : des outils de choix pour la mise en lien de la littérature médiévale et de la *fantasy*

« Le fantastique c'est ce qui *reste*, et qui *revient*, alors que l'on pensait avoir tout oublié de ces formations irrationnelles inscrites dans une mémoire qui nous paraît à la fois familière et étrangère. »<sup>199</sup>

déclare Francis Dubost dans son étude des *Aspects fantastiques de la littérature narrative médiévale (XIIème – XIIIème siècles)*. Son propos, nous semble-t-il, peut s'appliquer à d'autres choses que le fantastique : une culture pré-moderne, avec sa manière de penser, sa mythologie,...resurgit dans la littérature, en particulier en *fantasy*<sup>200</sup>. L'on pourrait s'étonner qu'une ontologie en latence choisisse ce support pour revenir<sup>201</sup>, mais comme le dit Philippe Walter,

« Elle [la littérature] précède et pressent les grandes évolutions de l'imaginaire d'une société,

---

198 Philippe Descola, p.281

199 Francis Dubost, p.13

200 Par exemple avec l'évolution de la pensée de Ged concernant les animaux et le reste de la Nature, cf. Une paradoxale métamorphose animale.

201 Plutôt que dans le folklore par exemple

cristallisant dans ses images et ses symboles, tout l'impensé d'une culture en devenir. »<sup>202</sup>.

Ces citations de P. Walter et F. Dubost paraissent s'opposer, mais elles prennent sens pour peu qu'on les replace dans le cadre de la problématique. Car l'ontologie analogique fait partie du passé de l'Europe occidentale, sans avoir été complètement effacée de sa mémoire. De telle sorte que l'analogisme pourrait reparaître aujourd'hui, en *fantasy* plus spécifiquement, et ainsi pressentir une évolution de l'imaginaire, et de l'ontologie, de notre société. C'est pourquoi nous avons utilisé le terme de *résurgence* : un élément passé, mais plus latent que disparu, reviendrait, et par conséquent changerait les choses, en l'occurrence l'ontologie dominante.

Par ailleurs, au sein d'une communauté, et à une époque donnée, une ontologie domine, mais n'efface pas les autres. Au contraire, habituellement, elles se côtoient. Il n'est donc pas anormal qu'elles puissent sortir de leur latence, que ce soit avec la numérologie, l'astrologie, ou là où s'exprime l'imaginaire et la pensée. Nous n'irons pas jusqu'à commuter « littérature » et *fantasy* dans les propos de P. Walter, cependant si le genre que nous étudions est effectivement une résurgence de l'analogisme, cela pourrait bien signifier une fragilisation du naturalisme en Europe occidentale, ou tout du moins une remise en cause sérieuse de celui-ci, s'il faut en croire la popularité de la *fantasy*<sup>203</sup>.

Philippe Descola et Francis Dubost s'accordent sans aucun doute sur un point, à savoir la nécessité, dans la mesure du possible, de penser les œuvres avec les notions de leur époque de création<sup>204</sup>. L'analogisme étant l'ontologie du Moyen Âge, il est important de prendre en compte les travaux des médiévistes, et ce pour l'ensemble de notre corpus, car leurs outils pourraient se révéler éclairants.

Ainsi Francis Dubost relève un passage du *Conte du Graal*, dans lequel Perceval quitte Beurepaire pour s'enquérir de sa mère ; il vient en effet de se souvenir qu'elle est tombée évanouie à son départ, et s'en inquiète. C'est ainsi qu'il va parvenir au château du roi pêcheur, une demeure qui pour le médiéviste est à la fois ici et ailleurs, entre le monde des vivants et l'Ailleurs<sup>205</sup>. Perceval est lui aussi dans un entre-deux, chose rendue perceptible par sa volonté

---

202 P.Walter, *Perceval, le pêcheur et le Graal*, éditions Imago, 2004, p.10

203 Laquelle n'est pas confinée au public adolescent. La *fantasy* comprend des œuvres destinées aux adolescents bien sûr, mais aussi aux enfants et aux adultes.

204 Ainsi il est presque impossible de savoir ce que signifiaient pour leurs créateurs les peintures des grottes préhistoriques.

205 Il n'est pas inscrit dans le réel comme le château de Gornemant, et apparaît tout à coup, mais son apparition se fait dans le réel, sur un espace qui était là auparavant et n'appartient pas à l'Ailleurs, ce n'est pas illusion

de croiser le rivièrre pour rejoindre sa mère, car il sait avec certitude qu'il la trouverait de l'autre côté<sup>206</sup>. Puisque la mère est décédée, la rivièrre représenterait la séparation entre la vie et la mort, et il est alors logique que Perceval, qui est vivant, ne trouve pas de passage jusqu'à l'autre rive. Des éléments hétérogènes, une rivièrre et la mort, sont unis pour former un tout cohérent, qui a une influence réelle sur le monde : il ne peut pas traverser le cours d'eau. Car s'il ne s'était agi que d'une image, somme toute fort banale, une fois celle-ci exprimée Perceval n'aurait pas du avoir de problème pour passer la rivièrre. Mais au travers de l'analogie elle est devenue plus qu'un cours d'eau, et « l'hétérogénéité des éléments et la cohérence de leurs liaisons. »<sup>207</sup>, telles qu'elles existent dans l'analogisme, s'y retrouve : l'ontologie analogique de P. Descola, illustrée par la chimère, s'accorde avec les réflexions de F. Dubost. On voit donc que l'anthropologue et le médiéviste peuvent partir d'éléments distincts – l'analyse des peuples pour l'un, des textes médiévaux narratifs du XIIème et XIIIème siècles pour l'autre – mais se recouper et s'enrichir.

Cependant, il n'y a pas équivalence entre l'analogisme médiéval et celui de la *fantasy* contemporaine : les travaux de F. Dubost sont un étayage à la construction et à l'enrichissement de notre réflexion.

Car une façon de penser le monde évolue, quand bien même l'on reste dans la même ontologie. Ainsi notre société, selon les travaux de Philippe Descola, est naturaliste, mais celui-ci diffère de l'esprit d'avant guerre, quand la science signifiait encore un progrès invincible et fulgurant. Le naturalisme d'après la bombe atomique, et les deux guerres mondiales, ne saurait être identique à celui du début du vingtième siècle.

C'est pourquoi les deux analogismes, le médiéval et le contemporain, ne sauraient être parfaitement équivalents. Par ailleurs, s'il pourrait être intéressant de relever les nuances entre les deux, cela serait un travail d'un autre ordre, du domaine de l'histoire littéraire, voire de l'anthropologie, qui ne saurait être réalisé dans ce mémoire que de manière annexe, et incomplète.

Nous nous sommes intéressée aux travaux de F. Dubost car ils fournissent des outils précieux pour la suite de notre raisonnement, dont un en particulier, le « monde en croix », qu'il nous comme les châteaux féeriques, de sorte qu'il est à la fois ici et ailleurs. Le statut du château du Roi pêcheur, merveilleux ou réel, a fait l'objet de nombreux débats, et nous rapportons ici, et adhérons à, la position de Francis Dubost.

206 Francis Dubost, p.368

207 Cf bibliographie, Philippe Descola, « Un monde enchevêtré », p.172

faut tout d'abord illustrer, ce que nous ferons à l'aide du *Conte du Graal*. Ceci nous permettra de lire la *fantasy*, en l'occurrence *Gagner la guerre*, au travers de cet outil, et de voir si on le retrouve dans ce texte, et si oui, sous quelle forme<sup>208</sup>.

### Le monde en croix de Perceval

Le monde en croix est une notion explicitée par Francis Dubost dans son ouvrage, afin de remettre en contexte les œuvres sur lesquelles il appuie sa réflexion.

Au Moyen Âge l'univers n'est pas régi par les règles naturelles connues, mais par le surnaturel<sup>209</sup>. Le monde médiéval, à l'instar d'une croix, possède un plan horizontal et un autre vertical. Le premier, l'immanence, comprend la causalité, la rationalité, et est toujours coupé par le second, la transcendance, c'est-à-dire par tout ce qui est de l'ordre du surnaturel. Cela peut paraître illogique pour nos esprits contemporains, mais le plan vertical prédomine toujours sur l'immanence<sup>210</sup> :

« Le concept de loi universelle suppose un ordre immanent aux choses, un ordre autosuffisant, alors que la pensée médiévale postule un ordre transcendant toujours capable de suspendre ou de renverser l'ordre immanent. »<sup>211</sup>.

Le naturel et le surnaturel ne s'opposent pas, mais sont deux facettes complémentaires du réel<sup>212</sup>, d'où l'image de la croix, constituée de deux branches croisées, semblant s'opposer, mais formant un équilibre harmonieux. Quant à la magie elle se situe en diagonale, la magie blanche, la féerie positive à droite par rapport à la croix, et donc par rapport à Dieu, et la sorcellerie négative, à gauche<sup>213</sup>. L'on note, que dans ce schéma de pensée, ce n'est pas le point de vue de l'homme qui importe, mais celui de Dieu ; c'est lui qui sert de point de repère. Le château du roi pêcheur, ni ici ni ailleurs, au croisement d'une rivière séparant la vie de la mort<sup>214</sup>, serait à l'intersection de la croix. Le monde en croix n'est en fait rien d'autre que la

---

208 D'où la nécessité d'en avoir une idée claire auparavant.

209 Francis Dubost, p.11-12

210 Ibid, p.14

211 Ibid, p.181

212 Ibid, p.207

213 Ibid, p.231

214 Et donc séparant l'Ici de l'ailleurs.

perception du réel au Moyen Âge. L'on comprend donc pourquoi cette notion, entre en correspondance avec les théories de Philippe Descola, sur lesquelles s'appuie cette partie : dans les deux cas la perception du réel est au centre de la réflexion.

Nous allons tenter de retrouver cette croix dans un passage du *Conte du Graal*, lorsque Perceval décide de rencontrer l'ermite, après s'être rendu compte qu'il s'était conduit en mauvais chrétien. Des vers 6145 à 6150 il est dit que sa période de perte dura cinq ans, chiffre symbolisant un ensemble. Ce chiffre est répété trois fois<sup>215</sup>, ce qui augmente sa force<sup>216</sup>. De plus, des vers 6161 à 6164 la répétition du cinq intervient de nouveau trois fois<sup>217</sup>, ce qui non seulement renforce encore son impact, mais porte le nombre de « cinq » à six, chiffre maléfique. Le péché de Perceval est ainsi souligné par la répétition des cinq, marquant le fait qu'il s'agit d'une déchéance spirituelle.

D'ores et déjà le monde physique se trouve subordonné au monde symbolique : ces cinq années ne sont pas un simple interlude temporel, mais un cycle, qui n'est pas sans rappeler le lustre des romains<sup>218</sup>, qui devait se clore par un rite de purification. Ce d'autant plus que Perceval va effectivement se purifier, après être resté dans la péché. Car rappelons-le, s'il a continué ses exploits chevaleresques, il y a eu déchéance spirituelle, puisque Perceval ne croyait même plus en Dieu, et ne respectait plus les jours saints. Ce cycle marque aussi le passage du temps, et avec lui, la progression du personnage, enfin capable de se repentir, ce qui est une évolution positive<sup>219</sup>. De plus le cycle de cinq ans commence, au début du roman,

---

215 Vers 6146, 6147 et 6150

216 Comme dans *Terremer* les chiffres, en particulier le cinq, se révèlent importants.

217 vers 6161, 6162 et 6164

218 Pour rappel, le lustre, quand il ne désigne pas le luminaire, est une période de cinq années, ainsi qu'un sacrifice de purification pratiqué tous les cinq ans durant la Rome antique.

219 L'on pourrait aussi interpréter ce cycle comme une boucle temporelle, où tous les cinq ans se présente l'occasion de bien faire, et de s'engager dans une vie bonne ; l'occasion, somme toute, de réparer ses erreurs. Cependant si la seconde chance est réelle il y a des différences entre le château du Roi pêcheur et l'ermitage, de sorte qu'il ne s'agit pas tout à fait d'un cycle se répétant à l'infini, tous les ans ou tous les cinq ans, comme dans l'Antiquité. Car les deux scènes diffèrent alors que les rituels doivent être identiques. L'idée de progression est d'autant plus cohérente que les médiévistes ont mis en lumière l'originalité de Chrétien de Troyes en la matière : « Avec Chrétien de Troyes, l'homme devient le centre de l'espace et c'est à partir du sujet que se construisent désormais les dimensions de la verticalité et la latéralité qui sont les dimensions de l'espoir (le haut et la droite) ou de la crainte (le bas et la gauche), de la mémoire (arrière) ou de l'aventure (avant) »(p.244, Dubost). Qui dit sujet dit possibilité d'évolution. La citation n'invalide pas le fait que *Le Conte du Graal* soit un monde en croix

en avril-mai, au début du printemps, et vers mars dans le passage de l'ermitage et donc au début de l'année, à l'époque, avec la fête de Pâques. Les symboles païens et chrétiens sont donc présents, cependant ce qui importe est que le côté spirituel de ces cinq années est bien plus important que le plan purement temporel et immanent. On retrouve cela, dans une moindre mesure, avec la surprise des chevaliers et des dames, étonnés de croiser Perceval en armes un Vendredi Saint : dans ce monde le religieux, et donc le transcendant, a la suprématie sur le profane, quand bien même s'agirait-il de la guerre et des exploits chevaleresques : le pouvoir terrestre s'incline devant le religieux<sup>220</sup>.

Comme le château du roi pêcheur, où Perceval s'est perdu spirituellement, et quoique cela soit moins net que pour le château, le repaire de l'ermite semble être dans un entre-deux<sup>221</sup>. Pour accéder à l'ermitage il faut en effet traverser des « bois denses et épais »<sup>222</sup>, puis suivre une piste de branchage, qui pourrait d'ailleurs rappeler les runes, basées sur des noms d'arbres : ici les branches se font message, piste, quand les runes font des arbres des lettres qui parlent. De plus que les bois soient « denses et épais » laisse à penser qu'il s'agirait d'une forêt sauvage, qui n'est pas vraiment le domaine des hommes, bien qu'elle soit rendue acceptable, c'est-à-dire qu'elle soit intégrée à la société, par la présence de l'ermite, saint homme<sup>223</sup>. Dans la forêt Perceval pourrait se perdre, mais il est guidé par les croyants, et donc par l'Église. Francis Dubost explique dans son chapitre sur les forêts que l'angoisse médiévale est toujours à la fois physique, avec au moins une sensation de danger, et spirituelle, mentale, à travers la détresse ou un sentiment d'abandon par exemple<sup>224</sup>. Ici, le héros est déjà perdu, mais son angoisse va être soulagée : on lui trace un chemin pour qu'il puisse se retrouver<sup>225</sup>. Arrivé chez

---

où Dieu sert de point de repère. Car l'individu a beau apparaître, il est encore complètement subordonné à Dieu selon l'ermite : c'est pour ses péchés que Perceval a échoué à parler, ce qui l'amène à être maudit par sa cousine, et à se perdre, spirituellement, durant cinq ans.

220 Dans les romans en tout cas

221 C'est-à-dire être entre l'Ailleurs et l'Ici, ni tout à fait dans l'un, ni tout à fait dans l'autre.

222 *Conte du Graal*, « bois espés et menu », v.6250

223 Comme dans les lais de Marie de France, et tous les romans de cette période, la présence de Dieu intègre tout au domaine de l'acceptable, même le surnaturel – bien que cette forêt ne soit pas surnaturelle mais semble sauvage, ce qui est inhabituel dans le *Conte du Graal*.

224 Francis Dubost, p.322

225 Nb : Ce retour de la paix intérieure correspond bien aux propos de Francis Dubost, selon lesquels « En tant que cadre de l'aventure romanesque, la forêt est le lieu où sont disposées les merveilles. Non pas, comme on l'a

l'ermite, Perceval se met à pleurer abondamment, ce qui entre en correspondance avec une purification : de l'eau, symbole de pureté, s'écoule, et donc lave. Ce d'autant plus qu'elle est salée, et que le sel purifie. Par ailleurs les larmes sont la marque du repentir, elles emportent avec elles le péché, et sont ainsi la première étape pour la rédemption, et donc la purification de Perceval. Enfin l'ermite révèle à Perceval des noms de Dieu, que seul un homme prêt de mourir doit prononcer, on retrouve là l'importance des noms, qui sont liés à l'essence de ceux qui les portent, et donc porteurs d'une puissance utilisable par d'autres.

Ainsi, le *Conte du Graal* correspond à un monde en croix, système qui s'apparente à ce que Philippe Descola décrit comme l'ontologie analogique, car dans les deux cas l'analogie, qui se voulait comparaison explicative, influe sur le réel ; c'est ainsi que la séparation entre la vie et la mort se trouve symbolisée par la rivière, et passe d'image à la réalité, empêchant Perceval de franchir le cours d'eau.

### Gagner la Guerre, un monde en croix ?

Jean-Philippe Jaworski construit un univers complexe, qu'il n'a pas développé seulement dans *Gagner la guerre*, mais aussi dans un recueil de nouvelles, *Janua Vera*<sup>226</sup>, qui lui permet de narrer des événements se déroulant à des époques diverses, pour les faire entrer en écho. Le réel de ses récits est donc pourvu d'une certaine complexité, ce qui nous permet de le prendre comme support de travail. Il serait en effet intéressant, de voir si l'on retrouve, dans *Gagner la guerre* le système en croix du monde médiéval. Pour ce faire nous nous appuierons sur les passages traitant de la magie, et sur d'autres où on la voit à l'œuvre.

La suprématie du transcendant sur l'immanent pourrait s'illustrer par une scène, qui se dit souvent, le monde du chaos et de l'informel, mais un monde organisé de manière occulte par une volonté supérieure, bénéfique ou maléfique, dont les desseins demeurent énigmatiques. La forêt des romans est à la fois un lieu naturel et un lieu culturel. Un espace jalonné de périls, qui s'offre à la prouesse mais aussi *au déchiffrement et au questionnement*. » (Francis Dubost, p.317), je souligne. L'ermite va répondre, en tant que chrétien, aux questions non posées de Perceval cinq ans auparavant, et déchiffrer pour lui le mystère de la scène du Graal.

226 Cf Jean-Philippe Jaworski, *Janua Vera*, Lyon, Les moutons électriques, « La bibliothèque voltaïque », 2007. 414 pages

déroule lors du voyage entre Ciudalia et Bourg-Preux. Le sorcier Sassanos effectue un rituel, afin que don Benvenuto puisse échapper à divers pratiquants de la magie, qui le traquent. Pour ce faire, il entaille la main de Benvenuto, et se sert du sang pour tracer des inscriptions sur une tablette de plomb, qui est ensuite brisée, et jetée dans la rivière.

Une étude détaillée montre la correspondance entre le rituel et une pensée analogique. Tout d'abord, la main utilisée est la « main gauche, celle du cœur »<sup>227</sup>, organe porteur de vie. Sassanos s'apprête à prendre un peu de la vie de Benvenuto, comme on prendrait un vêtement pour égarer des chiens. C'est pourquoi il utilise cette main. La réalité, c'est-à-dire le fait que le cœur soit ce qui permet de vivre, fait de cet organe l'un des symboles de la vie. Puis ce symbole est réintégré à la réalité en la modifiant : puisque le cœur est la vie, ce qui vient directement de lui, c'est-à-dire le sang de la main gauche, est lui aussi la vie<sup>228</sup> ; « La réalité est donc constamment subordonnée au symbole »<sup>229</sup>.

Notons aussi qu'il ne coupe pas la paume de l'assassin au hasard, mais en suivant l'une des lignes utilisées en chiromancie. La fin du récit montre que cette prolongation de la ligne de vie du personnage principal, qui aurait dû périr mais survit, a sauvé Benvenuto. Alors qu'il va mourir en effet, Sassanos le rejoint en territoire ennemi pour le soigner, en passant par un miroir. Pour ce faire il a besoin que Benvenuto applique sa main gauche, ensanglantée, sur la surface réfléchissante<sup>230</sup> :

« L'être ténébreux me montrait sa paume gauche, l'index passant et repassant sur la ligne de vie.

Le souvenir du charme lancé près d'un ruisseau me revint à l'esprit, nébuleux et lointain, [...] »<sup>231</sup>.

Est-ce que le sorcier s'est lié à Benvenuto en mêlant sa magie au sang, et donc à la vie, de don

---

227 *Gagner la guerre*, p.569

228 Ici la vie de don Benvenuto

229 Francis Dubost, p.176

230 Derrière laquelle se trouve Sassanos, de sorte qu'elle est en fait plus vitre que miroir, mais en est d'autant plus *réfléchissante*, puisque des êtres pensants sont derrière. On ne peut s'empêcher de faire le parallèle avec les contes, où les miroirs peuvent être source de danger, mais peuvent aussi, parfois dans le même temps, permettre de voir, au loin, ce qui est caché. D'ailleurs la légende veut que les esprits se réfugient volontiers dans les miroirs, c'est pourquoi on les couvre après un décès. J-P Jaworski reprend à dessein ces traditions, mais son intentionnalité ne change pas le fait, que ces anciennes traditions sont issues d'un monde où l'ontologie analogique dominait, et sont donc porteuses d'un autre état d'esprit que celui du naturalisme.

231 *Gagner la guerre*, p.918

Benvenuto ? Est-il l'instrument choisi par le destin, pour veiller à modifier ce qu'il a lui-même transformé chez l'assassin, à savoir la durée de vie de ce dernier ? Cela n'est pas explicite. Néanmoins ce rituel a laissé une marque sur Benvenuto, qui permet au sorcier de le retrouver, certainement parce qu'il a été maître de la cérémonie. L'opération a donc des conséquences, non seulement sur le plan spirituel et magique, mais aussi sur le plan de l'immanence.

Le rituel établit aussi une gradation. De la main, symbole d'ailleurs de la force psychique d'un être, de son influence sur le monde, l'on passe au sang, source de vie, mais aussi symbole de mort quand il est répandu, puis à l'écriture, effectuée grâce au sang répandu, sur la tablette. Ensuite, Benvenuto doit dire son nom, ce qui est peut-être un moyen de renforcer le lien entre son sang et lui-même, pour qu'il soit affecté par le sang, bien que celui-ci ne soit plus en lui. Après cette opération la tablette est d'ailleurs qualifiée de « talisman »<sup>232</sup>, ce qui n'était pas le cas auparavant : l'énonciation du nom est donc essentielle au rituel<sup>233</sup>. L'assassin doit ensuite souffler sur le talisman : « Je lâchai une brève expiration, qui me laissa bizarrement étourdi, le cœur battant. »<sup>234</sup>. Les termes utilisés par l'auteur ne sont pas neutres. *Expirer* signifie certes *souffler*, mais aussi *décéder*. Or l'augmentation du rythme cardiaque, ainsi que la fatigue du personnage, indiquent qu'à ce moment là, Benvenuto a effectivement perdu une part de sa vie. Par gradation l'on passe du cœur au souffle, dans ce qui constitue en fait une sorte de boucle, puisque l'un comme l'autre sont symboles de vie. Cependant le cœur représente la vie intérieure, tandis que le souffle, pour ainsi dire, se transmet, il peut s'extérioriser physiquement. Du cœur, à la main, au sang, au nom, et enfin à la vie, chaque élément est dissemblable, et pourtant si proche des autres, de même que le sont les créatures sur la grande chaîne des êtres. La relation avec un système analogique est donc nette.

Cependant celle avec le monde en croix l'est moins. Le passage étudié se conclut sur cette phrase :

« Depuis mon poignet gauche, je sentis un coulis froid remonter mes veines vers le cœur, à mesure que les tessons de plombs devaient s'enfoncer dans l'onde nocturne. »<sup>235</sup>.

Ceci démontre, bien avant la fin du récit, la réalité du rituel effectué. La tablette est devenue

---

232 *Gagner la guerre*, p.571

233 Et confirme l'importance des noms, implicite dans ce roman, mais aussi importante que dans Terremer. Dans les quatre œuvres du corpus les noms sont liés à l'être du personnage au point d'avoir du pouvoir sur lui.

234 *Gagner la guerre*, p. 572

235 Idem

une part de lui, et c'est donc lui qui s'enfonce et se disperse dans les flots<sup>236</sup>. Mais l'on ne peut pas encore affirmer pour autant, que le transcendant l'emporte sur l'immanent. Car c'est la magie qui remplit ce rôle, et se joue des règles naturelles. Or si la magie relève du divin elle n'est pas tout à fait sur l'axe vertical, mais plutôt sur un axe diagonal. Car elle est utilisée rationnellement par des humains<sup>237</sup>, selon des pratiques répondant aux lois d'une causalité, qui pour inhabituelle qu'elle puisse nous paraître, n'en est pas moins implacable que les lois physiques<sup>238</sup>. Mais dans le même temps, cette énergie n'est pas humaine, et bien qu'elle fasse partie du réel, surpasse les règles naturelles, s'en joue, de sorte que la volonté<sup>239</sup> change le réel. Mais elle n'est pas de l'ordre du miracle ; elle est source d'action, et non de passivité et d'acceptation. C'est d'ailleurs le statut intermédiaire de la magie, entre immanent et transcendant, qui la place sur l'axe diagonal de la croix du monde.

Cependant, Jean-Philippe Jaworski détaille avec soin la question de la magie. La magie, selon ses personnages, « procède toujours de la divinité. »<sup>240</sup>,

« L'essence de la magie est dans le divin, non dans les dieux, même si parfois les dieux accordent des dons surnaturels. Car voici l'envers du jeu : il existe un Tout spirituel dont nous sommes les parties, vivants et défunts, dieux et mortels. La source de la magie vient de ce plérôme universel. Maîtriser les arts secrets, c'est user du divin comme un dieu, en respectant ses décrets, en se dressant contre eux, ou sans eux. »<sup>241</sup>.

L'auteur distingue les dieux des utilisateurs de magie habituels. Les divinités font des miracles, ou des dons miraculeux. L'on pourrait considérer cela comme l'axe vertical, et placer les autres, magiciens, sorciers, ou guérisseurs, sur un axe diagonal, comme le fait F. Dubost<sup>242</sup>.

---

236 On note qu'à l'instar de la rivière séparant Perceval des terres de sa mère, celle-ci est liée à la mort, puisque dans les flots s'échappe le sang, qui est ici la vie, de Benvenuto.

237 Ou des créatures non-humaines, par exemple des elfes en *fantasy*.

238 La magie a ses limites. Ainsi p. 58 de *Gagner la guerre*, un sorcier explique que si les discussions à très longue distance sont possibles sur le plan astral, et donc par l'intermédiaire de la magie, elles ne peuvent être tenues secrètes. La discrétion est, certes, possible, mais trop d'esprits, parfois malveillants, rôdent dans le plan spirituel, nommé *entremonde*, pour que celui-ci soit un lieu sûr. La magie a donc des limites et des règles qui lui sont propres.

239 Par exemple par l'intermédiaire d'un sort, d'un rituel

240 *Gagner la guerre*, p.618

241 Ibid, p.680

242 Cf Francis Dubost, p.231

Ce d'autant plus que comme F. Dubost<sup>243</sup>, J-P Jaworski classe les types de magie :

« Le pouvoir du sacerdoce est la Haute Magie : c'est la foi et le rite qui adossent la grande théurgie des prélats. Mais le théurge s'épuise dans la grâce accordée par son dieu ; son esprit brûle et s'attise dans l'embrasement de ce feu. La Basse Magie plagie le rite sans servir aucun culte : elle est fréquemment impie, ses envoûtements sont des insultes à l'ordre des religieux. Reste enfin le plus beau de ces arts, le pouvoir réel des dieux qui brille dans les astres et les regards : la Magie Vive, l'harmonie parfaite entre le monde et l'esprit, offrant la thaumaturgie à l'âme qui étreint l'infini. »<sup>244</sup>

Toutefois, à la différence du système en croix médiéval, où toute magie se trouve positionnée plutôt à gauche<sup>245</sup> ou plutôt à droite<sup>246</sup>, la magie de *Gagner la guerre* ne se délimite pas en terme de bien ou de mal. Elle est toujours divine, mais sans être nécessairement pieuse, elle peut être impie, en n'étant non pas mauvaise, mais, par exemple, utilitaire, comme le rituel de Sassanos. On remarque d'ailleurs que la Basse Magie *peut* être une insulte « à l'ordre des religieux »<sup>247</sup>, et non à *la religion*, il s'agirait donc d'impiété, voire de blasphème, selon les serviteurs d'un dieu, plutôt que selon le dieu lui-même. De plus, non seulement la magie n'est pas uniquement religieuse, mais les dieux sont aussi des utilisateurs de magie, à leur niveau. Ainsi, l'axe *a priori* diagonal de la magie, serait en fait presque vertical, à l'instar du transcendant. Elle serait une ligne entremêlée à cet axe vertical, le croisant parfois. Cependant elle serait souvent impie, sans que cela puisse être catégorisé comme un acte maléfique, ou au contraire comme un acte inspiré par la religion mais utilisant d'autres méthodes, comme cela est le cas dans la croix du monde médiéval. Dans celle-ci en effet, le surnaturel peut être positif, c'est-à-dire lié à Dieu, négatif, c'est-à-dire lié au diable, ou neutre, comme la féerie, le merveilleux préchrétien, le merveilleux exotique,...Cependant ce surnaturel neutre ne l'est pas vraiment ; on le pousse toujours plutôt d'un côté ou de l'autre. Ainsi une créature féérique peut faire de la magie, mais une fois qu'on la sait chrétienne, on sait aussi qu'elle se sert de la magie pour servir la morale chrétienne, et sa magie est donc inspirée, indirectement, par Dieu. Dans *Gagner la guerre* par contre, un rite magique peut être effectué sans découler d'une, ou être rattachée à une, religion, sans pour autant être mauvais.

---

243 Cf Francis Dubost, p.231 et 215

244 *Gagner la guerre*, p.681

245 C'est-à-dire du côté du mal

246 Du côté du bien

247 *Gagner la guerre*, p.681

Au-delà de la ligne entremêlée, la magie pourrait même être comme un fond coloré emplissant tout l'espace de la croix, puisque certains parviennent à une « harmonie parfaite entre le monde et l'esprit »<sup>248</sup>. D'ailleurs les dieux semblent se servir de cette magie, qualifiée de Magie Vive, de sorte que les miracles sont seulement la magie d'un dieu : autrement dit un sorcier, ou un groupe de sorciers très puissants, pourrait accomplir un *miracle*, qui ne serait alors qu'un fait magique particulièrement complexe. Cela rend la ligne verticale, très nette dans nos œuvres médiévales grâce à la puissance du Dieu chrétien, et de son Église, assez floue. Elle est présente, au travers des dieux, mais semble néanmoins s'effacer quand on étudie attentivement le réel construit par J-P Jaworski.

Ainsi *Gagner la guerre* est bien un monde en croix<sup>249</sup>, mais celle-ci diffère significativement de celle de la société médiévale. Dans les deux le surnaturel prédomine toujours sur la simple causalité naturelle. Mais dans l'œuvre de *fantasy*, l'axe vertical est diffus, et se confond avec la magie, qui enveloppe tout le réel, bien qu'on puisse lui attribuer, comme l'a fait Francis Dubost pour les romans médiévaux, un axe diagonal.

#### *La place de l'individu, une autre modification de la croix du monde*

Un autre changement significatif est la place de l'individu. Dans *Gagner la guerre*, l'un des personnages précise que

« Maîtriser les arts secrets, c'est user du divin comme un dieu, en respectant ses décrets, en se dressant contre eux, ou sans eux. »<sup>250</sup>.

Chacun peut choisir une voie plutôt qu'une autre, voire en changer selon ses apprentissages, de sorte que l'individu se construit par ses propres décisions. Perceval est aussi un être qui évolue, et progresse, cependant il a une destinée inéluctable. La jeune fille lui annonce, à la cour du roi Arthur, qu'il n'y aura pas de « meilleur chevalier »<sup>251</sup>, « Oui, je le crois, je le pense,

---

248 Ibid, p.681

249 Puisque le transcendant l'emporte toujours sur l'immanent.

250 *Gagner la guerre*, p.680

251 *Le Conte du Graal*, v.999, « Nul chevalier meillor de toi »

je le sais »<sup>252</sup>. Malgré son absence totale de formation, et son ignorance, il sera le meilleur des chevaliers. Cela indique certes qu'il est un individu, qui peut changer et s'améliorer, mais aussi qu'il porte en lui la grandeur de ses ancêtres, et ne peut s'en défaire, car c'est grâce à eux qu'il a la capacité de progresser aussi vite. C'est pourquoi la jeune fille déclare cela : elle a confiance dans l'héritage de Perceval, car bon sang ne saurait mentir, et donc croit en lui, par son raisonnement et son cœur. Peut-être aussi voit elle ce qui adviendra, et en est d'autant plus confortée dans ses certitudes.

Le roman de J-P Jaworski ne comprend quant à lui pas de prophétie, mais les auteurs de *fantasy* en insèrent fréquemment dans leurs écrits. Cependant, les ancêtres n'ont vraiment d'importance que si la famille a une capacité spécifique, ou une position de pouvoir à transmettre. Pour le reste les prophéties sont plutôt des visions d'un futur possible, mais pas nécessairement inéluctable, auquel l'individu ne peut pas forcément échapper, mais qu'il peut faire basculer une fois arrivé au moment fatidique. Dans *Lancelot du lac*, la description du personnage éponyme précise dès le départ, ainsi que nous l'indiquions, les limites de Lancelot, causées par son cœur trop fougueux : il ne peut se défaire de sa faiblesse, et de son rôle dans la société. Perceval est certainement plus libre car il doit s'intégrer à celle-ci, et construit donc lui-même sa place, bien qu'elle soit grandement influencée par son héritage familial. Toutefois sa position est marquée par sa faute : il a laissé sa mère évanouie sans s'en soucier, de sorte qu'elle en est morte, et cela l'empêcherait<sup>253</sup> de poser ses questions au château du Roi pêcheur, et donc d'accéder au Graal, avant de le précipiter dans cinq années d'impiété, religieuse cette fois. Le mauvais fils de la mère est devenu le mauvais fils du Père, avant de se repentir. Dans *Terremer* par contre, l'île de Gont, dont est originaire le héros, est certes réputée, entre autres, pour ses sorciers, mais la famille de Ged n'explique en rien la puissance de celui-ci, et ce bien que sa tante soit une sorcière, car elle n'est qu'une officiante mineure, que Ged surpasse d'ailleurs dès ses douze ans. Il est né puissant, et s'élève grâce à un travail acharné, malgré ses dons.

Dans la croix du monde médiéval, le bien est à la droite de Dieu, c'est-à-dire à la gauche de celui qui regarde la croix, mais en *fantasy*, même si l'on peut retrouver l'axe vertical, ce n'est pas la déité mais l'homme qui sert de point de repère, car il choisit son destin. D'ailleurs, sans tomber dans le relativisme pour autant, le bien et le mal sont souvent des

---

252 Ibid, v.1000, « Ensin lo pans et cuit et croi »

253 Selon l'ermite

notions floues en *fantasy* contemporaine, du moins dès que l'on touche à la magie. Comme la science celle-ci est généralement neutre, et seule son utilisation, et donc son utilisateur, la fait basculer du côté du bien ou du mal, tandis que dans les écrits médiévaux c'est la position de la créature ou de la personne par rapport à Dieu qui rend le surnaturel bon ou mauvais. Ainsi, bien que Chrétien de Troyes essaye de mettre l'individu au centre de la croix du monde<sup>254</sup>, c'est dans la *fantasy* contemporaine que cette tentative aboutit, au milieu d'une croix qui n'est plus tout à fait la même.

### Le renversement du réel

Que ce soit dans *Gagner la guerre*, *Le Conte du Graal*, ou, dans une certaine mesure, *Lancelot du Lac* et *Terremer*, les auteurs du corpus ont pris plaisir à jouer avec le réel, et de ce fait lui ont accordé une grande attention. Ils semblent s'être efforcés de le renverser, ce qui est visible au travers d'une multitude de petits éléments.

L'on a montré comment, dans *Terremer*, Ursula le Guin fragilise l'ontologie naturaliste, et produit ainsi un réel animiste, mais aussi analogique. Plusieurs autres éléments montrent la démarche de l'auteur. Ainsi, chose peu fréquente en *fantasy*, l'histoire ne semble pas se passer sur une sorte de continent européen, contrairement à ce qui se passe dans *Gagner la guerre*. L'univers de J-P Jaworski n'appartient pas à notre réel, et Ciudalia n'est pas en Italie, mais le continent est séparé de ses adversaires par une mer, et se prolonge au nord de la République de Ciudalia, de sorte qu'un parallèle s'établit avec le continent européen. Or les romans de *fantasy* se passent, dans leur grande majorité, dans des terres de type européen, en partie à cause de l'influence de Tolkien certainement. *Terremer* fait donc partie des exceptions. L'auteur a semble-t-il voulu inverser les stéréotypes : ses personnages ont la peau cuivrée, presque noire parfois, comme des asiatiques ou des indiens, et l'empire voisin, le peuple barbare des kargues, qui envahit les îles, est blanc, comme les occidentaux. Cependant, malgré leur apparence asiatique, les habitants de l'île n'en restent pas moins imprégnés par la

---

254 Francis Dubost, p.244

culture européenne. À petite échelle cet élément reproduit ce que fait l'auteur dans l'ensemble de son roman, à savoir une inversion délibérée du naturalisme, qui l'amène à l'animisme, lequel est nourri par la culture pré-moderne occidentale, et donc par l'analogisme.

J-P Jaworski joue aussi avec le réel, ou plutôt avec ce que l'on attend de celui-ci. Il met en effet une emphase certaine sur les dangers de la forêt entourant Bourg-Preux. Cependant, si la traversée est aussi dangereuse que le narrateur le sous-entend, les périls ne sont en rien merveilleux : seuls les humains représentent un risque dans ces bois. La seule manifestation surnaturelle, excepté un rituel du sorcier Sassanos, est un tremblement de terre, stigmate d'une ancienne bataille qui provoque une instabilité sismique. Or ces mouvements géologiques mineurs, d'une faible intensité, sont presque sans danger. Mieux encore ils annoncent la proximité de Bourg-Preux, c'est-à-dire la fin d'un voyage éprouvant. Le stéréotype de la forêt comme lieu sauvage, hors de la société, espace de rencontre avec le surnaturel, et de passage vers l'Ailleurs, est déjoué. Certes ces bois sont une zone frontière, de sorte que l'on passe effectivement dans un ailleurs, mais les hommes sont présents, et l'étaient encore plus avant puisque les ruines d'une ville célèbre peuvent être trouvées au cœur de la forêt. Cette approche de la forêt correspond en fait assez bien à la réalité médiévale, où les bois n'étaient pas si sauvages que le lecteur contemporain pourrait se l'imaginer ; l'auteur joue donc avec le réel contemporain, ou plutôt avec les représentations imaginaires de celui-ci pour être exacte, en se basant sur un autre réel, plus médiéval.

La ville comprend en fait beaucoup plus de merveilleux que la forêt, un renversement inattendu pour le lecteur contemporain. Ce qui n'est pas sans rappeler la partie médiévale du corpus. Les auteurs de *Lancelot du Lac* et du *Conte du Graal* en effet, renversent le réel à leur manière. Dans leurs histoires les chevaliers seraient presque parfaits, l'aventure toujours au coin de la route, et ceux qui ne correspondent pas au modèle courtois sont montrés du doigt. Le roi Arthur, au statut particulier car il est inspiré d'un personnage historique, est lui aussi idéalisé. *In fine*, ce qui semble le plus irréel dans ces récits, à savoir un surnaturel omniprésent, constitue en fait l'élément le plus réaliste. Pour l'époque médiévale<sup>255</sup> en effet, le merveilleux fait partie de la réalité. Ce qui paraît réaliste au lecteur contemporain est donc, en fait, ce qui l'est le moins.

Une forme de retour sur soi humoristique existe, dans ce jeu avec les clichés et les attendus, qui rappelle ce qu'Anne Besson disait dans son ouvrage sur la *fantasy* : les auteurs

---

255 De la période de notre corpus

de ce genre se prêtent volontiers à la parodie<sup>256</sup>. Or celle-ci nécessite un retour sur le réel qui est délibéré, exactement comme pour la volonté de fragiliser, voire de renverser, l'ontologie naturaliste dont fait preuve, entre autres, Ursula le Guin.

### *Cecht, la résurgence d'un ancien patrimoine*<sup>257</sup>

Si les auteurs aiment à renverser le réel, ils n'hésitent cependant pas à se servir des anciennes histoires et mythes ; ils utilisent donc notre réel, pour en fait le déconstruire, et ce par le biais d'un autre réel.

L'un des exemples les plus frappants de la réutilisation de mythes est Cecht, un guerrier, personnage secondaire de *Gagner la guerre*, qui se trouvait déjà dans le recueil de nouvelles *Janua Vera*<sup>258</sup>.

Cecht est un guerrier d'Ouromagne, un ensemble de terres nordiques, sur lesquelles on trouve deux peuples humains. L'un semble fonctionner avec un système féodal, tel qu'il existait en Europe occidentale durant le Moyen Âge. L'autre est composé de nomades, qui se regroupent un peu plus au nord que le peuple aux chevaliers, dont ils attaquent régulièrement les villes.

Le guerrier est l'un des deux mercenaires engagés pour accompagner Sassanos<sup>259</sup>. Au premier abord l'acolyte de Cecht paraît beaucoup plus intéressant que ce dernier : c'est lui qui parle le mieux la langue, et il semble plus intelligent. Cependant Cecht est remarquable, à tous points de vue. Pour commencer c'est un très grand homme, presque un géant. Ensuite une blessure l'a rendu quasiment borgne. Or il est le seul à voir le fantôme qui suit Benvenuto, ce qui signifie qu'il possède une forme de clairvoyance, en dépit de son handicap. Mais peut-être est-ce justement grâce à cette mutilation, plutôt que malgré elle, qu'il voit mieux. Son œil mort regarderait le monde des esprits. Ce procédé, qui veut que les aveugles soient des prophètes,

---

256 Comme le montre d'ailleurs le nom de l'assassin dans *Gagner la guerre*, Benvenuto, *Bienvenu* ; l'assassin Benvenuto, un qualificatif qui relèverait presque de l'oxymore, et qui est indéniablement ironique.

257 Cf bibliographie, Jean-Philippe Jaworski, *Gagner la guerre*, et *Janua Vera*, nouvelle p.177

258 Cf bibliographie, « Une offrande très précieuse », p.177 Le recueil est antérieur au roman

259 Benvenuto est accompagné de Sassanos dans sa fuite parce que le sorcier doit se rendre au nord ; leurs routes se séparent à Bourg-Preux.

les manchots des guerriers ou, comme dans *Le Conte du Graal*, les sots des sages, est typique des romans médiévaux, mais aussi de la mythologie<sup>260</sup>. Ce personnage borgne évoque aussi le dieu nordique Odin, lui aussi privé d'un œil, qui observe le monde au travers de ses corbeaux. Peut-être Dugham, l'acolyte du grand guerrier, est-il une émanation de Cecht, comme les corbeaux le sont pour Odin ? Dugham servirait alors de voix à Cecht, un point intéressant si l'on veut bien se rappeler la taille impressionnante du borgne. Les géants, comme les nains, sont en effet de personnages de seuils, qui gardent un passage, mais peuvent aussi conduire d'un endroit à un autre, de l'Ici à l'Ailleurs. Or Dugham sert de guide dans la forêt qui sépare la République de Bourg-Preux. Enfin l'origine nordique des deux guerriers les lie à l'Ailleurs. Car c'est au nord, selon les légendes, que se trouve l'Autre Monde.

D'autres éléments disséminés dans le récit, tels que la phrase qui suit, « [...]il existe un Tout spirituel dont nous sommes les parties, vivants et défunts, dieux et mortels. »<sup>261</sup>, montrent que l'auteur ne se limite pas à un seul emprunt à la mythologie. Car ce bref extrait renvoie à la conception celtique, mais aussi médiévale du monde, où s'opposent, mais aussi s'unissent, l'Ici, et l'Autre Monde, domaine des morts, et des esprits.

Ainsi, tout au long du récit, l'auteur réutilise à dessein d'anciens mythes. Car il est, sinon impossible, du moins très étonnant, qu'en deux personnages secondaires, qui n'en forment peut-être qu'un, l'on retrouve trois points récurrents dans l'imaginaire<sup>262</sup>, sans que cela ne soit au moins en partie délibéré. Quelles que soient les justifications de ces reprises – plaisir de l'intertextualité, fragilisation de naturalisme, développement de l'univers du roman,... – elles marquent une résurgence, dans *Gagner la guerre*, de l'ontologie analogique.

### Le monde analogique de Jean-Philippe Jaworski

Cette résurgence, se voit avec clarté dans l'ensemble du récit de J-P Jaworski, lorsque l'on compare celui-ci à ces propos de Philippe Descola sur l'ontologie analogique :

---

260 Philippe Walter, cf bibliographie

261 *Gagner la guerre*, p.680

262 Les géants comme personnages seuils, les défaillances marquées d'une habileté supérieure liée au membre ou à la capacité en apparence défectueux, et tout ce qui concerne les yeux et le pouvoir de clairvoyance.

« Dans un régime analogique, les hommes et les animaux ne partagent pas une même culture, une même éthique, les mêmes institutions ; ils cohabitent, au prix de multiples précautions, avec les plantes, les divinités, les maisons, les grottes, les lacs et toute une foule de voisins bigarrés, au sein d'un univers clos où chacun, ancré dans un lieu, poursuit les buts que le destin lui a fixés selon les dispositions qu'il a reçu en partage, accroché bon gré mal gré à tous les autres par un écheveau de correspondances sur lesquelles il n'a pas prise. »<sup>263</sup>

Dans *Gagner la guerre* le thème des animaux n'est guère abordé, de même que celui de la Nature, bien que les deux soient présents. Cependant la cohabitation constitue un élément majeur du roman. En premier lieu à cause des nombreux peuples humains. Aux Ciudaliens, dont fait partie Benvenuto, s'ajoutent les Ressiniens, habitants un archipel plus au sud de la République de Ciudalia, les barbares Ouromagnes qui harcèlent une société féodale au nord, et la Marche-Franche entre ces derniers et la République. Chacun possède un système politique, et parfois religieux, différent. Les conflits politiques entre eux font l'objet de longs développements, accentués par certaines descriptions qui jouent des contrastes qui existent. Ainsi les habitants de la Marche-Franche, en plus de leur parler, ont un habillement qui semble dater « de deux bons siècles. »<sup>264</sup>, aux yeux du ciudalien Benvenuto : en quelques mots le narrateur fait de Bourg-Preux une périphérie de la République, image qu'il efface d'ailleurs progressivement au fil du récit, affirmant l'indépendance de la contrée<sup>265</sup>. De plus il la place dans une sorte d'Autrefois, lequel donne une sorte d'étrangeté familière au lieu, qui ajoutée au caractère merveilleux<sup>266</sup> de la ville, placerait celle-ci dans l'Ailleurs.

La cohabitation ensuite, constitue un thème majeur du fait de l'existence d'autres espèces évoluées, les elfes et les nains. Sur les nains il n'est pas dit grand chose, si ce n'est que des expatriés habitent à Bourg-Preux, qu'on en croise rarement sur les terres de Ciudalia, et qu'ils sont d'excellents forgerons, *a priori* plus forts que leur taille ne le laisse penser. Mais

---

263 Philippe Descola, p.296

264 *Gagner la guerre*, p.628

265 Nb : le récit étant à la première personne, le point de vue est celui de Benvenuto, qui en tant que ciudalien pense les autres pays par rapport au sien ; l'évolution de sa perception de la Marche-Franche correspond aussi à sa découverte de la contrée, lors de son séjour à Bourg-Preux. Du point de vue de Tim Ingold, l'on pourrait donc dire que Benvenuto a une mentalité d'occupant lors de son arrivée dans la ville, mais en devient un habitant.

266 Une ville fondée par des elfes sur un ancien champ de bataille, où ont eu lieu des combats si violents que Bourg-Preux est agitée de tremblements de terre des siècles plus tard, et où habitent des nains et des elfes, a un caractère merveilleux.

cela suffit pour comprendre qu'ils ont un pays, une culture, un artisanat, un corps qui n'est pas celui d'un nain humain, et si ce n'est des routes commerciales, du moins des endroits qu'ils privilégient en dehors de leur patrie. Quant aux elfes, quoique mortels, ils ne subissent pas les outrages du temps, ce qui change radicalement leur rapport à la temporalité. Ainsi, l'un des elfes de Bourg-Preux peut dire avec sincérité qu'il n'est que de passage dans la ville, alors qu'il s'y attarde depuis cinq ans. De plus, comme les nains, les elfes ont une nation, les Cinq Vallées<sup>267</sup>, et des caractéristiques physiques propres à leur espèce. Dans les deux cas cette non-humanité ne provoque pas une remise en question du réel pour les humains, puisqu'ils ont intégré ces différentes espèces à leur connaissance du réel. Néanmoins, et c'est particulièrement vrai pour les elfes qui échappent au questionnement, central pour l'homme, de la mort inévitable, les espèces évoluées<sup>268</sup> présentes dans le roman diffèrent complètement l'une de l'autre, de sorte qu'une cohabitation fragile existe.

Ces autres espèces sont ce que Philippe Descola nomme la « foule de voisins bigarrés »<sup>269</sup>. Comme dans le réel analogique, des êtres on ne peut plus dissemblables existent ensembles, chacun suivant les règles de sa communauté, et côtoyant celles des autres avec plus ou moins de succès. C'est en cela que les différents peuples, et espèces, du réel de J-P Jaworski correspondent à la description de l'ontologie analogique que nous citons.

### De la résurgence de l'ontologie analogique

Nous cherchions à déterminer si une ancienne perception du monde, présente dans les œuvres narratives médiévales, reparait en *fantasy* contemporaine. Et ce non au travers du seul thème du voyage, mais de manière globale. Les ontologies de Philippe Descola, étayées par les recherches de Francis Dubost, traitent toutes deux du rapport au réel, et étaient donc des outils particulièrement pertinents pour notre mémoire.

---

267 Comme dans *Terremer* et *Le conte du Graal* le chiffre cinq est récurrent.

268 C'est-à-dire ayant une société, un art, etc.

269 Philippe Descola, p.296

L'étude des textes établit que les théories de l'anthropologue peuvent être appliquées à l'ensemble du corpus, médiéval comme contemporain. De même, les recherches de Francis Dubost, peuvent se révéler fructueuses dans l'étude de textes de *fantasy* contemporaine. Le médiéviste et l'anthropologue nous intéressaient parce qu'ils étudient le rapport au réel. Au travers de leurs travaux nous avons pu expliciter l'ontologie présente dans les textes médiévaux de notre corpus, à savoir l'ontologie analogique, et nous en servir pour montrer les résurgences de cette ontologie dans nos œuvres contemporaines. Cependant l'on note que la sortie de latence de l'analogisme, quoique présente, s'accompagne volontiers d'une ontologie animiste. Chose logique puisque cette ontologie est, ainsi que nous le notions au début de cette partie, le système de pensée opposé au naturalisme, lequel domine dans notre société occidentale. La résurgence de l'ontologie analogique est réelle, mais l'analogisme contemporain n'est pas l'analogisme médiéval, de même que le monde en croix du *Conte du Graal* n'est pas celui de *Gagner la guerre*.

Au terme de ce travail, nous pouvons faire état, en *fantasy*, de la remise en question, et donc de la fragilisation du naturalisme, qui s'accompagne d'une résurgence de l'analogisme.

## Conclusion

Il faut, pour étudier la *fantasy* contemporaine, se détacher des clichés qui accompagnent le genre, et travailler à partir d'une définition scientifique. Nous étions allée un peu plus loin, en différenciant la distorsion de la *fantasy*, ce qui change les délimitations du genre, ainsi que les questionnements qui lui sont attachés. Toute notre réflexion se base donc sur une approche de la *fantasy* qui nous est propre, ce qui influe, on s'en doute, sur l'ensemble du mémoire.

Le point qui avait suscité notre intérêt pour ce genre, était le lien entre la fantasy contemporaine et les œuvres médiévales. Pourquoi ce retour constant d'un cadre moyenâgeux ? Au-delà des idées reçues, qui veulent amalgamer le genre contemporain et les romans médiévaux pour donner au premier une certaine respectabilité, ou au contraire

montrer qu'il ne s'agit que d'une reprise d'éléments fantasmés, qui n'ont plus rien à voir avec leur source d'inspiration, il nous semblait que quelque chose d'autre existait.

Notre précédente étude de la fantasy nous ayant orienté vers la thématique du lieu, nous avons poursuivi sur cette piste, qui nous a menée aux travaux de l'anthropologue Tim Ingold sur les lignes ; les lignes correspondant en fait à un type de voyage qui reflète lui même une façon d'être et de percevoir le monde.

Nous avons d'abord constaté, que le cadre moyenâgeux des œuvres de *fantasy*, résulte en fait de la magie, qui dicte ce choix d'environnement ; celui-ci ne suffit pas donc pas à affirmer qu'une façon de penser le monde resurgit en *fantasy*. Puis nous avons vu que plusieurs éléments tendraient à prouver, que les voyages sont essentiels en *fantasy*, et importants dans les romans arthuriens, du moins ceux du corpus. Ces déplacements, majeurs pour le déroulement du récit, peuvent aussi se faire sous la forme d'un voyage astral, ou par l'intermédiaire de rêves, ou de visions.

Un troisième type de voyage semblait exister, ce que nous avons illustré avec l'œuvre de J-P Jaworski, puisque le personnage principal passe une grande partie de l'histoire en « cavale » ; l'analyse de *Gagner la guerre* a été centrée sur la thématique de la fuite. Nous avons conclu, que cette dernière, est un état intermédiaire entre le trajet et le transport, car elle dispose de la volonté d'aller au plus vite de ce dernier, et de la prudence, de l'attention à l'environnement, et de la destination floue du premier, ce dans toutes les œuvres du corpus où l'on rencontre ce type de voyage<sup>270</sup> – c'est-à-dire toutes sauf *Le Conte du Graal*. Cependant, cela ne constitue pas non plus, une résurgence de la façon d'être au monde médiévale, car la fuite traverserait les époques sans changer : comme les indigènes australiens qui parcourent leurs terres dans le même esprit que leurs ancêtres, mais en 4x4, les fuyards peuvent changer de moyens de locomotion mais resteraient sinon semblables.

Les autres œuvres montrent un type de voyage plus particulier, surtout lorsque l'on tient compte du fait, que seul Terremer se déroule dans un archipel : le voyage maritime. Les deux œuvres médiévales, surtout *Le Conte du Graal*, ne font pas prendre le bateau à leurs

---

270 Ce qui n'est certes pas suffisant pour en faire une règle générale, néanmoins les œuvres du corpus nous semblent présenter des situations de fuite assez exemplaires pour constituer une représentation de la fuite parcellaire, mais véridique

héros, mais les déplacements de ceux-ci sont semblables à ceux de marins. L'on serait ainsi, dans des trajets, selon la terminologie de Tim Ingold. Cependant, une fois encore, que les quatre œuvres correspondent plus à des trajets qu'à des transports, constitue certes un lien solide entre elles, puisqu'une façon similaire de voir le monde semble exister, mais une étude centralisée sur les voyages laisse trop d'éléments de côté pour prouver une résurgence.

Pour cela nous nous sommes appuyée sur l'anthropologue Philippe Descola, qui s'est intéressé spécifiquement aux ontologies, avec le support supplémentaire des travaux du médiéviste Francis Dubost. L'ontologie analogique, qui dominait l'Europe occidentale pré-moderne, se trouve dans toutes les œuvres du corpus, ce qui en soi, n'est pas non plus la preuve de la résurgence de l'analogisme, car différentes ontologies peuvent se côtoyer, l'une d'elle dominant les autres.

Cependant l'étude des textes montre une fragilisation du naturalisme, laquelle se traduit par une présence forte de l'animisme, dans Terremer, et une réutilisation de thèmes et fonctionnements analogiques. Ainsi l'on retrouve dans *Gagner la guerre* un monde en croix similaire à celui des œuvres narratives médiévales. Le naturalisme subirait ainsi une période de fragilisation qui s'exprime par le média de la littérature de fantasy contemporaine.

La *fantasy* sert donc de support à la résurgence de l'ontologie analogique, induite par la remise en question, dans ce genre, du système de pensée naturaliste.

Une prochaine étape serait de comparer les analogismes médiévaux et contemporains : on a vu, notamment avec la recherche de la croix du monde dans l'œuvre de J-P Jaworski, que les deux diffèrent, à cause du passage du temps. Il est vrai que certains éléments sont réutilisés, on peut même dire, ont perduré, comme le chiffre cinq. Mais si l'on sait encore aujourd'hui ce qu'ils représentaient, les histoires menant à cette symbolique ne sont plus connues, du moins pas par le grand public.

Une ontologie reparaît, se servant de certains des signes et moyens d'expressions qu'elle utilisait avant d'entrer en latence, mais ces derniers n'ont plus exactement la même signification. Analyser ces divergences serait un sujet d'histoire littéraire d'envergure.

## Bibliographie

### Corpus

**CHRÉTIEN DE TROYES**, *Le Conte du Graal ou le roman de Perceval*, traduction de Charles Méla à partir du manuscrit 354 de Berne, livre de poche, collection Lettres gothiques, 1990. 640 pages

**JAWORSKI, JEAN-PHILIPPE**, *Gagner la guerre. Récit du Vieux Royaume*. Mesnil-sur-l'Estrée, Gallimard, collection folio science-fiction, 2009, 981 pages

*Lancelot du Lac*, traduction de François Mosès d'après l'édition d'Elspeth Kennedy (manuscrit BN 768 comme base, avec l'appui de dix-sept autres manuscrits avec variantes), éditions livre de poche, coll. Lettres Gothiques, 1991

**LE GUIN, URSULA**, *A Wizard of Earthsea*, Houghton Mifflin Company, Boston, 1968. Édition française : *Terremer* Robert Laffont, le livre de poche science-fiction, 1980, traduction

de Philippe R. Hupp, Françoise Maillet et Patrick Dusoulier.

Corpus secondaire : Fantasy

**FLANAGAN, JOHN**, *L'Apprenti d'Araluen*, (*Ranger's Apprentice*, 2004) traduction de Blandine Longre, Hachette livre jeunesse, 2007

**GRIMBERT, PIERRE**, *Le secret de Ji*, J'ai lu, Paris, 1997

**GRIMBERT, PIERRE**, *Les Enfants de Ji*, Octobre, France, 2004

**JAWORSKI, JEAN-PHILIPPE**, *Janua Vera*, Lyon, Les moutons électriques, « La bibliothèque voltaïque », 2007. 414 pages

**MARTIN, GEORGE R. R.**, *Le Trône de Fer* [*A Game of Thrones* 1996], J'ai lu, 1998, traduit de l'américain par Jean Sola

**MCMMASTER BUJOLD, LOÏS**, *Le Fléau de Chalion* [*The Curse of Chalion*, 2001], éditions Bragelonne 2003, traduit de l'américain par Mélanie Fazi.

**WATT-EVANS, LAWRENCE**, *Les Chroniques d'Obsidienne* :

–*Dragon Weather (Un temps de dragon)*, c/o, BAROR INTERNATIONAL, INC., Armonk, New York, U.S.A., 1999. Édition française : Bragelonne, Milady, 2009, traduit par Sébastien Baert.

–*The Dragon Society ( La Société du Dragon)*, c/o, BAROR INTERNATIONAL, INC., Armonk, New York, U.S.A., 2001. Édition française : Bragelonne, Milady, 2009, traduit par Sébastien Baert.

–*Dragon Venin (Le Venin du Dragon)*, c/o, BAROR INTERNATIONAL, INC., Armonk, New York, U.S.A., 2003. Édition française : Bragelonne, Milady, 2010, traduit par Sébastien Baert.

**LEWIS, CLIVE STAPLE (C. S. )**, édition anglaise : *The Chronicles of Narnia, The*

*Magician's Nephew*, © C. S. Lewis PTE. Ltd, 1955.

édition française : *Le Monde de Narnia, Le Neveu du magicien*, traduction de Cécile Dutheil de la Rochère, 2001, Gallimard jeunesse, Folio Junior. 210 pages

**ROWLING, J. K.** , édition anglaise : *Harry Potter and the Philosopher's Stone*, Londres, Bloomsbury Plc, 1997. 223 pages

édition française : *Harry Potter à l'école des sorcières*, traduction de Jean-François Ménard, 1998, Évreux, Gallimard Jeunesse, Folio junior. 306 pages

**ROWLING, J. K.** , édition anglaise : *Harry Potter and the Chamber of Secrets*, Londres, Bloomsbury Plc, 1998

édition française : *Harry Potter et la Chambre des Secrets*, traduction de Jean-François Ménard, 1999, Gallimard Jeunesse, Folio junior. 363 pages

**ROWLING, J. K.** , édition anglaise : *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*, Londres, Bloomsbury Plc, 1999

édition française : *Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban*, traduction de Jean-François Ménard, 1999, Évreux, Gallimard Jeunesse, Folio junior. 465 pages

**ROWLING, J. K.** , édition anglaise : *Harry Potter and the Goblet of Fire*, Londres, Bloomsbury Plc, 2000

édition française : *Harry Potter et la Coupe de Feu*, traduction de Jean-François Ménard, 2000, Gallimard Jeunesse, Folio junior. 768 pages

**ROWLING, J. K.** , édition anglaise : *Harry Potter and the Order of the Phoenix*, Londres, Bloomsbury Plc, 2003

édition française : *Harry Potter et l'Ordre du Phénix*, traduction de Jean-François Ménard, 2003, Manchecourt, Gallimard Jeunesse. 975 pages

**ROWLING, J. K.** , édition anglaise : *Harry Potter and the Half-Blood Prince*, Londres, Bloomsbury Plc, 2005

édition française : *Harry Potter et le Prince de Sang-Mêlé*, traduction de Jean-François Ménard, 2005, Mayenne, Gallimard Jeunesse. 714 pages

**ROWLING, J. K.** , édition anglaise : *Harry Potter and the Deathly Hallows*, Londres, Bloomsbury Plc, 2007 607 pages

édition française : *Harry Potter et les Reliques de la Mort*, traduction de Jean-François Ménard, 2007, Gallimard Jeunesse. 809 pages

### Sur la littérature et la société médiévales

**DUBOST, FRANCIS**, *Aspects fantastiques de la littérature narrative médiévale (XIIème – XIIIème siècles) L'Autre, l'Ailleurs, l'Autrefois*, tome I, éd. Librairie Honoré Champion, nouvelle bibliothèque du Moyen Âge, Paris, 1991, 627 pages

**LECOUTEUX, CLAUDE**, *Cultures et civilisations médiévales XIII Au-delà du merveilleux des croyances au Moyen Âge*. Paris, Presses de l'Université de Paris-Sorbonne, 1995. 255 pages.

**SÉGUY, MIREILLE**, *Les romans du Graal ou le signe imaginé*, éd. Honoré Champion, Nouvelle bibliothèque du Moyen Âge, Paris, 2011, 499 pages

**STERCKX, CLAUDE**, *Mythologie du monde celte*, éditions Hachette, collection Marabout, 2009. 469 pages

**VALETTE, JEAN-RENÉ**, *La Poétique du merveilleux dans le Lancelot en prose*, Paris, Honoré Champion, nouvelle bibliothèque du Moyen Âge, 1998 541 pages

**WALTER, PHILIPPE**, *Perceval, le pêcheur et le Graal*, éditions Imago, 2004. 260 pages

Autour de la *fantasy*

**BESSON, ANNE**, *La Fantasy*, Paris, édition Klincksieck, collection 50 questions, 2007. 205 pages

**DESCOLA, PHILIPPE**, *Par delà nature et culture*, Gallimard, nrf, 2005, 623 pages

**INGOLD, TIM**, *Lines. A Brief History*, éditions Routledge, 2007

édition française : *Une brève histoire des lignes*, éditions Zones sensibles, 2011, traduction de Sophie Renaut, 251 pages

**LAVOCAT, FRANCOISE** (textes réunis et présentés par), *La Théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, CNRS éditions, 2010. 324 pages

**NÉE, PATRICK**, *L'Ailleurs en question, Essais sur la littérature française des XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles*, Paris, édition Hermann, éditeurs des sciences et des arts, collection Savoir Lettres, 2009. 303 pages

**PAVEL, THOMAS**, *Univers de la fiction*, éditions du Seuil collection Poétique, 1986, traduction de 1988 (titre original : *Fictionnal Worlds*) 210 pages

**TODOROV, TZVETAN**, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, éditions du Seuil, collection Points (essais), 1970. 188 pages

Articles

**BESSON, ANNE**, « Le seigneur des cycles », dans *Le Magazine Littéraire*, n°527, janvier 2013, dossier « Tolkien, La fabrique d'un monde, pp 60-61

**JACOB, CHRISTIAN**, « L'oeil et la mémoire : sur la Périégèse de la Terre habitée de

Denys », *Arts et légendes d'espace, Figures du voyage et rhétorique du monde*, communications réunies et présentées par Christian Jacob et Franck Lestringeant, presses de l'école normale supérieure, 1981, p. 21 à 26, 303 pages

**PHILIPPE DESCOLA**, « Manières de voir, manières de figurer », *La Fabrique des images : visions du monde et formes de la représentation*, Philippe Descola (dir.), Paris, Somogy, Musée du quai Branly, 2011, page 11 223 pages

**PHILIPPE DESCOLA**, «Un monde enchevêtré », *La Fabrique des images : visions du monde et formes de la représentation*, Philippe Descola (dir.), Paris, Somogy, Musée du quai Branly, 2011, page 165 223 pages

**DUBOIS, PHILIPPE**, « Le voyage et le livre », *Arts et légendes d'espace, Figures du voyage et rhétorique du monde*, communications réunies et présentées par Christian Jacob et Franck Lestringant, presses de l'école normale supérieure, 1981, p. 149 à 169, 303 pages

### Usuels

**BRASEY, ÉDOUARD**, *La Petite Encyclopédie du merveilleux, Fées, elfes, sirènes, lutins, dragons, licornes, sorcières, vampires et autres créatures fantastiques*, Le pré aux clercs, collection fantasy, 2007. 432 pages

*Le livre des symboles. Réflexion sur des images archétypales*, dirigé par Ami Ronnberg et Kathleen Martin, éd. Taschen, coll. *The archive for research in archetypal symbolism*, art. d'Edgard Herzog, et Anthony S.Mercantate, p.312-315

### conférences

*Mythes et séries télévisées : regards croisés*, « écriture et réécriture des mythes », séance 1, mercredi 23 octobre, Philippe Walter et Charles Delattre

*Mythes et séries télévisées : regards croisés*, séance 3 dirigée par Mathieu Dijoux et Andréa Rando-Martin, 5 février 2014, « *Le Trône de Fer* de G.R.R. Martin : plus ou moins médiéval ? », Anne Besson, et « Le Mythe dans *Games of Thrones* », Claire Cornillon

### séminaires

séminaire « littérature française du Moyen Âge », Philippe Walter, 2011-2012, Grenoble

séminaire « Le nain : mythologie, littérature et folklore au Moyen Âge », Philippe Walter, 2012-2013, Grenoble

### rapport de recherche

**FILZ, ELISABETH**, *De l'étude des lieux en fantasy à l'introduction du concept de Distorsion : vers une nouvelle délimitation de la fantasy?*, 2013

Ce mémoire cherche à déterminer si le système analogique, c'est-à-dire l'**ontologie pré-moderne**, se retrouve en *fantasy contemporaine*, en se servant de deux **romans médiévaux du douzième et treizième siècles** comme outils de comparaison. Deux anthropologues, **Philippe Descola** et **Tim Ingold**, sont utilisés pour donner à voir l'ontologie des œuvres, en deux parties, l'une consacrée au voyage comme **perception du réel**, et l'autre s'affranchissant du thème du déplacement.