



**HAL**  
open science

# Écriture de l'espace et espaces de l'écriture dans la trilogie des dieux par Bernard Werber

Sandy Ruperti

► **To cite this version:**

Sandy Ruperti. Écriture de l'espace et espaces de l'écriture dans la trilogie des dieux par Bernard Werber. Littératures. 2015. dumas-01291348

**HAL Id: dumas-01291348**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01291348>**

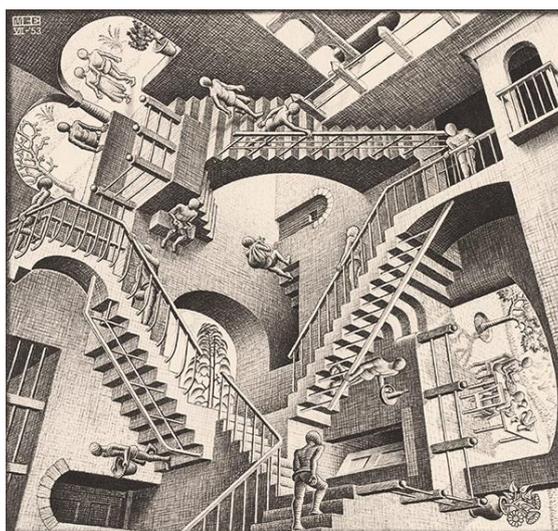
Submitted on 21 Mar 2016

**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.

**UTLN**  
Faculté de Lettres et Sciences Humaines  
Master Recherche, imaginaires et genèses littéraires  
Année 2014/2015  
Mémoire

## **Écriture de l'espace et espaces de l'écriture dans la trilogie des dieux par Bernard Werber**



All M.C. Escher works © 2015 The M.C. Escher Company - the Netherlands.  
All rights reserved. Used by permission. [www.mcescher.com](http://www.mcescher.com)

Présenté par Sandy RUPERTI  
Sous la direction scientifique de Mme Martine SAGAERT, Professeur des Universités  
Et sous la direction pédagogique de M. Patrick HUBNER, Maître de Conférences





Mes remerciements vont à Mme Sagaert, Professeur des Universités, pour l'inspiration régulière et réjouissante que ses cours m'ont prodigué, cette année et les précédentes et à M.

Hubner, Maître de Conférences, pour son soutien sans faille, sa disponibilité, ses conseils avisés et le regard qu'il a porté sur mon travail.

J'adresse un remerciement tout particulier à Margareth Verbakel, Manager Copyrights pour la Compagnie Escher, pour sa gentillesse et sa bienveillance.

Enfin, je tiens à remercier toutes les personnes qui ont concouru à la production matérielle du présent mémoire.



« Entre  
Ce que je pense  
Ce que je veux dire  
Ce que je crois dire  
Ce que je dis  
Ce que vous avez envie d'entendre  
Ce que vous croyez entendre  
Ce que vous entendez  
Ce que vous avez envie de comprendre  
Ce que vous croyez comprendre  
Ce que vous comprenez  
Il y a dix possibilités qu'on ait des difficultés à communiquer.  
Mais essayons quand même ... »

Bernard Werber, *Nouvelle encyclopédie du savoir relatif et absolu*, p. 7.

« Je ne suis que les fils rassemblant les fleurs du bouquet. Mais ce n'est pas moi qui ai conçu les fleurs. Ni leurs formes, ni leurs couleurs, ni leurs parfums. Mon seul mérite est de les avoir sélectionnées et regroupées pour vous les présenter d'une manière nouvelle ».

Bernard Werber, *Le mystère des Dieux*, p. 9.

## Sommaire

<b>Sommaire</b> .....	<b>7</b>
<b>Introduction</b> .....	<b>10</b>
<b>PARTIE 1 : LES LIEUX COMME ESPACES NARRATIFS</b> .....	<b>15</b>
<b>A. Lieux du dehors, immensité et aventure.</b> .....	<b>15</b>
A.1 Des cités et des îles : utopies et dystopies.....	15
A.2 Hors des murailles.....	20
A.3 La montagne et la pyramide.....	24
A.4 Intériorités : grotte, caverne et estomac. ....	27
<b>B. Lieux du dedans, réflexion et élévation</b> .....	<b>28</b>
B.1 « Sublime descente » aux enfers .....	28
B.2 Le Labyrinthe et son cœur.....	31
B.3 Dialectique du palais et la de chaumière .....	34
B.4 La chambre et le vagin .....	36
<b>C. Parcours initiatique et voyage spirituel</b> .....	<b>40</b>
C.1 L'initiation par les femmes .....	40
C.2 Parcours alchimique et verticalité .....	43
C.3 Motif de la fuite.....	45
C.4 Temporalité et arborescence .....	47
<b>PARTIE 2 : LES LIEUX DE L'HYBRIDATION</b> .....	<b>51</b>
<b>A. Grèce fantasmée et personnages hybrides</b> .....	<b>51</b>
A.1 Relecture du panthéon grec.....	51
A.2 Le peuple chimérique.....	53
A.3 Hermaphrodite, roi des hybrides .....	55
<b>B. Hybridation des genres et des codes</b> .....	<b>57</b>
B.1 Anachronismes .....	57
B.2 De l'anti-Éden au polar, une épopée mythique .....	59
B.3 Philosophie et science-fiction.....	61
<b>C. Le livre labyrinthe</b> .....	<b>63</b>
C.1 <i>L'Encyclopédie du Savoir Relatif et Absolu</i> et autres récits : un cycle polyphonique. .....	63
C.2 Echos et proportions.....	66

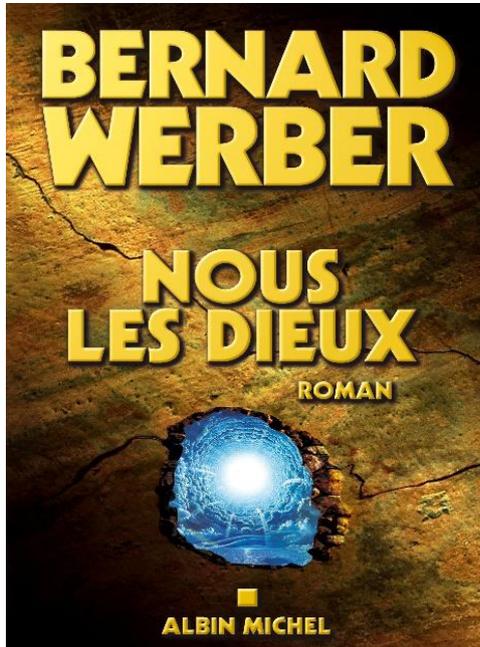
C.3 Les poupées russes .....	68
<b>PARTIE 3 : ESPACES DE L'ÉCRITURE : LITTÉRATURE, CRÉATION ET</b>	
<b>DÉMIURGIE .....</b>	<b>71</b>
<b>A. De l'écriture à l'Écriture.....</b>	<b>71</b>
A.1 Le personnage écrivain .....	71
A.2 Le héros autonome .....	73
A.3 Le lecteur démiurge.....	75
<b>B. L'art et le Beau. ....</b>	<b>79</b>
B.1 Considérations esthétiques .....	79
B.2 Entre simulation et dissimulation .....	82
B.3 Expérience esthétique.....	85
<b>C. Infini et limites de l'Espace .....</b>	<b>86</b>
C.1 Le grand spectacle .....	86
C.2 L'éternel retour : la boucle infinie.....	88
C.3 L'éloge au néant : mieux que Dieu et pire que le diable.....	89
<b>Conclusion : Quelle place pour le réel ? .....</b>	<b>93</b>
<b>Bibliographie sélective .....</b>	<b>100</b>
<b>Annexes .....</b>	<b>103</b>



## Introduction

« Il est temps de sortir des clivages bipolaires habituels avec un monde officiel et un monde irrationnel » plaide Bernard Werber dans un texte de soutiens à l'INREES<sup>1</sup>. C'est cette ligne de conduite que l'auteur, journaliste scientifique à ses débuts, va suivre pour chacune de ses productions écrites, romans, œuvres théâtrales, nouvelles ou encyclopédies. Il se pose comme un explorateur des limites, des frontières, parfois poreuses, entre réalité et imaginaire. Cette démarche est d'autant plus claire et assumée dans la série de livres publiés entre 1994 et 2007 : « Le cycle des Anges » et « Le cycle des Dieux », comprenant respectivement *Les Thanatonautes* et *L'empire des Anges*, puis *Nous les Dieux*, *Le Souffle des Dieux* et *Le Mystère des Dieux*. C'est sur cette trilogie finale que portera notre étude, mais il convient en premier lieu de situer ces ouvrages au sein de l'œuvre dans son ensemble.

Bien que les publications ne s'enchaînent pas directement, les deux cycles font suite, s'opposent et complètent la célèbre trilogie des Fourmis. Si dans ses premiers romans Bernard Werber s'attache à contempler l'humanité à travers les yeux d'un être infiniment plus petit – une fourmi donc –, dans les cycles, il adopte le point de vue surplombant d'anges, puis de dieux. C'est néanmoins le monde des humains qui est à chaque fois au cœur des intrigues et des débats.



1 Couverture de *Nous les dieux*, publié en 2004 chez Albin Michel.

*Les Thanatonautes* ouvrent la série et présentent les héros qui seront présents jusqu'au cinquième tome : Michael Pinson, personnage principal et voix du narrateur est un homme timide et peu sûr de lui, et Raoul Razorback son acolyte, est assoiffé de connaissance. Ces scientifiques aventureux vont tenter de conquérir le dernier territoire inconnu des hommes : la mort. Ils se nomment eux-mêmes les Thanatonautes, du grec *Thanatos* (divinité attachée à la mort) et *nautès* (navigateur). L'enjeu étant de trouver une réponse scientifique et laïque, quoique spirituelle, à l'au-delà. À la fin de ce premier roman, les protagonistes meurent et s'élèvent jusqu'à *L'Empire des Anges* où, devenus anges gardiens, ils doivent aider les humains à élever leur niveau de conscience. Dans cet opus, ils feront la connaissance

<sup>1</sup> Institut de Recherche sur les Expériences Extraordinaires.

d'Edmond Wells, un entomologiste spécialiste des fourmis<sup>2</sup>, retrouverons le rabbin aveugle Freddy Meyer, et s'attacherons à la non moins réputée Marilyn Monroe. Cette troupe haute en couleur suit un mouvement ascensionnel et découvre le monde divin dès *Nous les dieux*, tome qui ouvre la trilogie finale. L'univers divin présenté est en tout point différent de ce que nos religions modernes en disent : cloîtrés sur une île peuplée de chimères, une promotion de 144 élèves dieux apprend à créer un monde, gérer des tribus d'êtres humains, concevoir les religions qui leur seront dédiées, bâtir des civilisations sur la durée, sur une planète-laboratoire où toutes les expériences sont permises : Terre 18. Les cours sont dispensés par les dieux et demi-dieux du panthéon grec. L'intrigue est régie par une dimension ludique : on nomme les expérimentations sur la planète Terre 18 « le jeu d'Y » et les plus mauvaises recrues sont éliminées à la fin de chaque cours. Sans compter sur un mystérieux déicide qui assassine sans vergogne ses camarades. Nos héros, sans cesse en quête de savoir, cherchent à repousser encore les frontières de la *Terra Incognita* et s'aventurent toujours plus loin, toujours plus haut. Ils veulent découvrir qui a créé les dieux qui les gouvernent et dans quel but. Autrement dit, ils cherchent à donner un sens à la vie et à l'humanité et pour cela, ils parcourent l'île et ses forêts dans l'espoir d'atteindre le sommet de la Montagne d'où émane une étrange lueur et où, paraît-il, le Créateur est tapi. Cette inquisition prend la forme d'une quête initiatique dont la récompense serait le savoir ultime. Chaque lieu traversé est alors porteur de sens et prodigue un enseignement qui ne pourra être pleinement appréhendé qu'à la fin du *Mystère des dieux*, à la manière d'un puzzle dont les héros ramasseraient les pièces disséminées dans l'objet-livre. Le thème de l'espace nous semble alors incontournable.

En effet, le texte accorde aux lieux une importance privilégiée. Ils sont toujours symboliques et significatifs. Chaque endroit occupe une fonction propre, le héros y rencontre des personnages qui contribuent à faire évoluer son voyage en l'aidant, en le bloquant ou en lui faisant changer de chemin, au sens propre comme au figuré. Les lieux sont à bien des égards ce qui touche notre imaginaire de lecteur : quand nous repensons à une lecture qui nous a charmés, c'est bien souvent vers les lieux emblématiques que notre esprit s'envole. Que serait le *Désert des Tartares* sans la forteresse face à l'étendue de sable ? L'espace est une véritable manne pour les auteurs : en plus de camper un décor, il est souvent porteur d'allégories, d'images qui confèrent son identité, voire son sens au récit. Néanmoins, l'examen simple des lieux risquerait de nous faire tomber dans la paraphrase, aussi nous nous pencherons sur les différentes places de la trilogie

---

<sup>2</sup> Il est par ailleurs le personnage le plus récurrent de l'œuvre globale de Werber, il apparaît déjà dans la trilogie des fourmis et il est cité dans de nombreux romans, dont *Le Miroir de Cassandre*, liant par là des intrigues qui semblaient n'avoir rien en commun.

des dieux, en tâchant de comprendre comment elles sont liées, enrichissent et mettent au cœur des interrogations le concept de création artistique ou divine, thème récurrent si ce n'est symptomatique de l'œuvre werbérienne. Nous allons tenter de définir une poétique de l'espace attachée au symbolisme de la création, en nous demandant si c'est le lieu qui crée les personnages qui le peuplent ou si ce sont les personnages qui entraînent la création du lieu. L'auteur a-t-il d'abord dessiné ses espaces et ensuite imaginé des personnages pour y évoluer ou l'inverse ? Et quel est le statut des lieux face au réel ? S'érigent-ils en frontière séparant l'imaginaire de la réalité ou font-ils office de passages, de ponts ?

Si notre intérêt se porte sur les lieux au sein de l'espace diégétique dans la trilogie des dieux, il est bon de rappeler que l'intrigue se compose de plusieurs histoires imbriquées et hiérarchisées entre elles. La majeure partie des trois romans est narrée à la première personne, par Michael Pinson, élève dieu de son état, déjà personnage principal et narrateur des *Thanatonautes* et de *L'Empire des anges*. Nous suivons également des aventures des peuples humains sur Terre<sup>18</sup> Ces deux strates mettent en scène des endroits souvent similaires, parfois complémentaires, aux symbolismes quelques fois divergents. Lieux-suspenses, lieux-prétextes, lieux-réconforts ou lieux-aventures, nous verrons comment la dichotomie fondamentale qui distingue le dedans et le dehors définit des espaces narratifs à part entière, moteurs de l'intrigue ou porteurs d'étendards symboliques. Les lieux s'inscrivent dans l'appareil narratif et la quête initiatique. Dans un premier chapitre, nous nous attacherons à démontrer que certains lieux sont dotés d'une telle importance, qu'ils deviennent de véritables moteurs narratifs –par eux-mêmes ou par les personnages qu'ils abritent-, capables de faire avancer ou de freiner l'intrigue, et de concourir aux voyages initiatiques des héros. Par ailleurs, ces endroits sont également porteurs d'une force métaphorique qui participe à une meilleure compréhension de leur univers pour les personnages, et des fins du roman pour le lecteur. Nous examinerons alors tous les lieux qui se rattachent à l'extérieur : cités, forêts, montagnes, grottes, etc. Nous verrons comment la plupart des symboles se rejoignent vers deux points : le rapport à Dieu et le rapport à soi. Dans un enchaînement logique, nous traiterons ensuite des lieux de l'intimité : chambre, maison, demeures des dieux. Nous verrons qu'ils sont propices à une forme d'introspection et entraînent une réflexion et des discussions propres à une évolution intellectuelle. Mais cet élément positif est nuancé dans la mesure où ces endroits clos peuvent aussi être dominés par la séduction, la passion et le danger. Les lieux extérieurs et intérieurs participent à faire évoluer le héros en proposant des rites de passage de toutes sortes. Nous étudierons les marques d'élévation qui jalonnent les trois romans à travers différents thèmes comme : la nourriture, la temporalité ou la verticalité. Comprendre de quelle manière et pour quelles raisons les personnages sont en

perpétuelle évolution nous guideras jusqu'au chapitre suivant : une étude basée sur le motif et les lieux de l'hybridation des personnages, des univers littéraires et des genres. En effet, tous les personnages, pas seulement les principaux, sont en perpétuelle évolution, voire en constante métamorphose. Le thème de la transformation est un leitmotiv omniprésent dans la trilogie, il est même exponentiel puisque à mesure que l'intrigue avance, de plus en plus d'hybridations ont lieu à tous les niveaux. Nous tâcherons donc de comprendre, toujours à travers le prisme des lieux, ce que peuvent représenter ces multiples hybridations et de dégager leur puissance allégorique. Le contexte de la majeure partie des trois livres se veut foncièrement grec. Néanmoins, nous étudierons les différents lieux et les chimères qu'ils abritent pour démontrer que la représentation qui est donnée correspond à une Grèce revisitée par fantasme, voire à une Grèce elle-même hybride. Nous verrons alors comment l'écriture même de la trilogie procède d'une hybridation de plusieurs genres et de différents codes. Ce mélange rend la classification de ces livres difficile. Le récit est construit comme une poupée russe : de multiples intrigues sont littéralement imbriquées les unes dans les autres. De nombreux narrateurs – parfois connu, parfois anonymes – se partagent la parole livrant une trilogie polyphonique. La hiérarchisation des différents récits permet de nombreuses mises en abymes et certaines images se répercutent indéfiniment d'un lieu à l'autre. Nous verrons comment ces différents procédés donnent des romans à l'aspect composite, permettant à la forme des textes d'acquérir elle-même une certaine hybridation. Le métissage systématique des genres littéraires nous portera alors jusqu'à notre ultime développement qui concernera le rapport de l'auteur à l'acte d'écriture, et plus généralement de création. Nous verrons comment les idées développées dans les deux parties précédentes convergent pour s'unir dans le topique littéraire et plus généralement celui de la création globale, qui dispose elle-même de lieux privilégiés. Plusieurs personnages, encore une fois qu'ils soient principaux ou secondaires, sont des personnes écrivant voire des écrivains reconnus. Chacun soutient une vision différente de la littérature, de l'écriture et du savoir. À travers ses différentes préfaces et les articles encyclopédiques qu'il glisse entre les chapitres, Werber influence grandement la lecture de ses livres. Il se place en auteur autoritaire, qui guide ses lecteurs comme ses personnages. Nous tâcherons de définir quel est le libre-arbitre des personnages, en nous basant sur une théorie d'un des protagonistes écrivain qui dit qu'un roman n'est un bon roman qu'à partir du moment où les personnages n'obéissent plus à l'auteur et agissent par eux-mêmes et quelle est la place du lecteur entre un personnage épris de liberté et un auteur démiurge. La question de l'esthétique sera également abordée. De fait Werber est souvent molesté par les critiques qui trouvent son style pauvre. Nous tâcherons alors d'aborder ses écrits sous l'angle de la stylistique. Nous examinerons les interactions entre esthétique et

création au sein de l'œuvre à travers la notion de poïesis, le potentiel créateur de l'homme, nous éclairerons notre ouvrage à la lumière de la logique post-moderne de simulation et dissimulation, nous aborderons également la notion de spectacle au sein de la trilogie. Nous terminerons cette étude en examinant l'objet de la quête des héros, à savoir le cosmos, la dimension au-delà de Dieu. Nous analyserons le cosmos comme un lieu à part entière où la figure de l'infini et du néant trouvent leur place.

Dans leur perpétuel mouvement ascensionnel, les protagonistes tâcheront d'aller encore au-delà et se heurteront à l'ultime limite. Sans suspense, il s'agit de la limite même de la page, de l'objet livre, et la dimension au-delà s'avère être l'auteur, et nous-même, lecteurs. Cette dernière révélation – à travers une mise en scène ludique qui place le lecteur comme véritable actant de l'intrigue- nous poussera à une relecture de l'œuvre. Bernard Werber a pu être comparé à un Dante moderne grâce à la vision haute en couleur qu'il donne de l'au-delà. La mort, loin d'être une fin est envisagée comme une ouverture totale de l'horizon des possibles. Il définit ses livres comme répondant à une "spiritualité laïque". Il met en perspective l'histoire, envisagée comme une généalogie du futur et la philosophie, l'origine de l'idée divine. Dieu a-t-il créé les hommes ou les hommes ont-ils inventé dieu ? Il produit une œuvre de fiction dont les codes rapprochent le texte de la mythologie, la fantasy ou la science-fiction, pour ne parler de rien d'autre que de la réalité de la condition humaine. Peut-être car le discours sur la réalité n'est plus crédible actuellement ? Pionniers de l'étude littéraire sur les écrits de cet auteur comme les théonaves furent des défricheurs des dimensions inconnues, nous vous proposons de plonger dans cet univers souvent déconcertant, parfois drôle et quelque fois effrayant, mais toujours captivant, et de découvrir avec nous une forme de littérature pas assez reconnue et néanmoins porteuse de sens.

## PARTIE 1 : LES LIEUX COMME ESPACES NARRATIFS.

### A. Lieux du dehors, immensité et aventure.

#### A.1 Des cités et des îles : utopies et dystopies.

L'intrigue première, celle des élèves dieux, se déroule au sein d'une cité, appelée tantôt « La cité des bienheureux »<sup>3</sup>, tantôt « La cité des dieux »<sup>4</sup>, et souvent simplement « Olympie ». Nous employons à bon escient le terme « cité » et non pas « ville ». Olympie est en effet bâtie sur un modèle incontestablement grec, comme en témoigne son nom. Elle est dotée d'une topographie précise, décrite dès l'incipit :

« La cité des dieux resplendit devant mes yeux émerveillés.

Comme un sillon clair, une large voie traverse la ville, bordée d'une haie de cyprès.

J'avance dans l'avenue centrale d'Olympie.

De part et d'autre, collines et vallées sont constellées d'édifices monumentaux probablement conçus par des titans. [...] On dirait qu'un architecte en état d'ivresse a dessiné la ville dans son délire : une succession de dénivelés enfermés derrière de hautes murailles. [...]

Je marche et découvre d'autres décors. Des marchés où les gens et les monstres discutent par signes, des petites maisons de pierre blanche au toit de tuiles rouges, et aux colonnades corinthiennes, des balustrades sculptées, des fontaines où des tritons de pierre font jaillir une eau aux reflets cuivrés. [...]

De la place centrale partent quatre larges avenues perpendiculaires. Des panneaux indicateurs précisent :

À l'est : CHAMPS-ÉLYSÉES.

Au nord : AMPHITHÉÂTRE ET MÉGARON.

À l'ouest : PLAGE.

Aucune pancarte n'indique ce qu'on trouve au sud. [...]

Je constate que, si toutes les avenues sont droites, toutes les rues sont en courbe et s'enroulent autour de la place centrale. »<sup>5</sup>

L'évocation des titans et des colonnes corinthiennes, le mégaron et l'amphithéâtre, etc. sont des marqueurs indiquant un contexte grec antique, mais nous relevons surtout le fait que la cité soit

---

<sup>3</sup> Voir *Nous les dieux*, p. 31, titre du chapitre 14.

<sup>4</sup> Voir *Nous les dieux*, p. 31.

<sup>5</sup> Voir *Nous les dieux*, p. 31 à 34.

délimitée par de hautes murailles. Ainsi, au sein même de la division dedans/dehors, nous opérons une seconde distinction : ce qu'il se passe au sein de la ville et ce qu'il advient en dehors de celle-ci. Il est à noter que le mot « cité » vient du latin *civitas* (<*civis*) qui signifie « citoyen ». Avant de désigner un lieu établi, « cité » qualifiait à l'origine un groupe d'individus. François Burdeau précise l'idée dans son article *Conceptions politiques de la cité antique* : « Avant d'être un territoire [...] c'est un organisme collectif »<sup>6</sup>. Cette notion de collectivité est omniprésente dans l'Olympie de Werber. Nombre de bâtiments sont communautaires : le mégaron tient lieu de réfectoire, l'amphithéâtre remplit son rôle classique de salle de spectacle, les personnages se regroupent sur la place centrale pour écouter les discours de leurs maîtres etc. Seules les maisons qu'on leur attribue font figure d'espace intime, mais l'intimité est contestable dans la mesure où les portes d'entrées ne sont pas munies de loquets, de plus elles sont toutes absolument identiques à l'intérieur comme à l'extérieur : le collectif domine la sphère domestique. Burdeau définit cette vie grégaire comme « favorable à l'éclosion d'une réflexion politique »<sup>7</sup>. Or, c'est exactement ce à quoi se livrent nos élèves dieux. Toutes leurs discussions dans ces espaces du collectif tendent à définir la meilleure manière d'administrer leurs cités, leurs *polis*<sup>8</sup>.

Sur Terre 18, après « Le temps des hordes »<sup>9</sup> et « Le temps des tribus »<sup>10</sup>, vient « Le temps des cités »<sup>11</sup>. Durant la première période, les hordes d'humains sont encore nomades, errant de plaines en plaines et subsistant grâce à la cueillette et à la chasse. Mais ils vont finir par se sédentariser, et ce nouveau mode de vie réforme profondément le comportement des individus. Nous pensons notamment au moment où le peuple des hommes tortues s'installe dans une grotte : les femmes développent « un vocabulaire plus riche que celui des hommes puisque, tandis qu'elle[s] discute[nt] avec [leurs] compagnes, eux se taisent pour ne pas alerter le gibier »<sup>12</sup>, ces mœurs ont également contribué à « doter l'homme d'un meilleur sens de l'orientation puisque cela devient indispensable pour la chasse »<sup>13</sup>. La sédentarisation offre une plus grande sécurité, donc une démographie en expansion et le quotidien n'est plus accaparé uniquement par la survie. Ces éléments réunis vont permettre à l'humanité naissante d'accroître son intelligence pratique et d'inventer l'agriculture. Déméter l'explique dans son cours du

---

<sup>6</sup> Voir BURDEAU, François, « Conceptions politiques de la cité antique », Encyclopædia Universalis.

<sup>7</sup> *Ibidem*

<sup>8</sup> Πόλις en grec ancien, équivalent du *civitas* latin.

<sup>9</sup> Voir *Nous les dieux*, p. 235, titre du chapitre 65.

<sup>10</sup> Voir *Nous les dieux*, p.321, titre du chapitre 83.

<sup>11</sup> Voir *Nous les dieux*, p. 401, titre du chapitre 99.

<sup>12</sup> Voir *Nous les dieux*, p.258.

<sup>13</sup> *Ibidem*

chapitre 81<sup>14</sup> : avec l'agriculture naît l'idée de temporalité, et comme les peuples ne meurent plus de faim, ils peuvent se projeter dans l'avenir. « L'agriculture entraîne l'émergence de la notion de futur »<sup>15</sup>, et l'homme va tellement modéliser son futur qu'il va se mettre à conceptualiser un au-delà de la mort. Ainsi, l'agriculture engendre l'émergence de la religion. Or pour Numa Denis Fustel de Coulanges<sup>16</sup>, le religieux est le principe constitutif, le fondement de la cité antique. Et de fait, les tribus d'hommes commencent à être considérées comme civilisées à partir du moment où elles développent une forme de spiritualité. Et cela arrive après le cours de Déméter, donc après la naissance de l'agriculture. Nous venons d'examiner de manière rapide et simplifiée, comment Werber explique l'émergence des premières villes et des premières formes de civilisation. La trilogie s'érige comme un centre d'observation de l'humanité, et c'est dans ce sens que Marcel Roncayolo définit la ville : « un objet ou mieux un « laboratoire » privilégié des sciences sociales »<sup>17</sup>.

Certaines de ces cités sont situées sur des îles. La première, Olympie, se trouve sur l'île d'Aeden. Dès les premières lignes de *Nous les dieux*, on insiste sur le caractère plus que solitaire du lieu : « une planète isolée dans le vide sidéral », et sur cette planète, une île unique, cernée par un océan gigantesque. Le nom de l'île et le cadre paradisiaque<sup>18</sup> évoquent un Éden retrouvé. Michael est propulsé sur cette île comme un naufragé, tombé dans l'océan, il doit nager jusqu'à la berge sans savoir où il est. On apprendra plus tard qu'Aeden est régie par une temporalité particulière : la planète qui l'abrite est dotée de deux soleils et trois lunes<sup>19</sup>, et si les chapitres sont rythmés par les jours de la semaine<sup>20</sup>, on a l'impression que c'est pour créer une temporalité là où il n'en existe pas. Ces éléments mis en regards font inmanquablement penser aux cadres des utopies classiques. Si les élèves dieux ne participent pas eux-mêmes à une utopie, ils doivent en créer, comme l'explique Aphrodite :

---

<sup>14</sup> De *Nous les dieux*.

<sup>15</sup> Voir *Nous les dieux*, p. 313

<sup>16</sup> Selon l'article de VALADE, Bernard, « LA CITÉ ANTIQUE, livre de Numa Denis Fustel de Coulanges », Encyclopædia Universalis.

<sup>17</sup> Voir RONCAYOLO, Marcel, « Ville , Mythe et représentation », *Encyclopædia Universalis*

<sup>18</sup> « Une plage de sable blond et fin, recouverte d'une brume épaisse qui ne laisse entrevoir que les troncs de cocotiers. Plus loin, au clapotis des vagues je devine des falaises [...] L'air tiède est saturé d'iode, de parfums de fleurs, de pollen, d'herbe et de mousse. De noix de coco aussi, de vanille et de banane. S'y ajoute une note sucrée, de la réglisse peut-être » p.20 *Nous les dieux*.

<sup>19</sup> Ce qui transforme la durée des jours, par exemple l'aube a lieu à 1h du matin.

<sup>20</sup> À chaque cours est associé un dieu et le jour de la semaine correspondant.

« Vous avez tous en tête un monde idéal pour les humains. Vous entretenez chacun une utopie différente. C'est dans l'intention de voir cette utopie se réaliser que vous allez faire apparaître vos sages »<sup>21</sup>.

Et certains élèves pousseront le jeu jusqu'au bout en établissant leurs peuples sur des îles, nous prendrons deux exemples Lucien Duprès et Michael. Avant de débiter réellement la partie d'Y, les élèves sont amenés à s'entraîner sur Terre 17, une planète où l'humanité est déjà à un stade avancé de développement, à tel point qu'elle est au bord de l'autodestruction. Seul Lucien parvient à tirer son épingle du jeu en isolant ses humains :

« La plupart n'ont pas obtenu de meilleurs résultats que moi, à l'exception, peut-être, de Lucien Duprès dont la communauté semble avoir progressé. Lui communique à travers la consommation de champignons exotiques, installés sur une île, à l'abri pour l'heure des voisins prédateurs, ses humains pratiquent un art de vivre semblable à ceux des communautés hippies des années 70. Ils sont pacifiques et sereins. Ils sont libres dans leurs mœurs et chacun participe à toutes les activités. »<sup>22</sup>

Son groupe d'humains fonctionne clairement comme les personnages d'une utopie, et la référence aux communautés hippies renforce l'idée. Cependant, cette avancée ne suffit pas à sauver Terre 17 qui est détruite par Chronos.

Une fois la partie d'Y lancée, Michael se trouve en grande difficulté car son peuple pacifiste ne peut se défendre face à l'assaut féroce des hommes rats. Plutôt que de combattre en vain, il pousse ses humains à embarquer sur un bateau pour naviguer vers l'ouest jusqu'à trouver une île vierge de toute trace humaine.

« Elle était plus belle que dans leurs rêves les plus extravagants. Il y avait une végétation luxuriante, des arbres porteurs de fruits inconnus, des ruisseaux murmurants. Ils s'enfoncèrent dans une forêt où soudain des pierres s'abattirent sur eux, leur faisant craindre une présence hostile. Mais ce n'étaient que des noix de coco que des singes espiègles leur lançaient gaiement, et en éclatant à terre, elles révélaient leur chair blanche et leur contenu de lait, véritable manne. Enfin apaisés, ils décidèrent de baptiser l'île : île de la Tranquillité »<sup>23</sup>.

Ce contexte d'isolation particulier va permettre aux hommes dauphins d'évoluer beaucoup plus

---

<sup>21</sup>Voir *Nous les dieux*, p. 435

<sup>22</sup> Voir *Nous les dieux*, p. 99-100

<sup>23</sup> Voir *Nous les dieux*, p. 367.

vite que les autres peuples. Ils développent rapidement une spiritualité complexe, se servent du nombre d'or pour construire leurs bâtiments, ils se dotent d'une médecine perfectionnée et naturelle qui allonge leur durée de vie, ils peuvent ainsi se consacrer à l'astronomie et aux sciences. C'est un groupe d'humains pacifique, curieux et très intelligent, presque anachronique face à la rudimentarité des autres tribus. L'intertextualité avec l'Atlantide est assumée puisque tout de suite après leur installation sur l'île, on peut lire un article de l'*Encyclopédie* traitant du mythe atlante. Cet article se base sur les textes de Platon et éclaire les similitudes entre l'île légendaire et l'île du roman. Or, comme l'Atlantide, l'île de la Tranquillité, trop en avance sur son temps<sup>24</sup> sera annihilée par la foudre d'Aphrodite. Roncayolo soulève une certaine « évidence des liens entre dispositif territoriale et relations sociales »<sup>25</sup>, en effet, on remarque que l'isolement insulaire permet ici un développement plus serein de la civilisation. Cependant, l'utopie ne peut se construire sur la durée et n'est pas un système viable dans l'absolu. L'homme doit se confronter aux autres hommes et au monde pour faire évoluer son degré de conscience. Le modèle utopique semble remis en question ou du moins écarté dans la mesure où il prône une vie factice, loin de la réalité et de l'actualité du monde. De ce fait, le personnage principal ne parviendra jamais à établir durablement la civilisation parfaite qu'il avait imaginé, comme sa conversation avec Raoul, gagnant du jeu d'Y, le montre :

« - J'aurais installé un monde utopiste ...

- Le mot utopie signifie littéralement « endroit qui n'existe pas ». Le choix de ce mot est déjà révélateur.
- Je l'aurais fait exister, réponds-je, buté.
- Si tu avais gagné, Terre 18 serait entre les mains d'un doux rêveur. Ce n'est pas « raisonnable ». D'abord la solidité, après le rêve. »<sup>26</sup>

Mais alors, que se passe-t-il dans le reste du monde ?

Werber oppose à ces utopies impossibles un univers à tendance dystopique, cru et barbare. L'histoire de Terre 17 (où se cache l'île utopique de Lucien) est racontée au chapitre 28 « Le temps des brouillons »<sup>27</sup>. Terre 17 portait une humanité aux avancées technologiques similaires aux nôtres. Les dirigeants des états étaient persuadés que les valeurs démocratiques étaient plus fortes que tout et n'ont pas vu venir la menace d'un groupe sectaire et terroriste, qui pourtant a

---

<sup>24</sup> Et surtout car Michael a triché pour les faire évoluer à ce point.

<sup>25</sup> RONCAYOLO, Marcel, « Ville, Mythe et représentation », *Encyclopædia Universalis*.

<sup>26</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p. 89.

<sup>27</sup> Voir *Nous les dieux*, p.91.

fait de plus en plus de disciples jusqu'à devenir une dictature mondiale. La police du nouveau gouvernement avait pour mission de brûler tous les livres et toutes les œuvres d'art, et de tuer tous les intellectuels qui auraient pu s'opposer au pouvoir en place. Privée de scientifiques et sans possibilité de s'instruire à nouveau, la terre a basculé dans un chaos primitif où les hommes sont revenus à l'état préhistorique.

Les autodafés, la destruction de toute forme de culture, le pouvoir totalitaire et inhibiteur, l'humanité aliénée et réduite à un état presque bestial, prouvent que nous sommes bien face à une contre-utopie<sup>28</sup>. Ce contexte particulier entraîne une inversion des valeurs pour les lieux : les villes ne sont plus garantes de civilisations et la forêt devient salutaire : « Certains, comme nos anciens, ont décidé de fuir les villes, de s'enfoncer dans les forêts, loin des assauts des soldats, des fanatiques et des brigands »<sup>29</sup>.

## A.2 Hors des murailles.

« Sachez qu'en dehors des murailles de la cité d'Olympie, vous n'êtes plus en sécurité. L'île en son entier regorge de dangers que votre imagination ne peut concevoir »<sup>30</sup>, les paroles de la déesse Athéna sonnent comme une mise en garde, à la fois effrayante et attirante. L'avertissement attise les curiosités et nos protagonistes vont rapidement braver l'interdit et s'aventurer hors des murailles. Si elle peut-être menaçante (nous y reviendrons), la forêt qui entoure Olympie s'avère avant tout propice aux rencontres. C'est dans les bois que Michael comprend qu'il ne trouve pas sur une île déserte : un centaure vient le chercher et l'emmène jusqu'en Olympie<sup>31</sup>. Au cours de sa première escapade nocturne hors de la cité, il retrouve son acolyte Raoul Razorback, qui lui-même, plus tard, va vivre des retrouvailles mitigées avec son propre père<sup>32</sup>. On l'aura compris, la forêt est un lieu de jonction qui permet des retrouvailles

---

<sup>28</sup> Le dictionnaire mondial des littératures Larousse définit la contre-utopie comme une utopie réalisée, mais qui s'avère être aliénante pour le peuple. Ici, l'utopie originelle était celle proposée par le groupe religieux.

<sup>29</sup> Voir *Nous les dieux*, p. 96.

<sup>30</sup> Voir *Nous les dieux*, p. 53.

<sup>31</sup> « Je m'enfonce dans une forêt de cocotiers et de bruyères de plus en plus touffues. Tout à coups un froissement tout proche m'arrête net. Dans la brume qui s'effiloche, j'aperçois un être au torse humain et au corps de cheval » *Nous les dieux*, p. 26

<sup>32</sup> « Un bruit de pas interrompt le dilemme et nous précipite dans les fourrés. C'est un élève dieu qui avance vers nous, seul. D'un bon, Raoul se dresse :

- Père !

Francis Razorback semble beaucoup moins bouleversé que son fils par cette rencontre inopinée » *Nous les dieux*, p. 66.

avec des êtres du passé, et peut-être soi-même. Elle est aussi peuplée de créatures chimériques telles des centaures, des faunes ou des sirènes. Ces personnages atypiques vont agir respectivement comme des opposants, des adjuvants ou des gardiens de seuils, comme nous le verrons prochainement. Un autre être mythologique tapi dans la forêt laisse planer une certaine intertextualité avec *Sa majesté des mouches*<sup>33</sup>. Dans l'œuvre de William Golding, les enfants imaginent qu'un monstre rôde dans les bois. Cette idée va les obséder et le monstre devient presque un personnage à part entière bien qu'il n'apparaisse jamais. Nos élèves dieux, quant à eux, distinguent un grognement rauque au cœur de la forêt et déduisent qu'il ne peut s'agir que d'un monstre. Ils en ont peur, le craignent, l'imaginent ... mais ne le voient pas. Si Michael se fait poursuivre par la bête au chapitre 53, pas une seule fois, il ne va se retourner. Cette scène peut se lire comme une réécriture, un avatar du moment où, dans *Sa majesté des mouches*, les jumeaux Sam et Erik croient être pourchassés par le monstre<sup>34</sup>. Dans les deux cas, cette créature fascine, intrigue, effraie, et demeure mystérieuse dans la mesure où elle n'est présente que dans l'imaginaire des personnages. De plus, le fait que la bête de notre trilogie habite la forêt noire<sup>35</sup> n'est pas sans rappeler les bois calcinés de Golding. Enfin, ce dernier texte suggère que le monstre est en chaque être humain. Or quand nos aventuriers se trouvent enfin face à la chimère<sup>36</sup>, ils la mettent en échec grâce à un miroir. Troublée par son reflet, elle laisse passer les théonoutes. Cette voie atypique pour vaincre le monstre met encore une fois en lumière le rapport à soi-même. Selon Paul Diel, la chimère est une « déformation psychique, caractérisée par une imagination fertile et incontrôlée ; elle exprime *le danger de l'exaltation imaginative*. Sa queue de serpent ou de dragon correspond à la perversion spirituelle de la vanité »<sup>37</sup>. Cette description coïncide à la fois avec le monstre de Golding, et la chimère de Werber.

La forêt d'Aeden est composée de plusieurs territoires-étapes bien délimités entre eux grâce à des frontières tangibles (un fleuve, des pentes escarpées), mais surtout grâce aux couleurs qui

---

<sup>33</sup> Ce roman publié en 1954 met en scène un groupe d'enfants naufragés sur une île déserte.

<sup>34</sup> Voir *Sa majesté des mouches*, p. 120.

<sup>35</sup> « Rien de commun entre les deux berges du fleuve bleu. De l'autre côté, le sol est noir, les fleurs sont noires, des iris noirs et des feuillages sombres » *Nous les dieux*, p. 151.

<sup>36</sup> Le monstre de Werber, qui n'apparaît qu'au dernier chapitre de *Nous les dieux*, s'avère être une chimère plus ou moins conforme à la description mythologique que l'on connaît : « Une sorte de dinosaure haut de dix mètres terminé par trois cous. Dire que j'avais cela derrière moi ... Et au bout des trois cous, trois têtes d'animaux différents. Celle de lion rugit, celle de bouc bave un liquide visqueux et nauséabond, celle de dragon jette des flammes » p. 463

<sup>37</sup> Voir *Dictionnaire des symboles : mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*.

leur sont attribuées. La première zone traversée par les héros est à dominante bleue<sup>38</sup>, la deuxième, nous l'avons vu est noire, la troisième rouge<sup>39</sup>, la quatrième orange<sup>40</sup>. Même s'il n'en respecte pas exactement l'ordre et la succession de couleurs, cet enchaînement d'univers colorés est à rapprocher du processus alchimique pour créer la pierre philosophale, ou la panacée, le Grand Œuvre. Freddy Meyer fait la remarque : « Après le bleu, le noir. Après le noir, le rouge. [...] Nous montons vers la lumière en suivant les phases de maturation de la pierre philosophale. »<sup>41</sup>. Si sa constatation n'est pas tout à fait correcte<sup>42</sup>, l'idée est là et les chapitres relatant les différents passages d'étapes sont titrés : « œuvre au bleu », « œuvre au noir », etc. Ce rapprochement nous permet de penser nos personnages comme des pierres philosophales en devenir, ou du moins, des êtres en cours de métamorphose. D'un point de vue symboliste, l'alchimie, sous couvert de changer le plomb en or a une visée plus spirituelle : « L'or, disent les textes védiques, c'est l'*immortalité*. Et c'est bien à quoi tend la seule *transmutation* réelle : celle de l'individualité humaine »<sup>43</sup>. L'alchimie, représentée par les étapes-couleurs, symbolise alors l'évolution des personnages dans leur quête de savoir et de vérité. Et chercher à comprendre la nature divine et les desseins célestes, c'est en quelques sortes apprivoiser, conquérir une part d'éternité.

Ainsi, ce qui se trouve hors des enceintes de la ville est un moteur permettant aux personnages de se transformer, de progresser, d'acquérir de l'expérience ou simplement de prouver leurs valeurs et leur envie d'atteindre leur but. La forêt est également un endroit propice aux fantasmes et aux peurs. Les dieux mettent à plusieurs reprises les élèves en garde contre les dangers de l'extérieur, élèves qui n'ont de cesse d'imaginer ce qui peut bien se cacher dans les bois, jusqu'à supputer qu'il s'agit du diable<sup>44</sup>. La forêt est un des lieux récurrents de la trilogie,

---

<sup>38</sup> « Il y a là une vallée, avec en son centre un fleuve bleu turquoise large de plusieurs dizaines de mètres, luminescent, resplendissant dans l'obscurité [...] Je n'ai jamais vu de bleu aussi intense » *Nous les dieux*, p. 64.

<sup>39</sup> « Les arbres laissent place à un immense champ de coquelicots. Tout est bel et bien rouge, d'une nuance carmin. C'est le moment que choisit le soleil pour se teinter et illuminer d'un éclat de feu le paysage pourpre » *Nous les dieux*, p. 464.

<sup>40</sup> « Notre ascension nous mène vers un plateau volcanique ponctué de petits cratères orange et fumants. Nous sommes parvenus au monde orange. » *Le Souffle des dieux*, p. 241.

<sup>41</sup> Voir *Nous les dieux*, p. 464.

<sup>42</sup> Le Grand œuvre se compose également de quatre étapes, mais les couleurs diffèrent : œuvre au noir, œuvre au blanc, œuvre au jaune et œuvre au rouge.

<sup>43</sup> Voir *Dictionnaire des symboles*, p. 21, article Alchimie.

<sup>44</sup> « - Si Lucien est parti vers la montagne, il risque d'être rattrapé par un centaure, estime Edmond Wells.  
- Ou par le diable, complète un autre élève dieu.  
Tous, nous frissonnons » *Nous les dieux*, p. 110.

et elle est dotée d'une symbolique propre, assez proche de celle du roman médiéval. Rappelons que la forêt est un lieu essentiel de l'imaginaire médiéval. C'est l'espace de l'étrangeté, du merveilleux, de l'irrationnel, de tous les dangers, symbole du désordre du monde, mais surtout, lieu d'expériences ! C'est là que le chevalier va subir des épreuves formatrices, tout comme nos héros. Une épreuve emblématique des romans de chevalerie est celle du passage de gué<sup>45</sup>, or dès l'œuvre au bleu les théonotes doivent franchir le fleuve bleu gardé farouchement par des sirènes. Ils s'y prennent à plusieurs reprises avant de parvenir à le traverser, mais une fois le trajet réussi, ils passent par les airs en le survolant à chaque fois qu'ils doivent se rendre au-delà : signe de leur élévation et de leur gain d'expérience. Jacques Le Goff écrit : « La forêt et la nuit emmêlées sont le lieu de l'angoisse médiévale ». Les escapades en forêt des théonotes sont souvent nocturnes, et même si la peur occupe une place de choix (ils rebrousse souvent chemin, Michael ne participe pas aux explorations pendant plusieurs nuits, car il est terrorisé par la chimère, etc.) ils vont transcender cette terreur archaïque pour explorer la *terra incognita*. Dans l'imaginaire grec, la Nuit (Nyx) est la fille du Chaos et engendre le sommeil et la mort, les rêves et les angoisses. Chez les Mayas, le même glyphe va signifier « la nuit », « l'intérieur de la terre » et « la mort ». Entrer dans la nuit, c'est aller à l'incertain, où se mêlent « cauchemars, monstres et idées noires »<sup>46</sup>. Elle porte en elle une ambivalence : elle est ténèbres et préparation du jour ; comme le bois est dangereux, mais permet aux protagonistes d'avancer. Selon Jung, l'obscurité et l'enracinement profond de la forêt symbolisent l'inconscient, et les terreurs de la forêt seraient inspirées par la peur des révélations de l'inconscient. Si *de facto* les théonotes cheminent dans la forêt, c'est avant tout un voyage spirituel qu'ils accomplissent, et on peut penser qu'ils cherchent à découvrir ce que cachent leurs inconscients. C'est une plongée en eux-mêmes qu'ils effectuent, on le pressentait dès l'incipit quand Michael en arrivant sur la planète où se trouve Aeden « brise le miroir turquoise »<sup>47</sup>, cela devient évident quand Michael est confronté à son double dans le dernier opus de la trilogie, ce qui ramène encore une fois au rapport à soi. La forêt est multiple, plurielle. Propice aux rencontres bonnes comme néfastes,

---

<sup>45</sup> On pense par exemple à la première épreuve du Bel inconnu dans le roman éponyme :

« Or cevaucent, grant oïre vont ;

Tant ont alé qu'a un gué sont

C'on claimme le Gué Perilleus :

Li pasages est dolereus. » (« Et les voilà partis au grand galop et parvenus à un gué que l'on appelait le Gué Périlleux à cause du danger qu'il y avait à le franchir ») voir *Le Bel Inconnu*, p. 20-21.

<sup>46</sup> Voir *Le Dictionnaire des symboles*, p. 681, article « Nuit ».

<sup>47</sup> Voir *Nous les dieux* p. 17. Il parle en réalité de l'eau dans laquelle il plonge. Mais cette métaphore du miroir rappelle *De l'autre côté du miroir*, roman de Lewis Carroll qui fait suite aux *Aventures d'Alice au pays des merveilles*. Les thèmes du rêve et du miroir renvoient à une découverte de soi, par le biais de l'inconscient et de l'inversion.

elle est l'objet de fantasmes et de peurs, elle est le vecteur qui permet aux héros de grandir. Elle est une place d'action, contrairement à la cité où la parole est reine. La forêt est le lieu de tous les possibles.

Nous venons de le voir avec le fleuve bleu peuplé de sirènes vindicatives, l'élément aquatique fait figure de frontière évidente entre différents territoires. L'île d'Aeden est entourée d'un océan qui fait lui aussi office de barrière naturelle. Tous les élèves qui s'y aventurent pour tenter de s'échapper ou de contourner l'île sont stoppés par des créatures marines, comme le Léviathan.

Si les personnages se risquent à sortir de la cité, c'est parce qu'ils ont une visée précise : atteindre le sommet de la montagne qui domine Aeden.

### A.3 La montagne et la pyramide.

Ce mont surplombe l'île de façon écrasante. Il est omniprésent dans les trois livres et s'érige comme l'objet de la quête pour les héros. Le sommet se perd dans des brumes perpétuelles et parfois, la nuit, les élèves dieux aperçoivent une lumière tout en haut. Ne serait-ce qu'avec ces deux éléments, la montagne devient énigmatique et attise les curiosités. Mais ce qui pousse les théonautes à se lancer à la découverte de ces pentes ardues, c'est l'interdiction d'y aller. Dès l'incipit Jules Verne, sur le point de trépasser, déconseille vigoureusement à Michael de s'y rendre :

« L'homme agrippe mon bras, le regarde dément.

- SURTOUT ... ne pas aller... LÀ-HAUT ! ...

- Il ne faut pas aller où ?

Il se soulève avec peine et pointe l'index vers ce qui m'apparaît, à travers le brouillard, comme une vague forme de montagne.

- ... NE PAS ALLER LÀ-HAUT !

Il tremble. Ses doigts se crispent sur mon poignet. Son regard s'accroche au mien puis dévie vers un point situé au-delà de mon épaule, et son visage reflète une épouvante extrême. »<sup>48</sup>

On comprend d'emblée qu'à un moment ou à un autre, le personnage devra se rendre sur la montagne pour voir ce qu'il en est puisqu'on l'avertit du danger qu'il va y rencontrer. Par la suite, les maîtres dieux vont déconseiller voire interdire de telles aventures. Néanmoins, une parole troublante d'Aphrodite sème le doute :

---

<sup>48</sup> Voir *Nous les dieux*, p. 22 et 23.

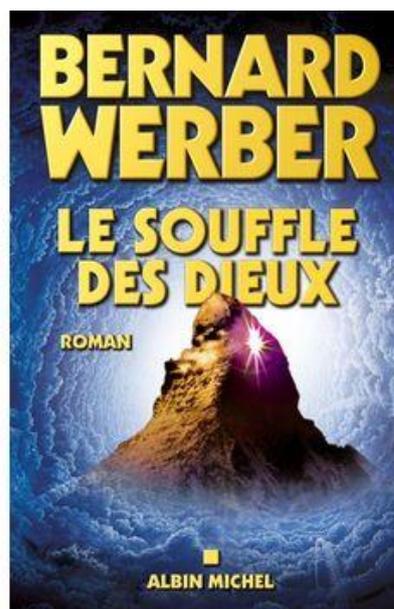
« (Elle plaque ses lèvres contre mon oreille pour un dernier conseil à peine murmuré :) ... Ne va pas avec tes amis sur la montagne ce soir ... Mêlé-toi à un autre groupe. Certains, le photographe Nadar, notamment, ont déjà exploré quelques voies d'ascension qui t'intéresseront »<sup>49</sup>

Ainsi, le corps professoral des dieux est au courant des escapades nocturnes qui ont lieu sur Aeden, mais n'interviennent pas pour les empêcher, en dépit de la prohibition qu'ils ont eux-mêmes proféré. Et certains, comme Aphrodite, vont jusqu'à encourager ces initiatives, attestant si besoin est qu'il y a bien quelque chose à découvrir sur cette montagne.

Dans sa volonté encyclopédique, l'auteur place entre chaque chapitre des extraits de *L'Encyclopédie du savoir relatif et absolu*. Penchons-nous donc sur ce qu'il donne au lecteur comme symbolique de la montagne : « Surplombant le monde des humains, la montagne symbolise la rencontre entre le ciel et la terre »<sup>50</sup>, il passe ensuite en revue les différentes –et nombreuses– mythologies où la montagne tient le rôle particulier et sacré de vecteur entre la terre et les cieux.

Les héros suivent un parcours ascensionnel : dans *Les Thanatonautes*, ils étaient de simples mortels, ils finissent par s'élever et devenir des anges dans *L'Empire des anges*, pour acquérir le statut divin dans la trilogie finale. Dans ces trois romans, leurs mouvements sont dictés par une dynamique de la verticalité : ils cherchent à gravir la montagne et vont toujours plus haut. Une fois le sommet atteint –à la fin du *Souffle des dieux* – ils tentent d'explorer ce qu'il y a au-delà, *au-dessus*. On l'aura compris l'élévation est double : à la fois physique et spirituelle. Et au sein même de cette forme de spiritualité, on distingue deux versants, la connaissance de soi et la connaissance de Dieu comme l'explique René Daumal :

« Le poète [...] l'a évoqué dans le **Mont Analogue**. L'ascension est évidemment de nature spirituelle, l'élévation est un progrès vers la connaissance : *L'ascension de cette montagne*, écrit Richard de Saint Victor, *appartient à la connaissance de soi, et ce qui se passe au-dessus de la montagne conduit à la connaissance de Dieu* »<sup>51</sup>



2. La couverture du *Souffle des dieux* représente cette montagne à l'importance capitale.

<sup>49</sup> Voir *Nous les dieux*, p. 280.

<sup>50</sup> Voir *Nous les dieux*, p. 285.

<sup>51</sup> Voir *Dictionnaire des symboles*, p.646, article « Montagne ».

La montagne en tant qu'objet physique est parfaitement représentative de la quête psychique des théonastes, à savoir pousser les connaissances de l'homme –notamment sur sa condition– jusqu'à leur développement absolu.

De par sa forme triangulaire et la proximité qu'elle offre avec le monde divin, la pyramide se dresse comme un avatar citadin de la montagne. Les deux symboliques convergent et se rejoignent en plusieurs points :

« La pyramide était aussi un symbole ascensionnel, tant par sa forme extérieure quand ses degrés s'appellent l'escalier ou l'échelle, que par ses couloirs intérieurs généralement très inclinés [...] Convergence ascensionnelle, conscience de synthèse, la pyramide est aussi lieu de rencontre entre deux mondes : un monde magique, lié aux rites funéraires de retenue indéfinie de la vie ou de passage à une vie supra-temporelle ; un monde rationnel qu'évoquent la géométrie et les modes de construction »<sup>52</sup>

La pyramide, comme la montagne, est donc un lieu de communication privilégié entre les hommes et les dieux. Il n'est alors pas étonnant de lire dans *Nous les dieux* qu'Hermès –divinité dont la principale mission est de transmettre les messages entre les dieux et l'humanité– a pour demeure en Olympie une « pyramide argentée »<sup>53</sup>. De même qu'il n'est pas surprenant de constater que les premiers édifices religieux construits sur Terre ne sont autres que des pyramides. Inspirées aux humains par les élèves dieux, elles leur permettent d'entrer plus facilement en contact, en communion.

Quand Michael se joint au groupe de Nadar pour tenter d'atteindre la montagne par la voie aérienne, il se rend compte que l'île même d'Aeden a une forme de triangle. Elle est un lieu déterminant, essentiel d'échanges et de correspondances, entre élèves dieux et humains, entre maîtres dieux et élèves, entre dieu et la dimension supérieure ... entre l'auteur, ses personnages et les lecteurs. Si l'on se penche une dernière fois sur le symbolisme pyramidal, on peut lire : « Ainsi au terme de l'ascension [...] l'initié atteindrait l'union au Verbe »<sup>54</sup>. On sait comment la parole et les mots sont viscéralement liés à la divinité<sup>55</sup>. Or, nous le verrons plus tard, ce que Michael découvrira comme dimension supérieure à celle de Dieu n'est autre que l'écrivain lui-même.

---

<sup>52</sup> Voir *Dictionnaire des symboles*, p. 791, article « Pyramide ».

<sup>53</sup> Voir *Nous les dieux*, p. 230.

<sup>54</sup> Voir *Dictionnaire des symboles*, p. 791, article « Pyramide ».

<sup>55</sup> « Au commencement était le Verbe, et le Verbe était en Dieu, et le Verbe était Dieu. Il était au commencement en Dieu. »

Traduction du *Prologue de l'évangile selon Jean* par Augustin Crampon, 1864.

#### A.4 Intériorités : grotte, caverne et estomac.

Notre objet étant les lieux extérieurs, il nous a paru important de nous pencher sur un type particulier d'endroits quelque peu hybrides, qui, tout en étant dehors, constituent une forme d'intériorité. Comme le titre l'indique, nous les aborderons comme trois entités distinctes : la grotte, la caverne et l'estomac. Notre grotte de référence sera celle des hommes tortues, le peuple de Béatrice Chaffanoux. Ces humains vont choisir la sédentarisation comme voie d'évolution, et ils trouvent dans la grotte réconfort et sécurité. Nous avons déjà vu comment l'installation dans la grotte modifie profondément leur comportement et leurs différentes capacités. Si cette carapace géante est salvatrice au départ, elle finit par se métamorphoser en piège mortel. Quand les hommes rats passent à l'attaque, ils n'ont qu'à assiéger leurs ennemis, attendre qu'ils soient considérablement affaiblis par manque de nourriture, et les achever. Cette métaphore de la grotte qui est tantôt salubre, tantôt fatale, pourrait représenter une plongée en soi essentielle à la compréhension du monde, un processus d'intériorisation qu'il est nécessaire de dépasser sous peine de trépas. Cela rejoint l'idée développée avec l'Atlantide : vivre reclus sur une île permet des avancées phénoménales, mais à rester trop longtemps exclus du reste du monde, les insulaires finissent toujours par mourir chez Werber.

La caverne est généralement envisagée comme un archétype de la matrice maternelle. Entrer dans une caverne, c'est retourner dans le ventre de sa mère. C'est alors un lieu de naissance, de régénération, mais aussi d'initiation. Au chapitre 51 de *Nous les dieux*, dans sa fuite pour échapper à la chimère, Michael tombe dans une ravine, s'enlise dans des sables mouvants, les traverse et se trouve emporté par un fleuve souterrain jusqu'au cœur de la terre. Là, il découvre plusieurs salles souterraines où des objets comme des cartes de l'île ou des cordages prouvent qu'il y a eu des hommes ici avant lui. Il récupère ce qu'il pense être utile. L'initiation ici va consister précisément à sortir de la caverne qui s'avère être un véritable labyrinthe. Dans les méandres de couloirs, de terre et de roche, le héros va devoir abandonner les objets qu'il voulait emporter. Il triomphe *in extremis* de cette épreuve, grâce à l'aide d'un lapin blanc. Ce parcours au cœur du dédale souterrain atteste d'une réelle difficulté à sortir de la terre, du ventre maternel, voir du giron terrien. Il pousse le personnage à se détacher de ce qu'il a toujours connu et qui le rassure pour évoluer, comme l'atteste le dépouillement dont il doit faire preuve pour trouver la sortie. La caverne fait office de seuil, pour passer du monde chtonien à l'extérieur, mais également pour pénétrer l'univers des morts. Les empereurs de la Chine antique, au moment de mourir, se faisaient enfermer dans des cavernes souterraines avant de pouvoir s'élever vers les

cieux<sup>56</sup>.

Michael va vivre malgré lui une seconde catabase quand il se joindra au groupe de Nadar. Ils cherchent à atteindre la montagne par les airs, mais leur montgolfière de fortune s'écrase en plein océan. Les naufragés sont alors attaqués par un monstre biblique : le Léviathan. Outre une allégorie au superlatif de la puissance de l'élément liquide comme barrière, l'estomac de la bête se construit comme un avatar de la caverne. Après la chute, la traversée du corps, de l'estomac à l'anus, constitue une véritable épreuve d'apprentissage où le héros va devoir mobiliser ses connaissances et prouver sa valeur. Ce passage peut se lire comme une réécriture grotesque, presque rabelaisienne<sup>57</sup> d'une célèbre scène des *Aventures de Pinocchio. Histoire d'un pantin* par Carlo Collodi. Dans son article « Pinocchio : Scène primitive, fantasmes et théories sexuelles infantiles »<sup>58</sup>, Christophe Bormans – bien que ses travaux se portent plus sur l'adaptation cinématographique que sur le texte originel – analyse l'intérieur du poisson géant comme une représentation du ventre maternel. L'expulsion de cet intérieur s'avère alors être reproduction de la naissance. Ce qui corrobore l'idée d'une renaissance après une initiation. Enfin, le fait d'être avalé puis recraché par un monstre marin n'est pas sans rappeler le Jonas biblique, figure christique qui préfigure peut-être la descente de Michael sur terre 18. Les deux catabases que nous venons d'examiner ne sont qu'une annonce de la troisième descente aux enfers, plus explicite, plus conventionnelle peut-être, où Michael ira s'entretenir avec Hadès.

## B. Lieux du dedans, réflexion et élévation

### B.1 « Sublime descente »<sup>59</sup> aux enfers

Cette catabase là est, en effet, plus convenue dans la mesure où elle décline un univers codifié,

---

<sup>56</sup> Voir *Dictionnaire des symboles*, p.183, article « Caverne ».

<sup>57</sup> « Le goulet se rétrécit, nous pataugeons au milieu de vers bruns gros comme des oreillers. L'atmosphère est pestilentielle et nous protégeons nos narines avec nos tuniques.

- Je crois que nous sommes arrivés au bout du tunnel.

En effet, nous parvenons à une cavité hermétiquement close.

- Comment déclencher l'ouverture d'un anus de Léviathan ?

- Tu es médecin il me semble.

[...] Nous distinguons [...] des nerfs et des veines affleurant. Nous les frappons à grand renfort de coup de poing et de coup de pied et, au bout d'un moment, autour de nous des contractions se produisent et les murs se détendent. » *Nous les dieux* p. 299.

<sup>58</sup> Christophe Bormans, « Pinocchio : Scène primitive, fantasmes et théories sexuelles infantiles », *Psychanalyse des contes et dessins animés (Walt Disney expliqué aux adultes)*.

<sup>59</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p.392.

connu du lecteur et facilement reconnaissable. Pour trouver l'entrée des enfers, les protagonistes traversent un ravin brumeux peuplé de corbeaux, une forêt sombre où des loups<sup>60</sup> les attaquent et où des nuées de chauves-souris les effraient. Un réseau lexical explicitement lié aux ténèbres sert à décrire l'atmosphère glauque des lieux, qui n'a rien à envier à « l'odeur de soufre et de charogne »<sup>61</sup> qui tourbillonne dans l'air. Les changements sont perceptibles jusque dans la végétation puisque nous passons brutalement d'une forêt tropicale ensoleillée à de denses frondaisons où « l'ombre des arbres immenses plonge la forêt dans une nuit permanente »<sup>62</sup> Dès les premières lignes de ce chapitre, nous savons que les héros vont basculer dans un régime nocturne et pénétrer le monde chthonien. Or, l'entrée du monde souterrain se trouve personnifiée pour ressembler à un visage et particulièrement à une bouche androïde :

« Une entrée de tunnel qui ressemble à une bouche béante. Deux protubérances au niveau de ce qui pourrait être des yeux complètent cette impression de montagne vivante [...] Nous grimpons longtemps dans la forêt sombre avant d'atteindre le petit plateau en forme de lèvres qui donne sur l'entrée de la caverne, bouche béante »<sup>63</sup>

La répétition de la locution adjectivale « bouche béante » pointe si besoin est l'importance du motif de l'avalément. Comme avec le Léviathan, les personnages vont être avalés, à la différence près que cette fois-ci, ils entrent volontairement dans le corps du monstre. L'analogie avec l'épisode de la bête marine est corroborée par les paroles d'Orphée : « Nous ne sortirons pas par l'entrée »<sup>64</sup>. Nous nous trouvons donc face à un écho amplifié, une répétition en plus grand de la première descente. De plus, le mythique Orphée fait partie de l'expédition. Ce personnage est déjà descendu aux enfers pour ramener à la vie Eurydice, il sert donc de guide aux autres protagonistes novices en matière de voyages infernaux.

Aux primes abords, l'intérieur de la caverne ressemble à ce que l'on peut imaginer des enfers mythologiques : sur une barque dirigée par Charon, les personnages voguent sur le Styx et ses bras, le Cocyte, le Léthé et le Phlégéthon. Ils croisent sur les berges des âmes en souffrance perpétuelle. Le plafond est constitué de visages qui pleurent et dont les larmes alimentent les eaux du fleuve. Perdus, ils sont guidés par des « hommes invisibles »<sup>65</sup>, cet élément peut être lu comme une référence à l'étymologie populaire quoiqu'erronée du nom Hadès signifiant

---

<sup>60</sup> Réminiscences lupines du cerbère mythologique, gardien des enfers ?

<sup>61</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p.386.

<sup>62</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p.383.

<sup>63</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p.384 et 385.

<sup>64</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p.386. Rappelons que Michael pénètre dans l'estomac du monstre par la bouche et en ressort par l'anus.

<sup>65</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p.387.

« l'invisible ». Ces enfers s'inscrivent dans un imaginaire foncièrement gréco-romain, néanmoins, il est fait quelques allusions à la mythologie chrétienne : des scènes de l'Armageddon<sup>66</sup> sont gravées sur les murs de pierre, on décrit des images de Saints chrétiens au moment de leurs martyrs, des êtres en torturent d'autres<sup>67</sup> ... Par ailleurs, Hadès lui-même (que l'on désigne alternativement par son nom ou par « le Diable ») explique que ce lieu a été créé par l'imagination des hommes en mal de rédemption. Les différents temples et églises ont diabolisé la figure du dieu chthonien pour tenir le peuple par la peur, il avoue cependant ne retenir personne contre son gré et affirme que les âmes en peine ne sont ici que pour expier volontairement les péchés qui les rongent de culpabilité. En effet, les êtres en souffrances ne sont torturés que par eux-mêmes ou par les autres pensionnaires des enfers : « Vous voyez des diables ici ? Vous voyez un bourreau ? »<sup>68</sup>. L'auteur s'attache à dé-diaboliser la figure d'Hadès et montre que le mal se trouve potentiellement en chaque humain et non en une entité supérieure et tentatrice. Il désacralise également la mort en n'en faisant qu'un rite de passage. La scène trouve sa place à la fin du troisième tome. Cette catabase finale se dresse comme une des dernières épreuves auxquelles les héros vont être soumis pour atteindre le but de la quête. Néanmoins, les voilà bien étonnés quand ils cherchent à connaître la nature de l'épreuve dispensée en enfer :

« - Quelle épreuve ?

- La prochaine épreuve pour continuer le chemin
- Il n'y a aucune épreuve. Vous pouvez prendre ce couloir, il mène au sommet de la Montagne
- Sans épreuve ?

Le géant en toge noire insiste :

- Bien sûr sans épreuve. J'ai toujours pensé que la seule épreuve réelle était le libre arbitre. Tout ce qu'on veut, on l'obtient. Le problème c'est qu'on se trompe de désir. »<sup>69</sup>

L'avant-dernière épreuve se trouve donc être celle du libre choix, et Michael va prendre la décision<sup>70</sup> de s'infliger la même qu'Orphée. Apprenant que son amour d'Aeden, Mata Hari<sup>71</sup>, se trouve ici, en enfer, il décide de la ramener à la surface dans des conditions similaires à l'histoire d'Orphée et Eurydice : il doit la guider jusqu'à la lumière du jour sans se retourner,

<sup>66</sup> Le combat final entre les anges du bien et ceux du mal.

<sup>67</sup> Rappelant les diables de l'enfer chrétien torturant les âmes damnées.

<sup>68</sup> Voir *Le Mystère des dieux* p.401.

<sup>69</sup> Voir *Le Mystère des dieux* p.402.

<sup>70</sup> « Comme vous voudrez. Puisque, petite lueur, vous voulez vous rendre dans les ténèbres pour vérifier l'intensité de votre lumière ... Suivez-moi monsieur Michael » *Le Mystère des dieux* p.404. Rien ne lui est imposé, Michael choisit lui-même de subir une épreuve.

<sup>71</sup> Assassinée plus tôt par le déicide.

ni lui parler. Les événements se répètent puisqu'il échoue et la perd définitivement. Néanmoins, il devient, à l'instar de son homologue mythologique, « l'homme qui a violé l'interdit et osé regarder l'invisible »<sup>72</sup>. Si l'expérience de la mort le dépouille d'un être, elle lui offre un apprentissage sans pareil. Au sortir des ténèbres, Michael avoue se sentir « aussi changé que l'arcane 13 »<sup>73</sup>. Or l'arcane de la mort, loin de représenter une fin, est le symbole du nouveau, de la nécessité de mourir pour renaître transformé :

« La mort n'est-elle pas porteuse de renaissance ? Regardez bien votre arcane 13. C'est un squelette qui coupe ce qui dépasse du sol afin que de jeunes herbes puissent naître. Comme l'hiver, il annonce le printemps. »<sup>74</sup>

Michael meurt symboliquement au travers de Mata Hari pour renaître purifié de ses désirs, prêt à subir l'épreuve finale. Les enfers, lieu clos où la lumière ne pénètre pas, se prête aux rituels d'initiation et pourrait symboliser l'introspection nécessaire à toute évolution. Laurent Déom, dans son article « Le roman initiatique, élément d'analyse sémiologique et symbolique », parle de *regressus ad uterum* : le retour à la matrice, représenté par le passage dans un fossé, l'entrée dans une caverne, la simulation d'avalement par un monstre, etc. Ceux-ci sont liés de façon évidente aux différentes épreuves de la mort initiatique, qui implique une renaissance sous forme d'initié et s'inscrit dans un voyage de héros.

## B.2 Le Labyrinthe et son cœur

Nous l'avons rapidement évoqué plus tôt, avant d'atteindre la salle du trône où siègent Hadès et Perséphone, notre groupe de héros se perd dans le labyrinthe qui constitue l'entrée des Enfers. Le motif du labyrinthe est souvent associé à celui de la caverne, or ici les deux se rejoignent puisque les personnages affrontent un dédale souterrain. Allusion à la célèbre *Divine Comédie* où Dante lui-même et Virgile descendent en Enfer à travers neuf cercles concentriques. En dépit des croix que trace Aphrodite sur les murs pour se repérer, ils s'égarer dans les méandres de couloirs et de croisement. Cette fois-ci, ce n'est pas un lapin blanc qui va les guider jusqu'à la sortie, mais de mystérieux émissaires d'Hadès vont les entraîner au cœur du labyrinthe. D'un point de vue symbolique, un aller-retour dans un labyrinthe signifie une mort et une résurrection spirituelle. Évidemment, une transformation du héros s'opère dans le labyrinthe qui s'érige en

---

<sup>72</sup> Voir *Dictionnaire des symboles*, p.712, article « Orphée ».

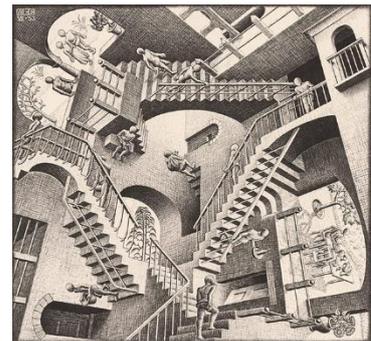
<sup>73</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p.412.

<sup>74</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p.394.

épreuve initiatique, et le personnage en sort inévitablement changé.<sup>75</sup> Les dédales permettraient d'apprendre au néophyte « la manière de pénétrer, sans s'égarer dans les territoires de la mort »<sup>76</sup>. Avec l'épisode des Enfers, le trépas symbolique et la renaissance sous forme d'initié prennent leur sens, mais ce n'est pas la seule fois que Michael se trouve confronté à une épreuve labyrinthique. Nous abordions plus tôt le dédale souterrain d'où il ressort grâce à un lapin blanc aussi nous ne l'examinerons pas ici, mais gardons à l'esprit que c'est la première expérience de labyrinthe que vit le héros. À la fin du *Souffle des dieux*, il rencontre Zeus et visite son palais :

« Zeus m'entraîne dans un escalier en colimaçon. Nous descendons. Nouvelle porte. Nouveau couloir. Nous devons être sous terre, car il n'y a plus de fenêtres, plus de lumière du jour. Grande porte, long couloir, escalier sans fin, pont au-dessus d'une cours, tout en bas. J'ai perdu tout sens de l'orientation. Je serais incapable de retrouver le chemin de la première salle. J'ai l'impression d'être entré dans un tableau d'Escher avec des escaliers à l'envers et à l'endroit, défiant toutes les lois de la perspective et de la réalité. »<sup>77</sup>

L'essence même d'un labyrinthe est de « circonscrire dans le plus petit espace possible l'enchevêtrement le plus complexe de sentiers »<sup>78</sup> ; si dans l'extrait cité Michael ne se trouve pas dans un labyrinthe au sens strict du terme, la succession de couloirs, d'escaliers et de pont, comme l'allusion à Escher<sup>79</sup> font penser à un dédale. L'accent est porté sur la perte de repères, si Zeus ne l'accompagnait pas, il s'égarerait assurément. La présence d'un labyrinthe indique souvent l'existence d'un objet précieux ou sacré en son centre. Au cœur du palais labyrinthique de Zeus se trouve en effet le Musée des Créations Humaines où Michael va recevoir un enseignement sur la perspective de la création artistique à travers les siècles. Au centre des enfers, il rencontre Hadès et subit l'épreuve purificatrice du libre choix. Initiations, combats pour prouver sa valeur, enseignements, les cœurs de labyrinthes sont riches d'apprentissages pour les héros en quête d'évolution. Dans *Le Labyrinthe du monde et le paradis du cœur* publié en 1631, Amos Comenius fait vivre une épiphanie christique à son personnage à la fin de son errance : récompense sacrée au possible pour celui qui dans le labyrinthe a prouvé sa valeur.



All M.C. Escher works © 2015 The M.C. Escher Company - the Netherlands. All rights reserved. Used by permission. [www.mcescher.com](http://www.mcescher.com)

<sup>75</sup> Nous venons de voir la transformation de Michael au sortir des enfers.

<sup>76</sup> Voir *Dictionnaire des symboles*, page 554, article « Labyrinthe ».

<sup>77</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p. 599.

<sup>78</sup> Selon le *Dictionnaire des symboles*, page 554, article « Labyrinthe ».

<sup>79</sup> Maurits Cornelis Escher est un artiste néerlandais, célèbre pour ses lithographies inspirées des mathématiques représentant souvent des constructions impossibles.

On remarque deux types de constructions dédaléennes dans la trilogie de Werber : celles dont le but pour Michael est d'atteindre le centre pour se confronter à l'épreuve ou recevoir l'apprentissage (nous venons de voir les enfers et le palais de Zeus) et celles dont le défi consiste à trouver un moyen d'en sortir. Les rues d'Aeden, par exemple, se muent lors de deux courses-poursuites en méandre complexe :

« Nous traversons des jardins, des allées bordées de figuiers et d'oliviers. À bout de souffle, j'arrive dans des rues étroites et tortueuses. Je ne suis jamais venu ici. Un vrai labyrinthe. [...] Décidément Olympie est plus grande et plus complexe que je ne le pensais. L'endroit rappelle le centre de Venise, « des rues pour se faire égorger », avais-je pensé à l'époque. Je débouche alors dans un lieu qui ne mène qu'à un seul passage. Son nom : rue de l'Espoir. C'est une impasse »<sup>80</sup>

La seconde course<sup>81</sup> dans les ruelles sinueuses est quasiment identique à la première. Elle se termine, elle aussi, par l'impasse rue de l'Espoir. Ici, le dessein du héros n'est pas d'explorer les méandres pour en découvrir le cœur, mais bel et bien de trouver une sortie pour poursuivre sa cible mouvante (Aphrodite la première fois, le décide la deuxième). Or la sortie est assez peu conventionnelle puisqu'elle figure être un passage secret caché dans le cul-de-sac<sup>82</sup>. L'esprit de déduction et d'observation de Michael l'aident à trouver la solution pour s'échapper du cœur labyrinthique d'Olympie et l'issue dans l'impasse pourrait presque être une parabole montrant que les problèmes les plus inextricables peuvent être résolus à force d'intelligence. Cependant, ce que nous relevons d'intéressant ici, c'est que, à l'inverse de Thésée, Michael ne sort jamais par l'endroit où il est entré dans le labyrinthe. Dans le mythe grec, le héros, après avoir vaincu le minotaure, rebrousse chemin grâce au fil d'Ariane et ressort du labyrinthe par l'entrée. Or Michael ne revient jamais sur ses pas et emprunte à chaque fois une sortie alternative qui lui permet d'avancer physiquement dans sa quête et qui renforce l'idée d'évolution de notre héros qui progresse mentalement mais aussi, pourrions-nous dire, topographiquement.

Le motif du labyrinthe est un cheminement initiatique, mais aussi un mouvement de l'extérieur vers l'intérieur, qui suggère une introspection, voir un accès à l'inconscient.

---

<sup>80</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p. 214.

<sup>81</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p. 372.

<sup>82</sup> La logique commune veut que le visiteur du labyrinthe rebrousse chemin à chaque impasse pour choisir un autre chemin.

### B.3 Dialectique du palais et la de chaumière

La maison « dit une intimité »<sup>83</sup> affirme Gaston Bachelard. Lieu de l'intérieur, du privé par excellence, l'habitation peut en dire long sur un personnage, elle offre une forme d'introspection et elle est souvent garante de divulgations. Ici, c'est en pénétrant la sphère intime d'autres personnages que notre héros va se révéler. La demeure dans la trilogie se décline en deux avatars antagoniques : la chaumière d'Héra et le palais de Zeus.

Le palais labyrinthique que visite Michael à la fin du *Souffle des Dieux* n'est pas qu'un labyrinthe, c'est également la demeure du roi des dieux. Aussi, les descriptions de cette bâtisse sont marquées par les hyperboles : « immense », « démesuré », « monumental », à l'image du colossal locataire. Il n'est pas étonnant de retrouver Zeus dans un palace où règne la démesure, le motif du palais exprime le pouvoir, la fortune, la science<sup>84</sup>, autrement dit tout ce qui échappe au commun des mortels. Il symbolise également le trésor et le secret. C'est au cœur de cette immensité olympienne que Michael va subir l'épreuve la plus intime qui puisse être : s'affronter soi-même. Enfermé par le dieu dans une cage cadenassée, il doit faire face à « [son] pire adversaire »<sup>85</sup>, lui-même. Son double se dresse comme un reflet de miroir incarné : les deux Michael Pinson sont identiques physiquement, ils pensent et réagissent de la même manière quel que soit le stimulus, tant et si bien que le narrateur ne peut plus affirmer le quel est le vrai puisque les deux sont valables. Pourtant, la règle de Zeus est sans appel, un seul doit ressortir de la cage. Cette expérience intrinsèque d'intimité avec soi-même conduit Michael à repousser les limites de son postulat initial (« Le moi est haïssable ») et à trouver un moyen de s'aimer lui-même, de se faire confiance et surtout d'être honnête avec son moi. Cela passe par un affrontement d'abord physique mais le duel est sans issue : les deux altérités sont de force et d'intelligence égale. Ensuite vient la confrontation verbale : ils se reprochent mutuellement tout ce qui, durant leur vie, leur a fait honte dans leur comportement, toutes les occasions ratées et les remords. Enfin vient le moment du pardon à soi. Les défauts se trouvent équilibrés par les quelques qualités que le héros se concède : il est humble et sait se remettre en question. Les deux Michael finissent par opter pour la coopération, ils s'aident mutuellement pour attraper la clé et ouvrir le verrou. Même si un des deux est réduit en cendres par Zeus, ce dernier annonce que l'épreuve a été passée avec succès. L'élève dieu peut alors accéder à la suite de l'initiation : après le combat contre son reflet, Michael doit accepter de jouer une partie d'Y contre son

---

<sup>83</sup> BACHELARD, Gaston, *La poétique de l'Espace*, Presses Universitaire de France, 11<sup>ème</sup> Edition « Quadrige », 2012, Paris.

<sup>84</sup> Voir *Dictionnaire des symboles*, p. 723, article « Palais ».

<sup>85</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p.560.

peuple des hommes dauphins. S'il gagne, il accédera aux révélations qu'il était venu chercher. Le dieu en herbe finit par accepter de mettre à mal ses hommes pour poursuivre sa quête de savoir. Cette nouvelle étape franchie, il se trouve digne des confidences que va lui faire Zeus sur les lois de l'univers et sur lui-même, au cœur du Musée des Créations Humaines. Il est éveillé à ainsi l'onomastique de son prénom<sup>86</sup>, Zeus lui avoue que l'univers tout entier n'existe que pour la distraction des dieux, il apprend à définir Dieu ... Cependant, l'information la plus importante, celle sur laquelle le livre se clos, est celle qui apparaît de l'autre côté de la fenêtre. Le trône de Zeus se trouve en effet face à une immense fenêtre obstruée par de lourds rideaux. Mais Michael finit par les écarter et il peut enfin contempler ... Un second sommet. Ainsi, Zeus n'est pas le Dieu des Dieux, ni le créateur ultime. Il n'est que le roi de l'Olympe et il a lui-même été créé, il ne comprend pas la dimension au-dessus de lui. Le voyage de Michael ne s'arrête donc pas au sommet de la (première) montagne, il a encore des frontières à repousser et des vérités à découvrir.

Mais revenons-en à la dialectique qui nous intéresse ici : le palais de Zeus, que nous venons d'examiner, trouve sa place dans une construction diamétrale. Face à lui, dans la plaine qui permet d'accéder au sommet de la montagne, Héra s'est installée dans une chaumière. Elle y accueille Michael avant sa rencontre avec le roi des dieux. Si le palais de Zeus est gardé par des cyclopes et est difficile d'accès, la demeure d'Héra est beaucoup plus accueillante :

« C'est une chaumière posée tout contre une paroi rocheuse verticale. Elle ressemble à ces maisons de contes de fées. Le toit est en chaume épais. Les murs sont blancs avec des poutres apparentes. Aux fenêtres sont accrochés de rangées de pots de fleurs garnis de soucis. Sur la façade courent des lierres et des lilas. Devant la maison on distingue un jardin potager d'où émergent des légumes orange qui semblent être des potirons. La cheminée répand une odeur d'oignon cuit très agréable »<sup>87</sup>

La maisonnette est hospitalière et Michael s'y sent tout de suite bien. Ce confort, cette tranquillité, cette protection qu'offre la chaumière la rattachent au maternel. D'ailleurs son habitante, Héra, se présente comme la « déesse mère »<sup>88</sup>. Elle cuisine tout en discutant avec Michael à propos de l'humanité. Sa « poitrine opulente »<sup>89</sup> n'a rien de sexuel, elle évoque plutôt le lait de la mère. D'ailleurs le héros se sent redevenir enfant face à la déesse : « [elle] me sourit de ce sourire qu'on prodigue aux enfants qui rentrent de l'école »<sup>90</sup>. Tout chez elle évoque la

---

<sup>86</sup> « Il vient de l'hébreu. Mi-Cha-El. Mi : quoi. Cha : comme. El : Dieu. « Qu'est-ce qui est comme dieu ? » Voilà la question que tu portes. » Voir *Le Souffle des dieux*, p. 555.

<sup>87</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p. 493.

<sup>88</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p. 495.

<sup>89</sup> *Ibidem*.

<sup>90</sup> *Ibidem*.

chaleur maternelle. Un grand feu brûle dans la cheminée et avant de voir la maisonnette, Michael repère la fumée au loin. Dans son chapitre « Maison et univers », Bachelard<sup>91</sup> évoque les travaux de Mme Balif<sup>92</sup> : selon elle quand un enfant dessine une cheminée et de grandes flammes, cela représente une maison heureuse. C'est lové dans ce doux refuge<sup>93</sup> que Michael va recevoir des enseignements cruciaux : l'importance du foyer, la nécessité de l'amour universel, la symbolique du chiffre 3, la connaissance du crime originel. Comme de coutume, il va également prouver sa valeur pour pouvoir continuer son chemin. L'épreuve d'Héra prend la forme d'une partie d'échecs. Le plateau, représentation manichéenne du monde, oppose des pions mâles à des pions femelles. Pour triompher, Michael choisit la voie de l'amour : au lieu d'une solution guerrière, il pousse son roi à embrasser la reine d'Héra.

Les enseignements comme les épreuves proposés dans ces deux lieux sont complémentaires : l'amour universel et l'amour de soi se présentent comme nécessaire à toute évolution. Le palais et la chaumière sont opposés en tout points : l'un est dans une plaine et l'autre au milieu d'un lac en haut d'une montagne escarpée, l'un est ouvert et accueillant tandis que l'autre est fermé et difficilement pénétrable. La chaumière est foncièrement féminine alors que le palais avec son marbre froid et sa démesure est plutôt masculin. Néanmoins, ils fonctionnent ensemble et présentent les archétypes du père et de la mère à dépasser. Michael doit désobéir à Zeus son père pour réussir l'épreuve (ils sortent à deux de la cage) et il écarte le rideau sans son consentement. Cette émulation presque œdipienne entre les deux lieux est encore une fois riche d'apprentissage et fait grandir Michael. Par ailleurs, toute la scène chez Héra se passe dans la cuisine, autour de chaudrons et de marmites, or la cuisine est l'endroit des transmutations alchimiques, c'est donc le lieu des transformations psychologiques, des évolutions intérieures, et cela s'inscrit, encore une fois dans le voyage du héros.

#### B.4 La chambre et le vagin

« Je garde les yeux fermés pour demeurer dans mon monde onirique »<sup>94</sup> confie Michael alors que Mata Hari tente de le réveiller. À ce moment-là, il rêve qu'il est dans une chambre dotée d'un grand lit et exhibant des images de couchers de soleil aux murs. La frontière des paupières closes donne accès au monde intérieur du personnage. De fait, Michael est un rêveur et la

---

<sup>91</sup> BACHELARD, Gaston, *La poétique de l'Espace*, Presses Universitaires de France, 11<sup>ème</sup> Edition « Quadrige », 2012, Paris.

<sup>92</sup> *De Van Gogh et Seurat aux dessins d'enfants*, Guide catalogue illustré d'une exposition au Musée pédagogique (1949), commenté par le Dr F. MINKOWSKA, article de Mme Balif, p.137.

<sup>93</sup> Michael est en fuite et recherché quand il se rend chez Héra.

<sup>94</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p.11.

trilogie regorge de scènes rêvées. Ces songes sont toujours significatifs et l'aident souvent à aborder un aspect du jeu ou de lui-même qu'il n'avait pas compris. Les rêves sont une forme de lieu à part entière, une intériorité, qui exhibent l'inconscient ou, du moins, l'intérieur de Michael. Cette réalité qui n'existe que pour lui, appelle inévitablement une autre place : le lit et la chambre où il trône. Pour rêver, le héros a besoin de dormir et cette activité nécessite en général un lit. La couche est un endroit tremplin qui permet d'accéder au monde onirique intime. Pour Bachelard, la chambre, comparable au nid, est un « espace réel où s'épanouit l'imaginaire ». C'est également un lieu clos et protégé, qui représente un « succédané du sein maternel » face aux attaques du monde extérieur. Elle relève de l'intime, du privé, on voit bien la manière dont Michael est affecté quand le déicide pénètre sa chambre à son insu<sup>95</sup>. Néanmoins, la chambre n'est pas que le lieu du sommeil et des rêves, c'est également l'endroit de l'amour. La villa du personnage principal est témoin de ses ébats avec la lascive Mata Hari, mais c'est une chambre plus particulière qui va nous intéresser : la cellule de prison. Michael y est enfermé après avoir tué un centaure et Xavier Dupuis, dieu des hommes requins, à la fin de la partie d'Y<sup>96</sup>. Cette pièce détient les spécificités propres à une chambre. C'est un endroit confiné, clos par une porte et des verrous. Il y a un lit. Quand Aphrodite rend visite au prisonnier, l'endroit n'a plus rien d'austère. Il gagne même en intimité dans la mesure où il est bien verrouillé. La geôle devient alors une chambre d'amour et le lit accueille les amours entre la déesse et l'élève dieu. On remarque que la nature d'un lieu peut-être changé selon les actions que les personnages y accomplissent. Après l'amour, Michael s'endort dans les bras de son amante comme s'il était chez lui. Cet acte-là n'est que pur plaisir hédoniste, tandis que l'expérience qu'il va vivre dans la chambre de la muse Thalie sera moins sexualisée mais paradoxalement propre à la création.

Notre groupe de héros rencontre les muses au début du *Souffle des dieux*, et Michael se lie avec Thalie, muse qui préside au théâtre comique. Elle lui fait alors pénétrer son temple personnel qui s'avère être une chambre :

« Thalie m'entraîne dans sa demeure de marbre rouge. Je la suis jusqu'à sa chambre au décor de théâtre. Au centre, l'immense lit à baldaquin à colonnes dorées coiffées de masques italiens semble tout droit sorti de la commedia dell'arte. Sur une estrade encadrée de rideaux en velours pourpre, elle improvise pour moi seul un spectacle de mime. Elle suggère le bonheur, le malheur, puis le drame virant à la liesse. Ses yeux s'embuent, se plissent et finalement brillent de joie. J'applaudis.

---

<sup>95</sup> S'en suivra la course-poursuite dans les rues d'Olympie que nous avons déjà évoquée. Michael est si troublé qu'il ne prend pas le temps de s'habiller et le poursuit nu.

<sup>96</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p. 105.

Elle se plie en deux pour saluer, quitte l'estrade. [...] Thalie m'embrasse sur le front, et en moi la pièce se construit [...] Je m'assois à une table et prend des notes avec ardeur. J'écris. [...] Thalie me caresse la main, et une vague de fraîcheur m'apaise. [...] Jamais je n'ai connu ce sentiment de créer avec autant de facilité. [...] J'embrasse ma muse sur les joues. »<sup>97</sup>

Ici, on ne relève pas d'acte sexuel, seulement un réseau sémantique de l'ordre du charnel : embrasser, caresser, ardeur ... La sensualité de la muse fait naître en Michael l'envie d'écrire une pièce de théâtre, c'est à travers le baiser sur le front que l'inspiration se transmet. Cette volupté n'engendre pas un enfant mais bien une création littéraire. La chambre, chez Werber, est le lieu de la sexualité et de l'amour créateur, de la création plus que de la procréation. Le héros fait ici l'expérience de l'art pur, nous y reviendrons. Cependant, ce passage dans le temple se dresse comme une épreuve de passage : si Freddy Meyer n'était pas intervenu, Michael aurait certainement passé le reste de l'éternité avec Thalie, à écrire des pièces de théâtre. C'est l'expérience de la séduction et Freddy cerne à juste titre le risque :

« - Quel est le danger ?

- Celui du papier tue-mouches pour un papillon : rester englué »<sup>98</sup>

L'éventualité à laquelle il échappe de peu sonne comme une mise en garde à ne pas rester confortablement immobile et à continuer d'avancer en dépit des plaisirs qu'il peut trouver sur sa route.

Il ne faut pas oublier que les chambres des sociétés secrètes sont des lieux d'initiation. Le lit est le symbole de « la régénérescence dans le sommeil et dans l'amour »<sup>99</sup>. Ce motif de la sexualité, qu'elle soit porteuse de créations ou non, est assez présent dans la trilogie, et nous découvrons un lieu féminin plutôt atypique : le vagin. Nous ne parlons pas ici de vagin au sens littéral, corporel, du terme. Michael traverse plusieurs endroits qui, par leur disposition ou par son ressenti, rappellent l'organe. Après avoir résolu l'énigme du Sphinx, par exemple, il s'engouffre dans une allée qui chemine entre deux falaises :

« J'avance dans le défilé creusé dans la montagne jaunâtre. Le sentier est étroit et les parois qui le bordent sont si hautes qu'elles empêchent de voir le soleil. J'ai l'impression que ces deux murs de roche risquent à tout instant de s'animer et de me broyer. »<sup>100</sup>

---

<sup>97</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p. 20, 21, 22.

<sup>98</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p.26.

<sup>99</sup> Voir *Dictionnaire des Symboles*, p. 578, article « Lit ».

<sup>100</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p.534.

Le tracé sinueux entre deux parois qui obstruent la lumière, et la sensation de vertige qui étreint Michael<sup>101</sup> font penser à une traversée vaginale. C'est à ce moment-là que Michael fait une « crise d'aquoibonisme » et songe à abandonner l'aventure. La vision terrifiante de ces parois rocheuses muées en vagin broyeur le pousse à avancer. Cette peur de l'écrasement indique encore une fois au héros qu'il ne doit pas rester dans un giron, il doit continuer à évoluer, il doit poursuivre sa quête. C'est ce qu'il fera puisqu'il atteint, à la fin du *Mystère des dieux*, un passage jusqu'à la sphère supérieure qui cette fois-ci est explicitement évoqué comme un retour à l'utérus :

« J'approche le sommet de mon crâne, m'en servant comme d'une pointe de bélier. Je pousse avec ma tête, j'enfonçe mon front jusqu'aux sourcils.

Cela me rappelle un vécu très ancien.

De l'autre côté, il fait tiède.

Je ferme les yeux et mes paupières frottent. Mon nez est écrasé, mais passe. Puis ma bouche. Je respire d'un coup un air moite.

Mes tympans perçoivent les stimuli du nouveau décor. Une sorte de large tunnel entouré de cette même paroi transparente et vivante.

On n'entend plus le vent, ni aucun son provenant de l'extérieur. On se sent bien, protégé du dehors.

Un vécu ancien mais à l'envers. [...]

Un sentiment de retour.

Le lieu est douillet, chaud, silencieux, le sol feutré, l'air est empli d'un parfum de chair laiteuse. [...]

Nous suivons le tunnel transparent, chaud et moite vers le sommet de la Montagne. La paroi devient de plus en plus opaque, mais dans des teintes plus chaudes, beige puis rose, puis rouge. La lumière extérieure a du mal à percer et nous avançons désormais dans un tube mou, rouge et chaud. [...]

Nous aboutissons à une membrane souple qui, par endroits, laisse filtrer des rais de lumière »<sup>102</sup>

La référence au vagin est ici sans équivoque. Devenu adulte, ange, puis élève dieu, Michael revit l'expérience primale de la naissance. Il traverse, cette fois-ci en toute conscience, un vagin pour renaitre à un autre état de conscience. C'est en effet derrière la membrane qu'il vit l'apocalypse, au sens étymologique<sup>103</sup> du terme, c'est-à-dire la révélation de la vérité. Il vit par ailleurs un autre avatar de naissance au début du premier tome de la trilogie, quand il sort de l'eau, il insiste sur la description de sa première respiration, sur la circulation nouvelle de l'oxygène dans son corps. Ce passage d'un monde aquatique à un monde aérien mime une naissance, et à ce moment-là Michael naît à sa condition d'élève dieu (il était ange avant cela).

---

<sup>101</sup> Il vomit quelques lignes après.

<sup>102</sup> Voir *Le Mystère des dieux* p. 425 et 426.

<sup>103</sup> « Apocalypse » vient du grec ancien ἀποκάλυψις, « action de découvrir », formé à partir du verbe καλύπτω, « cacher », et du préfixe de privation ἀπό.

Le vagin, n'est pas un objet sexuel mais bien l'occasion d'une renaissance, d'une purification et donc d'une évolution. Il évoque une maïeutique à double sens, l'art de l'accouchement traditionnel et celui cher à Socrate, l'art de faire accoucher les esprits.

## C. Parcours initiatique et voyage spirituel

### C.1 L'initiation par les femmes

Nombre de lieux ont, nous l'avons vu, une inclination plutôt féminine. Il faut dire que les femmes détiennent un rôle de première importance dans la trilogie<sup>104</sup>, Zeus va jusqu'à tenir un Musée des femmes. Michael entretient des relations avec plusieurs êtres féminins. Certaines font figure d'adjuvants, comme la chérubine qu'il nomme « La Moucheronne » : sur l'île d'Aeden, c'est souvent elle qui le sauve ou qui débloque des situations désespérées<sup>105</sup>. Héra lui donne de précieux conseils et les Heures assurent l'intendance dans la cité, elles indiquent le chemin et le programme aux élèves dieux, elles servent la nourriture, annoncent les spectacles et les animations, etc.

D'autres se dressent comme des gardiennes de seuil redoutables : Méduse, la grande Chimère, le sphinx ... Remarquons que le sphinx est construit comme l'opposition parfaite à Héra. Après son passage chez la déesse mère, notre héros rencontre la créature. Pareillement au sphinx de Thèbes dans la légende œdipienne, elle se dresse en travers du chemin et soumet le passage à une énigme. Ce sphinx est foncièrement féminin<sup>106</sup> : maquillage outrancier, lèvres pulpeuses, regard charbonneux ... Cependant, quand les courbes d'Héra rappelaient la fonction nourricière de la mère, « la poitrine lourde [...] soutenue par un soutien-gorge à balconnet » de la chimère la rattachent à l'archétype de l'amante : « C'est l'antinomie d'Héra. D'un côté la mère, de l'autre la prostituée. »<sup>107</sup> Cet antagonisme entre Héra et le sphinx résume correctement la relation que Michael entretient avec les femmes. Elles sont soit des mères qui le protègent, soit des femmes fatales sexualisées, et parfois les deux se rejoignent en une seule et même personne.

---

<sup>104</sup> Les femmes sont également importantes dans toute l'œuvre de Werber. Ses derniers romans parus, la trilogie « Troisième humanité », proposent la vision d'une nouvelle évolution de l'espèce humaine composée uniquement de femmes ovipares. Les prémisses de cette mutation féminine se trouvent déjà dans *Nous les dieux*, quand Michael contemple chez Atlas une planète habitée exclusivement par des femmes : « une planète peuplée uniquement de femmes [...] des femmes qui portent des œufs en sac sur le ventre et qui les couvent chez elles [...] Ainsi donc le futur est aux femmes et à l'oviparité. Cela me semble soudain logique » page 360. Cette idée est également exploitée dans la bande dessinée *Les Enfants d'Eve* à laquelle l'auteur a collaboré.

<sup>105</sup> Elle le guide quand il se perd, elle l'aide à affronter les monstres et autres chimères, elle l'aide à gagner le duel contre le dieu Pan, etc.

<sup>106</sup> Voir sa description p. 523 du *Souffle des dieux*.

<sup>107</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p.523.

Trois personnages répondent à cette double inclination : Delphine, Mata Hari et Aphrodite. Delphine est une mortelle dont Michael tombe amoureux pendant son exil sur Terre 18. C'est une dauphinienne, elle fait partie du peuple qu'il a créé et guidé, et de façon assez paradoxale, c'est elle qui va lui redonner foi en la religion qu'il a lui-même inventé. Elle lui donne ainsi une leçon à la fois d'humilité et de confiance en soi. Elle lui fait découvrir des aspects de son culte qu'il n'avait pas compris, elle lui enseigne la sagesse de son propre peuple. Son penchant pour la protection et la pédagogie lui donnent un aspect maternel qui est renforcé par la banalité de leurs rapports sexuels : leur relation n'est pas basée sur l'amour charnel mais bien sur le partage de spiritualité et l'apprentissage. Dans la sphère supérieure, en Olympie, Mata Hari met longtemps à conquérir le cœur de notre héros qui n'a d'yeux que pour la belle Aphrodite. Fidèle à la femme réelle qui a inspiré le personnage, Mata Hari est une danseuse hors pair et elle offre deux spectacles sensuels qui la rapprocheraient presque de la célèbre Salomé :

« [Elle] entreprend de se déhancher lascivement en une danse aux allures orientale. Les bras s'arrondissent, les jambes fléchissent, le beau visage demeure hiératique et le regard mystérieux. Je comprends que cette femme ait pu envoûter tant d'hommes. [...] Le rythme s'accélère, son corps semble un serpent qui se contorsionne par saccades. [...] La danseuse évolue, paupières fermées. Mon cœur bat à l'unisson des tambours, mes bras se lèvent, ma bouche scande quelque chose avec la foule. Mata Hari nous entraîne dans sa transe »<sup>108</sup>

Cependant, juste après cette danse hypotonique, Michael rencontre la déesse de l'amour et il faudra attendre, bien plus tard, la seconde danse<sup>109</sup> pour qu'il reprenne ses esprits et se libère du joug d'Aphrodite. On décèle déjà à travers ces danses voluptueuses, un rapport plus sensuel au corps de la femme qu'avec Delphine. De fait, Michael et Mata auront une sexualité épanouie, presque animale et les enseignements que va prodiguer la danseuse vont prendre la forme de discussions après l'amour. Elle va le pousser à réfléchir quant à son rapport à la réalité et à la vérité, nous y reviendrons. Elle prend une position dominante face à Michael, elle le rassure et elle le protège, ce qui lui confère des attributs maternels. Après sa mort, quand il tente d'aller la chercher en enfer, elle lui apparaît sous forme d'enfant, incarnant la peur qu'il ne l'aime que pour son corps sexualisé, mais dénotant aussi l'évolution du héros. Enfin, la troisième liaison de Michael est la plus durable : il tombe amoureux d'Aphrodite au premier regard dans le premier tome et il va entretenir cette relation jusqu'à la fin de la trilogie. C'est, selon nous, celle

---

<sup>108</sup> Voir *Nous les dieux*, p. 113 et 114.

<sup>109</sup> La seconde danse, page 336 du *Souffle des dieux*, est similaire à la première : Mata Hari danse à l'orientale, son corps est comparé à un serpent qui ondule, etc.

qui aura le plus d'impact sur lui et qui servira au mieux sa quête en dépit de son allure néfaste. Michael a un coup de foudre pour elle : « Sans qu'elle nous soit présentée, je sais qui elle est. C'est elle. Ah, il y aura désormais pour moi un avant et un après la vision d'Aphrodite. »<sup>110</sup>, il se lance après cela dans une description détaillée de son corps aux courbes rêvées. Néanmoins, son attrait n'est pas uniquement sexuel. Le fil d'Aphrodite va lui permettre d'analyser son attirance pour sa mère<sup>111</sup>: Michael se sent compris dans ses blessures d'enfance, il l'aime car il se sent aimé d'elle. Il lui prête alors un amour et une capacité réparatrice presque maternels. Hermaphrodite le met en garde contre les dangers de son amour :

« Et te sentant compris tu t'es senti « tomber amoureux ». Tomber ... déjà ça dit bien ce que cela veut dire. C'est une perte, pas un acquis. [...] L'amour est la victoire de l'imagination sur l'intelligence. Ne l'oublie jamais »<sup>112</sup>

Cependant, l'addiction que Michael développe pour la mutine Aphrodite n'est pas aussi nocive qu'il n'y paraît. C'est elle qui va le plus motiver le héros dans son voyage. Dès leur première rencontre, elle lui avoue qu'il est attendu depuis longtemps en Aeden, confirmant ainsi son statut de héros et le bienfondé de sa quête. Elle lui soumet une énigme, qui n'est autre que celle du sphinx, et lui promet de lui offrir son corps quand il l'aura résolue, elle le prépare ainsi très tôt à sa rencontre avec la chimère. Sans cesse, elle le pousse à braver les interdits pour explorer l'île. Île à laquelle est viscéralement liée : « je plonge mon regard dans ses yeux turquoise où je crois voir se dessiner la carte de cette île »<sup>113</sup>. Elle le motive plus que personne à ne pas abandonner sa quête de vérité. Elle se pose clairement en initiatrice, en détentrice de savoir<sup>114</sup> et détentrice de pouvoir : elle n'hésite pas à se montrer cruelle envers Michael. Mais son action bénéfique dépasse sa dureté. Elle brise le bonheur utopique qu'il vit avec Delphine en l'extirpant de Terre 18, mais ce n'est que pour mieux l'exhorter à poursuivre sa quête et à ne pas rester immobile, ce qui équivaldrait à un suicide pas inaction. Aphrodite correspond à l'éternel féminin évoqué par Goethe, elle guide le désir sublimé de Michael vers une transcendance. À ce titre, Raoul Razorback, le meilleur ami de Michael, cerne plutôt bien son rôle :

---

<sup>110</sup> Voir *Nous les dieux*, p.114.

<sup>111</sup> Voir discussion avec Hermaphrodite p. 204, *Le Souffle des dieux*.

<sup>112</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p. 205 et 226.

<sup>113</sup> Voir *Nous les dieux*, p. 280.

<sup>114</sup> « Personne ne peut imaginer ce qu'est vraiment le monde des dieux. Oh ! Comme je regrette parfois de ne pas être ignorante » p. 219, *Le Souffle des dieux*.

« Je crois que ce que tu vis, Michael, c'est une initiation par les femmes. Et à chaque épreuve tu évolues. Tu es frustré et malheureux mais tu es une matière qui travaille [...] à leur contact nous sommes contraints d'apprendre à nous connaître et donc d'évoluer. Comme la maturation de la pierre philosophale ... On est putréfié, évaporé, sublimé, calciné, mais on se métamorphose.»<sup>115</sup>

On remarque que ces trois femmes sont dotées d'une hiérarchie graduelle : une mortelle, une élève déesse et la déesse de l'amour. Aphrodite représente alors l'ultime épreuve amoureuse. Comme la décrit Campbell, la rencontre avec la déesse est : « l'épreuve finale où se joue l'aptitude du héros à obtenir le don d'amour [...] qui est la vie goûtée comme étant le réceptacle de l'éternité. »<sup>116</sup>. En effet, l'amour d'Aphrodite n'est pas chose aisée à recevoir puisqu'il est expliqué à plusieurs reprises que si elle inspire l'amour, elle est incapable de le ressentir. Pourtant, Michael parviendra à éveiller le cœur de la déesse, précisément en n'éprouvant plus d'amour brûlant pour elle. Cette inversion des rôles entre l'amoureux éconduit et la femme désirée souligne une nouvelle fois la progression du héros.

## C.2 Parcours alchimique et verticalité

Comme nous l'avons vu précédemment, nos héros sont comparables à des pierres philosophales en cours de métamorphose. Cette évolution alchimique est inscrite dans les couleurs des territoires qu'ils traversent et les titres donnés aux chapitres qui correspondent : « œuvre au bleu », « œuvre au noir », « œuvre au rouge » etc. Le héros en a conscience, il livre cette réflexion à l'occasion d'une représentation théâtrale du rapt de Perséphone :

« Perséphone n'en finit pas d'être prisonnière des Enfers. Sa sortie vers la lumière est, une fois encore, une allégorie de la transmutation en douze phases de l'être sombre basique en l'être lumineux final. Combien de fois vont-ils symboliser notre initiation pour que nous devenions tous des « pierres philosophales » vivantes ? Combien de fois vont-ils suggérer la taille de notre matière première pour la transformer en or ? »<sup>117</sup>

La question primordiale, le moteur de la quête du héros, étant : qui est l'alchimiste derrière tout cela ? Michael va vivre, à la fin du *Mystère des dieux*, une expérience qui confirme sa condition d'objet chimique sinon alchimique. Après l'avoir arraché à sa nouvelle vie sur Terre 18,

---

<sup>115</sup> Voir *Nous les dieux*, p.454 et 455.

<sup>116</sup> CAMPBELL, Joseph, *Le Héros aux mille et un visages*, OXUS, Escalquens, 2010. Voir p.108.

<sup>117</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p.231.

Aphrodite doit lui rendre la taille qui sied en Aeden<sup>118</sup>. Pour cela, elle le met dans une éprouvette et place cette dernière dans une centrifugeuse :

« Notre éprouvette commence à tourner lentement, puis de plus en plus vite. De verticale elle se soulève pour devenir horizontale sous l'effet de la célérité. Edmond Wells et moi nous mettons à flotter comme des astronautes dans leur navette. [...] La vitesse augmente encore et j'ai l'impression que ma tête va exploser. Mes membres semblent vouloir se séparer de mon corps, ma peau adhère au verre. [...] Ma mâchoire se disloque. Puis je sens une tension dans mes yeux qui gonflent et jaillissent de leurs cavités [...] Au moment où ma cervelle se libère je ne ressens plus la moindre douleur.

Mais je pense encore.

Cette centrifugeuse nous transforme en purée pensante. [...] Mais ma transformation n'est pas encore achevée.

Liquide, je deviens de plus en plus liquide.

Je finis par devenir vapeur.

Puis gaz.

SUBLIMATION : je vis dans mon être cette phase chimique qui consiste à passer de l'état chimique à l'état gazeux. [...] Je suis retourné à ma plus simple expression : le monde des atomes »<sup>119</sup>

La quête de savoir s'incarne ici en métamorphose physique. En suivant les changements d'état de l'eau (solide, liquide, gazeux), Michael devient le réceptacle des vertus purificatrices accordées à l'élément liquide : il est lavé de sa condition mortelle et peut redevenir un dieu. Le passage dans la centrifugeuse céleste marque son retour sur Aeden. Or cette transformation va plus loin que l'état gazeux. Peu de temps après, il revit cette étape, mais son altération dépasse la première. Après être devenu un nuage d'atomes, il se change « en un ensemble de particules qui elles-mêmes, sous la pression, se transforment en photons. Un faisceau de photons portés par une onde. [...] »<sup>120</sup>, autrement dit, il devient de la lumière à l'état pur. Immédiatement après cette scène, il est proposé au lecteur un article de *l'Encyclopédie du Savoir Relatif et Absolu* au sujet de L'homme super lumineux. Cette théorie avant-gardiste de Régis Dutheil émet l'hypothèse que « grâce à la vraie connaissance des lois de l'univers, notre conscience accélérerait et toucherait au monde [supérieur] »<sup>121</sup>. Ainsi, Michael, arrivé au bout de sa quête, a découvert assez de vérités pour accéder à l'ultime révélation. Il est devenu « l'être lumineux

---

<sup>118</sup> Il avait été miniaturisé pour se rendre sur Terre 18.

<sup>119</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p. 295 et 296.

<sup>120</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p.437.

<sup>121</sup> Par ailleurs, cet article de *l'Encyclopédie* est présent deux fois dans la trilogie : page 149 de *Nous les dieux* et page 437 du *Mystère des dieux*. C'est l'unique article qui se voit répété, cette redondance atteste l'importance de sa signification.

final» qu'il évoquait déjà dans le *Souffle des dieux*. En ayant atteint la maturation, sa transmutation en lumière est comparable à la transformation finale en or à laquelle aboutirait idéalement la pierre philosophale.

Son état de lumière lui permet concrètement, physiquement, de monter plus haut, jusqu'à atteindre la frontière de l'univers. Tout comme le thème de l'alchimie, le motif de l'ascension est omniprésent dans tout le texte. Les protagonistes n'ont de cesse de monter des escaliers, des pentes escarpées, gravir la première puis la deuxième montagne etc. Les échelles, escaliers et autres outils permettant de s'élever vers le ciel symbolisent généralement la communication entre la terre et la sphère divine. Ici, nos héros étant eux-mêmes des dieux, ces éléments signifient les tentatives pour correspondre avec la dimension qui leur est supérieure. Cette verticalité progressive dit également leur évolution. L'ascension représente alors la prise de conscience. De fait, plus Michael monte physiquement, plus il progresse sur le plan psychique. L'exemple est flagrant quand il s'enfuit sur le dos de Pégase, le cheval volant :

« Je vole.

Sous moi la cité d'Olympie s'éloigne et disparaît.

Je me sens fort. Ma force émane de ma colère et de mon sentiment d'avoir repris mon destin en main. J'ai enfin l'impression de contrôler quelque chose. [...] Je n'ai plus rien à perdre. [...] Il fallait que je touche le fond pour trouver l'énergie de me retrouver. Je suis maintenant seul et tout-puissant.

Plus fort que Dieu, pire que le diable. Et si on me mange, on meurt. »<sup>122</sup>

Avec cette fuite par les airs, Michael prend de la hauteur et de l'aplomb, il se révèle à lui-même.

### C.3 Motif de la fuite

Cette escapade à dos de Pégase n'est qu'une fuite parmi tant d'autres. Michael est un héros plutôt atypique qui, souvent, préfère l'option de la fuite au combat. Il inculque ce précepte aux hommes dauphins, son peuple. Si bien que ces gens vont vivre plusieurs exodes par bateau quand leurs villages et cités seront attaqués par des nations plus fortes que la leur :

« Dans la nuit qui suivit, un vieil homme-dauphin fit un rêve étonnant.

Il vit surgir des hordes d'hommes décidés à exterminer son peuple, mais celui-ci parvenait à s'enfuir à bord d'un radeau en forme d'amande dont la coque descendait sous l'eau. La partie supérieure de l'embarcation était affublée d'un large pan de tissu qui prenait le vent. Grâce à cet engin, ils

---

<sup>122</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p. 486 et 487.

arrivaient à partir nombreux vers la haute mer »<sup>123</sup>

Ce bateau va traverser l'océan, afin de sauver le peuple dauphin et préserver sa culture et ses traditions. Tout est contenu en germe dans le navire pour pouvoir se développer sur une terre nouvelle<sup>124</sup>, comme l'arche de Noé, cette embarcation inspirée aux mortels par dieu est à la fois conservation et renaissance. Telle l'arche biblique, elle est également le « symbole de la présence de dieu dans le peuple de son choix »<sup>125</sup>. Toute la philosophie pacifiste que Michael défendra corps et âme, au détriment de sa victoire au jeu, est contenue dans ce voilier qui accomplit un voyage salutaire.

La fuite par bateau est un choix qui va s'imposer plusieurs fois à l'élève dieu. Lui-même va s'enfuir par la mer quand, durant son exil sur Terre 18, il sera l'objet d'un complot fomenté par Proudhon, lui aussi banni. L'histoire se répète puisque avec Delphine, son amie dauphinienne, il va trouver refuge sur une île inhabitée et y bâtir une micro-société utopique. De retour en Aeden, il va échapper aux dieux et chimères dissidents en empruntant le navire de Méduse. La fuite, toujours envisagée comme une renonciation au combat est un motif récurrent de la trilogie. Plus qu'un signe de couardise, elle est à lire comme une preuve d'humilité de la part d'un héros qui sait le reconnaître lorsqu'il n'est pas assez fort. C'est par ailleurs un puissant moteur narratif qui permet à l'auteur, soit de développer des utopies<sup>126</sup>, soit de faire avancer l'intrigue de façon plus subtile qu'avec un combat direct. On voit aussi Michael renoncer à l'argumentation et décrire le plaisir de surprendre son adversaire en déclarant « Tu avais raison, j'avais tort ». De surcroît, c'est quand Michael renonce que le romanesque fait irruption. Le personnage principal tient à être libre de ses choix et à s'affranchir du marionnettiste qui le guide. Il décide alors de renoncer à la quête :

« Si un écrivain rédige actuellement mes aventures, je lui demande d'arrêter de me torturer. S'il y a un lecteur qui me lit dans un roman, je lui demande de s'arrêter de lire. Je ne veux plus avancer. J'ai l'impression que plus j'avance, plus on m'expose à l'adversité. Allez, je refuse de continuer cette mascarade. Le roman continuera sans moi.

Je lâche prise. »<sup>127</sup>

C'est à ce moment-là qu'il est sauvé par Jules Verne, censé être décédé depuis l'incipit de *Nous*

---

<sup>123</sup> Voir *Nous les dieux*, p. 334 et 335.

<sup>124</sup> Qui sera l'île de la Tranquillité que nous avons déjà abordée auparavant.

<sup>125</sup> Voir *Dictionnaire des symboles*, p. 73, article « arche ».

<sup>126</sup> Nous avons vu le rôle des utopies dans la partie A.1 « Des cités et des îles : utopies et dysphories ».

<sup>127</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p.536.

*les dieux*. L'évènement était imprévisible pour le lecteur et relève du romanesque. On apprend que pendant tout ce temps<sup>128</sup> l'auteur de science-fiction, que l'on croyait mort, explorait l'île et tentait lui aussi une ascension. Cela permet de relativiser l'importance de notre personnage principal: alors que nous suivions ses aventures, il se déroulait d'autres histoires, d'autres quêtes sur l'autre versant de la montagne. On confirme par-là le statut hors-normes de Michael qui n'est pas un héros classique de romans initiatiques : il est pacifiste, il abandonne, renonce, fuit, refuse le combat et il n'est pas l'unique personnage à poursuivre une quête.

#### C.4 Temporalité et arborescence

Il n'en demeure pas moins un personnage qui évolue, nous espérons l'avoir démontré dans les paragraphes précédents. Si certains chapitres du premier tome sont titrés par les jours de la semaine<sup>129</sup>, l'action sur Aeden semble tout de même extraite de la temporalité traditionnelle. C'est l'alternance entre la lune et soleil qui permet généralement de compter le passage des jours. Cet univers-là est gouverné par deux soleils, ce qui engendre une aurore à une heure du matin<sup>130</sup>. On remarque également que le temps ne passe pas à la même vitesse selon les sphères où les personnages évoluent : des siècles sur Terre 18 ne sont que quelques minutes en Aeden. Et le passage du temps sur la planète est inféodé aux désirs des maîtres dieux. On voit comment les lignes temporelles des différentes diégèses sont désynchronisées : les dieux d'Aeden peuvent accélérer le temps de Terre 18 ou le ralentir en fonction des besoins des cours qu'ils dispensent. Les habitants de l'île sont tous immortels et ne vieillissent pas, le temps n'a aucun impact sur eux. Aussi pour mesurer le passage du temps (et donc une éventuelle progression), nous devons nous fier à d'autres signes. La nourriture est un indicateur fiable qui accompagne l'évolution des personnages. Le premier repas est constitué d'œuf cru, au fil des leçons ils auront accès à des mets de plus en plus élaborés, ils vont intégrer le sel, puis le poisson cru, la viande crue, ensuite la viande cuite etc. Ces améliorations culinaires sont liées à la progression du jeu, au début de la partie les joueurs se nourrissent comme les peuplades primitives de Terre 18, et l'évolution des repas va de pair avec l'évolution de la conscience des humains, et des élèves dieux qui les dirigent. On note que quand les humains mettent des années à changer leurs traditions culinaires, chez les dieux, à chaque dîner la mutation est effective, soulignant si

---

<sup>128</sup> Quasiment deux tomes, les retrouvailles avec Jules Verne ont lieu à la fin du *Souffle des dieux*.

<sup>129</sup> Chaque chapitre correspondant à un enseignement pour fabriquer un peuple viable, il nous semble évident que le titrage par jour de la semaine est une évocation de la création du monde telle qu'elle est relatée dans la genèse chrétienne.

<sup>130</sup> Voir *Nous les dieux*, p.65.

besoin la disparité temporelle entre les deux univers. D'un point de vue moins collectif, il est possible de mesurer l'avancée de Michael grâce au poste de télévision présent dans sa villa. Il permet de visionner des images en temps réel de ce qu'il se passe sur terre<sup>131</sup> pour les anciens clients du héros<sup>132</sup>. Dès le début de *Nous les dieux*, nous les voyons naître, et au fil de la trilogie ils grandissent. Les visions de ces mortels qui vieillissent rythment le récit et peuvent témoigner, sinon d'une évolution de Michael, au moins du passage du temps.

Si la temporalité au sein de l'œuvre est fluctuante, il est un temps incertain qui détient une importance capitale : le futur. L'avenir est modélisé chez Werber sous la forme d'un arbre, nommé l'Arbre des futurs possibles<sup>133</sup>. Le présent serait symbolisé par le tronc tandis que les branches représenteraient tous les futurs probables qui cohabitent tant que l'humanité n'a pas choisi un embranchement. Cette allégorie du futur est évoquée dans *Le Mystère des dieux*, quand Michael vit avec Delphine et d'autres mortels sur une île perdue dans un océan de Terre 18 : « Pour contrer Proudhon et sa secte je propose que se crée un groupe de mathématiciens probabilistes qui tentera de prévoir les futurs de l'humanité sur un « Arbre des Possibles ». »<sup>134</sup>. Il est évoqué une seconde fois quand le héros et ses acolytes séjournent chez le dieu Pan :

« - Moi, cela me fait penser à l'Arbre des Possibles, dis-je.

- C'est quoi ?

- Un arbre qui, à la place des feuilles, possède tous les futurs possibles de l'humanité. »<sup>135</sup>

L'imagerie traditionnelle de l'arbre en fait le symbole de l'évolution incessante de la vie, aussi elle en fait un support cohérent pour abriter un schéma des futurs. Avec ces branches qui s'élèvent vers le ciel, l'arbre indique également la montée vers les cieux. Au cœur de la cité d'Olympie pousse un arbre à la nature indécise :

« Au bout de l'avenue je débouche sur une vaste place circulaire creusée d'un bassin, au milieu duquel pousse, sur une petite île, un arbre séculaire.

De plus près, je comprends que cet arbre plein de majesté est un pommier. Ses fruits eux aussi ont la couleur de l'or. Serait-ce le pommier du Jardin d'Éden, l'arbre de la Connaissance du Bien et du Mal qui a entraîné la sortie du Paradis pour Adam et Ève ? Son écorce est ridée par les millénaires,

---

<sup>131</sup> Terre 1, notre planète habituelle.

<sup>132</sup> Dans *L'Empire des anges*, l'ange Michael est en charge de trois humains, après son arrivée en Aeden ceux-ci vont se réincarner et recommencer une nouvelle vie sur Terre.

<sup>133</sup> L'Arbre des possibles est un objet récurrent dans plusieurs romans de Werber, mais c'est aussi le titre d'un de ses recueils de nouvelles. C'est également le nom qu'il donne à l'un de ses projets mis en ligne sur son site [www.bernardwerber.com](http://www.bernardwerber.com) et qui consiste en une exploration collaborative de tous les scénarios envisageables pour les années à venir.

<sup>134</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p. 280.

<sup>135</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p. 349.

ses racines affleurant la terre de cette île particulière se contorsionnent pour contourner les rochers. Ses branches plongent dans le ciel et se répandent largement, dépassant le bassin qui entoure l'île et même le muret qui encercle le bassin. Son ombre couvre pratiquement toute la place centrale. À nouveau me reviennent les extraits de l'Apocalypse de Jean. « Au milieu de la place de la ville était l'Arbre de vie ... et les feuilles de l'Arbre étaient là pour guérir les nations »<sup>136</sup> »

Cet arbre est donc évoqué, à la fois l'Arbre de la Connaissance du Bien et du Mal et à la fois comme l'Arbre de vie. Or les deux végétaux bibliques sont à différencier<sup>137</sup> : l'arbre de vie symbolise l'immortalité, tandis que l'Arbre de la Connaissance, comme son nom l'indique, représente le désir de l'homme à connaître tout, à posséder le savoir illimité que détient Dieu. Comme la nature de l'arbre en Aeden est confuse, nous envisagerons qu'elle regroupe les attributs des deux arbres bibliques. Cet arbre emblématique apparaît également dans un rêve de Michael. Alors que, dans son songe, il demande si quelqu'un sait qui il est, Edmond Wells lui lance : « La réponse est dans l'arbre »<sup>138</sup>. Il s'approche du pommier d'Olympie et se trouve assimilé en son sein et propulsé vers les branchages qui présentent les futurs potentiels<sup>139</sup>. Ainsi, sur un plan horizontal, les images des deux arbres édéniques et de l'arbre des possibles se superposent sur l'arbre d'Aeden. Mais la figure de l'arbre répond aussi à la logique verticale abordée précédemment. Elle met en relation le monde chthonien et le monde ouranien grâce aux racines qui plongent sous terre, au tronc qui représente le monde terrestre et aux branches qui montent vers le ciel. Cette multitude de croisements entre les significations du motif de l'arbre nous entraînent vers la conception de l'univers comme une arborescence que décrit Pan. Il présente à Michael un séquoia nain dont les fruits sont des sphères qui représentent les planètes. Il lui fait alors la révélation suivante :

« - Tout est arborescence ... Des branches relient les mondes-fruits. La même sève coule partout. Les feuilles sont des plans qui prennent la lumière. Et des liens passent entre certains bougeons de dimensions différentes. Par la prière, par la méditation. Par l'énergie universelle qui transcende l'espace-temps. La Vie. [...] Rien que par la puissance de la pensée, certaines personnes réussissent à percevoir la feuille sur laquelle elles se trouvent. Elles peuvent dès lors remonter les branches et se connecter d'un plan à l'autre, d'une dimension à l'autre. »<sup>140</sup>

---

<sup>136</sup> Voir *Nous les dieux*, p. 33.

<sup>137</sup> Dans le texte de la genèse, les deux arbres sont distincts : « L'Éternel Dieu fit pousser du sol des arbres de toute espèce, agréables à voir et bons à manger, et l'arbre de la vie au milieu du jardin, et l'arbre de la connaissance du bien et du mal. »

<sup>138</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p. 40.

<sup>139</sup> « Je circulais dans les branches comme dans autant de futurs possibles pour l'humanité. J'accomplissais des allers-retours du tronc aux branches, changeant les possibilités de futurs rien qu'en changeant d'embranchement. » p.41, *Le Souffle des dieux*.

<sup>140</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p.373 et 347.

Il explique ainsi que certaines idées puissent circuler d'un monde à l'autre, mais il éclaire surtout le nœud du problème qui se joue sur Terre 18 : il est quasiment impossible d'inventer une histoire alternative à l'histoire originelle de Terre 1 qui a influencé « tous les autres scénarios des autres Terres dans le temps et dans l'espace »<sup>141</sup>.

Quand il visite le palais de Zeus, Michael pénètre une orangerie spéciale où les arbres portent les sphères des mondes existants. Cette image de l'arbuste fertile, dont les fruits sont les planètes humaines confère une aura plutôt féminine au végétal, tandis que son tronc dressé vers le ciel est incontestablement phallique. Jung, dans ce sens, livre une interprétation hybride, voire hermaphrodite de l'imagerie attachée à l'arbre.

---

<sup>141</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p. 375.

## PARTIE 2 : LES LIEUX DE L'HYBRIDATION

### A. Grèce fantasmée et personnages hybrides

#### A.1 Relecture du panthéon grec

En dépit de réminiscences bibliques, comme l'arbre de vie que nous venons d'aborder, le contexte dans lequel évoluent les personnages est indéniablement inspiré de la culture grecque antique. Le monde des dieux, ce qui pourrait correspondre au paradis chrétien, est beaucoup moins austère et solennel que celui décrit par les textes sacrés. Bien que le bastion des divinités grecques soit, de fait, moins solennel que les dieux des grandes religions monothéistes, Bernard Werber offre une réécriture haute en couleur des mythes grecs.

Ainsi, les principaux dieux du panthéon (Aphrodite, Apollon, Déméter, Hermès, Poséidon, etc.) jouent le rôle de professeurs auprès de la nouvelle génération, aidés des demi-dieux et titans (Sisyphe, Héraclès, etc.) qui deviennent des enseignants auxiliaires. Les cours se déroulent dans les demeures des dieux, qui prennent souvent la forme de temples ou de petits palais. Chaque résidence porte les attributs de son divin locataire. Le sanctuaire de Chronos, par exemple, expose tous les objets inventés au fil des siècles pour mesurer le temps. À l'identique, le palais du dieu de la guerre exhibe des armes :

« Le palais d'Arès est un château-fort, hérissé de tours, d'échauguettes et de mâchicoulis. On y accède au moyen d'un pont-levis surplombant un fossé rempli d'une eau verdâtre. À l'intérieur, une salle d'armes expose tout ce qui a servi à tuer et à massacrer au long de l'histoire de l'humanité. Des spots éclairent des massues, des lances, des haches, des piques, des halberdes, des nunchakus, des épées, des sabres, des mousquets, des fusils, des bombes, des grenades, des missiles. Chaque arme est nantie d'une étiquette indiquant sa provenance et la date de sa fabrication. »<sup>142</sup>

Ce transfert systématique entre le personnage et sa demeure est accentué jusqu'à en paraître presque caricatural. Les intérieurs truculents des dieux contrastent fortement avec les maisons neutres et modestes des élèves-dieux, montrant la différence de statut entre ces deux catégories de personnages. On remarque que ces temples détiennent des objets issus d'autres cultures que celle gréco-romaine. Ainsi, les dieux grecs sont présents partout dans le monde, mais également partout dans le temps. Ils ne se sont pas éteints avec la montée du christianisme.

Quand Werber écrit au sujet des dieux grecs, le texte relève souvent de l'ordre de

---

<sup>142</sup> Voir *Nous les dieux*, p. 195.

l'humoristique, si ce n'est du parodique. Le personnage d'Atlas, notamment, apporte une certaine drôlerie à chacune de ses apparitions. Condamné à transporter les sphères-mondes jusqu'aux lieux des cours, il n'a de cesse de se plaindre de ce châtiment :

« Atlas apparaît sur le seuil, titubant sous sa sphère de trois mètres de diamètre qu'il dépose sur le coquetier. Il marmonne :

- J'en ai assez. Je n'en peux plus. Je démissionne.

- Qu'est-ce que tu dis Atlas ? demande Héphaïstos d'un ton sec.

Les deux vieillards se défient. Atlas baisse les yeux le premier.

- Rien, rien, bougonne-t-il.

Maté, le géant courbe le dos et s'en va. »<sup>143</sup>

Michael s'attendrira de l'entendre appeler affectueusement sa compagne « Pléplé » quand il pénètre la demeure du géant où sont conservées les sphères-mondes. Les chamailleries et rancunes séculaires des dieux grecs se retrouvent dans la trilogie, mais sont traitées de manière plutôt moderne. On pense à Hermaphrodite qui décrit sa mère, Aphrodite, comme « la reine des salopes »<sup>144</sup>. Dans cet univers, chaque dieu est psychotique et sa fonction dit sa névrose : la déesse de l'amour est hystérique, Zeus souffre de mégalomanie, etc. Le panthéon déploie des défauts et des caractéristiques très humaines, ce qui rend cette réécriture contemporaine plutôt fidèle à l'esprit et aux traits presque humains des dieux grecs. L'altération n'est visible que par l'exagération parodique qui rend burlesques certaines scènes où interviennent les dieux. Par exemple, le dieu Pan est connu pour être un faune facétieux et quelque peu paillard, son avatar dans la trilogie pousse la lubricité et la blague au point de faire boire aux héros du sperme de faune en ne leur confiant que plus tard l'origine de la boisson. Par ailleurs, Michael apprend que tous les dieux étaient des hommes avant d'acquérir leur statut divin, ce qui met un peu plus en exergue leurs tentations pour les vices typiquement humains. Les dieux eux-mêmes expliquent leurs penchants fantasques par les mots célèbres du réalisateur Woody Allen « L'éternité, c'est long ... surtout vers la fin », aussi cherchent-ils à se distraire.

Nous pourrions nous interroger sur les raisons qui ont poussé l'auteur à choisir ce décor gréco-romain plutôt qu'un autre. Le foisonnement de possibilités, à la fois connues du grand public et pittoresques, que peut offrir les mythes grecs détient sa part de responsabilité, mais nous ne pouvons nous contenter de cette explication. Aussi, nous avancerons l'hypothèse que la mythologie grecque est plus ancienne que les religions monothéistes. D'une certaine façon, la

---

<sup>143</sup> Voir *Nous les dieux*, p.135.

<sup>144</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p.198.

culture grecque représente un retour à l'âge d'or, aux origines. Michelle Joly<sup>145</sup> parle de la culture grecque comme un « archétype de l'accomplissement de toute culture ». L'antiquité est une « référence stable et solaire », la Grèce un « horizon lumineux » à « l'origine impérissable ». La culture grecque porte en elle une part d'immémorial et d'éternel. « Bien que nous ayons brisé leurs statues, bien que nous les ayons expulsés de leurs temples, les dieux vivent toujours »<sup>146</sup>, écrit le poète grec Constantin Cavafy, et d'une certaine façon Werber actualise cette présence continue des dieux grecs.

## A.2 Le peuple chimérique

Fidèle à l'univers mythologique dans lequel il a placé ses personnages, l'auteur peuple ses romans de créatures chimériques. Nous l'avons vu, Michael affronte la Grande Chimère, qui s'avère être la chimère classique que nous connaissons, présentant les caractéristiques à la fois d'un lion, d'une chèvre et d'un serpent. Cependant, l'île d'Aeden est habitée par une multitude d'autres êtres hybrides que le narrateur regroupe sous l'appellation « les chimères ». Les centaures jouent le rôle de gardes en ville, tandis que la forêt regorge de sirènes, chérubins et faunes. À plusieurs reprises, cette île fantasmagorique est comparée à l'île du Docteur Moreau<sup>147</sup>, notamment dès la page 30 de *Nous les dieux* :

« « Chérubine », la fille-papillon ; « centaure », l'homme cheval, tous ces métissages d'humain et d'animal sont des chimères. Que des chimères. Cela me rappelle *L'Île du docteur Moreau*, où un savant fou avait croisé des hommes et des bêtes. »

Le terme « hybride » vient du latin *hybrida*<sup>148</sup>, à savoir « sang mêlé », un hybride est donc un objet de croisements entre deux espèces. Il désigne ce qui est « composé de deux éléments de natures différentes anormalement réunies, qui participent de deux ou plusieurs ensembles, genres, styles »<sup>149</sup>. Ainsi, le texte insiste fortement sur la dualité des chimères :

« Les centaures. Voilà le service d'ordre. Un troupeau d'une vingtaine de ces chimères au corps de cheval et au torse d'homme vient de surgir sur la droite. [...] Certains se cabrent comme si leur partie cheval ne supportait plus l'électricité de l'air »<sup>150</sup>

---

<sup>145</sup> Voir l'article « La présence archétype de la culture grecque dans l'œuvre de Yourcenar et son sens ».

<sup>146</sup> Traduction de Marguerite Yourcenar et Constantin Dimaras (éd. Gallimard, coll. Poésie, Paris).

<sup>147</sup> *L'Île du docteur Moreau* est un roman de science-fiction publié en 1896, où l'auteur, H. G. Wells, met en scène des créatures mi-homme mi- animales.

<sup>148</sup> Selon *Encyclopedia universalis*, article « hybridation » (<http://www.universalis.fr/encyclopedie/hybridation/>).

<sup>149</sup> Petit Robert 2010

<sup>150</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p.19.

On dissocie clairement leur partie animale de leur partie humaine. Tout comme les faunes aux pattes de boucs et au torse d'hominidé, les sirènes ont une queue de poisson et le haut de leur corps est celui d'une femme. Les chérubins, eux, apparaissent sous la forme de petits humanoïdes dotés d'ailes de papillons. On remarque que c'est toujours la partie haute du corps qui se trouve être humanisée. L'hybride semble alors gouverné par sa conscience en dépit de la bestialité liée à ses membres inférieurs. Cet aspect bipolaire d'êtres écartelés entre raison et animalité transparait clairement dans un rêve de Michael<sup>151</sup> où il assiste à une mutation des humains en leurs animaux-totems. Évoluent alors des hommes dauphins, écureuils, requins, rats, etc. Ce motif omniprésent de l'homme-animal pourrait signaler le dualisme inhérent à l'humanité tiraillée entre les principes féminins et masculins, le bouclier et l'épée, l'efficacité et l'inaction ... Selon la symbolique des chiffres qui régit toute l'œuvre Werbérienne, l'espèce humaine est à une étape clé de son évolution où elle peut soit atteindre le niveau de conscience supérieur, soit être rétrogradé à la conscience animale :

« Rien que par leurs formes, les chiffres nous racontent l'évolution de la conscience. Tout ce qui est courbe indique l'amour. Tout ce qui est trait horizontal indique l'attachement. Tout ce qui est croisement indique les épreuves. [...] 4 : c'est le stade humain. Il est représenté par une croix. Il est à la croisée des chemins. C'est le premier chiffre à croisement. Si le 4 réussit son changement, il bascule dans le monde supérieur. Grâce à son simple libre arbitre il a le choix entre rester au stade animal (et donc vivre dans la peur et l'envie), stagner dans le croisement [...] ou évoluer vers le niveau de conscience supérieur. C'est l'enjeu actuel de l'humanité.»<sup>152</sup>

Aussi, cette récurrence de ces êtres composites peut être lue comme une vision de l'humanité hésitante entre évolution et régression, elle serait l'image de l'homme oscillant entre sublime et animalité. On cherche alors l'authenticité dans « la richesse de la rencontre » et « la confrontation des contraires »<sup>153</sup>. Cependant, pourquoi utiliser délibérément le terme « chimère » pour généraliser ces hybrides mythologiques ? Si l'on en croit le *Dictionnaire des symboles*<sup>154</sup>, la chimère serait l'allégorie des « créations imaginaires [...] issues des profondeurs de l'inconscient », Paul Diel ira jusqu'à parler de « déformation psychique » qui représente le « danger de l'exaltation imaginative ». L'étymologie du mot « hybride » rappelle quant à elle, phonétiquement, l'*hubris* grec, l'orgueil de l'homme qui défie les lois olympiennes. Or, sur Aeden, les élèves qui désobéissent aux règles imposées par le corps professoral (et font, par-là,

---

<sup>151</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p. 300 et 301.

<sup>152</sup> Voir *L'Encyclopédie du Savoir Relatif et Absolu*, p. 29 et 30.

<sup>153</sup> Voir Présentation du Colloque *L'hybridité à l'œuvre* (Juin 2015)

<sup>154</sup> Voir *Dictionnaire des symboles*, p. 245 article, « chimère ».

preuve d'*hubris*) sont changés en hybrides. Ainsi, les chimères désignent, ici, bel et bien les périls de l'imagination exaltés puisque les personnages trop imaginatifs terminent de la sorte. Signalons que toutes ces chimères sont, dans la trilogie, toutes atteintes de mutisme, ce qui constitue leur punition. Hormis les faunes qui ont la possibilité de parler mais qui ne font que répéter les paroles des autres personnages, incapables de produire un vrai discours par eux-mêmes. « Voilà le cimetière ultime des âmes ; devenir des êtres fantastiques qui peuvent voir, comprendre, agir, mais ne peuvent plus s'exprimer »<sup>155</sup>.

### A.3 Hermaphrodite, roi des hybrides

Michael comprend assez rapidement que les chimères sont des anciens élèves dieux : perdants au jeu d'Y ou désobéissants, ils sont transformés en êtres fantastiques. Cependant, la question de la procédure qui participe à leur métamorphose demeure en suspens jusqu'à ce que le héros découvre le laboratoire où s'opèrent les changements :

« La salle ressemble à un laboratoire. Mais à bien y regarder ce n'est pas qu'un laboratoire, c'est aussi un zoo. De grandes cages voisinent avec des aquariums. [...] Je vois des petits centaures. Cependant ils n'ont pas des pattes de cheval mais de guépard. Probablement pour courir plus vite, leurs torsos sont aussi plus étroits. [...] Alors que j'avance à la poursuite du déicide, j'en déduis que c'est un laboratoire dans lequel quelqu'un conçoit de nouvelles chimères ! [...] C'est un laboratoire du vivant. Il y a des bocaux avec des lézards à tête humaine, des araignées pourvues de petites jambes, et même des hybrides de végétaux : bonsaïs terminés par des bras et des mains, champignons équipés d'yeux globuleux, fougères dont les branches roses font penser à de la chair, fleurs dont les pétales sont des oreilles. [...] Si c'est un laboratoire, ça doit être celui du diable, ou en tous cas d'un être sans empathie pour les créatures qu'il créé. [...] Ici on se livre à des expériences pour mélanger l'humain et l'animal, ou plutôt le divin et le monstrueux. »<sup>156</sup>

Jusqu'à présent, les chimères étaient perçues comme des êtres fantastiques issus du folklore grec, Michael en a là une vision beaucoup plus dérangeante et la traversée de ce laboratoire en devient presque cauchemardesque. La métamorphose n'est ici pas positive car elle n'est pas le marqueur d'une évolution, mais bien d'une régression. Ces changements imposés (et non pas progressifs et allant de pair avec un gain d'expérience) sont une dénaturation des êtres vivants. Ce type de transformation représente le pendant opposé à la quête du héros : voilà ce qu'il risque si son voyage initiatique échoue, s'il s'égaré dans son périple et n'atteint pas son but.

---

<sup>155</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p.139. Cette peur de l'incapacité à communiquer est un thème cher à Werber, développé notamment dans *Le Miroir de Cassandre*.

<sup>156</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p. 370 et 371.

Le savant qui règne sur cet atelier atypique n'est autre que l'hybride mythologique : Hermaphrodite. Enfant d'Hermès et d'Aphrodite, dont il porte les deux prénoms, il est doté des attributs à la fois féminins et masculins. Voici la description qu'en donne Michael lors de leur première rencontre :

« Je distingue maintenant tous ses traits. Il, ou elle, a des seins proéminents et une moustache fournie, des cheveux longs et des bras musclés. »<sup>157</sup>.

Le dieu auxiliaire affiche une réelle bisexualité sans jamais pencher plus dans le féminin ou le masculin. À la fois homme et femme, sympathique et effrayant, il porte en lui le thème de l'hybridation. Il est à la fois l'hybride suprême et celui qui fabrique, assemble, les autres hybrides.

Les androgynes incarnent la « plénitude de l'unité fondamentale »<sup>158</sup>. Si l'on prend en compte le fait que dans l'univers de la trilogie, la dualité primordiale s'exprime dans la distinction entre principe féminin et principe masculin, Hermaphrodite pourrait alors représenter la maturité de conscience et les conflits originels dépassés. Cependant, l'Hermaphrodite de la trilogie est un être en marge et en manque d'amour :

« - Vous fixez ma poitrine, demande Hermaphrodite intrigué. Je vous ... plais ?

Le cauchemar empire.

- On oppose les hommes et les femmes, mais il existe des gens qui sont le lien entre les deux. Comme la grande loi de l'univers, vous vous rappelez : ADN, Association, Domination et Neutre. Il y a une troisième voie, y compris pour les sexes. [...] Je ne suis pas handicapé, je suis avantagé. J'ai un plus. Alors ... pourquoi personne ne m'aime ? »<sup>159</sup>

Ainsi, le potentiel de compréhension universelle, d'épanouissement et de réconciliation d'Hermaphrodite se perd dans ce laboratoire horrifique où il exerce ses pouvoirs divins en déformant et corrompant les corps des élèves dieux imprudents. D'ailleurs, une de ses dernières apparitions dans la trilogie se solde par la violence. Libérées, ses créatures l'attaquent, « le mordent, le griffent, le frappent. »<sup>160</sup>.

Michael échappe de peu à une transformation fâcheuse en porteur de planètes grâce à Mata Hari qui le sauve, il a néanmoins le temps d'observer en détail l'endroit en question : bistouris,

---

<sup>157</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p. 197.

<sup>158</sup> Voir *Dictionnaire des symboles*, p. 39, article « androgyne ».

<sup>159</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p.461.

<sup>160</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p. 462.

scalpels, anesthésiants, table d'opération ... Le laboratoire est équipé de façon beaucoup plus moderne que l'on pourrait l'attendre pour le repère d'un dieu grec millénaire.

## B. Hybridation des genres et des codes

### B.1 Anachronismes

Hermaphrodite n'est pas le seul personnage à posséder des objets qui ne devraient pas avoir leur place dans un contexte olympien. Les anachronismes, les éléments qui vont à l'inverse du temps<sup>161</sup> sont nombreux et se trouvent partout sur Aeden. Dans les maisons qui leur sont attribuées, les élèves dieux peuvent regarder la télévision, aussi déroutant que cela puisse paraître. Ils n'ont pas accès aux chaînes terriennes, mais le poste de télé leur permet d'observer les vies de leurs anciens protégés du temps où ils étaient anges gardiens. La cité d'Olympie, en dépit de son apparence et de son atmosphère typiquement gréco-romaines, semble dotée d'une logistique sophistiquée. À l'occasion de la finale du jeu d'Y, les compétiteurs et les spectateurs (dieux, demi-dieux et chimères) s'installent dans le Grand Amphithéâtre et ce qui s'apparente à un spectacle est orchestré par une régie. La salle est équipée d'écrans géants et de projecteurs<sup>162</sup> qui dénotent avec le morceau joué à la lire par Orphée. Il est un élément qui cristallise au mieux ce camouflet fait à la logique temporelle : le ankh. Chaque élève reçoit le sien quand il arrive en Olympie. La croix ansée tirée de l'Égypte antique se trouve, ici, être une alliance surprenante de modernité et de traditions antiques. Voici comment Chronos le décrit :

« Il est doté de trois boutons noirs surmontés de lettres blanches. A, D, N. Je ne vous parlerai que du « D ». « D » déclenche la foudre. « D » divise, découpe, détruit, désintègre. En ce qui concerne vos peuples, il vous permettra de faire gronder l'orage, d'incendier et de tuer. À utiliser avec parcimonie. [...] Pensez à toujours recharger la batterie de votre ankh avant les cours. Vous trouverez dans votre chambre un petit socle creux dans lequel il vous suffira de l'introduire. Pour les âmes récentes, précisons qu'il fonctionne exactement à la manière d'un téléphone portable. »<sup>163</sup>.

La forme (une croix surplombée d'une boucle) et la fonction (c'est un attribut divin) n'ont pas changé, néanmoins les différentes molettes dont il est pourvu et son fonctionnement comparable

---

<sup>161</sup> Selon le CNRTL (<http://www.cnrtl.fr/etymologie/anachronisme> consulté le 29/05/15), le mot « anachronisme » est formé à partir de ἀνω α- « en haut, en remontant, ou pêle-mêle » et de χρόνος « temps ».

<sup>162</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p. 43.

<sup>163</sup> Voir *Nous les dieux*, p. 82.

à celui d'un téléphone portable en font un objet hybride, à la fois antique et technologique. Dans la mythologie égyptienne, l'anck est porté par les dieux et les pharaons car il est signe d'immortalité. D'après Champdor<sup>164</sup>, il est « le symbole de millions d'années de vie future ». Les protagonistes de la trilogie des dieux sont déjà morts dans *Les Thanatonautes* et possèdent des âmes éternelles, ainsi l'anck, dans sa signification, leur sied. La croix ansée, ici, est un lieu privilégié de croisements et de métissages culturels : tiré du folklore égyptien, mise entre les mains de dieux grecs elle présente néanmoins les aspects d'un objet issu de technologies récentes. C'est aussi un sceptre sacré, agrémenté par une technique profane. Or l'anck traditionnel est, lui aussi, symbole d'hybridation. Il exprime la « conciliation des contraires » grâce à « l'intégration des principes actifs et passifs »<sup>165</sup>. Visuellement, il pourrait même représenter l'androgynisme indien debout sur une fleur de lotus<sup>166</sup>. L'anck de Werber se dessine comme le point à la fois culminant et constant, puisqu'il est présent du début à la fin de l'œuvre, des hybridations culturelles et temporelles dans l'œuvre. C'est un moyen de communiquer avec les mortels, c'est une arme et même ... une télécommande.

Nous l'avons vu, Aeden regorge d'objets à la technologie plus avancée qu'on ne l'attendrait. Zeus lui-même héberge, dans son palais, un musée dédié à l'informatique :

« Sous la pancarte MUSÉE DE L'INFORMATIQUE Zeus dévoile une pièce bondée d'ordinateurs, des plus anciens, de grosses armoires, aux plus petits, des portables. Toutes ces machines alignées sur des tables ne sont pas sans me rappeler l'évolution biologique. Des dinosaures aux singes. [...] Zeus m'invite à m'asseoir face un ordinateur moderne et l'allume. [...] L'ordinateur affiche une demande de code d'entrée. Zeus hésite un petit instant comme s'il avait du mal à se rappeler son code puis tape plusieurs lettres.

Je lis par-dessus son épaule : g-a-n-y-m-è-d-e. [...]

Zeus m'explique qu'il « fait monter » des modèles de tous les ordinateurs et de tous les programmes au fur et à mesure qu'ils paraissent. Ce sera la charge de la prochaine muse. L'Informatique. [...]

Il soupire.

- Dieu a créé l'homme. L'homme a créé l'ordinateur. Et déjà les machines me dépassent en certains domaines. »<sup>167</sup>

Imaginer le roi des dieux derrière un écran ou une muse de l'informatique pourrait presque relever du sacrilège. Néanmoins, il nous apparaît que ces incongruités ont un sens réel. D'une certaine façon, elles permettent de montrer l'intemporalité du propos et donne du crédit aux

---

<sup>164</sup> Voir *Dictionnaire des symboles*, p.48, article « Ankh ».

<sup>165</sup> *Ibidem*.

<sup>166</sup> « Elle représente, couchée, les doubles attributs sexuels ; de même, une figure indienne de l'androgynisme, debout sur une fleur de lotus, de façon très réaliste. » Voir *Le Dictionnaire des symboles*, p. 49, article « ankh ».

<sup>167</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p. 609, 610 et 611.

dieux grecs : ils ne sont effectivement pas morts et ne se sont pas arrêtés à l'antiquité grecque, ils ont continué à observer l'humanité jusqu'à aujourd'hui.

Dans cette idée de continuité et d'intemporalité, on relève également nombre d'éléments issus des textes chrétiens qui, de primes abords, peut paraître malséant dans un contexte antique grec.

## B.2 De l'anti-Éden au polar, une épopée mythique

Le texte fait montre d'un métissage des codes et des registres. Nous l'avons vu, l'environnement dans lequel évoluent les personnages est fondamentalement inspiré de l'antiquité grecque. Néanmoins, quelques éléments viennent troubler l'homogénéité du contexte. En tout premier lieu, le nom de l'île. Aeden. Sur laquelle se trouve la cité la cité d'Olympie :

« - Où suis-je ?

- Au lieu de l'Initiation Ultime. Nous avons coutume d'appeler cet endroit « Aeden ».

- Et cette ville ?

- C'est sa capitale. Nous avons coutume de l'appeler Olympie. »<sup>168</sup>

L'utilisation des guillemets pour le terme « Aeden » et non pas pour Olympie souligne le fait que le premier ait été inventé par l'auteur. L'appellation rappelle l'Éden biblique, le jardin paradisiaque qui a accueilli Adam et Ève dans les chapitres de la Genèse. Cependant, le préfixe –a qui a été apposé au nom « Éden » est un affixe de privation qui désigne une absence. Ainsi, Aeden serait un lieu privé des attributs édeniques, un anti-Éden ? Si le jardin biblique abrite Adam et Ève sous le regard de Dieu, il est vrai qu'Aeden est l'endroit *depuis lequel* les dieux scrutent l'humanité. D'ailleurs, Michael réalise sa nudité et essaie de se cacher, non pas en étant chassé de l'Éden comme Adam, mais en y étant accueilli, et il doit même s'habiller pour entrer en Aeden :

« - En tous cas je peux déjà constater que vous êtes ... (Il baisse les yeux.) Nu.

Je place précipitamment mes mains devant mon sexe tandis que l'homme-cheval s'esclaffe [...].

D'un sac il tire une tunique et une toge blanches et m'enseigne comment m'en vêtir. »<sup>169</sup>

On retrouve également l'arbre, au centre de la cité, comme nous l'avons vu précédemment. Il est aussi fait mention à plusieurs reprises d'un être typiquement biblique : le Diable. Quand son nom est évoqué, tous frissonnent et sont mal à l'aise<sup>170</sup>. Il est perçu comme le grand tentateur

---

<sup>168</sup> Voir *Nous les dieux*, p. 28.

<sup>169</sup> *Ibidem*.

<sup>170</sup> « Tous, nous frissonnons. Prononcer son nom fait passer un courant d'air glacé sur l'assistance », *Nous les*

qui rôde hors des murs de la cité. On apprendra à la fin du *Mystère des dieux* que ce n'est qu'un des nombreux noms et avatars d'Hadès. Mythologies grecques et chrétiennes se superposent pour n'en former qu'une qui a traversé les âges en empruntant de nouvelles formes mais en restant inchangée dans le fond.

Michael, à travers les différentes épreuves auxquelles il sera soumis va revivre bon nombre d'aventures qu'ont vécues avant lui les demi-dieux et héros grecs. Comme Thésée il va être confronté au labyrinthe, comme Orphée il va descendre aux enfers, comme Œdipe il va résoudre l'énigme du Sphinx ... Mais il va aussi expérimenter un tracé presque christique quand il sera exilé sur Terre 18, parmi le peuple dauphin dont il est le dieu. Propulsé sur une Terre qu'il a administré en tant qu'élève dieu, il ne peut révéler son savoir sous peine de passer pour un déséquilibré. Victime d'un complot mondial fomenté par Joseph Proudhon lui aussi banni (accusé d'être le déicide), il va tout de même tenter de faire évoluer les consciences des mortels jusqu'à ce qu'Edmond Wells vienne le chercher. Il va alors littéralement monter au ciel, pour regagner Aeden, sous les yeux de ses disciples réunis sur l'île de la Tranquillité.

En présentant Michael comme un héros capable à la fois de suivre les différentes épreuves initiatiques de la mythologie grecque et de présenter des caractéristiques du Christ, la trilogie en fait un personnage de mythe au sens large, universel et intemporel.

Mais le Cycle des dieux n'est pas qu'une histoire mythique. Elle présente également les traits d'un polar. Dès l'incipit du premier tome, un homme est mystérieusement tué<sup>171</sup>, et les morts<sup>172</sup> s'accumulent jusqu'au début du *Mystère des dieux* où l'énigmatique déicide est enfin démasqué, au sens propre du terme puisque l'assassin porte un masque de théâtre grec pour dissimuler son visage. Entre le premier meurtre et la découverte de l'identité du criminel, tous les personnages vont y aller de leur avis sur le mobile, les motivations et le nom du tueur :

« - [...] On est dans les *Dix Petits Nègres* d'Agatha Christie. Nous y passerons tous, les uns après les autres, et lorsqu'il ne restera plus que deux survivants, ils sauront forcément qui est le coupable et qui est innocent.

[...]

- Comme pour tout polar, émettons des hypothèses. Nous sommes désormais cent trente-sept. Je ne suis pas coupable, pas plus que Raoul, Marilyn, Freddy et Edmond qui étaient tous près de moi quand le déicide a frappé. Il ne reste donc que cent trente-deux suspects.
- Cent trente et un, dit Proudhon. Je n'y suis pour rien non plus.

---

*dieux*, p. 110.

<sup>171</sup> Jules Verne, qui, en l'occurrence n'est pas vraiment mort mais nous ne l'apprenons qu'à la fin du *Souffle des dieux*.

<sup>172</sup> Qui ne meurent pas de façon classique mais qui sont changés en chimères muettes pour l'éternité.

- Vous disposez d'un alibi ? Vous avez des témoins ? demande Raoul, méfiant. »<sup>173</sup>

Le récit prend alors des allures de thriller et l'auteur joue d'effets de suspense. Chaque victime succombe avec la lettre « L » sur le bout des lèvres, sans jamais réussir à prononcer le prénom au complet. À plusieurs reprises, Michael va traquer le déicide dans les rues d'Olympie et la forêt, sans parvenir à l'attraper. Beaucoup de ses camarades vont trépasser dont Marilyn Monroe et Mata Hari et les scènes sous tension où le héros sent le tueur proche sans parvenir à l'identifier se multiplient. Proudhon sera condamné, à tort. Quand le meurtrier est arrêté, par Michael, on apprend dans un ultime rebondissement que c'est Lucien Duprès. Il avait quitté volontairement le jeu en tout début de partie, ne supportant pas de s'amuser avec les vies des êtres humains. Tous le croyaient changé en chimère depuis.

### B.3 Philosophie et science-fiction

Le polar et les mythes ne sont pas les deux seuls genres représentés dans la trilogie. Presque chaque scène est propice à soulever un débat philosophique. Les personnages vivent en communauté étroite et les dîners ou les spectacles du soir entraînent bien souvent des discussions qui poussent à la réflexion. Tout comme les cours dispensés par les dieux : avant ou après chaque session de jeu, le professeur invite les élèves à échanger leurs points de vues quant à la thématique du jour (la sédentarisation, l'agriculture, la naissance de cités, la guerre etc.). Cela les pousse à adopter une position politique, philosophique ou éthique et à défendre face aux autres cette orientation. Chacun gagne en sagesse et en expérience d'argumentation. En début de leçon, les dieux donnent des éléments d'anthropologie qui permettent de comprendre, d'appréhender et d'interpréter au mieux les évolutions de l'humanité qui se déroulent sur Terre 18. Le cours de Sisyphe sur l'importance des villes illustre bien ce phénomène :

« - Comment sortir de la peur ?

Il attend une réponse, puis se résout à la fournir lui-même.

- En se regroupant, en se protégeant, en concentrant vos forces. Certains parmi vous l'on déjà fait, mais ces collectivités n'en sont qu'à leur début [...] « Civilisation » vient du latin *Civis*, la cité. On a considéré que l'homme était civilisé dès qu'il s'est mis à construire des cités. Par exemple, les Mongols n'en ayant pas construit, il n'existe pas de civilisation mongole à proprement parler.

---

<sup>173</sup> Voir *Nous les dieux*, p. 179 et 180.

Nous en reparlerons tout à l'heure. »<sup>174</sup>

Ainsi, les personnages, comme le lecteur qui lit leurs aventures, gagnent en capacité de réflexion grâce aux nouvelles connaissances qu'ils acquièrent. Ce savoir, cette sagesse est réinvestie dans le jeu pour bâtir le meilleur futur possible. Ils se servent du passé pour écrire l'avenir. Par exemple, suite aux longues explications de Sisyphe sur les implications démographiques et guerrières qu'entraîne la naissance des cités (les guerres de siège notamment), Michael propose d'emprunter une voie pacifiste :

« Je lève la main.

- Et si tous les dieux, ensemble, nous nous asseyions autour d'une table et convenions d'arrêter les guerres ? Si nous nous définissions un territoire plus ou moins égal pour chacun et que nous maîtrisions nos naissances pour parvenir à un niveau de stabilité et d'harmonie dans ce territoire ? Dès lors notre énergie ne serait plus consacrée à nous agrandir ou à nous défendre des invasions, mais à gérer au mieux la vie quotidienne de nos populations.

Un silence suit ma proposition. Sisyphe m'encourage.

- Non, ce n'est pas stupide, continuez. Donc, si tout le monde se mettait autour d'une table et ... »<sup>175</sup>

C'est par là que les textes de Werber peuvent entrer dans la science-fiction. Elle est, par définition, un « genre littéraire et cinématographique décrivant des situations et des événements appartenant à un avenir plus ou moins proche et à un univers imaginé en exploitant ou en extrapolant les données contemporaines et les développements envisageables des sciences et des techniques »<sup>176</sup>. La trilogie ne décrit pas un monde futur à proprement parler<sup>177</sup>, néanmoins elle réfléchit à ce que pourrait être l'avenir proche ou lointain en fonction des choix qui s'offrent à l'humanité<sup>178</sup>. Comme dans les romans d'anticipation, le texte use d'éléments passés et présents pour imaginer un futur potentiel, à la différence près que ces éléments sont d'ordre intellectuels et sociologiques plus que technologiques. Le cycle est indéniablement tourné vers les temps postérieurs, cette incessante projection se matérialise à travers les planètes surévoluées que croise Michael dans ses aventures : Terre 17 et sa dictature mondiale, la planète des femmes ovipares, celle recouverte par les eaux etc.

Le texte dépasse l'approche synchronique d'un univers que propose la science-fiction et offre

---

<sup>174</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p. 48 et 49.

<sup>175</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p. 60.

<sup>176</sup> Définition du CNRTL, voir <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/science-fiction>.

<sup>177</sup> Quoiqu'elle traite tout de même du futur de l'homme qui passe de vie à trépas en explorant les mondes de l'au-delà.

<sup>178</sup> Nous l'avons vu avec l'arbre des possibles.

une vue diachronique des mutations de l'humanité, de sa naissance à sa fin virtuelle, en explorant une multitude de chemins probables. On lie étude et réflexion sur le passé et élaboration du futur. Aeden fonctionne comme un laboratoire où sont testées les voies d'évolution, ou de régressions, potentielles. Par ailleurs, en dépit de son cadre antique, Olympie compte en son sein plusieurs objets dont la technologie est plus avancée que la nôtre, comme le ankh que nous avons vu. Et certains procédés, comme la transformation des élèves en chimères, ne sont pas l'œuvre de magie ou de pouvoir divins ... mais d'opérations médicales et scientifiques à la pointe des techniques. Ainsi, des germes de pensées et d'attitudes philosophiques cohabitent avec de la science-fiction en puissance, voir même l'alimentent.

## C. Le livre labyrinthe

### C.1 *L'Encyclopédie du Savoir Relatif et Absolu* et autres récits : un cycle polyphonique.

Plusieurs genres et de nombreux codes s'entremêlent dans la trilogie, à l'instar des nombreux récits qui sont imbriqués les uns dans les autres ou qui coexistent de façon parallèle. On l'aura compris, Michael, bien qu'il soit privilégié par son statut de personnage principal narrateur, n'est pas l'unique protagoniste d'une histoire singulière. Le cycle livre au lecteur maintes histoires. La majorité de ces récits adjacents à l'intrigue première, sont repérables grâce à l'agencement des chapitres. Certains passages font état de la situation des anciens protégés de Michael<sup>179</sup> vivant sur Terre 1, ils sont titrés en fonction de leurs âges, ainsi le premier s'intitule : « Mortels. An 0 ». Le narrateur reste Michael qui contemple ces vies à travers l'écran de sa télévision :

« Et qu'y a-t-il au programme de Télé Olympe ? Je scrute les images. Sur un lit, une petite femme aux yeux bridés, entourée de deux infirmières et d'un homme, est en train d'accoucher. »<sup>180</sup>

Michael prend également en charge le récit de ses aventures sur Terre 18. Durant 26 chapitres, inclus dans la partie « Œuvre au vert : parmi les mortels »<sup>181</sup>, il vit et raconte au présent son exil de dieu déchu jusqu'à ce qu'il soit rappelé en Aeden. Par ailleurs, l'histoire de Terre 18 nous est contée également en dehors de ces chapitres vécus par Michael. Le lecteur assiste à la naissance de cette nouvelle planète dès le premier tome et suit son évolution. Quand l'humanité

---

<sup>179</sup> Du temps de *L'Empire des Anges*.

<sup>180</sup> Voir *Nous les dieux*, p. 73.

<sup>181</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p. 126.

apparaît sur le globe, un autre type de récit né avec elle. Le narrateur est, cette fois-ci, anonyme et omniscient. Il retranscrit de façon neutre, historique, les événements collectifs qui animent les peuples, sans s'attarder sur l'individuel, les émotions ou les détails. Ces parties correspondent aux sessions de jeu des élèves, on accède directement aux résultats de leurs actions divines à travers des chapitres appelés « Le temps des hordes »<sup>182</sup>, « Le temps des cités »<sup>183</sup> ou encore « Le temps des hégémonies »<sup>184</sup>, eux-mêmes divisés en paragraphes consacrés à chaque peuple, les hommes rats, dauphins, tigres, etc. Le passage de parole entre ce narrateur neutre et Michael se fait à l'occasion des bilans dispensés par les maîtres :

« Nous nous remettons lentement de l'âpreté de la dernière partie. À présent c'est comme s'il nous fallait un sas de décompression pour sortir de Terre 18. »<sup>185</sup>

La nécessité d'un « sas de décompression », comme en plongée sous-marine, pour passer d'une partie d'Y à Aeden montre bien que si le joueur ne bouge pas physiquement, il y a bien un dédoublement du lieu et une forte projection mentale vers Terre 18.

Une certaine majorité de l'œuvre est donc narrée par Michael, à la première personne du singulier et au présent de l'indicatif. Ce choix temporel donne au lecteur une impression d'immersion dans l'action et actualise le propos tenu. Il permet également de faire la distinction entre les différents récits et justifie d'une certaine manière le titre du tome premier : *Nous les dieux*. L'utilisation du pronom « nous » laisse supposer un récit sur le mode personnel.

Nous l'avons déjà évoqué plus tôt avec le retour inopiné de Jules Verne<sup>186</sup> que l'on croyait mort, mais à plusieurs reprises, on laisse deviner au lecteur que d'autres histoires ont lieu ou ont eu lieu en même temps que celle qu'il suit. On apprend, par exemple, à l'occasion de la découverte de l'identité du déicide, qu'Edmond Wells, supposément changé en chimère par Atlas, avait réussi à s'échapper et menait depuis près de deux tomes une traque vengeresse contre le meurtrier.

Enfin, l'altérité textuelle la plus régulière dans la trilogie est l'insertion systématique d'articles issus de l'*Encyclopédie du Savoir Relatif et Absolu*<sup>187</sup> entre chaque chapitre. Il faut savoir que cette encyclopédie est un des éléments récurrents dont le motif se répercute dans de nombreux ouvrages de l'auteur. Présents dès *Les Fourmis* originelles, les entrées de l'*ESRA* se retrouvent

---

<sup>182</sup> Voir *Nous les dieux*, p. 235.

<sup>183</sup> Voir *Nous les dieux*, p.67.

<sup>184</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p.302.

<sup>185</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p. 178.

<sup>186</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p. 538.

<sup>187</sup> Que nous abrègerons désormais par l'acronyme ESRA.

dans *Le jour des Fourmis*, *La Révolution des Fourmis*, le « Cycle des anges » et le présent « Cycle des dieux ». Au sein de l'espace diégétique, cet ouvrage est écrit principalement par Edmond Wells mais se voit attribué d'autres contributeurs passagers, notamment Michael et Mata Hari. La disposition des articles n'est pas due au hasard et bien souvent les articles proposés sont en lien avec l'action avoisinante. Ils éclairent des points potentiellement sombres, présentent de grandes figures historiques, des phénomènes scientifiques, sociologiques etc. Toutes les informations sont tirées de Terre 1, à savoir de la « réalité »<sup>188</sup>. En livrant des éléments de compréhension, d'illustration et de culture, l'*ESRA* participe à la dimension philosophique que nous évoquons plus tôt. Mais cet ouvrage a également un don quasiment ubiquitaire : des extraits sont présentés entre les chapitres classiques, elle est en cours de rédaction par Michael et Edmond dans l'univers diégétique, d'autres personnages en ont des exemplaires, comme Hermès :

« [...] Hermès s'éloigne en planant jusqu'à un meuble à tiroirs dans lequel il fouille avant de revenir vers nous en brandissant, je n'en crois pas mes yeux, un grand livre bleu barré du titre : *Encyclopédie du Savoir Relatif et Absolu* en lettres d'or.

- Mon encyclopédie ! s'exclame mon ami, aussi surpris que moi.

- Parfaitement, s'amuse notre professeur du jour. Nous disposons de tout ici, et à propos des rats, c'est sans doute vous qui parlez le mieux de leur comportement et de leurs ressemblances avec les humains. [...]

Je sens que mon ami Edmond Wells est très touché d'être lu par les dieux en Olympe, lui qui pensait n'écrire que pour instruire les mortels.

- Je voudrais vous lire un passage [...] qui apportera à tous des éléments essentiels à la compréhension de vos hordes d'humains. »<sup>189</sup>

Ainsi, le public de cette encyclopédie est multiple, elle est lue par le lecteur, mais sert aussi les personnages, dieux, élèves dieux et mortels. L'ouvrage existe également en dehors du roman, dans l'univers extra-diégétique puisque Bernard Werber lui-même a publié chez Albin Michel trois versions de l'*ESRA*.

Cette construction du roman fractionné en plusieurs récits de natures différentes nuit peut-être à la fluidité du texte, elle apporte néanmoins une forme de suspense ménagé par la scission des intrigues, permet une compréhension globale des enjeux du texte, mais surtout elle offre la possibilité d'échos à travers les sphères distinctes.

---

<sup>188</sup> Nous reviendrons sur la notion mouvante de réalité.

<sup>189</sup> Voir *Nous les dieux*, p. 264.

## C.2 Echos et proportions

Écho est une nymphe de la mythologie grecque. Volubile, elle distraît Héra pendant que Zeus batifole avec ses conquêtes. Quand la déesse prend conscience du stratagème, folle de rage, elle punit Écho qui ne pourra plus adresser la parole à quelqu'un qu'en répétant les derniers mots de son interlocuteur. Repoussée par Narcisse, dont elle est amoureuse, la jeune fille se laisse dépérir au point de ne plus avoir de corps charnel, de n'être qu'une voix<sup>190</sup>. C'est ainsi que la légende explique le phénomène de répercussion des voix et des sons. Dans la trilogie à l'étude, point de nymphe Écho, ce sont les faunes qui ne s'exprime qu'en reprenant les paroles d'autrui. Ce n'est pas ici une punition mais plutôt un trait d'humour : c'est Pan qui a décidé cela pour agacer le reste d'Aeden et les faunes ont l'air d'apprécier leur jeu. Mais on relève également de nombreux échos sous forme d'images qui se répercutent à travers toute l'œuvre et dans toutes les strates de récits que nous venons d'aborder. Les motifs récurrents sont multiples, on remarque principalement celui de l'île avec l'île de la Tranquillité sur Terre 17, celle sur Terre 18, l'île d'Aeden, et l'article de l'*ESRA* concernant l'Atlantide. Nous avons déjà évoqué les multiples fuites en bateau : celle du peuple dauphin, celles de Michael sur Terre 18 puis sur Aeden. La représentation de descente aux enfers est également propagée à travers différentes allusions à la catabase : ventre du Léviathan sur Aeden, représentation du rapt de Perséphone en Olympie, vision de Michael à propos de sa visite chez Hadès quand il se trouve sur Terre 18 etc. Nous le voyons bien, une image peut se retrouver répliquée, amplifiée ou amoindrie, dans les différents niveaux de narration. Mais en adoptant une vision plus large<sup>191</sup>, on réalise que ces échos se trouvent non seulement dans le cycle, mais rebondissent aussi jusqu'à d'autres productions écrites de Werber dans une sorte d'intertextualité interne à l'auteur. Par exemple, aux pages 137 et 138 du *Souffle des dieux*, on peut lire une entrée de l'*ESRA* intitulée « Réponse de Gaïa ». L'article explique la multiplication des catastrophes naturelles par le manque de communication entre les hommes et la Terre. Or, c'est exactement le sujet de la dernière trilogie publiée, le « Cycle 3<sup>ème</sup> Humanité », paru entre 2012 et 2014, soit cinq ans après la fin du Cycle des dieux. Le recueil de blague rédigé par Freddy Meyer<sup>192</sup> n'est pas sans annoncer *Le Rire du Cyclope*, publié en 2010, dont le thème principal est l'humour. Tout comme le duel d'histoires drôles dont doit triompher Michael pour gagner l'aide de Pan préfigure les duels de blagues<sup>193</sup>

---

<sup>190</sup> Voir *Les Mythes grecs*, Robert Graves, p. 444 et 445.

<sup>191</sup> C'est Edmond Wells qui affirme qu'« on ne comprend un système qu'en s'en sortant », voir *Le Mystère des dieux*, p. 56.

<sup>192</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p.140.

<sup>193</sup> Le participant le moins drôle, celui qui n'a pas fait rire son adversaire, est tué d'une balle dans la tête. Voir *Le Rire du Cyclope*.

présents dans le roman de 2010. Ou encore, le héros présenté par Héraclès qui accomplit la même prouesse que les protagonistes du *Papillon des étoiles*, disponible depuis 2006 :

« - Je vous présente quelques héros des monde des promotions précédentes. Écoutez bien ces noms qui retentissent dans l'histoire de leurs humanités respectives : [...] Liléïth, une astronaute qui a monté une expédition de la dernière chance pour sauver son espèce en la faisant fuir dans l'espace sur des voiliers solaires. »<sup>194</sup>

Ce flot d'échos créé une toile dense d'éléments récurrents sur lesquels Werber s'appuie pour fonder un univers. Comme nous l'avons vu précédemment, Pan explique l'univers comme arborescence qui permettrait aux différents mondes de communiquer entre eux, ce qui justifie, dans la diégèse, cette redondance d'images ou d'idées. Cela floute quelque peu la perception de la réalité que l'on peut avoir. Si l'on envisage le cosmos comme une multitude de sphères imbriquées les unes dans les autres, il semble alors que ce soient les proportions qui aident à déterminer dans quelle dimension les personnages se trouvent : Michael est rapetissé quand il est envoyé sur Terre 18, on le fait grandir à nouveau pour rentrer en Aeden. Cependant, même ici les pistes sont brouillées. En effet, le héros se retrouve à plusieurs reprises face à des géants qui par leur taille remettent en cause son statut.

Un des attributs divins des élèves-dieux est leur taille : ils sont bien plus grands que les mortels qu'ils contemplent en se plaçant au-dessus de leur planète comme s'ils observaient des insectes. Les maîtres dieux sont légèrement plus grands que les élèves, pour signifier leur rang supérieur. Mais quand Michael se rend chez Atlas pour tricher et continuer à guider son peuple hors des heures de jeu, il se trouve plongé dans un univers qui le dépasse, littéralement. La démesure est reine chez les géants :

« Avec l'impression d'être deux Petits Poucets, nous nous hissons sur la pointe des pieds pour ouvrir des portes à la mesure des géants de trois mètres. L'une laisse apparaître une chambre au lit vaste comme un jardin [...]. »<sup>195</sup>

En se comparant au Poucet, Michael rapproche implicitement Atlas de la figure de l'ogre. Il n'a pas tort de sentir une menace émanant du titan. Plus tard c'est lui va le capturer et le livrer aux expériences d'Hermaphrodite :

---

<sup>194</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p. 147.

<sup>195</sup> Voir *Nous les dieux*, p. 358.

« Je cherche prestement une chaise pour atteindre la poignée de la fenêtre et l'ouvrir, mais déjà une large main m'attrape et avant que j'aie pu comprendre ce qui m'arrive je suis déposé dans un bocal de verre [...]. Les mains géantes transportent ensuite mon bocal à travers la cité d'Olympie. Je frappe contre la paroi de verre et d'un coup je comprends tout ce que j'ai fait subir jadis à des grenouilles, des papillons, des limaces, des escargots, des têtards ou des lézards que j'ai moi aussi emprisonnés. »<sup>196</sup>

Le gigantisme du titan est accentué par ses mains sur lesquelles le narrateur se focalise : elles deviennent une synecdoque pour désigner Atlas lui-même. Ces changements de proportions, qui font de Michael un Gulliver<sup>197</sup> revisité, ne sont pourtant pas égaux. Quand il visite Terre 18, il est miniaturisé pour être comme les terriens, en revanche chez Atlas il demeure à une taille relativement petite et doit faire face au géant. Ce dernier projette de le faire grandir mais Michael parvient à s'échapper. Cela fait partie du voyage du héros : il doit apprendre l'humilité et à relativiser sa place dans le cosmos. Quand il comprend et accepte ça, il passe dans la sphère supérieure et devient une étoile, donc un objet beaucoup plus grand que le titan.

### C.3 Les poupées russes

« Si un électron était doué de conscience, se douterait-il qu'il est inclus dans cet ensemble beaucoup plus vaste qu'est l'atome ? Un atome pourrait-il comprendre qu'il est inclus dans cet ensemble plus vaste, la molécule ? Et une molécule pourrait-elle comprendre qu'elle est enfermée dans un ensemble plus vaste, par exemple une dent ? Et une dent pourrait-elle concevoir qu'elle fait partie d'une bouche humaine ? A fortiori, un électron peut-il être conscient qu'il n'est qu'une infime partie d'un corps humain ? Lorsque quelqu'un me dit croire en Dieu, c'est comme s'il affirmait : « J'ai la prétention, moi, petit électron, d'entrevoir ce qu'est une molécule. » Et lorsque quelqu'un me dit être athée, c'est comme s'il assurait : « J'ai la prétention, moi, petit électron, d'être sûr qu'il n'y a aucune dimension supérieure à celle que je connais. »

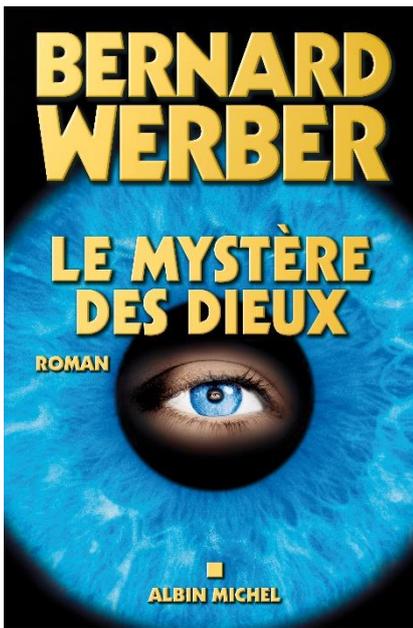
Mais que diraient-ils, croyants et athées, s'ils savaient combien tout est beaucoup plus vaste, beaucoup plus complexe que leur imagination ne saurait l'appréhender ? Quelle déstabilisation subirait l'électron s'il savait qu'il est non seulement enfermé dans la dimension des atomes, molécules, dents, humains, mais que l'humain est lui-même inclus dans la dimension planète, système solaire, espace, et puis, quelque chose d'encore plus grand pour quoi nous ne possédons pour l'heure pas de mot. Nous sommes dans un jeu de poupées russes qui nous transcende.

Dès lors, je m'autorise à dire que l'invention par les hommes du concept de dieu n'est peut-être qu'une façade rassurante face au vertige qui les saisit devant l'infinie complexité de ce qui pourrait se trouver effectivement au-dessus d'eux. »

---

<sup>196</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p. 457 et 458.

<sup>197</sup> Le héros du roman *Les Voyages de Gulliver* écrit par Jonathan Swift et publié en 1721.



3. La couverture du *Mystère des dieux* présente elle aussi une série de mises en abyme.

Voici la retranscription complète de l'article de l'*ESRA* intitulé « Poupées russes » que l'on peut lire aux pages 172 et 173 de *Nous les dieux*. La perception de l'univers comme une infinité de sphères contenues les unes dans les autres entre dans le processus de relativisation. À n'importe quelle strate que l'on puisse se trouver, on suppose qu'il existe infiniment plus grand et infiniment plus petit. Ce paragraphe exprime, entre les lignes, la volonté de l'auteur quand il a entrepris d'écrire la trilogie : mettre en scène un héros dont le voyage initiatique le pousserait à avoir une appréhension plus juste de l'univers dans lequel il se trouve. En cosmologie, il y existe une certaine Théorie des Cordes qui émet l'hypothèse d'une cosmologie branaire : notre univers serait inclus dans un univers plus vaste, ouvrant la voie à de multiples dimensions<sup>198</sup>. C'est cette conception du cosmos qui semble être privilégiée par l'auteur.

Werber a bâti ses romans comme un labyrinthe de récits emboîtés les uns dans les autres. À la manière du film *Inception*<sup>199</sup>, la trilogie est régie par une politique de mise en abyme poussée à l'extrême. La mise en abyme première, fondamentale, est présentée dès le premier tome : la planète Terre 17 dont la sphère-écran se trouve en Olympie et où des gens vivent sans se douter de la dimension supérieure qui les englobe. Le motif de la mise en abyme est répété, on trouve par exemple un arbre nain dans l'immense arbre creusé où vit Pan :

- « Je découvre alors [...] un pot contenant un séquoia nain de un mètre de hauteur.
- Un arbre dans l'arbre, murmuré-je.
  - Oui, un dieu dans le dieu, un univers dans l'univers, un arbre dans l'arbre, mais celui-ci présente une petite particularité qui devrait vous intéresser. »<sup>200</sup>

L'univers, on l'aura compris, est envisagé par Michael comme une probable mise en abyme de

<sup>198</sup> Nous vulgarisons ici cette théorie complexe, pour plus d'informations, il est possible de consulter, par exemple, l'article de Philippe Brax « Cosmology and Brane Worlds: A Review » paru en 2003, qui explique les conséquences d'un modèle branaire appliqué au cosmos.

<sup>199</sup> *Inception* est un film de science-fiction sorti sur les écrans en 2010, écrit et réalisé par Christopher Nolan. Il met en scène un groupe de personnages capables de produire des rêves lucides et partagés dont la mission est d'implanter une idée dans le subconscient d'autrui. La trame du film est construite comme une poupée russe : un rêve dans le rêve d'un rêve, etc.

<sup>200</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p. 371.

sphères qui s'imbriquent à l'infini. Le mécanisme de la mise en abyme est mené à son paroxysme lors du songe où Michael, incarné sur Terre 18 dans la peau d'un écrivain, rêve qu'il est un écrivain qui rêve :

« Je me réveille dans le rêve.

Puis celui qui s'est réveillé dans le rêve se réveille encore. Et encore. Et encore. C'est une mise en abyme dans le monde onirique. Comme l'image d'un homme entre deux miroirs dont l'image se répercuterait à l'infini. »<sup>201</sup>

Cette répercussion illimitée du réveil trouble Michael qui n'est pas sûr d'être dans le réel quand il se lève de son lit. C'est précisément cette sensation de malaise que cherche à produire l'écrivain élaborant un système de narration à plusieurs niveaux : « Dans toutes ses utilisations, la Mise en Abyme fournit une impression de vertige en créant des sous-systèmes imbriqués ou cachés dans le premier système. »<sup>202</sup>. L'emploi du terme « vertige » n'est pas anodin, il est issu du latin *vertigo* qui signifie « mouvement de rotation »<sup>203</sup> donc littéralement « tourner en rond ». Or, le labyrinthe mythologique est en général un labyrinthe dit « unicursal », qui ressemble à une série de cercles imbriqués. Le livre lui-même devient ce type de dédale grâce aux mises en abymes. Par ailleurs, dans le film *Inception*, le personnage qui conçoit la structure matérielle des rêves (à savoir les lieux dans lesquels ils prennent place) se prénomme Ariane et elle est sélectionnée en dessinant précisément ce genre de labyrinthe. Le processus de mise en abyme, cher à André Gide, est à envisagé comme une modalité de révélation, un chemin vers le cœur du texte.

---

<sup>201</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p. 195.

<sup>202</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p. 193, article de l'encyclopédie : « Mise en abyme ».

<sup>203</sup> Voir *Dictionnaire de latin*, p. 699.

## PARTIE 3 : ESPACES DE L'ÉCRITURE : LITTÉRATURE, CRÉATION ET DÉMIURGIE

### A. De l'écriture à l'Écriture

#### A.1 Le personnage écrivain

La trilogie des dieux se construit donc comme une vaste mise en abyme où des histoires imbriquées les unes dans les autres se reflètent, se répercutent sur plusieurs niveaux. Dans cet entremêlement, un type de personnage est en surpopulation : l'écrivain. Le cycle présente un nombre incalculable de personnages écrivant et d'auteurs à part entière. Nous l'avons vu, Edmond Wells écrit son *Encyclopédie*, suppléé par Michael et Mata Hari, Freddy Meyer tient un recueil d'histoires drôles qui sera repris par Raoul Razorback. Le père de ce dernier, Francis Razorback, a écrit sur terre l'ouvrage *La Mort, cette inconnue* et sur Aeden il poursuit son œuvre en rédigeant une *Mythologie*. Eun Bi, la coréenne dont Michael suit le parcours depuis sa télévision en Aeden écrit une série concernant les dauphins, elle exprime sa créativité également par le dessin. Michael, quant à lui, a une chambre remplie de livres vides aux pages blanches :

« Des livres sans texte. Un crime sans enquête. À droite de la bibliothèque, un fauteuil et un bureau aux multiples tiroirs. Sur le dessus, une plume d'oiseau trempe dans un encrier. Suis-je supposé remplir de mon écriture ces livres vides ? »<sup>204</sup>

Et quand il se met à écrire, c'est l'incipit des *Thanatonautes*, premier tome du Cycle des anges. Dans le *Souffle des dieux*, la muse Thalie lui inspire une pièce de théâtre, il s'essaie alors à l'écriture dramatique. Des chapitres 31 à 51 du *Mystère des dieux*, notre élève dieu est puni et envoyé sur Terre 18. Il s'incarne à ce moment-là dans la peau d'un écrivain populaire. En tant que Dieu déchu, il a une conscience beaucoup plus évoluée que les humains qui l'entourent. Il souffre de détenir un savoir qu'il ne peut partager avec ses congénères (sous peine de passer pour un illuminé), alors il se met à écrire et livre sous la forme de romans ses souvenirs du monde des dieux. Hegel dans *Esthétiques* statue que l'art est le propre de l'homme et la prédisposition artistique est une conséquence du fait que l'homme soit doué de conscience.

---

<sup>204</sup> Voir *Nous les dieux*, p.35.

L'homme en tant qu'être pensant se dédouble, se représente lui-même. L'œuvre d'art est alors une extériorisation de ce que l'humain est. On voit ici clairement le parallèle que l'on peut dresser entre notre personnage écrivain et cette théorie. Il écrit pour extérioriser ce qu'il est, et le roman devient une sorte de prothèse remplaçant la vie qu'il a perdue. C'est donc un romancier populaire, on assiste à plusieurs scènes où il passe sur des plateaux télévisés pour présenter ses dernières parutions etc. Adulé par un lectorat plutôt jeune et ouvert d'esprit, les critiques littéraires ne lui font pourtant pas de cadeau et le taxent d'écrivain pour enfant au style simpliste et aux histoires farfelues. Décrié par les membres de l'académie qui baignent dans les textes classiques, Gabriel Askolein défend une écriture nouvelle, qui pousse les lecteurs à réfléchir à leur condition et au sens de leur vie sans tomber dans le piège religieux. C'est ce qu'il tente d'accomplir en transcrivant ses aventures de dieu sur Aeden. Ce renversement de situation permet d'observer l'histoire de Terre 18 de l'intérieur et non plus du dessus. Le changement de point de vue est l'occasion d'un retour réflexif de Michael quant à son expérience, qui est cristallisée par la Bible dauphine : ce livre contient le récit de la partie d'Y de Michael, racontée et interprétée par les pièces du jeu.

De manière générale, les écrits produits au sein de la trilogie sont tous tournés vers le savoir et la réflexion : encyclopédies, anthologies concernant la mythologie etc. L'écrivain se fait pédagogue et on ne peut s'empêcher de voir une ressemblance entre l'expérience d'écriture de Werber et les différentes figures de l'auteur qu'il propose. Eun Bi qui a du mal à terminer son cycle sur les dauphins rappelle le jeune Werber qui récrivait sans cesse son cycle sur les fourmis avant d'être publié. Les ambitions encyclopédistes de Wells, Razorback et Meyer ont été concrétisées par l'auteur à travers l'*ESRA* et le *Rire du Cyclope* (qui est doté d'histoire drôles entre chaque chapitre). Enfin Gabriel qui écrit sur l'école des dieux n'est pas sans rappeler, grâce au jeu des mises en abyme, l'auteur lui-même qui rédige ce récit. Son but avoué est d'ouvrir les esprits : « la science-fiction est plus forte que la religion. Car elle ouvre les esprits alors que vous les fermez. »<sup>205</sup> justifie Gabriel Askolein. Ses écrits ne sont pas religieux, ils ont néanmoins une part de spiritualité puisqu'il y livre son savoir sur le monde des dieux. L'écriture elle-même est une activité sacrée. On pense au dieu égyptien Thot qui tire les caractères d'écriture du portait des dieux : « l'écriture apparaît de ce fait à l'image de Dieu, d'une origine sacrée, et s'identifie à l'homme »<sup>206</sup>. Le livre, Bible ou roman, s'érige alors comme objet privilégié de communication entre les hommes et les dieux. Cet échange est à double sens puisque Zeus dans son palais lit les livres écrits par les terriens, qu'ils soient publiés ou non.

---

<sup>205</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p. 145.

<sup>206</sup> Voir *Dictionnaire des symboles*, p. 390, article « Ecriture ».

Michael-Gabriel tente donc d'écrire, de façon romancée, ses aventures en Olympie. Cependant, quand il essaie de modifier l'histoire réelle (en faisant perdre la partie d'Y à Raoul par exemple), le scénario ne fonctionne plus. Delphine, qui relit ses épreuves sans connaître son passé divin, trouve la trame non crédible quand elle s'éloigne de ce qui a vraiment été.

## A.2 Le héros autonome

Ainsi, Michael ne peut pas réécrire l'histoire différemment. En outre, à un niveau plus large, on remarque que les événements historiques occurrents sur Terre 18 sont quasiment identiques à ceux de l'histoire de Terre 1 que nous connaissons. Les élèves dieux sont incapables d'inventer un scénario qui ne ressemble pas au script originel. Le peuple dauphin n'est qu'un avatar du peuple juif : il vit les mêmes persécutions, traverse le désert, se disperse au sein d'autres nations, il voit naître un messie nommé « L'Éduqué » qui ressemble fort à Jésus Christ et qui aura une fin similaire ... De même, les hommes lions vivent comme les grecs de l'âge d'or et les faucons font office de romains. Nous pourrions continuer ainsi longtemps : chaque civilisation, chaque événement est un écho de notre histoire terrienne. Michael déplore ce manque d'originalité. Ces difficultés à s'éloigner de la trame première sont expliquées par la théorie disant qu'une bonne histoire fonctionne toute seule et ses actions comme ses personnages se déploient naturellement. Delphine trouve le personnage de Raoul intéressant et suggère à Michael-Gabriel de lui faire gagner la partie. Ce à quoi il répond :

« - C'est moi le créateur de mon roman, alors c'est moi qui décide qui est sympathique et qui gagne.

Tu vas voir comment je vais te l'arranger ton Raoul.

- Détrompe-toi. Je ne vais rien voir du tout. Si tu essaies de rendre Raoul antipathique, cela se verra et tu obtiendras l'effet contraire. De même si tu veux sauver ton Michael pusillanime ça paraîtra artificiel. Tu n'as pas le choix, tu dois laisser tes personnages se développer tout seuls. Ils sont déjà trop existants pour que tu puisses en faire n'importe quoi. »<sup>207</sup>

Cette autonomisation du récit va de pair avec un héros affranchit du joug de l'auteur. Comme Raoul dans le roman de Gabriel Askolein, Michael lui-même est un personnage qui cherche à se libérer de l'autorité de son créateur. Il le dit « Je ne veux plus subir le scénario du livre »<sup>208</sup>. Cette volonté de libre-arbitre se concrétise quand il s'échappe d'Olympie à dos de Pégase pour se rendre au sommet de la montagne :

---

<sup>207</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p. 211.

<sup>208</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p. 422.

« Je suis en dehors du scénario de l'écrivain qui écrit mon histoire. Je dirige ma vie. Je suis dans la zone non prévue où il n'y a que moi qui décide librement de ce qu'il va se passer dans la seconde suivante. »<sup>209</sup>

Cette émancipation n'est pourtant que rhétorique, et se dresse plus à l'encontre d'un hypothétique créateur divin que d'un auteur, car Michael ne sait pas qu'il est un personnage fictif<sup>210</sup>. Il ne prendra conscience de son statut de personnage que bien plus tard, à la fin du dernier tome. Lorsqu'il s'éveille douloureusement à sa condition, il tente d'interagir avec le lecteur sans passer par le prisme de l'écrivain :

« LECTEUR, SI TU M'ENTENDS, SACHE QUE NOUS SOMMES LÀ, EDMOND WELLS ET MOI, DANS LA CHAIR MÊME DE LA PAGE QUE TU LIS. NOUS NE SOMMES PAS QUE DES PERSONNAGES DE ROMAN. NOUS EXISTONS RÉELEMENT. [...] HÉ ! LECTEUR ! TU ME LIS ! EH BIEN SACHE QUE JE SUIS MICHAEL PINSON, JE SUIS LIBRE ET JE DÉCIDE DE MA VIE MALGRÉ TOI, ET MALGRÉ L'ÉCRIVAIN QUI SOIT-DISANT RÉDIGE MES AVENTURES. »<sup>211</sup>

Avec cette apostrophe directe au lecteur, le personnage atteint l'apothéose de son voyage initiatique : il a compris la nature de son univers et sa place dans celui-ci. Il a acquis aux yeux de l'auteur son statut de protagoniste autonome qui est prôné par Delphine :

« Les personnages peuvent vivre par eux-mêmes sans que vous ayez besoin de leur indiquer dans quelle intrigue ils doivent s'insérer. Si vous décrivez bien en détail et en profondeur votre héros vous devriez obtenir ce petit miracle : le moment où le personnage vous surprend, où il existe suffisamment pour infléchir l'intrigue vers des idées auxquelles vous n'auriez pas pensé. [...] Et alors vous aurez ce privilège extraordinaire : fabriquer à partir de rien un être qui existe tout seul. Vous n'aurez plus besoin d'inventer d'intrigue, vos personnages l'inventeront à votre place. »<sup>212</sup>

Si le perfectionnement ultime du personnage consiste à s'émanciper de son créateur, nous pourrions alors nous interroger quant au statut même de l'écrivain.

---

<sup>209</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p. 483.

<sup>210</sup> Bien que d'autres élèves en aient eu l'intuition, nous y reviendrons.

<sup>211</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p. 473.

<sup>212</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p. 200 et 201.

### A.3 Le lecteur démiurge

La prolifération de personnages écrivains semble indiquer qu'en dépit de l'indépendance acquise par les héros bien construits, l'auteur reste indispensable et dispose d'une valeur certaine. Il crée les mondes qui vont accueillir les protagonistes qui pourront y développer l'histoire qu'ils portent en eux. Gabriel Askolein, brimé par les autres auteurs de facture plus classique, est détesté pour son côté démiurgique comme lui confie son adversaire :

« - Oui, c'est vrai on te déteste tous, on te jalouse [...] c'est parce que nous savons, même sans t'avoir lu, nous savons ce que tu fais. Tu es ... Tu es ... un créateur de mondes. »<sup>213</sup>

Il prononce cette phrase avec déférence et crainte, comme si l'habilité à créer un univers cohérent était un don divin. Nous ne parlons pas ici de créer un personnage assez réaliste et profond pour s'affranchir de l'auteur, mais bien de concevoir un monde, un univers viable, avec son histoire et sa mythologie. Avec ses lieux emblématiques. Il nous apparaît que le lieu de l'action soit prépondérant, et son authenticité comme sa force symbolique déterminent la possibilité ou non des personnages à vivre la destinée prévue par l'écrivain. D'ailleurs quand Michael-Gabriel décrit son processus d'écriture, il est évident que les lieux se développent avant les personnages :

« Petit trot. Les décors s'esquissent, l'air se réchauffe.

Je décris le décor. Le plateau de jeu. Olympie. Aeden. Je griffonne même sur la nappe le plan de l'île pour mieux m'y reconnaître.

Et puis je place les pièces de l'échiquier. Les élèves dieux. »<sup>214</sup>

On pense également à Eun Bi, la mortelle coréenne, dont le cheminement créatif s'établit entre le dessin et l'écriture. Quand elle dessine, que ce soit pour son travail avec un producteur de dessins-animés ou pour sa collaboration avec Korean Fox à l'élaboration du cinquième monde, elle ne fait que créer des décors sans personnages. De même, Delphine sur Terre 18 est chargée de créer les milieux dans lesquels vont évoluer les joueurs du Royaume des Dieux :

« Cette jeune femme détient une réelle capacité à fabriquer des décors encore plus baroques que ceux que je connais. Tout est sublimé. Complexifié.

Je m'aperçois que plus que tout, c'est peut-être ce que j'ai toujours cherché chez une femme : qu'elle

---

<sup>213</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p. 214.

<sup>214</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p. 196.

possède un univers à elle que je puis confronter à mon univers personnel.

*Toute personne qui créé devient automatiquement par son acte de genèse une sorte de dieu.*

Face à ces décors merveilleux je me force à me surpasser dans mon roman *Le Royaume des dieux*.

Il faut que mes situations soient à la hauteur de ses fresques fantastiques. »<sup>215</sup>

Ainsi, les lieux inventés par Delphine influencent directement l'écriture de Michael. Attestant, si besoin est, toute l'importance de l'endroit où se situe l'action chez Werber. Nous retenons également la phrase « *Toute personne qui créé devient automatiquement par son acte de genèse une sorte de dieu.* » qui est mise en exergue dans le texte grâce à l'utilisation de l'italique. Cette déclaration confirme que tous les créateurs sont des démiurges, les auteurs mais aussi tous ceux qui créent, de quelque manière que ce soit. Le thème de la création, qu'elle soit artistique ou divine, voit les deux à la fois, court entre chaque ligne du texte. Dans la trilogie, quasiment tous les personnages sont des homo-faber<sup>216</sup>. Les personnages principaux sont des dieux, donc des créateurs par essence. La création est symbolisée par l'œuf qui est une image récurrente : les planètes ressemblent à des œufs sur leurs coquetiers, les personnages mangent des œufs aux moments clés de l'intrigue... L'auteur consacre un article de *l'Encyclopédie du Savoir Relatif et Absolu* à la symbolique de l'œuf :

« Tout commence et tout fini par un œuf, l'œuf est le symbole de l'aube et du crépuscule dans la plupart des mythologies du monde. Dans les cosmogonies Égyptiennes les plus anciennes, la création est décrite comme étant issue d'un œuf cosmique renfermant le soleil et les germes de la vie. »<sup>217</sup>

L'omniprésence de l'œuf signifie donc l'omniprésence de la création. En effet, en début de partie, les élèves dieux créent des animaux qu'ils doivent modeler pour qu'ils soient les mieux adaptés à l'environnement puis ils passent au stade supérieur, à l'humanité. L'homme est réellement un objet créé, on le compare même à une œuvre d'art. Par exemple quand Héraclès apprend aux élèves à fabriquer un héros, il parle d' « humains d'élites, des œuvres d'art en vérité, des trésors qui mériteraient d'être conservés dans les musées de l'univers. »<sup>218</sup> L'homme est un objet de création. C'est un objet de création mais c'est également un objet créateur puisqu'il détient un réel pouvoir poétique. Leur planète est le reflet de ce pouvoir. Ils agissent sur elles, la transforment, projettent leurs images dessus, y étendent le champ des possibilités

---

<sup>215</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p. 210.

<sup>216</sup> Notion abordée par Henri Bergson qui définit l'intelligence comme la capacité à fabriquer des objets artificiels.

<sup>217</sup> Voir *Nous les dieux*, p. 107 et 108.

<sup>218</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p. 148.

grâce à leurs créations. Outre les outils dans les temps pré historiques, ils construisent des villes, des cités et des monuments. Ils créent aussi des œuvres d'art : Kouassi Kouassi l'Africain s'exprime par la musique, Eun Bi la Coréenne par le dessin et l'écriture, nous l'avons vu. La trilogie atteste une réelle importance de l'art. Zeus, notamment, tient un musée des créations humaines :

« - Je suis plutôt admiratif de ce que font les mortels. Comme je te l'ai narré, j'ai créé les humains mais je ne sais pas bien comment ils utiliseront les talents dont je les ai pourvus. Ils peuvent me surprendre. Ils peuvent inventer des tours auxquels je n'ai même pas songé. Ils sont adorablement « imprévisibles » [...] C'est mon musée personnel. Ici je rassemble les plus belles œuvres humaines. Les « créations » produites par mes « créatures » avec la part de libre-arbitre que je leur ai offerte »<sup>219</sup>

En outre, Michael compare à plusieurs reprises sa tête à un œuf : « Je décline cet apéritif et reste rêveur, la tête posée sur mes mains comme un œuf sur un coquetier »<sup>220</sup>, ce qui laisse deviner une création qui serait d'ordre cérébral, liée à la puissance de l'imaginaire. Dieu est le fruit de ce type de création. Aux premiers abords, on pense que l'entité qui régit les lois de l'univers au sein du texte est Dieu. Les personnages sont des dieux, on baigne dans une atmosphère divine... On croit alors (du moins, nous feignons d'y croire en tant que lecteur) que l'univers est créé par Dieu. Or quand les héros arrivent au bout de leur quête de savoir, nous sommes ramenés à la réalité des choses : le roman doit son existence à un homme, il est l'expression de la puissance créatrice de l'écrivain. Plus qu'un pouvoir poïétique, l'auteur se dote d'un pouvoir démiurgique. Il se comporte comme dieu. Il crée un univers, un livre, où il supplante dieu par son pouvoir d'écriture. Il le dépasse même physiquement : Zeus considéré comme le Dieu des Dieux, censé représenter le pouvoir suprême, se trouve en haut de la montagne. Or, quand il l'atteint, Michael apprend qu'il y a une dimension au-dessus. Le roi des dieux n'est pas celui qui a créé le monde. Michael continue son ascension et finira par se heurter à la limite physique de la page qui le contient. Le plus grand créateur semble être l'auteur. Par ailleurs, les termes auteur et autorité ont la même racine latine *auctoritas*, attestant une notion de pouvoir détenue par l'écrivain. Le pouvoir suprême, au sein de la trilogie, se manifeste par l'apparition d'un œil géant dans le ciel :

« IL nous regarde.

---

<sup>219</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p. 600.

<sup>220</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p. 119.

Nous sommes tous hagards, hébétés, haletants.

C'est un œil géant, tellement immense qu'il repousse les nuages et masque le soleil.

À mes côtés mes compagnons se sont figés.

Mon cœur bat fort.

Serait-il possible que ce soit ...

L'œil géant flotte quelques instants dans le ciel comme s'il nous observait, puis il disparaît d'un coup. Autour de nous le vaste plateau tendu de coquelicots rouges paraît soudain orphelin de l'écrasante présence. »<sup>221</sup>

Les protagonistes interprètent cet œil unique et démesuré comme étant celui de leur créateur en train de les observer. L'œil n'est pas un motif anodin, il est « presque toujours symbole de perception intellectuelle »<sup>222</sup>. C'est ici un œil unique, sans paupière, qui éclipse le soleil : c'est « l'œil divin qui voit tout »<sup>223</sup>. D'ailleurs, le *Dictionnaire des symboles* décrit ce type d'œil de la sorte : « l'œil du cœur c'est l'homme voyant Dieu, mais aussi Dieu voyant l'homme ». Or, il apparaît à la fin de la quête, que cet œil n'est pas celui de Dieu au sens strict du terme mais celui ... du lecteur. Les personnages voient les yeux du lecteur en plein acte de lecture. Le dernier tome de la trilogie s'achève sur cette image. Michael et Edmond, arrivés aux confins de leur univers sont confrontés à nouveau aux yeux :

« Nous avançons encore et nous finissons par distinguer, de l'autre côté de la paroi ...

UN ŒIL IMMENSE !

J'avais déjà fait face à l'œil géant de Zeus, sur le chemin de la première Montagne. J'avais déjà fait face à l'œil d'Aphrodite au-dessus de mon éprouvette alors que je n'étais qu'un minuscule habitant de Terre 18. Mais cette fois, je ne sais pourquoi, je sens qu'il s'agit d'une chose très ... Différente.

- Suis-moi ! m'ordonne Edmond Wells qui semble avoir compris avant moi.

Je regarde et, en longeant la paroi, nous finissons par distinguer un deuxième œil.

Ils sont deux qui s'agitent de droite à gauche comme s'ils balayaient la surface transparente de l'Univers. »<sup>224</sup>

Ils réalisent à cette occasion qu'ils sont des personnages de roman. Cependant, s'ils sont le fruit de l'imaginaire d'un auteur, c'est précisément au lecteur qu'ils affirment devoir leur existence. En effet, le lecteur, en lisant leurs aventures, les fait vivre. Les deux yeux font exister leur espace-temps. Edmond le dit quand il cherche à déterminer la nature de leur univers : « un monde parallèle qui n'existe que lorsqu'on le regarde. L'observateur créé ce monde. Il n'existe

---

<sup>221</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p. 13.

<sup>222</sup> Voir *Dictionnaire des symboles*, p. 686, article « Œil ».

<sup>223</sup> *Ibidem*.

<sup>224</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p. 456.

pas sans lui. »<sup>225</sup>. Cet univers-là existe car il est lu. Les personnages prennent alors conscience de leur quasi-immortalité puisque tant qu'un exemplaire du livre existera quelque part, ils seront potentiellement lisibles. *Le Dictionnaire des symboles* évoque le troisième œil comme un regard qui « réduit tout en cendres, c'est-à-dire qu'exprimant le présent sans dimensions, la simultanéité, il détruit la manifestation ». Or l'œil du lecteur fait vivre les personnages sans dimension de temps puisqu'il peut lire leurs aventures sans en respecter l'ordre chronologique. Un livre contient simultanément le passé, le présent et le futur de l'histoire qui le compose. Aussi le lecteur est maître de l'espace-temps. Il est tout-puissant, c'est lui qui détient le pouvoir suprême, il est plus puissant que dieu et que l'écrivain :

« - LIRE ! Et par cet acte quasi divin créer un monde. Tu peux n'importe quand saisir un roman avec des personnages imaginaires et leur donner vie. Zeus t'a, paraît-il, signalé que ton nom signifie en hébreu « Qui est comme dieu ? » Tu es porteur de cette question métaphysique. Et tu connais enfin la réponse ...

Je prononce alors le mot magique, aboutissement de tous les Mystères :

- LE LECTEUR. »<sup>226</sup>

D'ailleurs, Gabriel Askolein avoue qu'il aurait préféré être « le lecteur qui a compris plutôt que l'écrivain qui fait comprendre aux autres »<sup>227</sup>. C'est Umberto Eco qui théorise le statut primordial du lecteur dans *Lector In Fabula* où il décrit le texte comme une « machine paresseuse » qui réclame un « travail coopératif » du lecteur pour en actualiser le sens.

## **B. L'art et le Beau.**

### **B.1 Considérations esthétiques**

Si le lecteur est doté d'une si grande importance, il nous semble primordial d'aborder la question de la réception des livres de Bernard Werber. À l'instar de son personnage Gabriel Askolein, notre auteur est peu apprécié des critiques. En atteste par exemple la présentation que François Busnel en fait pour l'*Express*<sup>228</sup> :

---

<sup>225</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p. 457.

<sup>226</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p. 476.

<sup>227</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p.194.

<sup>228</sup> « Le retour de Bernard Werber », article paru le 14 novembre 2012.

« Malgré l'hostilité de la critique, Bernard Werber a vendu 5 millions de ses livres. Si *L'Ultime Secret* ne brille pas par son style, il s'impose par ses visions, dignes de la meilleure science-fiction. Décidément, Bernard Werber n'a pas fini d'agacer. Voilà un romancier qui, depuis dix ans, fait l'objet d'une controverse virulente: alors que son public ne cesse de s'élargir, la critique le boude ostensiblement - quand elle ne lui oppose pas un mépris sardonique.

Il faut dire que Bernard Werber ne fait rien pour arrondir les angles: son point faible, c'est l'écriture. Une écriture rapide, brutale, qui vise l'efficacité au détriment du style mais qui trop souvent bascule dans le simplisme et les clichés. «J'applique au roman les techniques de montage du cinéma, explique l'intéressé, qui reconnaît volontiers ses carences, mais je pense que dans mon cas il faut privilégier l'idée sur le style.» »

Voilà donc le point épineux, Werber ne fait pas d'effort stylistique. Est-ce cependant à cause d'une lacune ou d'un défaut ? Non. Nous avons la chance d'assister à une conférence de cet auteur<sup>229</sup>. Il y expliquait que ces phrases simples et ce style épuré sont choisis, ont une réelle vocation, une utilité textuelle. Ses manuscrits sont beaucoup plus longs que les versions éditées. Les phrases sont alors plus développées, plus longues, plus travaillées, mais alors peut-être moins claires. Or ce que Werber cherche, c'est bien la clarté pour véhiculer intelligiblement les messages que portent ses écrits<sup>230</sup>. Alors il simplifie au maximum ses épreuves pour que les mots soient exempts de fioritures mais porteurs de sens, et permettent une ouverture des horizons et des possibles, non pas dans le contentement purement esthétique, mais plutôt dans l'exaltation de l'imaginaire et des connaissances. Pour autant, la beauté est-elle absente de l'œuvre werberienne ? Et s'il n'y a pas de souci apporté à la stylistique (ou plutôt le souci qu'elle ne compte pas), les romans de Bernard Werber peuvent-ils être considérés comme de l'art ? Son travail de simplification du phrasé s'inscrit dans une démarche d'accessibilité de l'œuvre au plus grand nombre. Pour autant, la beauté n'est pas totalement absente de ses romans. Simplement, elle n'est pas à chercher dans le style, mais dans les images. On y trouve la beauté charnelle, physique de la femme ou de l'homme qu'on aime, la beauté de paysages grandioses et fantasmagoriques, mais surtout la beauté de la connaissance et de l'intelligence. Le plaisir esthétique se mue souvent en plaisir cognitif chez Werber. C'est flagrant dans ses productions picturales. L'auteur se fait peintre à ses heures perdues, et chacun de ses tableaux<sup>231</sup> prend du sens avec son titre (qui est souvent inscrit directement sur l'œuvre). L'auteur le dit :

---

<sup>229</sup> En Septembre 2012 à l'occasion du Festival du Livre de Mouans Sartoux.

<sup>230</sup> C'est d'ailleurs l'utopie d'Edmond : « Moi quand je façonnerai des hommes, je m'arrangerai pour que tous se comprennent. J'inventerai un langage évitant malentendus et quiproquos. » Voir *Nous les dieux*, p. 219.

<sup>231</sup> Visuels disponibles sur le site [www.bernardwerber.com](http://www.bernardwerber.com)

« Les titres sont essentiels, ce sont eux qui donnent le décalage qui va créer l'idée. Au final tout mon travail écrit et peint ne sert qu'à inventer et faire passer des idées nouvelles. ». Ainsi chez Werber la beauté n'est pas une fin en soi, et ce n'est peut-être même pas une fin tout court. D'ailleurs si l'on essaie de comparer les écrits de Werber avec quelques définitions de la beauté que donne Umberto Eco dans son œuvre *Histoire de la beauté*, on se rend compte que notre auteur peut difficilement se ranger dans une case esthétique. À la Renaissance par exemple, se développe l'idée de l'artiste créateur (Werber pourrait y correspondre). La beauté est alors envisagée comme une imitation quasi-scientifique de la nature, c'est à ce moment-là que la notion de proportions atteint son plus haut degré de perfection. Or même si Werber travaille indéniablement sur les proportions (de l'infiniment petit à l'infiniment grand), on voit bien que ses descriptions fantasmagoriques de centaures et autres chimères ne peuvent l'inclure dans cette beauté renaissante. Il correspondrait plus à une beauté baroque qui exploite l'étonnant, le surprenant, le disproportionné, exprimant le vrai à travers le faux. L'écrivain parle en effet toujours de la réalité et l'humanité sous couvert d'histoires burlesques de fourmis, d'anges ou de dieux. Cependant Bernard Werber refuse de se spécialiser, de s'enfermer dans un genre. Voilà pourquoi il est si difficile de le classer. Il illustre cela avec son personnage écrivain que nous retrouvons en train de défendre l'esprit libre :

« — Je pense que n'importe qui n'a pas le droit de parler de Dieu n'importe comment. Je crois, monsieur Askolein, que vous n'avez pas effectué d'études de théologie.

— C'est ma fierté.

— Vous n'avez pas fait non plus que je sache d'études de lettres.

— C'est ma seconde fierté.

— Je pense pour ma part que le thème des dieux ne peut être abordé que par des spécialistes qui y ont consacré leur vie, qu'ils soient prêtres ou docteurs en théologie.

— Je me flatte d'être un esprit libre. »<sup>232</sup>

L'auteur prône l'originalité, l'ouverture de nouvelles voies :

« — ... Des dieux. Enfin d'une école des dieux sur une planète éloignée. Là les élèves dieux apprendraient à gouverner des peuples sur des mondes parallèles, copies de notre monde.

— C'est délirant.

— Non, c'est nouveau. Tout ce qui est nouveau n'a pas de repères et donc paraît délirant.

---

<sup>232</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p. 172 et 173.

Mais il faut bien que quelqu'un lance quelque chose à un moment pour que ça commence à exister.

— Je suis un peu déçu. Pourquoi ne feriez-vous pas plutôt un polar ? Un livre avec une énigme introuvable comme vous en avez le secret ?

— Déjà fait des milliers de fois.

— Justement, parce que ça intéresse les gens. Tandis que votre histoire d'école des dieux, ça n'a jamais été fait parce que ça n'intéresse personne.

— Il y a un début à tout. La meilleure manière de le savoir n'est-ce pas de le proposer ? »<sup>233</sup>

Eco toujours dans *Histoire de la Beauté* avoue ne pas avoir assez de recul pour définir la beauté au XX<sup>e</sup> siècle, cependant il imagine que plus tard, on parlera de deux conceptions : celle de la provocation proposée par les mouvements d'avant-garde qui ont transgressé les canons esthétiques des siècles précédents et de la beauté de consommation, beauté conditionnée par les médias, le cinéma, les magazines. Même s'il n'appartient pas à l'avant-garde, on peut dire que Werber transcende les canons esthétiques justement par son refus de l'esthétisme stylistique, cependant il pourrait aussi, d'une certaine manière être envisagé comme un auteur livrant une beauté conditionnée dans la mesure où son style est travaillé pour plaire aux lecteurs populaires. Nous l'avons vu, la forme peut être une limitation de la liberté humaine à cause de règles propres à la technique d'une discipline artistique (règles textuelles ici). Et le nom sous lequel une œuvre décline son identité générique (le roman pour cette étude) crée un horizon d'attente. Cependant la forme peut aussi être un formidable moyen d'expression de la liberté de l'homme, de sa capacité à transformer le monde, à conférer une forme à l'informe, en faisant passer les choses de l'être au néant l'artiste peut être assimilé à Dieu. C'est précisément dans cette démarche, dans cette optique que Bernard Werber s'inscrit. Il met les règles au service de créations inédites. La beauté chez Bernard Werber, se trouve alors plus dans une originalité, dans un éclat d'intelligence ou un éclat de rire, dans l'infini de l'espace, que dans un critère purement esthétique.

## B.2 Entre simulation et dissimulation

L'écriture de Werber prend donc la forme de romans populaires conçus pour plaire aux masses. Le message véhiculé par cette forme, cette apparence populaire, est peut-être plus élitiste qu'il n'y paraît. La pensée portée par ses écrits est une lutte contre les idées préconçues, contre le

---

<sup>233</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p. 134 et 135.

« prêt-à-penser » que sont les religions, une invitation à avoir l'esprit critique, à réfléchir par ses propres moyens, à ne pas oublier l'héritage du passé, à être sans cesse en quête de vérité tout en gardant en tête que ce que nous prenons pour la réalité n'est peut-être pas la réalité absolue. Le message, sans être complètement élitiste, pousse le lecteur attentif à développer une réflexion philosophique et à ajuster son mode d'appréhension du monde. Le but est clairement d'élever le goût populaire à un goût plus savant, plus intellectuel. Toucher, prendre un lectorat aux goûts populaires et le guider à un mode de pensée quasiment philosophique. La forme, l'approche n'est pas élitiste, n'importe qui peut avoir accès au texte même les plus jeunes, mais la finalité du texte est bien d'élever les idées et les modes de pensées des lecteurs.

C'est précisément par-là que l'on pourrait penser que la trilogie réponde à une logique de simulation et dissimulation. On recense en effet deux niveaux de lecture. Derrière un livre qui ressemble à une œuvre de masse se cache une réflexion philosophique, un sens profond. En plus du style simple, ce qui fait du texte un texte populaire ce sont les interactions émotionnelles avec la réalité du lecteur. Le point de départ de l'œuvre est l'envie de découvrir ce qu'il se passe après la mort et donc comprendre ce qu'est Dieu et quelles en sont les intentions. La peur, ou du moins la curiosité envers la mort, est une appréhension commune à l'espèce humaine, c'est donc un thème susceptible de toucher tous les lecteurs. On note une approche populaire qui envisage l'œuvre comme l'occasion d'une interaction émotionnelle entre la vie affective du lecteur et la réalité représentée. Nous avons vu que le point de départ de l'aventure l'était, mais le récit présente également des histoires d'amour, d'amitiés, de compétitions... Le décor est fantasmagorique mais les actions et les situations correspondent à ce que peut vivre le lecteur. On rencontre un autre type d'interactions émotionnelles à travers l'art vivant qui procure une émotion esthétique. Le théâtre est omniprésent, de nombreuses pièces de théâtres sont représentées pendant la trilogie. Prenons en exemple la descente aux enfers de Perséphone page 207 du *Souffle des dieux* :

« Côté cour, arborant des masques tragiques, un chœur se lamente sur le rapt de Perséphone. Différents acteurs apparaissent à tour de rôle, le visage dissimulé par des masques. [...] Sur scène les acteurs déclament dans leurs masques. Cela me rappelle une note d'étymologie [...] Le mot « personne » vient du masque que l'acteur antique plaçait devant son visage, « per sonare » c'est-à-dire « pour faire sonner » sa voix dans la cavité du masque de bois. Une personne c'est un masque. La pièce s'accompagne de chants et de musiques ».

La pièce est jouée par les dieux eux-mêmes, et le thème du masque soulève une réflexion sur la dissimulation et donc la découverte de la vérité. La pièce est décrite de façon très visuelle et

sonore. Elle est un prétexte pour une anecdote culturelle. Enfin la descente aux enfers, la catabase, est une mise en abyme sous forme de prolepse qui annonce la future descente aux enfers de Michael. À la page 445 du même tome on trouve une deuxième représentation :

« Nous nous retrouvons dans l'amphithéâtre et, malgré mes pensées parasites, je décide d'assister au spectacle tranquillement. Les dieux vont nous interpréter une pièce sur le thème de la légende de Bellérophon. Pour l'occasion, Bellérophon [...] joue son propre rôle. Pégase, exceptionnellement prêté par Athéna, participe au spectacle pour interpréter lui aussi son propre personnage mythologique.

La pièce commence.

[...]

-Tout se recoupe, murmuré-je à Mata Hari.

-Chut! soufflent quelques élèves alentour, captivés par cette légende.

Bellérophon passe une bride d'or que lui avait offerte Athéna autour du cou de Pégase. Il enfourche le coursier magique et s'envole dans les airs. C'est alors qu'apparaissent sur scène trois centaures réunis sous une bâche de cuir pour donner l'illusion de ne former qu'un être unique. Ils arborent des masques, respectivement de lion, de bélier et de dragon pour jouer un seul animal à trois têtes : la Grande Chimère.

Bellérophon monte le vrai Pégase et tournoie dans l'amphithéâtre autour du monstre, au grand ravissement des spectateurs. Bellérophon tire ensuite des flèches sans pointe qui rebondissent sur la bâche de cuir, puis il descend, et fait mine d'enfoncer une lance dans la gueule de dragon. Les trois centaures se couchent sur le flanc et l'assistance applaudit.

[...]

Les trombes d'eau sont symbolisées par des planches de bois peintes en forme de vagues tenues par des centaures. Les vagues artificielles avancent en même temps que Bellérophon recule. [...]

L'acteur surjoue un peu, pour être bien compris.

Zeus explique alors à l'assistance qu'il veut que cet impudent reste vivant pour que tous, en le voyant, sachent ce qui arrive à ceux qui se croient les égaux des dieux. »

Certains acteurs jouent leurs propres rôles dénotant une ambiguïté entre le jeu et la réalité. Encore une fois la pièce met en scène une prolepse puisque Michael s'enfuira sur Pégase à la fin du tome. Quand Michael parle, il se fait rappeler à l'ordre, les autres personnages accordent une importance solennelle à la pièce. Michael dévoile les astuces de la scène, ce qui entraîne une forme de distanciation. La pièce sonne comme un avertissement au sujet de l'*hubris*, néanmoins Michael est distrait et il parle. Toutes ces pièces jouées ont une fonction cathartique évidente : pour empêcher les personnages de faire ce qu'on leur montre, on leur exhibe les punitions. Mais on peut aussi penser que derrière une façade cathartique on cherche justement à pousser les protagonistes à enfreindre les lois divines pour mener à bien leur quête de savoir.

Quelle qu'en soit la raison, cela montre que même les dieux ont besoin d'art pour s'exprimer. L'expérience artistique est nécessaire à toute forme de vie. Cependant, ici, elle a une visée particulière (véhiculer une idée) aussi elle n'est pas une expérience purement et pleinement esthétique.

### B.3 Expérience esthétique

Il y a d'autres types d'expériences esthétiques dans ces livres, la plus marquante étant la rencontre avec les muses. Rappelons que les muses protègent une forme d'art, elles en inspirent les créateurs. Ainsi, rencontrer les muses, c'est d'une certaine manière rencontrer l'art à l'état pur, originel. Michael pénètre la plaine où vivent les muses dès l'incipit du *Souffle des dieux*, cette place privilégiée au sein du texte atteste de l'importance de la scène :

« Le vent souffle en rafales sur l'écume rouge formée par les corolles des coquelicots. La plus petite des jeunes filles s'approche de moi. Elle doit avoir à peine 18 ans. Elle arbore une couronne de lierre sur ses longs cheveux et tient dans sa main droite un masque représentant un visage interrogateur. Elle l'enlève lentement et dévoile ses traits. Un minois espiègle, et deux grands yeux bleus. Elle me fixe avec défi puis sourit.

Je n'ai pas le temps de réagir que déjà, elle s'approche, m'embrasse sur le front. Un flash me projette aussitôt dans un théâtre. Assis au premier rang, je vois la scène. L'histoire de la pièce qui m'est « inspirée » est la suivante ... [...]

Thalie m'entraîne dans sa demeure de marbre rouge. Je la suis jusqu'à sa chambre au décor de théâtre. Au centre, l'immense lit à baldaquin à colonnes dorées coiffées de masques italiens semble tout droit sorti de la commedia dell'arte. Sur une estrade encadrée de rideaux en velours pourpre, elle improvise pour moi seul un spectacle de mime. Elle suggère le bonheur, le malheur, puis le drame virant à la liesse. Ses yeux s'embuent, se plissent et finalement brillent de joie. J'applaudis. Elle se plie en deux pour saluer, quitte l'estrade. [...]

À nouveau, Thalie m'embrasse sur le front, et en moi la pièce se construit plus nettement. Je m'assois à une table et prends des notes avec ardeur. J'écris.[...] Thalie me caresse la main, et une vague de fraîcheur m'apaise. [...] Jamais je n'ai connu ce sentiment de créer avec autant de facilité. Je suis enfin un petit dieu qui maîtrise un monde dont il contrôle d'autant mieux les règles que c'est lui qui les crée. [...] J'embrasse ma muse sur les joues."<sup>234</sup>

Encore une fois, le théâtre revêt une importance de premier ordre, c'est l'art que Michael décide d'examiner. On notera la beauté visuelle des scènes avec, notamment, les détails sculptés dans le bois du lit. La pièce que Thalie inspire à Michael est celle que Bernard Werber écrira lui-

---

<sup>234</sup> Voir *Le Souffle des dieux* p. 20,21 et 22.

même<sup>235</sup>. Cette fois-ci, l'expérience esthétique n'est pas détaillée comme les autres représentations théâtrales : la description est succincte et on parle surtout d'émotions. Il n'y a pas de fioritures : c'est un lit qui sert d'estrade et le public est constitué d'une seule personne. Nous avons l'impression d'être dans une expérience esthétique plus authentique, il n'y a pas de message à faire passer, seulement des émotions à ressentir. Et immédiatement, l'expérience esthétique est transformée en expérience de création. C'est une scène assez intime, elle lui fait pénétrer l'intimité de sa chambre et on relève un réseau sémantique sensuel et charnel. Inspirer serait comme faire l'amour, et donc comme enfanter. On revient au motif de la création. Encore une fois l'écrivain est démiurge et peut-être encore plus qu'en étant un dieu au sens propre du terme. Nous sommes face à l'art à l'état pur.

## C. Infini et limites de l'Espace

### C.1 Le grand spectacle

Nous l'avons vu, la trilogie est truffée de spectacles, de représentation et d'expériences artistiques. La notion de spectacle se trouve au cœur même de l'intrigue. L'humanité semble avoir été créée pour distraire les dieux, comme l'affirme Zeus :

« La première fonction de l'univers est d'être un lieu de spectacle destiné à distraire les dieux »<sup>236</sup>

De même, les évènements qui ont lieu en Aeden nous paraissent tous avoir été influencés par des dieux en mal de divertissement : ils incitent les élèves à enfreindre les règles, Arès se délecte quand les joueurs se battent au poing, etc. En outre, la dernière partie d'Y est préparée comme une représentation de grande envergure avec une régie perfectionnée, des micros, des écrans géants ... Pour renforcer l'idée de spectacle, il est précisé que Zeus en personne s'installe dans les gradins avec du pop-corn. Tous les dieux et demi-dieux assistent avec enthousiasme à la représentation :

« Icare se lève et applaudit à tout rompre. Il donne ainsi un signal que l'assistance s'empresse d'imiter. Tous ont suivi nos aventures depuis le début ainsi que celles de nos peuples. Pour eux cela doit être aussi palpitant qu'une série télévisée avec suspense et rebondissements. »<sup>237</sup>

---

<sup>235</sup> *Nos amis les humains*, publié en 2005.

<sup>236</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p. 571.

<sup>237</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p. 40.

Mais le grand spectacle, celui qui fait la spécificité de l'œuvre se joue un autre niveau : celui des interactions avec le lecteur. C'est un spectacle à la fois visuel et intellectuel. À la fin du *Mystère des Dieux* les protagonistes ont atteint le stade ultime de leur évolution, ils sont devenus lumière pure et trônent parmi les étoiles. Michael n'en a pour autant pas perdu son goût du savoir et, désireux de connaître la nature et les limites de l'univers, il part repousser les dernières frontières avec son acolyte Edmond Wells. Ensemble, ils se rendent jusqu'aux confins de l'espace et finissent par se heurter à une paroi, qui n'est autre que la page que le lecteur est en train de lire. Ils réalisent ainsi qu'ils sont des personnages de roman et que la limite physique de la page est frontière même de leur univers. S'instaure alors une réelle interaction entre l'œuvre et le lectorat par la médiation de la forme. Nous assistons à une série d'échanges assez inédits entre personnages conscients de leur nature et lecteurs : Michael se jette contre la page et crée une série de points, il écrit un message au lecteur, il l'apostrophe, lui demande de passer à l'action et de déchirer un bout de page pour signifier sa présence :

«- Encore raté. Le Lecteur doit penser que c'est une astuce de l'auteur...

- Je m'en fiche de l'auteur. Je vais m'adresser directement au Lecteur sans passer par l'auteur !

A photograph of a piece of paper with the French sentence "Je suis dans la page et je vous regarde" written in cursive handwriting. The text is oriented vertically on the page.

»

Ou encore :



«- HÉ ! LECTEUR, SI TU M'ENTENDS TU AS UN MOYEN DE NOUS SIGNALER QUE TU NOUS COMPRENDS. IL SUFFIT DE DÉCHIRER LE PETIT BOUT DE PAGE, LÀ, EN HAUT DANS LE COIN GAUCHE.

JUSTE QUELQUES CENTIMÈTRES POUR TOI DE PAPIER DECHIRÉ. ALLEZ, DECHIRE UN BOUT DE NOTRE UNIVERS. JE VAIS FAIRE UN POINTILLÉ POUR TE GUIDER.

CE BOUT COUPÉ CE SERA NOTRE SIGNE D'ALLIANCE. NOUS COMPRENDRONS QUE TU ES PRÊT À DIALOGUER DIRECTEMENT AVEC NOUS AU-DELÀ DU LIVRE QUE TU TIENS DANS LES MAINS ! »

Les dernières pages du livre donnent une impression d'immédiateté. L'auteur veut donner l'illusion que l'action que nous sommes en train de lire se déroule au moment exact où nous la lisons, il y a simultanéité entre lecture et intrigue en train de se faire. La fin de la trilogie est interactive si ce n'est ludique. C'est une fin spectaculaire au niveau du sens comme de la forme. Le spectacle est, par définition « Ce qui se présente au regard », c'est une « vue d'ensemble qui attire l'attention et/ou éveille des réactions »<sup>238</sup>. Or, ici, le tour de force est bien visuel puisque Michael tente d'établir un contact par la médiation de ce que voit le lecteur, pour s'affranchir des mots et de l'auteur. Enfin, si l'on parle de forme, il est nécessaire de parler de l'objet, du réceptacle de l'acte d'écriture : le livre. Ce n'est que dans l'objet livre que peut prendre forme cette fin spectaculaire.<sup>239</sup>

## C.2 L'éternel retour : la boucle infinie

Avec le livre, le concept comme l'objet, nous touchons à l'infini dans la mesure où il pourra être lu tant qu'un exemplaire substituera et qu'il y aura un être conscient pour parcourir ses pages et animer son univers. Par conséquent, l'histoire peut se répéter un nombre incalculable de fois. Elle ne sera néanmoins jamais exactement la même puisque chaque lecteur va donner une inclination différente au texte, comme l'explique Edmond :

« Nos personnages sont immortels mais ne sont pas « stables ». Le lecteur peut nous imaginer d'une certaine manière lors d'une première lecture et d'une autre manière lors d'une autre lecture. Nous dépendons de sa capacité de visualisation, [...].

- Sans parler de son état émotionnel et de sa culture. Car nous rentrons en résonance avec sa propre âme. S'il nous lit alors qu'il est déprimé, peut-être qu'il nous voit dans un monde sombre et froid. [...] Alors que s'il est heureux il ajoute des détails de son cru qui n'existent même pas dans le texte. Il nous voit plus beaux, plus colorés, plus souriants.
- Tu as raison. Le Lecteur peut inventer des détails. Il croit les lire alors qu'il n'est qu'emporté par l'élan du récit ou par des souvenirs qui lui appartiennent. »<sup>240</sup>

Dès *Nous les dieux* Michael évoque une impression vague de revivre chaque jour la même histoire, avec juste « un ajout supplémentaire »<sup>241</sup>. Il étend ce ressenti jusqu'aux aventures qu'il a vécues dans *Les Thanatonautes* et *L'empire des Anges* : après avoir conquis le continent des morts, il a découvert l'empire des anges qui était juste « légèrement différent », puis le royaume

---

<sup>238</sup> Définition du CNRTL disponible à l'adresse suivante <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/spectacle>

<sup>239</sup> Le même texte lu sur tablette ou sur liseuse, par exemple, aurait beaucoup moins d'impact.

<sup>240</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p. 465.

<sup>241</sup> Voir *Nous les dieux*, p. 277.

des dieux encore « légèrement différent »<sup>242</sup>... Le destin des protagonistes se dessine alors comme une boucle sans fin. Altérée à chaque recommencement mais néanmoins constante dans son cheminement itératif. Cette conception cyclique de la vie était déjà développée par les grecs antiques. Le texte multiplie alors les figures liées au retour et à l'infini, à la boucle. Nous ne reviendrons pas sur les multiples échos, les images récurrentes et les expériences vécues plusieurs fois mais différemment, qui jalonnent le texte et appuient cette sensation d'immuabilité concentrique. Par exemple, Delphine enseigne l'art de goûter à Michael. Elle lui apprend alors qu'il n'existe que quatre goûts (amer, acide, sucré, salé) et sept arômes (mentholé, camphré, fleuri, ambré, putride, éthéré, âcre) mais qu'à partir de cela découlent toutes nos sensations olfactives et gustatives, « les nuances en sont infinies »<sup>243</sup>. On pense notamment au rêve de Delphine qui se voit comme un oiseau consumé par les flammes puis reconstitué à partir de la vapeur d'eau qui s'est échappée du brasier. C'est le mythe du Phénix, l'oiseau qui ne peut mourir et renaît sans cesse de ses cendres. Ce songe va leur inspirer un moyen de fuir le complot mondial qui les traque (ils vont simuler leurs morts), mais on ne peut s'empêcher d'y voir une image de tous les personnages, voire du livre en son ensemble. De même, l'arcane de la mort dans le jeu du tarot porte la même signification de renaissance et de recommencement<sup>244</sup> et elle se trouve évoquée à plusieurs reprises dans la trilogie. L'ouvrage prend l'allure d'un Ouroboros, cette image de serpent qui se mord la queue ou d'un escalier de Penrose. Cette construction architecturale<sup>245</sup> impossible présente un escalier qui forme une boucle infinie dont on ne peut sortir. Mais, loin de fermer le texte, cette forme en boucle lui donne tout son sens et toute sa portée. Comme Edmond Wells le dit : « Tout part et tout abouti à un roman. »<sup>246</sup>.

### C.3 L'éloge au néant : mieux que Dieu et pire que le diable.

Au centre de la boucle, se trouve un lieu particulier, relevant à la fois de l'infime et de l'illimité : le néant. La notion de vide est la clé de la quête intellectuelle de Michael, comme de son voyage initiatique. Nous avons vu qu'Aphrodite le prépare à affronter le Sphinx, en lui soumettant très tôt l'énigme de la chimère :

« C'est mieux que Dieu.

---

<sup>242</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p. 324.

<sup>243</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p. 213.

<sup>244</sup> Le squelette coupe de l'herbe afin qu'une autre pousse puisse avoir lieu.

<sup>245</sup> Par ailleurs beaucoup utilisée par Escher dans ses tableaux.

<sup>246</sup> Voir *Nous les dieux*, p. 462.

C'est pire que le diable.  
Les pauvres en ont.  
Les riches en manquent.  
Et si on en mange on meurt.  
Qu'est-ce que c'est ? »<sup>247</sup>

La réponse consiste en un jeu de mots : rien n'est mieux que Dieu, rien n'est pire que le diable, si on ne mange rien on meurt, etc. La résolution de la charade pousse néanmoins Michael à comprendre et accepter le concept du Rien. Le Rien étant par définition le non-être, le vide absolu, le héros reçoit une leçon d'humilité et de relativité quant à sa place dans l'immensité du cosmos et des univers. Pour l'aider à trouver la solution, le Sphinx prodigue une aide au héros. Elle lui fait remonter mentalement le temps, il revoit sa vie, puis la trajectoire de l'humanité jusqu'à parvenir au souvenir millénariste enfoui du *big bang* et de la naissance de l'univers. Avant cela, il n'y avait rien. Or le néant est difficilement concevable, comme l'explique Zeus :

« As-tu déjà pensé à rien ? Le problème avec rien c'est la question : « Comment peut-on définir l'absence de quelque chose ? » Si l'on dit : Ce n'est pas du verre, tu es obligé de penser au verre pour définir cette absence ... »<sup>248</sup>

Pour parvenir à cette solution, le Sphinx demande à Michael de faire, littéralement, le vide en lui par le biais de la méditation. Le rien est donc issu d'un cheminement intérieur. Cette entrée en soi permet de « se libérer du tourbillon des images, des désirs et des émotions ; c'est échapper à la roue des existences éphémères, pour ne plus éprouver que la soif de l'absolu »<sup>249</sup>. Le dépouillement que prodigue le vide, Michael va l'expérimenter deux fois avant de le vivre pleinement. La première expérience du néant se joue avec la gorgone Méduse. À la manière de son homologue mythologique, la chimère de la trilogie transforme en statue d'un simple regard. Dans le *Souffle des dieux*, elle règne sur le territoire orange que les protagonistes doivent traverser pour avancer jusqu'à la montagne. Michael croise alors les yeux de la créature et se retrouve statufié. Plongé dans le noir complet, sans aucune sensation physique, il perd tout repère de temps et touche du doigt l'infini du Rien :

« J'attends, il ne se passe plus rien et le temps commence à s'écouler sans que je sache ce qu'il se

---

<sup>247</sup> Voir *Nous les dieux*, p. 116.

<sup>248</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p.556.

<sup>249</sup> Selon le *Dictionnaire des symboles*, p. 1011, article « Vide ».

passé autour de moi. Je suis immobile pour l'éternité, yeux fermés. Vivant, conscient, incapable de percevoir l'extérieur. Je ne pourrai probablement même pas dormir. Combien de temps vais-je rester comme ça ? Une heure, une journée, une année, un siècle, l'éternité ?  
Je vais devenir fou. »<sup>250</sup>

Cette première approche du néant est terrifiante pour le personnage, la perspective du vide à l'infini lui est insupportable. Au sein d'un cycle initiatique, nous pouvons considérer cette première expérience comme un échec. Ce n'est qu'en acceptant le Rien de l'énigme qu'il accède à un nouvel apprentissage qui consiste à contempler le néant de l'extérieur. Dans son mystérieux palais, Zeus possède une sphère-planète composée uniquement de vide. Une pièce lui est dédiée et elle repose sur un coquetier en or, attestant sa préciosité :

« - C'est beau, n'est-ce pas ?

- C'est quoi ?

- Du vrai « Rien », annonce-t-il. Pas de lumière, pas de son, pas de chaleur, pas de matière, pas d'énergie. C'est rarissime et précieux. Partout il subsiste quelque chose. Un peu de gaz. Un peu de lumière. Un peu de bruit. Un rêve. Une idée. Une pensée. Mais là, non c'est du silence absolu. De l'obscurité totale. Un endroit épargné par la bêtise des hommes et la prétention des dieux, un endroit où même l'imagination ne rôde pas. Un endroit où même moi je ne peux agir. Une scène propre où tous les spectacles peuvent commencer. Vous imaginez le potentiel de ce Rien ?

De la pureté à son point culminant. [...] Et voilà le suprême paradoxe. Quand on a tout, on veut ... rien. [...] Tu me diras : À quoi sert de posséder cette sphère de « Rien » ? Et je te répondrai : À faire naître un nouvel univers. [...] Car un univers ne peut naître qu'à partir de rien. »<sup>251</sup>

La réflexion de Michael : « Je commence à comprendre » montre son changement d'attitude face à l'appréhension du vide. Et son parcours initiatique ne semble avoir été qu'une trajectoire pour comprendre et faire sienne la notion de Rien. L'ultime épreuve à laquelle il sera soumis avant d'accéder la révélation est une nouvelle fois celle du Vide, il est plongé à l'intérieur de la sphère-planète vide. Mais, contrairement à son expérience de statue, il accepte la confrontation au néant : il lâche la main d'Aphrodite qui le rattachait au monde sensoriel, il lâche prise littéralement, jusqu'à oublier son nom et son sexe :

« Au début cette disparition de tout m'agace, m'énerve, me révolte, puis j'oublie et j'accepte. Je suis là, et il ne se passe rien. »<sup>252</sup>

---

<sup>250</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p. 254.

<sup>251</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p. 574 et 575.

<sup>252</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p.433.

C'est l'acceptation qui lui permet de triompher. L'épreuve se dessine comme un rite purificateur. Comme le stipule Zeus « Cela fait partie du nettoyage » avant d'avoir accès à la dimension supérieure. En expérimentant le néant intérieur et extérieur, Michael vit une immanence, c'est « l'acte d'abolition de tout acte » dont parle Jacques Maritain<sup>253</sup>. « Ouverture totale », « éveil parfait », « espace illimité », « transparence au-delà de tous concepts » ... *Le Dictionnaire des symboles* utilise toutes ces paraphrases pour qualifier la vacuité du vide. Mais celle qui retient particulièrement notre attention est : « vide créateur ». Ainsi, et comme Zeus le soulignait déjà, le néant est l'espace privilégié de la création. Riche de toutes les virtualités de créations possibles, c'est le « point sans point, dont tout découle et où tout retourne »<sup>254</sup>. De fait, Michael est né de rien, et il retourne au rien avant de rencontrer le créateur ultime qu'est le lecteur. Dans un grand nombre de cosmogonies antiques, l'univers est engendré *ex nihilo* : ne serait-ce que dans le domaine grec, les mythes Pélasge et Olympien de la création font mention d'une force féminine (Eurynomé d'une part, la Terre-Mère de l'autre) émergeant du Chaos. Il est à noter que le Chaos est la « personnification du vide primordial, antérieur à la création, au temps où l'ordre n'avait pas été imposé aux éléments du monde »<sup>255</sup>. À ce jour, la plupart des théories scientifiques concernant la naissance de l'univers émettent l'hypothèse que tout a été généré à partir du néant, même si cela demeure invérifiable. Dans la mythologie Werbérienne, il semble que tout acte de vraie création ne peut survenir qu'après une confrontation à l'immensité du Rien. Il consacre un article de l'*ESRA* à la description de la naissance de l'univers comme il l'imagine :

« ... Rien.

Au commencement, il n'y avait rien.

Nulle lueur ne troublait l'obscurité et le silence.

Partout était le Néant.

C'était le règne de la première force.

La force « N » : la force Neutre.

Mais ce Néant rêvait de devenir quelque chose.

Alors apparut une perle blanche au milieu de l'espace infini : un œuf cosmique porteur de tous les potentiels et de tous les espoirs.

Cet œuf commença à se fendiller ... »<sup>256</sup>

---

<sup>253</sup> Voir *Dictionnaire des symboles*, p. 1011, article « Vide ».

<sup>254</sup> Voir *Dictionnaire des symboles*, p. 990, article « Vacuité ».

<sup>255</sup> Voir *Le Dictionnaire des symboles*, p. 206, article « chaos ».

<sup>256</sup> Voir la *Nouvelle Encyclopédie du Savoir Relatif et Absolu*, p.28.

Loin d'être négatif, le Néant est porteur de toutes les créations et les prises de conscience : « loin d'impliquer nécessairement la disparition, l'absence ou la mort, le néant permet de penser l'altérité, la matière, le devenir, la liberté humaine ou la suréminence du Premier Principe »<sup>257</sup>. En littérature, le vide est par ailleurs plus précieux que les mots, ce qui n'est pas dit a peut-être plus d'importance que ce que le verbe affiche : « C'est dans le vide des caractères d'imprimerie que résidait le vrai trésor »<sup>258</sup> affirme Zeus à propos d'un livre non édité car trop en avance sur son temps. La trilogie s'érige comme un véritable éloge au néant qui est un lieu à part entière, et qui semble être l'endroit privilégié de la création.

### **Conclusion : Quelle place pour le réel ?**

Les lieux où se situe l'action du Cycle de dieux sont multiples et foisonnants de diversités. Au sein d'un même espace diégétique, les personnages peuvent passer des enfers grecs à un musée de l'informatique tenu par Zeus en haut d'une montagne, en passant par une reconstruction galactique de l'Olympie antique. Certaines places participent à la construction, voire à la création du héros, en lui présentant des épreuves initiatiques qui entravent son chemin, qui le bloquent jusqu'à ce qu'il ait gagné en valeur pour franchir les ponts ou en abritant des adjutants qui vont l'aider à poursuivre sa quête spirituelle jusqu'à la hiérophanie finale<sup>259</sup>. L'auteur se plaît à mélanger les codes et les genres, dans le corps même du texte ou dans celui des personnages hybrides. D'autres lieux ont alors une vocation intellectuelle, ils sont des marqueurs qui indiquent la spécificité transgenre des romans, ce style particulier qui accumule les mélanges et les mariages improbables au point de ne pouvoir être classé définitivement<sup>260</sup>. Une émulation apparaît nettement entre lieux et création, qu'elle soit artistique ou divine. C'est dans le temple de la muse Thalie que Michael vit une révélation artistique concernant l'écriture théâtrale, c'est le Vide sidéral qui fait naître la, ou les Créations. Il nous semble désormais clair que les lieux sont premiers. Ils sont élaborés avant les personnages, comme Eun Bi qui dessine les endroits vides pour que d'autres puissent les peupler. L'objet livre se dresse comme un lieu véritable, à l'importance capitale. Quand Michael déplore n'avoir de terre pour son peuple

---

<sup>257</sup> LAURENT, Jérôme, et ROMANO, Claude, *Le néant*, Presses universitaires de France, Paris, 2010.

<sup>258</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p. 557.

<sup>259</sup> Terme créé par Mircea Eliade qui désigne la manifestation du sacré s'exprimant dans un regard neuf sur ce qui nous entoure et sur nous-même plus que dans une transcendance divine.

<sup>260</sup> La rareté des études concernant les écrits de Bernard Werber nous pousse à nous tourner vers les critiques de presse. Ces derniers qualifient en général son texte comme relevant des « Romans Scientifiques » sans que cette classification soit pleinement adéquate.

dauphin, Héraclès lui répond :

« Ce sont vos livres qui sont votre seul territoire sûr, Michael. Avec vos livres, vos fêtes, vos légendes, vos mythologies, vos valeurs ... vous possédez une patrie virtuelle. »<sup>261</sup>

Michael lui-même est un personnage contenu dans un livre et il en heurte les pages palpables au moment de la révélation, de son apocalypse. Les mots, quant à eux, s'avèrent être de véritables trésors, capables de porter des idées, mais surtout de les appeler, de les dissimuler derrière un blanc typographique ou un code à décrypter. Prenons en exemple le peuple dauphin qui dissimule ses connaissances scientifiques dans des romans d'aventures<sup>262</sup>, procédé comparable à ce que fait Bernard Werber lui-même. Nous avons vu de quelle façon son style d'écriture, certes déploré par la critique, est porteur de sens. Le sens, le pouvoir de la pensée, est au-dessus de tout. Quand Zeus explique sa conception de la cosmogonie, il place la pensée créatrice comme première :

« Au commencement, il n'y avait rien. Puis il y a eu une pensée. [...] Cette pensée s'est transformée en désir. Ce désir s'est transformé en idée. Cette idée s'est transformée en parole. Cette parole en acte. Cet acte en matière. »<sup>263</sup>

S'il retrace là la naissance de son univers (donc du roman), il n'en demeure pas moins que l'idée précède la parole. Si dans la genèse chrétienne « au commencement était le Verbe », ici, c'est l'éclat d'intelligence qui est créateur de mondes, avant les mots.

À la manière d'échos, les images des lieux se répètent, se répercutent à travers les différentes strates des livres. Ces redondances qui semblent s'étendre à l'infini, confèrent, plus qu'un aspect mythique à l'histoire racontée, une aura archétypale aux lieux. Ils sont bâtis comme des effigies des différents stades que l'homme doit traverser, dans son propre voyage initiatique, pour élever son niveau de conscience. La chaumière d'Héra, le palais de Zeus, le labyrinthe, tous les lieux proposent un enseignement à qui sait le faire sien, personnage comme lecteur.

Chaque sphère recèle de tels lieux : Terre 17, Terre 18, Terre 1, Aeden, l'univers extra-diégétique... En effet, en de nombreux endroits, le texte touche notre réalité de lecteur. Ces nœuds sont matérialisés notamment par les livres qui existent entre les deux univers : *L'Encyclopédie du Savoir Relatif et Absolu* ou *Le Papillon des étoiles*. On relève également des

---

<sup>261</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p. 187.

<sup>262</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p. 310.

<sup>263</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p. 576.

projets similaires : l'Arbre des possibles élaboré par Michael sur Terre 18 existe bel et bien sur le site internet de Bernard Werber, comme le jeu « Le royaume des dieux » repris par Gabriel Askolein et l'entreprise le Papillon bleu sur Terre 18 qui donne aux joueurs le pouvoir d'être des dieux à l'instar des élèves dieux d'Olympie, est un projet concret baptisé « *Nous les dieux* », le jeu que l'on peut retrouver également sur le site de l'auteur<sup>264</sup>. Nous pensons également aux différents personnages qui s'avèrent être des personnalités ayant vraiment existé : Mata Hari, Jean de la Fontaine, Jules Verne, etc. La concomitance des mondes confirme le postulat de la trilogie : l'univers est constitué de sphères imbriquées qui peuvent communiquer les unes avec les autres, et l'auteur inclue dans cette chaîne la sphère même où se trouve le lecteur. Tout au long du cycle, les personnages n'ont de cesse de mettre en doute leur réalité. Ils ont assez tôt l'intuition d'être dans un roman, Raoul Razorback le premier :

« J'ai l'impression de ne plus faire partie de la réalité, de n'être qu'une pièce dans un jeu dont je ne suis pas le maître, de n'être qu'un pion manipulé par je ne sais quel metteur en scène. »<sup>265</sup>

Et Michael poursuit :

« Nous avons l'impression que tout cela c'est du toc. Nous ne sommes pas vraiment affolés ni devant la mort de Debussy ni devant les disparitions de Van Gogh et des autres. Comme si nous-mêmes étions dans un film ou un roman. Des personnages qui disparaissent, voilà tout. Et nous ne nous sentons pas vraiment concernés par le danger, nous l'analysons comme un suspense ... »<sup>266</sup>

Un certain métalangage des personnages concernant le livre qui les contient apparaît alors. Dans *Le Mystère des dieux*, à la fin de la partie d'Y, Michael avoue avoir le sentiment de vivre le « chapitre final » de son histoire et Aphrodite lui affirme vouloir être avec lui pour ce dernier chapitre quand elle le rejoint dans sa cellule de prison. Le rêve de George Méliès s'avère alors prophétique et annonce déjà l'issue de la trilogie :

« J'ai fait un rêve, [...] Où nous étions les personnages d'un roman. Nous nous déplaçons dans un monde à plat, le monde des pages. Et nous n'étions même pas capables d'imaginer la troisième dimension : le relief. Si nous avions pu percevoir le relief, nous aurions vu le lecteur tenant le livre dans lequel nous étions « aplatis ». »<sup>267</sup>

---

<sup>264</sup> A l'adresse [http://www.bernardwerber.com/frame.php?dossier=jeux&page=jeu\\_nouslesdieux](http://www.bernardwerber.com/frame.php?dossier=jeux&page=jeu_nouslesdieux)

<sup>265</sup> Voir *Nous les dieux*, p. 174.

<sup>266</sup> Voir *Nous les dieux*, p. 176.

<sup>267</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p. 275.

Ainsi, le rêve s'avère être un accès à la vérité de leur condition. On ne peut s'empêcher alors de penser au lapin blanc qui sauve Michael du premier labyrinthe dans lequel il se perd. Ce lapin le guide jusqu'à la ville. Le lapin similaire d'*Alice au pays des merveilles* conduisait la jeune fille au pays des rêves, où la vraisemblance n'avait pas de place. On pourrait alors douter du lapin Werbérien : mène-t-il à la réalité ? Au rêve ? Le rêve est-il garant de vérité ? Ces questions taraudent nos personnages qui ne parviennent pas à définir leur réalité. Elle demeure pourtant au centre des attentions, elle est le but de la quête du héros :

« Notre quête est celle de la recherche de la réalité dissimulée derrière les apparences. »<sup>268</sup>

Michael se base sur la maxime de Philip K. Dick pour appréhender le réel : « La réalité c'est ce qui continue d'exister lorsqu'on cesse d'y croire »<sup>269</sup>, seulement, il ne peut se défaire de ses propres croyances. Il ira, avec Mata Hari, jusqu'à émettre l'hypothèse, que leur univers est imaginaire, littéralement issu de leur imagination :

« - Peut-être que tout ici est exactement comme on l'imagine. Une représentation de l'Olympe mythique telle qu'elle figure dans les livres de Terre 1 ... [...] »

- Pour toi « Aeden est ce qui commence à exister quand on commence à y croire ». [...] »

- Oui, j'aime bien cette idée que c'est notre imagination qui fabrique les Dieux. Après tout, soit Zeus et sa clique ont existé et c'est leur légende qui a servi à écrire la mythologie, soit ils ont été inventés par des hommes. »<sup>270</sup>

Cette instabilité des créateurs (est-ce Dieu qui a créé les hommes, ou les hommes qui ont inventé Dieu ?) est appuyée, sur le plan de la création littéraire, par le paradoxe de Sherlock Holmes évoqué dans un article de l'*ESRA*. L'auteur y fait mention d'un groupe de Holmésiens anglais qui affirme détenir des preuves de l'existence réelle du célèbre détective, en revanche la véracité de son créateur, l'écrivain Conan Doyle, prêterait à débat selon leurs convictions. La question primordiale étant donc qui imagine qui ? « Est-ce nous qui imaginons ce monde, ou ce monde qui nous imagine ? »<sup>271</sup> La trilogie, en heurtant l'univers extra-diégétique pousse le lecteur à mettre en question sa propre réalité :

« HÉ, LECTEUR ! TU M'ENTENDS ? EH BIEN SACHE QU'IL N'Y A PAS QUE

---

<sup>268</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p. 18.

<sup>269</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p. 224.

<sup>270</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p. 343.

<sup>271</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p. 223.

NOUS ... TOI AUSSI TU ES PROBABLEMENT UN PERSONNAGE. LE MONDE DANS LEQUEL TU CROIS VIVRE ET QUE TU APPELLES LE « RÉEL » N'EST QU'UN ROMAN DANS LEQUEL TU ES INCLUS, ET TA VIE A ÉTÉ IMAGINÉE PAR UN AUTEUR DEPUIS SON DÉBUT JUSQU'À SA FIN ! »<sup>272</sup>

Ainsi, tout semblant de réalité, devient discutable. Il semble néanmoins que la terrienne Eun Bi porte un projet qui peut fournir une forme de réalité. Avec son ami Korean Fox, la jeune coréenne a imaginé un monde virtuel, mis en ligne, où les individus pourraient déposer une version autonomisée de leur conscience qui agirait exactement comme eux :

« Ce jeu informatique copiait en virtuel le monde normal réel. Le décor était très réaliste et les joueurs se retrouvaient là pour y faire vivre leur personnage-avatar. L'originalité de ce jeu était que les personnages-avatars étaient non seulement identiques aux vrais joueurs par leur physique, composé à partir d'une photo du visage et des mensurations exactes du corps, mais aussi par leur intellect, élaboré à partir d'un questionnaire qui permettait de cerner au plus près les forces et les faiblesses de chaque joueur, ses peurs et ses aspirations profondes, ses tics, ses traumatismes d'enfance et ses expériences extrêmes de l'adolescence. »<sup>273</sup>.

Ce programme, baptisé « Le cinquième monde » est repris sur Terre 18 par l'équipe du Papillon Bleu qui le concrétise. Le monde qu'ils créent alors est en tout point similaire au nôtre et il devient vite hors de contrôle : on y viole, on y vole, on y est violent, certains inventent même des virus informatiques qui détraquent les avatars comme le feraient des maladies. Il existe également des points de jonctions entre cet univers virtuel et son univers créateur Terre 18 : l'argent du jeu est convertible en pièces concrètes, on fait des procès sur Terre 18 pour des actes ayant été commis dans le cinquième monde, etc.

Dans ce monde virtuel, les lieux font les personnages dans la mesure où le lieu vide, dessiné par Eun Bi ou Delphine, existe indépendamment de qui le peuple et du fait qu'il soit habité ou non. En revanche, les personnages-avatars, une fois créés, n'ont plus besoin d'interface réelle, ils continuent d'exister tant que leur lieu virtuel existe. Ils sont dépendants du cinquième monde et ne peuvent demeurer sans lui.

Le cinquième monde exploite la théorie déjà évoquée au sujet des univers imbriqués : le lieu est imaginé par un créateur qui invente une sous-dimension, un espace confiné qui va accueillir

---

<sup>272</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p. 475.

<sup>273</sup> Voir *Le Mystère des dieux*, p. 149.

des personnages de dimension inférieure à la sienne. Ils pourront à leur tour créer dans le lieu qui leur est alloué, une nouvelle sphère de dimension, comme ... un roman par exemple.

Ce simple jeu change et remet en cause toutes les lois de l'univers. L'humain touche à l'immortalité grâce à l'informatique, puisque une fois la personne décédée, sa conscience virtuelle existe encore. S'il était artiste, il pourra continuer à créer, s'il était mathématicien à calculer, etc. Les hommes sont devenus des dieux sans en avoir conscience. Ils ont inventé une zone artificielle, un espace à part entière au sein de la trilogie qui échappe à l'influence directe des dieux, riche de toutes les potentialités et confirmant les mots éclairés du roi des dieux : « Alors si le réel est remis en question, qu'est-ce qu'il reste ? Le virtuel. »<sup>274</sup>.

---

<sup>274</sup> Voir *Le Souffle des dieux*, p. 611.



## Bibliographie sélective

### I - Livres

#### A- De l'auteur étudié

WERBER, Bernard, *Nous les Dieux*, Albin Michel, « Cycle des Dieux », Paris, 2004

*Le Souffle des Dieux*, Albin Michel, « Cycle des Dieux », Paris, 2005

*Le Mystère des Dieux*, Albin Michel, « Cycle des Dieux », Paris, 2007

*Les Fourmis*, Albin Michel, « La trilogie des fourmis », Paris, 1991

*Le Jour des fourmis*, Albin Michel, « La trilogie des fourmis », Paris, 1992

*Le Livre secret des Fourmis*, Albin Michel, « livres expérimentaux », Paris, 1993

*Les Thanatonautes*, Albin Michel, « Cycle des anges », Paris, 1994

*La Révolution des fourmis*, Albin Michel, « La trilogie des fourmis », Paris, 1996

*Le Livre du voyage*, Albin Michel, « livres expérimentaux », Paris, 1997

*Le Père de nos pères*, Albin Michel, « Cycle des aventuriers de la science », Paris, 1998

*L'Empire des Anges*, Albin Michel, « Cycle des anges », Paris, 2000

*L'Ultime secret*, Albin Michel, « Cycle des aventuriers de la science », Paris, 2001

*L'Arbre des possibles*, Albin Michel, « Nouvelles », Paris, 2002

*Nos amis les humains*, Albin Michel, « livres expérimentaux », Paris, 2003

*Le Papillon des étoiles*, Albin Michel, « Autres romans », Paris, 2006

*Nouvelle encyclopédie du savoir relatif et absolu*, Albin Michel, « livres expérimentaux », Paris, 2008

*Paradis sur mesure*, Albin Michel, « Nouvelles », Paris, 2008

*Le Miroir de Cassandre*, Albin Michel, « Autres romans », Paris, 2009

*Le Rire du Cyclope*, Albin Michel, « Cycle des aventuriers de la science », Paris, 2010

*Troisième humanité*, Albin Michel, Paris, 2012

*Les Micros Humains*, Albin Michel, Paris, 2013

*La Voix de la Terre*, Albin Michel, Paris, 2014

## **B- Ouvrages critiques sur les thèmes abordés**

BACHELARD, Gaston, *L'Eau et les rêves: essai sur l'imagination de la matière*, J. Corti, Paris, 1993

BACHELARD, Gaston, *La poétique de l'espace*, Presses universitaires de France, Paris, 2012

CAMPBELL, Joseph, *Le héros aux mille et un visages*, Oxus, Paris, 2010

ECO, Umberto, *Lector In Fabula*, Grasset, Paris, 1979

ECO, Umberto, *Histoire de la beauté*, Flammarion, Bompiani, 2004

ECO, Umberto, *Histoire des lieux de légende*, Flammarion, Bompiani, 2013

ELIADE, Mircea, *Le Sacré et le profane*, Gallimard, 1965

GRAVES, Robert, *Les Mythes Grecs*, Fayard, Londres, 1958

LAURENT, Jérôme, et ROMANO, Claude, *Le néant*, Presses universitaires de France, Paris, 2010

ROOB, Alexander, *Alchimie et Mystique*, Taschen, « Le Musée Hermétique », Paris, 2014

VOGLER, Christopher, *Le guide du scénariste*, Dixit, Paris, 2009

## **C- Dictionnaires**

CHEVALIER, Jean et GHEERBRANT, Alain, *Dictionnaire des symboles: mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*, Robert Laffont : Jupiter, Paris, 1997

GOELZER, *Dictionnaire de latin*, Garnier Bordas, Paris, 2001

## **D- Romans**

CARROLL, Lewis, BURY, Laurent et TENNIEL, John, *Les aventures d'Alice au pays des merveilles suivi de La traversée du miroir et ce qu'Alice trouva de l'autre côté*, Librairie générale française, Paris, 2009

DE BEAUJEU, Renaut, PERRET, Michèle et WEILL, Isabelle, *Le bel inconnu*, H. Champion, Paris, 2003

GOLDING, William, *Sa Majesté des mouches*, Gallimard, Paris, 2003

OVIDE, CHAMONARD, Joseph et ROY-HERQUIN, Sabine, *Les métamorphoses*, Paris, Flammarion, 2006

## II- Documents électroniques

### A. Articles

BORMANS, Christophe, « Pinocchio : Scène primitive, fantasmes et théories sexuelles infantiles », *Psychanalyse des contes et dessins animés (Walt Disney expliqué aux adultes)*, Paris, mai 2012, consulté le 12 juin 2014.

URL : <http://www.psychanalyste-paris.com/Pinocchio-Scene-primitive.html>

BURDEAU, François, « Conceptions politiques de la cité antique », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 12 juin 2014.

URL : <http://cache.univ-tln.fr:2086/encyclopedie/conceptions-politiques-de-la-cite-antique/>

RONCAYOLO, Marcel, « Ville , Mythe et représentation », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 12 juin 2014.

URL : <http://cache.univ-tln.fr:2086/encyclopedie/ville-mythe-et-representation>

VALADE, Bernard, « LA CITÉ ANTIQUE, livre de Numa Denis Fustel de Coulanges », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 12 juin 2014.

URL : <http://cache.univ-tln.fr:2086/encyclopedie/la-cite-antique/>

### B. Dictionnaires en ligne

Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales : <http://www.cnrtl.fr/>

Encyclopædia Universalis : <http://www.universalis.fr/>

## **Annexes**

### **Droits d'image pour la reproduction des couvertures de la trilogie :**

**PIZZI Eleonora <Eleonora.PIZZI@albin-michel.fr>**

Bonjour,

Je fais suite à votre courrier du 11 août 2014 concernant votre demande de reproduction de couvertures tirées de trois ouvrages de Bernard Werber.  
Nous vous donnons notre accord pour reproduire, à titre gracieux et non exclusif, dans votre mémoire, les premières de couverture demandées.  
L'autorisation n'est valable que pour cette seule utilisation.  
Les premières de couverture devront être reproduites dans leur intégralité (sans reproduction partielle d'image ou d'image extraite de son contexte) et accompagnées par les mentions d'usage (titre, auteur, éditeur et date de publication).

Bien cordialement,

Eleonora Pizzi

Service des droits annexes et dérivés  
Editions Albin Michel  
22, rue Huyghens  
75014 Paris

**Droits d'image pour le tableau *Relativity* d'Escher utilisé en couverture :**

**Margareth Verbakel <copyright@mcescher.com>**

Dear Sandy (if I may)

Thank you for your e-mail of the 26<sup>th</sup> of May.

You may use the M.C. Escher image on the cover of your non-commercial personal thesis as described below providing that you will mention the following credit-line alongside the image:

All M.C. Escher works © 2015 The M.C. Escher Company - the Netherlands. All rights reserved. Used by permission. [www.mcescher.com](http://www.mcescher.com)

All images may only be used unaltered, unchanged and not manipulated in any way.

If you agree with the above, please let us know.

Sincerely,

Margareth Verbakel  
Manager Copyrights

The M.C. Escher Company BV  
PO Box 101  
3740 AC Baarn  
The Netherlands  
Phone : + 31 – 35 – 541 80 41