



**HAL**  
open science

# Le conte en fantasy : entre écrire et raconter, créer et montrer

Jeanne Montanvert

► **To cite this version:**

Jeanne Montanvert. Le conte en fantasy : entre écrire et raconter, créer et montrer. Littératures. 2022. dumas-03708358

**HAL Id: dumas-03708358**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03708358>**

Submitted on 29 Jun 2022

**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.

# **Le conte en fantasy : entre écrire et raconter, créer et montrer**

**Jeanne  
MONTANVERT**

Sous la direction de Laurent DEMANZE

UFR LLASIC  
Département Lettres

Mémoire de Master 2 Arts, Lettres, Civilisations  
Parcours : Littérature Critique et Création  
Recherche-création

Années universitaires 2020 – 2022



# **Le conte en fantasy : entre écrire et raconter, créer et montrer**

**Jeanne  
MONTANVERT**

Sous la direction de Laurent DEMANZE



## Remerciements

Je tiens tout d'abord à remercier mon directeur de mémoire Laurent Demanze, pour le temps qu'il a consacré à m'aider, pour ses conseils précieux qui m'ont permis de mener à bien ce travail de recherche-crédation et pour avoir accepté de voyager dans Sizinis pendant deux années consécutives.

Je tiens également à remercier Delphine Gleizes pour ses retours avisés sur ce mémoire et son aide durant ces deux années de master.

Je voudrais aussi remercier ma famille et mes amis pour leur soutien sans faille. Merci plus spécifiquement à Lucien, Elyas, Clara, Zoey et mes parents pour leurs relectures minutieuses, leurs suggestions et leur enthousiasme vis à vis de ce travail.

Enfin, merci à Lucas sans qui Sizinis ne serait rien.

# Sommaire

Introduction. . . . .	9
Partie I – Du conte à la fantasy : enjeux et caractéristiques. . . . .	15
Chapitre 1 – Le conte : entre tradition, enfance et utilisation savante. . . . .	16
1. Caractérisation : brièveté, merveilleux, apparente simplicité, schéma type. . . . .	17
2. Le lectorat du conte : une culture populaire réappropriée par la littérature. . . . .	20
Chapitre 2 – La fantasy : un genre contemporain aux influences anciennes. . . . .	26
1. Caractérisation : longueur, surnaturel, complexité. . . . .	27
2. Histoire de la fantasy : des influences diverses. . . . .	31
3. Publics visés par la fantasy. . . . .	38
Partie II – Le conte dans la fantasy : interventions et intégrations. . . . .	51
Chapitre 3 – Intégrer des contes en fantasy : différents modes d’existence. . . . .	53
1. De simples évocations sans récit. . . . .	53
2. Intervention dans un récit cadre : les récits enchâssés. . . . .	56
3. Un développement à part : les recueils de contes. . . . .	61
Chapitre 4 – Présence ou absence des contes en fantasy : quelles motivations ? . . . . .	66
1. Éluder les contes : entre meilleures alternatives et choix esthétique. . . . .	66
2. Intégrer des contes : des avantages à plusieurs niveaux. . . . .	73
Chapitre 5 – Ce qu’est un conte en fantasy : à la recherche d’une unité. . . . .	80
1. Allier le merveilleux et la fantasy : un surnaturel par degrés ? . . . . .	80
2. Des personnages récurrents ? La « morphologie du conte ». . . . .	84
3. Toujours une tradition orale : le rôle du conteur. . . . .	88
Partie III – Projet esthétique : écrire des contes pour développer un univers de fantasy. . . . .	95
Chapitre 6 – Dans quelle optique écrire ce recueil de contes ? . . . . .	97
1. Raconter un univers par le conte. . . . .	97
2. Un seul recueil pour un univers composite. . . . .	101
Chapitre 7 – Déroulement de l’écriture : enjeux, difficultés et solutions. . . . .	112
1. Créer une unité et une intelligibilité : la figure du collecteur. . . . .	112

2. Créer l'illusion d'un ailleurs : entre cohérence et compréhension. . . . .	118
3. Penser le monde contemporain par la fantasy : réactualisation et morale. . . . .	123
Conclusion. . . . .	132
Résultat de la recherche – Un recueil de contes sur Sizinis. . . . .	135
Six Contes de Sizinis. . . . .	137
Carte. . . . .	138
Avant-Propos. . . . .	142
Le voyage de Brägnir. . . . .	145
Daine la Clairvoyante. . . . .	155
Noiraude la Faiseuse de Rêves. . . . .	164
Stana et le monstre des Dimensions. . . . .	172
Khtéos et le pouvoir de Taal. . . . .	180
Quand l'Ours ne voulut plus marcher. . . . .	187
Glossaire. . . . .	197
Annexes. . . . .	200



# Introduction

« *Mes histoires ? Ce ne sont pas mes histoires, mon mignon. Les histoires sont. Avant comme après moi, et avant toi aussi* »

La Vieille Nan dans *Le Trône de fer*, G.R.R. Martin<sup>1</sup>.

Comme le rappelle la conteuse surnommée Vieille Nan à Bran Stark dans le premier tome du *Trône de fer*, les histoires que l'on se raconte font partie intégrante du monde dans lequel on vit, à tel point qu'elles semblent exister par elles-mêmes et n'appartenir à personne. Elles « *sont* », elles *ont été* et elles *seront* pour toujours, et ce, même dans un univers de fantasy tel que celui du *Trône de fer* dont sont issus les personnages de Bran et de la Vieille Nan. Pourtant, les intrigues de fantasy prennent place dans des univers fictifs, inventés de toutes pièces, et non pas dans l'univers que nous connaissons. Les histoires de notre monde n'existent pas sous les mêmes modalités que celles appartenant à des mondes de fantasy, puisque notre univers et ceux de fantasy sont bien distincts. Si ce que dit la Vieille Nan peut s'appliquer aussi bien à notre univers qu'à ceux de fantasy, il en va différemment des contes, qui sont un type particulier d'histoires. En effet, nos contes, dans notre univers, sont des histoires courtes caractérisées entre autres par l'intervention du merveilleux, que ce soit par de la magie ou des créatures extraordinaires. En cela, nos contes s'écartent de notre univers puisqu'ils décrivent une réalité qui n'est pas la nôtre : les créatures merveilleuses n'existent pas et nous ne connaissons pas la magie. Ce n'est pas le cas en fantasy, puisque celle-ci est déjà caractérisée par des univers plus ou moins surnaturels et merveilleux. Dans les univers de fantasy, il est normal – et même souhaitable – de rencontrer de la magie, des fées, des sorciers, des sorts ou des potions. Les contes intégrés dans des univers de fantasy ne s'éloignent donc pas tellement de cet univers dans lequel ils prennent place. Par conséquent, quand les personnages de fantasy se racontent des contes, ce n'est pas forcément avec le

---

1 MARTIN, G.R.R., *Le Trône de fer. L'intégrale 1*, trad. Jean Sola, Paris, J'ai Lu, 2011, p. 235.

même dessein que lorsque nous nous en racontons dans notre monde. Comprendre ce que les contes apportent à la fantasy permettra sans doute de mieux saisir quelles sont les modalités du merveilleux, de l'imagination et des traditions au sein des univers de fantasy.

Bien des œuvres de fantasy sont capables de se passer de contes. Il est en effet rare de voir des contes entièrement développés dans des univers de fantasy. Nous étudierons par exemple *Le Trône de fer*, où l'on voit souvent la conteuse nommée la « Vieille Nan », où l'on parle souvent des contes et de leurs héros tel que « Brandon le Bâtisseur », mais où aucun conte n'est raconté *in extenso*<sup>2</sup>. Les contes sont donc bien présents dans cet univers, mais ils ne sont pas racontés au lecteur qui ne peut que les imaginer. Cependant, lorsque c'est des contes en entier sont offerts au lecteur, nous pouvons distinguer deux grands types d'intégration : les contes enchâssés au sein d'un roman et les recueils de contes. Parmi les romans intégrant des contes enchâssés se trouve *Watership Down*, où le récit des aventures des lapins héros du roman est régulièrement entrecoupé par cinq histoires fictives – entre le conte et la légende – racontées par Dandelion, le lapin le plus âgé<sup>3</sup>. Dandelion fait donc office de conteur, le reste de la garenne fait office d'auditeurs. Il en va de même dans *Eragon*, où le conteur Brom explique pendant tout un chapitre ce qu'ont été les Dragonniers – sous la forme d'un conte – à un public nombreux<sup>4</sup>. Dans *Harry Potter et les Reliques de la Mort*, Hermione lit à ses camarades « Le Conte des Trois Frères » tout en précisant bien au héros qui s'étonne d'y voir apparaître la Mort en personne : « Il s'agit d'un conte de fée, Harry<sup>5</sup> ! ». Il est intrigant de découvrir « un conte de fée » au milieu d'un roman où les sorciers et sorcières – et par conséquent le merveilleux – sont devenus normaux. L'autre pan de l'intégration de contes à des univers de fantasy concerne les recueils de contes. En effet, une fois un univers de fantasy suffisamment développé, des recueils de contes peuvent être publiés seuls, en complément d'intrigues déjà développées au cours d'une saga. C'est le cas du recueil des *Contes de Beedle le Barde* qui a été publié après la saga *Harry Potter*<sup>6</sup>. Ce recueil, en plus de reprendre « Le Conte des Trois Frères » déjà évoqué dans *Harry Potter*, présente quatre nouveaux contes. Tous sont annotés et commentés par le personnage fictif de Dumbledore, que le lecteur avait pu rencontrer au cours de la saga. Les *Contes de Terremar* constituent

2 MARTIN, G.R.R., *Le Trône de Fer*, ed. cit.

3 ADAMS, Richard, *Watership Down*, trad. Pierre Clinquart, Monsieur Toussaint Louverture, 2018.

4 PAOLINI, Christopher, *Eragon*, Bayard Jeunesse, 2004. Voir « Chapitre 3. Histoire de Dragon », pp. 31 – 52 pour le conte.

5 ROWLING, J.K., *Harry Potter et les Reliques de la Mort*, trad. Jean-François Ménard, Paris, Gallimard Jeunesse, 2007, « Chapitre 21 : Le Conte des Trois Frères », pp. 435 – 453. La citation se trouve p. 437.

6 ROWLING, J.K., *Les Contes de Beedle le Barde*, trad. Jean-François Ménard, Paris, Gallimard, « Folio Junior », 2008.

aussi un recueil qui prolonge la saga *Terremer* composée de cinq romans<sup>7</sup>, et qui développe des contes dont certains avaient été évoqués – mais pas racontés – au cours de la saga<sup>8</sup>. Cependant ces contes sont étonnants car ils reprennent des personnages déjà croisés au cours des romans, si bien que les frontières entre ce qui relève du conte et ce qui relève de l'univers même de *Terremer* demeurent indistinctes. Enfin, les *Contes et légendes inachevés* forment aussi un recueil d'histoires de fantasy, puisqu'elles prennent place en Terre du Milieu<sup>9</sup>. Ce recueil de textes écrits par Tolkien a été publié à titre posthume et n'a donc pas été pensé par l'auteur comme un tout dont la publication était nécessaire, et la rédaction complète de ces histoires au propre n'a souvent pas été terminée. Mais nous avons tout de même décidé de les étudier malgré leur incomplétude, car il est intéressant de voir comment l'un des plus grands noms de la fantasy a pensé les contes de son univers. Ces contes et légendes ont été écrits sans doute dans l'objectif de développer l'univers de la Terre du Milieu, mais n'avaient pas forcément vocation à être publiés. Les deux pans – contes enchâssés et recueil de contes – de l'intégration des contes en fantasy ne sont pas soumis aux mêmes modalités. Les recueils de contes en fantasy semblent toujours publiés après qu'une histoire complète a déjà été écrite sur l'univers évoqué, sous forme de roman ou de saga, comme si l'univers avait besoin d'être connu pour que des contes puissent y exister en dehors d'une intrigue. De l'autre côté, les contes enchâssés paraissent compléter une intrigue en cours, ou du moins lui faire écho. Toutes les œuvres précédemment citées forment le corpus sur lequel nous appuierons notre réflexion à propos des contes de fantasy. Mais nous étudierons aussi le cas un peu à part de *Le Hobbit* : les héros de ce roman de fantasy – considéré comme l'un des précurseurs du genre – passent beaucoup de temps à se narrer contes et chansons alors que le roman lui-même s'apparente à un long conte<sup>10</sup>.

Le conte étant un genre ancien, on trouve à son propos maintes et maintes études, de Vladimir Propp qui les a analysés d'un point de vue morphologique à Bruno de La Salle qui les étudie dans le cadre de ses recherches sur l'oralité, en passant par Walter Benjamin qui les

---

7 Cinq romans dont quatre précèdent la publication du recueil de contes – *Le Sorcier de Terremer*, *Les Tombeaux d'Atuan*, *L'Ultime Rivage* et *Téhanu* – et dont le cinquième – *Le Vent d'ailleurs* – lui succède.

8 LE GUIN, Ursula K., *Terremer: Intégrale*, traducteurs multiples, Paris, Le Livre de Poche, 2018. Le volume des *Contes de Terremer* se situe pp. 1029 – 1356.

9 TOLKIEN, J.R.R., *Contes et légendes inachevés*, trad. Tina Jolas, Paris, Pocket, 2014.

10 TOLKIEN, J.R.R., *Le Hobbit*, trad. Daniel Lauzon, Paris, Le Livre de Poche, 2015. À propos de ce rapprochement entre *Le Hobbit* et le conte, nous pensons par exemple à Vincent Ferré, spécialiste de Tolkien, qui caractérise *Le Hobbit* de « conte comique » dans FERRÉ, Vincent, *Tolkien : sur les rivages de la Terre du Milieu*, Paris, Christian Bourgois, 2001, p. 174.

a pris sous le prisme de celui qui raconte dans son article *Le Conteur*<sup>11</sup>. Bien d'autres chercheurs y ont consacré leur temps puisque le conte a subi de nombreuses évolutions au cours du temps et a eu une grande influence sur la littérature mondiale. La fantasy est quant à elle un genre récent sur lequel on trouve de plus en plus de recherches maintenant qu'elle est ancrée dans le paysage littéraire. Nous pouvons citer, entre autres, Jacques Baudou, un des premiers chercheurs français à avoir rédigé un ouvrage cherchant à expliciter ce qu'est la fantasy ou encore Anne Besson, chercheuse française spécialisée dans l'étude de la science-fiction et de la fantasy<sup>12</sup>. La fantasy est un peu plus étudiée à l'étranger, notamment dans les pays anglophones d'où elle est originaire. Les contes et la fantasy sont donc chacun ancrés dans la recherche et dans les études littéraires. Cependant, les contes internes aux univers de fantasy n'ont à ce jour pas été étudiés. Il existe des analyses à propos des liens qu'entretiennent le conte et la fantasy – puisque cette dernière découle en partie du premier –, mais rien à propos des contes qui sont intégrés à des univers de fantasy, qui les développent, qui les complètent. Ce manque peut sans doute s'expliquer par le fait que les contes dans les univers de fantasy sont assez rares.

En effet, la fantasy est un genre vaste qui compte un nombre pléthorique d'œuvres, mais rares sont les ouvrages à intégrer *in extenso* des contes à leur univers. Bien souvent, les auteurs de fantasy se passent de contes pour faire vivre leur univers. Ils ne les estiment dignes d'être développés que s'ils sont nécessaires ou complémentaires à l'aventure de leur héros. Et cela peut se comprendre. La fantasy montre généralement au lecteur des univers complexes, qui se développent sur le long terme avec des sagas de plusieurs tomes, comprenant moult personnages, lieux, peuples et cultures. Le conte est quant à lui court, simple et il se concentre sur une intrigue unique. Il ne pourrait dévoiler tout l'intérêt d'un univers de fantasy d'un seul coup. C'est sans doute une des raisons pour lesquelles les contes s'épanouissent peu en fantasy. Quand ils existent, que ce soit comme conte enchâssé ou dans des recueils, c'est souvent en complément d'une histoire qui a déjà permis de bien développer un univers, d'en montrer plusieurs aspects primordiaux. Ils sont généralement publiés *a posteriori*, ce qui laisse croire que pour exister pleinement ils ont besoin que l'univers dans lequel ils

---

11 PROPP, Vladimir, *Morphologie du conte*, trad. Marguerite Derrida, Tzvetan Todorov et Claude Kahn, Paris, Éditions du Seuil, « Points », 1970 ; LA SALLE (de), Bruno, *Plaidoyer pour les arts de la parole*, Vendôme, CLiO, 2004 ; BENJAMIN, Walter, *Expérience et pauvreté* suivi de *Le Conteur* et *La tâche du traducteur*, trad. Cédric Cohen Skalli, Paris, Payot et Rivage, « Petite bibliothèque Payot », 2011, « Le Conteur. Considérations sur l'œuvre de Nicolas Leskov (1936) », pp. 51 – 106.

12 BAUDOU, Jacques, *La fantasy*, Paris, PUF, « Que sais-je ? », 2005 ; BESSON, Anne, *La fantasy*, Paris, Klincksieck, « 50 Questions », 2007.

s'installent soit déjà connu – et reconnu. Insérer des contes dans des univers de fantasy permet d'éclaircir des zones d'ombre ou de développer plus en profondeur certains aspects des univers inventés. Les contes peuvent aussi donner une certaine épaisseur à l'univers dans lequel ils sont racontés, en faisant vivre une tradition, un folklore, une culture que les peuples développent naturellement : les récits oraux. En effet, puisque les contes font partie intégrante de nos cultures, il semblerait logique que les sagas de fantasy, qui cherchent avant tout à développer des univers tellement précis qu'ils en paraissent réels, intègrent des contes, ne serait-ce que pour donner consistance aux peuples et cultures fictifs qu'ils mettent en scène. Ainsi, les contes ne sont pas le moyen privilégié du développement des univers de fantasy, et ils apparaissent rarement dans les œuvres du genre alors même qu'il semble tout à fait naturel que les communautés se transmettent des contes dans notre univers.

Tout ceci nous amène à nous demander si les contes, caractérisés par leur brièveté et leur registre merveilleux, peuvent être de bons supports pour soutenir et développer des univers de fantasy, caractérisés par leurs mondes foisonnants, complexes et leur aspect déjà surnaturel. Et si oui, nous pourrions alors rechercher ce qu'apportent les contes et comment les intégrer dans ces univers complexes.

Pour mener à bien notre réflexion, nous nous demanderons tout d'abord comment le conte et la fantasy ont évolué au cours du temps, quelles sont leurs caractéristiques et quels enjeux il en découle. Né avant la fantasy et ayant participé à sa création, le conte a donné à cette dernière quelques-unes de ses caractéristiques, comme le fait d'être dominé par le merveilleux ou d'être associé à l'enfance par exemple – même si cette association à l'enfance est moins marquée en fantasy que pour le conte de nos jours. Nous verrons ensuite, d'après le corpus, quelles sont les modalités d'intégration des contes dans les univers de fantasy. Puisque la fantasy possède déjà une part de surnaturel, il nous faudra comprendre comment s'y insère le merveilleux qui caractérise les contes. Nous essaierons aussi de voir par la même occasion pourquoi certains auteurs décident d'intégrer des contes à leur ouvrage alors que c'est un choix minoritaire en fantasy, et quelle forme prennent ces contes internes à des univers de fantasy. Enfin, grâce à ce que nous aurons développé, nous pourrions établir un projet esthétique visant à écrire un recueil de contes dans un univers de fantasy. Nous serons alors à même de voir si les contes peuvent exister dans un univers nouveau, inconnu ou si effectivement leur existence en est fragilisée. Ce recueil devra donc à lui seul permettre de cerner l'univers inventé. Nous établirons les objectifs que nous nous fixons avec ce recueil,

mais nous évoquerons aussi les enjeux qui ont pu en découler. La réflexion sur le recueil et son écriture se feront en regard de tout le travail de recherche que nous aurons déjà effectué. Finalement nous exposerons le résultat de cette recherche, à savoir le recueil de contes complet.

# **Partie I**

—

## **Du conte à la fantasy : enjeux et caractéristiques**

Dans un premier temps, il s'agit pour nous d'étudier le conte et la fantasy de façon distincte en revenant sur leur évolution. Cela nous permettra de mieux saisir la façon dont les deux genres se sont constitués, de voir pour qui et pourquoi ils se sont développés, et également d'évoquer leurs spécificités et leurs caractéristiques. Ces premiers éléments constitueront le début de notre réflexion, afin de mieux comprendre ensuite comment le conte peut s'insérer en fantasy et participer au développement d'univers fictifs.

## **Chapitre 1 – Le conte : entre tradition, enfance et utilisation savante**

Historiquement, le conte a précédé la fantasy et c'est pourquoi nous commencerons par nous intéresser à cette forme de récit. Les contes, dans l'imaginaire collectif, sont largement associés aux enfants. C'est pour les prévenir de certains dangers, pour leur enseigner les us et coutumes d'une société, pour leur apprendre à bien se comporter que les adultes raconteraient des histoires merveilleuses aux enfants. Derrière le caractère enfantin des contes se trouve une morale plus ou moins explicite qui posséderait un caractère pédagogique, en particulier depuis que les contes se rencontrent sous forme écrite.

Pourtant ce ne fut pas toujours le cas. Pendant longtemps, les contes ont aussi été des historiettes qui avaient surtout une visée divertissante et qui concernaient aussi bien les enfants que les adultes. Ils étaient en fait dédiés au peuple dans son ensemble. Tout le monde écoutait ces histoires et tout le monde était en mesure de les raconter, d'où l'émergence de l'adjectif « populaire » pour qualifier certains de ces contes. Durant la Renaissance, le conte est devenu peu à peu une forme écrite. Avec ce mouvement « d'écriture », il est aussi devenu un terrain de jeu et d'expérimentation, avec des réécritures ou bien des inventions de contes « littéraires ». Le conte était donc un endroit où l'on pouvait jouer avec les mots, les doubles-sens et les métaphores pour amuser les lecteurs cultivés. Le conte écrit était alors plus associé à des adultes, ou à des jeunes lecteurs mondains, qu'au peuple dans son ensemble. Ce n'est qu'au XIX<sup>e</sup> siècle que l'idée d'une « littérature jeunesse » a commencé à se développer et cette littérature n'engloba les contes qu'au XX<sup>e</sup> siècle. Des contes pour adultes continuent d'exister, les auteurs continuent de jouer avec ce terrain fertile, et ce, jusqu'à nos jours<sup>1</sup>. Le

---

1 Voir RUSHDIE Salman, *Haroun et la Mer des histoires*, trad. Jean-Michel Desbuis, Paris, Christian Bourgois Éditeur, « 10/18 », 1991, un conte dans lequel Salman Rushdie met en scène un conteur narrant à son fils l'histoire d'un pays où se trouve « l'Océan des Courants d'Histoires », un océan où tous les contes du monde se trouvent sous forme liquide et sont capables d'évoluer. Le conte montre la force de la création littéraire et insiste sur le pouvoir des mots dans une allégorie du postmodernisme.



conte n'est donc pas perçu par leurs auteurs comme essentiellement pour les enfants, il est aussi une forme exploitée par et pour les adultes. Malgré cela, les contes restent associés à l'enfance dans la *doxa*.

Nous pouvons nous demander pourquoi de tels changements d'opinion et de vision à propos des contes ont eu lieu et pourquoi nous les associons plutôt à une littérature enfantine alors que le lectorat du conte est bien plus large.

### ***1. Caractérisation : brièveté, merveilleux, apparente simplicité, schéma type***

Le conte est défini par le Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales (CNRTL) comme un « récit d'aventures imaginaires destiné à distraire, à instruire en amusant<sup>2</sup> ». D'abord d'origine orale, au même titre que les mythes et les légendes, il est pourtant à différencier de ces deux derniers genres. Le conte est en effet d'emblée présenté comme une fiction, le lecteur ou l'auditeur *sait* que son contenu est fictif. L'histoire narrée n'est pas censée être vraie et ne prend normalement pas appui sur notre monde, là où une légende s'appuie sur un élément existant – une montagne, un lac, un rocher, un objet, etc. – et où un mythe vise à renforcer des croyances en mettant en scène des personnages ou des dieux issus de la mythologie. La légende et le mythe possèdent donc un lien plus fort avec le monde tel qu'il est perçu, avec ses éléments naturels, et ses dieux si l'on est croyant. Il est plus aisé de croire aux mythes et légendes qu'aux contes qui ne prennent appui que sur l'imagination. Néanmoins la nuance entre conte, légende et mythe n'est pas toujours aisée à faire, ne serait-ce que par l'existence de contes étiologiques qui s'approchent des légendes, par exemple.

Nous allons tenter de caractériser le conte et en particulier le conte merveilleux – puisqu'il existe aussi des contes fantastiques, philosophiques, etc. Le conte, quand il est dit « de fée », fait toujours intervenir le merveilleux, que ce soit par des fées, des elfes, des sorcières, par des dragons, des animaux parlants ou d'autres créatures imaginaires ou bien par des objets magiques. Le merveilleux paraît naturel et n'étonne pas les héros, contrairement aux contes fantastiques où les héros doutent des événements qui leur sont arrivés à cause du merveilleux. Les contes fantastiques de Maupassant sont révélateurs de ce doute dû aux merveilleux, comme dans le conte intitulé « Apparition » où le narrateur déclare ceci, après avoir interagi avec une femme qui disparaît sans laisser de traces :

---

2 Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, « Conte », définition B, URL : <https://www.cnrtl.fr/definition/conte>

Alors, pendant une heure, je me demandai anxieusement si je n'avais pas été le jouet d'une hallucination. Certes, j'avais eu un de ces incompréhensibles ébranlements nerveux, un de ces affolements du cerveau qui enfantent les miracles, à qui le Surnaturel doit sa puissance<sup>3</sup>.

Si dans un conte fantastique le héros a l'impression que c'est son esprit qui crée les événements surnaturels, il n'en va pas de même dans un conte de fée. Le héros du conte de fée n'aura pas l'impression que l'événement surnaturel qu'il a vécu provient de son esprit, il ne doutera jamais du moment où il a vu une fée, un dragon ou tout autre élément surnaturel et cela lui semblera même naturel. C'est là le propre du merveilleux.

Le conte est aussi caractérisé par sa brièveté, ce qui permet de le distinguer d'autres récits faisant intervenir le surnaturel ou le merveilleux, comme les épopées, les romans fantastiques ou la fantasy. Sa brièveté fait sans doute la force du conte. Puisqu'il est court, les images qu'il offre à imaginer, ses personnages souvent hauts en couleur et ses intrigues simples marquent rapidement et durablement l'esprit de ses auditeurs ou lecteurs. L'âme de l'histoire est assimilée sans avoir le temps de se perdre dans des intrigues parallèles ou des digressions inutiles. Jean de La Fontaine l'explique bien dans sa « Préface » aux *Fables*, en 1668. Il y fait l'éloge de la brièveté en ces termes : « [...] la brèveté, qu'on peut fort bien appeler l'âme du conte, puisque sans elle, il faut nécessairement qu'il languisse<sup>4</sup> ». Même si, par le terme « conte », La Fontaine désigne tous les genres brefs – dont ses fables – cela montre que l'idée que ce qui est court va droit au but était déjà ancrée de son temps.

Les intrigues des contes sont en effet souvent très simples et suivent un schéma précis qui évite leur allongement ou les digressions. De nombreux procédés sont exploités pour les simplifier. Par exemple, ils commencent souvent par une formule toute faite comme « Il était une fois » et bien souvent, à la fin, les protagonistes « se marient et ont beaucoup d'enfants »<sup>5</sup>. Dans *Morphologie du conte*, Vladimir Propp a développé toute une analyse structurale des contes fondée sur les personnages du conte et leurs fonctions<sup>6</sup>. Comme tous les contes sans exception possèdent des personnages et que chacun a une ou plusieurs fonctions différentes permettant de faire avancer l'intrigue, il paraissait pertinent de démarrer l'analyse structurale à partir des personnages du conte. C'est donc ce que Vladimir Propp a fait, en se concentrant

---

3 MAUPASSANT (de), Guy, *La Peur et autres contes fantastiques*, Paris, Larousse, « Petits classiques Larousse », 2001, p. 69.

4 LA FONTAINE (de), Jean, *Fables*, Paris, Le Livre de Poche, « Classiques », 2002, p. 37.

5 Ce sont ici des formulations stéréotypées – d'où l'utilisation de guillemets –, elles ne renvoient pas à un conte précis mais à un poncif du conte.

6 PROPP, Vladimir, *Morphologie du conte*, Paris, Éditions du Seuil, « Points », 1970.

sur l'analyse d'une centaine de contes – russes pour la plupart – et il a ainsi trouvé une suite de trente-et-une fonctions qui sont comme des "étapes" par lesquelles le conte passe. Un conte ne possède pas forcément toutes ces trente-et-une étapes, mais toutes les étapes qu'il contiendra se trouveront forcément dans le même ordre que celui établi par Vladimir Propp, comme il l'explique dans son essai :

[...] il faut savoir d'abord que tous les contes ne donnent pas, et de loin, toutes les fonctions. Mais cela ne modifie nullement la loi de leur succession. L'absence de certaines fonctions ne change pas la disposition des autres<sup>7</sup>.

Cela montre bien que le conte suit un schéma bien précis qui peut tout à fait être clarifié, simplifié et théorisé. Cette apparente simplicité du conte est une des raisons de son association à l'enfance. Du fait de la concentration plutôt volatile des enfants, on leur associe plus volontiers des activités qui sont rapides et qui ne demandent pas de grandes connaissances. Ainsi, le conte, simple, court et narré par un conteur – qui ne nécessite donc pas d'être connu au préalable par celui qui l'écoute – est un candidat idéal pour occuper les enfants le temps d'une histoire.

Le conte est aussi très influencé par ses origines orales et populaires. Si tout ce qui relève des mouvements du conteur, de ses intonations, etc., ne peut bien sûr pas être retranscrit, on peut tout de même retrouver à l'écrit différentes caractéristiques que Bruno de La Salle énumère dans son *Plaidoyer pour les arts de la parole* : à l'écrit, on retrouve de l'oral sa « régularité de la métrique, ses allitérations, ses assonances, ses rimes, la répétition des motifs et des formes, des refrains, les conventions d'ouverture, de clôture, d'interpellation et de réponses [...] »<sup>8</sup>. Comme le prouve l'évocation des « conventions d'ouverture et de clôture », cette citation concerne aussi les contes qui, nous l'avons vu, commencent et finissent généralement par des formules stéréotypées. Cependant, au XVII<sup>e</sup> siècle, les contes écrits s'éloignent des contes oraux, devenant un genre littéraire à la mode chez les familles aristocratiques. Des auteurs coutumiers des Salons littéraires comme Perrault, Marie-Jeanne L'Héritier de Villandon ou Marie-Catherine d'Aulnoy, s'emparent du genre du conte pour le faire entrer dans les Belles Lettres. De ce fait, ils cherchent à le rendre plus approprié à un public mondain, en adoptant un style précieux, en y insérant des « moralités » et ils tendent à s'écarter de la simplicité de l'oral. Cela dit, le premier recueil de contes de Perrault a été

---

<sup>7</sup> *Ibid*, « Méthode et matière », p. 32.

<sup>8</sup> LA SALLE (de), Bruno, *Plaidoyer pour les arts de la parole*, Vendôme, CLiO, 2004, « L'oralité », p. 19.

publié en 1697 sous le titre de *Histoires ou contes du temps passé, avec des moralités*, avec pour sous-titre *Contes de ma mère l'Oye*. Ce sous-titre entretient donc un lien avec la tradition orale, puisque la mère l'Oye est un personnage fictif représentant une conteuse campagnarde – issue donc du peuple non-instruit. À la mort de Perrault, la mode des contes dans les Salons s'éteint et le siècle des Lumières qui le suivra ne s'intéressera aux contes que s'ils sont philosophiques<sup>9</sup>. Ces nouveaux types de conte, en plus de continuer à se détacher de l'oralité, s'éloignent aussi du merveilleux. En ce sens, ils tendent à s'écarter encore plus du modèle de la tradition orale.

Pourtant, l'oralité continue de nos jours à caractériser les contes et elle a sans doute eu un rôle sur cette association des contes à l'enfance. En effet, les jeunes enfants ne savent pas lire et par conséquent leurs seuls contacts avec les contes se font à l'oral. Il est nécessaire que quelqu'un leur lise l'histoire ou la leur raconte pour qu'ils puissent la connaître. Le conte passe donc forcément par l'oral pour les enfants. En grandissant, peut-être continuent-ils de l'associer à l'oral, ce qui contribue à laisser à l'oralité une place importante dans l'idée que l'on se fait du conte. Ainsi, par la figure de l'enfant, les contes restent encore largement associés à l'oralité dans nos imaginaires, quand bien même plusieurs siècles d'histoire littéraire ont tenté de les faire entrer dans l'écrit. L'oralité des contes et leur association à l'enfance semblent donc interdépendants.

Ainsi, la simplicité apparente du conte, ses personnages types et ses origines orales participent au fait que nous le relions volontiers aux enfants aux premiers abords, quand bien même ce n'était pas sa cible privilégiée à l'origine. Nous pouvons donc chercher à comprendre qui sont vraiment les lecteurs – ou auditeurs – du conte.

## ***2. Le lectorat du conte : une culture populaire réappropriée par la littérature***

Étudier le lectorat du conte nous permettra de revenir sur l'histoire du conte plus en profondeur, car les évolutions du conte sont intimement liées à ses types de lecteurs.

### ***2.1. Pour enfants ou pour adultes ?***

Comme expliqué précédemment, les contes sont aujourd'hui majoritairement associés aux enfants. Preuve en est que beaucoup de recueils de contes comportent sur leur première

---

<sup>9</sup> Nous pensons notamment aux contes philosophiques de Voltaire tels que *Candide ou l'Optimisme* ou *Zadig ou la Destinée*.

ou quatrième de couverture une référence à l'enfance. C'est le cas, par exemple, du recueil *Mille ans de contes*<sup>10</sup>. Il est en effet écrit sur sa couverture : « Histoires et légendes à raconter aux enfants avant d'aller dormir ». Quand bien même certains contes du recueil excèdent les vingt minutes de lecture et se prêtent donc moins à l'attention des enfants le soir, facilement déconcentrés ou impatients de connaître la fin des histoires – surtout s'ils sont très jeunes –, ce recueil est destiné à un lectorat d'enfants. Mais cette référence explicite aux enfants est aussi le lot de bon nombre d'autres recueils, quand ils ne sont pas directement édités par des maisons d'édition spécialisées dans l'enfance telles que les éditions Auzou ou Fleurus<sup>11</sup>.

Il reste vrai que le conte peut être lu par les enfants de tout âge – pour peu qu'ils sachent lire – et de toute culture. L'essor de l'alphabétisation au cours du temps a d'autant plus renforcé cette association du conte à l'enfance. En effet, le conte est devenu un espace privilégié d'apprentissage de la lecture, avec par exemple des éditions illustrées où les contes sont écrits avec une grande police d'écriture pour en améliorer la lisibilité<sup>12</sup>. L'enfant associe donc divertissement et apprentissage, avant de peu à peu glisser vers une pratique purement divertissante une fois la lecture acquise. Le fait que le conte découle de l'oral facilite aussi sa lecture, puisque le langage parlé constitue le premier contact avec la langue pour les enfants. Ils sont plus familiarisés avec l'oral qu'ils ont entendu puis répété durant toutes les premières années de leur vie qu'avec l'écrit qu'ils n'appréhendent que vers un âge plus avancé. La lecture des contes est donc rendue plus aisée grâce à un style littéraire qui se rapproche de l'oralité<sup>13</sup>. Il faut cependant noter que les plus jeunes enfants ne constituent pas à proprement parler un lectorat pour le conte, mais plutôt un auditoire du conte. Comme nous l'avons dit, la première familiarisation avec le conte se fait généralement bien avant l'âge de lire, parfois même avant l'âge de savoir parler, par l'intermédiaire d'un adulte qui raconte l'histoire.

Les histoires des contes sont parfaitement adaptées à des lecteurs – ou auditeurs – d'un jeune âge. La narration est chronologique, par exemple, et les contes sont très manichéens – sans toutefois se limiter à cela – ce qui simplifie la compréhension de l'histoire. Les types de personnages sont récurrents d'un conte à l'autre : on trouve régulièrement un personnage qui pratique une forme de magie comme les fées ou les sorciers, des personnages issus de croyances folkloriques comme des nains, des géants ou des ogres. À force de voir apparaître

---

10 Collectif, *Mille ans de contes*, Toulouse, Éditions Milan, 1990.

11 Voir par exemple PEDROLA, Adèle et UGOLOTTI, Sara, *Les plus beaux contes du monde*, Paris, Auzou, « Intégrales », 2019 et Collectif, *Jolis contes de mon enfance*, Paris, Fleurus, « Jolis contes », 2020.

12 Notamment par les maisons d'édition mentionnées dans la note ci-dessus.

13 Du moins aujourd'hui, puisque, par exemple, les contes de Perrault sont très éloignés du langage oral comme nous le verrons.

ces personnages, il devient de plus en plus aisé pour l'enfant de se représenter l'image du personnage à la lecture et de saisir quel sera son rôle. Aussi, les événements racontés sont généralement simples et suivent un schéma précis – si précis qu'il a pu être entièrement théorisé par Vladimir Propp, par exemple<sup>14</sup>. Il contient aussi des morales ou des enseignements censés aider le public du conte à mieux appréhender le monde. C'est un point que souligne régulièrement Walter Benjamin dans son court essai *Le Conteur*<sup>15</sup>. Il nomme même ces enseignements des « intérêts pratiques<sup>16</sup> », preuve qu'il estime que le conte est utile à ceux qui le lisent ou l'écoutent. Or, comme l'enfance est aussi associée à l'éducation et l'enseignement, il paraît normal que le conte soit un vecteur privilégié pour leur offrir ces « intérêts pratiques » qu'ils pourront ensuite utiliser pour mieux grandir. Tout ceci accentue le rapprochement des contes à l'enfance.

Mais le lectorat n'est pas uniquement constitué d'enfants, bien au contraire. Tout d'abord, pour narrer les contes aux plus jeunes, il faut obligatoirement un conteur. Ce dernier est un parent la plupart du temps, mais cela peut être un enfant plus âgé, un professeur des écoles ou n'importe quelle personne en capacité de raconter une histoire. Si les adultes content des histoires aux enfants, c'est parce qu'ils estiment qu'elles ont un intérêt, qu'elles portent en elles quelque chose qui est digne d'être transmis à quelqu'un de plus jeune. Selon Bruno de La Salle dans *Plaidoyer pour les Arts de la parole*, les adultes sont aussi sensibles que les enfants aux contes. Le besoin de raconter et d'entendre des histoires serait commun à tous les hommes. Il explique que la « littérature orale » permet de garder intacts les « pouvoirs bénéfiques et inégalables de rassemblement<sup>17</sup> ». Le conte rassemble, il réunit les conteurs et les auditeurs, les adultes et les enfants, le passé et le futur dans une vocation de transmission. Selon lui, tout le monde a un « besoin de parler et d'entendre<sup>18</sup> », les enfants comme les adultes. Ainsi, sa vision de la littérature orale – et donc du conte – ne se limite pas aux enfants, un auditoire adulte forme une grande part de ceux qui apprécient les contes.

Simplement ce qui provoque le plaisir d'écouter des histoires change avec l'âge. Alors qu'un enfant apprécie l'histoire elle-même – ce qui peut aussi être le cas chez des auditeurs et lecteurs plus âgés d'ailleurs – l'adulte, lui, aime aussi à chercher les doubles sens des contes, ceux qui lui avaient échappé quand il était plus jeune. Le conte n'est donc pas destiné au seul

---

14 PROPP, Vladimir, *Morphologie du conte*, Paris, Éditions du Seuil, « Points », 1970.

15 BENJAMIN, Walter, *Expérience et pauvreté* suivi de *Le Conteur* et *La tâche du traducteur*, ed. cit., pp. 51 – 106.

16 *Ibid.*, p. 60.

17 LA SALLE (de), Bruno, *Plaidoyer pour les arts de la parole*, op. cit., « L'oralité » p. 30.

18 *Ibid.*, « Formes et pratiques », p. 33.

lectorat ou auditorat enfantin, comme le souligne Dominique Peyrache-Leborgne dans *L'usage du conte* :

[...] ce n'est que de manière relativement récente que le concept de littérature jeunesse a en apparence absorbé le genre [du conte], mais la longue tradition du conte ne s'est jamais bornée à un public d'enfants<sup>19</sup>.

Les contes ne sont associés à l'enfance que depuis le XX<sup>e</sup> siècle, et plus précisément depuis les décennies d'après-guerre. Dans les années 1980, des recueils de conte "pour adultes" sont même publiés, comme par exemple celui d'Angela Carter en 1979 intitulé *The Bloody Chamber and other stories* ou bien, en France, *Les Métamorphoses de la reine* de Pierrette Fleutiaux en 1984. S'ils sont désignés "pour adultes" c'est pour se différencier du reste des contes associés aux enfants. Ces contes sont des réécritures de contes populaires – comme ceux de Perrault. Ils sont compréhensibles par des enfants, mais ils abordent des thèmes comme le féminisme qui, eux, peuvent leur échapper et n'être saisis que par des adultes, ce qui en fait des contes surtout à destination des adultes. D'autre part, les contes d'Angela Carter ont aussi souvent une tournure érotique qui reste très crue et explicite, ce qui, là encore, destine ces contes à des adultes et non pas à des enfants<sup>20</sup>.

Il apparaît donc que si l'on associe les contes à un univers principalement enfantin, ce n'était pas le cas avant. Les contes peuvent être lus et écoutés à n'importe quel âge, ils seront simplement compris différemment avec l'âge.

## ***2.2. Littérature populaire ou littérature savante ?***

La question de savoir si les contes sont destinés à un public plutôt populaire ou plutôt savant et cultivé implique encore une fois un retour en arrière. Les contes ont longtemps été destinés à un large public : ils étaient racontés par le peuple, pour le peuple, et on les appréciait pour cela. Dans leur dimension orale, les contes étaient faits pour un peuple qui ne savait pas toujours lire. Mais au XVII<sup>e</sup> siècle, les contes sont récupérés par les Salons et sont réécrits pour un public mondain. C'est le cas des contes de Charles Perrault : ses contes étaient très appréciés du public des Salons et leur auteur avait pour volonté de les rendre plus

---

19 PEYRACHE-LEBORGNE, Dominique, « Que sont Perrault, Grimm, Andersen devenus ? De la réécriture contemporaine des contes classiques » dans EICHEL-LOJKINE, Patricia (dir), *L'Usage du conte. Contes classiques et réemploi, méthodes d'analyse*, Rennes, PuR, « Interférences », 2017, p. 52.

20 Le conte « *The Snow Child* » d'Angela Carter décrit très brièvement mais très clairement un viol incestueux, par exemple.

littéraires, dans un style en adéquation avec la culture des personnes fréquentant le Salon. Charles Perrault écrit alors ses contes dans un style plus précieux – très visible dans « Riquet à la houppe » par exemple<sup>21</sup> – il y ajoute des morales destinées à offrir des enseignements aux enfants et, avec ces contes, il rompt avec l'héritage des anciens, c'est-à-dire ici l'héritage populaire. Les contes ne sont donc plus seulement des histoires distrayantes, ils doivent être utiles aux lecteurs ou auditeurs, la plupart du temps par leurs morales, mais parfois simplement par métaphore ou allégorie. Cette mondanité est au centre du développement du conte durant le XVII<sup>e</sup> siècle jusqu'à son essoufflement à la fin du siècle.

Au cours du XVIII<sup>e</sup> siècle, les contes merveilleux sont presque absents du paysage littéraire, les Lumières leur préférant les contes philosophiques tandis que d'autres, comme le Marquis de Sade, préfèrent des contes érotiques<sup>22</sup>.

Après cela, au XIX<sup>e</sup> siècle, les conteurs ont pour volonté de renouer avec la tradition populaire du conte. Les frères Grimm ont par exemple collecté des contes en Allemagne pour pouvoir en faire des recueils et ainsi les rendre au peuple. Cette volonté provient de leur rencontre avec des écrivains romantiques qui s'exercent aux contes – comme Clemens Brentano – en s'inspirant d'anciens contes populaires. Les frères Grimm se sont donné une image de collecteurs consciencieux, signe qu'ils voulaient donner la primauté au peuple, en montrant que ces contes appartenaient à une culture populaire – quand bien même il était fréquent qu'ils remanient les textes à leur manière. Mais pour autant, le lectorat de ces contes était majoritairement bourgeois, ce qui explique les nombreux changements au cours des éditions afin de les rendre plus littéraires. Les contes proviennent donc de cultures populaires, mais une fois écrits, ils semblent plutôt s'adapter à un lectorat cultivé. L'écrit fait perdre leurs caractères populaire et folklorique aux contes. Cela se comprend aussi par le fait que l'écrit a pendant longtemps été réservé à une certaine frange de la population, aisée et minoritaire, tandis que le reste du peuple communiquait ses histoires à l'oral. Même si l'écrit s'était déjà largement répandu à l'époque des frères Grimm, il n'en reste pas moins qu'il n'était pas associé au *peuple*. L'écrit relevait du domaine des Belles Lettres dans lesquelles les contes n'avaient, apparemment, pas leur place.

---

21 PERRAULT, Charles, *Contes*, Paris, Le Livre de Poche, « Classiques de poche », 1990, « Riquet à la houppe », pp. 253 – 261. Dans la notice du conte (p. 250), Catherine Magnien explique même que « Perrault, pour son conte, s'inspire non du répertoire populaire, mais, suivant la veine précieuse des Salons qu'il fréquentait avec sa nièce Marie-Jeanne Lhéritier, d'un conte inséré dans un roman de Catherine Bernard ».

22 Voir les *Contes licencieux* du Marquis de Sade ainsi que la note 9 de cette partie pour ce qui concerne les contes philosophiques.



Aujourd'hui, qu'en est-il ? Il semble que les conteurs n'oublient pas l'héritage populaire des contes. Avec le temps, plusieurs variantes d'un même conte se sont développées, parfois selon les régions, parfois selon la personne à qui l'on destine le conte, parfois par le bouche à oreille. Par exemple, il existe différentes fins au conte du « Petit Chaperon rouge » : dans l'une, l'enfant et sa grand-mère sont dévorées, dans une autre, elles sont sauvées et remplacées par des rochers dans l'estomac du loup avec l'aide du chasseur, dans une autre encore, le chasseur tue le loup et sauve celles que l'animal avait mangées, et il en existe sûrement d'autres encore. Le conteur connaît ces différentes fins et sait qu'elles sont dues aux passages successifs entre peuples, conteurs, écrivains, etc. Mais l'aspect populaire du conte se retrouve aussi dans la transmission d'adulte à enfant, comme si l'on ne devait pas oublier ces contes au fur et à mesure des générations. Le premier contact avec le conte se fait très jeune, nous l'avons dit, et de ce fait il apparaît que le conte est bien un objet populaire : il est nécessaire à l'enfant de connaître tel conte parce que tel conte fait partie de telle tradition. Mais le conte est aussi entré dans la culture littéraire. Preuve en est que les contes sont étudiés dès l'école comme support d'apprentissage à la lecture, puis au collège où ils permettent d'envisager le schéma narratif « situation initiale / nœud / péripéties / dénouement » et ce, jusqu'au lycée où ils sont analysés d'un point de vue stylistique et culturel. Le conte a donc aujourd'hui un lectorat qui peut être peu cultivé – comme des enfants apprenant à lire – ou bien à l'inverse, il peut être un objet d'étude pour des chercheurs.

Le conte touche donc un large lectorat : même si l'imaginaire contemporain le rapproche plutôt du peuple et de l'enfance, il s'avère qu'il est aussi très étudié dans sa dimension littéraire et qu'il intéresse autant les adultes que les plus jeunes.

Le conte s'étend donc d'un auditorat enfantin à un lectorat adulte, d'une tradition populaire à des réécritures savantes. Cependant, il en va de même pour la fantasy qui se constitue autour d'un même genre de dichotomie. Entre littérature jeunesse et littérature adulte, entre tradition et nouveauté, les enjeux de la fantasy aujourd'hui ressemblent à ceux du conte hier. Cette ressemblance entre conte et fantasy est sans doute due au fait que l'une descend de l'autre. Il est donc temps pour nous de nous intéresser à la fantasy.

## Chapitre 2 – La fantasy : un genre contemporain aux influences anciennes

La fantasy est un genre bien plus récent en littérature que le conte et elle est bien moins étudiée. Nous nous attarderons donc plus longuement à son propos. On date ses premières apparitions vers le début du XX<sup>e</sup> siècle, parfois un peu plus tôt, au milieu du XIX<sup>e</sup> siècle. Décrivant des mondes foisonnants et très diversifiés, les œuvres de fantasy s'étendent souvent sur plusieurs tomes au cours d'une saga – possédant parfois plusieurs cycles – afin de dévoiler toute l'étendue de leur univers. De plus en plus théorisé, ce genre est resté pendant longtemps une littérature assez marginale avant de se développer en masse vers la fin du XX<sup>e</sup> siècle grâce aux adaptations cinématographiques et à la diffusion massive d'internet et de jeux vidéo en lien avec des univers merveilleux. Il occupe aujourd'hui une place importante dans le paysage littéraire, mais aussi dans la culture cinématographique et vidéoludique. Comparée à la science-fiction, sa "cousine" représentante du genre de l'imaginaire, la fantasy s'est diffusée plus largement dans la culture populaire, si bien « qu'elle [...] provoque en retour une réaction de méfiance de la part des institutions de légitimation culturelle » comme l'explique Anne Besson dans *La Fantasy*<sup>23</sup>. En effet, malgré son essor, les études à son propos sont restées timides et la fantasy a eu du mal à se faire une place reconnue au sein de la littérature.

Pourtant la fantasy est un genre qui soulève bon nombre de réflexions intéressantes qui s'apparentent à celles que nous avons eues à propos du conte. La fantasy se développe aussi bien dans la littérature jeunesse – l'exemple le plus frappant a été *Harry Potter* au début du siècle – que dans la littérature adulte – avec des œuvres plus sombres et plus complexes comme *Le Trône de fer* – et offre donc une large possibilité d'étude. S'intéresser à son essor actuel est également pertinent, puisque la fantasy s'inspire de formes plus anciennes, telles que les contes, les mythes, les légendes, etc. Alors que la science-fiction se veut plus élitiste, la fantasy retourne à des racines populaires, traditionnelles et folkloriques pour se développer.

Ainsi nous nous demanderons comment ce genre a-t-il pu connaître un essor aussi important de nos jours alors qu'il s'inspire d'influences plus anciennes qui semblent soit désuètes, soit épuisées.

---

23 BESSON, Anne, *La Fantasy*, Paris, Klincksieck, « 50 Questions », 2007, p. 9.

## 1. Caractérisation : longueur, surnaturel, complexité

La fantasy est un genre dont la diversité rend difficile la définition. Néanmoins nous pouvons tenter de la cerner par différentes caractéristiques communes aux œuvres de fantasy. Tout d'abord, la fantasy est un genre narratif : elle raconte une histoire en suivant un ou des héros durant une aventure et, le plus souvent, cette histoire est racontée de façon chronologique. La fantasy est aussi un genre qui fait intervenir le surnaturel : que ce soit par des créatures, des lieux ou des objets magiques, la fantasy s'écarte de notre monde pour en décrire un nouveau où la magie est toujours présente d'une manière ou d'une autre et est généralement connue et acceptée – pas toujours cependant. De là découle deux grands types de fantasy théorisés par Thymm, Zahorski et Boyer en 1979<sup>24</sup>. La *low-fantasy*, où le surnaturel se développe au sein de notre monde, comme dans *Harry Potter* ou *Watership Down*, et la *high-fantasy*, où le surnaturel se développe dans un univers alternatif et indépendant du nôtre comme dans *Le Hobbit* ou *Le Trône de fer*<sup>25</sup>. Quoiqu'il en soit, l'imaginaire fait partie intégrante de la fantasy. Bien qu'elle ne présente pas forcément d'univers fictif, elle possède toujours des "règles" précises quant à l'utilisation de la magie, des lieux et des créatures foisonnantes et diverses, des intrigues bien menées et plus ou moins complexes. Sachant cela, il paraît donc normal que bien souvent les œuvres de fantasy s'étendent sur plusieurs tomes, voire parfois sur plusieurs cycles de tomes. *Harry Potter* contient par exemple sept tomes dont le volume est croissant au fil du temps et la saga du *Disque-Monde* de Terry Pratchett possède quant à elle pas moins de trente-sept romans plus ou moins indépendants, que l'on peut diviser en sept « arcs » s'intéressant chacun soit à un personnage soit à une époque particulière<sup>26</sup>. Cependant on ne peut pas faire de la longueur des œuvres un critère de définition de la fantasy. Parfois, un seul roman de quelques centaines de pages suffit, comme *Watership Down* ou *Le Hobbit* qui racontent une histoire complète en un seul tome qui n'excède pas les 500 pages<sup>27 28</sup>.

---

24 THYMM, Marshall B., ZAHORSKI, Kenneth J. et BOYER, Robert H., *Fantasy literature. A core collection and reference guide*, New York, R.R. Bowker, 1979.

25 ROWLING, J.K., *Harry Potter* (7 tomes), Paris, Gallimard Jeunesse, 1997 – 2007 ; ADAMS, Richard, *Watership Down*, *ed. cit.* ; TOLKIEN, J.R.R., *Le Hobbit*, *ed. cit.* ; MARTIN, G.R.R., *Le Trône de fer.*, *ed. cit.*

26 PRATCHETT, Terry, *Les Annales du Disque-Monde* (35 tomes), Paris, Pocket, 1993 – 2014. La division en « arcs » ne provient cependant pas de l'auteur, elle a été établie *a posteriori* par des passionnés de son œuvre.

27 Bien que l'univers du Hobbit sera encore développé au cours de la trilogie *Le Seigneur des anneaux*, ce n'était au départ pas la volonté de Tolkien. Celui-ci n'envisageait pas de suite à *Le Hobbit* et n'en a écrit une que sous la demande de son éditeur. *Le Hobbit* devait donc se suffire à lui-même pour faire découvrir la Terre du Milieu aux lecteurs.

28 ADAMS, Richard, *Watership Down*, *ed. cit.*, 504 pages ; TOLKIEN, J.R.R., *Le Hobbit*, *ed. cit.*, 401 pages.

La fantasy est à différencier d'autres genres proches ou qui lui sont souvent associés. À son entrée dans les rayons de librairie, la fantasy a remplacé d'autres genres similaires comme la littérature fantastique ou l'horreur moderne. La littérature fantastique et la fantasy sont en effet proches car elles impliquent toutes deux l'apparition de surnaturel dans leurs œuvres. Là où les anglophones ne distinguent pas *fantasy* et *fantastic*, en France nous considérons que les récits de littérature fantastique se passent essentiellement dans notre univers, alors que ceux de fantasy ont tendance à s'en éloigner. Par conséquent, et c'est là leur principale différence, le surnaturel dans le fantastique n'est pas quelque chose d'accepté par le lecteur et il suscite soit l'incompréhension, soit l'effroi, tandis que le surnaturel en fantasy paraît normal et ne suscite pas de doute ou de désarroi. À titre d'exemple, la magie dans *Terremer* est acceptée par le lecteur et les héros mais le surnaturel des *Contes fantastiques* de Guy de Maupassant les rend sceptiques, car dans ces contes au décor réaliste, le surnaturel n'est pas censé intervenir. On retrouve donc ici une distinction semblable à celle que nous avons établie entre le merveilleux des contes qui, au même titre que le surnaturel dans la fantasy, est accepté par les héros de conte et le fantastique qui, lui, paraît anormal. La fantasy, en un sens, s'approche donc des contes par le fait que le surnaturel qu'elle contient ne suscite pas d'étonnement.

Le genre de l'horreur moderne s'inscrit dans un processus semblable à celui du fantastique : quand le surnaturel est exploité, il l'est pour faire peur au lecteur<sup>29</sup>. Il n'est pas question de grandes quêtes héroïques comme en fantasy et les créatures magiques sont seulement des figures d'épouvante – comme les vampires, les loups-garous, etc. Ces créatures peuvent aussi apparaître en fantasy, mais leurs apparitions n'ont pas toujours pour but de provoquer la peur – on peut penser au personnage de Remus Lupin dans *Harry Potter*, un loup-garou qui aide les héros dès ses premières apparitions au troisième tome<sup>30</sup>. Ainsi, nous pouvons comprendre que l'une des caractéristiques de la fantasy est que son surnaturel est accepté par le lecteur et que s'il peut susciter l'effroi, ce n'est pas son ultime but, contrairement à l'horreur moderne. Le surnaturel en fantasy permet surtout de faire avancer l'intrigue et est un élément nécessaire la plupart du temps à l'achèvement d'une quête. Mais par ce surnaturel, la fantasy a pris la place réservée au fantastique et à l'horreur dans le monde

---

29 Nous pensons par exemple à *L'Appel de Cthulhu*, 1928 (1954 pour la traduction française) de H.P. Lovecraft, dans lequel le fantastique est au service de l'épouvante : Cthulhu est une créature surnaturelle monstrueuse et meurtrière à la fois vénérée et crainte par les hommes.

30 ROWLING, J.K., *Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban*, trad. Jean-François Ménard, Paris, Gallimard Jeunesse, 1999.

de l'édition, si bien que ces deux derniers genres ont une place très restreinte dans le paysage littéraire aujourd'hui.

La fantasy est aussi souvent associée à la science-fiction, mais ce sont deux genres distincts. Bien que relevant tous les deux de la littérature de l'imaginaire, la science-fiction se concentre plutôt sur le développement des technologies et des connaissances scientifiques pour penser ce que serait notre monde ou ce qu'il aurait pu être hier ou aujourd'hui si les progrès de la science avaient été plus rapides ou plus puissants. La science-fiction peut aussi imaginer ce que serait un autre univers rempli de ces technologies, mais sans exploiter de procédés magiques. Cela dit, les frontières entre les deux genres ne sont pas toujours très nettes et l'émergence de nouveaux sous-genres comme la *science-fantasy* – qui développe des univers où la magie est devenue une science permettant de grandes avancées technologiques – tendent à brouiller encore les délimitations. Jacques Goimard dans *Critique de la science-fiction* explique qu'« il suffit de remplacer les univers parallèles par des planètes lointaines et les pouvoirs magiques par des "pouvoirs psys"<sup>31</sup> » pour obtenir de la science-fiction depuis un livre de fantasy, preuve que les deux genres sont très proches dans leur manière de raconter des histoires. La magie est parfois traitée comme une science en fantasy et vice versa. Nous pensons par exemple au roman *La Machine de Léandre*, d'Alex Evans, où la magie est étudiée à la façon d'un phénomène scientifique et où elle est exploitée en tant qu'énergie permettant le bon fonctionnement de certaines « machines » technologiques<sup>32</sup>, et nous pensons aussi à *Grisha*, un roman de fantasy écrit par Leigh Bardugo où la magie est nommée « petite science » par les « Grisha », ceux qui la pratiquent<sup>33</sup>. Au fil du temps, la distinction entre le genre de la fantasy et celui de la science-fiction a surtout été due à une volonté marketing : au lieu de ranger les deux genres dans la catégorie « littérature de l'imaginaire », qui était un concept trop nébuleux et trop vaste, on a préféré une subdivision en différentes catégories. Aujourd'hui, selon Anne Besson, les deux catégories se distinguent surtout par leurs lecteurs :

Mais il faut convenir [...] qu'une telle distinction est bel et bien opérée par le lectorat, dont une majorité s'intéresse à un seul des deux genres. L'éventail des postures de lecture s'étend du sentiment de quasi-équivalence [entre les deux genres] [...] à l'extrême opposé où il va s'agir d'établir des critères à l'appui

---

31 GOIMARD, Jacques, *Critique de la science-fiction*, Paris, Pocket, « Agora », 2002, p. 227, cité par BESSON, Anne, *La Fantasy*, *op. cit.*, p. 40.

32 EVANS, Alex, *La Machine de Léandre*, Chambéry, ActuSF, « Bad Wolf », 2019.

33 BARDUGO, Leigh, *Grisha*, Toulouse, Milan, « Grishaverse », 2017.

d'une impression d'hétérogénéité complète des deux genres – en général, rejet, par les amateurs exclusifs de SF, de la *fantasy*, sa concurrente récente<sup>34</sup>.

Ce seraient donc les lecteurs qui distingueraient les deux genres aujourd'hui : les amateurs de *fantasy* se tournent vers ce qui leur paraît être de la *fantasy* et ceux de science-fiction lisent ce qui leur paraît être de la science-fiction. Les deux genres sont donc effectivement proches – tous deux développent des univers complexes régis par des lois nouvelles (celles de la magie ou celles de la science), mais les lecteurs sont capables de les distinguer selon leurs propres critères : par les thèmes abordés, les histoires racontées, les univers inventés, etc. La *fantasy* est donc caractérisée par le surnaturel et des univers fictifs, mais ces critères peuvent aussi correspondre à d'autres genres, d'où leur insuffisance pour définir la *fantasy*.

La dernière caractéristique de la *fantasy* que nous aborderons ici est sa complexité et la grande liberté qu'elle offre à l'imagination. De nombreux lieux, de nombreuses croyances, de nombreux personnages y sont décrits, le tout de la façon la plus intelligible possible. Cela nécessite donc une cohérence dans l'univers décrit, mais aussi des limites à ce qu'il est possible d'y faire. L'utilisation de la magie suit des règles précises afin que tout ne soit pas trop facile pour ceux qui la maîtrisent et pour créer des enjeux intéressants. Ainsi, il existe trois sorts interdits dans *Harry Potter* – l'« *Endoloris* » qui donne d'atroces souffrances à son adversaire, l'« *Imperium* » qui permet de prendre le contrôle de l'esprit de son adversaire et l'« *Avada Kedavra* » qui tue son adversaire – et dans *Terremer* la magie n'est possible qu'après un long apprentissage pour connaître le « vrai nom » de chaque élément<sup>35</sup>. Ce n'est qu'en appelant un élément du monde par son « vrai nom » – c'est-à-dire son nom originel qui n'a pas été modifié par l'évolution des langues – qu'un mage de *Terremer* pourra prendre le contrôle de cet élément et lui donner la forme ou la force qu'il souhaite. Cela limite donc les possibilités offertes par la magie – et donc les enjeux des romans – et cela rend l'univers plus cohérent aux yeux du lecteur. En effet, si la magie permettait de tout faire, cela paraîtrait improbable pour le lecteur et il ne pourrait y avoir de problèmes à résoudre dans l'intrigue car maîtriser la magie suffirait à outrepasser tous les dangers et toutes les difficultés. En ajoutant à cela les différents peuples qui se côtoient, les différents territoires traversés qui obéissent chacun à leurs lois, les différentes créatures et les différentes cultures observées, la *fantasy* est

---

34 BESSON, Anne, *La fantasy*, op. cit., 2007, p. 42. « SF » est ici l'abréviation de « science-fiction ».

35 ROWLING, J.K., *Harry Potter* (7 tomes), trad. Jean-François Ménard, Paris, Gallimard Jeunesse, 1997 – 2007 ; LE GUIN, Ursula K., *Terremer, intégrale*, traducteurs multiples, Paris, Le Livre de Poche, 2018.

un genre foisonnant de possibilités qui obligent ses auteurs à réfléchir aux diverses intrigues qui pourront se nouer et aux moyens qu’aura le héros pour évoluer dans cet univers.

La fantasy peut donc être délimitée à un genre narratif développant des univers – indépendants ou non du nôtre – foisonnants, complexes et régis en partie par le surnaturel. Ce surnaturel, qui serait totalement irrationnel dans notre univers, est parfaitement rationnel dans un monde de fantasy et n’est pas utilisé par l’auteur dans le seul but de susciter l’effroi ou le doute. Il est donc accepté par le lecteur tant qu’il reste exploité dans une mesure raisonnable.

## ***2. Histoire de la fantasy : des influences diverses***

Pour se constituer, la fantasy s’est inspirée de nombreuses influences qui relèvent de croyances ou du folklore. Thymm, Zahorski et Boyer, nous l’avons dit plus haut, distinguent la *low fantasy* et la *high fantasy*. Mais ils séparent la *high fantasy* – les œuvres de fantasy qui mettent en scène des univers sans lien avec le nôtre – en deux groupes distincts : la *myth fantasy* dont l’influence principale vient des mythes et la *fairy-tale fantasy* très influencée par les contes de fées<sup>36</sup>. En ajoutant à cela une grande inspiration médiévale, nous obtenons les principales sources d’inspiration de la fantasy, un genre donc particulièrement attaché au passé.

### ***2.1. Mythologies et épopées : des créatures et des dieux***

La fantasy, par ses créatures mais aussi par ses héros, s’est largement inspirée des mythologies du monde. Au départ surtout influencée par les mythologies grecque et nordique, nous retrouvons aujourd’hui en fantasy d’autres mythologies comme celles asiatiques. C’est par exemple le cas de la saga de fantasy intitulée *Le Clan des Otori*, de Lian Hearn, qui s’inspire très fortement de l’histoire du Japon médiéval et présente donc une mythologie et une religion qui s’apparentent aux mythes et cultes japonais<sup>37</sup>.

Dans *Le Hobbit*, Tolkien décrit des créatures issues de la mythologie nordique, à commencer par les treize nains qui accompagnent Bilbo le Hobbit durant son périple<sup>38</sup>. Les nains sont des créatures nées dans la mythologie nordique. Ils sont caractérisés par leur petite taille, par leur aptitude à forger des objets précieux – ce sont les nains Eitri et Brokk qui ont

---

36 THYMM, Marshall B., ZAHORSKI, Kenneth J. et BOYER, Robert H., *Fantasy literature. A core collection and reference guide*, *op. cit.*

37 HEARN, Lian, *Le Clan des Otori* (5 tomes), trad. Philippe Giraudon, Paris, Gallimard, 2002 – 2007.

38 TOLKIEN, J.R.R., *Le Hobbit*, *ed. cit.*, « Une fête inattendue », pp. 13 – 47, pour la rencontre avec les nains.

fabriqué le marteau de Thor, par exemple – et par leur attrait pour la richesse. Des nains nordiques, nous retrouvons dans *Le Hobbit* leur petite taille et leurs armes, armures ou accessoires forgés par leurs mains, en or ou en argent. Le nain Thorin est aussi particulièrement attiré par « la Pierre d’Arcane », un magnifique joyau qui pourrait le rendre riche selon lui<sup>39</sup>. Nous pouvons encore évoquer les Wargs, ces loups qui attaquent Bilbo et qui sont directement issus de la mythologie nordique – leur nom même en est tiré, il est en effet identique dans les mythes<sup>40</sup>. Le personnage de Gandalf est aussi inspiré par la mythologie nordique, du moins pour ce qui est de son apparence. En effet, il est décrit comme suit :

Bilbo [...] ne vit ce matin-là qu’un vieillard avec un bâton. Il portait un grand chapeau bleu et pointu, une longue cape grise et une écharpe en argent, surmontée d’une barbe blanche qui descendait jusque sous la ceinture, ainsi que d’énormes bottes noires<sup>41</sup>.

Or le Dieu Odin, capable de prendre plusieurs formes, traverse le Niflheim – le « lieu [...] présent au commencement de tout<sup>42</sup> » – sous l’aspect de Vegtam dans les mythes originels du Nord. Vegtam ressemble à la description que donne Tolkien de Gandalf : c’est un vieux vagabond barbu, qui doit s’aider d’un bâton pour marcher et qui est « revêtu [d’une] cape et [d’un] chapeau<sup>43</sup> ». Il est donc très semblable à Gandalf.

Mais la mythologie nordique, bien qu’ayant grandement inspiré Tolkien, n’est pas la seule à avoir influencé la fantasy. La mythologie grecque a aussi une grande place dans les œuvres de fantasy, comme dans *Harry Potter* où l’on retrouve des Centaures ou des Phénix, par exemple, qui sont des créatures issues de la mythologie grecque<sup>44</sup>. Entre Harry Potter et son antagoniste Voldemort se dessine également l’opposition très marquée du Bien contre le Mal, que l’on retrouve dans les épopées telles que *L’Iliade* et *L’Odyssée* d’Homère. Harry, dont la maison « Gryffondor » représente la bravoure, l’intelligence et l’ambition, c’est-à-dire des caractéristiques dignes du Bien, est radicalement opposé à Voldemort qui, en plus d’avoir

---

39 *Ibid.*, « Des nouvelles de l’intérieur », p. 308, pour la première évocation de « la Pierre d’Arcane ».

40 *Ibid.*, « Tombés de la poêle dans le feu », p. 142, pour la première évocation des « Wargs ».

41 *Ibid.*, « Une fête inattendue », p. 17.

42 GAIMAN, Neil, *La Mythologie viking. Odin, Thor, Loki & autres contes*, trad. Patrick Marcel, Paris, Pocket, 2017, p. 283.

43 GAIMAN, Neil, *La Mythologie viking, ed. cit.*, p. 45.

44 ROWLING, J.K., *Harry Potter à l’école des sorciers*, trad. Jean-François Ménard, Paris, Gallimard, « Folio junior », 1998, « Chapitre 15 : La forêt interdite », pp. 238 – 256 pour la première apparition des Centaures ; ROWLING, J.K., *Harry Potter et la chambre des secrets*, trad. Jean-François Ménard, Paris Gallimard, « Folio Junior », 1999, « Chapitre 12 : Le Polynectar », pp. 219 – 240 pour la première apparition d’un Phénix.



un nom très évocateur, représente le Mal tout au long de la saga. Au fur et à mesure des tomes, l'auteur dévoile à quel point Voldemort a péché durant sa vie. La fantasy, dans sa recherche de grandeur, de Bien et de Mal ainsi que de héros vaillants se rapproche donc de l'épopée.

Mais il ne faut pas oublier non plus la dimension des croyances et des religions qui prennent une grande place dans les œuvres de fantasy. Tolkien a écrit le *Silmarillion* – un recueil de mythes sur les dieux de la Terre du Milieu – les lapins de *Watership Down* vénèrent « Krik », le Soleil, les héros du *Trône de fer* croient en des Anciens dieux dans le Nord, au « Dieu aux Sept Visages » dans le reste du Royaume et en de multiples autres divinités dans le reste de l'univers inventé par Martin, etc. Rares sont les œuvres de fantasy – *Harry Potter* par exemple fait figure d'exception – qui n'évoquent pas des puissances, des divinités ou des religions. Parfois invoquées pour expliquer l'existence de pouvoirs magiques – comme dans *Terremer* – ou simplement pour donner de la profondeur à un univers, ces mentions de mythes et de dieux produisent un effet de réel dans les romans de fantasy. Cette dimension mystique est empruntée à la mythologie qui, par ses mythes, donnait vie à ses divinités et permettait de perpétuer les croyances. La fantasy, quand elle développe des univers, est presque obligée de passer par la création d'une mythologie. Les mythes et épopées ont donc eu une grande influence sur les bestiaires et sur les personnages de fantasy mais aussi sur ses intrigues et sur ses univers.

## 2.2. Récits médiévaux : des chevaliers et des voyages

Autour de la fantasy se trouve un grand imaginaire médiéval, ne serait-ce que parce que beaucoup d'œuvres de fantasy prennent place dans des univers plus ou moins médiévaux. Les destriers, les chevaliers, les rois, etc., que nous retrouvons dans bon nombre de sagas de fantasy évoquent en effet le Moyen-Âge occidental et ses récits chevaleresques. L'univers de Tolkien est l'un des premiers à en être inspiré, Tolkien étant par ailleurs un grand amateur de littérature médiévale – il a étudié toute sa vie ou presque *Beowulf*, poème épique du VII<sup>e</sup> siècle, et a insisté sur la beauté littéraire de ce texte<sup>45</sup>. À sa suite, des auteurs créent d'autres univers à l'atmosphère médiévale : Ursula K. Le Guin avec l'univers de *Terremer* et ses chaumières, ses rois ou ses vêtements tels que des tuniques de laine qui rappellent cette

---

45 TOLKIEN, J.R.R., *Beowulf : les monstres et les critiques*, retranscription d'une conférence donnée en 1936, que l'on retrouve dans : TOLKIEN, J.R.R., *Les Monstres et les Critiques et autres essais*, trad. Christine Laferrière, Paris, Pocket, 2006.

époque ; Andrzej Sapkowski, avec *Le Sorcelleur* et là encore des tenues d'époque, des chevaliers, des tavernes, etc., mais aussi des mœurs archaïques qui seraient contraires à celles de notre époque ; G.R.R Martin dans *Le Trône de fer* avec encore une fois des rois et des vêtements qui rappellent le Moyen-Âge, mais aussi des chevaliers et un système de féodalité totalement repris de celui que le Moyen-Âge occidental a connu... G.R.R Martin explique d'ailleurs s'être inspiré, pour certains événements de sa saga – et plus globalement pour décrire la culture du continent de « Westeros » –, de la Guerre des Deux-Roses, qui marque la fin du Moyen-Âge en Angleterre<sup>46</sup>.

Du récit médiéval, on retrouve en fantasy quelques *topoi* que William Blanc – historien médiéviste français – énumère dans le cadre d'une exposition de la BnF en ligne à propos de la fantasy<sup>47</sup>. Tout d'abord, selon lui, les récits médiévaux débutent presque toujours avec le départ d'un héros pour un voyage qui amènera ensuite son lot d'aventures. Le voyage est le moteur premier du récit : pour la quête du Graal, ou bien pour une vengeance comme quand Yvain – héros dont Chrétien de Troyes narra les exploits entre 1176 et 1181 – s'éloigne dans la forêt de Brocéliande dans laquelle il vivra plusieurs aventures<sup>48</sup>. Il en va de même dans quasiment toutes les œuvres de fantasy : dans *Eragon*, le héros du même nom fuit son village natal dans lequel il est en danger avec son dragon Saphira, dans *Le Hobbit*, Gandalf pousse Bilbo à le suivre dans une aventure, dans *Watership Down*, les lapins dont la garenne est menacée par des constructions humaines partent à la recherche d'un nouvel endroit pour vivre, dans *Le Trône de fer*, Eddard Stark est appelé à la cour avec ses filles, Jon Snow décide de monter vers le Mur au Nord du royaume, Catelyn Stark veut rejoindre Eddard, etc., si bien qu'à la fin du premier tome, presque tous les personnages ont voyagé<sup>49</sup>... En résumé, le voyage est omniprésent en fantasy, ce qui le rapproche du récit médiéval.

William blanc identifie aussi l'exploitation du merveilleux comme nécessaire aux intrigues des récits médiévaux. C'est une caractéristique que l'on retrouve aussi en fantasy. Yvain, par exemple, récupère entre autres un anneau d'invincibilité, une idée rencontrée à

---

46 Voir WALTER, Damien G, « George RR Martin's fantasy is not far from reality », *The Guardian*, 26 juillet 2011, §4 : <https://www.theguardian.com/books/2011/jul/26/george-r-r-martin-fantasy-reality>

47 BLANC, William, « Littérature médiévale et fantasy, une histoire merveilleuse », <https://fantasy.bnf.fr/fr/comprendre/litterature-medievale-et-fantasy-une-histoire-merveilleuse/>, expositions.bnf.fr, 2020.

48 Voir TROYES (de), Chrétien, *Le Chevalier au lion*, Paris, Flammarion, « GF », 1990. Yvain veut venger son cousin Calogrenant qui a été attaqué par un Chevalier noir aux abords d'une fontaine.

49 PAOLINI, Christopher, *Eragon*, trad. Bertrand Ferrier, Bayard Jeunesse, 2004 ; TOLKIEN, J.R.R., *Le Hobbit*, *ed. cit.* ; ADAMS, Richard, *Watership Down*, *ed. cit.* ; MARTIN, G.R.R., *Le Trône de fer, t1 : Le Trône de fer*, *ed. cit.*

nouveau, plus tard, avec Bilbo le Hobbit et son anneau d'invisibilité<sup>50</sup>. De nombreux tournois ont lieu aussi entre Yvain et d'autres chevaliers, des tournois que nous retrouvons, par exemple, tout au long de la saga *Le Trône de fer*. Yvain aide également un lion qui le suivra partout en guise de remerciement et qui lui vaudra le surnom de « Chevalier au lion », tout comme six loups-garous protégeront les enfants Stark après que deux d'entre eux les ont sauvés, toujours dans le *Trône de fer*<sup>51</sup>. Ces animaux aidant les héros ne sont certes pas magiques – les loups-garous de G.R.R Martin sont simplement des loups « deux fois plus grand[s] que le plus colossal des limiers<sup>52</sup> » – mais le fait qu'ils semblent comprendre les êtres humains leur confère une aura merveilleuse. Le merveilleux, moteur des intrigues des récits médiévaux, a en partie inspiré le côté surnaturel de la fantasy.

Enfin, William Blanc explique que les hyperboles et les éléments de grande taille sont appréciés dans les histoires du Moyen-Âge. Il prend l'exemple de la *Chanson de Roland*, où l'on peut lire :

La bataille est merveilleuse et pesante, Roland y frappe bien, et Olivier ; et l'archevêque y rend plus de mille coups, et les douze pairs ne sont pas en reste, ni les Français, qui frappent tous ensemble. Par centaines et par milliers, les païens meurent<sup>53</sup>.

Ces accumulations des grandeurs sont aussi monnaie courante en fantasy. Rien qu'en observant la carte de *Terremer* d'Ursula K. Le Guin, il paraît impossible de dénombrer les îles qui composent l'univers tant il y en a<sup>54</sup>. Les batailles du *Trône de fer* dénombrent aussi plusieurs milliers de guerriers, des archers, des épéistes, des cavaliers, etc. Cette « folie des grandeurs » que l'on retrouve en fantasy est encore une fois inspirée des récits médiévaux.

La littérature médiévale a donc été un grand puits d'inspiration pour la fantasy, que ce soit pour la conception de certains univers dont la ressemblance avec le Moyen-Âge – un peu idéalisé – est frappante, pour l'insertion du merveilleux et du voyage au cœur des intrigues ou

---

50 Voir DE TROYES, Chrétien, *Le Chevalier au lion*, *op. cit.*, « Yvain épouse Laudine », p. 89, pour la première évocation de l'anneau d'Yvain ; voir TOLKIEN, J.R.R., *Le Hobbit*, *ed. cit.*, p. 100 pour la première évocation de l'anneau du hobbit.

51 Voir DE TROYES, Chrétien, *Le Chevalier au lion*, *op. cit.*, « La rencontre du lion » p. 199 – 204 pour la première rencontre avec le lion ; voir MARTIN, G.R.R., *Le Trône de fer*, t1 : *Le Trône de fer*, *op.cit.*, « Bran » p. 21 – 31 pour la première rencontre avec les loups-garous.

52 MARTIN, G.R.R., *Le Trône de fer*, *ed. cit.*, p. 25.

53 *La Chanson de Roland*, XIe siècle, citée par BLANC, William, « Littérature médiévale et fantasy, une histoire merveilleuse », *art. cit.*

54 LE GUIN, Ursula K., *Terremer, intégrale*, *op. cit.*, p. 10 – 11.

pour la tendance à montrer des éléments caractérisés par leur grandeur ou leur nombre démesuré.

### 2.3. Contes : du merveilleux et des schémas d'intrigue

La dernière influence majeure de la fantasy est sans aucun doute le conte. Si cette inspiration du conte a contribué à reléguer la fantasy dans la littérature de jeunesse à ses débuts, elle est aujourd'hui pleinement assumée dans tout le reste de la fantasy. Les fées, les sorcières, les magiciens, les animaux anthropomorphes ou capables de parler sont des figures récurrentes en fantasy et qui proviennent du conte. Il est intéressant de noter, comme le souligne Anne Besson dans *La Fantasy*, qu'à l'époque où la fantasy se développe – soit dès le début du XX<sup>e</sup> siècle – un grand studio d'animation prend lui aussi de l'ampleur en proposant, entre autres, des adaptations de contes. En effet, les studios Disney ont animé des contes comme *Blanche-Neige et les Sept Nains* inspiré du conte collecté par les frères Grimm ou *La Belle au bois dormant* inspiré du conte de Perrault. Ils ont aussi adapté *Peter Pan* de James Barrie et *Alice aux Pays des Merveilles* de Lewis Carroll qui sont, comme nous le verrons, deux récits que certains chercheurs – dont Anne Besson et Jacques Baudou – placent en précurseurs de la fantasy. Il ne faut pas non plus oublier *Merlin l'Enchanteur*, racontant l'enfance du Roi Arthur, histoire tirée du livre *L'Épée dans la pierre* de T.H. White, un récit aux influences médiévales inspiré par la légende arthurienne. Disney a donc participé activement à l'ancrage des contes – et du merveilleux – dans l'imaginaire de cette époque. La fantasy a ensuite tiré parti de cet ancrage en se créant un intertexte important avec les contes.

Les contes, nous l'avons dit, mettent en scène des personnages très stéréotypés qui remplissent chacun un ou des rôles dans l'intrigue, à tel point que Propp a développé sa *Morphologie du conte* sur ce qu'il appelait « les fonctions des personnages<sup>55</sup> ». Ces personnages se retrouvent en fantasy. Les sorcières et sorciers aident – ou gênent – les héros et sont très fréquents en fantasy. Le titre du premier tome d'*Harry Potter*, *Harry Potter à l'école des sorciers*, inscrit d'ailleurs directement le terme de « sorciers » dans l'imaginaire du lecteur. Les princes et princesses qui vivent dans la richesse et l'élégance sont présents dans bon nombre de royaumes imaginaires comme dans *Le Trône de fer* avec le Prince Tommen et la Princesse Myrcella qui sont d'une élégance exemplaire. Les héros aussi sont fortement inspirés de ceux du conte : courageux mais auxquels il manque quelque chose, comme Harry

---

55 PROPP, Vladimir, *Morphologie du conte*, op. cit., p. 35.

Potter privé de parents et d'affection chez les Dursley, comme les lapins sans garenne de *Watership Down*, comme Bran aux jambes rompues dans *Le Trône de fer*, etc. Ils rappellent les héros de conte qui sont, bien souvent, associés à un manque. Cendrillon manque d'affection, le Petit Poucet manque d'un toit et d'argent et Riquet à la Houppe manque de beauté, par exemple. Mais cela n'enlève rien à leur vaillance, leur bonté ou leur intelligence. Les personnages inspirés des archétypes du conte sont nombreux en fantasy, preuve de la grande influence du conte sur les intrigues de fantasy – puisque les personnages font partie intégrante des intrigues.

La dimension initiatique du conte est très présente également en fantasy. Les héros, à travers leurs aventures, grandissent et évoluent vers une meilleure version d'eux-mêmes. Harry Potter, enfant au premier tome, a dix-huit ans au dernier tome et même trente-sept ans dans l'épilogue<sup>56</sup>. Il a gagné en maturité, s'est trouvé une nouvelle famille en ses amis, a appris à maîtriser la magie, etc. Eragon grandit lui aussi dans le roman éponyme, il apprendra à dompter un dragon et fera honneur à la prophétie des Dragonniers. Le Hobbit, Bilbo, réticent à l'aventure aux premiers abords, se révélera être un hobbit intelligent et plus courageux qu'il n'en avait l'air aux côtés de Gandalf et des treize nains. Le ou les héros de fantasy ne sont jamais les mêmes à la fin de leur aventure, ils ont appris sur leur monde et, avec eux, les lecteurs aussi. Il en va de même dans un conte, dont la dimension initiatique résonne chez les plus jeunes lecteurs. Si le héros du conte fait une erreur, l'enfant sera en mesure de l'éviter justement parce que le conte l'a mis en garde.

La fantasy a donc aussi puisé dans les contes pour se constituer : elle en a tiré des personnages récurrents, une dimension initiatique et aussi un caractère merveilleux qui a donné naissance à ses éléments surnaturels.

Toutes ces influences anciennes peuvent expliquer pourquoi la fantasy a d'abord été très marginalisée. Ces influences, qui datent donc de l'Antiquité ou du Moyen-Âge, rebutaient les lecteurs et surtout les critiques du début du XX<sup>e</sup> siècle. La littérature de ce siècle s'était constituée autour du modernisme qui avait tendance à s'éloigner de ce qui se faisait dans le passé. À l'inverse, la science-fiction qui aimait à imaginer le futur et de nouvelles technologies paraissait plus appréciable. Le modernisme a peut-être joué sur la marginalisation de la fantasy, mais la seconde partie du XX<sup>e</sup> siècle et son mouvement post-

---

56 ROWLING, J.K., *Harry Potter et les Reliques de la Mort*, ed. cit., « Dix-neuf ans plus tard », pp. 801 – 810. Si Harry avait dix-huit ans et que l'épilogue se passe, comme son titre l'indique « dix-neuf ans plus tard », alors Harry a bel et bien trente-sept ans dans ces dernières pages.

moderne, qui joue la carte de la conciliation avec le passé, a permis à la fantasy de s'étendre auprès du public – à défaut de s'étendre auprès des instances de légitimation culturelle. S'intéresser à la réception de la fantasy permettra de mieux comprendre comment le genre s'est développé au cours du XX<sup>e</sup> siècle et quels sont les lecteurs qu'il vise aujourd'hui.

### 3. Publics visés par la fantasy

#### 3.1. *Entre littérature jeunesse et littérature adulte*

La force de la fantasy aujourd'hui est qu'elle s'adresse aussi bien aux enfants qu'aux adultes. *Le Hobbit* ou *Harry Potter* sont par exemple des œuvres qui ont touché à la fois les plus jeunes et les plus âgés. Néanmoins, la fantasy s'épanouit plus en littérature jeunesse qu'en littérature adulte, sans doute à cause de ses liens avec les contes et le merveilleux qui seraient le domaine privilégié de l'enfance. La littérature jeunesse occupe une part non négligeable du genre de la fantasy et, de façon générale, les livres de fantasy sont plus nombreux dans le secteur jeunesse des librairies que dans les secteurs destinés aux adultes, d'un point de vue proportionnel. L'adulte se devrait d'être terre à terre alors que l'enfant pourrait encore jouer et imaginer vivre dans des mondes qui ne sont pas le sien. Pourtant, une importante partie des lecteurs francophones de fantasy s'accordent à dire que cette dernière n'est pas un genre qui vise uniquement les enfants<sup>57</sup>.

Avant Tolkien, les premières ébauches de ce qui deviendra la fantasy sont nées sous la plume de Lewis Carroll et de James Barrie, respectivement avec *Alice au pays des merveilles* en 1866 et *Peter Pan* en 1906. Alice découvre en effet un monde qui semble parallèle au nôtre et qui en est bien différent. Elle subit des métamorphoses après être tombée au ralenti dans le terrier d'un lapin très à cheval sur les horaires puis elle rencontre un chat capable de devenir invisible presque entièrement, une reine macrocéphale, un Chapelier dont la logique dépasse l'entendement... Elle vit donc des événements qui paraîtraient bien irrationnels dans notre monde. Quant à Peter Pan, il est un enfant qui vit en compagnie de fées au « Neverland », un monde où les enfants n'ont pas le droit de grandir. Avec ses compagnons, ils combattent des pirates et vivent loin des autorités parentales, mais gare à celui qui voudrait rejoindre sa famille ou bien grandir, il serait banni du « Neverland ». L'apparition du surnaturel dans ces

---

<sup>57</sup> Voir les pages 36 à 40 de ce sondage réalisé en 2020 par Marie Kergoat dans le cadre de son mémoire de master à propos de la littérature de fantasy : <https://f-origin.hypotheses.org/wp-content/blogs.dir/6807/files/2020/09/Les-lectorats-de-la-Fantasy-1.pdf>. À la question de savoir si la fantasy est un genre visant surtout les enfants ou adolescents, nous trouvons une imposante majorité de « non ».

histoires pousse Jacques Baudou suivi de Anne Besson à considérer ces écrits comme « les grands ancêtres de la *fantasy* pré-tolkiennienne<sup>58</sup> »<sup>59</sup>. Seulement ces œuvres étaient destinées aux enfants, si bien qu’elles ont contribué à l’association entre merveilleux et enfance.

Avec Tolkien, vers le milieu du XX<sup>e</sup> siècle, la *fantasy* atteint aussi une cible adulte avec *Le Seigneur des Anneaux* ou le *Silmarillion*. Même si l’auteur précurseur a d’abord écrit *Le Hobbit* pour ses propres enfants et que *Le Hobbit* a ensuite été édité comme de la littérature jeunesse, Tolkien s’était toujours montré contre ce qu’il appelait « l’époque du sentiment-de-l’enfance<sup>60</sup> », qu’il caractérisait par un style trop lisse, une idéalisation des récits qui manquaient alors de profondeur pour ne pas heurter les plus jeunes et une méconnaissance des capacités des enfants à comprendre et appréhender leur monde. C’est pourquoi Bilbo s’éloigne des personnages héroïques traditionnels : il n’a, au départ, pas envie de partir à l’aventure et semble maladroit et faible. Mais, obligé de quitter son petit village, il fera preuve d’astuce et trouvera des solutions parfois complexes pour se sortir de certaines situations. Il fera également face à la mort de certains de ses amis nains comme Thorin, Fili et Kili. Tolkien s’éloigne donc des poncifs qui selon lui lissaient la littérature jeunesse de son époque et offre à voir dès *Le Hobbit* un monde merveilleux qui peut parfois se montrer violent, soumis à la magie comme à la guerre. Il écrira ensuite le *Seigneur des Anneaux* dans une veine plus sombre et destinée plutôt aux adultes, ce qui opère un début de changement dans les mentalités quant au lectorat de la *fantasy*.

Vers la fin du XX<sup>e</sup> siècle, avec le développement des jeux de rôles et des jeux vidéo qui prennent volontiers place dans des univers pseudo-médiévaux – à l’instar des romans de *fantasy* – le genre devient plutôt associé aux adolescents, car ils étaient la cible de ces produits influencés par la *fantasy*. Seulement, ces lecteurs adolescents ont aujourd’hui grandi et sont à présent des adultes dont beaucoup continuent d’apprécier les univers qu’ils fréquentaient plus jeunes et avec lesquels ils se sont constitués. Le lectorat s’est donc élargi aux adultes. Et en grandissant, ils ont pu transmettre ce goût à leurs enfants ou leur plus jeunes proches – ou bien les enfants, par mimétisme, se sont tournés d’eux-mêmes vers ce genre d’univers – si bien que les œuvres majeures de *fantasy* continuent de vivre et de plaire

---

58 BESSON, Anne, *La Fantasy, op. cit.*, p. 69.

59 D’autres auteurs estiment que l’intrigue trop simpliste d’Alice, le fait qu’on doute de ce qu’elle a vécu et l’absence de lien avec un temps ancien font qu’*Alice au pays des merveilles* participe plus du genre de la littérature jeunesse fantastique que de la *fantasy*. Néanmoins, la création d’univers parallèle et la prédominance du surnaturel tendent à faire pencher la balance dans l’autre sens.

60 BESSON, Anne, *La Fantasy, op. cit.*, p. 178, citation d’après TOLKIEN, J.R.R., *Les Monstres et les Critiques et autres essais*, Paris, Pocket, 2006, « Du conte de fées », p. 197 – 287.

de génération en génération. Par exemple, au début du XXI<sup>e</sup> siècle, c'est *Harry Potter* qui a touché les enfants d'une dizaine d'années. Désormais, ces enfants ont une trentaine d'années et ils ont transmis à leurs propres enfants ou plus jeunes frères et sœurs la passion pour le jeune sorcier. L'accumulation de produits dérivés, de jeux et de films a aussi permis, d'année en année, de continuer à faire briller la flamme d'*Harry Potter*, qui est presque devenu un argument de vente à lui seul aujourd'hui. Et comme les phénomènes de littérature perdent souvent du crédit aux yeux des instances de légitimation culturelle, la fantasy est longtemps restée reléguée à une histoire de passion de quelques fans. Pourtant, comme nous venons de le montrer, la fantasy touche un large lectorat, des enfants comme des adultes et ce depuis près d'un siècle maintenant.

Finalement, nous retrouvons une histoire assez similaire à celle des contes, qui ont mis du temps à être légitimés dans nos cultures écrites mais qui sont aujourd'hui largement étudiés. La fantasy attire d'ailleurs de plus en plus de chercheurs maintenant qu'elle a trouvé son lectorat, ce qui permettra sans doute de reconnaître sa valeur littéraire.

### ***3.2. Intermédialité et public élargi***

Si la fantasy a réussi à autant se développer depuis la fin du XX<sup>e</sup> siècle, c'est aussi en raison de ses nombreuses adaptations. La fantasy a en effet une forte tendance à l'intermédialité, passant des livres aux films, aux jeux, aux produits dérivés, etc. Aujourd'hui, la fantasy n'est plus seulement un genre littéraire, elle se retrouve à travers tous les médias, ce qui lui a permis de toucher un large public. L'intermédialité est définie par Bernard Guelton dans *Images et récits* comme ce qui « engage le rapport entre au moins deux médias<sup>61</sup> ». Il faut ici entendre le mot de médias « non pas au sens de "mass medias" (presse, radio, télévision...) mais *de supports sémiotiques pour les œuvres artistiques*<sup>62</sup> » explique-t-il encore dans l'introduction. Ainsi, tout ce qui est support de l'art peut être considéré comme média. L'intermédialité concerne donc les relations, les rapprochements et les croisements entre ces différents médias, et la fantasy est un genre qui s'est beaucoup développé dans la culture populaire grâce à l'intermédialité. Parmi les œuvres de notre corpus, il n'en est aucune dont l'histoire ou l'univers n'a pas été adaptée au moins en film. Les sept tomes d'*Harry Potter* ont donné lieu à huit films et plusieurs jeux vidéo, *Le Hobbit* a lui aussi connu une adaptation

---

61 GUELTON, Bernad (dir.), *Images et récits. La fiction à l'épreuve de l'intermédialité*, Paris, L'Harmattan, « Ouverture philosophique », 2013, p. 9.

62 *Ibid.* Ce sont ses italiques.



cinématographique – ainsi que la trilogie du *Seigneur des Anneaux* qui a été adaptée à la fois en film et en jeux vidéo –, il en va de même pour *Eragon* avec un film du même nom, les *Contes de Terremer* ont été portés à l'écran par les studios d'animation japonais Ghibli, *Watership Down* aussi est devenu un film d'animation intitulé *La Folle Escapade*, *Le Trône de Fer* a permis à la série *Game of Thrones* de voir le jour et son succès n'est d'ailleurs plus à démontrer, etc. Il y a en fait derrière ces nombreuses adaptations une quadruple logique.

Tout d'abord, pour être portée sur un média visuel – film, jeu-vidéo, illustration... –, il faut que l'œuvre originelle soit au départ déjà très visuelle et cohérente, elle doit former un tout pour pouvoir être saisie et exprimée plus facilement par des images. Or, les univers de fantasy sont construits de sorte à ce que le lecteur puisse s'y plonger aisément. Ils sont souvent déjà imagés par les couvertures de leurs ouvrages très reconnaissables – en présentant des dessins qui transportent déjà dans un ailleurs –, par des cartes en début d'ouvrage, et même par des illustrations comme c'est le cas dans certaines éditions de ces œuvres<sup>63</sup>. La fantasy est donc un genre aisé à transférer sur des supports visuels.

À côté de ce fort rapport à l'image se trouve aussi la volonté des lecteurs de fantasy de s'immerger dans les mondes qu'ils découvrent lors de leur lecture. Anne Besson le souligne bien dans *Constellations*, quand elle explique que les amateurs de genre de l'imaginaire ont « un sentiment, une volonté, d'*appartenance* à un monde imaginaire<sup>64</sup> ». La fantasy, comme le reste de la littérature de l'imaginaire, donne donc envie aux amateurs du genre de s'immerger dans le monde décrit par les livres. Anne Besson explique que c'est l'une des raisons pour lesquelles le marché des produits dérivés de fantasy – et de tous les genres de l'imaginaire – tend à s'étendre de plus en plus, avec des figurines, des objets issus des sagas, des posters, des cartes à jouer, etc. Mais c'est aussi l'une des raisons qui jouent sur l'intermédialité de la fantasy. En effet, si un livre a déjà un fort potentiel immersif, un film, par sa musique, ses dialogues, ses images, etc., l'est encore plus. Les jeux vidéo aussi sont concernés par ce potentiel immersif, puisqu'ils regroupent les mêmes attributs que les films – musiques, dialogues, images... – tout en impliquant celui qui y joue. Le joueur et le personnage joué se confondent, si bien que les jeux vidéo développant des univers déjà connus deviennent de plus en plus nombreux, pour laisser une chance aux amateurs de ces univers de *devenir* l'un de

---

63 L'intégrale de *Terremer* et l'édition de *Watership Down* que nous utilisons dans ce travail sont par exemple illustrés, par Charles Vess pour *Terremer* et par Mélanie Amaral pour *Watership Down*. (LE GUIN, Ursula K., *Terremer. Intégrale*, op. cit ; ADAMS, Richard, *Watership Down*, ed. cit.)

64 BESSON, Anne, *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, op. cit., p.23. Ce sont ses italiques.

leurs personnages favoris. Ainsi, des sagas comme celle d'*Harry Potter* ou du *Seigneur des Anneaux* ont été adaptés de nombreuses fois en jeux vidéo<sup>65</sup>, permettant à des lecteurs de se plonger d'une manière différente au sein de l'univers qui leur a plu.

Une autre logique à l'œuvre dans cette forte intermédialité est une logique marketing. L'implication des amateurs du genre est essentielle à l'intermédialité de la fantasy. Si un ouvrage de fantasy a peu de succès, il a peu de chance d'être adapté car la demande d'immersion sera plus faible. Au contraire, un livre de fantasy qui rencontre du succès aura plus de chance de se voir adapter, car la demande d'immersion sera plus forte. Puisque tel livre se vend bien, si l'on crée un film tiré du livre, il y a de fortes chances que le film soit rentable. Toutes les œuvres de notre corpus ont en effet connu un certain succès avant même leurs adaptations sur d'autres supports. Les adaptations ont ensuite accentué ce succès en diffusant plus largement ces univers. La fantasy est un genre permettant de générer beaucoup de profit grâce à la très grande implication de ses amateurs. Si on ajoute à cela des univers très visuels et donc facilement transposables à des supports tels que les films ou les jeux vidéo, il est donc plus facile de comprendre pourquoi la fantasy s'est largement développée sur divers supports.

Enfin, la dernière raison de cette forte intermédialité se trouve dans la volonté de partager ce qui plaît au plus grand nombre, surtout à l'heure d'internet. Rémy Besson, dans son « Prolégomènes », explique que les transferts interrogent « non seulement les relations entre individus et dispositifs médiatiques [...] mais aussi les relations entre les membres d'un groupe par le moyen d'un média<sup>66</sup> ». En effet, la notion de partage semble au cœur des adaptations puisqu'elles partent de l'envie de partager une œuvre qui a plu avec un autre support peut-être plus accessible, ou qui du moins touche un groupe différent de celui de l'œuvre d'origine – des amateurs de livres aux amateurs de cinéma pour ce qui est des adaptations cinématographiques de livres, par exemple. Et en ce qui concerne le partage, la fantasy a eu le soutien d'internet. Il existe effectivement pour chaque œuvre de notre corpus

---

65 Entre 2001 et 2011, douze jeux vidéo *Harry Potter* sont sortis pour Playstation, Xbox, Nintendo et pour certains ordinateurs sous Windows. Entre 2004 et 2020, sept jeux sont sortis pour les téléphones portables. Pour ce qui est de l'univers de la Terre du Milieu de Tolkien, il existe près d'une trentaine de jeux vidéo, majoritairement pour consoles et ordinateurs, sortis entre 1982 et 2022.

66 BESSON, Rémy, « Prolégomènes pour une définition de l'intermédialité à l'époque contemporaine », art. cit., p. 17.

des pages sur des forums, voire des site Wiki entiers dédiés à leur univers<sup>67 68</sup>. J.K. Rowling assume même parfaitement le rôle d'internet dans le développement d'*Harry Potter* puisqu'elle prolonge volontiers son univers sur son site « Wizing world » – anciennement « Pottermore » –, où en plus d'offrir des quizz et autres jeux aux amateurs de l'univers sorcier, elle explicite certaines zones d'ombre laissées par la saga ou décrit plus en détail certains éléments que l'on trouve au sein de l'univers<sup>69</sup>. Il y a là un véritable lien intermédial entre la fantasy et internet. La fantasy s'est donc développée sur différents supports, ce qui a participé à son essor et à la diversité de son public et de son lectorat. Si une adaptation cinématographique à plu à quelqu'un, par exemple, cette personne a pu s'intéresser au livre original et donc le lire, alors même qu'elle n'y aurait peut-être pas prêté attention si elle n'avait pas vu le film. La fantasy doit donc beaucoup à sa capacité à s'adapter à différents médias et supports.

Cette intermédialité n'a pas été sans conséquence sur les ouvrages littéraires. En effet, tout comme les livres ont modelé leurs adaptations en film, cette capacité à être transposée sur d'autres supports a aussi eu un impact sur les œuvres écrites de fantasy. Les livres traitant d'un même univers s'enchaînent, à travers de longues sagas au rythme savamment orchestré. C'est ce que Matthieu Letourneux appelle des « fictions à la chaîne » dans un ouvrage du même nom<sup>70</sup>. Il expose dans cet essai l'idée que les mécaniques sérielles – c'est-à-dire le fait de développer une intrigue sur le temps long et sur des tomes successifs – n'est pas un phénomène récent, comme le prouvent les feuilletons du XIX<sup>e</sup> siècle. Seulement nous retrouvons beaucoup ces mécaniques aujourd'hui suite à la diffusion des séries dans notre quotidien, avec des séries télévisées et des plateformes en ligne qui leur sont dédiées. Ce mode de fonctionnement en série se retrouve donc aussi dans les livres et la fantasy ne fait pas exception. En effet, aujourd'hui, les sagas de fantasy s'étendent – souvent – sur de longs cycles, jouent beaucoup sur l'attachement du lecteur pour certains personnages et ménagent des *cliffhangers* pour maintenir l'intérêt du lecteur jusqu'au chapitre suivant, voire jusqu'à la sortie du livre suivant, tout comme une série cinématographique le ferait entre deux épisodes

---

67 Les sites Wiki sont inspirées de l'encyclopédie en ligne Wikipédia : ce sont des encyclopédies en ligne créées par des fans autour d'un thème en particulier. Il existe par exemple un "Wiki Harry Potter", un "Wiki Eragon", etc.

68 Il serait impossible de référencer chaque site dédié aux œuvres que nous étudions. Néanmoins, une ébauche de sitographie qui ne se veut donc pas exhaustive se trouve en annexes, p. 207.

69 Wizing World Digital, « Harry Potter | Fantastic Beasts », URL : <https://www.wizingworld.com/>, 2019.

70 LETOURNEUX, Matthieu, *Fiction à la chaîne. Littératures sérielles et culture médiatique*, Paris, Éditions du Seuil, « Poétique », 2017.

ou deux saisons qui se suivent. Les caractéristiques des séries et films produits « à la chaîne » se retrouvent donc également dans le genre écrit de la fantasy aujourd'hui. Nous pouvons aussi souligner le fait que le développement des jeux de rôles et jeux vidéo de fantasy ont contribué à l'invention des « Livres dont vous êtes le héros ». Les premiers « Livres dont vous êtes le héros » à voir le jour sont ceux qui retracent les aventures – et donc où les joueurs jouent le personnage – de *Loup Solitaire*, prenant place dans l'univers de Magnamund, un véritable univers de fantasy, inventé par Joe Dever, avec son système de magie, ses créatures et ses peuples<sup>71</sup>... Aujourd'hui, il existe même des « Livres dont vous êtes le héros » qui prennent place dans des univers de fantasy déjà inventés, comme par exemple *La Quête de l'anneau : L'épopée dont vous êtes le héros*, de Patricia Chirot<sup>72</sup>, qui est tiré de l'univers du *Seigneur des anneaux* de Tolkien. La fantasy écrite est donc fortement soumise à l'intermédialité, ce qui l'a en quelque sorte transformée pour être plus facilement transposée à d'autres médias – notamment en série et film –, mais qui a aussi participé à la création de nouvelles formes de lecture par l'invention des « Livres dont vous êtes le héros ».

La fantasy est donc un genre soumis à une forte intermédialité, que ce soit parce qu'elle se fonde sur des univers très imagés, parce que ses lecteurs aiment à prolonger leur expérience de lecture via d'autres supports et à partager ces univers qui leur plaisent grâce, notamment, à internet, ou parce que des logiques de profit se sont également emparées du genre. Cette intermédialité a largement contribué au succès de la fantasy ces dernières décennies, car elle a permis de lui constituer un public beaucoup plus diversifié, en amenant dans son cercle des amateurs de cinéma ou de jeux vidéo par exemple. La fantasy a, en outre, été massivement partagée en ligne à travers de nombreux forums, sites et réseaux sociaux. Mais cette forte intermédialité a aussi eu une influence sur le genre, qui se plie à des règles sérielles qui deviennent presque des attendus du genre, et qui permettent aussi l'élaboration de nouvelles formes de fantasy.

---

71 DEVER, Joe, *Un Livre dont vous êtes le héros. Loup solitaire*, (30 tomes), Paris, Éditions Gallimard, « Folio Junior », 1985 – 2021.

72 CHIROT, Patricia, *La quête de l'anneau : L'épopée dont vous êtes le héros*, Villeselve, Éditions Ramuel, 2003.

### ***3.3. Ne pas laisser le lecteur : entre littérature de l'imaginaire et littérature scientifique***

La fantasy, par l'exploitation du surnaturel, peut tomber dans deux écueils qui déplaisent aux amateurs du genre. Le premier est le fait de tout justifier par la magie qui donne alors l'impression de masquer un manque d'imagination – bien que ce ne soit pas forcément le cas – et qui déplaît aux lecteurs appréciant la littérature lorsqu'elle reste un minimum plausible. Voir des sorciers s'affronter en duel dans *Harry Potter* n'est certes pas possible dans notre monde, mais dans celui du roman c'est acceptable car la magie est soumise à des limites et que tout ce qui découle de ce surnaturel reste cohérent par rapport à ces limites. S'il est techniquement possible de tuer son adversaire par un sort, non seulement les lois du monde des sorciers l'interdisent, mais en plus c'est un sort lourd, puissant, qui n'est pas à la portée des débutants. La magie requiert en effet de la force mentale, si bien que trop l'utiliser ou lancer des sorts trop puissants épuise les sorciers. Par conséquent, tous les sorciers ne maîtrisent pas leur don au même niveau, tout dépend de leur niveau de connaissance ainsi que de leur force mentale. Chaque sort, s'il est mal maîtrisé, peut avoir des conséquences désastreuses et l'école de Poudlard voit dans chaque tome des explosions inopinées, des blessures involontaires et souvent douloureuses, des potions ratées et d'autres erreurs causées par les apprentis sorciers.

L'autre écueil est de compter sur le surnaturel et la création d'un univers pour rendre son œuvre originale. Il existe en fantasy un paradoxe qu'Anne Besson souligne à de nombreuses reprises dans *La Fantasy* : malgré l'infinie liberté théorique donnée par le genre, la fantasy est soumise à de nombreuses redondances et facilités qui, à terme, peuvent lasser le lecteur<sup>73</sup>. Les ressources offertes par les mythes et les récits médiévaux ont été visitées et revisitées à de nombreuses reprises. L'abondance des univers médiévaux le prouve : *Le Trône de Fer* de G.R.R. Martin, *Le Hobbit* de Tolkien, *Terremer* d'Ursula K. Le Guin, la série de « Livres dont vous êtes le héros » *Loup Solitaire* de Joe Dever, *Eragon* de Christopher Paolini, *Le Sorceleur* d'Andrzej Sapkowski ou encore *Les Annales du Disque-Monde* de Terry Pratchett – même si, pour ce dernier, Terry Pratchett fait justement une satire des univers médiévaux dans la fantasy et décrit des technologies proches de celles du XIX<sup>e</sup> siècle<sup>74</sup>. Et la

---

73 Voir BESSON, Anne, *La Fantasy*, op. cit., « 15 : À quand une alter-fantasy ? », pp. 58 – 60.

74 MARTIN, G.R.R., *Le Trône de fer*, ed. cit. ; TOLKIEN, J.R.R., *Le Hobbit*, ed. cit. ; LE GUIN, Ursula K., *Terremer, intégrale*, op. cit. ; DEVER, Joe, *Loup Solitaire* (31 tomes), Paris, Gallimard, « Folio Junior », 1984 – 2021 ; PAOLINI, Christopher, *Eragon*, ed. cit. ; PRATCHETT, Terry, *Les Annales du Disque-Monde* (35 tomes), op. cit.

liste est loin d'être exhaustive, la veine médiévale a été très longtemps et très fortement exploitée en fantasy. Il en va de même pour l'archétype du héros courageux qui, sans le savoir, est l'« Élu » d'une prophétie visant à sauver le monde à l'aide de la magie. Ce genre de schéma a lui aussi été revisité de nombreuses fois, ce qui tend à lasser le lecteur amateur du genre. Lire des histoires qui se ressemblent toutes n'a plus rien d'intéressant, quand bien même elles présentent quelques différences.

Le genre de la fantasy cherche donc plutôt à se renouveler aujourd'hui, à créer de la nouveauté dans un schéma qui semblait autosuffisant : les lecteurs aimaient la fantasy, donc les auteurs réutilisaient les mêmes schémas pour faire des œuvres un peu différentes, mais sans s'éloigner de ce qui plaisait aux lecteurs. Mais cette boucle s'est épuisée, car les lecteurs se sont lassés du genre et leurs goûts ont changé. C'est sans doute pourquoi nous avons vu, au début du XXI<sup>e</sup> siècle, l'émergence d'un nouveau genre de fantasy : la fantasy urbaine. Caractérisée par l'émergence du surnaturel dans des villes inspirées du XIX<sup>e</sup> siècle le plus souvent, mais aussi du XX<sup>e</sup> siècle ou du XXI<sup>e</sup> siècle, la fantasy urbaine a donné un second souffle au genre qui semblait s'enliser. Parmi ces romans, nous trouvons bien sûr *Harry Potter*, mais aussi *La Machine de Léandre* d'Alex Evans dont l'intrigue se passe dans la ville fictive de « Jarta » aux influences victoriennes, nous pouvons évoquer *Neverwhere* de Neil Gaiman qui raconte comment la communauté magique de Londres évolue dans les égouts de la ville ou encore la trilogie *Le Paris des merveilles* de Pierre Pevel prenant place dans le Paris du début du XX<sup>e</sup> siècle<sup>75</sup>. La fantasy-urbaine, en se détachant – un peu – de ses influences anciennes a su donner un second souffle à la fantasy, quand bien même des romans continuent de paraître mettant en scène des univers médiévaux. Mais il viendra sans doute un jour où la fantasy-urbaine sera elle aussi épuisée, et alors il faudra redoubler d'imagination pour que le genre ne s'enlise pas.

Certains auteurs s'appuient également sur des éléments scientifiques pour développer leur univers et les rendre plus cohérents. Par exemple, dans *Le Trône de Fer*, G.R.R Martin essaie de créer une société très réaliste où chaque personnage, peu importe son rang, sera soumis aux conséquences de ses actes, ce qui en fait une œuvre presque sociologique. Ainsi, l'univers a beau être d'inspiration médiévale, il offre tout de même de la nouveauté au genre. Un personnage, même s'il fait partie des héros de l'histoire, pourra tout à fait mourir, là où

---

75 ROWLING, J.K., *Harry Potter* (7 tomes), *op. cit.* ; EVANS, Alex, *La Machine de Léandre*, *op. cit.* ; GAIMAN, Neil, *Neverwhere*, trad. Patrick Marcel, Paris, J'ai Lu, 2011 ; PEVEL, Pierre, *Le Paris des Merveilles – L'intégrale*, Paris, Bragelonne, « Les intégrales Bragelonne », 2018.

d'habitude les héros survivent tout le long de leur aventure. Dès le premier tome, Eddard Stark, l'un des principaux héros du roman, fera les frais de sa trop grande gentillesse là où la cour dans laquelle il évolue est corrompue et paraît insensible aux bonnes actions<sup>76</sup>. Nous trouvons aussi de fortes inégalités dans cet univers, entre la frange riche de la population et celle qui est plus pauvre. Les différentes cultures des différents peuples sont aussi très poussées, chacune ayant ses propres traditions, ses propres croyances, ses propres langues – même si G.R.R Martin n'a pas développé précisément ces langues. Tout ceci rend l'univers du *Trône de fer* plus cohérent aux yeux du lecteur, donne à la fantasy un aspect plus concret et permet finalement de ne pas lasser le lecteur. Il en va de même pour les auteurs qui introduisent des considérations scientifiques dans leurs œuvres, comme Alex Evans qui utilise la magie comme une énergie utile au bon fonctionnement de certaines usines et machines dans *La Machine de Léandre*, ou Pratchett qui intègre des technologies inspirées de celle du XIX<sup>e</sup> siècle – telles que la machine à vapeur, le télégraphe, etc. – dans son univers médiéval, ce qui permet de rompre avec l'idée d'une fantasy purement imaginaire et détachée de toute réalité scientifique. S'inspirer des sciences – que ce soit des sciences humaines et sociales, des sciences de la nature ou des sciences formelles – a donc permis de donner plus d'épaisseur aux univers de fantasy tout en évitant de perdre un lectorat qui pourrait se lasser des schémas surexploités et des univers qui se ressemblent.

Finalement, le conte peut lui aussi être un moyen de continuer à renouveler la fantasy. En effet, d'après Anne Besson dans *La Fantasy*, les contes seraient devenus « un réservoir de merveilleux » :

Leur ensemble [celui des contes] constitue plutôt un réservoir de merveilleux où les auteurs contemporains puisent qui un personnel féerique, qui une intrigue familière, réservoir qui serait venu, dans l'inspiration de la *fantasy*, compléter celui des mythes une fois celui-ci bien (trop) exploité<sup>77</sup>.

Après avoir épuisé le « réservoir » offert par les mythes, la fantasy pourra piocher dans celui des contes pour se réinventer. Car si les appropriations de personnages et les réécritures

---

76 MARTIN, G.R.R., *Le Trône de Fer*, ed. cit. Il est à noter que ce tome n'a pas toujours été le premier de cette saga en France. En effet, lors de sa première publication, le premier tome anglais avait été scindé en deux volumes distincts en France. Ce n'est que lors de la réunion en « intégrale » des deux volumes que la France a obtenu un équivalent au premier tome anglais. Mais cela ne change rien au fait qu'Eddard Stark disparaît dans le premier tome, ce qui prévient directement le lecteur qu'un héros n'est pas protégé par son statut de héros et que la cohérence de l'univers sera au cœur de l'œuvre de Martin.

77 BESSON, Anne, *La Fantasy*, op. cit., « Comment le conte est-il arrivé en fantasy », p. 77.

ont déjà cours aujourd'hui, le conte est loin d'être la première chose à laquelle nous pensons quand nous songeons à la fantasy – contrairement au Moyen-Âge et à l'importance des mythes et de la religion dans les œuvres. C'est pourquoi étudier leurs liens actuels sera intéressant et nous permettra de mieux saisir la façon dont nous pouvons lier conte et fantasy aujourd'hui afin de créer quelque chose de nouveau.

La fantasy touche donc, comme le conte, un large lectorat qui s'étend de jeunes lecteurs à des lecteurs adultes. Par ce biais, elle s'est ancrée dans la culture populaire et se retrouve régulièrement dans des univers de films, de jeux de rôles, de jeux vidéo, etc. Cependant, si elle n'est pas renouvelée, la fantasy peut assez vite devenir répétitive et ennuyer le lecteur. C'est pourquoi, aujourd'hui, elle semble être dans une recherche constante de nouveauté.

Il apparaît finalement que la fantasy a suivi une évolution semblable à celle du conte. Elle a été reléguée à une littérature enfantine là où elle touchait un plus large lectorat, elle s'est inspirée du merveilleux et des personnages du conte pour se constituer et elle se développe en grande partie au sein de la culture dite « populaire » et à travers différents supports. Pourtant, une différence dans leur évolution les sépare : là où le conte se répand grâce à ses récurrences et ses intrigues stéréotypées – qui facilitent la mémorisation des contes et leur compréhension – la fantasy risque elle de lasser ses lecteurs avec des histoires et des univers qui se ressemblent d'œuvre en œuvre. Ainsi, l'un des défis majeurs de la fantasy aujourd'hui est d'offrir de la nouveauté à ses lecteurs, qui attendent d'une œuvre qu'elle soit différente des autres, qu'elle fasse voyager différemment des autres et qu'elle apporte un regain d'énergie au genre. Car si la fantasy touche un large lectorat, ce lectorat est facilement critique envers ses lectures quand celles-ci ressemblent à ce qu'il connaît déjà. C'est peut-être au tour du conte de permettre aux auteurs de fantasy de réinventer le genre après s'être largement inspirés de la veine médiévale et de la veine mythique. Si le conte et la fantasy se ressemblent dans leur évolution, il n'en va pas de même pour toutes leurs caractéristiques. Le conte découle d'une origine orale tandis que la fantasy ne s'est développée qu'à l'écrit, ce qui lui a permis de créer des univers bien plus complexes et un surnaturel bien plus précis. Réunir le conte et la fantasy paraît donc pertinent dans ce contexte de renouvellement du genre et certains écrivains de fantasy ont déjà entrepris de s'y intéresser. C'est pourquoi nous allons désormais étudier l'intégration de contes au sein des univers de fantasy tout en réfléchissant à



l'écriture d'un recueil de contes de fantasy. Il nous faut alors considérer la manière dont les contes sont appréhendés par les auteurs de fantasy, ce qu'ils apportent aux univers fictifs et la façon dont ils sont intégrés dans leurs œuvres.



## **Partie II**

—

### **Le conte *dans* la fantasy : interventions et intégrations**

Il s'agit maintenant de réunir l'étude du conte et celle de la fantasy en se questionnant sur la place des contes *dans* la fantasy. Nous insistons sur la préposition « dans », car nous nous intéresserons dans cette seconde partie aux contes qui sont racontés par et pour les personnages de fantasy dans la diégèse de leur univers. Il arrive que certains contes soient retranscrits *in extenso* dans des œuvres ayant trait à la fantasy. C'est sur ceux-là que se portera plus particulièrement notre attention, car les contes qui sont simplement évoqués et qui ne sont pas vraiment relatés ne permettent pas d'étudier tous les enjeux que nous aimerions aborder.

Les contes sont uniques par le fait qu'ils ne sont pas obligatoirement reliés à un élément du monde dans lequel ils prennent place, à l'inverse des mythes ou des légendes. Quand un auteur fait apparaître un mythe ou une légende en fantasy, cela lui permet d'expliquer pourquoi tel ou tel élément de l'univers est ainsi. Ce n'est pas le cas du conte. Ce dernier serait donc en quelque sorte une « histoire pour rien », une histoire dont le but est simplement le divertissement et pas l'explication du monde. Là où les mythes et légendes sont fréquemment racontés en fantasy, les contes le sont beaucoup moins. Pourtant, les contes apportent beaucoup d'éléments qui facilitent la compréhension du monde dans lequel ils prennent place. En tant que lecteurs appartenant à un univers où le surnaturel n'existe pas, il nous est intéressant de savoir quels sont les contes des peuples de fantasy. Quelles sont les modalités d'existence des contes en fantasy, à quoi servent-ils, que peuvent-ils nous apprendre sur l'univers auxquels ils sont rattachés ?

Nous essaierons donc de voir quelles sont les façons d'intégrer des contes à un univers de fantasy, mais surtout nous essaierons de comprendre pourquoi certains auteurs font le choix d'en intégrer tandis que d'autres semblent délaissé cet aspect de la culture de leurs peuples fictifs. Ce faisant, nous pourrions certainement mieux saisir ce que peuvent apporter des contes racontés en entier dans un univers de fantasy, mieux interroger les frontières entre les genres au sein d'une œuvre et mieux saisir les façons de rendre son univers le plus « vraisemblable » possible. Nous utiliserons parfois les termes de « réaliste » et de « vraisemblable » pour parler des univers de fantasy. Il ne faut pas les entendre dans leur sens propre – l'emploi de guillemets signalera ce glissement de sens – car la fantasy ne se veut pas être une représentation du réel. Un univers ou une partie de cet univers est « réaliste » ou « vraisemblable » quand il est aisé de croire à son existence une fois que l'on suspend son

incrédulité<sup>1</sup>. Cela passe par un développement précis, une construction cohérente mais aussi par l'ajout de détails qui ajoutent de l'épaisseur et qui permettent au lecteur de mieux se représenter ce qu'il lit. En ce sens, le surnaturel peut être « réaliste » s'il suit des règles précises et cohérente par rapport à son univers, et si sa description facilite la construction de son image mentale par le lecteur.

### **Chapitre 3 – Intégrer des contes en fantasy : différents modes d'existence**

Il est tout d'abord primordial de revenir sur les différentes façons de faire exister des contes dans un univers de fantasy. Pour ce faire, nous effectuerons ici une typologie qui reviendra sur la façon dont sont intégrés les contes dans différentes œuvres de fantasy. Nous expliquerons au passage ce qu'apporte de particulier chaque type d'intégration, quels sont leurs enjeux poétiques et pourquoi certains auteurs en choisissent certaines plutôt que d'autres. Nous distinguerons trois grandes façons de faire intervenir des contes en fantasy : un mode qui mentionne ou évoque les contes sans les raconter en entier ; un mode qui intègre les contes *in extenso* au cours d'un roman, sur le modèle du récit enchâssé ; et un mode qui réunit différents contes en un recueil publié en plus du ou des romans originaux.

#### ***1. De simples évocations sans récit***

Une première façon d'utiliser les contes en fantasy est de simplement les évoquer, sans les retranscrire en entier. L'évocation du conte peut-être glissée dans la narration ou bien alors par un personnage qui y fait référence dans un dialogue, par exemple. Le simple fait d'évoquer, de nommer ou de mentionner un conte suffit à le susciter dans l'imaginaire du lecteur, et il n'est donc pas nécessaire d'écrire le conte entièrement pour le faire exister. Bon nombre d'auteurs de fantasy utilisent ce procédé. En évoquant des contes, cela leur permet de créer facilement un passé à leur univers – puisque les contes sont des récits plus ou moins anciens qui ont perduré jusqu'au présent – mais ils ne les récitent pas entièrement.

---

1 Pour reprendre le concept de « suspension consentie de l'incrédulité » théorisé par Samuel Coleridge dans sa *Biographia Literaria* (1817). La suspension consentie d'incrédulité consiste à volontairement croire ce qu'une fiction narre afin de mieux l'apprécier, même si elle s'éloigne parfaitement de la réalité. Cela concerne tous les types de fictions. Dans le cadre de la fantasy, cela consiste donc à croire, le temps que dure la fiction, à l'existence du monde fictif et de son surnaturel, à faire comme si ce qui était narré était réel pour mieux saisir l'histoire racontée et mieux apprécier l'expérience offerte par la fiction.

*Le Hobbit* de Tolkien, par exemple, fait partie de cette catégorie. Les contes sont régulièrement évoqués dans *Le Hobbit*, comme nous pouvons le lire à plusieurs reprises : « Comme j’aimerais avoir le temps de vous présenter ne serait-ce que quelques-uns des contes et des chansons qu’ils entendirent dans cette maison<sup>2</sup> ! », « Assis dans le noir, le pauvre Bilbo passa en revue tous les horribles noms des géants et ogres dont il avait entendu parler dans les contes [...]<sup>3</sup> », « Il avait entendu parler de tels objets, bien sûr, dans de très vieux contes [...]<sup>4</sup> », « "À vrai dire, les chants et les contes sont loin de vous rendre justice, ô Smaug [...]<sup>5</sup> " », etc. Par ces nombreuses évocations de contes, le lecteur sait que les personnages de l’univers se racontent des histoires, et que ces histoires, si elles sont des contes, ont un caractère ancien. Mais l’auteur n’a pas jugé nécessaire de retranscrire ces contes *in extenso*. La première fois qu’il évoque ces contes, le narrateur se plaint de ne pas avoir le temps de les raconter. Nous pourrions juger que c’est une excuse pour ne pas raconter une histoire qui n’a en fait simplement pas été inventée. Mais Tolkien, en créant la Terre du Milieu, a particulièrement travaillé son histoire, ses héros, ses lieux, etc. Par conséquent, il a beaucoup écrit et parmi ses écrits nous retrouvons des contes. Et, si l’on en juge par la taille de ces contes retrouvés – réunis dans un recueil posthume<sup>6</sup> – qui sont généralement longs, avec de nombreuses intrigues et de nombreux personnages, l’excuse du narrateur devient crédible. Les contes de la Terre du Milieu sont longs, et les raconter dans un récit qui se veut simple et aller droit au but ne serait pas pertinent, c’est pourquoi l’auteur a fait le choix de ne pas les retranscrire dans *Le Hobbit*<sup>7</sup>. Ces contes que sont censés se raconter Bilbo et les nains au cours du livre font donc certainement référence à des histoires effectivement écrites par Tolkien, des histoires qu’il comptait peut-être éditer, ou qu’il a aussi pu écrire simplement pour lui, dans son processus de création de l’univers. Néanmoins, il continuera de les évoquer dans *Le Hobbit*, généralement pour montrer le lien entre les connaissances que Bilbo tire de sa culture – dont celle des contes – et le monde dans lequel il évolue. Bilbo connaît l’anneau d’invisibilité par les contes, connaît le dragon Smaug par les contes, répond aux énigmes de Gollum grâce aux contes. Le conte est alors un univers de référence pour Bilbo, qui peut venir

---

2 TOLKIEN, J.R.R., *Le Hobbit*, ed. cit., p. 78.

3 *Ibid.*, p. 112.

4 *Ibid.*, p. 122.

5 *Ibid.*, p. 297.

6 Un recueil que nous aurons l’occasion d’évoquer dans cette typologie : TOLKIEN, J.R.R., *Contes et légendes inachevés. Intégrale*, trad. Tina Jolas, Paris, Pocket, 2014.

7 À cela s’ajoute aussi le fait que *Le Hobbit* ressemble à un conte et qu’y insérer des contes créerait un effet de répétition avec la forme même de ce roman. Mais nous aborderons ce point dans le second chapitre de cette partie.

y puiser des idées ou des repères afin de mieux appréhender son propre univers. Les contes sont donc pour lui comme des clés pour avancer dans son aventure. Sans même les raconter, Tolkien montre l'importante place qu'occupent les contes dans son univers et à quel point leur contenu a pu aider son héros. Par la même occasion, il insiste sur la dimension de transmission que l'on prête aux contes, sans qu'il ne soit nécessaire de les relater intégralement pour les ancrer dans son univers.

Dans le premier tome de la saga de G.R.R. Martin, *Le Trône de fer*, il en va de même que dans *Le Hobbit*. Les contes sont régulièrement évoqués, d'autant plus qu'il existe un personnage de conteuse surnommée « la Vieille Nan », proche de la famille Stark, plus ou moins héros des romans<sup>8</sup>. S'il existe une conteuse dans cet univers, c'est alors bien qu'il existe des contes. Mais ces contes ne sont pas racontés... ou presque. En effet, l'évocation ou l'apparition de la Vieille Nan est souvent l'occasion pour les personnages de se remémorer telle ou telle légende, tel ou tel héros, tel ou tel conte. Au passage, le narrateur décrit souvent brièvement le conte, comme nous pouvons le voir par exemple dans le chapitre 25 du premier tome :

« Je pourrais te conter l'histoire de Brandon le Bâisseur, insistait Vieille Nan. C'est toujours ta préférée. »

Des milliers d'années plus tôt, ce Brandon-là avait édifié Winterfell et, à en croire d'aucuns, le Mur. Son histoire, Bran la savait par cœur [...]<sup>9</sup>.

Ce rapide résumé du conte permet donc de développer un peu plus l'histoire culturelle du monde du *Trône de fer*, sans cependant raconter l'entièreté du conte. Cela dit, vers la fin du premier tome, un personnage commence à raconter – sur le mode du récit enchâssé – un conte à propos d'un peuple du Nord surnommé « les Enfants de la forêt »<sup>10</sup>. Mais il est interrompu, si bien que le lecteur n'en connaît pas la fin. Par ce moyen, G.R.R. Martin crée non seulement un certain suspense autour des personnages évoqués dans le conte, mais en plus il fait exister dans son univers une culture qui se transmet par voix orale, ce qui lui permet de donner une certaine profondeur à son monde fictif en créant entre les personnages et les époques des liens constitués par les contes. Les contes sont en effet les témoins de peuples ou de mœurs qui ont

---

8 Les romans de *Trône de fer* dédient chaque chapitre à un personnage différent, il est donc difficile d'en déterminer des héros. Néanmoins, la famille Stark est très régulièrement mentionnée, et c'est avec les personnages de cette famille que débute l'intrigue, ce qui fait d'eux des personnages principaux plus que secondaires.

9 MARTIN, G.R.R., *Le Trône de fer*, ed. cit., p. 236.

10 *Ibid.*, pp. 713 – 723.

pu disparaître, de traditions propres à une époque. En évoquant dans le présent de l'intrigue un conte associé à un peuple du passé, l'auteur peut donc construire quelques grandes lignes de l'histoire de son univers tout en étayant les éléments qui constituent la culture des personnages actuels. Cela permet donc de rendre l'univers plus compréhensible et plus « vraisemblable ».

Évoquer des contes brièvement et sans les développer – ou bien en ne les racontant pas jusqu'au bout comme dans *Le Trône de fer* – est une manière simple de donner une certaine profondeur et un certain « réalisme » à l'univers créé. La simple existence de contes permet aussitôt de créer dans l'imaginaire du lecteur l'idée d'un partage entre les personnages, d'une tradition orale et d'un passé dont on veut garder trace, ce qui permet de donner une réelle épaisseur à l'univers.

## ***2. Intervention dans un récit cadre : les récits enchâssés***

Dans les romans de fantasy, il arrive souvent de rencontrer des histoires sur le mode du récit enchâssé. Ces histoires ont généralement un lien – plus ou moins évident à déterminer – avec l'intrigue principale du roman. Ces histoires enchâssées impliquent deux éléments, à commencer par la présence d'un tiers dans le récit cadre qui raconte l'histoire, que ce tiers soit un être vivant – un conteur, un lecteur, un sage – ou inanimé – un livre lu par exemple. Ensuite, elles impliquent l'existence d'un public, d'un destinataire à qui le tiers raconte l'histoire. Cela peut donc être un lecteur dans le cas d'un livre lu, ou un auditoire dans le cadre d'un récit oral – voire les deux à la fois quand l'histoire est lue à un public. Le plus souvent, le destinataire est l'un des héros du roman, tandis que le tiers est un personnage secondaire – quand il n'est pas un objet.

Cependant, il nous faut nuancer ce propos. En effet, il arrive parfois que ces histoires enchâssées soient racontées sans transition avec le récit cadre, en guise d'ouverture d'un chapitre, ou parfois comme épigraphe du roman. C'est par exemple le cas de quelques romans de *Terremer*. *Le Sorcier de Terremer* et *Tehanu* commencent par un extrait de « La Création d'Éa » qui, dans l'univers de Terremer, est un chant à la gloire d'Éa, déesse des origines. *Le Vent d'ailleurs* lui aussi débute par l'extrait d'une chanson traditionnelle de l'univers, « Le Chant de la Femme de Kemay »<sup>11</sup>. Dans ce cas-là, il n'y a pas vraiment de tiers qui raconte

---

11 LE GUIN, Ursula K., *Terremer. L'intégrale*, op. cit., « Le Sorcier de Terremer », p. 29 ; « Tehanu », p. 745, « Le Vent d'ailleurs », p. 1363



l'histoire enchâssée, si ce n'est l'auteur, et l'histoire n'est pas à destination des personnages du roman, mais bien à destination de son lecteur, pour lui donner comme un avant-goût de sa lecture, une idée de l'atmosphère dans laquelle il s'apprête à plonger. Néanmoins, nous ne nous occuperons pas de ce genre d'intégration d'histoire tout simplement car nous n'avons pas trouvé de contes amenés de cette manière dans un roman de fantasy<sup>12</sup>.

Les histoires enchâssées en fantasy concernent donc un large panel de récits : des mythes, des légendes, des récits religieux, des chants, des prophéties, des gestes, des extraits d'épopée... Et, bien entendu, les contes ne sont pas mis à part. Dans notre corpus, trois œuvres intègrent un ou des contes sur le mode du récit enchâssé.

Tout d'abord, dans *Watership Down* de Richard Adams, cinq histoires rythment régulièrement le roman : « La bénédiction de Shraavilshaâ », « Les laitues du Roi », « Le procès de Shraavilshaâ », « Shraavilshaâ et le Lapin Noir d'Inlè » et « Ramdam et Klébar l'enchanteur »<sup>13</sup>. Si la première histoire s'apparente plutôt à un mythe, les quatre dernières peuvent être assimilées à des contes, car elles n'ont pas de visée étiologique, suivent des structures qui se ressemblent – situation initiale, nœud, intrigues, dénouement – et utilisent certains personnages types des contes, comme des enchanteurs, des Rois, des Princes, etc<sup>14</sup>. Pour rappel, *Watership Down* est considéré comme un roman de fantasy animalière, c'est-à-dire que les héros y sont des animaux – ici, des lapins – organisés en société. Les héros de *Watership Down* vivent donc comme des lapins : ils mangent de l'herbe, ne savent pas lire, ne comprennent pas tout des hommes, se déplacent à quatre pattes... Ils ne sont pas anthropomorphisés. Il n'y a donc pas vraiment de magie, le surnaturel du roman – lui permettant d'être qualifié de fantasy – tient au fait que ces lapins communiquent entre eux dans la langue des lapins et avec certaines autres espèces grâce à un langage moins complet mais plus universel. Ces lapins parlent donc entre eux et, par conséquent, sont capables de se transmettre des conseils, des ordres et aussi des histoires. Et en effet, dans *Watership Down*, le

---

12 Nous ne pouvons couvrir l'intégralité de la fantasy dans notre travail. Il est par conséquent possible que des contes intégrés de cette manière existent sans que nous le sachions.

13 ADAMS, Richard, *Watership Down*, *ed. cit.*, respectivement pp. 38 – 42, pp. 111 – 117, pp. 181 – 196, pp. 288 – 302 et pp. 415 – 427.

14 Sur la quatrième de couverture de notre édition et sur les résumés en ligne du livre, ces histoires enchâssées sont considérées comme des « légendes ». Or, nous l'avons dit, la plupart n'ont pas de visée étiologique et ne sont pas rattachées à un lieu précis, par conséquent, ces histoires s'apparentent plus à des contes qu'à des légendes. De plus, à aucun moment les lapins n'appellent ces récits des « légendes » entre eux, préférant le terme plus général d'« histoire ». En revanche, d'autres lapins – plus évolués que les héros de l'intrigue – appellent « conte traditionnel » l'une de ces histoires (ADAMS, Richard, *Watership Down*, *ed. cit.* p.119). Cela nous autorise donc à considérer ces histoires comme des contes – hormis la première qui a effectivement une visée étiologique tout en donnant un rôle important au Dieu Krik, ce qui l'apparente plus à un mythe.

lecteur découvre le lapin Dandelion, conteur attiré du petit groupe de lapins héros du roman, et le voit raconter quatre des cinq contes qui s'enchâssent dans l'intrigue. Le conte qui reste est raconté par Campanà, un autre lapin du groupe qui tient l'histoire « de son grand-père<sup>15</sup> » explique-t-il. Nous voyons donc déjà l'idée que ces histoires sont transmises de génération en génération de lapins, à l'instar de nos propres contes.

Les contes de *Watership Down* sont racontés par les lapins lors de moments de repos, quand ils se sentent en sécurité. Ces moments de repos, le lecteur les ressent lui aussi, car pendant quelques pages, il se détache de l'intrigue principale pour lire et découvrir une histoire brève et plus légère. Cela crée donc un moment de pause à la fois pour les héros du livre qui se permettent un instant de repos, et pour le lecteur qui voit sa lecture allégée par des contes qui n'ont qu'un rapport lointain avec le récit cadre. Cependant, autour des héros du livre, l'histoire continue. Les lapins restent en alerte : ils peuvent réagir au moindre danger, mais aussi – et c'est ce qui nous intéresse – à l'histoire qu'on leur raconte. Car c'est là l'un des intérêts d'enchâsser le conte de fantasy, de l'intégrer directement au récit : cela permet de montrer les réactions de ceux qui écoutent ou lisent le conte, ce qui permet de voir s'ils sont étonnés, s'ils connaissent déjà l'histoire, s'ils en ont peur, etc. Les contes de *Watership Down* sont particulièrement intéressants de ce point de vue, car les récits de Dandelion – ou Campanà – sont souvent interrompus par des remarques du public, mais aussi par le narrateur qui explique comment réagit l'auditoire. Le quatrième conte, intitulé « Shraavilshaâ et le Lapin Noir d'Inlè », n'est d'ailleurs pas tout à fait terminé quand le récit cadre reprend le dessus. Deux jeunes lapins qui avaient peur de l'histoire – qui traite en effet de thèmes comme les fantômes et la mort – étaient sortis du terrier, mais y retournent à nouveau pour prévenir de l'arrivée d'un renard. Les autres contes sont racontés en entier, mais la réaction des lapins est toujours présente, comme lors du récit de « Ramdam et Klébar l'enchanteur », où le héros Hazel, dégoûté par un passage où les héros du conte doivent salir un objet, dit à Dandelion : « C'est bon, tu peux passer ce genre de détails<sup>16</sup> ». Dandelion s'adapte donc à son public et passe directement à la suite de son récit. Peu de temps après, le lapin Bigwig s'étonne du mot « chameau » qu'il ne connaît pas. Dandelion explique alors qu'il ne sait pas non plus ce que c'est, mais justifie sa présence dans son récit par la phrase : « C'est dans l'histoire<sup>17</sup> ». Cette simple phrase ancre donc le conte dans une tradition de transmission, les lapins racontent des

---

15 ADAMS, Richard, *Watership Down*, ed. cit., p. 186.

16 *Ibid.*, p. 420.

17 *Ibid.*, p. 422.

contes à d'autres lapins qui pourront ensuite les répéter et les transmettre. Nous reviendrons plus tard sur ces questions de transmissions de contes internes à des univers de fantasy, mais nous voyons bien que le fait d'enchâsser des contes a un intérêt particulier : celui de faire vivre pleinement un univers à travers un conteur et un auditoire, et de montrer explicitement quels liens entretiennent les peuples avec leur passé. Les contes enchâssés se distinguent des contes simplement évoqués – comme dans *Le Hobbit* ou *Le Trône de fer* – car ils permettent de montrer la façon dont les contes sont repris par les conteurs. En passant des détails ou en gardant des éléments tels que le « chameau » que pourtant personne ne connaît, les lapins se réapproprient les histoires de leur passé en gardant ce qui leur paraît pertinent ou nécessaire. Là où les contes simplement évoqués ne font qu'admettre l'existence d'un passé, les contes relatés *in extenso* montrent que ce passé est une matière qui n'est pas totalement inerte et que les personnages s'approprient en fonction de leurs besoins. Cela participe donc à la « vraisemblance » de l'univers, car les personnages ne sont pas passifs devant ces contes, ils y réagissent par rapport à leur propre perception de leur monde.

Dans *Eragon* ainsi que dans *Harry Potter et les Reliques de la Mort*, un seul conte est raconté dans le cadre de l'intrigue. Dans les deux cas, ce conte apporte des éléments pour la compréhension du récit cadre par le lecteur. Seulement, l'un est enchâssé au début de la saga – pour *Eragon* – tandis que l'autre est enchâssé à la fin de la saga – pour *Harry Potter*. Pour *Eragon*, c'est le conte des « Dragonniers » raconté par Brom qui aidera dès le début de la saga à comprendre ce qu'est cette caste supposément disparue<sup>18</sup>. Dans *Harry Potter et les Reliques de la Mort* c'est « Le Conte des Trois Frères », lu à voix haute par Hermione, qui permettra de mieux saisir les enjeux de la fin de la saga<sup>19</sup>. Ces contes donnent un ou des indices sur la suite du récit cadre, sur l'intrigue principale à laquelle les héros participent. Pour le conte des Dragonniers, Brom donnera de nombreuses informations sur ce qu'a été cette caste spécifique à l'univers d'*Eragon*, dont le lecteur doute encore de l'existence, et qui était capable d'élever et de monter des dragons. *Eragon*, en adoptant sa dragonne Saphira, fera donc revivre cette caste comme le comprendra le lecteur à la suite de la saga. Pour ce qui est du « Conte des Trois Frères », il délivre lui aussi des informations sur l'intrigue. Ce conte relate en effet les origines supposées des Reliques de la Mort, qui seraient trois objets magiques et puissants offerts par la Mort à trois Frères : la baguette de sureau, capable de vaincre tous ses

---

18 PAOLINI, Christopher, *Eragon*, *ed. cit.*, « Chapitre 3. Histoire de Dragons », pp. 31 – 52.

19 ROWLING, J.K., *Harry Potter et les Reliques de la Mort*, *ed. cit.*, « Le Conte des Trois Frères », pp. 435 – 453.

adversaires, la cape d'invisibilité, capable de dissimuler tous les objets et êtres vivants qu'elle recouvre, et la pierre de résurrection, capable de faire revivre l'image de personnes décédées. Ces trois objets ne sont pas censés exister dans l'univers des sorciers et ne devraient faire partie que de l'univers du conte. Pourtant, les trois héros comprendront bien vite que ces trois objets peuvent être en leur possession – Harry Potter ayant d'ailleurs la cape d'invisibilité avec lui depuis le premier tome. Ces objets auront ensuite une place majeure dans le dénouement de l'intrigue d'*Harry Potter*. Dans ces deux œuvres, il y a donc une perméabilité entre la diégèse du conte et celle de l'univers de fantasy. Ce qui se passe dans le conte peut se passer dans l'univers décrit, ce qui n'est généralement pas le cas des contes de notre univers<sup>20</sup>. Enchâsser les contes permet aussi ici de bien délimiter ce qui relève du conte et ce qui relève de la fantasy, en présentant une situation d'énonciation claire avec un conteur, un public et un propos précis.

Ces deux contes enchâssés réunissent donc le passé de l'univers par leur contenu, le présent par le mode d'intégration – le lecteur les découvre en même temps que les héros qui écoutent ou lisent les contes – et le futur par les indices qu'ils laissent sur l'existence de ce dont ils parlent – que ce soit les Dragonniers ou les Reliques. Par l'enchâssement de ces contes alors racontés en entier, les auteurs insistent sur leur importance dans l'intrigue, leur donne bien plus de poids que s'ils n'avaient été qu'évoqués. J.K. Rowling met même « Le Conte des Trois Frères » en valeur par l'italique, de sorte à bien le différencier du récit cadre. L'autre avantage du récit enchâssé est de créer une réunion entre le moment de récitation du conte par et pour les personnages et le moment de lecture du conte par et pour le lecteur. Le lecteur découvre le conte en même temps que les personnages<sup>21</sup>. Cela permet donc d'impliquer encore plus le lecteur dans l'intrigue, car en plus d'en apprendre plus sur l'univers de fantasy dans lequel il est plongé, il partage avec les personnages un moment privilégié de rassemblement et de découverte, en étant comme à leurs côtés durant le récit du conte.

Enchâsser des contes dans des romans de fantasy a donc de multiples intérêts. En plus d'approfondir la vraisemblance des romans en donnant des informations sur les mœurs et traditions du monde de fantasy, ils permettent d'insister sur le caractère ancien de l'univers en appuyant sur le fait qu'ils ont été transmis de génération en génération. Ils réunissent aussi le

---

20 Ces considérations seront plus amplement traitées dans le troisième chapitre de cette partie.

21 Exception faite de Ron, dans *Harry Potter*, qui connaît déjà les contes de Beedle le Barde et par conséquent « Le Conte des Trois Frères » aussi.

lecteur avec les personnages dans leur découverte du conte, ce qui permet de montrer les réactions des personnages lors de leur écoute du conte. Et enfin, ils servent parfois à alléger un peu la lecture de ces romans – qui sont souvent denses – par des histoires plus courtes et plus légères, qui donnent en plus de cela des éléments de compréhension pour la suite de l'intrigue.

### ***3. Un développement à part : les recueils de contes***

Si en littérature, la fantasy s'épanouit plutôt dans des romans et de longues sagas, il n'est pour autant pas rare de voir des livres publiés à part et ne s'intégrant pas à l'intrigue principale des romans, du moins pas directement. Ces livres sont là pour diverses raisons : pour satisfaire les lecteurs amateurs d'un univers en leur donnant de nouvelles lectures rattachées à celui-ci – des préquels, des nouvelles, des textes inédits, etc. –, pour apporter de nouveaux éléments ou développer certains détails de l'univers – c'est par exemple le cas de *Le Quidditch à travers les âges* ou *Les animaux fantastiques* de J.K Rowling –, pour avoir une vue d'ensemble de l'univers – comme pour ce qui concerne *Les archives d'Ankh-Morpork* qui sont des anthologies du Disque-Monde, univers créé par Terry Pratchett –, etc.

Parmi ces livres, nous pouvons trouver des recueils de contes – ou des recueils d'histoires courtes parmi lesquelles se trouvent des contes. Ils sont la plupart du temps édités après la publication de romans sur l'univers de fantasy concerné. Les trois recueils de contes de notre corpus ont chacun été publiés pour des raisons différentes.

Tout d'abord, nous pouvons penser aux *Contes et légendes inachevés* de Tolkien. Ce recueil a été publié de façon posthume et par conséquent répond plutôt à l'envie de continuer à faire vivre un univers – celui de la Terre du Milieu – dont l'auteur ne peut plus continuer le développement. Les contes qui y sont recueillis sont tirés d'écrits non publiés de Tolkien, et dont la rédaction au propre est inachevée<sup>22</sup>. Les contes développent certains points de l'histoire de la Terre du Milieu à travers ses quatre âges. Ils ont été écrits par Tolkien à différents moments de sa vie, certains bien avant *Le Hobbit* – qui est son premier roman. À n'en pas douter, Tolkien les avaient rédigés pour s'aider durant la création de son univers, pour y voir plus clair dans l'histoire de son monde, parmi ses peuples et ses régions. Il est difficile de savoir s'il comptait les publier effectivement, mais son fils Christopher a jugé

---

<sup>22</sup> Ce qui n'empêche pas de trouver la fin de ces contes dans des versions antérieures à la mise au propre, des brouillons, etc. Ces contes avaient donc pour but de posséder un début et une fin, d'être couchés entièrement sur le papier.

important de les éditer – dans une édition commentée pour pouvoir apporter des précisions sur des récits qui ne seraient plus cohérents par rapport au monde de Tolkien suite à des évolutions – pour que les amateurs du *Seigneur des Anneaux* et du *Hobbit* aient à leur disposition de nouveaux éléments pour compléter leurs connaissances et satisfaire leur curiosité à l'égard de la Terre du Milieu. Si nous ne savons donc pas vraiment dans quel but Tolkien a écrit ces contes et légendes, nous connaissons tout de même les raisons de leur publication par son fils : à la fois pour satisfaire les amateurs du genre et pour donner des éclairages sur certains points sombres de l'histoire de la Terre du Milieu.

Un autre recueil est celui des *Contes de Beedle le Barde*, de J.K. Rowling. Ce recueil est sorti en 2009, après que les sept tomes d'*Harry Potter* ont été publiés. Il reprend différents contes qui ont été évoqués dans la saga, comme « Le Conte des Trois Frères » raconté en intégralité dans le tome 7, mais aussi ceux dont Ron parle dans ce même tome :

— Allons, voyons ! Toutes les histoires pour enfant viennent du livre de Beedle, non ? *La Fontaine de la bonne fortune... Le Sorcier et la Marmite sauteuse... Lapina la Babilie et sa queue qui caquetait*<sup>23</sup>...

Ainsi, le recueil des *Contes de Beedle le Barde* permet de développer l'intégralité de ces contes<sup>24</sup>. En plus des contes, ce recueil intègre les notes du professeur Dumbledore, un personnage de l'univers, qui joue l'exégète et donne des informations à la fois sur les contes et sur le monde des sorciers. *Les Contes de Beedle le Barde* permettent aux lecteurs de retrouver un univers qui leur a plu – nous en voulons pour preuve ce que l'on appelle « le phénomène Harry Potter »<sup>25</sup> – tout en développant certains détails internes aux romans – ici, l'évocation de ces contes. L'intérêt de réunir ces contes sous la forme d'un recueil est de pouvoir annoter, commenter, prolonger ces contes par l'intermédiaire d'un exégète. Cela donne quelques informations sur l'univers et contribue également à le faire vivre dans un

---

23 ROWLING, J.K., *Harry Potter et les Reliques de la Mort*, ed. cit, p. 149.

24 Il est à noter cependant quelques différences dans les titres des contes entre *Harry Potter et les Reliques de la Mort* et les *Contes de Beedle le Barde*. Par exemple, « Lapina la Babilie et sa queue qui caquetait » dans *Les Reliques de la Mort* devient « Babbitty Lapina et la souche qui gloussait » dans les *Contes de Beedle le Barde*. Ces différences sont dues au fait que le traducteur (Jean-François Ménard) n'avait pas encore connaissance du contenu des contes quand il traduisait *Les Reliques de la Mort*. Il a rectifié ces titres quand il a traduit les *Contes de Beedle le Barde*. Cependant, c'est bien à ces contes que Ron fait référence dans *Les Reliques de la Mort*.

25 Le « phénomène Harry Potter » se rapporte à tout l'engouement qui s'est créé autour de la saga ces deux dernières décennies. Comme nous avons pu l'évoquer dans notre première partie à propos de l'intermédialité de la fantasy, *Harry Potter* est une saga qui s'est imposée dans la culture populaire à travers divers supports – livres, films, jeux, etc. – qui ont chacun connu un succès retentissant.

présent qui serait celui de l'exégète. Si les contes appartiennent au passé, ce n'est pas le cas de l'exégète qui commente les contes et les observe selon un point de vue plus proche de la temporalité des romans dont il est issu. Ainsi, dans *Les Contes de Beedle le Barde*, Dumbledore peut connaître l'évolution de ces histoires, expliquant que certains contes ont été modifiés avec le temps, que d'autres ont été plus ou moins oubliés, que certains ont donné lieu à des représentations de théâtre, etc. Aussi, ces contes s'ancrent dans une véritable littérature interne à l'univers d'*Harry Potter*, puisqu'ils ont un auteur – Beedle le Barde –, un contexte – Beedle aurait écrit ces contes « pro-Moldus » là où ses contemporains rejetaient plutôt les Moldus –, une évolution, comme nous avons pu le dire, et que des personnages issus des romans continuent de les étudier, à l'instar de Dumbledore. Les recueils de contes de fantasy sont donc très intéressants pour donner vie à une littérature, mais contrairement aux contes enchâssés qui sont plutôt reliés à une tradition orale, ils sont à mettre en lien avec une tradition écrite. Le lecteur ne découvre pas ces contes via un récit oral retranscrit mais via un livre qui aurait pu être publié dans le monde de fantasy auquel il appartient.

Enfin, nous pensons au recueil des *Contes de Terremer* d'Ursula K. Le Guin. Ce recueil a été publié après quatre romans sur l'univers de *Terremer*. Selon l'auteur, ce recueil était un moyen pour elle de se replonger dans un univers qu'elle avait longtemps mis de côté, estimant qu'il n'y avait plus rien à raconter<sup>26</sup>. En se mettant de nouveau à écrire – sous l'impulsion de son éditeur –, elle se serait rendu compte que non seulement il y avait encore des éléments intéressants à exploiter, mais qu'en plus ils étaient nombreux. C'est pourquoi elle a opté pour l'écriture d'un recueil de contes : chaque élément n'avait pas suffisamment de matière pour en tirer un roman, mais permettait toutefois l'écriture d'un récit court. Ainsi, l'auteur a écrit cinq contes, dont deux sont vraiment longs et chapitrés, s'apparentant plus à des *novellas*<sup>27</sup>. Ces contes développent donc plusieurs points qui n'avaient pas ou peu été évoqués dans les romans, comme la création de l'école de Roke dont elle conte l'origine dans « Le Trouvier », ou bien le lien entre êtres humains et dragons qui est au centre de « Libellule ». Les contes ont donc permis à l'auteur de renouer avec son univers, ce qui lui a permis par la suite d'écrire un nouveau roman – *Le Vent d'ailleurs* – après la publication du recueil. Ils permettent aussi à l'auteur et au lecteur d'avoir une vue d'ensemble de l'univers,

---

26 Voir la préface des *Contes de Terremer* dans LE GUIN, Ursula K., *Terremer. Intégrale*, Paris, Le Livre de Poche, 2018.

27 Cependant, nous les traiterons comme des contes. En effet, puisqu'ils sont intégrés dans un recueil nommé explicitement *Contes de Terremer*, c'est sans doute que l'auteur les a pensés et écrits comme des contes propres à son univers.

car les différents contes touchent un peu à toutes les plus grandes contrées de Terremer, réexpliquent bien les règles de la magie propre à l'univers, montrent également les mœurs et les systèmes de pensée des différents lieux de Terremer, etc. Ainsi, ces contes ont été écrits et publiés avec plusieurs desseins : celui de se replonger aisément dans un univers longtemps délaissé, celui d'offrir aux lecteurs de nouvelles histoires à lire, celui d'éclaircir certains points des intrigues des romans ou encore celui d'englober ce qui fait que *Terremer* est *Terremer*.

Les recueils de contes sont aussi un moyen de maintenir clos un univers de fantasy tout en le prolongeant malgré tout. Le recueil n'est ni un préquel ni une suite à la saga qui présentait cet univers. Il n'apporte pas vraiment de grandes nouveautés à l'univers, mais il permet de revenir sur des points peu explorés et de continuer à faire vivre cet univers, dans une perspective qui se rapproche de celle que nous évoquions lors de notre première partie, avec *Fictions à la chaîne* de Matthieu Letourneux<sup>28</sup>. En effet, le recueil de contes de fantasy s'inscrit dans une mécanique sérielle : malgré la fin d'une saga, son auteur continue de la compléter par des ouvrages reliés à l'univers. L'auteur change de support – en passant du roman aux contes –, de personnages, d'époque, mais au fond, c'est toujours le même univers qui est développé et c'est parce que l'ouvrage concerne cet univers qu'il intéressera les lecteurs. Mais au-delà de cette dynamique sérielle, le recueil de contes est aussi un moyen de condenser l'univers de fantasy en un seul ouvrage : il en présente divers aspects et diverses histoires, ce qui permet de créer comme une vue globale de la culture de cet univers. De la même manière que dans notre monde un recueil permet de réunir divers textes reliés par un point commun – un auteur, une thématique, une époque, etc. –, le recueil de contes de fantasy permet de rassembler en un même lieu diverses histoires traitant d'un même univers. Les recueils de notre monde comme ceux de fantasy obéissent à diverses considérations qui concernent la disposition des textes, le choix de ces derniers, la façon de les annoter – ou non –, etc, ce qui en fait de véritables objets littéraires<sup>29</sup>. Ce sont d'ailleurs des considérations que nous devons nous-mêmes prendre en compte lors de l'élaboration de notre recueil de contes.

Voilà donc pourquoi certains auteurs utilisent la forme du recueil de contes : elle autorise l'auteur à écrire quelque chose de plus léger qu'un roman entier, tout en satisfaisant l'attente de ses lecteurs qui aiment à ce qu'un univers continue de vivre même si l'intrigue

---

28 LETOURNEUX, Matthieu, *Fiction à la chaîne. Littératures sérielles et culture médiatique*, op. cit.

29 Objet largement étudié dans le volume 30 de la revue *Études littéraires* : DUMONT, François (dir.), « Poétiques du recueil », *Études littéraires*, Volume 30, hiver 1998, URL : <https://www.erudit.org/ft/revues/etudlitt/1998-v30-n2-etudlitt2262/>



principale est terminée. Mais cela permet aussi à l'auteur de s'exercer à d'autres formes que celle du roman, la forme du conte, mais aussi la forme du recueil littéraire.

Les contes ont donc plusieurs modalités d'existence dans les œuvres de fantasy, mais les contes rédigés entièrement ne se rencontrent que sous deux formes : par enchâssement ou par réunion dans un recueil. Chaque type d'intégration amène une particularité et n'a donc pas tout à fait les mêmes objectifs. Cependant il existe un horizon commun à toute intégration de conte dans de la fantasy : celui de rendre un monde fictif « vraisemblable » en lui donnant une certaine consistance par le développement d'une culture qui lui est propre

## Chapitre 4 – Présence ou absence des contes en fantasy : quelles motivations ?

L'intégration de contes au sein d'un univers de fantasy permet d'en augmenter le « réalisme » et de lui donner une profondeur historique. Si les peuples se transmettent des contes, cela signifie qu'ils ont un passé, ce qui implique que leur monde a une histoire qui l'a mené à devenir ce qu'il est dans les romans qui y prennent place. Chaque type d'intégration a son intérêt non seulement pour l'univers mais aussi pour l'auteur ou l'intrigue. Les contes sont donc un moyen de donner un souffle nouveau à une œuvre, le temps d'un récit ou d'un recueil. Malgré cela, certains auteurs préfèrent ne pas relater entièrement les contes de leur univers, leur préférant d'autres récits ou d'autres moyens d'approfondir ce dernier. Il devient alors intéressant d'interroger ce qui motive un écrivain à intégrer ou non des contes dans son univers.

### *1. Éluder les contes : entre meilleures alternatives et choix esthétique*

Bien entendu, rien n'oblige un auteur à exploiter la forme du conte pour approfondir son univers. Cependant, il nous semble important de réfléchir aux raisons pour lesquels certains auteurs ne mentionnent pas l'existence de contes dans leur monde fictif, alors même que l'évocation de récits anciens semble être monnaie courante en fantasy. Cela nous permettra de mieux saisir ce que permettent les évocations de contes – sans forcément que leur récit soit complet.

S'il nous semble qu'aucune œuvre de fantasy ne puisse se passer d'évoquer des récits anciens pour développer à la fois son intrigue et sa « vraisemblance », l'apparition de contes tels que nous les avons définis en première partie n'est cependant pas une obligation. Beaucoup de livres de fantasy préfèrent parler de mythes, de légendes, de récits religieux ou autres mais éludent les contes. C'est par exemple le cas du livre de jeunesse *Lunerr*, de Frédéric Faragorn<sup>30</sup>. Des récits anciens sont présents dans ce livre, où il est question de la ville de « Keraël » qui interdit l'idée d'« ailleurs » et qui tente d'effacer toute trace d'autre lieu. C'est dans les livres que le héros Lunerr cherche les traces d'un ailleurs disparu. Mais dans ces livres, il n'est question que de « textes anciens », et pour ce qui est de la culture orale, c'est surtout de chants religieux, « des paroles du drouiz [un religieux propre à l'univers], de

---

30 FARAGORN, Frédéric, *Lunerr*, Paris, L'École des loisirs, « Supermax », 2014.

ses intonations, de sa psalmodie<sup>31</sup> » dont il est question, mais jamais de conte. Le fait que les contes ne soient pas évoqués dans cet univers provient certainement du fait que les contes prennent généralement place dans des lieux indéfinis qui pourraient être perçus comme un ailleurs, ce qui serait contraire aux mœurs de Keraël. Ainsi, ne pas raconter de conte intensifie l'idée que « l'ailleurs » est presque blasphématoire dans cet univers, et cela sert donc les intérêts de l'intrigue.

Comme nous l'avons vu dans notre typologie, il arrive aussi que des auteurs évoquent des contes, mais ne les racontent pas. Là encore, il est intéressant de nous demander pourquoi, pour mieux comprendre, par contraste, ce qu'apporte l'intégration de contes complets. Une des premières raisons nous semble être le fait que les auteurs n'ont tout simplement pas besoin de développer une histoire complète. En effet, en fantasy, le lecteur fait confiance au narrateur et aux personnages quand ils parlent du monde dans lequel l'histoire prend place. Par un phénomène similaire à la suspension consentie d'incrédulité – théorisée par Samuel Coleridge dans sa *Biographia Literaria* (1817) –, si le narrateur explique qu'un élément existe dans le monde décrit et que rien ne vient le contredire, alors le lecteur lui fera confiance et estimera que cet élément existe bel et bien. Il en va de même si c'est un personnage interne au roman qui mentionne cet élément. C'est pourquoi si le narrateur ou le personnage d'un roman de fantasy fait mention d'un conte, le lecteur leur fera confiance et estimera que ce conte existe bel et bien dans le monde dans lequel il est plongé. Le simple fait d'évoquer un conte durant le récit suffit donc à le faire exister. Il n'est alors pas nécessaire de retranscrire ce conte en entier pour que le lecteur se l'imagine. Ainsi, un auteur peut préférer se concentrer sur l'intrigue de son roman et développer la culture de son univers seulement par touche, comme par l'évocation d'un conte, d'un événement du passé, etc., sans en relater l'entièreté, plutôt que d'écrire des récits enchâssés qui pourraient perdre le lecteur sans nécessairement faire avancer l'intrigue.

Ces évocations de contes sans récitation s'approcheraient donc d'un « effet de réel » au sens de Barthes, c'est-à-dire des éléments mentionnés dans le récit mais qui « ne disent [...] rien d'autre que ceci : *nous sommes le réel*<sup>32</sup> ». Ces « effets de réel » sont des éléments du récit qui ne sont utiles ni à l'intrigue, ni au lecteur, ni aux personnages. Ils ne sont là que pour donner un peu d'épaisseur au récit et accentuer sa « vraisemblance ». Les contes évoqués

---

31 *Ibid*, p. 107.

32 BARTHES, Roland, « L'Effet de réel », *Communications*, n°11, 1968, Recherches sémiologiques. Le Vraisemblable, p. 88.

mais pas racontés entreraient dans cette catégorie dans la plupart des cas. Ils n'aident en effet pas l'intrigue à se développer, n'apportent pas vraiment de connaissances en plus sur l'univers ou ses cultures – si ce n'est que le lecteur apprend la simple existence de contes – et ne permettent pas de mieux comprendre les personnages. Mais ils permettent de susciter directement l'imaginaire propre au conte – récit bref, oral et ancien – au sein même de l'univers, ce qui lui donne du relief et le rend plus « vraisemblable ». Ces évocations de conte ne sont donc là que pour donner une certaine consistance à l'univers, c'est-à-dire donner l'illusion au lecteur que l'univers est réel. Mais il n'est nul besoin de réciter ces contes pour que l'« effet de réel » fonctionne. Par conséquent, il semble qu'écrire des contes entièrement devra se justifier par un apport important pour la compréhension de l'univers ou de l'intrigue, et pas seulement pour lui donner plus de crédibilité, puisque leur simple évocation est suffisante dans ce dernier cas.

Une autre raison de l'absence de conte dans les romans de fantasy serait que les auteurs ne souhaitent pas les raconter. Nous l'avons vu, la fantasy est fortement inspirée du conte. L'imaginaire du conte que les auteurs mobilisent est alors directement exploité par l'univers – ses peuples, ses lieux, son surnaturel... Par conséquent, les auteurs peuvent ne pas vouloir utiliser la forme du conte dans leur univers pour éviter un effet de répétition. Comme leur univers mobilise déjà des références aux contes, intégrer un conte entièrement reviendrait non seulement à brouiller les limites entre ce qui relève de la diégèse de l'univers et ce qui relève de la diégèse du conte, mais aussi à réutiliser des éléments ou des processus qui existent déjà au sein de l'univers. C'est par exemple le cas de *Le Hobbit*. Cet ouvrage de Tolkien présente déjà de nombreuses similitudes avec la forme du conte. Bilbo, le héros, est investi d'une mission : celle de récupérer le trésor des Nains, volé par le dragon Smaug. Avec l'aide de Gandalf, de l'anneau d'invisibilité, d'une troupe de nains et d'un peu de malice, il mènera à bien sa quête malgré de nombreux obstacles – des Trolls, des Elfes, des Wargs, Smaug lui-même, etc. – avant de retourner chez lui et de mener une vie paisible. Nous retrouvons ici beaucoup de personnages ou objets aux fonctions similaires à celles développées par Vladimir Propp dans sa *Morphologie du conte*<sup>33</sup> : l'antagoniste serait Smaug ; l'auxiliaire magique serait Gandalf ; l'objet magique qui aide le héros serait l'anneau d'invisibilité... Le rythme du récit est aussi fondé sur les étapes que les élèves apprennent à voir dans les contes durant leur scolarité : en guise de situation initiale, Bilbo vit paisiblement

---

33 PROPP, Vladimir, *Morphologie du conte*, op. cit.

chez lui ; en guise de nœud, Gandalf et les nains l'investissent d'une mission ; en guise de péripéties ou d'intrigues, ils voyagent jusqu'à la Montagne Solitaire et affrontent de nombreux dangers ; en guise de dénouement, l'utilisation de l'anneau d'invisibilité qui permet de vaincre Smaug ; enfin, en guise de retour à la situation initiale, l'ellipse qui élude le retour de Bilbo chez lui, où il continuera de vivre paisiblement. La très forte similitude entre *Le Hobbit* et la forme du conte empêche l'intégration entière de contes, car cela créerait un effet de répétition avec le récit-cadre, en plus de lui faire perdre de sa simplicité nécessaire à son association au conte. Ainsi, pour éviter ces effets de répétition, certains auteurs préfèrent ne pas faire intervenir de conte dans leur univers. Ils passeront alors par d'autres récits ou d'autres moyens pour augmenter l'épaisseur de leur monde : des mythes, des légendes, des chansons, ou encore des systèmes de magie complexes, de grandes descriptions précises de lieux, etc.

Comme la simple évocation de conte suffit à mobiliser l'« effet de réel » et comme il existe d'innombrables autres moyens de rendre « réaliste » un univers, raconter un conte *in extenso* ne devient alors pas une priorité dans le processus de création de l'univers. Au contraire, les contes présentent même moins d'avantages à être introduits dans un univers que certains autres récits brefs. Comme ils n'ont pas de visée étiologique, qu'ils sont censés prendre place dans un non-lieu et un non-temps, qu'ils sont profanes et n'expliquent rien des dieux et déesses chers aux univers de fantasy, les contes ne sont pas les récits que l'on privilégie pour donner de la profondeur à un univers de fantasy. Les mythes et légendes sont par exemple largement plus exploités. En effet, les mondes de fantasy possèdent souvent des mythologies, des religions et des croyances importantes, qui parfois fondent même les intrigues. Nous pensons ici aux prophéties qui souvent découlent de ces mythologies, religions ou croyances. Parce qu'elles permettent à la fois de donner un enjeu à une intrigue – va-t-elle ou non se réaliser ? –, de mettre en pratique les croyances des peuples fictifs autour de certaines divinités – qui pourront régulièrement s'y référer en cas de problème – mais aussi de créer l'idée d'un passé ancestral depuis lequel elles seraient transmises, les prophéties sont très largement exploitées dans les romans de fantasy. Le premier tome de la saga *Narnia*, par exemple, s'articule beaucoup autour de la prophétie d'Aslan<sup>34</sup>. Ce dernier est un lion, mais il a quasiment le statut de divinité puisque c'est lui qui aurait fondé l'univers de Narnia. Il serait

---

34 LEWIS, C. S., *Le Lion, la Sorcière blanche et l'armoire magique*, trad. Émile R. Blanchet, Paris, Hachette, « Idéal-Bibliothèque », 1952.

même l'allégorie de Jésus d'après certains analystes<sup>35</sup>. La prophétie d'Aslan explique qu'un jour « deux fils d'Adam et deux filles d'Ève » régneront sur Narnia à ses côtés après avoir vaincu la « Sorcière blanche ». Ces fils d'Adam et filles d'Ève seront retrouvés en la qualité des héros, les quatre enfants de la famille Pevensie. La prophétie permet donc de créer un enjeu au récit – qui est de savoir si les Pevensie sont bien ceux dont parle la prophétie – tout en dévoilant quelques éléments des croyances de Narnia – l'équivalent d'un Dieu dans la figure d'Aslan, la création du monde de Narnia par ce dernier, etc. Les mythes et les récits de héros en rapport avec des dieux sont donc, semble-t-il, plus pertinents à intégrer aux romans – ou à développer dans un recueil à part. Ils permettent au lecteur de mieux saisir les caractéristiques d'une divinité, de mettre en lien certains rites et célébrations avec des faits mythiques, de comprendre la dimension sacrée de l'univers...

Raconter des mythes – ou des prophéties liées aux mythes – donne donc corps à une mythologie qui, de surcroît, est souvent complexe mais nécessaire à l'intrigue. À l'inverse, raconter des contes ne donne pas ce genre d'indications, car ils sont profanes. Mais comme la fantasy aime à développer des mythologies et des religions pour ses peuples fictifs, il est plus facile d'y trouver des mythes, des légendes ou encore des prophéties que des contes. Il semble d'ailleurs peu anodin que dans la saga *Harry Potter*, qui ne développe ni religion ni mythologie, ce soient les contes qui aient pris le dessus dans l'œuvre et qui donnent une partie du dénouement de l'histoire. Il n'existe de ce fait aucun « mythe sorcier » dans *Harry Potter*<sup>36</sup>. Par contraste, nous comprenons donc qu'insérer des contes en fantasy, c'est insister sur la valeur profane d'une culture populaire qui se serait transmise en parallèle d'une culture mythique ou religieuse. Les contes n'ont pas la volonté de transmettre des croyances, contrairement aux mythes, légendes et prophéties. Ils ne possèdent pas de mystères, et s'ils sont initiatiques, ils n'initient pas aux religions ou au culte d'une divinité. Exploiter les contes plutôt que les mythes, c'est donc séparer clairement la sphère du sacré et celle du profane au sein même de l'univers de fantasy, qui peut posséder ces deux dimensions. Par exemple, les *Contes de Terremer* se distinguent parfaitement de l'atmosphère mystique – voire fanatique – décrite dans *Les Tombeaux d'Atuan*, deuxième tome de la saga *Terremer*. En effet, les *Contes de Terremer* ne font référence à aucune divinité, ils racontent simplement des histoires qui se

---

35 Voir MAXENCE, Philippe, *Le monde de Narnia décrypté*, Paris, Éditions Desclée de Brouwer, « Les Carnets DDB », 2021.

36 Il existe cependant bien une prophétie dans *Harry Potter*, mais elle n'est reliée ni à un mythe ni à une religion. De plus, J.K. Rowling détourne l'usage de la prophétie : si elle semble désigner Harry Potter comme « l'Élu », cela aurait en fait pu être n'importe qui, pourvu qu'il ou elle soit né(e) en juillet. (ROWLING, J.K., *Harry Potter et les Reliques de la Mort*, ed. cit.)

passent dans l'univers de Terremer. Mais *Les Tombeaux d'Atuan* est un roman qui développe une véritable réflexion sur le rapport que les Kargues – un peuple de Terremer – entretiennent avec leurs divinités, avec des chants et des discours qui sont à la gloire de leurs dieux. Le monde de Terremer contient donc à la fois une dimension sacrée que l'on retrouve – entre autres – dans *Les Tombeaux d'Atuan*, et une dimension profane largement soutenue par les *Contes de Terremer*. Les deux sphères – sacrée et profane – sont renforcées par des textes qui leur sont propres : des mythes, des textes religieux et des prophéties qui sont sacrés d'un côté, des contes, mais aussi des gestes, certaines chansons et autres légendes qui sont profanes de l'autre. Cependant, puisque la fantasy a tendance à beaucoup développer la dimension sacrée de ses univers, il est plus fréquent d'y voir des mythes ou des légendes expliquant comment se sont créés le monde et ses divinités que des contes.

Cette préférence envers le mythe ou la légende explique aussi pourquoi plusieurs contes de notre corpus sont proches des légendes – et parfois des mythes, même si c'est moins souvent le cas. En effet, les contes sont parfois utilisés dans le même dessein que les mythes, légendes ou prophéties, avec pour volonté d'étayer les enjeux de l'intrigue ou d'expliquer par l'imagination certains aspects des univers. Parmi ces contes aux limites indéterminées, nous trouvons certains des contes de *Watership Down*, qui ont pour héros le lapin Shraavilshaâ. Il est difficile de saisir, durant le récit des contes, si les lapins croient ou non que Shraavilshaâ a réellement existé. Certains passages laissent penser que c'est le cas, par conséquent le héros serait plutôt légendaire, tandis que d'autres laissent supposer que ces histoires sont purement fictives, et par conséquent, tiennent plutôt des contes. Néanmoins, ces histoires n'ont pas de visée étiologique – hormis « La bénédiction de Shraavilshaâ », que nous ne considérons pas comme un conte car l'histoire explique pourquoi les lapins ont une petite queue et de grandes pattes arrière en plus de faire intervenir le Dieu soleil Krik – et servent simplement à distraire les lapins, sans donner plus d'explications sur leur monde. De leur côté, les contes issus des *Contes et légendes inachevés* de Tolkien sont parfois eux aussi très proches des légendes, en particulier ceux du Premier et du Deuxième Âge. Le monde de la Terre du Milieu a en effet connu quatre âges, qui seraient l'équivalent de nos époques historiques. Ces Âges sont généralement découpés selon l'ascension et la chute de royaumes distincts. Les deux premiers âges n'apparaissent pas dans *Le Hobbit* ou dans *Le Seigneur des Anneaux*, ou alors seulement à l'état de référence. Ils sont en revanche bien plus développés dans le *Silmarillion* et les *Contes et légendes inachevés*. Si bien qu'il est difficile de savoir si les récits de ce dernier sont

des contes, des légendes, voire des récits historiques. Pour établir les contes de notre corpus, nous nous sommes appuyés sur les dires de Christopher Tolkien dans les commentaires de l'ouvrage : s'il nommait « conte » certaines de ces histoires, alors nous les considérons aussi comme des contes. En revanche, nous excluons d'office les histoires qu'il appelle « légende », « description » ou « récit historique ». Les contes en fantasy sont donc des éléments difficiles à manier, ils peuvent très vite s'approcher des légendes, des récits historiques ou des mythes, et cette ressemblance est souvent accentuée par le fait que les auteurs veulent expliquer certains aspects de leur monde dans les récits brefs qu'ils incluent à leur univers.

Enfin, une dernière raison de la faible quantité de contes racontés *in extenso* en fantasy nous semble être la difficulté d'allier la forme du conte avec celle de la fantasy. Le conte est un genre oral, qui s'est constitué et qui se transmet par la parole. En fantasy, quand il apparaît, c'est souvent par l'intermédiaire d'un conteur qui le raconte à voix haute. Or la fantasy est un genre écrit, qui se développe par l'écriture et la lecture. Les contes y seront nécessairement écrits et il peut paraître peu pertinent de relater un conte entier alors que quelques lignes suffisent à en faire saisir l'essentiel au lecteur. De plus, comme l'explique Bruno de La Salle dans son *Plaidoyer pour les Arts de la parole*, la dimension orale du conte est primordiale dans sa diffusion et sa compréhension, c'est ce qui fait qu'un conte est un conte, selon lui<sup>37</sup>. *Écrire* un conte, c'est donc amputer toute sa dimension orale et lui ôter tout un pan caractéristique. Ainsi, plutôt que de raconter les contes, les auteurs préfèrent les mentionner pour les faire exister, et les résumer s'ils veulent en dévoiler le contenu – comme a pu le faire G.R.R Martin dans *Le Trône de fer*. Les raconter en entier n'est nécessaire que dans de rares cas – dans *Harry Potter* par exemple. La forme du conte implique aussi une brièveté et une simplicité qui n'est pas l'apanage de la fantasy. Celle-ci se développe plutôt sur le temps long et aime à complexifier ses intrigues pour faire voir un monde complet, cohérent et bien articulé. Le conte ne peut en principe pas dépeindre de longues situations géopolitiques par exemple, et présente généralement un ou deux personnages principaux – « *Le Petit Chaperon rouge* », « *Le Chat Botté* », « *Le Petit Poucet* » – là où la fantasy se plaît à raconter l'histoire d'univers vastes et aux multiples facettes. Ainsi, pour rendre son univers plus « vraisemblable » et se fondre dans sa complexité, les contes ne sont pas les outils privilégiés, surtout comparés aux mythes qui nécessitent l'existence d'une mythologie entière, par exemple. Mais nous l'avons vu avec l'exemple de *Watership Down*, utiliser un conte plus

---

37 LA SALLE (de), Bruno, *Plaidoyer pour les Arts de la parole*, Vendôme, CLiO, 2004.



simple et plus léger que l'intrigue principale est aussi un bon moyen de faire respirer le roman, d'en aérer sa lecture. Richard Adams a utilisé la forme brève et simple du conte à escient pour donner à son roman un souffle nouveau. Car même si le conte est difficile à allier avec la fantasy, même s'il ne lui est pas nécessaire, même s'il paraît moins pertinent que des récits étiologiques, il nous semble que développer des contes entiers dans un univers de fantasy est un bon moyen de donner à la fantasy de nouvelles couleurs.

## ***2. Intégrer des contes : des avantages à plusieurs niveaux***

Les contes entiers se font donc assez rares en fantasy, délicats à insérer, non nécessaires, moins utiles que des récits étiologiques, etc. Écrire des contes entiers dans des univers de fantasy devient alors un moyen de se détacher un peu de l'uniformisation à laquelle tend le genre. Cela crée un changement de rythme qui peut aider à éviter la lassitude que nous évoquons chez les lecteurs. Mais les contes, en plus des avantages évoqués dans la typologie de leur intégration, présentent bien d'autres intérêts à être racontés dans un univers de fantasy, des intérêts pour l'auteur, des intérêts pour l'univers dans lequel ils prennent place, mais aussi des intérêts pour l'intrigue, dans le cadre des contes enchâssés.

### ***2.1. Intérêts pour l'écrivain***

Les contes sont des récits relativement courts et donc plus rapides à écrire qu'un roman. Le merveilleux qu'ils contiennent et leur aspect hors du temps autorisent aussi le fait de moins développer leur cohérence avec le monde dans lequel ils sont racontés. Ils se concentrent généralement sur un point précis, une intrigue ou un héros précis, et sont de ce fait un très bon moyen de créer des histoires et de faire vivre un univers fictif sans avoir besoin de faire preuve d'exhaustivité ou de créer une intrigue au long cours. Mais ils permettent aussi de revenir aux fondamentaux d'un univers longtemps mis de côté, ou qui peine à être plus développé. En cela, écrire des contes peut être bénéfique pour les auteurs de fantasy.

Dans son « Avant-propos » aux *Contes de Terremer*, Ursula K. Le Guin explique en quoi l'écriture des contes l'a aidée dans son rapport à l'univers de Terremer<sup>38</sup>. Après avoir publié *Tehanu*, le quatrième roman de l'univers, en 1990, Le Guin délaisse son univers

---

38 LE GUIN, Ursula K., *Terremer. Intégrale*, op. cit., « Avant-propos » aux « Contes de Terremer », pp. 1035 – 1040.

pendant plus d'une dizaine d'années. Elle l'avait déjà fait entre *L'Ultime Rivage* (1972) et *Tehanu* (1990), mais cette fois-ci c'était différent, car si elle avait arrêté de développer son univers, c'était parce qu'il lui semblait que l'histoire de Terremer ne pouvait plus avoir de suite.

À la fin du quatrième livre de Terremer, *Tehanu*, le récit avait atteint le point que j'estimais être *maintenant*. Et de même qu'avec le présent du prétendu monde réel, je n'avais aucune idée de qui allait sa passer par la suite. Je pouvais supputer, prédire, craindre, espérer, mais je ne savais rien<sup>39</sup>.

L'univers créé par Ursula K. Le Guin se développait au fur et à mesure des romans, l'autrice décrivait dans ses romans le passé de Terremer jusqu'à arriver à un « *maintenant* » à partir duquel l'univers entre dans son présent. La suite n'est connue de personne selon l'écrivaine, et c'est pourquoi elle a laissé son univers de côté au profit de l'écriture d'autres œuvres – de science-fiction majoritairement. Elle avait même sous-titré *Tehanu* « le dernier livre de Terremer », preuve qu'il lui semblait avoir tout dit de l'univers, qu'il était temps pour elle de conclure cette saga. Mais après une dizaine d'années, « on [I]'a prié d'écrire un texte dans l'univers de Terremer<sup>40</sup> ». Dans son « Avant-propos », elle insiste sur l'idée de changement : en plus de dix ans, le monde a changé, elle-même a changé et par conséquent son univers aussi a changé. C'est pour rendre compte de tous ces changements qu'elle a écrit ses *Contes de Terremer*. Alors qu'elle pensait ne plus pouvoir rien écrire dans cet univers, elle observa la carte de son univers et estima qu'il y avait finalement encore assez de matière pour développer de nouveaux récits. Cette matière se situe à la fois dans le « *maintenant* » de l'univers, mais aussi dans ce qu'elle appelle le « *jadis* », c'est-à-dire la période de Terremer couverte par ses quatre précédents romans et même encore avant. À propos du « *maintenant* », elle écrira un nouveau roman intitulé *Le Vent d'ailleurs*. Mais à propos du « *jadis* » non encore exploité, elle écrira le recueil des *Contes de Terremer*, comme un moyen d'explorer à nouveau le passé de l'univers, mais aussi, grâce au dernier conte (« Libellule »), comme un moyen de créer une passerelle entre *Tehanu* et *Le Vent d'ailleurs*, entre un « *maintenant* » devenu du « *jadis* » et un nouveau « *maintenant* » qui vient d'apparaître.

Les contes étaient donc pour Ursula Le Guin un moyen de se concentrer sur certains aspects de *Terremer*, ceux qu'elles n'avaient pas développés durant les quatre premiers tomes,

---

39 *Ibid.*, p. 1035.

40 *Ibid.*

et ceux qui venaient tout juste d'apparaître sous ses yeux. Ce qu'elle voulait raconter concernait des époques de l'univers trop distinctes et était parfois beaucoup trop précis pour en écrire un roman complet. C'est pourquoi la forme du recueil de contes se prêtait mieux à sa volonté qu'un roman. Chaque conte pouvait insister sur un point précis et une époque précise, selon son bon vouloir et son inspiration. Ainsi, écrire des contes entièrement a permis à Ursula K. Le Guin de renouer avec un univers dont il lui semblait avoir tout raconté. Les contes ont donc un véritable intérêt à être rédigés en entier pour l'écrivain.

## 2.2. Intérêts pour l'univers

Comme nous avons pu l'évoquer en étudiant le cas des *Contes de Terremer*, les contes permettent de se concentrer sur un enjeu précis de l'univers. Chaque conte rencontré en fantasy insiste en effet sur un point précis de l'univers auquel il prend part. Parmi les *Contes de Terremer*, « Le Trouvier » insiste sur la création de l'École de Roke, « Libellule » sur le lien entre hommes et dragons, « Les Os de la Terre » sur les liens qui unissent un maître et son apprenti, etc. Le conte relaté par Brom dans *Eragon* révèle qui sont les « Dragonniers », leurs origines et leur rôle dans la communauté, alors que l'intrigue d'*Eragon* est bien plus générale. Les contes issus des *Contes et légendes inachevés* donnent des détails sur des héros qui ont – possiblement – existé bien avant l'époque à laquelle se déroule *Le Hobbit* puis *Le Seigneur des Anneaux*. Parmi *Les Contes de Beedle le Barde*, il en est un qui donne une idée des relations entre sorciers et Moldus (« La Marmite sauteuse »), un autre qui insiste sur quelques règles élémentaires de la magie (« Babbity Lapina et la souche qui gloussait »), d'autres qui présentent le rapport des sorciers à la mort et les conséquences de la magie noire (« Le Sorcier au cœur velu », « Le Contes des Trois Frères ») tandis qu'un dernier montre au contraire que la magie n'est pas toujours utile aux sorciers pour résoudre leurs problèmes (« La Fontaine de la Bonne Fortune »). En résumé, la forme brève du conte permet de garder l'idée principale de ces points précis et de ne pas la diluer dans un roman plus long et plus global, aux enjeux souvent plus nombreux<sup>41</sup>. En cela les contes présentent un intérêt pour le développement de l'univers de fantasy. Ils permettent de bien expliquer un aspect précis de l'univers mais qui ne serait pas assez important pour en écrire un roman.

---

41 Nous paraphrasons ici l'avant-propos aux *Nanofictions* de Patrick Baud : BAUD, Patrick, *Nanofictions*, Paris, J'ai Lu, 2019, « Avant-propos », pp. 9 – 11 : « Et malgré sa brièveté, [l'histoire courte] a autant d'impact, si ce n'est plus, que beaucoup de longs récits. Elle frappe l'imagination avec toute la force de son idée centrale qui n'a pas le temps de se diluer. » (p. 10)

Les contes de fantasy, en quelque sorte, éclaircissent donc les « trous<sup>42</sup> » laissés par les romans. Face à ces « trous », l'auteur peut avoir deux types d'approche : soit il laissera le lecteur les compléter à sa guise, à la manière d'un *lector in fabula* d'Umberto Eco<sup>43</sup>, soit il estimera nécessaire d'expliquer lui-même comment remplir ces « trous », pour garder la cohérence de l'univers et laisser le moins de zones d'ombre possible. Si J.K. Rowling publie *Les Contes de Beedle le Barde*, c'est pour continuer de faire vivre son univers, certes, mais c'est aussi pour donner quelques informations supplémentaires sur l'univers sorcier, sur son histoire et sur les relations entre Moldus et sorciers. Mais en développant ces questions via les contes, J.K. Rowling offre également une existence à des contes que Ron connaissait manifestement dans le tome 7 d'*Harry Potter*, puisqu'il en nomme certains titres. Cela crée un « effet monde » : ces contes que Ron citait, ils existent effectivement et le lecteur peut les découvrir entièrement dans le recueil de contes. Se constitue alors un « univers étendu », qui est défini comme suit par Anne Besson dans *Constellations* :

L'expression « univers étendu » (*expanded universe*) désigne, dans le contexte de la culture médiatique, la prise en compte de l'ensemble des modes d'apparition, sur plusieurs supports, d'une fiction comprise comme unique (en raison du retour d'un personnage, d'un toponyme...) <sup>44</sup>.

Pour le cas d'*Harry Potter*, cela signifie que l'histoire de l'univers sorcier ne se limite pas aux simples romans d'*Harry Potter*. Elle est complétée par d'autres œuvres qui gravitent autour des sept tomes originaux, telles que des livres – dont fait partie *Les Contes de Beedle le Barde* –, des films, des jeux vidéo, des produits dérivés etc. Les contes, qui sont donc un autre support que le roman – même s'ils restent proches puisque tous deux sont des supports écrits –, permettent alors de participer à l'extension de cet « univers étendu » qu'est le monde sorcier. Écrire des contes en entier autorise alors à la fois le développement de l'univers et l'explication de points précis de l'intrigue.

Dans ce même ordre d'idée, les contes rédigés *in extenso* présentent aussi l'intérêt de montrer quelles sont les mœurs, les traditions ou les valeurs de peuples que nous ne connaissons pas, soit parce qu'ils apparaissent peu dans l'intrigue instituée par les romans,

---

42 Nous reprenons ici l'expression d'Umberto Eco : ECO, Umberto, *Lector in fabula. Le rôle du lecteur ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*, trad. Myriam Bouzaher, Paris, Éditions Grasset, 1979.

43 *Ibid.*

44 BESSON, Anne, *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS Éditions, 2015, pp. 84 – 85.

soit parce qu'ils ont disparu, soit parce qu'ils ne constituent pas une entité à laquelle le lecteur peut rattacher facilement des valeurs ou des traditions – comme les lapins de *Watership Down*. Par exemple, les contes que se récitent les lapins de *Watership Down* exposent le personnage de Shraavilshaâ, un lapin rusé, astucieux, sûr de lui. Le lecteur comprend alors, puisque ce héros est mis en valeur, que les lapins apprécient leurs congénères intelligents et débrouillards et que ce sont deux qualités qu'ils valorisent. Dans « Rosenoire et Diamant », un conte issu des *Contes de Terremer*, les hommes dévalorisent régulièrement les femmes : « [...] comme toute femme, elle était encline aux rumeurs, aux commérages, et aveugle en amitié<sup>45</sup> », « "Faible comme un sortilège de femme ; méchant comme un sortilège de femme"<sup>46</sup> », « [...] et les femmes ne sont jamais contentes, c'était ainsi<sup>47</sup> ». Cela montre aux lecteurs que la situation des femmes sur l'île de Havnor n'était pas idéale et qu'il y régnait une certaine misogynie – que le conte essaie de contrer puisque c'est grâce aux conseils de sa mère que le héros saura régler ses problèmes. En rédigeant entièrement un conte, un auteur peut alors rendre compte de façon précise des mœurs de son univers et des valeurs chères à un peuple. Un simple résumé des contes ne suffirait sans doute pas à insister sur ces points-là. Ainsi, écrire des contes en entier permet d'approfondir le développement d'un univers, que ce soit par des explications sur des zones d'ombre, par des détails sur ceux qui peuplent l'univers ou par un support différent de celui du roman, ce qui autorise la création d'un « effet-monde ».

### 2.3. Intérêts pour l'intrigue

Enfin, il est à noter que les contes enchâssés présentent aussi des intérêts pour l'intrigue du roman dans lequel ils s'insèrent. Nous l'avons déjà évoqué, les contes autorisent le lecteur et l'auteur à faire une pause dans la narration – souvent dense – de l'intrigue principale, ce qui permet de reposer l'esprit avant de replonger dans la complexité de l'histoire. Mais les contes enchâssés sont aussi un moyen de donner de la profondeur à l'intrigue, de lui faire écho plus ou moins directement ou de lui donner un sens qui va au-delà de la simple histoire des héros. Par exemple, le conte « Shraavilshaâ et le Lapin Noir d'Inlè » dans *Watership Down* raconte comment le lapin Shraavilshaâ, pour sauver son peuple, va à la rencontre de ce Lapin Noir qui n'est autre que l'incarnation de la mort. Ils se proposent l'un et

---

45 LE GUIN, Ursula K., *Contes de Terremer*, op. cit., « Rosenoire et Diamant », p. 1172

46 *Ibid.*, p. 1190.

47 *Ibid.*, p. 1195.

l'autre des jeux et des paris. Si Shraavilshaâ gagne, son peuple sera sauvé. Si le Lapin Noir gagne, Shraavilshaâ devra rester un peu plus longtemps à ses côtés et lui offrir une de ses qualités. Seulement, le Lapin Noir ne perd jamais, et Shraavilshaâ perd beaucoup de lui-même : sa queue, ses moustaches, ses oreilles... Le conte montre l'abnégation de Shraavilshaâ pour sauver son peuple, au point de perdre ce qui fait de lui un lapin et donc son identité. Or ce conte intervient à un moment critique de l'intrigue, quand les lapins fomentent l'attaque d'une autre garenne – au régime totalitaire – afin de ramener des lapines et des prisonniers « du régime » dans leur garenne. Shraavilshaâ fait donc écho au groupe de héros : tandis que l'un va braver le Lapin Noir pour sauver son peuple, l'autre va braver les soldats d'une garenne violente et solide pour trouver des lapines et pouvoir assurer la descendance de leur garenne. Les deux bravent donc la mort pour assurer l'avenir de leurs compagnons. L'histoire racontée dans le conte fait écho à celle du roman et permet d'insister sur le danger auquel vont faire face les lapins. Le conte devient alors, à l'intérieur de l'intrigue, un moyen pour les lapins de surmonter leur peur : si Shraavilshaâ sort indemne de sa rencontre avec le Lapin Noir, eux aussi devraient réussir à surmonter la bataille à laquelle ils se préparent. Le conte a donc pour les lapins le même rôle que celui que Jean-Christophe Cavallin leur identifie pour les êtres humains dans *Valet Noir*<sup>48</sup> : ils domptent et mettent des mots sur les peurs de ceux qui les racontent, peurs bien souvent dues à un avenir incertain ou à un environnement dangereux. Selon Jean-Christophe Cavallin, les contes créent des liens entre ceux qui les disent ou les écoutent et leur environnement, permettant une meilleure appréhension du monde. Transmettre des contes, c'est donc aussi transmettre un moyen de mieux vivre dans son monde et de contrer ses peurs. Il semble que les contes ont le même rôle en fantasy. La transmission – et donc l'écriture – intégrale du conte est alors nécessaire pour pouvoir bien faire le lien entre le conte et l'intrigue. Ainsi, les relations entre les personnages et leur univers deviennent plus claires et même plus intéressantes. Le lecteur a envie de savoir si les conseils prodigués par les contes seront entendus et s'ils permettent effectivement de braver les dangers de l'univers. J.K. Rowling joue d'ailleurs sur cet effet avec « Le Conte des Trois Frères » inséré dans *Harry Potter et les Reliques de la Mort*. Le conte peut en effet être interprété de différentes façons : dans l'univers sorcier, certains estiment que réunir les trois reliques permettrait de devenir encore plus puissant que la mort et, par extension, pouvoir lui échapper tant qu'on le souhaite. C'est le cas de Xénophilus, qui parle du conte à Harry, Ron

---

48 CAVALLIN, Jean-Christophe, *Valet Noir. Vers une écologie du récit*, Paris, José Corti, « Biophilia », 2021.

et Hermione dans *Les Reliques de la Mort*. D'autres – selon Xénophilius – estiment que ces reliques n'existent pas<sup>49</sup>. D'autres encore, comme Dumbledore – si l'on en croit ses commentaires dans le recueil *Les Contes de Beedle le Barde* –, pensent simplement qu'il faut se référer à la morale du conte pour pouvoir mieux l'appréhender, et cette morale serait : « les efforts humains pour fuir ou vaincre la mort sont toujours condamnés à la désillusion<sup>50</sup> ». Cette morale est assez explicite dans le conte lui-même pour être saisie par le lecteur à sa première lecture du conte, dans le tome 7 d'*Harry Potter*, sans avoir à lire les commentaires de Dumbledore dans le recueil de contes. Ainsi, après la lecture de ce conte enchâssé, le lecteur est curieux de savoir qui a raison et qui a tort, ce qui donne un regain d'intérêt pour l'œuvre et son intrigue.

Rédiger des contes en entier présente donc plusieurs intérêts. Pour l'auteur, tout d'abord, en lui permettant de mieux appréhender son monde et de se concentrer sur des points précis de l'univers. Cela offre donc la possibilité de développer l'univers et ses zones d'ombre tout en lui donnant une certaine épaisseur et des détails sur ceux qui le peuplent, ce qui est un avantage considérable pour l'univers de fantasy car cela lui permet d'asseoir une véritable crédibilité et vraisemblance. Enfin, dans le cadre des contes enchâssés, les liens qu'ils créent avec l'intrigue augmentent l'intérêt que porte le lecteur à l'histoire qu'il lit, tout en explicitant les relations qu'entretiennent les personnages avec leur univers. Nous voyons donc que si l'intégration de contes *in extenso* n'est en rien obligatoire dans une œuvre de fantasy, elle offre tout de même un effet novateur, ou du moins différent de celui des autres romans, ce qui est un moyen de contrer la lassitude à laquelle font face certains lecteurs du genre. Mais l'insertion de contes en fantasy peut soulever de nombreuses nouvelles questions, notamment sur la forme du conte *dans* la fantasy. Puisque les univers de fantasy sont très différents du nôtre, il est important de nous questionner sur ce qu'est un conte merveilleux dans un monde fictif et dominé par le surnaturel.

---

49 ROWLING, J.K., *Harry Potter et les Reliques de la Mort*, ed. cit., « Le Conte des Trois Frères », pp. 435 – 453.

50 ROWLING, J.K., *Les Contes de Beedle le Barde*, ed. cit., p. 112.

## Chapitre 5 – Ce qu’est un conte en fantasy : à la recherche d’une unité

Les contes que nous étudions sont issus d’univers divers et ont par conséquent des formes tout aussi diverses. Ils sont plus ou moins brefs, plus ou moins complexes, plus ou moins éloignés de l’univers dans lequel ils prennent place, etc. Certains ressemblent à ceux que nous trouvons dans notre monde, tandis que d’autres en sont bien différents, si bien qu’il est difficile de savoir à partir de quand une histoire racontée dans un univers de fantasy est un conte et non pas une anecdote, un récit historique, une légende ou tout autre récit court. Ces questions sont parfois apparues durant notre réflexion, mais elles ne faisaient qu’affleurer. Nous allons désormais les étudier plus en profondeur. Car après avoir vu comment les contes s’inséraient en fantasy et pourquoi il leur arrivait ou non d’y apparaître, il est maintenant temps de comprendre ce qu’est un conte en fantasy, ce qui nous permet d’affirmer que telle histoire en est un et que telle autre n’en est pas, et d’étudier les caractéristiques propres aux contes de fantasy. Ces derniers possèdent-ils donc un point commun qui nous permettrait de les identifier à coup sûr ?

### *1. Allier le merveilleux et la fantasy : un surnaturel par degrés ?*

Tout d’abord, puisqu’un monde de fantasy est déjà surnaturel, il s’agit de se questionner sur ce qu’est le merveilleux dans un conte de fantasy. En effet, dans notre monde le surnaturel n’existe pas et par conséquent il est aisé de distinguer un conte de la réalité, car le conte contient du merveilleux que nous ne pouvons pas côtoyer. En revanche, dans un univers de fantasy, le merveilleux peut faire partie de la vie quotidienne. Les personnages ont déjà pu rencontrer des géants, des elfes, des sorciers et autres figures qui peuplent nos contes. Par conséquent, la simple présence de ces personnages n’est pas suffisante pour pouvoir distinguer un conte de l’univers dans lequel il est raconté. Ainsi, pour qu’un conte soit considéré comme tel en fantasy, nous pourrions estimer qu’il devrait être encore plus surnaturel que l’univers que connaissent déjà les personnages. Cela impliquerait donc l’idée de « degrés de surnaturel » dans le contenu même des contes.

Notre monde serait l’équivalent d’un degré zéro de surnaturel, c’est-à-dire un lieu où le surnaturel n’existe pas. Beaucoup d’autres univers prennent place dans ce degré zéro, que ce soit des romans réalistes – au sens propre du terme – ou d’autres œuvres telles que des



ouvrages historiques, d'aventure, etc. Mais le conte, la fantasy, le fantastique et bien d'autres genres impliquent un autre degré de surnaturel, que nous appellerons le degré un.

Le degré un de surnaturel correspond donc à un monde où le surnaturel est normal. Les habitants de ce monde – ou au moins une partie de ces habitants – connaissent l'existence du surnaturel, l'acceptent et parfois même en maîtrisent une partie. En revanche, si ce surnaturel apparaissait dans notre monde ou dans toute autre diégèse prenant place dans un degré zéro, il étonnerait les habitants de ce degré zéro, car cela ne fait pas partie de leur réalité. Ainsi, comme nous avons déjà pu l'évoquer, le lecteur d'une fiction qui utilise ce premier degré de surnaturel sait à quoi s'attendre et ne sera – généralement – pas étonné de l'apparition de magie, de peuples fictifs ou d'autres objets fantastiques dans l'univers de son livre. Il accepte l'existence de ce surnaturel comme allant de soi dans la diégèse, selon le processus de « suspension consentie d'incrédulité », théorisée par Samuel Coleridge. Le degré un de surnaturel correspond donc à tous les univers de fantasy, de conte, de fantastique, mais aussi de mythe et de légende, etc. Donc si un conte est, dans notre monde, l'équivalent d'un degré un de surnaturel, cela signifierait que quand il est raconté dans un univers qui est déjà de degré un, il monterait encore d'un degré de surnaturel. Si bien qu'un conte dans un univers de fantasy devrait se trouver encore plus surnaturel que cet univers.

Ce qui nous mène au degré deux de surnaturel, un monde où de nouveau l'apparition de surnaturel est normale, mais dont ce surnaturel étonnerait les habitants d'un monde de degré un s'ils y étaient confrontés. C'est donc par exemple un conte, dans un univers de fantasy, dont le surnaturel serait encore plus prononcé que celui de l'univers. Ce degré deux peut se développer par divers moyens. Dans *Watership Down*, par exemple, l'apparition du Lapin noir d'Inlè, allégorie de la Mort, et de fantômes – « ombres silencieuses et sans odeurs<sup>51</sup> » – montre immédiatement que l'histoire que se racontent les lapins est un conte et non pas un événement qui aurait pu se passer dans leur univers. Il en va de même dans le « Conte des Trois Frères » dans le tome 7 d'*Harry Potter* et dans *Les Contes de Beedle le Barde*. En effet, devant l'apparition du personnage de la Mort, Harry s'étonne et Hermione le reprend, comme nous pouvons le lire :

- [...] C'était la Mort et elle leur parla...
- Excuse-moi ? l'interrompit Harry. La Mort leur parla ?
- Il s'agit d'un conte de fées, Harry !

---

51 ADAMS, Richard, *Watership Down*, ed. cit., p. 292.

— D'accord, désolé. Continue<sup>52</sup>.

Cet exemple met aussi en exergue les degrés de surnaturel que nous développons ici, puisque nous voyons un personnage issu d'un monde au degré un – Harry Potter et le monde des sorciers – s'étonner du surnaturel d'un conte interne à son univers, un surnaturel de degré deux – le personnage de la Mort –, inexistant dans le monde des sorciers. Un autre moyen d'amener un surnaturel plus prononcé que celui de l'univers de fantasy est l'utilisation d'une magie impossible à exploiter dans le monde de degré un. Là encore, *Les Contes de Beedle le Barde* en sont un bon exemple. Dans « Le Sorcier au cœur velu », le personnage principal exploite une forme de magie noire pour s'extraire le cœur de la poitrine et par conséquent ne plus être sensible à l'amour qui, selon lui, le rendrait idiot. Un procédé souligné par Dumbledore, qui insiste sur le fait qu'il serait impossible de répéter cette opération dans le monde sorcier :

[Le héros du conte] veut rester à jamais protégé de ce qu'il considère comme une sorte de maladie et accomplit pour cela un acte de magie noire *impossible à réaliser en dehors d'un recueil de contes* : il enferme sous clé son propre cœur<sup>53</sup>.

En réalisant un acte magique qu'il n'est pas possible d'accomplir dans la diégèse d'*Harry Potter*, le Sorcier au cœur velu se place directement comme le héros d'une histoire fictive, et le degré de surnaturel s'élève par rapport à celui de l'univers sorcier. Ainsi, un conte de fantasy peut se distinguer du surnaturel de l'univers dans lequel il s'inscrit en exploitant des procédés ou des personnages encore plus surnaturels que ceux déjà présents dans l'univers. L'étude des degrés de surnaturel peut être un moyen de savoir quand nous avons affaire à un conte en fantasy. Toutefois, ce n'est pas parce qu'il n'y a pas un degré plus élevé de surnaturel que l'histoire lue n'est pas un conte.

En effet, notre corpus contient beaucoup de contes qui s'avèrent ne pas exploiter un degré deux de surnaturel. Ceux-ci racontent des histoires qui pourraient parfaitement se passer dans l'univers de fantasy auquel ils appartiennent. C'est, à vrai dire, le cas de la plupart des contes de notre corpus. Mais cela n'empêche pas les auteurs de les appeler « contes » et de les penser comme tels. Les contes de *Terremer*, par exemple, présentent des événements tout à fait plausibles dans le cadre de l'univers. Mais au-delà de cela, certains personnages

---

52 ROWLING, J.K., *Harry Potter et les Reliques de la Mort*, ed. cit., p. 437. Ce sont ses italiques.

53 ROWLING, J.K., *Les Contes de Beedle le Barde*, ed. cit., p. 75. Ce sont nos italiques.

intervenant dans ces contes sont déjà apparus dans les romans de *Terremer*, ce qui signifie que l'univers de *Terremer* rejoint aussi celui des contes. Dans le premier roman de la saga *Terremer*, *Le Sorcier de Terremer*, nous découvrons le magicien Ogion et il est précisé qu'il aurait un jour évité à lui seul un puissant tremblement de terre. Seulement, le conte « Les Os de la terre » issu des *Contes de Terremer* explique comment Ogion a réussi à vaincre ce tremblement de terre – et le lecteur apprend qu'il n'était d'ailleurs pas vraiment seul. « Les Os de la terre », pourtant inséré dans le recueil des *Contes de Terremer* – nous insistons sur le mot « contes » –, devient alors le récit d'un événement historique du monde de *Terremer*. Pourtant, dans notre imaginaire, un récit historique ne peut pas être un conte, mais si Ursula K. Le Guin décide de placer cette histoire – et d'autres dans le même cas – dans un recueil qu'elle intitule *Contes de Terremer*, alors nous devons la voir et la recevoir comme un conte<sup>54</sup>. Il en va de même dans le livre *Eragon*, quand le héros remarquera que les Dragonniers, héros d'un conte, sont non seulement loin d'être des personnages disparus, mais qu'en plus il en est lui-même un. Le conte rejoint donc sa réalité et n'est alors plus d'un autre degré de surnaturel. Même parmi *Les Contes de Beedle le Barde* ou les contes de *Watership Down* nous pouvons trouver des histoires qui auraient pu se passer dans la diégèse des romans. Dans *Les Contes de Beedle le Barde*, « La Fontaine de la Bonne Fortune » ou « La Marmite sauteuse », à nos yeux et d'après les commentaires de Dumbledore, ne présentent rien qui les rende plus merveilleux que le monde des sorciers. Pour ce qui est de *Watership Down*, des contes comme « Les laitues du Roi » ou « Le Procès de Shraavilshaâ » ne possèdent pas non plus d'éléments qu'il serait impossible de rencontrer dans le monde des lapins, en admettant que ce qu'ils considèrent comme un dieu – Krik – n'est rien d'autre que le soleil. Ainsi, beaucoup de contes en fantasy n'ont pas, dans leur contenu, un degré de surnaturel plus élevé que celui du monde dans lequel ils sont racontés.

Cela nous incite donc à nous demander pourquoi les auteurs et les personnages de fantasy appellent ces histoires des « contes » là où nous y verrions plutôt des anecdotes, des récits historiques ou des nouvelles fictives mais « réalistes » – si on se place du point de vue d'un personnage de l'univers. Ainsi, nous remarquons que si dans notre monde, un conte est

---

54 On pourrait nous opposer que *Contes de Terremer* est une traduction, mais le titre original de l'ouvrage est *Tales from Earthsea*. La traduction la plus fréquente de « tales » est effectivement « contes » et dans les deux langues les termes ont des définitions similaires – notamment au niveau du fait que ce sont des histoires inventées qui ne sont pas censées représenter la réalité. Ce que nous avançons concerne donc l'œuvre elle-même. Ursula K. Le Guin a pensé cet ouvrage comme un recueil de *contes* et non pas d'histoires vraies ou de légendes.

entre autres caractérisé par son merveilleux, ce n'est pas forcément le cas en fantasy. Et c'est même rarement le merveilleux qui détermine un conte en fantasy.

## ***2. Des personnages récurrents ? La « morphologie du conte<sup>55</sup> »***

Appeler ces histoires des « contes » n'est sans doute pas anodin. Une raison simple à l'origine de cette appellation peut être le fait que pour nous, lecteurs issus d'un monde où le surnaturel n'existe pas, la moindre histoire courte se passant dans un monde de fantasy est perçue comme un conte. *Le Hobbit* en est la preuve : même si c'est un roman, c'est une œuvre qui reste courte pour un genre tel que la fantasy. Par conséquent, il n'est pas rare de le voir qualifié de « conte » dans des essais sur le genre de la fantasy<sup>56</sup>, d'autant plus que *Le Hobbit* a été écrit pour les enfants de J.R.R. Tolkien. Ainsi, les histoires courtes de fantasy seraient appelées des contes plus pour le lecteur que pour les personnages de l'univers. Certes, si nous nous plaçons du point de vue des personnages, ces histoires ne seraient pas tout à fait des contes, mais du point de vue du lecteur, une histoire courte et merveilleuse est un conte.

Cependant, nous l'avons vu quand nous évoquions ses caractéristiques, un conte fait appel à une structure précise et dégagée par Vladimir Propp dans sa *Morphologie du conte*, structure associée à des fonctions effectuées par des personnages récurrents dans les contes folkloriques. Donc cela signifie que si un lecteur de notre monde perçoit un conte de fantasy comme tel, c'est aussi sans doute que ce conte suit cette structure et ces fonctions rattachées aux personnages. Il faudrait donc chercher l'appellation « conte » non pas dans le contenu – merveilleux ou non – de l'histoire, mais plutôt dans sa structure. Et il nous semble que c'est effectivement le cas pour la plupart des contes de notre corpus. Pour rappel, les fonctions énumérées par Vladimir Propp dans son essai sont au nombre de trente-et-une, mais Propp insiste bien sur le fait que toutes peuvent ne pas être présentes. Il répartit ensuite ces fonctions en sept « sphères d'action<sup>57</sup> » qu'il associe à sept types de personnage qui sont donc récurrents de conte en conte : l'agresseur, le donateur, l'auxiliaire, la princesse et / ou son père, le mandateur, le héros et le faux-héros<sup>58</sup>. Si nous retrouvons ces « sphères d'action » et les personnages qui leur sont associés dans les contes de fantasy, cela signifie qu'ils suivent – au

---

55 D'après le titre de l'essai de PROPP, Vladimir, *Morphologie du conte*, *op. cit.*

56 Nous renvoyons ici à la note 10 de notre introduction.

57 PROPP, Vladimir, *Morphologie du conte*, *op. cit.*, p. 96.

58 *Ibid.*, pp. 96 – 97. Les noms de ces personnages ne sont pas qualitatifs du personnage mais de ses fonctions. Ainsi, les fonctions de la princesse par exemple ne sont pas toujours remplies par le personnage d'une princesse.

moins en partie – la structure développée par Propp dans sa *Morphologie du conte*. Cela pourrait expliquer pourquoi les auteurs appellent ces récits des contes alors même qu'ils ne sont pas spécialement merveilleux par rapport à l'univers dans lequel ils sont racontés.

Les figures de l'agresseur et du héros sont les plus présentes dans les contes de fantasy, preuve qu'ils s'appuient bien sur le manichéisme propre aux contes de notre monde. L'agresseur est en effet celui qui commet les méfaits, combat le héros et veut empêcher la réussite de sa quête, que nous appellerions le « méchant » du conte. Le héros est quant à lui celui à qui une quête est confiée, et qui tentera de la mener à bien, c'est donc celui que nous appellerions le « gentil ». Chaque conte de notre corpus possède son ou ses héros ainsi que son ou ses agresseurs, même si ces derniers sont parfois un peu plus difficiles à déterminer dans certains contes<sup>59</sup>.

D'autres figures sont en revanche beaucoup moins présentes, comme la princesse et / ou son père, qui sont ceux à l'origine de la quête imposée au héros et qui puniront l'agresseur une fois la quête achevée, ou bien le mandateur, qui appelle le héros pour accomplir cette quête. De fait, les quêtes des héros dans les contes de fantasy sont souvent dues à leur propre chef, comme dans *Les Contes de Beedle le Barde* où les héros sont souvent à l'origine de leur propre mission : « Le Sorcier au cœur velu » veut lui-même se trouver une femme suite à la remarque d'un de ses serviteurs, les Trois Frères du conte éponyme cherchent eux-mêmes à fuir la Mort sans que quelqu'un ne leur impose cette mission, les quatre héros de « La Fontaine de la Bonne Fortune » s'engouffrent d'eux-mêmes dans le labyrinthe pour potentiellement améliorer leur vie en accédant à la Fontaine porte-bonheur... De même dans *Watership Down*, le lapin Shraavilshaâ est souvent à l'origine de ses départs car il veut lui-même sauver ou améliorer les conditions de vie de sa garenne. Dans les *Contes de Terremer*, les héros sont souvent poussés par leurs propres désirs et leurs propres passions, c'est même là l'un des *topoi* du recueil que d'insister sur le libre-arbitre de ses personnages. Il est difficile de trouver une explication à la faible présence de personnages tels que la princesse et le mandateur en fantasy. En soi, les figures de la princesse ou de son père et du mandateur ne sont pas annihilées des contes de fantasy, mais elles se confondent souvent avec celle du héros. C'est généralement le héros qui remplit les fonctions que Propp attribue pourtant à d'autres personnages. Par contre, une figure qui apparaît souvent comme annihilée est celle du

---

59 « Rosenoire et Diamant » dans *Terremer* par exemple ne possède pas de personnage qui commet explicitement des méfaits, mais nous pouvons voir le père du héros, qui s'oppose à l'amour de son fils pour une fille, comme un type de combat contre le héros.

faux-héros, qui veut s'approprier les mérites du héros. Le faux-héros est en effet très peu présent en fantasy sans qu'il ne soit simplement confondu avec un autre personnage comme peuvent l'être la princesse ou le mandateur. Un faux-héros apparaît dans « Babbity Lapina et la souche qui gloussait » (*Les Contes de Beedle le Barde*) avec le charlatan moldu qui veut s'approprier les mérites de la sorcière qui effectue des exploits, ou encore dans « Le Procès de Shraavilshaâ » (*Watership Down*) avec Oufsa – qui est aussi un agresseur, au passage – qui veut se faire passer comme le bon lapin auprès du Prince Arc-en-Ciel au détriment de Shraavilshaâ. Néanmoins, c'est une figure qui reste très peu présente dans notre corpus.

En revanche, les deux dernières figures – le donateur et l'auxiliaire – sont, certes, un peu moins présentes que l'agresseur ou le héros, mais pour des raisons qui semblent plus faciles à déterminer. Le donateur est le personnage qui prépare et donne un objet magique au héros pour l'aider à mener à bien sa quête. L'auxiliaire est celui qui permet au héros de se déplacer, qui l'aide dans sa quête, etc. Ce sont, dans le corpus de Propp, des personnages qui remplissent souvent des fonctions liées à la magie et qui sont donc merveilleux : des fées, des sorcières, des enchanteurs, etc<sup>60</sup>. Ils permettent donc au héros qui n'a généralement pas de pouvoirs d'accéder à des dispositions magiques, grâce à une potion, une épée enchantée, un grimoire, etc. Seuls les contes de *Watership Down* possèdent tous un auxiliaire dans la figure de Primsaut qui accompagne Shraavilshaâ dans chacune de ses aventures. Il n'est pas étonnant que ces types de personnages et leurs fonctions apparaissent moins dans les contes de fantasy, puisque les héros de ceux-ci sont déjà des personnages doués de magie – la plupart du temps. C'est ce que nous évoquions avec les degrés de surnaturel. Par conséquent, si les personnages de contes de fantasy ont besoin d'un objet magique, ils pourront se le fabriquer eux-mêmes, mais la plupart du temps ils n'en ont pas besoin puisque leur magie leur permet déjà de faire ce qu'ils souhaitent. J.K. Rowling joue d'ailleurs sur cette omniprésence de la magie avec le retournement de situation de « La Fontaine de la Bonne Fortune » : les quatre héros – dont trois sorcières et un chevalier moldu – cherchent à atteindre une fontaine magique pour se baigner dedans et voir la chance leur sourire. Pour cela, ils doivent traverser un immense labyrinthe. Sur le trajet, différents obstacles interviennent et ils les surmontent grâce à leur entraide. Cette entraide permettra aux sorcières de retrouver le bonheur, si bien qu'une fois arrivés à la fontaine, elles laisseront le chevalier se baigner dedans. Une fois sorti de la fontaine il demandera la main de l'une des sorcières, qui acceptera de l'épouser. Il est

---

60 Cependant il faut bien noter que tous les auxiliaires ne sont pas forcément magiques.

alors persuadé que c'est la fontaine qui lui a donné cette chance. Mais la fin du conte est plus pragmatique :

Les trois sorcières et le chevalier redescendirent la colline ensemble, bras dessus, bras dessous. Ils eurent tous les quatre une longue vie de bonheur et aucun d'entre eux ne sut ni ne soupçonna jamais qu'il n'y avait pas le moindre enchantement dans les eaux de la fontaine<sup>61</sup>.

Ainsi, cela nous montre bien qu'il est acté, dans les contes de fantasy, que la magie est normale et que les héros peuvent s'en servir quand ils le souhaitent, permettant alors de faire de l'absence de magie la chute d'un conte. Si la magie est déjà présente dans les contes de fantasy, alors il devient naturel que les personnages puissent se passer de donateur ou d'auxiliaire magique. Ils seront eux-mêmes leur propre donateur ou leur propre auxiliaire.

Les fonctions développées par Vladimir Propp sont donc récurrentes dans les contes de fantasy, mais ce ne sont pas les mêmes personnages que ceux qu'il décrit qui les remplissent. Il arrive régulièrement que certains personnages – et en particulier le héros – réunissent en eux plusieurs sphères d'action. C'est quelque chose que Propp observe aussi dans les contes de son propre corpus. Il explique en effet dans son chapitre sur la « Répartition des fonctions entre les personnages » que trois cas sont possibles pour la répartition de ces sphères d'action<sup>62</sup> : le premier est qu'une sphère correspond à un seul personnage, le deuxième est – et c'est ce qui nous intéresse – qu'« un seul personnage occupe plusieurs sphères d'action » et qu'enfin, à l'inverse, « une seule sphère d'action se divise entre plusieurs personnages<sup>63</sup> ». Le deuxième cas correspond donc parfaitement à nos personnages qui sont à la fois héros, princesse, mandateur, donateur et / ou auxiliaire, ou à des agresseurs qui sont aussi des faux-héros. Ainsi, même si les personnages associés à ces fonctions ne sont pas des personnages types, leurs fonctions ne sont pas nécessairement effacées et se retrouvent bien dans les contes de fantasy. Cette structure et ces personnages sont donc plus ou moins récurrents. *Les Contes de Beedle le Barde*, le conte d'*Eragon* et ceux de *Watership Down* possèdent une structure très proche de celle évoquée par Propp. En revanche, les *Contes de Terremer* et ceux des *Contes et légendes inachevés* en sont généralement plus éloignés, ne serait-ce que parce qu'ils sont beaucoup plus longs et développent donc des intrigues souvent multiples qui échappent à ce que Propp a analysé.

61 ROWLING, J.K., *Les Contes de Beedle le Barde*, ed. cit., pp. 52 – 53.

62 PROPP, Vladimir, *op. cit.*, « Répartition des fonctions entre les personnages », pp. 96 – 101.

63 *Ibid.*, respectivement p. 98 et p. 99.

La récurrence des personnages et de leurs fonctions a, tout comme les degrés de surnaturel, ses limites pour pouvoir définir les contes de fantasy, même si elles peuvent parfois être une grille de lecture pour les appréhender en tant que conte.

### ***3. Toujours une tradition orale : le rôle du conteur***

Après ces différentes analyses sur la forme et sur le contenu des contes de fantasy, nous nous intéresserons à ce qui les entoure pour mieux comprendre pourquoi ils diffèrent de ceux de notre monde et pourquoi les auteurs les désignent tout de même par le terme de « contes ». En effet, nous avons longuement développé les caractéristiques propres aux contes dans notre première partie. Mais ce développement s'était établi à partir de contes issus de notre monde, tels que ceux de Perrault, des frères Grimm, d'Andersen, etc. Or, certaines œuvres de fantasy possèdent des contes radicalement opposés aux nôtres, que ce soit par leur forme ou leur contenu. Et ce pour une bonne raison : les univers de fantasy ne sont pas semblables au nôtre. Ils ont suivi une évolution qui se veut distincte de celle de notre monde, et par conséquent nous ne pouvons pas simplement calquer ce que l'on attend d'un conte dans notre monde sur les contes de fantasy. Les *Contes de Terremer* en sont la preuve. Ces derniers sont généralement longs – deux d'entre eux dépassent la centaine de pages et sont chapitrés – et ne sont pas plus merveilleux que le surnaturel déjà présent dans l'univers, c'est-à-dire que tous les procédés magiques utilisés dans les contes peuvent se retrouver dans l'univers de *Terremer*. Ils font aussi partie des histoires de notre corpus qui s'éloignent le plus de la structure à laquelle nous sommes habitués dans les contes et qui a été théorisée par Vladimir Propp. Les *Contes de Terremer* se passent dans des contrées précises et parfois même à des époques précises de l'histoire de Terremer, et nous y retrouvons des personnages déjà rencontrés dans l'univers. À ce titre, ils se rapprochent de nos récits historiques, ou d'histoires inventées mais plausibles, et s'éloignent de nos contes. Ursula K. Le Guin l'explique bien dans son avant-propos, quand elle compare sa démarche d'écriture de contes avec une démarche historique :

Le meilleur moyen d'étudier une période historique qui n'existe pas, c'est de la raconter et de découvrir ce qui est survenu.[...] On examine ce qui se passe, on essaie de voir pourquoi ça se passe, on écoute ce que les gens disent, on observe



ce qu'ils font, on y réfléchit longuement, et on essaie de le relater en toute honnêteté, de telle sorte que le récit pèse et fait sens<sup>64</sup>.

Les contes, pour Ursula K. Le Guin sont donc plus des récits du passé de son monde que des récits issus de l'imagination des peuples de son monde. Et pourtant, elle les a réunis dans un recueil sous le titre de *Contes de Terremer*. Pourquoi les appeler « contes » alors, si ce sont plutôt des récits historiques ?

Une réponse est donc peut-être à chercher dans le mode de transmission de ces contes. Car si les *Contes de Terremer* sont en effet réunis dans un recueil écrit, il n'en reste pas moins qu'Ursula K. Le Guin glisse, de temps à autres, quelques marques d'oralité dans la narration. Dans le conte « Le Trouvier », nous retrouvons souvent la phrase « Chien renifla, soupira » ou des variantes proches<sup>65</sup>. La répétition est, dans la forme du conte, souvent servie par une origine orale, car elle permet à l'orateur de s'appuyer sur une ritournelle qui lui permet de mieux mémoriser l'histoire ainsi que de mieux capter l'attention de l'auditeur avec des phrases qui restent en tête – à la manière d'un refrain dans une chanson. Dans le conte « Dans le Grand Marais » apparaît aussi une formulation curieuse de la part de l'instance narratrice. En effet, celle-ci semble soudain s'adresser au lecteur du conte en plein milieu du récit :

Présent était une brave femme, mais il arrivait qu'on soit trop brave. Ou brave dans le mauvais sens, comme on finit par dire autour de la table de la taverne, ou au mauvais endroit, vous me suivez<sup>66</sup> ?

L'apostrophe « vous me suivez » est déroutante pour le lecteur, d'autant plus que durant tout le recueil, c'est la première – et seule – fois que l'instance narratrice paraît s'adresser à *lui*. Il semble en fait que ce soit ici le reste d'une oralité, la trace d'un conteur qui capte l'attention de son auditoire en le questionnant – sans forcément attendre de réponse d'ailleurs, à la manière d'un tic de langage – pour savoir si sa comparaison est compréhensible. Écrire ces contes pour les réunir en un recueil n'aura pas permis de faire disparaître toute trace de leur oralité. Et de fait, dans *Terremer*, l'oralité a une grande place dans les cultures et traditions des peuples, car ceux-ci aiment à se chanter des gestes et des chansons, ainsi qu'à se raconter des histoires, comme nous le voyons souvent dans les

---

64 LE GUIN, Ursula K. *Terremer*, *ed. cit.*, p. 1036.

65 *Ibid*, p. 1143 : « Chien renifla, hocha la tête et partit », p. 1145 : « Chien renifla, soupira, hocha la tête », p. 1148 : « Chien renifla, soupira et suivit contre sa volonté, titubant ».

66 *Ibid*, p. 1255.

romans. L'autrice elle-même fait plusieurs fois référence à la figure du conteur dans son « Avant-Propos » et sa « Postface » aux *Contes de Terremer*<sup>67</sup>. Nous pouvons donc légitimement penser que ces contes réunis en recueil étaient transmis de manière orale dans l'univers de Terremer. C'est sans doute ce sur quoi s'appuie Ursula K. Le Guin pour nommer ces histoires des contes. Ce serait en fait leur seul point commun – ou presque – avec nos propres contes et qui suffirait à faire l'analogie entre ces récits historiques et nos contes.

À la lecture de notre corpus, la dimension orale des contes paraît en effet être une constante en fantasy. Si nous nous appuyons sur notre typologie des modes d'existence des contes en fantasy, nous pouvons le constater. En effet, les contes enchâssés dans des récits sont toujours racontés – ou lus – à voix haute par un personnage : cela concerne « Le Conte des Trois Frères » dans *Harry Potter et les Reliques de la Mort*, les contes de *Watership Down*, l'« Histoire de Dragon » d'*Eragon* ainsi que le conte inachevé du *Trône de fer*. Cette oralité est un peu plus difficile à saisir dans les recueils. Cependant, pour ce qui est des *Contes de Beedle le Barde* et des *Contes et légendes inachevés*, nous savons que dans les autres romans qui constituent l'univers desquels ils sont issus, des contes sont évoqués et rapportés par la parole. Dans *Le Hobbit*, les personnages se racontent régulièrement des contes qui peuvent être ceux contenus dans *Contes et légendes inachevés*. Il en va de même dans *Harry Potter* avec *Les Contes de Beedle le Barde*. Pour ce qui est de *Terremer*, nous avons déjà évoqué ce qui nous paraît être des traces d'oralité. Enfin, dans les romans de fantasy, il n'est pas rare de voir apparaître des personnages de conteurs tels que la Vieille Nan dans *Le Trône de fer*. Ainsi, en fantasy, les contes sont fortement caractérisés par leur dimension orale, et même quand ils ne sont pas racontés entièrement, le lecteur comprend qu'ils sont transmis par la parole.

L'oralité, surtout en ce qui concerne les contes, implique l'idée d'une transmission. Le conte est transmis par quelqu'un et transmet quelque chose par son contenu. Walter Benjamin évoque cette question de la transmission des contes dans son essai *Le Conteur* et en fait un point primordial du genre. En effet, d'après lui, les contes sont constitués à partir de récits d'expérience d'autres personnes, des récits qui ont ensuite pu être enjolivés, embellis, modifiés au gré des passages entre différents conteurs. Walter Benjamin évoque l'idée d'une chaîne : « La mémoire fonde la chaîne de la tradition qui transmet l'événement de génération en génération<sup>68</sup> ». Les conteurs se transmettent les contes les uns après les autres, d'après la

---

67 LE GUIN, Ursula K., *Terremer*, ed. cit., « Avant-propos », pp. 1035 – 1040 : « Postface », pp. 1351 – 1356.

68 BENJAMIN, Walter, *Expérience et pauvreté* suivi de *Le Conteur* et *La tâche du traducteur*, ed. cit., p. 83.

mémoire qu'ils ont d'une expérience personnelle ou du conte même, et comme le récit d'une histoire entraîne souvent celui d'une autre, plusieurs histoires peuvent se transmettre d'un seul conteur. Cette idée de transmission se retrouve là encore beaucoup en fantasy, ne serait-ce que par le fait que Ron connaît déjà *Les Contes de Beedle le Barde* grâce aux récits que lui en ont fait ses parents, ou par les évocations nombreuses que font les lapins de *Watership Down* du fait que leurs histoires ne proviennent pas d'eux, mais d'un autre conteur – un ancêtre, un membre de la famille, un membre de la garenne, un ami, etc.

Mais Walter Benjamin insiste aussi sur un autre point qui lui paraît toujours associé aux contes et aux conteurs : leur visée éducative. C'est ce qui, selon lui, donne une utilité aux récits.

Cette utilité consiste tantôt en une morale, tantôt en une instruction pratique, tantôt en une maxime ou une règle de vie – dans tous les cas, le conteur est un homme qui est de conseil pour ses auditeurs<sup>69</sup>.

Les contes de fantasy, du moins ceux de notre corpus, semblent parfaitement répondre à cette utilité, mais de plus, ils la doublent : en plus d'instruire les personnages qui les écoutent, ils instruisent aussi les lecteurs sur l'univers qu'ils lisent. Par exemple, en écoutant le conte des Dragonniers raconté par Brom, Eragon apprend ce qu'il est advenu de la Confrérie des Dragonniers – qu'il est censé connaître puisque les Dragonniers sont comme une légende de son monde – et sera mis en garde contre la convoitise qui peut mener à la folie. Mais le lecteur, lui, apprendra à travers le conte l'existence même de cette légende des Dragonniers, qui ils ont été, leur histoire, ainsi que les raisons de leur disparition. Le conteur Brom devient donc l'« homme de conseil » à la fois pour Eragon et pour le lecteur. Si bien que quand un conte ne présente pas de morale explicite, il arrive que cela étonne le personnage qui écoutait le conteur, comme nous pouvons le lire dans *Le Sorceleur*, de Andrzej Sapkowski, après que le héros Geralt a raconté à Ciri, une enfant, une histoire pour tenter – sans succès – de l'endormir :

- [...] Le chat est ensuite descendu de l'arbre et s'en est allé chez lui.
- Et alors ?
- Rien. L'histoire est terminée.
- Et la morale ? Les histoires ont toujours une morale, n'est-ce pas ?

---

69 *Ibid.*, p. 60.

- Quoi ? demanda Braenn en se serrant plus fort contre Geralt. C'est quoi une morale ?
- Les bonnes histoires ont toujours une morale, les mauvaises non, affirma Ciri en reniflant, sûre d'elle-même<sup>70</sup>.

Ainsi les personnages de fantasy s'attendent-ils eux aussi à avoir des morales dans leurs contes et leur associent donc une visée d'éducation et de conseil, tout comme nous le faisons avec nos propres contes. Le personnage du conteur en fantasy doit donc être, comme dans notre monde, un homme qui conseille ses auditeurs. Si bien que si un conte ne présente pas de morale suffisamment explicite, cela pourra étonner à la fois le personnage – comme dans *Le Sorceleur* – et le lecteur, qui pourra se demander pourquoi insérer un conte dans le récit si celui-ci n'a pas vraiment de visée éducative.

C'est donc en insistant sur l'oralité des contes et plus précisément sur les figures de conteurs que les auteurs de fantasy arrivent à créer chez le lecteur l'idée d'une chaîne de transmission d'histoire et d'un héritage traditionnel qui se raconte de génération en génération. Ces deux aspects sont aussi fortement liés à l'attente d'une visée éducative de la part du conte – si l'on se transmet ces histoires, c'est qu'elles sont utiles. Ce faisant, ils insinuent dans l'esprit du lecteur l'idée que l'univers de fantasy possède toute une histoire qui n'est pas développée dans le roman et qui le précède, ce qui rejoint des points que nous avons déjà développés au cours de cette partie. Désormais, il nous paraît moins étonnant d'appeler « contes » ces histoires. En effet, si leur contenu, peu merveilleux par rapport à l'univers, et leur structure, s'éloignant parfois de nos canons, diffèrent de nos propres contes, leur mode de transmission et leur usage restent très proches de ceux que nous associons aux contes de notre monde. Ils se transmettent par voix orale et ils possèdent en eux un enseignement, une morale, un conseil, etc. En les qualifiant de « contes », les écrivains insistent donc sur la dimension de partage, de transmission et de divertissement du conte, qui découle en grande partie de leur oralité. Les contes de fantasy ne sont donc pas vraiment, ou du moins pas seulement à penser sur le mode du merveilleux, d'une structure particulière, ou d'une supposée simplicité, mais ils sont plutôt à penser par rapport à leur mode de transmission fortement lié à la parole. C'est là la première caractéristique des contes en fantasy, à laquelle peuvent s'ajouter une structure proche de nos contes, un degré plus élevé de surnaturel, un format bref, etc. Par conséquent, les contes de fantasy sont bien différents de ce que nous, nous appelons contes.

---

70 SAPKOWSKI, Andrzej, *Le Sorceleur. Livre II. L'Épée de la providence*, trad. Alexandre Dayet, Paris, Bragelonne, « Prestige », 2008, p. 250.

Les contes de fantasy sont donc aussi divers que les univers auxquels ils appartiennent. Certains sont très proches de ce que nous appelons des contes tandis que d'autres s'en éloignent fortement. Certains sont récités par des personnages tandis que d'autres sont simplement écrits dans un recueil. Certains sont courts et possèdent une intrigue unique, d'autres sont longs et possèdent des intrigues multiples. Certains font appel à un merveilleux plus accentué, d'autres s'apparentent à des récits historiques. Les contes sont donc révélateurs de la richesse des univers de fantasy. Mais ils sont aussi révélateurs de l'importance des traditions orales. En effet, au-delà d'insister sur l'aspect éducatif et l'idée d'une tradition ancestrale, les contes sont un bon moyen de créer simplement un passé à un univers. Cela donne l'impression que cet univers pourrait exister et qu'il a suivi sa propre évolution. Ces contes peuvent être intégrés de diverses façons et dans divers buts dans les romans de fantasy, mais ils montrent tous le lien qu'entretiennent les personnages avec leurs propres héros, avec leur propre monde et avec leur propre culture. Cependant, les légendes, les mythes ou encore les prophéties peuvent elles aussi remplir ces objectifs dans un roman de fantasy. Les contes sont donc adoptés quand l'auteur veut insister sur la dimension profane de l'histoire : un conte n'a de lien ni avec des dieux ni avec des croyances, il a plutôt une visée de partage et de divertissement. Ce partage et ce divertissement sont au cœur des contes enchâssés qui divertissent non seulement les personnages de l'intrigue, mais aussi le lecteur qui partage la découverte du conte avec les héros de son roman. Les recueils, eux, insistent plutôt sur la visée éducative des contes grâce à des annotations ou simplement par l'effet-monde qu'ils créent et qui permet au lecteur de mieux appréhender l'univers des romans auxquels ils sont attachés. Les contes ne sont donc pas primordiaux au genre de la fantasy qui peut parfaitement s'en passer. Néanmoins, ils permettent de créer comme une connivence entre les personnages et les lecteurs, permettant une compréhension accrue des romans qui se passent dans l'univers même où ces contes sont racontés. Ce faisant, c'est le monde de fantasy même qui prend plus de consistance et qui devient alors plus complet et plus compréhensible dans l'imaginaire du lecteur.

Cependant, l'immense majorité des contes de fantasy succèdent à l'écriture de sagas ou de romans complets sur l'univers auxquels ils se rattachent. Généralement, les lecteurs des contes ont déjà une connaissance – même partielle – de l'univers dans lesquels s'intègrent ces

contes. Désormais, nous souhaiterions savoir si la forme du conte est suffisante pour faire saisir l'étendue d'un univers, ses propriétés et son histoire à un lecteur qui n'aurait pas connaissance de cet univers. Pour ce faire, nous allons désormais expérimenter l'écriture d'un recueil de contes sur un univers inventé et voir jusqu'où les contes peuvent faire vivre cet univers.

## **Partie III**

—

**Projet esthétique : écrire des contes pour  
développer un univers de fantasy**

Notre réflexion nous mène donc à différents constats. Dans notre première partie, nous aboutissons – entre autres – au constat que la fantasy semble souffrir d’un manque de renouveau et d’une homogénéisation du genre, que ce soit dans sa forme et dans son contenu. Dans notre deuxième partie, il est apparu – entre autres également – que les contes sont peu présents alors même qu’ils sont à la source du genre et qu’ils permettent d’offrir une certaine épaisseur aux univers de fantasy. Nous ne prétendons pas qu’insérer plus de contes en fantasy serait un moyen de renouveler définitivement le genre, là n’est pas notre propos, en revanche il nous semble possible qu’en exploitant mieux la forme du conte, les mondes de fantasy gagnent en épaisseur et offrent de temps à autre un effet novateur pour le lecteur.

Nous avons aussi remarqué que lorsque les contes apparaissent en fantasy, c’est systématiquement après qu’un roman ou une saga a déjà été écrit sur l’univers – ou bien que son écriture est en cours, comme pour ce qui est des contes enchâssés de *Watership Down*. Le lecteur confronté aux contes est donc déjà au courant de ce qui existe ou n’existe pas dans l’univers de fantasy, et connaît déjà certains de ses aspects évoqués par les contes. Ces derniers sont alors de bons moyens pour un auteur de développer un peu plus son univers en éclaircissant les zones d’ombre laissées par le roman ou la saga déjà écrite. Mais nous aimerions savoir si des contes peuvent soutenir un monde dont le lecteur ne sait absolument rien, sur lequel rien n’a été écrit et qui est donc lui-même une zone d’ombre à faire découvrir. Cependant, il n’existe à notre connaissance aucun recueil de contes antérieur à la publication d’un roman de fantasy. Ce sera donc à nous d’écrire ce recueil et d’estimer, par l’écriture, si la forme du conte nous paraît suffisante pour faire vivre un univers de fantasy complet.

Cette démarche d’écriture créative va donc à contre-courant de ce qu’offre généralement à lire la fantasy. Ici, c’est un recueil de contes qui sera le premier ouvrage à naître sur l’univers de notre invention, univers appelé Sizinis. Il n’est donc pas question d’éclaircir des zones d’ombre laissées dans des récits antérieurs, et il n’est pas non plus question de créer simplement un effet de réel dans un roman ou une saga. Ces questions-là concernent plutôt les contes racontés dans un univers déjà connu du lecteur. Ici, avec ce recueil, il est en fait question de savoir jusqu’où les contes peuvent soutenir, développer et faire vivre un monde fictif inconnu du lecteur.

Pour cela, nous allons nous appuyer sur les attendus du genre de la fantasy et sur ceux du conte pour établir ce recueil. Mais cela restera un écrit nouveau dans le paysage de la fantasy, qui préfère les romans et les intrigues complexes aux contes et à leur simplicité. Ce



recueil aura donc un quadruple objectif : conclure notre réflexion sur ce que peuvent apporter les contes à la fantasy ; reprendre les éléments vus à travers notre réflexion pour les intégrer au recueil, comme les degrés de surnaturel, ce qui concerne les conteurs, les effets de défamiliarisation, etc. ; faire vivre ce nouveau monde dans l'imagination du lecteur, c'est-à-dire obtenir un résultat satisfaisant et qui développe assez l'univers pour que le lecteur puisse se le représenter aisément ; et enfin, un objectif plus personnel qui est d'éprouver l'écriture d'un premier livre se passant dans ce monde fictif et nouveau.

## Chapitre 6 – Dans quelle optique écrire ce recueil de contes ?

### 1. Raconter un univers par le conte

Nous l'avons plusieurs fois expliqué, les contes permettent de construire simplement un passé à un univers, puisque dans l'imaginaire du lecteur le conte est transmis de manière orale depuis des temps ancestraux. Mais les écrire entièrement permet de montrer aussi des valeurs propres à une époque et à un lieu. Les lapins de *Watership Down* admirent la malice et le courage de Shraavilshaâ, *Les Contes de Beedle le Barde* condamnent la magie noire et la haine des moldus, le conte des « Dragonniers » d'*Eragon* dénonce les méfaits auxquels peut mener la convoitise, etc. Chaque conte a donc en lui un ensemble de valeurs ou d'enseignements qui sont utiles aux personnages de l'univers. En cela, il nous semble que les contes peuvent être effectivement porteurs d'un univers ou d'au moins une partie de celui-ci. En tel lieu, ou à telle époque, telles valeurs étaient défendues et telles autres étaient condamnées. Lors de l'écriture des contes, il faudra donc songer aux valeurs de l'univers de Sizinis sur lesquelles nous voulons insister auprès du lecteur, mais il faudra aussi penser que ces contes sont révélateurs d'un passé plus ou moins lointain dans lequel ils ont été inventés. Ainsi, un conte peut montrer des valeurs qui ne sont plus forcément d'actualité dans le présent de l'univers, ou contenir des enseignements qui sont désormais connus de tous les habitants du « présent » de l'univers. Ursula K. Le Guin insistait beaucoup sur ces questions de « jadis » et de « maintenant »<sup>1</sup>. *Les Contes de Terremer* appartient au « jadis » de l'univers de Terremer, mais les derniers romans qu'elle écrit sur l'univers appartiennent à son « maintenant ». Il en va de même pour l'univers que nous souhaitons développer.

---

1 Voir l'« Avant-propos » aux *Contes de Terremer* : LE GUIN, Ursula K., *Terremer*, ed. cit., « Avant-propos », pp. 1035 – 1040

L'univers de Sizinis a été inventé aux alentours de 2016 – 2017 et a subi maints et maints changements et modifications pour se stabiliser autour de 2019 – 2020 : sa géographie a beaucoup évolué, son système de magie s'est de plus en plus précisé, sa (géo)politique s'est constituée. D'un univers relié au nôtre, il en est devenu quasiment indépendant – « quasiment » parce qu'il reste beaucoup inspiré du nôtre : son climat, ses sociétés et ses êtres vivants sont à peu de choses près similaires à ce que nous connaissons ou avons pu connaître. En bref, l'univers est passé au travers d'une longue phase de conception qui empêchait l'écriture d'un roman ou tout autre récit à son propos, parce qu'il paraissait encore trop incertain pour contenir une histoire en son sein. Une fois sa forme, son système de magie, ses cultures et ses peuples stabilisés, l'univers a donc atteint un point qui est son « maintenant ». L'univers tel que je me le représente est Sizinis au temps présent. Je connais quelques éléments de son passé, mais pas tout, et l'écriture est un très bon moyen de lui créer un passé, sur la base de ce présent. Comment les Sizains – habitants de Sizinis – sont-ils devenus ce qu'ils sont, avec leurs différents peuples, leurs différentes cultures, leurs différents territoires ? Les contes seront un très bon moyen, comme Ursula Le Guin le fait avec les *Contes de Terremer*, de réfléchir à un passé pour Sizinis sans remettre en cause son présent. Bien sûr, au fur et à mesure de l'écriture des contes, des détails de ce présent s'ajoutent et d'autres sont modifiés, mais ce sont pour la plupart des changements mineurs qui n'affectent pas l'univers en profondeur. Il faut bien comprendre que l'écriture de ce recueil de contes est aussi un moyen de figer la conception de Sizinis et de lui donner une forme plus ou moins définitive – puisqu'un univers, qu'il soit inventé ou non, est toujours en mouvement. Le recueil a donc un objectif à la fois pour nous, qui l'écrivons, et pour le lecteur qui le lit. Côté écriture, il doit permettre d'achever la conception de l'univers, en lui offrant à la fois un passé et un présent, ainsi qu'en le faisant vivre à travers des récits pour la première fois. Côté lecture, il doit rendre possible la compréhension de ce qu'est Sizinis, en offrir une vue d'ensemble satisfaisante.

Écrire un recueil de contes plutôt qu'un roman est également un moyen de s'écarter des carcans habituels de la fantasy, et cela pour plusieurs raisons. D'abord, comme nous l'avons vu, les contes sont peu présents en fantasy, du moins pour ce qui est de leur récit intégral. Dans le recueil, les contes seront tous – ou presque – racontés entièrement. Ils seront ainsi au centre de l'attention du lecteur, alors que lorsqu'ils sont enchâssés dans un roman, l'intérêt reste centré sur l'intrigue globale du roman plutôt que sur le conte. Nous avons même

expliqué que les contes enchâssés avaient généralement un lien avec l'intrigue du roman, ce qui montre que leur insertion sert les intérêts de l'intrigue. Un recueil de contes sert, lui, plutôt l'intérêt de l'univers de fantasy, puisqu'il insiste sur les traditions littéraires d'un peuple et permet de leur donner un support consacré, comme si ce recueil pouvait exister dans l'univers inventé. C'est exactement ce que nous ferons avec le recueil, nous l'inscrivons dans l'univers de Sizinis comme s'il était écrit par un Sizain pour les Sizains. Ainsi, la forme du recueil permettra par elle-même de faire vivre un tant soit peu l'univers. Enfin, alors que – à notre connaissance – tous les recueils de contes écrits en fantasy sont postérieurs à des récits sur l'univers, le recueil que nous produirons sera, lui, antérieur à tout autre écrit. En fantasy, quand un recueil de contes est publié, il succède à la publication d'autres romans. Par exemple, *Les Contes de Beedle le Barde* suivent les sept tomes d'*Harry Potter* et les *Contes de Terremer* ont été publiés à la suite des quatre premiers volumes de *Terremer...* Par conséquent, l'univers était déjà connu du lecteur et avait déjà été imaginé par ce dernier. Il avait donc déjà une certaine forme de vie au sein du lecteur, par son imagination, et les contes s'inscrivaient dans l'univers, le complétaient ou le développaient mais sans jamais devoir montrer ce qu'est l'univers de A à Z. Notre recueil de contes, au contraire, ne succède à aucun roman et devra donc *faire connaître* l'univers au lecteur qui ne pourra pas s'appuyer sur des connaissances préalables issues de romans ou d'autres écrits pour comprendre les contes. L'objectif du recueil est donc de donner au lecteur les bases de l'univers rapidement afin de pouvoir apprécier ensuite les contes, qui développeront eux-mêmes divers points de Sizinis.

Pour réussir à dévoiler correctement l'univers de Sizinis, à le faire exister à partir des contes dans l'imaginaire du lecteur, nous allons nous appuyer sur les atouts que nous avons trouvés aux contes de fantasy durant notre développement. Tout d'abord, nous avons remarqué que les contes étaient un moyen d'« inclure » le lecteur à l'univers, en partageant avec lui une histoire qui est censée n'être connue que par les personnages de l'univers. L'effet fonctionne mieux au travers de contes enchâssés, car le lecteur partage la réception du conte avec les personnages. Cependant, il n'est pas impossible de l'atteindre avec un recueil, notamment en ciblant le recueil pour les habitants de l'univers. *Les Contes de Beedle le Barde*, par exemple, sont plutôt à destination des enfants sorciers et Dumbledore les commente pour un public de sorciers plus adultes. J.K. Rowling joue le rôle de la passeuse entre sorciers et Moldus, comme le montre son « Introduction » qu'elle termine par cette note :

## UNE NOTE SUR LES NOTES DE BAS DE PAGE

Le professeur Dumbledore semble avoir écrit ses commentaires pour un public de sorciers, j'ai donc parfois ajouté l'explication d'un terme ou d'un fait qui aurait nécessité des éclaircissements aux yeux d'un lecteur moldu<sup>2</sup>.

J.K. Rowling fait donc comme si les contes et commentaires de Dumbledore étaient réellement à destination de lecteurs sorciers, mais insiste sur le fait que son travail de mise en ordre des notes de Dumbledore est à destination des Moldus. En rédigeant une introduction à destination des Moldus, elle crée donc un partage entre le monde sorcier et le monde réel et intègre d'une certaine manière le lecteur – moldu – à cet univers fictif. Ainsi, même avec un recueil – donc sans montrer le moment du récit du conte – le lecteur peut se sentir intégré à l'univers de fantasy, comme s'il en faisait partie. Cela participe donc à créer l'illusion de l'existence de cet univers. Le recueil que nous écrivons s'inscrira dans cette optique, nous ferons comme s'il était écrit pour des Sizains et, par conséquent, nous espérons que le lecteur se sentira lui aussi un peu Sizain, qu'il aura l'impression d'être dans l'univers de Sizinis durant sa lecture.

Nous avons aussi vu que les contes de fantasy insistaient beaucoup sur leur aspect oral, avec des tournures oralisées ou des personnages de conteurs. Les contes y sont naturellement plus transmis par la parole que par l'écrit. Nous avons conscience qu'en écrivant un recueil, insister sur la dimension orale des contes sera sans doute un peu compromis. Nous connaissons néanmoins plusieurs manières de donner aux contes un aspect oral. Cela peut être par des tournures de phrases qui paraissent plus « dites » qu'écrites, comme des tics de langage ou des façons de parler que nous n'entendons qu'à l'oral. Pour cela, il faudra jouer sur le style d'écriture des contes. Cela peut aussi être par des effets de répétition qui, nous l'avons dit, sont très présents dans les contes justement en raison du fait qu'ils sont issus d'une tradition orale. Pour cela, il faudra plutôt jouer sur la forme des contes. Cela peut être aussi grâce à des paratextes qui racontent comment ce conte a été transmis, comment il a été prononcé, etc. Pour cela, il faudra jouer sur le pourtour du texte, sur ses marges, mais ce propos sera largement développé plus loin. Nous essaierons donc d'intégrer ces divers aspects dans le recueil afin d'insister sur le fait que ces contes sont issus de l'oral, ce qui est, comme nous avons pu le constater, la constante des contes en fantasy. Ce n'est ni

---

2 ROWLING, J.K., *Les Contes de Beedle le Barde*, ed. cit., p. 15.

leur merveilleux, ni leur forme, mais bien leur mode de transmission qui en fait des contes, c'est pourquoi il nous semble important d'insister sur cette dimension orale.

Enfin, nous avons observé deux points – qui semblent liés – dans les contes de fantasy : ils permettent de mieux comprendre l'univers fictif et d'insister sur le passé de celui-ci. Si les deux points nous paraissent liés, c'est que souvent, pour mieux comprendre ce qu'est l'univers dans son « présent », il faut faire un détour par son « passé ». Or les contes sont de bons moyens d'insister sur le passé d'un univers, puisqu'ils sont censés avoir été inventés à une époque qui est révolue. En eux, ils gardent des traces de ce passé, mais ils racontent aussi quelque chose de l'univers présent, à travers les valeurs qu'ils véhiculent ou les éléments qu'ils évoquent. Les contes que nous écrirons devront donc prendre en compte le passé de Sizinis. Bien sûr, rien ne nous oblige à évoquer des événements qui se sont passés sur Sizinis ou des personnages qui y ont réellement existé dans les contes. En revanche, dans les paratextes, il faudra bien expliquer quand des éléments décrits dans les contes n'existent pas ou plus dans Sizinis. Les contes que nous écrirons devront donc éclairer le lecteur à la fois sur ce qu'est l'univers de Sizinis, mais aussi sur ce qui l'a mené à être ainsi. En exploitant les liens entre passé et présent durant la rédaction des contes, la compréhension du monde de Sizinis sera sans doute simplifiée pour le lecteur.

Nous avons donc pour objectif avec ce recueil de créer quelque chose de nouveau en fantasy, c'est-à-dire un recueil qui, à lui seul, doit pouvoir rendre un univers fictif compréhensible. Mais par l'écriture, nous espérons aussi figer en quelque sorte la conception de l'univers de Sizinis. Pour remplir ces deux objectifs, nous nous appuyerons donc sur ce que nous avons pu développer au cours de nos recherches, à savoir donner l'impression au lecteur que le monde de Sizinis pourrait exister, insister sur la dimension orale des contes et dévoiler ce qu'est Sizinis dans son présent mais aussi dans son passé afin que le lecteur ait affaire au moins de zones d'ombre possibles.

## ***2. Un seul recueil pour un univers composite***

Nous voyons donc que pour que notre objectif soit rempli, il faut que le lecteur puisse s'imaginer Sizinis simplement grâce au recueil. Or l'univers de Sizinis – comme beaucoup d'univers de fantasy – est composé de multiples peuples, de divers territoires et de différentes cultures. C'est là l'un des attendus du genre de la fantasy que de présenter un univers complexe, mais si bien construit qu'il en paraît réel. Cependant, se représenter un univers

composite n'est pas forcément chose aisée, en particulier s'il est présenté à travers la forme du conte dont on attend une certaine simplicité et brièveté.

Il faut donc trouver un moyen pour qu'à la fin de l'ouvrage, le lecteur soit capable de comprendre les termes associés à l'univers, le système de magie de Sizinis, les spécificités de tels ou tels lieux, peuples, époques, etc. Aussi, afin que la lecture soit plaisante pour les amateurs de fantasy, nous nous devons de répondre aux attendus du genre, tout en ne mettant pas de côté les attendus du genre du conte. Notre enjeu principal sera donc de faire en sorte qu'un nombre limité de contes de fantasy puissent soutenir les éléments primordiaux de Sizinis tout en restant agréable à lire et compréhensible pour le lecteur.

### ***2.1. Élargir le concept de l'incipit***

Les contes devront donc évoquer tout ce qu'il est nécessaire de savoir à propos de Sizinis. Mais qu'est-ce que cela signifie ? Comment trier ce qu'il est nécessaire de montrer et ce qui ne l'est pas ? Lorsque nous lisons un livre, nous aimons savoir rapidement de quoi le livre traite, et quand il appartient au genre de la fantasy, nous apprécions de comprendre les éléments essentiels pour pouvoir ensuite nous plonger pleinement dans l'histoire. Dans un conte, la « situation initiale » tient ce rôle. Elle permet de présenter rapidement les personnages et le début de l'intrigue. Pour Propp, la situation initiale est l'étape zéro d'un conte, celle par laquelle tous les contes passent. En fantasy, les situations initiales s'éloignent de celle que décrit Propp dans sa *Morphologie du conte*. En effet, alors que la situation initiale d'un conte concerne seulement les premières phrases du conte, ou le premier paragraphe, la situation initiale en fantasy se situe dans l'incipit des romans, qui peut être constitué d'un prologue et d'un ou deux chapitres – voire plus, suivant la complexité de l'œuvre. L'incipit remplit plusieurs rôles : il ancre l'ouvrage dans un genre, il présente les principaux éléments de l'histoire et il accroche le lecteur. Ainsi, en fantasy, c'est par l'incipit du roman que le lecteur saisit les enjeux de l'univers nécessaires à la compréhension de l'histoire. Il se développe sur un temps plus long que la situation initiale d'un conte.

Chaque conte de notre recueil a sa propre situation initiale, mais la forme du recueil de contes empêche la mise en place d'un véritable incipit pour l'univers. En effet, chaque conte présente rapidement ses personnages et quelques autres éléments avant de se lancer dans l'intrigue, mais ces situations initiales sont trop courtes pour poser clairement et patiemment chaque élément nécessaire à la compréhension de l'univers. La situation initiale des contes

permet donc de comprendre les contes, mais pas l'univers. C'est sans doute pourquoi les recueils de notre corpus s'appuient sur les romans qui les ont précédés pour développer leurs histoires. Pour une lecture plus aisée des *Contes de Terremer*, il faut déjà être familier de tout ce qui concerne le système de magie qu'a inventé Ursula Le Guin : une magie fondée sur la parcimonie et la connaissance des noms véritables des choses et des gens. L'écrivaine fait bien quelques rappels durant les contes, mais sans aller en profondeur, le temps d'une phrase. Il en va de même pour *Les Contes de Beedle le Barde*, il faut parfois reconnaître ce qui relève de la magie noire pour pouvoir saisir les morales des contes. Certes, les commentaires de Dumbledore ou de J.K Rowling sont là pour éclairer les lecteurs qui ne sauraient pas le faire, mais dans le conte même, il n'y a rien qui donne ce genre d'indication. Un lecteur ayant lu *Harry Potter* comprendra mieux les allusions faites par Beedle et aura une lecture plus fluide et naturelle de l'œuvre qu'un lecteur non familier d'*Harry Potter*. Ainsi, une connaissance préalable des romans ayant eu lieu dans l'univers d'où se racontent les contes est souvent nécessaire à la compréhension des recueils de contes de fantasy. Les situations initiales des contes sont donc écrites pour un lecteur qui connaît déjà un minimum l'univers et arrivent rapidement au « nœud » du conte. Les recueils de fantasy en eux-mêmes ne possèdent donc pas d'incipit qui pose patiemment les bases de l'univers.

Or notre recueil est le premier ouvrage que le lecteur découvrira à propos de Sizinis, il ne peut pas s'appuyer sur un roman préalable pour développer ses histoires. Les courtes situations initiales des contes ne seront pas suffisantes pour pouvoir faire saisir rapidement au lecteur de quoi l'univers retourne. Les premières lignes de chaque conte expliquent qui est le personnage du conte, donnent un léger contexte sur des éléments qui permettront à la structure du conte de tenir – en évoquant la famille du personnage, le lieu où il habite, l'une de ses qualités ou l'un de ses défauts, etc. – et prennent fin dès que l'« élément déclencheur » des péripéties arrive. À partir de là, le conteur estime que le destinataire du conte a assez d'éléments pour comprendre la suite de l'histoire, et le conte se concentrera plus sur l'intrigue que sur le milieu dans lequel se développe l'histoire – même si, bien sûr, le conte peut encore donner des éléments d'explication à travers son intrigue.

Ainsi, si nous voulons faire comprendre ce qu'est l'univers de Sizinis au lecteur, c'est l'entièreté du recueil qu'il faut voir comme une situation initiale, ou bien plutôt comme un incipit. Il serait l'incipit de Sizinis, en tant qu'univers de fantasy. Le recueil serait en fait une première étape dans la constitution de l'image mentale de Sizinis par le lecteur, de la même

manière qu'un incipit donne les premiers jalons d'une œuvre. Cette idée est d'autant plus vraie que ce recueil se veut être un premier écrit qui facilitera l'écriture d'autres récits à propos de Sizinis. Si nous prenons le recueil complet comme un incipit, il devient alors plus facile de saisir ce que nous devons y trouver. Généralement, nous estimons qu'un incipit doit expliquer qui est le personnage principal – avec ses spécificités –, le lieu dans lequel il se trouve, à quelle époque il s'y trouve et, parfois, ce que le personnage ou son entourage effectue – de façon habituelle, comme un travail, une tâche répétée chaque jour, etc. À la fin de notre recueil, le lecteur devra donc pouvoir s'imaginer un lieu – Sizinis –, une époque – celle dans laquelle sont racontés les contes –, des personnages – les habitants de Sizinis, c'est-à-dire les Sizains – et ce que font ces Sizains – des métiers particuliers, des situations géopolitiques particulières, des événements répétés, etc. L'incipit inscrit aussi l'ouvrage dans un genre. Si nous considérons le recueil comme un incipit à Sizinis, il faut alors insister sur le fait que Sizinis est un univers de fantasy – et pas de science-fiction, de fantastique, etc. La fantasy est caractérisée par son surnaturel et son niveau d'indépendance par rapport à notre monde. Il faut donc que le recueil montre ce que Sizinis a de surnaturel, et par conséquent le lecteur doit pouvoir comprendre ce qu'est le système de magie des Sizains, c'est-à-dire leur aptitude à « maîtriser des Dimensions ». Enfin, un incipit doit capter l'attention du lecteur, le pousser à lire la suite. Ce recueil doit donc montrer en quoi Sizinis est un univers intéressant et attiser assez sa curiosité pour lui donner envie de lire d'autres histoires qui, un jour, pourront y prendre place.

Penser l'ensemble de ce recueil comme un incipit à Sizinis, une introduction qui pose déjà les éléments importants et intéressants de Sizinis, permet de mieux saisir ce que l'on doit aborder dans ce recueil. Ainsi, les contes de ce recueil devront, en plus de raconter des histoires plaisantes et cohérentes, former un tout qui permettra au lecteur de pouvoir s'imaginer ce qu'est Sizinis, ce que sont les Sizains, ce qu'ils peuvent faire et ce que sont leurs pouvoirs. Tout ce qui relève du détail – des villes ou des cultures secondaires au sein de l'univers, par exemple – pourra ne pas apparaître dans le recueil sans que cela nuise à la compréhension globale de l'univers. Le recueil de contes, en ce qu'il est le premier ouvrage à voir le jour à propos de Sizinis, doit donc fournir un fondement solide à la compréhension de l'univers, mais aussi susciter l'intérêt du lecteur pour de prochaines histoires se passant au cœur de Sizinis.



## 2.2. La recherche de simplicité

À première vue, donner à voir un univers entier à un lecteur semble complexe et par conséquent le rattacher à des contes peut paraître paradoxal. En effet, les contes sont caractérisés par leur simplicité, là où la fantasy l'est plutôt par ses univers riches et complexes. Même s'il n'est pas très grand par rapport à d'autres univers, même s'il paraît proche de notre réalité – quand l'on met à part tout ce qui concerne le surnaturel –, l'univers de Sizinis reste un univers avec diverses cultures, divers lieux, divers événements qui ont jalonné son histoire, divers personnages historiques, etc. En bref, il reste un univers avec de multiples facettes.

Un lecteur attend d'un conte qu'il soit simple et clair, d'autant plus que ce genre est associé à un public enfantin. Le recueil de contes ne doit donc pas se perdre dans de longues explications. Si, dans un conte, un élément nouveau pour le lecteur est intégré, il devra être expliqué succinctement sans en alourdir l'intrigue. Le mieux est d'utiliser la simplicité du conte pour mieux servir l'effet de dépaysement, d'étrangeté, de défamiliarisation propre aux univers de fantasy. Durant le conte, le lecteur est plongé dans un univers qu'il ne connaît pas et dont certains détails peuvent lui échapper, mais l'essentiel est pour lui de comprendre tout de même l'intrigue du conte. Cela signifie que, même si les contes prennent place dans un univers complexe, ils devront garder en eux une certaine simplicité qui pourra se trouver dans leur structure, dans leur intrigue, dans leur écriture... En cela, nous pourrions nous inspirer des contes de *Watership Down* qui ont toujours à peu près la même structure, ou bien de *Les Contes de Beedle le Barde*, car dans la diégèse d'*Harry Potter*, ces contes sont à destination d'enfants sorciers et par conséquent ils sont écrits dans un style simple, avec une intrigue discernable d'un coup d'œil et des personnages qui sont souvent manichéens.

La simplicité ainsi que la brièveté propres aux contes, contrairement à ce que nous pourrions croire, sont au service de l'univers de fantasy. En effet, comme nous l'avons dit, le lecteur est plongé dans le conte. Or, la brièveté de celui-ci « empêche » en quelque sorte le lecteur de réfléchir trop longuement aux raisons qui font que l'univers est ainsi. Le conte va droit au but et le lecteur à sa suite. Par exemple, quand dans « Le Conte des Trois Frères » la Mort offre une cape d'invisibilité, une pierre de résurrection et une baguette invincible aux héros du conte, le lecteur ne se demande pas comment la Mort sait que plus tard ces objets serviront ses propres intérêts. Il admet simplement que la Mort est une force tellement puissante qu'elle peut sans doute connaître parfaitement la nature humaine, et il attend ensuite

de savoir comment chacun des trois frères usera de son présent. Il n'a en vérité pas le temps de se poser trop de questions, car une fois les objets offerts, le conte continue par une phrase qui instaure du suspens :

Puis [la Mort] s'écarta et autorisa les trois frères à poursuivre leur chemin, ce qu'ils firent, s'émerveillant de l'aventure qu'ils venaient de vivre et admirant les présents que la Mort leur avait offerts<sup>3</sup>.

En effet, en insistant sur l'admiration des frères pour leur nouveau bien, le conte annonce déjà sa suite, c'est-à-dire l'utilisation que fera chaque frère de son objet. Par conséquent, le lecteur cherche à connaître la suite du conte plus qu'à saisir les détails qui autorisent la Mort à savoir que les objets seront mal utilisés par les trois frères. Du point de vue de l'univers, c'est bénéfique, car le lecteur associe la Mort à cette idée de toute puissance sans plus se poser de questions, et admet son existence dans le cadre du conte. Si nous utilisons la brièveté et la simplicité du conte de la même manière mais en développant non pas le surnaturel du conte mais celui de l'univers de Sizinis, nous pourrions obtenir les mêmes effets. Par exemple, il est souvent question d'Azion dans notre recueil, qui est en fait un portail magique débouchant sur les Dimensions. Nous expliquons rapidement dans un conte, « Le Voyage de Brägnir », à quoi ressemble un Azion et quelle est sa fonction, mais sans empiéter sur l'intrigue, si bien que nous espérons que le lecteur se figurera l'Azion sans chercher à en connaître tous les détails. Sa simple évocation et courte description – nécessairement simple et courte pour s'intégrer dans le format du conte – devraient suffire à faire exister cet Azion dans l'imaginaire du lecteur.

Ainsi, en nous appuyant sur les attendus du genre du conte – sa simplicité, sa clarté, sa brièveté –, nous répondons aussi en partie à quelques attendus du genre de la fantasy : créer un effet d'étrangeté et une puissance évocatrice. Notre but n'est donc pas de donner une vision précise et dans ses moindres détails de l'univers. Cela serait de toute façon impossible à travers un nombre limité de contes qui imposent de nombreuses contraintes. Notre but est en fait de donner une vue d'ensemble de l'univers, comme un paysage dans lequel le lecteur pourrait ensuite se promener et imaginer ses propres intrigues. Et il apparaît que le conte, grâce justement à sa simplicité, est un excellent moyen de susciter l'imagination de façon fulgurante, le temps d'une histoire courte. Tout ce qui se passera dans le conte sera analysé

---

3 ROWLING, J.K., *Les Contes de Beedle le Barde*, ed. cit., p. 108.

par le lecteur comme faisant partie de l'univers tant que rien ne lui donnera tort. En cela, il nous semble aisé de créer à travers le recueil de contes l'illusion de l'existence de Sizinis.

### 2.3. *L'effet-monde*<sup>4</sup>

Nous avons largement insisté sur le fait que le recueil de contes seul doit pouvoir offrir au lecteur une vision globale de Sizinis, puisque notre but est de savoir si la forme du conte est suffisante pour soutenir un univers de fantasy. Or, durant notre réflexion sur la fantasy – et sur ses contes –, nous avons constaté que c'était un genre qui aimait jouer sur un « effet-monde », qui appréciait de donner l'impression que ses univers fictifs pourraient exister. C'est ce que nous appelons la « vraisemblance » ou le « réalisme » de l'univers fictif, et c'est, là encore, un attendu du genre de la fantasy. Notre recueil devra lui aussi créer cette impression, et pour ce faire il devra déjà contenir en lui un effet-monde. Cela aura un double intérêt : non seulement cela permettra au lecteur de se faire une meilleure idée de ce qu'est l'univers de Sizinis grâce aux différents dispositifs mis en place dans le recueil, mais en plus cela permettra d'inscrire pleinement ce recueil dans le genre de la fantasy, en insistant sur des *topoi* que l'on retrouve souvent dans les ouvrages de fantasy.

Au sein d'un seul ouvrage, il existe divers procédés pour créer un effet-monde, le plus courant étant sans doute l'intégration d'une carte en début ou en fin de livre. Les cartes, quand elles sont situées au début des livres, sont un excellent moyen de donner rapidement une vue d'ensemble de l'univers, même si cette vue d'ensemble se limite à sa géographie. En effet, la géographie d'un univers est souvent au fondement de l'imaginaire d'un lecteur de fantasy, car c'est sur cette carte qu'il pourra placer les villes visitées par le héros, qu'il pourra retracer le trajet du personnage, qu'il pourra délimiter les royaumes et autres zones d'influence des peuples habitant l'univers. Ainsi, il nous a paru important d'intégrer une carte à notre recueil. Il serait difficile de donner plus d'indications sur la naissance de cette carte, sachant que c'est l'un des premiers éléments que j'ai dessiné à propos de Sizinis. Une fois que j'ai su que l'univers serait indépendant de notre réalité, il lui fallait une géographie. J'ai donc dessiné cette carte un peu au hasard, la complétant et la redessinant plusieurs fois. La seule chose que

---

4 Nous distinguons ici l'effet-monde de l'univers étendu. L'univers étendu est l'apparition sur plusieurs médias d'un même univers – livres, films, jeux vidéo, etc. –, développant donc l'univers fictif à travers différents supports. Nous entendons ici l'effet-monde comme ce qui consiste à donner l'illusion qu'un monde est constitué de divers éléments qui font référence au sein même de sa diégèse. Cela passe par la mention de détails dont le lecteur comprend qu'ils sont connus de tous les personnages de l'univers fictif ou presque : des œuvres d'art, des figures célèbres, des lieux connus voire touristiques, des expressions, etc.

je savais, c'est qu'il lui fallait six territoires distincts, qui sont donc les six Terres de Sizinis. Sur la carte, ces Terres sont donc de grandes îles – ou bien un ensemble d'îles pour l'Archipel Élep. En revanche, il est intéressant de noter que la naissance de cette carte a côtoyé la naissance du premier conte que j'ai écrit, « Le Voyage de Brägnir ». C'est donc en créant la carte que l'idée d'un recueil a commencé à naître. Ainsi, l'effet-monde que la carte peut produire n'affecte pas seulement le lecteur, il touche aussi le créateur de l'univers, car la carte permet de susciter des idées et de donner une cohérence à son univers, en particulier quand il s'agit de donner une idée des distances ou des durées pour des trajets à parcourir. La carte peut aussi être génératrice d'histoire, car elle contiendra forcément des zones moins développées que d'autres. L'écrivain pourra alors remplir ces zones en y plaçant des personnages, des lieux spéciaux, des créatures, etc., si bien que cela développera son univers et de potentielles nouvelles histoires au fur et à mesure qu'il explorera sa carte. Ainsi, pour entamer un effet-monde avec le recueil, il nous paraissait nécessaire d'insérer une carte au sein de l'ouvrage. Grâce à cette carte, le lecteur pourra *voir* à quoi ressemble Sizinis, mais il pourra aussi plus aisément se figurer certains voyages effectués par les héros des contes, et comprendre d'où est issu chaque conte recueilli par le collecteur – qui se déplace sur le lieu d'origine du conte pour l'écouter et le retranscrire.

Un autre moyen de renforcer un effet-monde, qui est lui aussi très présent en fantasy – même s'il est plus rare que l'apparition de cartes – est l'écriture d'un glossaire. Les univers de fantasy développent en effet beaucoup de néologismes, et parfois même des langues complètes à l'image du travail de Tolkien, qui peuvent échapper au lecteur. Les néologismes – ainsi que les langues inventées – renforcent l'effet d'étrangeté, de *xenia*, mais ils permettent aussi de combler une lacune lexicale quand il s'agit de décrire une réalité qui n'est pas la nôtre. Ils font donc partie intégrante du style de la fantasy. Très rares sont les romans de fantasy qui peuvent s'en passer, puisque très rares sont les romans de fantasy qui peuvent s'écarter de la réalité sans s'écarter de notre vocabulaire. Ces néologismes permettent de donner vie à une culture nouvelle, fondée sur une réalité qui n'est pas la nôtre puisqu'elle est celle d'univers inventé. Et dans le cas de Tolkien, c'est même l'inverse. C'est l'invention d'une nouvelle langue qui l'a poussé à créer un peuple pour la parler, jusqu'à aboutir à la genèse de la Terre du Milieu, comme l'explique Vincent Ferré dans *Tolkien : sur les rivages de la Terre du Milieu* :

Ses premiers textes sur la Terre du Milieu ont été d'inspiration linguistique, puisqu'ils devaient servir de décor aux langues elfiques sur lesquelles travaillait Tolkien, le quenya et le sindarin<sup>5</sup>.

Les mots inventés – sans aller forcément jusqu'à la création d'une langue – sont donc eux aussi des attendus du genre de la fantasy. Généralement, ces néologismes sont définis au cours des histoires de fantasy, et nous pourrions alors juger superflu l'intégration d'un glossaire puisque ces mots sont déjà expliqués durant le récit de l'intrigue. Cependant, il n'est pas rare de voir des glossaires en fantasy – comme dans *Eragon* par exemple<sup>6</sup> – pour plusieurs raisons. Tout d'abord, les romans de fantasy sont souvent longs et leur lecture ne se fait souvent pas d'une traite. Ces romans et sagas se lisent sur le temps long, et par conséquent il est possible que le lecteur, au bout d'un moment, oublie le sens d'un de ces néologismes au cours de sa lecture. La présence d'un glossaire est alors salutaire pour s'y référer rapidement en cas d'oubli. Une autre raison – et c'est le cas du glossaire d'*Eragon* – peut être que le héros rencontre une langue que lui-même ne connaît pas. Le glossaire est alors constitué des mots de cette langue, et le lecteur peut chercher lui-même la traduction des phrases rencontrées dans cette néo-langue. Enfin, un glossaire montre aussi la volonté de réunir tous les termes associés à une culture spécifique, si bien qu'il soutient à lui seul une partie de cette culture : sa langue. Un glossaire entre donc parfaitement dans l'idée de la création d'un effet-monde. De notre côté, nous souhaitons intégrer un glossaire non seulement pour renforcer cet effet-monde, mais aussi en raison de la forme même du recueil de contes. En effet, pour ne pas alourdir la lecture, une fois qu'un terme est défini dans un conte il ne l'est plus dans les suivants. Or, l'idée d'un recueil de contes est aussi de pouvoir piocher certaines histoires et de les lire indépendamment des autres. Par conséquent, il est possible qu'un lecteur ne lise qu'un seul conte, se questionne sur le sens d'un terme et en veuille la définition. Alors, la présence d'un glossaire nous paraît nécessaire pour subvenir à ce besoin de compréhension. Un glossaire est donc à la fois utile pour le lecteur, en l'aidant dans sa compréhension de l'univers, mais il est aussi utile à cet univers, en permettant de donner en un seul coup d'œil l'impression d'une culture particulière à travers un ensemble de mots nouveaux et étranges.

---

5 FERRÉ, Vincent, *Tolkien : sur les rivages de la Terre du Milieu*, Paris, Christian Bourgois Éditeur, 2001, p. 100.

6 *Eragon* possède trois glossaires : un « Répertoire de l'ancien langage », un « Répertoire du langage des nains » et un « Répertoire du langage des Urgals ». PAOLINI, Christopher, *Eragon*, *ed. cit.*, respectivement pp. 683 – 685, p. 687 et p. 689.

Enfin, un dernier moyen de créer un effet-monde est de faire apparaître des personnages connus de l'ensemble de l'univers. En France, nous connaissons tous certaines figures importantes de notre histoire, comme Robespierre, Napoléon ou Jeanne d'Arc. Nous connaissons aussi des personnes qui ont une influence dans notre présent, comme des hommes politiques, des artistes, des sportifs, etc. S'il existe des personnes connues de tous dans notre monde, alors pour qu'un univers fictif soit vraisemblable, il faut que lui aussi ait ses grandes figures célèbres parmi les personnages. Ces figures pourront ensuite réapparaître dans divers ouvrages prenant place dans l'univers fictif. Par exemple, Bilbo Sacquet, héros de *Le Hobbit*, apparaît à nouveau dans *Le Seigneur des Anneaux*<sup>7</sup>. Le personnage de Dumbledore, directeur de l'école de Poudlard dans *Harry Potter*, est aussi la personne qui commente *Les Contes de Beedle le Barde*. Ainsi, en plus de faire un clin d'œil au lecteur qui ont lu les livres où apparaissent ces personnages, cela donne à l'univers de fantasy une véritable consistance puisqu'il possède lui aussi des figures célèbres auxquels les personnages peuvent se référer. Créer des figures célèbres n'est pas aisé au sein d'un recueil de contes, puisque les contes sont généralement écrits dans un non-temps ou dans un non-lieu. Ils peuvent difficilement évoquer des personnages connus de tous. Quand un conte parle « du roi », celui-ci pourrait être n'importe quel roi ayant existé, ou alors un roi absolument fictif. Mais il ne sera jamais précisé de quel roi il s'agit. Les contes ne parlent généralement pas de personnages célèbres. Mais certains contes de fantasy font exception. Les *Contes de Terremer* se réfèrent parfois à des personnages faisant partie de la diégèse de *Terremer*, comme Épervier, croisé dans « Le Grand Marais » mais qui est aussi le héros de *Le Sorcier de Terremer*, ou Ogion que l'on voit dans « Les Os de la Terre » ainsi que dans *Le Sorcier de Terremer*. Il faudra donc garder à l'esprit que dans des contes de fantasy, nous pouvons insérer des personnages célèbres. Ces personnages pourront ensuite être réutilisés dans de futurs écrits. Lors de la lecture du recueil, le lecteur ne saura pas encore que ces figures sont illustres dans l'univers de Sizinis, mais si d'autres écrits voient le jour plus tard avec ces personnages, alors la sensation d'un monde réel, où les écrits font écho à ceux qui les précèdent, sera atteinte. Évoquer quelques grandes figures dans les contes – ou dans les paratextes – est donc un dernier moyen d'entamer la création d'un effet-monde pour l'univers de Sizinis. Mais l'insertion d'une carte et d'un glossaire permettra aussi de renforcer la réalité de Sizinis.

---

7 Voir TOLKIEN, J.R.R., *Le Seigneur des Anneaux. La Communauté de l'Anneau*, trad. F. Ladoux, Paris, Pocket, 2001, « Chapitre Premier. Une réception depuis longtemps attendue », p. 37, pour la première apparition de Bilbo – encore traduit « Bilbon » – dans l'intrigue du *Seigneur des Anneaux*.

Nous écrivons donc un recueil de contes sur un univers fictif afin de compléter notre réflexion sur les contes dans la fantasy et de savoir si la forme du conte peut soutenir à elle seule un univers complet en donnant l'illusion de son existence. Pour cela, nous prendrons appui sur tout ce que nous avons développé durant les deux précédentes parties. Ce recueil sera comme la présentation de ce qu'est Sizinis. Il nous faudra alors entamer la création d'un effet-monde à travers ce recueil, tout en gardant une simplicité, une oralité et un aspect ancien inhérents aux contes. À travers ce recueil, nous espérons créer un ouvrage novateur dans le paysage de la fantasy tout en souhaitant que le lecteur soit à même de comprendre ce qu'est Sizinis.

## Chapitre 7 – Déroulement de l'écriture : enjeux, difficultés et solutions

### 1. Créer une unité et une intelligibilité : la figure du collecteur

Une fois le premier conte du recueil écrit – « Le Voyage de Brägnir » –, il est apparu évident que la seule forme du conte ne permettrait pas de faire saisir au lecteur ce qu'est Sizinis. En effet, puisque dans notre monde, les contes sont associés à un certain degré de merveilleux, un lecteur n'ayant jamais entendu parlé de Sizinis – ce qui représente donc la plupart des lecteurs – ne pourrait pas savoir à quel point les actions effectuées par Brägnir sont possibles dans cet univers. Quand il réduit la taille d'une montagne, le lecteur est en droit de se demander si c'est le conte qui permet cela, ou bien si c'est effectivement possible de le faire au sein de l'univers de Sizinis. En clair, nous arrivions au point de jonction entre surnaturel et merveilleux qui, nous l'avons vu, est relativement poreux dans les contes de fantasy. Il fallait donc trouver un moyen de répondre à ces questions. Une idée s'est alors imposée suite à la lecture de *Les Contes de Beedle le Barde* de J.K. Rowling, ainsi que celle, dans un registre un peu différent, de *Ward I<sup>er</sup> – II<sup>e</sup> siècle*, écrit par Frédéric Werst. Ces deux ouvrages sont des recueils de textes épars à propos d'un univers fictif. *Les Contes de Beedle le Barde* concerne l'univers sorcier d'*Harry Potter*, tandis que *Ward I<sup>er</sup> – II<sup>e</sup> siècle* s'attache à l'univers fictif de Ward. Ce dernier n'est pas à proprement parler un univers de fantasy, car il n'y est pas fait mention de surnaturel. Frédéric Werst a en fait inventé une langue, qu'il a associée au peuple fictif des Wards, et leur a écrit de nombreux documents dans cette langue. Il les a ensuite laissés de côté avant de les traduire en français, offrant donc une œuvre bilingue alliant le ward et le français. Ces documents traduits vont des réflexions philosophiques aux contes, en passant par des textes de lois, des extraits de romans, etc. C'est à travers ces documents que le lecteur comprend peu à peu les valeurs, les modes de vie, les centres d'intérêt, etc., des Wards. *Ward I<sup>er</sup> – II<sup>e</sup> siècle* est donc une anthologie bilingue de textes rédigés par un peuple fictif. Et dans cette anthologie, Frédéric Werst joue le rôle de l'exégète, ajoutant des notes et des paratextes qui donnent des indications sur les extraits présentés dans l'anthologie, sur des noms de dieu, de roi, de lieu, ou sur des situations précises, etc. En bref, il explicite tout ce qui n'est pas compréhensible directement grâce au texte. Cela permet de faire vivre la culture des Wards. Il en va de même avec le personnage de Dumbledore dans *Les Contes de Beedle le Barde* qui commente les contes en y associant des souvenirs personnels, en analysant leur morale, etc. Là encore, le commentateur fait vivre une



culture fictive, celle des sorciers. C'est à travers la lecture de ces deux ouvrages qu'est apparue l'idée d'intégrer un personnage de commentateur, d'exégète, de collecteur, bref, une figure extérieure aux contes mais qui connaisse suffisamment le monde de Sizinis pour pouvoir expliciter des points de détails qui échapperaient au lecteur. À travers les notes et commentaires de ce personnage, il est possible de préciser ce qui relève du merveilleux du conte, et ce qui relève du surnaturel de l'univers.

Mais ce personnage répond aussi à de nombreux autres enjeux, ce qui le rend primordial dans ce recueil de contes. Un autre enjeu qui nous paraissait majeur était par exemple celui de la continuité et de l'unité du recueil. Puisque les contes sont indépendants les uns des autres, la question était de savoir comment donner au recueil une unité, une continuité qui le traverserait de part en part. C'est avec le collecteur que nous avons trouvé notre solution. Ce personnage commente en effet les contes tout au long du recueil, et il devient donc le seul personnage récurrent de l'ouvrage. Par conséquent, il fallait réfléchir à plusieurs de ses aspects pour que le personnage lui-même soit cohérent. Lui donner une épaisseur permet en effet au lecteur de s'attacher à lui, ou tout du moins, de le voir comme un personnage qui pourrait exister. Assez vite, il fut décidé que le collecteur serait un personnage intradiégétique à l'univers de Sizinis : il serait lui-même un Sizain et parlerait donc du monde de Sizinis en connaissance de cause. Sa posture d'érudition est venue assez naturellement, si bien que l'idée d'en faire un professeur s'est imposée spontanément durant la rédaction de l'« Avant-Propos » au recueil – rédigé après la première moitié des contes. Ce qui fut un peu plus long à mettre en place, en revanche, a été le ton à employer dans les notes et paratextes. Se mettrait-il à distance, regarderait-il les Sizains de haut ou au contraire serait-il proche d'eux, quel lien entretiendrait-il avec le lecteur, avec l'écriture, avec les contes, etc. ? Si la figure du collecteur offrait donc une intelligibilité et une unité au recueil, elle amenait aussi avec elle d'autres questionnements.

Parmi ces questionnements, l'un des plus importants était la façon dont nous pouvions donner au collecteur une personnalité et le ton qu'il allait employer dans ses commentaires. Là encore, nous nous sommes inspirés de ce qui avait déjà été écrit. L'œuvre de Vladimir Nabokov, *Feu pâle* et celle d'Éric Chevillard, *L'Œuvre posthume de Thomas Pilaster* ont été particulièrement éclairantes à ce sujet. Pour étudier ces œuvres, nous nous sommes appuyés sur l'article de Joëlle Papillon – professeure de littérature française à l'université de McMaster

– à propos de l’ouvrage d’Éric Chevillard<sup>8</sup>, ainsi que sur une émission de radio animée par Marie Sorbier et Alexandre Gefen – disponible en ligne – à propos de celui de Nabokov<sup>9</sup>. Ces deux livres ont en commun un dispositif de notes infrapaginales étonnant et novateur. Pour ce qui est de *Feu Pâle*, il est question d’un poème commenté par le personnage de Kinbote, tandis que pour *L’Œuvre posthume de Thomas Pilaster*, ce sont sept récits écrits par Thomas Pilaster qui sont commentés par son « ami » Marson. Tous sont des personnages fictifs. Ce qui est intéressant, c’est que, dans les deux ouvrages, le personnage du commentateur profite des notes infrapaginales pour parler de lui, de ses propres expériences et de son rapport avec l’œuvre commentée. Dans *Feu Pâle*, Kinbote, qui est en fait le roi déchu du royaume de Zembla, voit dans le poème de son ami des échos à sa propre situation. Dans les notes, il fait alors des liens entre ce qu’il lit et sa propre histoire, allant parfois jusqu’à la sur-analyse. Dans *L’Œuvre posthume de Thomas Pilaster*, ce n’est pas tout à fait pareil, puisque Marson, jaloux du succès de Pilaster qui ne lui semble pas mérité, montre à quel point ce qu’il a écrit est meilleur que ce qu’a pu faire Pilaster. Il essaie donc de prouver qu’il est plus intelligent et plus talentueux que son « ami ». Les paratextes deviennent alors le lieu où se développent à la fois l’auteur étudié et son commentateur, comme l’explique Joëlle Papillon : « Les auteurs fictifs chez Chevillard se dressent au milieu de tout un appareil péritextuel attestant de leur existence réelle (préfaces, biographies, etc.)<sup>10</sup> ». Si Joëlle Papillon parle de l’œuvre d’Éric Chevillard, la même remarque s’applique à celle de Nabokov. Dans les deux ouvrages, les notes, préfaces et autres paratextes peuvent, à eux seuls, offrir au lecteur une intrigue parallèle au poème ou aux récits de Pilaster développant l’identité et l’histoire des exégètes. Sans forcément aller jusqu’à l’histoire parallèle aux contes, nous avons souhaité donner à notre personnage du collecteur une véritable épaisseur à travers tout ce qui concerne les paratextes. Ainsi, aux notes objectives sur l’univers – concernant l’histoire de ce dernier, des situations politiques ou des commentaires sur l’utilisation de la magie – s’ajoutent d’autres remarques plus subjectives, parfois cyniques, parfois amères, parfois enthousiastes, qui laissent entendre des avis non neutres sur certaines questions. Les notes, en ce qu’elles sont déjà une forme « d’écart<sup>11</sup> » en soi, sont des lieux propices à la digression. Le collecteur en profite donc pour parler de ses

8 PAPIILLON, Joëlle, « Marges et Mutinerie. L’Œuvre posthume de Thomas Pilaster. », *Roman 20 – 50*, vol. 46, n°2, 2008, pp. 43 – 54.

9 « Affaire en cours : "Feu Pâle" de Nabokov, chef d’œuvre de la modernité ? », émission de radio, prod. Marie Sorbier, avec Alexandre Gefen, France Culture, 03/03/2021, 8 min : <https://www.franceculture.fr/emissions/affaire-en-cours/affaires-en-cours-du-mercredi-03-mars-2021>

10 PAPIILLON, Joëlle, « Marges et Mutinerie. », *art. cit.*, p. 52 – 53.

11 Nous renvoyons ici au chapitre « L’écart » de l’article de Joëlle Papillon : PAPIILLON, Joëlle, « L’écart » dans « Marges et Mutinerie. », *art. cit.*, p. 47 – 48.

propres expériences, exprimer certaines de ses opinions ou encore déployer ses connaissances qui ne sont pas toujours nécessaires à la compréhension du conte, même pour un lecteur qui ne connaît pas Sizinis. Cependant, notre collecteur parlera de lui avec plus de retenue que Marson ou Kinbote, même si, au fur et à mesure du recueil, il prend en assurance et tend à plus parler de son histoire. Pour donner une épaisseur à notre collecteur, nous avons donc exploité le lieu qui lui est destiné, à savoir les marges des contes.

Suite à cela, il nous a aussi fallu déterminer pour qui le collecteur écrivait et quelle était sa propre démarche. À travers ces questionnements, nous avons pu penser le « présent » de l'univers, c'est-à-dire le temps du collecteur et non pas celui des contes. C'est à travers le collecteur que le lecteur percevra le mieux à quoi ressemble Sizinis dans son point le plus abouti, celui au-delà duquel personne ne sait ce qu'il se passe. Le collecteur, dans son présent, devait donc avoir une raison de réunir ces contes du passé. Pour cela, nous lui avons donné un prétexte à la collecte des contes, qu'il développe dans son « Avant-Propos » au recueil : la potentielle perte des pouvoirs sizains. Les pouvoirs sizains, dans le « présent » de l'univers, sont menacés de disparition. De plus en plus d'enfants sizains naissent incapables de maîtriser, ce qui donne lieu à des craintes quant à l'avenir de la magie propre à Sizinis. L'entreprise de collecte devient donc un moyen de garder une trace de ce que sont les pouvoirs sizains au cas où, un jour, ils disparaissent. Ainsi, le collecteur écrit pour des Sizains qui, peut-être, ne connaissent plus les Dimensions – qui sont au fondement de leurs pouvoirs. Or, un Sizain qui ne maîtrise pas se rapproche d'un être humain lambda, tel que le véritable lecteur du recueil, si bien que les notes et les commentaires jouent un rôle similaire dans la diégèse de Sizinis que dans notre monde. Ils apprennent ce que sont les pouvoirs sizains à celui qui ne les maîtrise pas. La seule différence entre le lecteur du recueil et un Sizain qui aurait perdu tout contact avec les Dimensions est que ce dernier sait malgré tout ce qu'est la géographie et l'histoire de Sizinis, là où le lecteur n'en a pas – encore – connaissance. Mais il nous semble que le lecteur, grâce à la carte et aux quelques éléments apportés par le collecteur, sera en mesure de comprendre seul tout ce qu'il y a à comprendre à propos de Sizinis, y compris son histoire et sa géographie. Trop insister sur ces aspects nuirait à la fluidité du recueil et alourdirait sa lecture, là où, rappelons-le, nous souhaitons garder une certaine clarté et simplicité.

Intégrer ce personnage de collecteur et commentateur des contes est donc un moyen d'outrepasser divers problèmes qui jalonnaient l'écriture du recueil. Mais à côté de cela, le

collecteur apporte de nombreux avantages qu'il aurait été plus difficile d'atteindre sans sa présence. Tout d'abord, le collecteur facilite un aspect du recueil qui était de faire comprendre d'où étaient racontés les contes, par qui, dans quel contexte, etc. Avant son intégration, l'idée était simplement de préciser de quelle Dimension traitait le conte, de quelle Terre il était issu et d'indiquer simplement le nom du conteur ou de la conteuse. Il était donc déjà question de jouer avec un texte en marge du conte pour faire saisir rapidement ces quelques éléments au lecteur, mais ce texte était comme anonymisé, le lecteur ne savait pas vraiment qui l'avait écrit. Le collecteur a permis de largement développer cet aspect. Il recontextualise les contes grâce à un paratexte précédant chacun d'entre eux, expliquant ce qu'il en sait mais aussi pourquoi il a choisi de l'intégrer à son recueil. Ces paratextes aident donc le lecteur à saisir d'où vient le conte – c'est-à-dire de quelle Terre de Sizinis il est originaire – tout en comprenant pourquoi ce conte a été inventé par les Sizains. Chaque conte répond en effet à un ou des besoins de la part des Sizains, et le collecteur donne des indications à ce propos. Mais dans ces paratextes précédant les contes ainsi que dans les notes infrapaginales, le collecteur explique aussi comment et par qui le conte lui a été raconté. Ainsi, cela nous permet d'insister sur le fait que les contes du recueil sont des retranscriptions de récits oraux. Le collecteur met en effet un point d'honneur à entendre le conte avant de l'intégrer dans son recueil. Il donne donc le nom des personnes qui lui ont conté les histoires et parfois même il relate quelques interactions qu'il a pu avoir avec celles-ci. Ainsi, cela permet de faire vivre l'univers « présent » et surtout d'intégrer les contes à la dimension de partage créée par l'oralité. Nous avons en effet insisté plusieurs fois sur le fait que le conte est caractérisé par la parole en fantasy, et que celle-ci permet de créer un lien entre les personnages et le lecteur. Dans le recueil, le collecteur tend lui aussi à accentuer cette dimension de partage, en offrant au lecteur un conte qu'on lui a raconté. Mais au-delà du partage, c'est aussi toute la question de la transmission du conte qui transparaît derrière son entreprise de collecte. En effet, le collecteur joue le rôle d'intermédiaire dans la chaîne de transmission du conte que développe Walter Benjamin dans *Le Conteur*<sup>12</sup>. Une personne relate un conte au collecteur, qui lui-même le retranscrit dans son recueil afin de le transmettre à son lecteur. Cette question de transmission est d'autant plus importante puisque c'est la mission que le collecteur s'est lui-

---

12 Voir le chapitre XIII de *Le Conteur* dans lequel Walter Benjamin explique que grâce à la mémoire, les contes deviennent l'objet d'une chaîne de transmission dont les maillons sont les conteurs. Chaque conteur tient son récit d'un conteur qui l'a précédé. BENJAMIN, Walter, *Expérience et pauvreté* suivi de *Le Conteur* et *La tâche du traducteur*, ed. cit., « XIII », pp. 82 – 84.

même fixée : transmettre aux futurs Sizains une vision globale de ce que sont les Dimensions au cas où celles-ci disparaissent.

Le dernier avantage apporté par le collecteur est celui lié à l'effet-monde. Le collecteur, grâce à ses nombreuses interventions, peut faire des liens entre les contes et ce qui constitue l'univers de Sizinis. Ces liens peuvent faire appel à des œuvres internes à la diégèse de Sizinis, à des personnages historiques encore inconnus du lecteur, à des événements que chaque Sizain est censé connaître, etc. Ainsi, dans son « Avant-Propos », le collecteur s'inscrit dans une tradition qui serait celle des recueils et anthologies de récits brefs au sein de Sizinis. Ce faisant, il cite de nombreux ouvrages que le lecteur ne connaît pas – et pour cause, dans notre monde, ils n'ont pas été écrits et ne le seront sans doute jamais – mais dont il comprend qu'ils sont des références dans l'univers de Sizinis. Au passage, le collecteur mentionne même des noms d'auteurs qui, eux aussi, sont inconnus du lecteur mais connus des Sizains. Dans ses notes infrapaginales, il parle aussi régulièrement de villes, de bâtiments, de sites naturels sans en donner trop de détails. Cela sous-entend qu'un lecteur sizain saurait déjà ce que sont que ces lieux, comme lorsque l'on évoque la Tour Eiffel ou la Grande Muraille de Chine dans notre monde. Il en va de même pour les événements historiques. Le collecteur parle de l'incendie de la Forêt Pinède comme si les détails en étaient déjà connus de tous. Le lecteur de notre monde ne connaît pourtant pas ces détails, cependant, il n'est pas nécessaire de les lui donner. Son imagination comblera bien assez ces lacunes si l'envie le saisit de donner vie à cet événement. Et s'il y renonce, cela ne nuira pas à sa compréhension du conte. En bref, grâce à ses interventions dans les marges du texte, le collecteur donne des indications sur son monde qui relèvent du détail, mais ce sont tous ces détails qui donnent à Sizinis une certaine épaisseur au-delà de ce qu'en donnent à voir les contes.

Le personnage du collecteur nous a donc permis de répondre à de nombreuses difficultés tout en apportant avec lui divers avantages, notamment au niveau de la compréhension de l'univers de Sizinis. Par conséquent, il devient donc indispensable à notre recueil, et il en est le seul personnage récurrent. Il s'agit alors de lui donner une attitude et une personnalité vraisemblables afin de faire croire à son existence, et surtout de susciter l'attachement et l'intérêt du lecteur afin que celui-ci ait envie de continuer sa lecture du recueil. Le collecteur participe donc à la fois de l'unité du recueil et de l'intelligibilité du monde de Sizinis, de son histoire et de ses contes.

## ***2. Créer l'illusion d'un ailleurs : entre cohérence et compréhension***

Comme nous avons déjà eu l'occasion de le souligner, l'une des tensions principales de notre recueil est de présenter un univers composite en un seul ouvrage. Mais au-delà de la simple présentation, il faut aussi que l'univers soit « vraisemblable », que le lecteur puisse croire à son existence le temps de sa lecture. L'enjeu est donc de créer à la fois une cohérence à notre univers et notre recueil, ainsi qu'un ensemble compréhensible pour le lecteur. Si le collecteur participe largement à la compréhension de l'univers par le lecteur, il ne fait cependant pas tout. En effet, avant même de faire comprendre ce qu'est Sizinis au lecteur, il a fallu que nous-mêmes soyons en capacité d'en saisir les éléments les plus importants et d'en dessiner les contours. Ce monde composite, nous devons nous-mêmes être capables d'en faire le puzzle afin de le présenter au mieux au lecteur. Pour cela, et avant même d'entamer ce travail, plusieurs cartes de Sizinis ont été dessinées, présentant chacune divers aspects : les langues, les populations et leurs flux, les évolutions historiques, les éléments naturels, les espaces géopolitiques, etc. Des bribes d'histoire ont aussi été écrites, notamment sur des dynasties ou des aspects mythologiques – qui n'apparaissent donc pas dans les contes, mais qui permettent tout de même d'élaborer des valeurs et une culture commune aux Sizains ainsi que d'étayer les notes du collecteur. C'est finalement l'écriture du premier conte, « Le Voyage de Brägnir » qui a permis de fixer tous ces éléments épars en un récit. Ce n'est pas un hasard si ce premier conte se rapproche du récit de voyage. En même temps que Brägnir explore son univers, nous aussi, par l'écriture, nous explorions un peu ces contrées et le surnaturel qui les habite. « Le Voyage de Brägnir » a donc permis de fixer les derniers jalons de Sizinis, et les premiers du recueil.

Suite à cela, il s'agissait donc de peupler chaque Terre de personnages, de les faire vivre et, surtout, de garder une cohérence. La cohérence entre les divers aspects d'une histoire ou d'un monde est primordiale dans toute œuvre écrite, et donc en fantasy aussi. Dans notre recueil, puisque chaque conte possède une intrigue et un ensemble de paratextes qui lui sont propres, il faut veiller à ce qu'ils ne se contredisent pas entre eux. Chaque conte du recueil est en effet une fenêtre temporelle et spatiale sur notre univers, présentant à la fois une époque plus ou moins révolue et un lieu précis de Sizinis. Le recueil réunit toutes ces fenêtres pour donner une vision plus globale de l'univers, le dévoilant sur un temps plus long car il réunit des contes traitant de diverses époques qui se succèdent plus ou moins, et sur une étendue plus vaste car il englobe l'ensemble des Terres de Sizinis. Par conséquent, les contes ne

fonctionnent pas tout à fait indépendamment les uns des autres, puisqu'ils forment un ensemble. Si chaque histoire peut être comprise sans nécessiter la lecture des cinq autres, l'univers, lui, ne pourra être saisi qu'avec la lecture complète du recueil. Cela signifie donc que les contes doivent être cohérents entre eux et ne pas se contredire, en particulier sur ce qui forme les constantes de l'univers. Selon nous, la principale constante de l'univers est sa magie : elle est la même sur l'ensemble de Sizinis, obéit aux mêmes lois et est acceptée de la même façon – presque – partout. Durant toute l'écriture du recueil, il a fallu donc veiller à ce que les règles de la magie soient les mêmes dans chaque conte, et si l'histoire nécessitait un contournement de ces règles, alors le narrateur devait pouvoir y apporter une explication en note, afin que la cohérence soit maintenue dans tout le recueil. Les Dimensions elles-mêmes sont des constantes, puisque partout sur Sizinis elles sont de la même nature. Ainsi, si une Dimension permet d'effectuer telle action dans un conte, il faut que cela en soit de même dans tous les contes. Une autre constante est celle de la géographie. Les tailles des Terres et les distances qui les séparent devaient rester les mêmes de conte en conte. Pour ce faire, la carte a été un support auquel nous nous sommes souvent référés, en particulier pour les notes du collecteur qui se devaient d'être au plus proche de sa réalité. La cohérence de la géographie a d'ailleurs plus impacté les notes que les contes. En effet, un conte peut s'éloigner des lieux du monde dans lequel il est raconté. De fait, dans notre monde, il est rare de lire des noms de lieux véritables dans les contes, ou de pouvoir y trouver un quelconque élément qui donnerait un indice sur le lieu dans lequel se passe l'intrigue. Mais ceux de Sizinis s'ancrent dans ses différentes Terres, non seulement parce que le but du recueil est d'explorer ces contrées, mais aussi pour que le collecteur puisse s'appuyer sur l'origine de ces contes pour aller les écouter et les retranscrire. Faire le choix de nommer les Terres dans le récit même des contes s'inscrit donc dans une volonté de cohérence de notre part. Si ces contes se passaient dans un non-lieu, il aurait été plus difficile de justifier l'envie du collecteur d'entendre ces contes racontés de vive voix sur les différentes Terres de Sizinis. En résumé, tout au long de notre recueil nous avons dû veiller à ne pas laisser passer d'incohérence à propos des diverses constantes de l'univers.

À travers ces fenêtres que sont les contes, le lecteur découvre chaque Terre de Sizinis et un aperçu des peuples, des lieux, des croyances, des pouvoirs, des traditions et autres éléments que nous y trouvons. L'entreprise du collecteur est donc similaire à celle qui peut être entamée par des ethnologues ou des anthropologues réunissant les histoires traditionnelles

d'un peuple. Cette entreprise entre parfaitement dans notre volonté de *faire comprendre* ce qu'est Sizinis. En effet, de même que les ethnologues peuvent réunir des histoires pour mieux comprendre les peuples qu'ils étudient, le collecteur réunit des contes pour mieux donner à voir son propre monde. Dans son essai « Du conte de fée », Tolkien explique que les anthropologues aiment à utiliser les contes pour étayer leurs propres thèses – qui n'ont donc pas vraiment de rapport avec la littérature elle-même :

Cependant, de telles études [sur des éléments précis du conte de fées] sont (du moins se veulent) scientifiques : elles constituent le travail des chercheurs en folklore ou des anthropologues, c'est-à-dire des gens qui utilisent les contes non pas selon l'utilisation prévue par leurs auteurs, mais comme mine où ils puisent des preuves ou des informations sur des sujets qui les intéressent [...] <sup>13</sup>.

Si les anthropologues peuvent voir dans les contes des éléments pouvant soutenir leurs travaux qui se consacrent aux êtres humains, c'est donc que les contes sont révélateurs d'une société et de sa vision du monde. Dans notre recueil, nous irons donc à rebours de cette idée. Plutôt que de prendre le conte et voir comment il décrit Sizinis, nous prendrons Sizinis – ou du moins des éléments qui la composent – et nous verrons comment en tirer des contes. En suivant cette démarche, les contes seront forcément révélateurs de valeurs, de traditions et de modes de vie sizains. Pour ce faire et pour chaque conte, nous avons donc choisi une Terre, une Dimension et un sujet qu'il nous semblait important de traiter, et avec ces quelques ingrédients nous avons écrit les six contes qui composent le recueil. Les contes et annotations offrent donc au lecteur la possibilité de se muer en anthropologue pour découvrir de quelle manière vivent ces êtres que sont les Sizains, en découvrant leurs valeurs, leur environnement, leur histoire, etc., au fur et à mesure de sa lecture. Cela crée donc l'illusion que le monde de Sizinis pourrait exister et que l'on pourrait en étudier les peuples qui le composent.

L'écrivain a aussi un autre rôle important dans la compréhension de l'univers par le lecteur. Ce rôle réside dans l'écriture même du recueil, dans le style et dans sa langue. En effet, une écriture fluide permettra au lecteur de lire sans heurt le recueil, et donc de comprendre plus facilement ce qu'est Sizinis. Une « écriture fluide » doit pouvoir être lue sans que le lecteur ne bute sur une tournure de phrase ou sur un mot. Les contes, pensés de nos jours pour un lectorat et un auditoire enfantin, sont souvent écrits dans un style qui se rapproche du style simple tel qu'il est décrit dans *La Rhétorique à Hérennius*, qui distingue

<sup>13</sup> TOLKIEN, J.R.R., *Les Monstres et les Critiques et autres essais*, trad. Christine Lafferrière, Paris, Pocket, « Agora », 2013, « Du conte de fées », p. 214.



trois niveaux de style : le style sublime, le style tempéré et le style simple<sup>14</sup>. Ce style simple se définit généralement par contraste avec le style sublime : il utilise une syntaxe simple, là où le style sublime cherche des phrases développées, il exploite assez peu les figures de style, ou du moins, elles se font discrètes, là où le style sublime aime à multiplier les figures de tous types, et enfin il s'appuie sur un vocabulaire courant et quotidien, là où le style sublime apprécie d'utiliser un vocabulaire dit « classique », plus soutenu et savant. Les contes de Perrault, par exemple, sont écrits dans un style simple, et il en va de même pour beaucoup d'autres contes. Lors de l'écriture du recueil, nous avons donc essayé de garder cette simplicité. Pour ce faire, la langue dans laquelle nous écrivons s'est beaucoup approchée de celle que nous parlons, lui empruntant des tournures surtout employées à l'oral – rappelant également l'oralité des contes –, un vocabulaire simple, etc. Nous avons également essayé d'intégrer les néologismes de la manière la plus naturelle qui soit. Il fallait en effet partir du principe que les contes étaient racontés pour des Sizains, et qu'*a priori*, tous connaissaient ces termes qui sont pourtant inconnus du lecteur. Il fallait alors les intégrer comme des mots normaux, qui ne nécessitaient pas d'explication. Cela dit, pour que le lecteur non-Sizain comprenne tout de même ce que désignait ce mot, nous avons souvent eu recours à la périphrase. Par exemple, dans « Le Voyage de Brägnir », nous utilisons le mot Azion sans le définir – puisqu'il est intégré au récit du conte et que les Sizains savent déjà ce qu'est un Azion<sup>15</sup>. Mais dans la phrase suivante, nous reprenons cette idée de l'Azion par la périphrase « halo violacé qui donnait sur la Dimension de l'Espace » et qui permet au lecteur de se faire rapidement une idée de ce qu'est cet élément typique de la magie des Sizains. Intégrer les définitions de cette manière nous semble bénéfique, car le lecteur n'est pas coupé dans sa lecture comme quand il lit la définition d'un nouveau mot de manière un peu artificielle. Les périphrases sont un peu plus naturelles. Grâce à divers procédés de la sorte, nous espérons avoir obtenu des contes fluides, simples et sans aspérité, même quand ceux-ci s'éloignent un peu de ce que nous connaissons en terme de conte. Nous pensons ici au conte de « Noiraude la Faiseuse de Rêves » qui n'est

---

14 *La Rhétorique à Hérennius* a pendant longtemps été attribué à Cicéron, mais les avis divergent à ce propos. Pour ce qui est des trois niveaux de style, nous pouvons citer ce passage : « Le style sublime résulte de l'emploi d'expressions nobles dans une phrase pleine d'harmonie et d'éclat. Le style tempéré emploie des mots de condition moins relevée, mais qui n'ont rien de trop bas ni de vulgaire. Le style simple s'abaisse jusqu'au langage le plus familier d'une conversation correcte ». D'après : KOTLER, Éliane, « Réflexions sur le mot et la notion de "style" au XVIe siècle », *L'Information Grammaticale*, n° 75, 1997, pp. 22-28. Citation p. 22.

15 Dans la mesure où les contes ont été inventés et sont racontés à une époque où les Dimensions n'ont pas encore disparu, et où les Sizains sans pouvoirs côtoient régulièrement ceux qui en ont, tout le monde est censé savoir ce qu'est un Azion.

pas vraiment dans un style simple et qui se veut plus recherché. Mais si ce choix a été fait, c'est pour servir les intérêts de l'univers, puisque « Noiraude » provient de la Terre Agitée, une Terre qui a été peuplée bien après le reste de Sizinis et qui s'est retrouvée au cœur de diverses tensions. L'idée est que ses habitants ont développé une façon de parler plus soutenue que le reste de Sizinis pour se donner une certaine assurance vis à vis des autres Terres, devenant d'excellents diplomates et de très bons stratèges. Ainsi, nous avons exploité le style simple dans la plupart du recueil, sauf quand celui-ci ne nous paraissait pas convenir au propos communiqué par le conte. Le style simple est non seulement le plus exploité dans les contes et sert leur simplicité, mais en plus il crée une fluidité de lecture qui permet au lecteur de mieux comprendre les contes, et par conséquent de saisir Sizinis dans son aspect le plus global.

Mais il n'y a pas que les contes qui forment ce recueil, puisque le collecteur écrit lui aussi. Certes, il écrit dans les marges des contes, mais ses interventions sont tout aussi utiles à la compréhension du monde que les contes en eux-mêmes. Cependant, il n'a pas le même statut que les conteurs et conteuses, c'est pourquoi il faut bien délimiter l'espace dans lequel il développe ses propos. Cette délimitation se fait par la mise en page : la mise en italique des paratextes les distinguent des contes, et les notes infrapaginales sont elles aussi visuellement à part des contes – séparées par une ligne du reste de la page et dans une taille de police plus petite. La mise en page permet déjà une distinction nette entre la diégèse du conte et la diégèse de Sizinis. Le collecteur et les personnes qui lui content les histoires sont tous des personnages hétérodiégétiques et intradiégétiques par rapport aux contes : ils font partie de l'univers dans lequel sont relatés les contes, mais ils ne font pas partie des histoires racontées par les contes. C'est pourquoi distinguer ce qui provient de l'univers du conte et ce qui provient de l'univers de Sizinis n'est pas toujours aisé pour le lecteur. Nous avons donc bien distingué le rôle des conteurs qui est de raconter, et le rôle du collecteur qui est de commenter. Les conteurs et conteuses se posent comme de véritables *narrateurs* des contes : ils n'exploitent presque que la narration ultérieure, avec une focalisation tantôt interne aux personnages, tantôt zéro, les récits sont chronologiques, et les discours sont pour la plupart narrativisés – exception faite de « Quand l'Ours ne voulut plus marcher » où le discours direct est majoritaire. Les contes sont donc des récits narrativisés, là où les notes du collecteur s'approchent plus de la description. En effet, le collecteur explique ce qu'est Sizinis, donne des indications sur l'univers, et s'il raconte une histoire, c'est souvent la sienne, si bien que le

« je » intervient régulièrement. Il opte aussi aisément pour un discours méta-littéraire, commentant des tournures de phrase, des attitudes de la voix que l'écrit ne peut retranscrire, définit des mots que ses lecteurs ne comprendraient pas ou bien soulignant des incohérences. Il est donc plus *descripteur* que narrateur, à l'inverse des conteurs et conteuses. Il se détache donc parfaitement des contes qu'il retranscrit et est capable de prendre du recul sur eux et d'offrir au lecteur un discours objectif – ou presque – à leur propos. Il devient alors plus aisé pour le lecteur de distinguer ce qui est la diégèse des contes et ce qui est la diégèse de Sizinis. Mais cette distinction participe également à l'illusion d'un ailleurs. En effet, le collecteur est un Sizain qui prend du recul sur son propre univers et sur son propre objet d'étude – le conte – afin d'éclairer le lecteur, tout comme les exégètes de notre univers le font dans leurs anthologies et autres œuvres commentées. Nous avons donc un Sizain qui porte un regard critique sur ce que d'autres Sizains avant lui ont produit, dans une perspective de transmission et de « correction » de cet héritage. Le collecteur tient donc un rôle clairement défini, et en se séparant nettement des contes via la mise en page et le contenu de ses notes et paratextes, il participe à faire croire que l'univers de Sizinis existe et qu'on peut porter à son propos un discours critique.

La compréhension et la « vraisemblance » de l'univers de Sizinis vont donc de pair au sein de ce recueil. C'est en comprenant les contes, et donc Sizinis, que le lecteur acceptera de croire à cet univers le temps de sa lecture. Pour ce faire, le conte est un atout majeur grâce à sa simplicité que nous avons essayé de perpétuer à travers l'exploitation du style simple, et le collecteur permet également de prendre un recul parfois nécessaire à l'élaboration de l'image mentale de Sizinis. Ainsi, les contes deviennent révélateurs de Sizinis, ils en esquissent des contours solides qui permettront au lecteur de comprendre les Sizains, à la manière des anthropologues ou ethnologues qui étudient des textes pour saisir les mœurs de la communauté qui les a écrits.

### ***3. Penser le monde contemporain par la fantasy : réactualisation et morale***

Les contes de notre recueil permettront aux lecteurs de comprendre également son propre monde et sa propre société, en plus de Sizinis. La fantasy est certes un genre de l'imaginaire, elle n'en reste pas moins un lieu permettant une réflexion sur le monde réel, les sociétés qui le composent ou sur des valeurs morales. Dans l'exposition en ligne de la Bibliothèque nationale de France sur la fantasy, tout un volet est consacré à ces questions de

réactualisation, afin « de comprendre comment la fantasy s'empare des sujets sociétaux majeurs de son époque<sup>16</sup> ». Ce volet intitulé « Découvrir » est séparé en trois chapitres, un destiné aux liens entre les hommes et la religion, un autre à propos des réflexions écologiques et le dernier sur la place des femmes dans nos sociétés. Ces trois chapitres interrogent la façon dont la fantasy traite ces questions d'actualité, à travers des univers pourtant surnaturels et fictifs qui n'ont rien à voir avec notre monde contemporain. La fantasy lui fait donc écho afin de pousser le lecteur à se questionner à propos de son monde. Ainsi, le dernier problème soulevé par notre recueil de contes était de savoir comment parler de notre monde contemporain à travers la fantasy, mais aussi de savoir quoi dire à son propos. La forme du recueil nous offre divers « espaces » pour traiter de ces thématiques. En effet, les contes étant plus ou moins indépendants les uns des autres, ils peuvent alors évoquer chacun une morale, une réflexion, une façon de voir le monde différentes. La façon de les agencer et de les ordonner peut elle aussi donner lieu à une dimension réflexive, en traitant de sujets plus légers puis plus sérieux par exemple, donnant de plus en plus de force à la réactualisation de notre monde au fur et à mesure du recueil. À côté de cela se trouvent aussi les marges des contes, saisies par le collecteur qui peut lui aussi exprimer ses opinions ou dévoiler une Sizinis qui ferait écho à notre monde. Nous avons donc au sein du recueil divers espaces où placer des miroirs réfléchissant notre monde et des pensées à son propos.

Le questionnement suivant était alors de savoir quels sujets traiter dans notre recueil, sans entamer la compréhension de Sizinis par le lecteur et l'effet « d'ailleurs » que nous voulions susciter. Trop traiter de thématiques qui font référence à notre monde pouvait nuire à cet effet d'indépendance des deux univers, de Sizinis et de notre monde. Il fallait que ces sujets entrent en résonance avec Sizinis mais sans y occuper trop de place, comme s'il était naturel pour les Sizains de les évoquer. En effet, les thèmes évoquant notre monde dans les œuvres de fantasy sont généralement discrets, s'effaçant presque tant il semble normal de les intégrer dans l'univers dévoilé. Par exemple, parler de politique dans *Le Trône de fer* est tout ce qu'il y a de plus logique. Derrière les diverses guerres successives où tous les moyens sont bons pour obtenir le titre de « suzerain des Sept Couronnes<sup>17</sup> », G.R.R Martin offre une réflexion sur la monarchie et, par contraste, sur la démocratie elle aussi. Mais cette idée qui sous-tend la saga reste discrète et s'intègre parfaitement au décor offert par l'œuvre. Un autre exemple est celui de la saga *Terremer* – et plus généralement, une grande partie des œuvres

---

16 BnF, « Découvrir », <https://fantasy.bnf.fr/fr/decouvrir>, expositions.bnf.fr, 2020

17 MARTIN, G.R.R., *Le Trône de fer*, ed. cit., p. 22.

d'Ursula K. Le Guin – qui est souvent mobilisée pour évoquer l'écologie voire l'écoféminisme. *Terremer* est en effet un monde où la magie est fondée sur un équilibre entre nature et pouvoir. Il ne faut pas en demander plus à la nature que ce qu'elle n'est capable de donner. Il ne faut pas non plus tomber dans le piège – parfaitement évoqué dans le conte « Le Trouvier »<sup>18</sup> – qui serait de penser que les personnes douées de la magie peuvent se défaire de ce que la nature leur impose. Au contraire, les sorciers et sorcières sont plus que jamais soumis aux volontés de leur environnement, et ils doivent être capables d'appréhender les conséquences de leurs sorts avant de les lancer, comme le montre la réaction de Dulse, dans « Les Os de la Terre » quand il découvre que le sort que son maître Ard vient de lui enseigner est irréversible une fois lancé :

Quand Ard eut terminé, Dulse se [...] répéta [les mots de l'incantation] en ébauchant les gestes étranges et gauches qui participaient eux aussi de la magie. Soudain, ses mains se figèrent.

— Mais on ne peut pas revenir là-dessus ! s'écria-t-il.

Son mentor secoua la tête.

— Non. C'est irrévocable.

Dulse ne connaissait aucune transformation irrévocable, aucun sort qui ne se puisse dissiper, sauf le Mot de déliement que l'on ne prononce qu'une seule fois<sup>19</sup>.

Le fait de connaître un sort qui a sur la nature un impact irréversible est donc rare sur *Terremer*, et cela effraie même Dulse, pourtant familier de la magie, que d'avoir entre ses mains le pouvoir de modifier irrémédiablement son environnement. La magie de *Terremer* est donc intimement liée à la nature, elle fait partie de son équilibre. Les personnes qui savent la pratiquer doivent donc veiller à cet équilibre et être conscient de leurs actes, de même que nous, dans notre monde, devons être conscients de l'impact que nous avons sur notre environnement quand nous l'exploitons afin de préserver son équilibre du mieux possible.

Nous voyons donc que les thèmes abordés implicitement dans les œuvres de fantasy s'intègrent de façon naturelle à leurs intrigues et à leur univers. En ce qui nous concerne, le monde de Sizinis se veut comme un lieu de respect. Ce n'est pas pour autant une utopie, car malgré le respect qui s'étend partout, cela n'en évite pas moins l'existence de lieux

---

18 Un chapitre de « Le Trouvier » évoque le sorcier Gelluck qui meurt de sa surexploitation de la nature – et plus particulièrement du cinabre, métal qu'il fait extraire et fondre par des esclaves. Attiré par un filon de cinabre, il plonge dans les entrailles de la terre qui se referme sur lui, l'engloutissant à jamais. Son avidité et son sentiment de supériorité ont donc causé sa perte. « Le Trouvier » dans LE GUIN, Ursula K., *Terremer*, *op. cit.*, « Loutre », pp. 1046 – 1096.

19 LE GUIN, Ursula K., *Contes de Terremer*, *op. cit.*, p. 1218 – 1219.

dangereux, de maladies, de tensions entre les peuples, etc. Mais l'une des valeurs premières des Sizains est de respecter chaque Sizain dans son existence et dans son identité. C'est une vision très kantienne du respect qu'ils véhiculent : « Tout homme a le droit de prétendre au respect de ses semblables, et *réci-proquement* il est obligé lui-même au respect à l'égard de chacun d'eux<sup>20</sup> ». De ce fait, les Sizains évitent l'« orgueil », les « railleries » ou encore les « médisances » que Kant développe comme étant « des vices qui portent atteinte au devoir du respect envers les autres hommes<sup>21</sup> ». L'idée est que tous les Sizains – ou presque – estiment que chez son semblable se trouve une dignité liée à son humanité, elle-même caractérisée par sa capacité à raisonner, à agir, par sa vitalité et son esprit. Chez certains peuples de Sizinis, cette vision est même étendue à l'ensemble des êtres vivants et concerne donc les Sizains, les animaux et même les végétaux. Partout sur Sizinis, chaque Sizain est donc considéré comme parfaitement égal à n'importe quel autre Sizain, et ce, peu importe ce qui constitue son identité. Dans l'histoire de l'univers, cela n'a pas toujours été le cas, mais au moment où le collecteur écrit, c'est une valeur parfaitement ancrée et que lui-même prône, qui lui semble durement obtenue au prix de guerres et de malheurs.

La difficulté était alors de savoir comment évoquer la question du respect si ce dernier était déjà partout dans Sizinis. Il fallait trouver une manière de questionner ce respect, de pouvoir le remettre en cause afin d'inciter le collecteur à en parler et faciliter la mise en perspective avec notre propre univers où le respect d'autrui n'est pas toujours acquis. Si dans Sizinis, le respect absolu était déjà atteint, il était alors difficile de faire un « effet-miroir » avec notre monde, de montrer le problème que nous voulions pointer du doigt. C'est pourquoi a eu lieu la première véritable modification de l'univers de Sizinis en vue de l'écriture du recueil. Nous avons mis en place un « élément perturbateur » qui menace ce respect mutuel afin que le collecteur trouve nécessaire de réunir des contes qui évoquent tous cette question de façon plus ou moins frontale. Cet élément perturbateur est la perte des pouvoirs sizains. Alors qu'à l'origine, tous les Sizains étaient capables de maîtriser les Dimensions, nous avons décidé que ce ne serait plus le cas. Le collecteur et ses contemporains font désormais face à la naissance de plus en plus fréquentes de Sizains sans pouvoirs, et ce, depuis quelques dizaines d'années dans la diégèse de l'univers. Les Sizains se divisent alors entre Maîtrisants, qui

---

20 KANT, Emmanuel, *Métaphysique des mœurs. Doctrine de la vertu*, trad. Jules Barni, Paris, Auguste Durand, 1855, p. 142. Disponible en ligne : [https://fr.wikisource.org/wiki/Page%3AKant\\_-\\_Doctrine\\_de\\_la\\_vertu.djvu/266](https://fr.wikisource.org/wiki/Page%3AKant_-_Doctrine_de_la_vertu.djvu/266)

21 *Ibid.*, p. 146. Disponible en ligne : [https://fr.wikisource.org/wiki/Page:Kant\\_-\\_Doctrine\\_de\\_la\\_vertu.djvu/270](https://fr.wikisource.org/wiki/Page:Kant_-_Doctrine_de_la_vertu.djvu/270)

peuvent contrôler les Dimensions, et Métalets, qui ne le peuvent pas, afin de créer un déséquilibre qui suscite l'entreprise de collecte. Ce déséquilibre peut faire écho à diverses problématiques contemporaines. En premier lieu, nous l'avons déjà brièvement évoquée, se trouve cette question du respect, en particulier envers les minorités : comment accepter les différences, comment intégrer cette diversité dans une société qui n'est pas forcément prévue pour ? Ici, nous questionnons donc les liens entre les sociétés – occidentales, majoritairement – et les minorités qui les composent, qui cherchent à faire entendre leur voix et valoir leurs droits. De cette question du respect naît aussi des réflexions sur les rapports de domination entre les hommes, mais nous reviendrons là-dessus un peu plus loin. En deuxième lieu, l'apparition des Métalets peut aussi faire écho à l'urgence climatique : les Sizains voient leur monde bouleversé par la potentielle perte de leurs pouvoirs, et par conséquent ils vont devoir faire face à cette situation nouvelle qui risque de changer à jamais leur univers, de la même manière que les être humains doivent s'attendre à des bouleversements majeurs suite au changement climatique, et essayer d'agir en conséquence. Bien entendu, le lecteur pourra lui-même créer des liens entre le recueil et le monde actuel, peut-être même des liens auxquels nous n'aurions pas pensé ou qui nous auraient échappés<sup>22</sup>. À travers ce déséquilibre amené par les Métalets, Sizinis fait donc écho à notre monde. Cependant cette perte des pouvoirs est exclusivement rapportée par le collecteur. Si les Métalets n'apparaissent pas dans les contes, c'est parce que leur existence est postérieure à l'invention de ces derniers. C'est la réunion de ces contes par le collecteur qui fait émerger une réflexion sur les Métalets – et donc sur notre monde – au sein du recueil. Le collecteur avance également dans ses notes quelques éléments de solution concernant le rapport des Maîtrisants aux Métalets, mettant en avant sa volonté de changer les choses pour tenter de pallier ce déséquilibre.

L'intégration des Métalets apporte aussi un autre avantage qui rejoint le premier enjeu que nous avons évoqué : l'unité du recueil. En effet, à travers les notes du collecteur se dessine un nouveau fil rouge autour de cette perte de pouvoir. Le collecteur a du mal à se positionner à propos des Métalets : à l'inverse de beaucoup de ses contemporains dotés de

---

22 En effet, il arrive que des parallèles entre notre monde et un univers fictif échappent à l'inventeur de ce dernier. G.R.R Martin, par exemple, n'a pas songé au lien entre le changement climatique et les problématiques de son univers durant l'écriture de sa saga, mais aujourd'hui il trouve le lien pertinent, comme il l'explique au New York Times en 2018 : « J'ai commencé à écrire cette saga en 1991, bien avant qu'on ne parle de changement climatique. Mais il y a bien un parallèle à faire. Les gens de Westeros se battent pour le pouvoir, le statut et la richesse, ignorant la menace du "Winter is coming", qui est pourtant susceptible de les détruire tous et de dévaster leur monde ». La citation est tirée de l'exposition en ligne de la BnF : BnF, « Plaidoyer pour une défense de la nature », <https://fantasy.bnf.fr/fr/decouvrir/plaidoyer-pour-une-defense-de-la-nature/?step=14>, expositions.bnf.fr, 2020.

pouvoirs, il apprécie les Métalets et espère sincèrement que les moqueries et mises en marge dont ils sont victimes cesseront le plus tôt possible, mais en parallèle, il reste un Maîtrisant inquiet lui aussi pour l'avenir des Dimensions. Car si tous les Maîtrisants disparaissent, il n'y aura plus aucun moyen d'entrer dans les Dimensions et de contrôler certains éléments de Sizinis, ce qui pourrait menacer l'équilibre de leurs sociétés fondées en partie sur la Maîtrise. Ce nouveau fil rouge qui se dessine dans les marges des contes offre donc un nouveau moyen de susciter l'intérêt du lecteur et de maintenir l'unité du recueil. Les contes sont donc tous reliés entre eux par ce thème de la disparition des pouvoirs et du respect accordé aux Métalets. Le collecteur voit en eux un moyen d'évoquer la question des Métalets à travers une extrapolation des morales des contes, mais aussi à travers les marges des contes qu'il exploite pour parler parfois très frontalement de ces questions.

L'intérêt pour le collecteur de réunir ces contes est donc double. En premier lieu, il exprime clairement le fait qu'il les réunit dans le but de garder une trace des Dimensions qui sont peut-être amenées à disparaître. Mais en parallèle, il questionne aussi la valeur du respect que les Sizains semblent mettre de côté quand il s'agit des Métalets, alors que ces derniers ne font selon lui rien de mal, à part naître tels qu'ils sont. Enfin, à travers ce double questionnement, nous interrogeons par l'écriture les rapports de domination des êtres humains entre eux et sur leur environnement. Ces derniers nous paraissent intimement liés au respect que l'on porte à autrui, puisque que donner de la valeur à la dignité de ses semblables pousse moins, sans doute, à se considérer au-dessus des autres. C'est une possibilité que nous explorons dans ce recueil. Et lorsque l'on étend ce respect au reste du vivant, cela remet en cause beaucoup de nos systèmes d'exploitation qui affaiblissent à la fois les hommes et leur environnement. Ces réflexions se font de manière beaucoup plus discrète que pour ce qui est de garder trace des Dimensions et de rendre leur dignité aux Métalets. Néanmoins, par l'agencement des contes, nous avons fait en sorte de rendre perceptibles ces questions de domination. En effet, nous avons créé une progression entre chaque conte, avec de plus en plus d'émancipation de la part de leur héros : le recueil commence par « Le Voyage de Brägnir » dans lequel le héros est chargé d'une mission par son chef – qui le voit donc comme un moyen de faire de nouvelles acquisitions – et qui l'exécute sans se poser de questions. Le recueil passe ensuite par « Daine la Clairvoyante » qui ose remettre en cause les demandes d'un Roi lui paraissant invivables pour le reste de Sizinis, par « Noiraude la faiseuse de rêve » qui met du temps avant de se rendre compte qu'elle-même est exploitée au prix de son



bonheur, puis par « Stana et le monstre des Dimensions » qui interroge les liens que l'on peut créer avec autrui malgré les différences, avant d'atteindre « Khtéos et le pouvoir de Taal » qui cherche une langue originelle qui ne serait chargée d'aucune mauvaise intention et qui permettrait de ne blesser personne. Le recueil se termine enfin par « Quand l'Ours ne voulut plus marcher », qui montre que même si les Sizains essaient de lever tous les rapports de domination auxquels ils se soumettent les uns les autres – ce qui, selon le collecteur, permettra à terme de respecter comme il se doit les Métalets –, ils n'en restent pas moins soumis à la nature. Si bien que si les Dimensions – qui font partie de leur environnement – disparaissent véritablement, ils ne pourront rien y faire et devront vivre sans elles. C'est donc de façon plus discrète, voire même implicite, que nous interrogeons les questions de domination des êtres humains sur leurs semblables et sur leur environnement. Cette question est surtout perceptible dans l'agencement des contes, mais aussi un peu au travers des notes du collecteur à propos du respect puisque, comme nous l'avons dit, le respect est intimement lié au thème de la domination.

C'est bien le genre de la fantasy qui nous permet de questionner tous ces domaines – et bien d'autres encore à travers les histoires même des contes. C'est parce que Sizinis est un monde de fantasy que nous pouvons y glisser n'importe quelle situation afin de réfléchir à n'importe quelle problématique. La fantasy est en effet un laboratoire d'idées : puisque l'imaginaire n'a pas de limite, tout peut être pensé, testé et décrit dans ses écrits. Néanmoins, il n'y a pas que la fantasy qui permette de questionner des processus de domination ou des valeurs comme le respect. Le conte a lui aussi son intérêt pour ce qui est de ces questionnements, puisqu'ils sont porteurs de valeurs et d'enseignements moraux, comme nous l'avons vu avec Walter Benjamin. Or il nous semble que le respect est une valeur morale que le conte peut facilement véhiculer. Ainsi, quand bien même les contes traitent d'un monde qui n'est pas le nôtre, les valeurs qu'ils transmettent et les réflexions auxquelles ils poussent peuvent parfaitement concerner notre monde contemporain. Ils s'inscrivent donc dans la lignée des contes à leçon qui, derrière une histoire plutôt légère, interrogent le monde dans lequel ils sont racontés. Cette interrogation concerne donc à la fois le monde de Sizinis duquel ils sont issus, mais aussi notre propre monde, dans lequel ils pourront être racontés de manière plus effective.

Le recueil de contes que nous avons écrit atteint donc un quadruple niveau de transmission. Au sein de la diégèse de Sizinis, les contes offrent aux personnages des moyens

de mieux comprendre leur univers dont l'équilibre est menacé par la perte des pouvoirs. C'est une transmission d'ordre pragmatique, des conseils qui permettent de mieux appréhender le monde, et cette transmission est principalement contenue de manière explicite dans les contes. Derrière cela se trouvent des conseils d'ordre plus moral, qui poussent les Sizains à revenir au respect qui les unissait pour faire face à la disparition des Dimensions. Ces conseils apparaissent dans les morales implicites des contes et sont donc plus discrets, même s'il arrive que le collecteur insiste dessus de temps à autre dans ses notes. Il y a donc deux niveaux de transmission au sein de l'univers de Sizinis, l'un plus explicite et pragmatique, l'autre plus implicite et moral. Les deux autres niveaux de transmission se passent dans notre propre univers. Le troisième niveau se trouve en effet dans tout ce qui concerne la découverte de l'univers de Sizinis par le lecteur. C'est celui sur lequel nous avons le plus insisté, puisque c'était là le but premier du recueil que de faire comprendre ce qu'est Sizinis à un lecteur qui n'en connaît rien. Le recueil transmet au lecteur tout ce qu'il est nécessaire de connaître à propos de Sizinis. Cette transmission se trouve partout puisque chaque élément du recueil – ses personnages, ses contes, son collecteur et ses annotations, sa carte, etc. – apporte une donnée à la compréhension de Sizinis. C'est donc tout le recueil qui permet cette transmission, et pas seulement les contes en eux-mêmes. Enfin, le dernier niveau de transmission est celui qui permet une réflexion sur les problématiques de notre propre monde, à travers des analogies entre le déséquilibre dû à l'apparition des Métalets et certains déséquilibres de notre monde, mais aussi grâce l'agencement des contes. Ce dernier enseignement entretient de forts liens avec les questions de respect qui concernent aussi les Sizains. Cependant, le collecteur n'en parle pas, c'est une question qui sous-tend le recueil du début à la fin, mais il faut avoir lu l'ensemble des contes pour – peut-être – en prendre conscience. Si cet aspect du recueil est en partie lié à la forme du conte, c'est aussi et surtout la fantasy qui permet d'apporter cette dimension réflexive de notre monde au sein de la diégèse de Sizinis, en testant diverses façons de penser, de contrer ou de vivre avec les déséquilibres de notre époque.

Le problème de la réactualisation de notre monde par le recueil a donc été surmonté par la simple modification de l'univers : en insérant des Métalets et une possible perte des pouvoirs, nous avons créé une tension qui permet de faire écho à certains déséquilibres de notre monde. De là, se développent donc divers questionnements qui offrent autant de possibilités aux contes de transmettre des valeurs, des conseils, des enseignements, etc. Le

recueil permet donc à la fois de faire comprendre l'univers de Sizinis et d'offrir une dimension réflexive à propos de notre propre univers. Nous nous inscrivons donc, avec ce recueil, à la fois dans la tradition de la fantasy et dans celle du conte : nous expérimentons des situations qui seraient impossibles dans notre monde grâce à un univers de fantasy, et nous véhiculons un ensemble de valeurs qui nous sont chères grâce à la forme du conte. Ainsi, avec ce recueil de contes, le lecteur apprend ce qu'est l'univers de Sizinis tout en se questionnant sur son propre monde.

Il apparaît donc que les contes peuvent faire vivre, faire voir et faire comprendre un univers de fantasy, à la condition qu'ils soient complétés par un élément permettant de faire la distinction entre le merveilleux du conte et le surnaturel de l'univers. Notre travail de recherche nous a permis d'ancrer notre recueil de contes à la fois dans les attendus du genre de la fantasy et dans ceux du conte. C'est pourquoi nous avons pu soulever différents enjeux qui, en plus de participer à l'illusion de l'existence de Sizinis, ont rendu tout le processus d'écriture stimulant et intéressant à mener. Désormais, Sizinis possède un premier ouvrage à son propos, qui permet d'en comprendre les fondements et les contours dans lesquels pourront s'écrire de nouvelles histoires.

## Conclusion

Le conte a une place très particulière en fantasy. En plus d'avoir une évolution très similaire, la fantasy et le conte sont étroitement liés, puisque la première découle du second. Même si la fantasy est un genre ancré dans la modernité par sa tendance à l'intermédialité, notamment en étant adaptée sur des supports récents tels que des films, des jeux vidéo ou des sites internet, ses univers restent très largement influencés par des références aux mythes, aux récits médiévaux et aux contes. Cependant ce lien étroit avec les contes empêche souvent l'intégration de ces récits brefs dans la fantasy, car celle-ci ressemble beaucoup aux contes, mais en plus complexe et en plus long. La frontière entre le conte et la fantasy est donc poreuse et il est par conséquent rare de rencontrer des contes écrits *in extenso* dans les ouvrages de fantasy. Néanmoins, certains auteurs font le choix d'intégrer des contes dans leurs œuvres, car ils apportent des avantages à plusieurs niveaux, pour développer aussi bien l'univers en instaurant l'idée d'un passé et des valeurs à certains peuples, que l'intrigue dans le cas des contes enchâssés en faisant écho à celle-ci à travers les contes. Nous avons au passage remarqué que les contes de fantasy diffèrent en fait beaucoup de ce que nous considérons comme des contes dans notre monde : ils ne sont pas toujours plus merveilleux que le surnaturel de l'univers, ils ne sont pas forcément courts, ils peuvent s'éloigner des schémas d'intrigue que nous leur octroyons, etc. En revanche, ils ont pour dénominateur commun leur oralité, sur laquelle chaque auteur insiste comme étant la condition même de l'existence des contes en fantasy. Par là même, le récit de contes entiers permet d'intégrer le lecteur à l'univers de fantasy en lui dévoilant des éléments que seuls les personnages internes à cet univers sont censés connaître. Ils instaurent aussi l'idée d'un passé que ces personnages souhaitent se transmettre, puisque les contes sont, dans notre *doxa*, des récits ancestraux et qu'ils vivent en grande partie par le bouche à oreille. Ce passé offre donc plus de consistance à l'univers et crée l'illusion de son existence propre : les contes de fantasy sont en fait la preuve que l'univers de fantasy possède une histoire et qu'ils ont suivi une évolution avant de devenir ce que les ouvrages nous en montrent.

Les contes sont donc de bons supports pour étayer un univers de fantasy, même s'ils ne sont pas le moyen privilégié des auteurs qui leur préfèrent souvent mythes, légendes et autres prophéties. Il nous restait donc à savoir si les contes pouvaient soutenir un univers

totallement nouveau, sur lequel rien n'avait été écrit, et c'est ici qu'intervient notre travail d'écriture, car il n'existe à notre connaissance aucun conte de fantasy précédant des sagas sur un univers. La création et la recherche se sont mutuellement complétées : par l'écriture, il a été plus facile de saisir les apports du conte pour un univers fictif et de les retrouver dans notre corpus, et la recherche a aussi permis de mieux appréhender et réfléchir l'écriture du recueil de contes. Celui-ci s'ancre donc à la fois dans les attendus du contes et dans ceux de la fantasy grâce à ce que nous avons élaboré à leur propos, mais il s'appuie surtout sur la volonté de dévoiler un nouvel univers par le conte, une entreprise qui nous semble inédite dans le panorama de la fantasy aujourd'hui. Différents objectifs et enjeux ont été soulevés durant l'écriture de ce recueil, afin de créer un ouvrage qui dévoile au mieux ce qu'est ce nouvel univers par le conte tout en gardant une certaine simplicité. Cependant, il est apparu que le conte seul pouvait difficilement soutenir un univers complet et créer une sensation d'unité : c'est pourquoi il a été nécessaire d'intégrer une figure qui parcourt tout le recueil, la figure du collecteur. En tant qu'écrivaine et inventrice de l'univers de Sizinis, il reste difficile pour moi de savoir si le recueil permet une bonne compréhension de celui-ci, même si je pense avoir obtenu un ensemble satisfaisant. C'est par la lecture de tierces personnes et par leurs retours qu'il sera possible de véritablement déterminer si l'objectif est atteint. Cependant, le recueil aborde les sujets et aspects les plus nécessaires à la compréhension de l'univers, tout en développant un propos plus général sur des thèmes qui concernent aussi notre monde, tels que le respect ou les rapports de domination. Il est aussi un premier ouvrage complet sur l'univers de Sizinis, qui facilitera l'écriture de nouvelles histoires et de nouveaux ouvrages à son propos. En cela, de nombreux objectifs ont été atteints et de nombreux enjeux ont trouvé leurs solutions.

Ce travail de recherche-crédation est donc une première ébauche sur les contes internes à la fantasy. Les contes, par leur ancienneté, ont eu droit à de nombreuses études à leur propos. La fantasy, longtemps mise à l'écart des travaux académiques, commence à devenir un véritable domaine d'analyse. Mais l'étude des contes *dans* la fantasy est rare, si ce n'est inexistante. Ce travail fournit donc à qui le souhaitera un défrichage de ce territoire où il reste sans doute encore à explorer. La fantasy est sans cesse en recherche de renouvellement, et le conte reste – avec les mythes et les récits médiévaux – sa principale source d'inspiration en ce qui concerne sa structure et son merveilleux. À n'en pas douter, d'autres œuvres de fantasy mettront en avant la forme du conte, ne serait-ce que par hommage envers elle. La

fantasy est un genre de l'imaginaire, qui autorise de nombreuses expériences à la fois d'écriture et de pensée. Jouer avec les genres, jouer avec les formes, jouer avec les situations est aussi naturel en fantasy que de jouer avec la magie. Voir la forme du conte être plus exploitée dans la fantasy paraît donc tout à fait envisageable dans cette recherche de renouveau pour le genre de la fantasy. Et c'est dans cette lignée que s'ancre notre travail de création. La vieille Nan avait donc raison, avant comme après nous, « les histoires *sont*<sup>1</sup> », que ce soit dans notre univers ou dans ceux de fantasy.

---

1 MARTIN, G.R.R., *Le Trône de fer*, *ed. cit.*, p. 235.

**Résultat de la recherche**

—

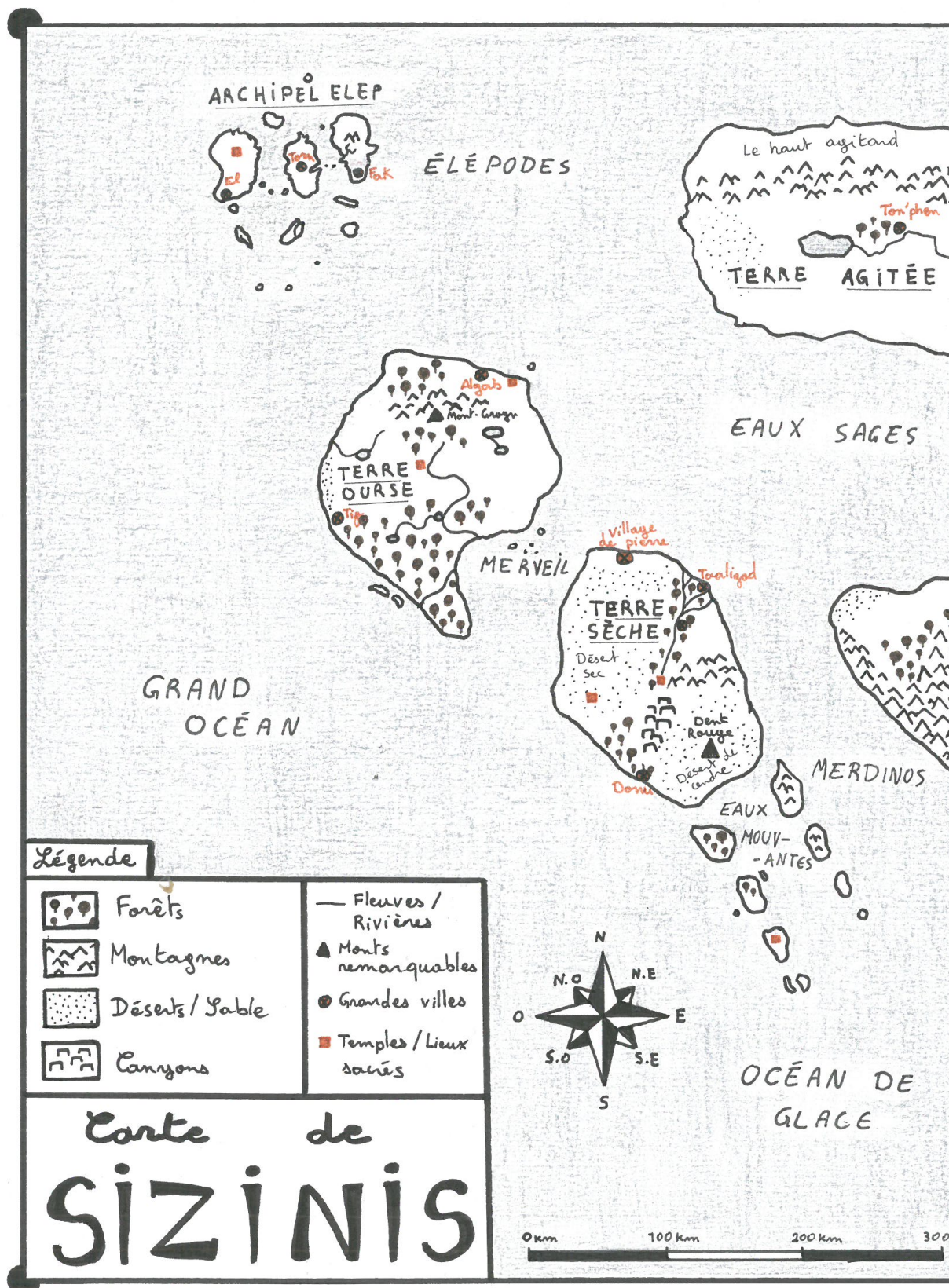
**Un recueil de contes sur Sizinis**





# **Six Contes de Sizinis**

Collectés et annotés par Myter Walang









# Sommaire

Carte. ....	138
Avant-Propos. ....	142
Le voyage de Brägnir. ....	145
Daine la Clairvoyante. ....	155
Noiraude la Faiseuse de Rêves. ....	164
Stana et le monstre des Dimensions. ....	172
Khtëos et le pouvoir de Taal. ....	180
Quand l'Ours ne voulut plus marcher. ....	187
Glossaire. ....	197

Professeur de littérature sizaine à l'Escozin Sud, Myter Walang (Sizain du Temps) est un spécialiste du conte moderne et ancien.

## Avant-Propos

*Depuis que les Sizains ont inventé l'écriture, les ouvrages réunissant des contes, des poèmes, des fables, des légendes ou d'autres traditions en tout genre sont apparus comme des champignons en automne. Comme s'il fallait fixer par l'écrit ces histoires transmises à l'oral. La plupart de ces recueils, anthologies ou florilèges s'attachent à des thèmes précis – la guerre, les Dimensions, les rois et reines, etc. – comme cette excellente anthologie de Hec Lime, Des Sizains dans les profondeurs, qui réunit les premiers récits de voyage dans les Dimensions. D'autres s'intéressent à des conteurs et conteuses en particulier – Sylandem, Maala de Norif, Meije Roz... – et d'autres encore à des lieux particuliers de Sizinis – une Terre ou une ville, par exemple. Les recueils s'intéressant à Sizinis dans son ensemble existent mais sont peu nombreux, alors même que les Sizains n'ayant pas mis le pied au moins une fois sur chaque Terre sont très minoritaires aujourd'hui. Les travaux les plus notables sont ceux d'Olerne et Pantos avec leur Anthologie du bref chez les Sizains ou encore – la référence chez les spécialistes du conte – les onze volumes de Raconter Sizinis : un condensé de contes et de traditions du XI<sup>e</sup> siècle à nos jours par l'éminent Stuart Mild. Mais les recueils se concentrant sur l'ensemble de Sizinis comportent toujours plus d'une centaine de textes chacun si ce n'est plus – 839 pour Raconter Sizinis ! – ce qui les rend très denses et parfois inaccessibles au grand public.*

*Spécialiste du conte, je rêvais sans trop oser me lancer d'un recueil qui donnerait en une lecture rapide une idée de ce qu'est Sizinis dans son ensemble. Mais les peurs et hantises qui s'ancrent autour des Métalets m'ont fourni le prétexte idéal pour me lancer dans cette entreprise. Ces dernières décennies, les Sizains maîtrisants ont en effet peur de voir leurs pouvoirs disparaître avec la hausse des naissances de Sizains métalets. D'aucun envisage parfois le pire : de constater, un matin en se réveillant, que leur main ne peut plus attirer de Dimensions, que leurs pouvoirs ont disparu, que la Maîtrise s'est volatilisée. Si jamais cela devait arriver un jour, si dans un futur proche chaque Sizain était immanquablement métalet*

*et si les Dimensions nous devenaient inaccessibles à jamais, il me paraîtrait alors important de donner aux contes de tout Sizinis et à propos de toutes les Dimensions une place centrale dans un recueil. Il faudrait que ce recueil ne soit ni trop lourd ni trop long à lire, afin de le rendre accessible au plus grand nombre et qu'il ne soit pas rebutant.*

*Je me suis donc imposé un nombre limité de contes. Le chiffre six m'est paru comme une évidence puisque tout Sizinis semble être fondé sur ce chiffre : il existe six Terres, six Dimensions, six langues, six dieux – quand on y croit –, les fêtes intersizaines ont lieu tous les six ans, on apprend à maîtriser à partir de six ans, etc. Dans ce recueil, il ne pouvait donc pas y avoir plus ou moins de six contes. Choisir six contes, c'était déjà appuyer sur un élément central de Sizinis : l'omniprésence de ce chiffre. Dans la multiplicité des contes sizains – que je côtoie beaucoup par mon travail de professeur de littérature sizaine – j'étais certain de trouver six contes différents qui évoqueraient les six Terres sizaines et les six Dimensions. Ces deux aspects me semblent être les plus primordiaux pour donner un aperçu un tant soit peu complet de notre chère Sizinis.*

*Les contes recueillis proviennent donc des six Terres de Sizinis, de la Terre Ronde à l'Archipel Élep. Ils évoquent chacun une Dimension spécifique, ce qui permettra de garder une trace de ce que chacune a été si un jour nous venions à devoir nous en séparer. Pour le reste, les contes ont été inventés à des époques diverses et variées, possèdent des formes différentes, évoquent des personnages multiples... Je n'ai pas mis plus d'ordre que cela à ce propos, l'essentiel étant pour moi qu'on sache d'où le conte était raconté et de quelle Dimension il traite.*

*En raison de mon travail, je possédais pour chaque conte des transcriptions écrites, dans divers recueils et anthologies. Mais les versions différaient selon les lieux ou les époques de publication, si bien que je me suis astreint à une méthode qui me paraît parfaitement inédite dans l'histoire du recueil de contes. Pour chaque conte que je souhaitais intégrer dans mon recueil, j'ai noté son lieu d'origine et j'y ai cherché un Sizain ou une Sizaine capable de me le raconter sur place. L'idée n'était pas de trouver le conte relaté dans sa forme la plus pure – je serais bien naïf de croire que les contes n'ont pas évolué depuis leurs deux millénaires d'existence –, mais plutôt de trouver une personne au plus proche de la réalité racontée par le conte afin d'avoir un peu de sa propre expérience dans son récit. J'ai donc essayé – dans la mesure du possible – de trouver un conteur ou une conteuse qui vivait depuis longtemps dans le lieu d'où était originaire le conte – l'Archipel Élep pour « Le*

*Voyage de Brägnir », la Terre Ourse pour « Quand l'Ours ne voulut plus marcher », etc. – ET qui maîtrisait au moins en partie la Dimension au cœur du conte – un Sizain des Couleurs pour « Daine la Clairvoyante », une Sizaine de la Matière pour « Stana et le monstre des Dimensions », etc. Un seul conte n'entre pas dans ces critères, « Khtéos et le pouvoir de Taal », dont la conteuse était, pour tout vous avouer, une Métalette. Mais c'est pour moi la preuve que même sans maîtriser l'on peut porter en soi l'héritage issu des Dimensions.*

*J'ai essayé de retranscrire chaque conte au plus proche du récit qu'on m'en a fait. Si jamais l'écrit me donnait l'impression d'effacer un aspect important de l'oral, j'ajoutais une note explicitant cette lacune. Les contes sont accompagnés d'éclaircissements et de compléments via des notices introductives et des annotations. Ces notes, quand elles ne sont pas appuyées sur une source historique, n'engagent que ma propre perception des contes ou mes propres hypothèses fondées sur plus de trente années à étudier la littérature sizaine – et en particulier les contes.*

*Par ce recueil, j'ai donc voulu donner à Sizinis le meilleur moyen de se souvenir de ce qu'elle a été, à travers des contes qui, encore aujourd'hui, touchent tous les Sizains, qu'ils soient Maîtrisants ou Métalets, enfants ou âgés, de l'Est ou de l'Ouest... Car si les pouvoirs sizains disparaissent, si les Dimensions se ferment à tout jamais, alors les derniers souvenirs que nous en aurons se situeront dans ces histoires transmises par ceux qui les ont connues.*



# Le voyage de Brägnir

## Archipel Élep – Dimension de l'Espace

*« Le Voyage de Brägnir » est sans doute l'un des contes les plus connus de Sizinis. Originnaire de l'Archipel Élep, il s'est transmis ensuite sur la Terre Ourse et sur la Terre Sèche avant de s'étendre au reste de Sizinis. Plusieurs variantes se sont développées au fil des siècles, mais la version la plus célèbre reste l'originale, avec Brägnir. (On peut toutefois noter le personnage de Khtéos qui remplace Brägnir sur la Terre Sèche : Khtéos est similaire à Brägnir si ce n'est qu'il vit dans une tribu du Désert Aride et que son voyage débute par la Terre Sèche et se termine par l'Archipel Élep, à l'inverse de Brägnir.)*

*On peut supposer que si ce conte a eu tant de succès sur l'Archipel Élep et sur la Terre Sèche, c'est en raison de l'isolement de ces deux Terres par rapport au reste de Sizinis. Les Élépiens et les Taalais – habitants de la Terre Sèche – voyagent en effet très peu et ne connaissent Sizinis qu'à travers le récit que des voyageurs leur en font ou bien grâce à des contes comme celui de Brägnir, qui donnent un aperçu précis de ce à quoi Sizinis ressemble.*

*« Le Voyage de Brägnir » est donc un conte proche de la véritable géographie de Sizinis. Les Sizains faisaient circuler ce conte sans doute pour expliquer aux enfants à quoi ressemblaient leur monde et pour en vanter la diversité. Des variantes sont nées au fur et à mesure de l'évolution de Sizinis et ont intégré les transformations de cette dernière au conte de Brägnir. J'ai essayé ici de retranscrire le conte au plus proche de l'original, tel qu'il est encore raconté sur l'Archipel Élep où, bien que l'on soit au courant de l'évolution de Sizinis, on raconte encore l'histoire de Brägnir telle qu'elle était originellement relatée.*

*J'ai délibérément ôté quelques parties du voyage de Brägnir, celles qui s'étendaient trop longuement sur des considérations géographiques dont nous pouvons nous passer – car contrairement à l'époque de Brägnir, nous possédons moult cartes et atlas de Sizinis et ce genre de détail ne nous est plus vraiment utile à la compréhension de l'histoire. Aussi, passé le volcan Égnap, tous les peuples de Sizinis connaissent la même version de Brägnir jusqu'à son retour sur son île, c'est pourquoi j'ai également retiré cette partie.*

Brägnir<sup>1</sup> était un jeune garçon qui vivait sur une île de l'Archipel Élep avec la tribu des Eljanask. Il n'était pas différent des autres enfants, hormis qu'il était le seul sur l'île à savoir maîtriser la Dimension de l'Espace, et ce depuis la naissance. Il n'utilisait donc que très peu cette Dimension Innée, car en cas de problème personne ne pouvait venir l'aider.

Cela ne gênait pas Brägnir, jusqu'à sa dixième année. Les Eljanask ont en effet coutume de montrer au chef de la tribu leurs plus grands talents de maîtrise et d'imagination dans sa Dimension Innée pour fêter leur dixième année. Or Brägnir ne savait que faire : il ne maîtrisait que très peu sa Dimension et il n'avait qu'un an pour trouver quelque chose d'incroyable à présenter au chef.

Inquiet, il demanda à son frère, Dolkan, de l'aider. Ce dernier maîtrisait la Dimension du Rêve et du Cauchemar et, à ses dix ans, avait ramené au chef de la tribu un cheval blanc onirique et qui ne ressentait donc pas le froid du nom de Padali. Ce cheval ne pouvait exister que dans la Dimension du Rêve et du Cauchemar, et c'est pourquoi Dolkan était devenu l'écurier du chef de la tribu : il devait maintenir le cheval en vie pour qu'il soit à tout moment à la disposition du chef. Brägnir alla donc voir Dolkan dans les écuries et lui demanda s'il avait une idée de cadeau ou de spectacle à offrir au chef. Dolkan l'écouta d'un air tranquille tout en s'occupant de Padali. Finalement, il rappela à Brägnir que la recherche de l'idée faisait partie intégrante du rituel de la dixième année et que ce n'était par conséquent pas son rôle de la lui donner. Voyant son frère prendre un air des plus attristés, il s'empressa d'ajouter que comme Brägnir était le seul Sizain de l'Espace de la tribu, il avait l'avantage de savoir faire des choses qu'absolument personne ne pouvait faire. Brägnir sembla un peu rassuré par ses paroles et Dolkan l'encouragea une nouvelle fois, tout en ajoutant que voyager pourrait lui offrir des idées. Brägnir réfléchit rapidement à la question et trouva que c'était une bonne idée. Plein de conviction, il s'éloigna des écuries et déclara à qui voulait l'entendre qu'il allait partir voyager dès le lendemain matin.

Brägnir prit seulement l'essentiel pour son voyage, se disant qu'il trouverait facilement de quoi survivre lors de son voyage. Quelques morceaux de viande, une hache, une pierre à feu, un arc, une couverture et quelques vêtements<sup>2</sup>. Il glissa le tout dans un petit sac à dos.

---

1 Le prénom de Brägnir évoque déjà le voyage dans le dialecte des Eljanask, dont serait originaire Brägnir. En effet, « rägñir » signifie « marcher, avancer ».

2 Pour avoir vécu quelques temps avec la tribu des Eljanask, le temps de rencontrer la conteuse Totidolka qui m'a narré ce conte, je me dois d'ajouter que ce mode de vie fondé sur la juste réponse aux besoins primaires est toujours d'actualité. La conteuse Totidolka et ses comparses vivent principalement de la chasse, de la

Le jour de son départ, il embrassa ses parents longuement et son frère lui donna des baies d'Espérance<sup>3</sup> ramenées de la Dimension du Rêve et du Cauchemar. « Elles permettent de garder espoir quand on les mange » lui avait-il dit. Le reste de la tribu fit quelques gestes de salut, puis Brägnir se détourna de ces visages familiers. Face à lui s'étendait l'île Frigide, l'île la plus au Nord de l'archipel Élep, sur laquelle vivait une partie des Eljanask. Il commença à descendre vers le Sud, accompagné des cris de soutien de sa tribu. Lorsqu'il n'entendit plus ces derniers, il sut que c'était le moment de commencer à utiliser sa Dimension.

Brägnir créa un Azion grâce à la formule consacrée et à un petit mouvement de la main. Il passa son bras libre à l'intérieur du halo violacé qui donnait sur la Dimension de l'Espace et attira l'horizon vers lui. Il entra dans l'Azion, posa ses pieds sur l'horizon qu'il avait attiré, ferma l'Azion derrière lui et en rouvrit un nouveau pour quitter la Dimension et revenir dans le monde réel<sup>4</sup>. Il avait ainsi avancé jusqu'au point le plus lointain qu'il pouvait voir précédemment, et il recommença le processus plusieurs fois. Très vite, il atteignit le bout de l'île Frigide. Le détroit du Nord qui le séparait du reste de l'Archipel était entièrement gelé, pris dans la banquise semi-permanente. Brägnir continua son avancée sur cette banquise et atteignit Werg après une dizaine de passage dans des Azions successifs<sup>5</sup>. Là, il fit une pause pour se nourrir un peu, puis il reprit sa route. Il arriva tout au Sud de Werg dans l'après-midi. Il n'était jamais allé plus loin que la côte sud de Werg dans sa vie et beaucoup de personnes de son entourage en avaient fait de même. Pourtant tout le monde savait qu'au-delà des Élépodes, l'océan dans lequel baignait l'Archipel, se trouvaient d'autres îles et d'autres océans bien plus grands que tous ceux que la tribu avait pu voir sur l'Archipel. Brägnir avait bien l'intention de les découvrir, car très rares étaient les personnes de sa connaissance qui avaient pu les atteindre et en revenir – parce que personne dans sa tribu ne pouvait s'aider de la Dimension

---

pêche et de la cueillette – même si certains élèvent des rennes. On ne mange pas plus que l'on n'a faim, on ne dort que ce qu'il faut, on ne parle que si besoin... C'est un mode de vie qui nécessite une certaine acclimatation si l'on n'y est pas habitué. Ne restant que quelques jours avec eux, j'en garde un assez mauvais souvenir, d'autant plus que j'aime à bavarder avec les personnes que je rencontre.

3 Ces baies étaient très nombreuses jadis dans la Dimension du Rêve et du Cauchemar, mais elles se font de plus en plus rares. Leur cueillette est aujourd'hui interdite. Je n'ai donc pu ni en voir, ni en manger.

4 On remarque une description détaillée du processus de création et de passage dans les Azions, qui a sans doute deux objectifs : elle doit non seulement expliquer simplement à des enfants comment exploiter leur Dimension – en particulier s'ils maîtrisent l'Espace comme Brägnir – mais aussi faire comprendre à des enfants ne maîtrisant pas de Dimension ou ne maîtrisant pas l'Espace comment fonctionnent les pouvoirs sizains. Aussi, cette utilisation de la Dimension de l'Espace démontre une bonne maîtrise de cette dernière de la part de Brägnir. Un enfant qui n'a pas reçu d'enseignement de la part de Maîtres peut difficilement atteindre ce niveau seul, même si certains particulièrement doués y arrivent sans aide extérieure, ce qui reste rare.

5 La fréquence d'utilisation des Azions est en revanche parfaitement réaliste si j'en crois les dires de Totidolka.

de l'Espace pour gagner du temps comme il le faisait. Son premier problème fut de voyager sur l'eau : l'horizon n'était formé que d'eau avant les prochaines terres et il ne pouvait donc pas l'attirer pour ensuite la fouler du pied comme il l'avait fait jusqu'ici, sous peine de s'enfoncer indéfiniment dans les profondeurs de l'océan. Sur une île où la neige et la glace règnent, l'enseignement de la nage était inutile, en plus d'être dangereux<sup>6</sup>. Mais Brägnir eut une idée.

Au Sud de Werg on trouve beaucoup d'une sorte de bouleau haut et fin<sup>7</sup>, flottant aisément s'il n'est pas trop alourdi. Il se construisit un petit radeau avec ces troncs légers coupés grâce à sa hache. Il fit quelques essais là où il avait pied afin de tester la solidité de son bateau de fortune. L'eau était glacée, il valait mieux pour lui ne pas rester trop longtemps dedans. Par chance, son radeau flottait. Alors Brägnir grimpa dessus et, de nouveau, attira l'horizon vers lui à travers des Azions. Il n'avait désormais plus peur d'attirer de l'eau à ses pieds : il lui suffisait d'agrandir l'Azion en tournant sa main pour pouvoir faire passer son radeau à l'intérieur et ainsi voyager sur l'océan.

La nuit commençait à tomber quand il vit une terre à l'horizon. Il ne connaissait pas son nom, mais nous savons aujourd'hui que c'était la Terre Ourse. Il faisait moins froid, alors Brägnir se découvrit quelque peu, puis il démonta son radeau à la lumière du coucher de Soleil pour pouvoir le transporter plus facilement sous le bras. En relevant les yeux, il vit une immense montagne en forme d'ours, la plus grande qu'il n'ait jamais vue. C'était le Mont-Grogn. Le Soleil éclairait ce profil d'ours de roche d'une lueur orangée et Brägnir s'émerveilla :

« C'est magnifique, se dit-il. Hélas, rien que je ne puisse rapporter au chef. »

Alors, tant qu'il pouvait voir grâce à la faible lumière du Soleil, il avança, toujours à l'aide de la Dimension de l'Espace. Le voyage se fit rapidement, car une fois les quelques montagnes dépassées, le centre de la Terre Ourse était majoritairement constitué de plaines, ce qui permit à Brägnir d'attraper des horizons lointains puisque rien ne faisait obstacle à sa

---

6 Ce n'est plus tout à fait le cas aujourd'hui. Suite à de nombreuses noyades au fur et à mesure des siècles, la plupart des chefs des tribus de l'Archipel Élep demandent à ce que les enfants apprennent à nager. Seulement, l'apprentissage n'est effectif que sur les enfants qui ne peuvent pas maîtriser de Dimension. J'ai pu assister à l'enseignement de la nage de quelques enfants Eljanask. Il est amusant de voir que beaucoup d'entre eux fuient dans leur Dimension Innée quand ils prennent peur ou quand la nage demande trop d'effort. Si bien que seuls les Métalets savent bien nager, puisque eux ne peuvent pas se réfugier dans une Dimension.

7 Sans doute des Bouleaux Fringants, une espèce endémique de l'île de Werg. Il est à noter que dans chaque variante où le héros ne part pas de l'Île Frigide, l'arbre utilisé pour le radeau est une espèce endémique du point de départ du voyage : les Roseaux Bosselés quand le héros part de la Terre Ourse, les Pinèdes Brûlés pour Khtéos qui débute son voyage sur la Terre Sèche, etc.

vision. Il atteignit une grande, très grande forêt, dont il ne voyait ni le commencement ni la fin. C'était la Grande Forêt. La lune de plus en plus scintillante couvrait les ramures des arbres d'une couleur blanchâtre qui ne parvenait pas à pénétrer sous les branchages.

« C'est extraordinaire, se dit-il. Hélas, rien que je ne puisse rapporter au chef... »

Comme il commençait à se faire tard, Brägnir décida de passer la nuit dans la forêt.

Le lendemain, Brägnir décida de ne plus aller tout droit vers le Sud et de changer de cap. Il se tourna dans la direction opposée à celle du Soleil levant – pour ne pas être ébloui – et recommença à attirer l'horizon vers ses pieds à travers des Azions. Ce fut un peu plus long que d'habitude pour atteindre le bord de la Terre Ourse, car la forêt dans laquelle il était l'obligeait à contourner des arbres et l'empêchait d'attraper des horizons lointains. Si bien que, finalement, il se mit à marcher sans s'aider de sa Dimension. Il vit au bout de quelques heures le bord du Grand Océan. La vue était splendide. Le ciel bleu et la mer bleue se confondaient, les oiseaux volaient et quelques animaux aquatiques effleuraient la surface de l'eau.

« Oh *Ekdizdi*<sup>8</sup> ! s'exclama Brägnir. Mais toujours rien que je ne puisse récupérer. »

Il reconstruisit son radeau, et traversa l'océan. Après deux longues heures de voyage, il observa une nouvelle terre se déployer sous ses yeux à l'horizon. Il s'empressa de l'amener vers lui et, une fois les pieds sur terre, il observa le paysage. D'immenses dunes s'étendaient sur des kilomètres et des kilomètres. Il était au commencement du Désert sans fin – même s'il ne connaissait pas le nom de ce dernier – sur la Terre Ronde. Il s'y engagea, mais après avoir avancé quelques heures dans ce désert sans rien trouver de nouveau, il décida de remonter vers le Nord. Il tomba rapidement sur le Massif Platons, une petite chaîne de montagnes qui marquait – paradoxalement – la fin du désert. Ces montagnes étaient basses et peu escarpées, il les traversa en moins d'une heure et arriva dans une grande plaine. Il y avait un petit village, tout en pierre. Brägnir, qui n'avait connu jusqu'ici que des cabanes ou des yourtes en bois et en peaux de bête<sup>9</sup>, trouva ce village extrêmement attirant.

---

8 « Ekdizdi » est le terme exact employé par Totidolka. C'est une interjection aujourd'hui désuète qui exprimait l'émerveillement. Plus personne ne l'utilise désormais.

9 Si Brägnir n'a jamais vu de maison en pierre, alors cela signifie qu'il n'a pas vu Tarmaal lors de son passage sur la Terre Ourse. Il me paraît étonnant que Tarmaal ne soit pas mentionnée dans la version originale du conte – elle l'est dans certaines de ses variantes. C'était l'une des premières villes de Sizinis et son existence est attestée à l'époque où a été inventé le voyage de Brägnir. Son influence a été significative sur tous les commerces de Sizinis jusqu'à son effondrement, dû à une pénurie d'eau potable qui a forcé ses habitants à migrer dans d'autres villages. Une ville aussi importante aurait mérité une place dans un conte dont le but est de présenter nos contrées à ceux qui ne peuvent y voyager. Les ruines de Tarmaal sont encore aujourd'hui très prisées des archéologues et historiens, preuve de son influence sur le monde de Sizinis. Moi-même j'ai pris grand plaisir à les visiter lors de mes études. Je ne sais pas si le fait de ne pas parler de Tarmaal est un

« Qu'est-ce que c'est beau... Malheureusement, je ne peux pas apporter un village au chef » soupira-t-il.

Il parla un peu avec les habitants qui ne le comprenaient pas. La langue sizaine n'avait pas encore été inventée pour faciliter les échanges entre les Sizains de Sizinis, mais malgré cela les habitants du village lui offrirent quelques présents. Des feuilles de thé, de la nourriture et d'autres babioles.

« C'est gentil, se dit-il. Mais toujours rien d'intéressant pour le chef... »

Puis Brägnir traversa la Terre Ronde en une demi-journée jusqu'à un magnifique temple rouge, au bord de l'océan des Daloïdes, qui annonce l'extrémité la plus à l'Ouest de la Terre Ronde. Il ne pouvait pas le savoir, mais ce temple allait être l'élément fondateur de Rougion – la capitale de Sizinis – bien des années après son passage<sup>10</sup>. Autour du temple, de la fumée s'échappait des cheminées de quelques chaumières en pierres rouges. Le Soleil couchant se reflétait dans l'eau des Daloïdes, et tout était rouge-orangé. Brägnir n'avait jamais rien vu d'aussi beau, mais il ne pouvait transporter toutes ces beautés, quand bien même ce n'était pas l'envie qui lui manquait. Cela l'attrista un peu, mais il ne voulait pas abandonner si tôt.

La nuit tombait, alors il frappa à une chaumière. Une vieille dame lui ouvrit et l'hébergea gentiment pour la nuit.

Le lendemain, Brägnir repartit. En deux heures il traversa les Daloïdes, grâce à son radeau et à sa Dimension. Il atteignit donc ce que nous appelons désormais la Terre Agitée. À l'époque, le volcan Égnap était encore en pleine éruption primaire<sup>11</sup>. C'est par le durcissement de ses laves qui s'écoulaient au Sud de la Terre Agitée que cette dernière s'est agrandie. Brägnir vit donc une minuscule Terre Agitée. Le ciel s'était énormément assombri à cause des volutes de fumée du volcan. Brägnir décida de ne pas aller plus loin et encore moins sur la

---

oubli de Totidolka – ce qui m'embêterait vraiment – ou si le conte original lui-même n'en fait pas mention.

- 10 Temple magnifique au demeurant dont l'accès est aujourd'hui réservé aux croyants qui pratiquent le culte néodésiste. Il faut porter la toge que l'on reçoit une fois que l'on prouve sa foi aux divinités pour entrer. On ne sait pas, aujourd'hui, si le temple a été construit en leur honneur ou s'il a été réapproprié par les néodésistes lors de l'extension de leur culte à l'ensemble de Sizinis. Quoi qu'il en soit, je n'ai jamais pu y entrer...
- 11 Cette mention d'Égnap en pleine éruption primaire me permet de dire que ce conte daterait du XII<sup>e</sup> siècle. Égnap est en effet entré en éruption une première fois vers 1156, ce qui a permis d'étendre le territoire de la Terre Agitée. Cette dernière n'était toujours pas habitée justement à cause du volcan. Une deuxième éruption eut lieu en 1632 et a donné sa forme définitive à la Terre Agitée. C'est au cours de ce XVII<sup>e</sup> siècle que la Terre Agitée sera peuplée, malgré des éruptions de plus en plus régulières de la part du volcan, mais de moins en moins puissantes et dangereuses.

Terre Agitée qui menaçait de se faire recouvrir de lave<sup>12</sup>. Cependant, la prestance du volcan l'impressionnait beaucoup :

« Si seulement je pouvais faire voyager un volcan, ce serait exceptionnel ! Mais ce n'est pas possible et je n'ai toujours rien à récupérer pour le montrer au chef. »

[...] <sup>13</sup>

Le lendemain, Brägnir rapetissa la Dent Rouge pour en redescendre et observa longuement la montagne sous toutes ses coutures, se demandant s'il y avait un moyen de la ramener au chef. Mais il se dit que s'il était capable de la rendre minuscule, il ne pouvait pas lui enlever son poids pour autant. Il décida alors de rentrer chez lui, fatigué de son voyage et de toutes ces belles choses qui ne pouvaient pas voyager avec lui. De toute façon, cette montagne non plus il ne pourrait pas la rapporter. Il en allait de même pour son voyage. Il avait trouvé Sizinis magnifique, chaque Terre qu'il avait pu voir avait sa part de richesse et de beauté. Mais il ne pouvait pas emporter des îles grandes comme des continents avec lui... Tout comme ce qu'il y avait vu : la Grande Forêt, la beauté de l'océan, le petit village de la Terre Ronde, ou bien le temple rouge devant la mer et le ciel orangé, la prestance du volcan, les plaines de la Terre Calme, ou encore la vue depuis la Dent Rouge, voire même la Dent Rouge elle-même... Non, il allait revenir de son voyage les mains vides... Tout ça parce qu'on ne peut pas transporter des paysages. Brägnir repartit tout de même vers le Nord, sans vraiment d'entrain.

Il atteignit l'extrémité Sud de l'île Frigide en fin d'après-midi et défit pour la dernière fois son radeau, posé dans la neige. En voulant ranger sa hache dans son sac, il prit ce dernier à l'envers, et tout son contenu tomba. Tout ce qu'il avait emmagasiné lors de son voyage se retrouva enfoncé dans la neige fraîche. Ce morceau d'écorce de la Grande Forêt, ce galet

---

12 La Terre Agitée est la seule à ne pas être visitée par Brägnir. De fait, on connaissait son existence mais personne n'y était jamais allé à l'époque. Désormais, il est tout à fait possible d'y voyager, voire d'y vivre – si l'on apprécie toutefois les ciels gris dus aux volcans et aux activités industrielles, le banditisme très courant dans les grandes villes de la Terre Agitée et les tremblements de terre réguliers. La Terre Agitée est toujours en proie, à l'heure où j'écris ces lignes, à des tensions avec la Terre Ronde. Dans certaines versions du conte, Brägnir va tout de même sur la Terre Agitée et trouve des pierres précieuses dans un village de brigands.

13 J'enlève ici le passage de Brägnir sur la Terre Calme après avoir fui le volcan, il me semble que tout le monde sur Sizinis le connaît. Voici un court résumé au cas où : Brägnir voit les plaines et les villages de la Terre Calme qu'il ne peut toujours pas transporter. Après cela, il rejoint la Terre Sèche où, après avoir découvert la forêt Pinède (qui a aujourd'hui brûlé, malheureusement) il arrive au pied de la Dent Rouge, plus haute montagne de la Terre Sèche. Il la gravit en la rapetissant grâce à sa Dimension et observe la vue avant de s'y endormir.

dérobé au Grand Océan, ces feuilles de thé offertes par les habitants de la Terre Ronde, ce flacon rempli du sable du Désert sans fin, ce bâton de craie rouge trouvé au pied du Temple de Rougion, ces fleurs séchées et colorées issues des plaines de la Terre Calme, ces cailloux ocres qui lui venaient de la Dent Rouge... Il essaya d'en récupérer un maximum, au bord des larmes, exténué par le voyage et frustré de n'avoir toujours rien à montrer. Ces babioles n'étaient bonnes qu'à être de petits souvenirs, mais il n'avait pas de quoi en faire un véritable présent au chef. Soudain, sa main emmitouflée dans une moufle ressortit rouge de sous la neige. Et voilà qu'il s'était coupé avec un objet de son sac ! Brägnir se sentait au bord de l'implosion. Mais il remarqua que ce n'était pas du sang, sur cette moufle, mais une baie d'Espérance écrasée dont le jus avait coloré la laine. En désespoir de cause, Brägnir ramassa ce qu'il put des baies, et les engouffra toutes. C'était sucré et plutôt sec<sup>14</sup>. Puis il remit son sac sur son dos. Il se sentait détendu. « Sûrement l'effet des baies... » se dit-il.

Il décida de remonter vers son village en marchant simplement, sans utiliser la Dimension de l'Espace, pour se donner le temps de réfléchir. Il se dit tout d'abord que son voyage n'avait abouti à rien, mais que ce n'était pas grave, qu'il aurait encore le temps d'en faire d'autres avant la fin de sa dixième année. Puis il se dit aussi qu'il n'avait pas tout vu du monde des Sizains. Il n'avait par exemple pas osé mettre le pied sur la Terre Agitée, mais peut-être que plus tard et avec un peu plus de courage, il oserait et il trouverait *le* cadeau à ramener au chef. Il avait encore de l'espoir et Brägnir mit ce regain d'énergie sur le compte des baies d'Espérance. Seulement Brägnir ne savait pas que les baies n'avaient pas encore eu le temps de faire pleinement effet.

Il aperçut son village au bout de deux heures de marche. Il y fut accueilli par de grands cris de joie, et son frère se précipita sur lui. Le chef était pressé de voir ce que lui avait rapporté Brägnir, aussi avait-il demandé à Dolkan d'amener Brägnir au centre du village le plus vite possible. Dolkan poussait donc son frère en ce sens. Brägnir, paniqué, essaya de raisonner son frère, de lui dire qu'il n'avait encore rien trouvé et qu'il comptait refaire des voyages pour dénicher un cadeau digne d'être offert au chef. Là, tout de suite, Brägnir n'avait que des babioles inutiles, rien de présentable ! Hélas, Dolkan semblait sourd aux dires de Brägnir et il continuait de répéter à quel point le chef avait hâte de découvrir ce qu'était

---

14 Totidolka a vraiment donné cette précision sur le goût des baies d'Espérance. Ce genre de détail est étonnant dans un conte. Est-il véritablement issu de la version originale ou bien Totidolka a-t-elle ajouté ce détail, puisqu'à ce qu'elle m'a dit, petite, elle avait pu manger ces baies dont la cueillette n'était pas encore interdite. Quoi qu'il en soit, cela a éveillé ma curiosité. J'aimerais bien goûter ces baies, moi aussi.



capable de faire un Sizain de l'Espace, car c'était une Dimension qu'il ne connaissait pas du tout. Brägnir répondait que certes, il avait vu des contrées magnifiques, mais qu'il n'avait rien pu récupérer pour le chef. Mais son frère poussait encore Brägnir, tout sourire, certain qu'il allait faire des miracles. De toute façon, c'était trop tard, le chef attendait déjà Brägnir, et il ne voulait pas décevoir le chef, n'est-ce pas ? Aussi, si Brägnir s'arrêtait, son frère le tirait gentiment par la manche, si bien qu'ils arrivèrent au centre du village un peu trop vite au goût du jeune garçon.

Face à la yourte du chef, notre héros paniqua un peu. Quand les gardes s'écartèrent de l'entrée, dévoilant ainsi le chef devant un feu de bois, Brägnir hésita à disparaître dans sa Dimension à tout jamais. Ouvrir un Azion, y plonger et le refermer définitivement derrière lui n'avait rien de compliqué. Personne ne pourrait venir le chercher puisque personne ici ne maîtrisait l'Espace. Il envisageait sérieusement ce plan quand il fut soudain saisi d'un brusque élan d'espoir. Mais oui... Ouvrir un Azion *n'avait rien de compliqué*... Brägnir comprit que les baies faisaient enfin effet. Alors, il avança, encore un peu hésitant, dans la yourte du chef. Ce dernier l'invita à s'asseoir à côté du feu. Brägnir prit tout son temps car il lui semblait qu'une idée lui venait, une vraie bonne idée, mais elle lui paraissait encore un peu vague dans son esprit. Il ne voulait pas la laisser s'enfuir. Mais en voyant le feu, Brägnir se remémora l'orange chatoyant de la lumière du Soleil sur le Mont-Grogn, le jaune doux du Désert sans fin et le rouge du temple face à la mer. L'idée se précisa un peu. Alors il s'assit enfin et plongea son regard dans les yeux bleus de son chef. Là, il se souvint de la lune sur la Grande Forêt, du Grand Océan bleu sur fond bleu et des volutes de fumée de l'immense volcan qui s'érigeaient vers le ciel. Le chef lui faisait l'effet d'un arc prêt à tirer sa flèche. Tout dans sa posture indiquait l'attente. Brägnir eut un peu peur de le décevoir, mais il était là, assis face à lui, alors il se dit qu'il était bien obligé de se lancer. Son idée était encore un peu floue, mais il commençait à se dire que cela pourrait fonctionner.

« Alors Brägnir... commença le chef en voyant que l'enfant n'osait pas encore parler, que m'as-tu rapporté de la Dimension de l'Espace ? »

Un sourire éclaira le visage de Brägnir : ça y est, il savait comment faire. Tout ce qui lui suffisait, c'était de recommencer exactement ce qu'il avait fait jusqu'ici. Il sortit de sa moufle sa main droite, celle qui lui permettait d'ouvrir des Azions. Il en agita les doigts qui tremblaient encore de l'angoisse que lui avait procurée cette rencontre précipitée. Il n'avait plus de raison de trembler maintenant, son plan allait fonctionner, il en était certain. Ses doigts

retrouvaient peu à peu leur sang-froid et, avec eux, Brägnir aussi. Le chef l'observa, curieux. Brägnir lui lança un regard qui se voulait sérieux, mais qui fut en fait presque amusé. Et il se releva d'un bond, tendit son autre main au chef :

« Je ne vous ai rien rapporté, chef » osa enfin l'enfant.

Le chef parut confus. Ce n'était pas là la réponse qu'il attendait. Toutefois il fixait la main du jeune garçon avec intérêt, l'attrapa et se redressa. Le sourire de Brägnir se fit encore plus imposant, et le chef comprit alors que le jeune garçon avait une autre idée derrière la tête.

« Je ne vous ai rien rapporté, certes, mais en revanche... »

Brägnir ouvrit un azion de sa main droite et attira l'horizon à ses pieds. Oui, se dit-il, cela n'avait vraiment rien de compliqué. Alors il entra dans le halo violacé et se retourna vers son chef pour reprendre la parole, avec un sourire toujours plus grand de fierté :

« ... M'autoriseriez-vous à vous emmener en *voyage*<sup>15</sup>, chef ? »

---

15 L'italique ne permet pas de retranscrire toute l'insistance qu'a mise Totidolka sur ce terme. Elle avait appuyé dessus en créant un contraste avec sa voix, devenue soudainement plus grave et plus sérieuse par rapport au reste du conte, accompagné d'un grand geste des bras, comme si elle écartait les portes d'un nouvel univers.

# Daine la Clairvoyante

## Terre Ronde – Dimension des Couleurs

*« Daine la Clairvoyante », aussi intitulé « Daine et Cilla » ou « Daine et les couleurs du monde » est un conte originaire de la Terre Ronde, comme tous les contes prenant Daine comme personnage principal. Si Daine est un personnage fictif très récurrent chez les Rondiens, Cilla n'est, à ma connaissance, jamais citée ailleurs que dans ce conte.*

*Ce conte a peut-être eu son heure de gloire par le passé, mais il est aujourd'hui un peu mis de côté. S'il me paraît important de l'inclure dans ce recueil, c'est en raison de l'attention portée à la Dimension des Couleurs. Celle-ci, à cause du faible intérêt que lui portent les Sizains, n'est que peu évoquée dans les récits de Sizinis, ou alors on y montre son inutilité. Combien d'enfants sizains innés des Couleurs ont-ils envié leurs camarades sizains innés des autres Dimensions ? Combien de parents ont été déçus de voir leur enfant fier de changer la couleur de leurs chaussures, ou ont remis en cause l'enseignement des Couleurs dans les Escozins ? Les contes mettant en valeur la Dimension des Couleurs sont donc plus que nécessaires.*

*Ce désintérêt pour la Dimension des Couleurs se couple avec un désintérêt pour les arts, que là encore le conte vient contrer. Il offre aux arts – principalement picturaux – toute leur importance et insiste sur le rapport qu'ils entretiennent avec le réel. Les arts sont présentés ici tout à la fois comme une échappatoire à la réalité et comme ce qui permet d'en prendre pleinement conscience, avec une Daine pragmatique et réaliste, et une Cilla, plus rêveuse avec son âme d'artiste.*

*Mais au-delà de ces querelles entre les Dimensions ou autour des arts, « Daine la Clairvoyante » montre surtout l'importance d'écouter les autres même si nos avis divergent, car c'est ce qui permet d'établir des rapports sains et, par conséquent, des amitiés solides. C'est, à mon sens, une valeur qu'il est important de transmettre à l'heure où les Sizains sans pouvoir, ceux que l'on nomme Métalets ou plus vulgairement Faux-Sizains, sont de plus en plus nombreux et peinent à se faire entendre. Car si dans ce conte Daine et Cilla ont du mal à s'entendre sur leur utilisation des Couleurs et la place de celles-ci dans leur vie, dans notre monde à nous, nous peinons à nous entendre sur l'importance qu'il faut accorder aux Dimensions et sur la place des Métalets dans nos sociétés.*

*« Daine la Clairvoyante » est donc un conte on ne peut plus actuel, par l'utilisation de Daine, personnage encore très apprécié chez les jeunes Rondiens, par le crédit qu'il accorde à la Dimension des Couleurs et aux arts et par l'intérêt porté à l'écoute de l'autre, qu'il me semble primordial de repenser aujourd'hui.*

Le Roi de la Terre Ronde avait, il y a bien longtemps, une armée à ses ordres pour entretenir les couleurs du monde. Les soldats de cette armée étaient surnommés « les Clairvoyants » car c'est grâce à eux que l'on voyait la vraie couleur des choses. Seul le Roi avait le pouvoir de décider des teintes de *Sizinis* et seuls les soldats de l'armée des Clairvoyants, tous Sizains des Couleurs, pouvaient user de leurs pouvoirs pour accéder à ses requêtes. Les roses rouges pouvaient devenir bleues sur une simple demande du Roi. L'armée se déployait alors dans le royaume afin de changer la couleur de chaque rose, île par île, champ par champ, rosier par rosier<sup>1</sup>.

Sur la Terre Ronde, non loin de Rougion où se situait le palais du Roi, vivaient Daine et sa famille<sup>2</sup>. Pour les parents de Daine, la Maîtrise des Dimensions était primordiale. C'est pourquoi Daine, son frère et sa sœur apprirent à maîtriser chaque Dimension dès leur plus tendre enfance. Mais la Dimension Innée de Daine, celle avec laquelle elle était née et pour laquelle elle portait le plus d'intérêt, c'était la Dimension des Couleurs. Tout ceci n'était pas pour plaire au père, pour qui la Dimension des Couleurs était sans doute la moins importante et la moins respectable de toute<sup>3</sup>. Néanmoins, quand Daine formula le souhait d'entrer dans l'armée des Clairvoyants, le père fut rassuré. Les Clairvoyants étaient proches du Roi, ce qui donnerait une bonne situation à sa fille. Du moins l'espérait-il.

Les parents de Daine envoyèrent donc leur fille se former auprès d'un Maître sizain spécialisé dans la Dimension des Couleurs quand elle eut quatorze ans. Chez ce Maître sizain,

- 
- 1 Les « Clairvoyants » existent encore aujourd'hui. Cependant, leur rôle a changé. Ils ne sont plus sous les ordres d'un roi, ils sont désormais indépendants et veillent simplement à ce que les couleurs du monde se distinguent de celle du ciel et à ce qu'elles se distinguent entre elles, pour éviter les accidents. Ils peuvent également redonner à des lieux leurs véritables couleurs en cas de problème. De fait, leurs casernes se situent généralement non loin des Escozins et autres écoles pour Sizains.
  - 2 Daine est un personnage très récurrent dans les contes de la Terre Ronde. Sa famille change en revanche de conte en conte : le caractère de son père peut être strict comme ici ou très laxiste, elle est parfois fille unique, il lui arrive aussi d'être orpheline...
  - 3 La Dimension des Couleurs, de par sa simplicité de Maîtrise et le peu de possibilité qu'elle offre pour modifier le monde, est aujourd'hui encore considérée comme la moins respectable des Dimensions. Ce conte – dont le conteur originel devait sans doute être un Sizain des Couleurs – montre au contraire à quel point cette Dimension a sa place dans *Sizinis*. La version que je retranscris ici m'a d'ailleurs été racontée par un jeune Sizain des Couleurs du nom de Bastel.

elle rencontra différents Sizains de son âge ou presque. Chaque jour, ils s'entraînaient ensemble, mangeaient ensemble, dormaient ensemble. Parmi eux se trouvait la jeune Cilla, avec qui Daine devint vite amie. Alors que Daine connaissait les bases de la Maîtrise de toutes les Dimensions, Cilla ne maîtrisait que les Couleurs. C'était sa Dimension Innée à elle aussi et elle souhaitait améliorer sa Maîtrise, d'où son désir de suivre un Maître sizain. Mais si Cilla voulait se perfectionner dans sa Maîtrise des Couleurs, ce n'était pas pour devenir une Clairvoyante, non. Cilla souhaitait devenir une artiste. Les œuvres d'art étaient les seuls objets dont les Sizains autres que le Roi pouvaient décider des couleurs<sup>4</sup>. Cilla était une rêveuse qui voulait peindre son monde à elle. Daine était une réaliste qui estimait que seul le monde réel devait exister. Le monde réel était pour elle celui du Roi. Mais malgré leurs différences, Daine et Cilla étaient inséparables.

Les années passèrent pendant lesquelles elles apprirent, entre autres, à changer des coloris sur des espaces plus ou moins limités, à imaginer dans leur tête des teintes avec le plus de précision possible et à pouvoir nommer sans erreur les plus infimes nuances de couleur – du *wadore*, un rouge sombre tirant sur le jaune au *kanuri*, un vert clair avec une légère teinte bleutée au soleil<sup>5</sup>. Si Daine assimilait rapidement ces capacités, notamment parce que ses parents l'avaient toujours poussée à donner le meilleur d'elle-même, Cilla avait un peu plus de mal, préférant créer plutôt que d'apprendre. Ses feuilles de cours devenaient des paysages, des personnages, des gribouillages... Mais pas des cours. Tout ce qui sortait de ses mains étaient toujours là pour le beau et l'agréable, jamais pour l'utile et le fonctionnel. Cilla n'avait aucun problème à rendre un arbre cyan, par exemple. L'arbre devenait indiscernable du ciel et par la même occasion, il devenait un danger : quelqu'un risquait de ne pas le voir et de foncer droit dessus<sup>6</sup>. Daine devait souvent repasser derrière son amie pour lui éviter des remontrances.

« Cilla, tu dois suivre les préceptes du Roi !

— Mais le Roi n'a aucun goût, Daine... »

---

4 Le conte ne précise pas ce qui permet de considérer une œuvre d'art comme telle. Chacun peut donc mettre derrière ce mot ce qu'il souhaite.

5 D'après Bastel, qui m'a conté cette histoire, il existe aujourd'hui des termes encore plus précis pour décrire les couleurs, notamment grâce au développement de la langue sizaine partout dans Sizinis. Si j'ai bien compris ses dires, ces formes en trois syllabes, dites « triadiques », sont donc presque désuètes. On leur préfère désormais la forme dite « pentique », décrivant les couleurs en cinq syllabes et permettant, entre autres, d'évoquer les changements de teinte en fonction du temps qui passe, ce que ne permet pas la forme « triadique ». Toujours d'après Bastel, l'évocation de cette forme triadique est donc le signe que cette version du conte date environ du XVIII<sup>e</sup> siècle. Je lui fais confiance, la Dimension des Couleurs n'a jamais été mon fort.

6 De fait, il est aujourd'hui proscrit de donner à un élément la couleur exacte du ciel.

Car même si les apprentis du Maître sizain avaient le droit de se tromper, ils n'avaient pas le droit de changer les couleurs du monde à leur guise. Ils devaient suivre les ordres du Roi, sauf dans l'enceinte de l'École où les entraînements nécessitaient une liberté absolue. Si bien que Cilla sortait de moins en moins, restant dans l'École où sa créativité était plus libre. De son côté, Daine allait souvent dans les villes alentours chercher des contacts qui lui permettraient d'intégrer l'armée des Clairvoyants plus facilement.

En atteignant la majorité, leur apprentissage prenait fin. Cilla et Daine se séparèrent. En guise de souvenir du bon temps passé ensemble, Daine offrit à Cilla un saphir d'un bleu éclatant, car le bleu avait toujours été leur couleur préférée<sup>7</sup>. Cilla offrit à Daine une toile qu'elle avait peinte de ses mains, une toile abstraite avec différentes nuances de bleu – que Daine était capable de nommer du premier coup sans réfléchir désormais.

Daine, après l'École, fut rapidement acceptée parmi les rangs des Clairvoyants. Cilla, quant à elle, grimpa à bord d'un bateau, voyagea beaucoup et découvrit tout type d'arts et de médiums. Elle testa aussi bien la sculpture que la musique, mais elle n'était vraiment épanouie que lorsqu'elle jouait avec des couleurs. Elle se lança dans la peinture et fit commerce de ses œuvres. Daine, de son côté, gravit les échelons et se fit respecter de tous, y compris du Roi lui-même. Il admirait en elle sa capacité à agir en toute circonstance et il appréciait son obéissance sans faille. Cilla menait une vie simple qui lui convenait parfaitement. Daine accéda à la vie au palais et rendit fiers ses parents. Toutes deux perdirent peu à peu contact. Cilla revint un jour en Terre Ronde. Daine ne le sut pas. Cilla ne chercha pas à la prévenir, persuadée que Daine faisait désormais partie de son passé. Pourtant, la toile bleue trônait toujours au milieu du mur de Daine et le saphir bleu au cou de Cilla.

Un soir, Daine aperçut Cilla dans les rues de Rougion et son cœur bondit de joie. Elle voulut la rejoindre, mais Cilla ouvrit un Azion et entra dans la Dimension des Couleurs. Daine allait la suivre quand elle fut hélée par un Clairvoyant. Car dans un accès de colère, le nouveau Roi, qui avait failli s'étouffer avec une framboise, demanda à faire disparaître toutes les nuances de rose dans son royaume et fit immédiatement prévenir Daine<sup>8</sup>. Cette dernière

---

7 Il existe beaucoup de théories sur la signification du bleu dans ce conte – signe de voyage, signe de pureté, signe de changement... Selon moi, c'est une simple nécessité que le tableau soit de la même couleur que le ciel, puisque le ciel est le seul élément dont les Sizains ne peuvent pas changer la couleur.

8 Nous remarquons que les Rois sont ici anonymes. Sans doute parce que l'histoire est inventée et se veut plus ou moins atemporelles, mais aussi pour éviter les censures. En effet, les derniers Rois de la Terre Ronde étaient quelques peu... susceptibles. Bastel a été incapable de me dire si le Roi mentionné dans ce conte a eu

appela alors ses troupes et elles mirent à exécution les ordres du Roi. Le peuple parut étonné, mais les ordres sont les ordres. Dans quelques jours, elle en était persuadée, il reviendrait sur sa décision et le rose reviendrait.

Mais le Roi ne revint pas sur sa décision.

Quelques jours plus tard, le Roi tacha son manteau de fourrure blanche avec de la terre<sup>9</sup>. En colère, il voulut supprimer le marron, une couleur immonde et bien trop salissante. On n'a pas idée d'avoir inventé une couleur pareille. Daine obéit de nouveau. Elle appela ses troupes et changea le marron en rouge, orange voire vert selon les cas. Le peuple fut embarrassé mais se tut. Daine se persuada encore une fois que le Roi changerait d'avis.

Mais le Roi ne changea pas d'avis.

Peu après, le Roi lui demanda immédiatement de repartir pour anéantir le rouge. Quelle horreur, lui qui était capable de s'évanouir à la vue du sang. Oh non, il fallait absolument que le rouge disparaisse sous peine de le voir tomber dans les pommes à la simple vue de... d'une pomme tenez. Rendez les pommes vertes, par exemple, ça ira très bien<sup>10</sup>. Daine obéit encore. Elle appela ses troupes. Des remontrances remontèrent parmi les plus hauts rangs du peuple pour qui le rouge était un signe de richesse, mais le reste du peuple cacha son mécontentement. Daine supposa que le Roi ferait revenir le rouge.

Mais le Roi ne fit pas revenir le rouge.

Après quelques temps de répit, le Roi fit de nouveau venir Daine à lui. Cette fois, il était question du jaune. Vous vous rendez compte ? Quelle couleur insupportable le jaune. Ça vous tape le crâne comme un coup de soleil. Terrible, terrible... Faites disparaître le jaune, tout le monde sera très content. Daine obéit, comme toujours. Elle appela ses troupes. Mais, cette fois-ci, tout le monde commença à montrer son mécontentement face aux armées de Clairvoyants. Daine espérait que le Roi se raviserait.

Mais le Roi ne se ravisa pas.

Le Roi resta sourd aux cris du peuple et fit peu à peu disparaître chaque couleur, une à une. Daine obéissait, elle était là pour ça. Comme tout un chacun sait, il est impossible aux Sizains de changer la couleur du ciel. Tandis que les couleurs du monde devenaient peu à peu

---

ou non un prénom, fusse un temps.

9 La fourrure des manteaux des Rois était pourtant réputée insalissable...

10 Ces paroles prononcées par le Roi se prêtent parfaitement à des mises en valeur caricaturales de la part des conteurs. Il est bien entendu difficile de rendre à l'écrit les changements de ton et de rythme que Bastel s'est fait un plaisir de jouer ici. À l'entendre, le Roi de la Terre Ronde avait presque un accent du Sud, ou Calmais, ce qui accentuait l'effet comique.

des teintes de gris, il ne resta donc que le bleu. Le bleu du ciel et les couleurs des œuvres d'art. Car, pendant ces temps troublés, les Sizains se rabattaient sur les œuvres colorées d'artistes plus ou moins reconnus pour ne pas oublier les couleurs. Les œuvres de Cilla se vendirent comme des petits pains, ce qui lui permettait de relativiser cette disparition des couleurs. Le Roi exigea que ces œuvres ne soient pas visibles depuis les lieux publics. Alors, derrière leurs murs, les maisons se remplissaient de tapis bariolés, de tableaux colorés et de sculptures teintées. Daine se mit à chérir sa toile, seul reste de couleur qu'elle possédait. Tout autour était en noir et blanc. Le bleu, qui était « toléré », devint réservé aux plus riches. Rougion, autrefois connue pour les murs rouges de sa ville, devint Bleusion, avec des murs plus ou moins bleus<sup>11</sup>.

Daine, amoureuse des couleurs, traversa de plus en plus d'Azions lui permettant d'accéder à la Dimension des Couleurs, seul endroit où le Roi n'avait aucun pouvoir. Là, elle comprit ce que Cilla disait quand elle répétait que « le Roi n'avait aucun goût ». Jouer avec les couleurs était un vrai plaisir auquel elle ne cessa de s'adonner dans la Dimension. Jour après jour, elle y croisa de plus en plus de Sizains. Des Sizains qui, comme elle, avaient besoin de voir autre chose que des teintes de gris ou de bleu.

Un beau matin, au sein de la Dimension des Couleurs, Daine aperçut Cilla. Elle peignait une œuvre représentant un village multicolore<sup>12</sup>. Plusieurs Sizains étaient entassés autour d'elle pour voir son travail. Daine s'approcha. Cilla ne la vit pas tout de suite. Puis, en relevant les yeux de sa toile, son regard croisa celui de son amie. Elle parut étonnée, entama un sourire qu'elle ravala aussitôt. Elle replongea dans sa toile. Daine attendit qu'elle finisse et que les gens s'éloignent pour l'approcher. Elle voulut prendre son amie dans ses bras, mais Cilla lui offrit une simple poignée de main. Daine remarqua qu'elle portait toujours son saphir bleu autour du cou. Elle lui dit alors qu'elle avait conservé sa toile bleue. Cilla voulut de nouveau sourire mais se retint encore. Daine expliqua qu'elle était heureuse que Cilla peigne toujours. Cilla répliqua que c'était bien la seule chose qu'elle pouvait faire pour donner aux couleurs le droit d'exister. Daine comprit que Cilla lui en voulait d'appliquer toujours les

---

11 Historiquement, il n'existe aucune trace de changement du nom de Rougion. Rougion pris ce nom au cours du XIIe siècle – en raison du temple qui la jouxte, construit en grès rouge – et n'en changea jamais, même si, aujourd'hui, le rouge est moins présent sur les murs de la ville qu'il ne le fut à une époque. En revanche, le ville de Bleusion existe, au Sud de la Terre Ronde. De fait, je présume qu'il existe un nom de ville associé à chaque couleur existante – Verdante, Jauny, Mauvalisse... Il faut croire que nous aimons colorer nos villes.

12 Ceci me conforte dans l'idée que nous aimons colorer nos villes. (Voir note précédente)



ordres du Roi à la lettre. Elle aurait voulu s'excuser, mais Cilla était déjà en train de négocier avec une Sizaine le prix de l'œuvre qu'elle venait de peindre. Elle s'éloigna donc.

Quand Daine retourna dans la Dimension Universelle, le Roi vint la trouver. Il expliqua que le bleu l'exaspérait, qu'à force de ne voir que ça ou presque, il trouvait cette couleur franchement désagréable. Elle aussi devrait disparaître. Un monde en noir et blanc, c'est ce qu'il y aurait de mieux pour tout le monde, vous ne trouvez pas ? Daine se retint de soupirer et demanda au Roi comment il voulait faire disparaître le bleu alors qu'il était impossible de changer la couleur du ciel. La réponse du Roi fut sans appel : « débrouillez-vous ! » Puis il claqua des talons et s'éloigna. Daine serra les poings. Mais, comme toujours, elle lui obéit et appela ses troupes pour supprimer toute trace de bleu. Enfin, elle alla trouver sa chambre pour contempler la seule trace de couleur qu'il lui restait : sa toile bleue.

Quand Cilla apprit la disparition du bleu en revenant de la Dimension des Couleurs, elle s'empressa de cacher son saphir bleu dans son sac de voyage. De temps à autres, elle le sortait pour l'observer, perdu dans l'immensité grise. Ce Roi n'avait décidément aucun goût.

Le peuple se mit rapidement à gronder dans les rues. Partout, des vandales qui maîtrisaient les Couleurs se mirent à colorer les rues, les lampadaires, les arbres, les fleurs... Partout les Clairvoyants arrêtaient ces vandales et remettaient en état – c'est-à-dire en nuances de gris – ce qui avait été abîmé – c'est-à-dire coloré<sup>13</sup>.

L'hiver arriva. Le Roi, sourd aux plaintes du peuple, fut ravi de voir le ciel se blanchir avec la neige. Mais il se plaignit du bleu qui transparissait entre les flocons et que les Clairvoyants n'arrivaient toujours pas à faire disparaître. Daine cherchait de toutes ses forces une solution. C'est quand elle sortit ses édredons qu'elle eut une idée.

Daine demanda aux tisseurs de Rougion de créer le plus grand drap possible, quitte à employer la Dimension de l'Espace pour l'agrandir. Pendant ce temps, elle fit son possible pour retrouver Cilla dans la Dimension des Couleurs. Elle la trouva rapidement, toujours en train de peindre. Après maintes excuses et surtout après lui avoir expliqué son plan, elle arriva

---

13 La « coloration » est un véritable acte de vandalisme qui a souvent été utilisé par des Sizains mécontents d'une situation. Généralement, ils colorent tous les éléments d'un lieu d'une même couleur qu'ils associent à leurs revendications. Je me souviens, par exemple, du théâtre de Taaligad, en Terre Sèche, coloré entièrement en jaune, ainsi que la place et le parc qui le jouxtent. Les Sizains à l'origine de cette « coloration » demandaient à obtenir plus de graines pour leurs plantations mises à mal suite à l'incendie de la forêt Pinède. Le jaune évoquait les céréales.

à convaincre Cilla de la suivre. Le drap était prêt. Elle demanda aux Sizains maîtrisant la Pesanteur de l'élever dans le ciel et à ceux de l'Espace de faire en sorte qu'il recouvre l'intégralité de la Terre Ronde<sup>14</sup>. Puis elle appela ses propres troupes et les posta un peu partout. Puis elle appela tout le monde à suivre les ordres de Cilla et uniquement ceux de Cilla.

Cilla demanda alors aux Clairvoyants de faire apparaître du rouge par-ci, du vert par-là, du jaune par ici, sur le drap, au gré de ses envies. Elle demanda ensuite de rajouter à tel endroit des teintes orange, à tel autre des teintes violettes et à tel autre encore des teintes rose. Mais attention, surtout pas de bleu ! Tout, mais pas du bleu.

Cilla souriait en donnant ses ordres. Daine obéissait et ses troupes aussi. Peu à peu, le drap, toujours élevé au ciel, se colora, se bariola, se peinturlura sous l'action des Sizains. Tout le monde cessait ses activités pour regarder ces couleurs s'étaler sur le ciel. Tout le monde riait et applaudissait.

La réaction du Roi ne se fit pas attendre bien longtemps. Il dévala les marches du Palais et se posta devant Daine.

« Clairvoyante Daine ! Puis-je savoir ce que vous faites, vous et vos abrutis de soldats ? éructa-t-il au bord de l'implosion.

— Mais ma majesté le Roi, nous sommes en train d'enlever le bleu du ciel, pardi !

— En utilisant toutes les couleurs que j'avais interdites !

— Mais c'est pour une œuvre d'art, Votre Majesté ! L'art fait toujours exception, à ce que je sache, déclara Cilla le plus calmement du monde. Regardez, notre œuvre d'art couvre le bleu du ciel. »

Le Roi, loin d'être convaincu, parut furieux. Puis Cilla déploya ses talents pour harmoniser les couleurs sur le drap. Un dessin commençait à se former, mais il était encore flou. Le Roi observa les couleurs se déplacer sur le drap. Il commença à distinguer la forme d'un œil, puis une bouche... Deux narines... Des oreilles... Des cheveux ramenés en arrière... Il comprit au fur et à mesure que ce qui se dévoilait sous ses yeux, c'était son propre portrait. Et, comme quand il se regardait dans un miroir, il se trouva magnifique. Cilla avait parfaitement représenté ses joues rosies par le froid, ses ombres très légèrement violacées sous ses yeux, des cheveux blonds pâles<sup>15</sup>... Toutes ses couleurs qu'il avait oubliées, qui

---

14 Un acte à l'évidence bien trop compliqué à mettre en place pour pouvoir être réalisable.

15 Aujourd'hui, il est formellement interdit de modifier la couleur du corps d'autrui sans son autorisation, et ce sur l'ensemble de Sizinis. Cela fait suite à l'idée qui s'est développée au cours du XIX<sup>e</sup> siècle que le corps d'un individu lui appartient et que lui seul peut choisir quoi en faire. Colorer le corps d'un autre reviendrait à

s'étaient vues remplacées par du blanc, du noir ou du gris... Elles reparaissaient sous ses yeux et il se rendit compte que son image colorée lui avait manqué<sup>16</sup>.

Puis vint la touche finale. Cilla demanda avec tout le respect dont elle était capable si elle était autorisée à utiliser du bleu pour les yeux de Sa Majesté. Le Roi hocha vigoureusement de la tête, impatient de voir le portrait terminé. Alors, les iris du Roi se teintèrent d'un bleu qui rappelait celui du ciel. Le Roi était ravi. Ce portrait était tellement réussi qu'il demanda à le garder pour lui, quitte à le rétrécir pour qu'il entre dans le palais – ou bien à agrandir le palais, il verrait bien... Cilla, Daine et leurs troupes acceptèrent mais en contrepartie elles demandèrent à ce que le monde soit considéré comme une œuvre d'art et que le Roi n'ait plus à donner son avis sur les couleurs de l'univers. Le Roi expliqua que de toute façon il commençait à se lasser des nuances de gris, mais il voulut tout de même interdire de changer la couleur des êtres humains afin de toujours garder sur lui les teintes que Cilla avait si bien su rendre sur ce drap. Les conditions furent acceptées de part et d'autre.

Alors, partout, les Sizains exultèrent et ceux des Couleurs donnèrent aux murs, aux fleurs, aux vêtements et aux arbres la couleur qu'ils souhaitaient et harmonisèrent le tout pour que le monde ressemble à ce qu'ils avaient toujours connu.

Le Roi demanda à Cilla de devenir sa peintre personnelle mais elle refusa. Elle alla trouver Daine et lui demanda de la suivre dans ses voyages, pour « trouver des Rois qui avaient plus de goût que celui-ci »<sup>17</sup>. Daine rit, hésita, puis accepta.

Aujourd'hui, Daine et Cilla parcourent encore le monde, et si vous trouvez sur la route une plante ou une pierre bleutée, c'est sans doute qu'elles ont laissé une trace de leur couleur préférée sur leur passage. Une trace qui invite à apprécier les couleurs du monde et à ne pas oublier que si les couleurs sont telles qu'elles sont aujourd'hui, c'est grâce à l'action conjuguée de tous les Sizains de la Terre Ronde, mais surtout grâce à Cilla l'artiste et Daine la Clairvoyante.

---

lui ôter sa dignité et son libre arbitre.

16 Le Roi s'aime ici tellement qu'il suffit de peindre son portrait pour que les revendications soient entendues. Peut-être était-ce pour flatter les véritables Rois de la Terre Ronde qui, comme je l'ai déjà dit, étaient particulièrement susceptibles et imbus d'eux-mêmes lors des dernières décennies de leur dynastie.

17 L'ironie étant que les rois des autres Terres de Sizinis étaient sous le joug du Roi de la Terre Ronde, c'est d'ailleurs pourquoi, par convention, nous mettons une majuscule au Roi de la Terre Ronde mais pas aux autres rois, qui sont inférieurs au Roi jusque dans leur orthographe. « Terre Ronde commande, Terres autres quémangent » disait le dicton : seule la parole du Roi rondien était dotée d'une véritable force. Le roi d'une autre Terre pouvait donner des ordres, mais seulement aux habitants de sa Terre et avec l'aval du Roi de la Terre Ronde. Ainsi, si le Roi de la Terre Ronde demandait à changer les couleurs du monde, les autres rois devaient suivre et ordonner à leurs sujets d'accéder à cette demande. Et si le roi d'une autre Terre voulait changer les couleurs de sa Terre, il devait s'en référer au Roi de la Terre Ronde. Donc si Cilla trouve des rois avec « plus de goût » que le Roi de la Terre Ronde, elle ne pourra même pas en profiter.

# Noiraude la Faiseuse de Rêves

## Terre Agitée – Dimension du Rêve et du Cauchemar

*Ce conte pourrait être perçu comme une simple d'histoire d'amour entre deux personnes âgées, avec pour morale que l'amour est plus fort que la tristesse. Mais c'est bien plus en profondeur que se trouve la raison d'être de ce conte qui traite en réalité des conditions de vie déplorables des miniers.*

*Comme les Maîtrisants se brûlent à son contact, le métal, pendant longtemps, n'était pas très recherché hormis par quelques scientifiques. Les mines de l'ensemble de Sizinis avaient donc plutôt vocation à exploiter des pierres précieuses, des quartz, des minéraux spécifiques et d'autres essences dont je ne connais pas forcément le nom ni la forme. Mais avec l'apparition des Métalets qui, démunis de pouvoirs, peuvent toucher le métal, cette matière devient soudainement beaucoup plus accessible et intéressante. Beaucoup de Métalets sont donc appelés dans les mines aujourd'hui, en leur faisant miroiter un accès facilité à l'or ou à l'argent alors même que les Sizains n'en comprennent pas – encore ? – l'utilité.*

*J'intègre donc ce conte dans ce recueil pour diverses raisons. Tout d'abord, pour rappeler aux Sizains la difficulté de la vie dans les mines quand on ne peut pas accéder à des Dimensions pour changer d'air. Les mines étant très profondes, il est difficile de remonter à la surface à l'envi, et par conséquent le seul moyen de « sortir » des mines quelques temps est en fait d'entrer dans une Dimension et de modifier les contours des galeries pour voir un décor neuf et se ressourcer quelques instants. Ce conte le montre très bien. Or, le propre des Métalets est de ne pas maîtriser. Par conséquent, « Noiraude » peut servir de mise en garde contre le travail des Métalets dans les mines, puisqu'il leur est impossible d'ouvrir des Azions sur demande et d'échapper quand ils le souhaitent aux galeries des mines.*

*Ensuite, ce conte me semble révélateur de la façon si particulière qu'ont les Agitards d'écrire. En effet, la Terre Agitée s'est formée après toutes les autres, et n'est peuplée que depuis le XVI<sup>e</sup> siècle. Elle a régulièrement été au cœur de guerres pour savoir qui en aurait le commandement, avant de devenir indépendante. Son indépendance des autres Terres l'a mise au cœur de diverses tensions, qui ont obligé son peuple à devenir de véritables diplomates et à manier la langue sizaine avec beaucoup de tact et de douceur. Les Agitards ont donc un*

*véritable sens du rythme et une façon très particulière d'écrire leur texte. Dans « Noiraude la Faiseuse de rêve », cette « langue agitarde » est poussée à l'extrême, mais offre un résultat que j'apprécie beaucoup.*

*Enfin, ce conte a une héroïne qui sort de nos habituels héros de conte. C'est une personne âgée, triste et qui maîtrise très peu. C'est à peine si elle sait ouvrir un Azion, elle ne sait qu'appeler sa Dimension dans Sizinis. Ainsi, ce conte montre que même si l'on ne sait pas ou mal maîtriser, on peut être heureux. Il me semble que « Noiraude la Faiseuse de rêve » est une ode aux Métalets avant même leur apparition sur Sizinis.*

En Terre Agitée, les mines offraient de nombreuses pierres précieuses et de nombreux métaux rares, car la Terre Agitée provient des laves du volcan Égnap sans quoi rien n'aurait été. En Terre Agitée, tout provient du sol, même la pluie dont l'eau vient des lacs, même les nourrissons dont le corps vient de la terre, même les nuages dont les vapeurs sont soufflées par le cœur de Sizinis. En Terre Agitée, les miniers font le plus beau métier du monde car ils vivent dans le sol et révèlent ses beautés au monde<sup>1</sup>.

Noiraude vécut en Terre Agitée il y a bien longtemps. Noiraude était déjà âgée au jour où commence cette histoire. Noiraude tenait son nom de son visage noir de charbon et de ses cheveux qui, malgré la vieillesse, restaient noir de jais. Noiraude maîtrisait la Dimension du Rêve et du Cauchemar. Noiraude était aimée de tous les miniers car Noiraude était chargée d'offrir aux miniers des rêves emplis de Soleil. Noiraude était Faiseuse de Rêves. Noiraude avait pourtant des rêves emplis de pluie.

Helpis était le chef des miniers à l'époque où Noiraude était Faiseuse de Rêves. Helpis dirigeait les troupes, parlait toujours très fort – mais avec gaieté – et demandait aux Sizains chargés de trouver les rubis de chercher des rubis, à ceux chargés de trouver des saphirs de chercher des saphirs et à ceux chargés de trouver des émeraudes de chercher des émeraudes<sup>2</sup>. Helpis était un homme toujours joyeux, et c'était aussi grâce aux rêves que lui offraient Noiraude. Helpis était donc reconnaissant envers Noiraude de lui permettre d'être heureux.

---

1 Une phrase d'une profonde ironie quand on sait que le conte dénonce en fait les conditions de vie dans les mines.

2 Il n'est nullement question de métal ici, puisque ce conte date d'avant l'apparition des Métalets. Aujourd'hui, c'est pourtant le métal – et en particulier l'or et l'argent – qui est le plus recherché dans les mines, puisque l'apparition des Métalets facilite leur extraction, transformation et leur étude à des fins scientifiques.

Personne ne sait d'où Noiraude tenait sa mission de Faiseuse de rêves<sup>3</sup>. Personne ne sait d'où Helpis tenait sa mission de chef des miniers.

Cela avait toujours été ainsi. Cela serait toujours comme ça.

Le jour, les miniers travaillaient sous les ordres d'Helpis et Noiraude dormait. La nuit, les miniers dormaient et Noiraude travaillait. Le jour, Noiraude rêvait de gris, de pluie et de nuit sans étoiles. La nuit, Noiraude pleurait en offrant des couleurs, du soleil et des jours sans nuage aux rêves des miniers.

Personne, même Helpis qui était pourtant attentif à tous les miniers, ne se rendait compte de la tristesse de Noiraude. Personne ne soupçonnait que Noiraude était aussi noire que son surnom, car c'est quand tout le monde dormait que Noiraude pleurait.

Cela avait toujours été ainsi. Cela serait toujours comme ça.

La mine était calme quand l'histoire a commencé. La mine dormait car ses miniers dormaient. La mine n'entendait que les pas de Noiraude, ses paroles et le frottement de ses doigts sur les tempes des miniers<sup>4</sup>. La mine observait le ballet habituel de Noiraude, passant de lit en lit, offrant de beaux rêves de minier en minier, pleurant en silence de larme en larme. La mine était habituée aux pleurs de Noiraude. La mine ne voyait rien d'inhabituel.

Pourtant Noiraude essuya ses larmes une fois son travail fini. Noiraude n'avait pas pour habitude de sécher ses larmes. Noiraude se dirigea vers son petit fauteuil d'où elle surveillait les miniers endormis. Noiraude s'assit dans son fauteuil et soupira. Noiraude avait appris à ouvrir un Azion, alors Noiraude ouvrit un Azion<sup>5</sup>. Noiraude n'avait pas pour habitude d'ouvrir des Azions.

Personne ne vit Noiraude entrer dans l'Azion, car cette nuit, comme toutes les autres nuits, tout le monde dormait et faisait de beaux rêves remplis de joie et d'allégresse.

---

3 Faiseur ou Faiseuse de rêves est un véritable métier – même si l'on en voit moins ces derniers temps. Pour améliorer l'humeur des miniers, des Sizains maîtrisant le Rêve et le Cauchemar étaient chargés d'insuffler des rêves agréables aux miniers pendant leur sommeil afin que la nuit soit vraiment un moyen de reprendre des forces et de ne pas penser à l'étroitesse et l'obscurité des mines.

4 Pour insuffler un rêve à quelqu'un, il faut amener la Dimension du Rêve et du Cauchemar à lui. Il n'est nullement nécessaire d'ouvrir un Azion. Il suffit de déposer ses doigts sur le crâne, les oreilles ou les tempes du dormeur et de prononcer les paroles qui guideront la Dimension vers les rêves de ce dernier. C'est une opération des plus aisées quand on maîtrise le Rêve et le Cauchemar.

5 J'ai demandé à Dèle, conteuse de cette histoire, si elle savait qui avait appris à Noiraude à ouvrir un Azion, et pourquoi. Elle m'a expliqué que le conte ne le précisait pas, mais que selon elle Noiraude était tellement triste qu'elle avait besoin de se raccrocher à quelque chose pour rester en vie. Apprendre à ouvrir un Azion en autodidacte prend du temps, il faut étudier la langue ancienne sizaine, trouver les bons mouvements, se renseigner sur les Dimensions, etc. Autant de petits objectifs qui pouvaient offrir temporairement des raisons de vivre à Noiraude. Dèle estime donc que Noiraude a appris seule à ouvrir un Azion, en suivant comme un instinct de survie. J'aime beaucoup cette interprétation.

Cela avait toujours été ainsi. Cela serait toujours comme ça.

La Dimension du Rêve et du Cauchemar ressemble au monde réel, si ce n'est que les rêves et les cauchemars peuvent y prendre vie. La Dimension du Rêve et du Cauchemar est la Dimension où tout est possible car tout est possible dans les rêves et les cauchemars.

Les cascades peuvent s'envoler.

La fumée peut s'écraser.

La terre peut amerrir.

Le vent peut se durcir.

Noiraude atterrit dans la mine de la Dimension. Noiraude essaya de donner à ce qui l'entourait l'aspect d'une prairie verte et chaleureuse. Noiraude n'y arrivait pas, car son esprit pleurait. Noiraude sortit de la mine<sup>6</sup>, et comme son esprit pleurait, le ciel pleuvait. Noiraude ne savait plus comment se redonner le sourire. Noiraude regardait le ciel, et la pluie continuait de s'abattre sur elle, et les nuages continuaient de noircir, et le vent glacial continuait de souffler. Noiraude avait espéré pouvoir revoir le soleil, mais ses espoirs étaient vains.

Car tout comme il était impossible à Noiraude de modifier ses propres songes, il était impossible à Noiraude de modifier ce qu'elle voyait dans sa Dimension.

Car la Dimension du Rêve et du Cauchemar n'est que l'incarnation de ce qui peuple l'esprit de celui qui y entre<sup>7</sup>.

Cela avait toujours été ainsi. Cela serait toujours comme ça.

Les miniers se réveillèrent après une nuit mitigée. Les miniers voulurent interroger Noiraude pour savoir pourquoi leurs rêves n'avaient pas été aussi brillants et lumineux que d'habitude. Les miniers se tournèrent donc vers le fauteuil de Noiraude, mais le fauteuil était vide. Les miniers s'inquiétèrent et fouillèrent l'entièreté de la mine. Les miniers ne trouvèrent pas Noiraude, car Noiraude était encore dans la Dimension du Rêve et du Cauchemar.

---

6 Les Dimensions reprennent la géographie de Sizinis, alors s'il est difficile de sortir des mines dans la réalité, c'est normalement aussi le cas dans les Dimensions. Nous avons affaire ici soit à une incohérence, soit à un mouvement inconscient de Noiraude qui modifie la Dimension du Rêve et du Cauchemar en lui permettant d'accéder plus facilement à l'extérieur.

7 En fait, il est possible de modifier ses rêves et ce qu'on voit dans la Dimension du Rêve et du Cauchemar. Pour ce faire, il faut entreprendre des techniques permettant de vivre des rêves lucides – ces rêves où nous avons conscience d'être dans un rêve. De là, il est possible de modifier ses rêves et ce qui nous entoure dans la Dimension du Rêve et du Cauchemar. Les meilleurs Sizains du Rêve et du Cauchemar sont même capables de créer des rêves de toutes pièces le matin, les laisser dans leur Dimension la journée avant de les récupérer le soir, lorsqu'ils se couchent.

Helpis, qui portait beaucoup d'affection à Noiraude, proposa l'idée que Noiraude était soit sortie de la mine, soit entrée dans une Dimension. Helpis proposa d'envoyer la moitié des miniers dehors et l'autre moitié dans les différentes Dimensions. Helpis ne savait pas trop combien de Dimensions maîtrisait Noiraude et donc combien de Dimensions il fallait fouiller.

Tout le monde approuva l'idée d'Helpis. Tout le monde approuvait tout le temps les idées d'Helpis, car Helpis était le chef des miniers.

Cela avait toujours été ainsi. Cela serait toujours comme ça.

Un groupe de miniers se dirigea vers l'extérieur, mais la lumière brûla leurs yeux trop habitués à l'obscurité des mines. Un groupe de miniers sizains des Couleurs entra dans la Dimension des Couleurs, mais les couleurs les subjuguèrent et ils oublièrent leur mission dans la contemplation de toutes ces teintes qu'ils avaient oubliées. Un groupe de miniers sizains de l'Espace entra dans la Dimension de l'Espace, mais la taille des boyaux des mines s'agrandissait et, trop heureux de ce gain de place, il s'égara dans un jeu dont seuls les plus anciens se souvenaient<sup>8</sup>. Un groupe de miniers sizains de la Pesanteur entra dans la Dimension de la Pesanteur, mais devant l'air léger qu'il respira et la mollesse du sol de la mine, il s'endormit sans demander son reste. Un groupe de miniers sizains du Temps entra dans la Dimension du Temps, mais trop heureux de pouvoir accéder à leur passé d'avant les mines, il s'engouffra dans le labyrinthe de la nostalgie. Un groupe de miniers sizains de la Matière entra dans la Dimension de la Matière, mais capable d'accéder à des sensations autrement plus douces que la rugosité des parois des mines, il se perdit dans la tendresse, le velouté et la délicatesse<sup>9 10</sup>.

Les miniers étaient trop heureux de ces parenthèses enchantées. Les miniers avaient beau faire le plus beau métier du monde, la mine n'offrait pas la meilleure vie à ses hôtes<sup>11</sup>. Les miniers rêvaient jour et nuit de pouvoir quitter les mines quand bon leur semblait.

Cela avait toujours été ainsi. Cela serait toujours comme ça.

---

8 Ne me demandez pas pourquoi, mais je suis persuadé que c'est ce jeu qui consiste à envoyer des ballons sur l'équipe adverse qui doit les esquiver pour éviter d'être fait prisonnier. J'adorais ce jeu enfant, mais je ne suis pas certain qu'il existât dans des temps encore plus « anciens » que ce conte...

9 C'est un grand poncif des contes de Sizinis que d'énumérer toutes les Dimensions d'un coup – même si ici il manque la Dimension du Rêve et du Cauchemar qui arrive un peu plus tard. Cela permet aux enfants à qui on raconte ces histoires de mémoriser facilement l'ensemble des Dimensions.

10 Par ailleurs, le conte ne donnera pas d'indications sur ce que sont devenus ces Sizains perdus dans leur Dimension. Dèle n'a jamais eu vent d'une variante qui l'expliquerait. Espérons qu'ils ont réussi à revenir dans Sizinis...

11 Vous aussi vous ressentez encore une certaine forme d'ironie ?



Noiraude, pendant ce temps, avançait à la recherche d'un lieu où elle pourrait se terrer à tout jamais et pleurer en silence sa tristesse sourde. Noiraude avait appris tout récemment comment ouvrir un Azion et comment accéder au monde soit-disant merveilleux des Dimensions Pures. Noiraude avait cru pouvoir y faire naître un Soleil, un ciel bleu, un arbre centenaire et s'allonger sur ses racines pour profiter d'un sol différent de celui des mines. Noiraude avait placé beaucoup d'espoir dans cette Dimension, et tout s'était effondré<sup>12</sup>.

Ses pas guidaient Noiraude vers un lieu de calme et de repos. Ses pas menaient Noiraude au bord d'un immense océan. Ses pas se faisaient chaque fois plus lourd que les précédents.

Les nuages ne cessaient de s'amonceler dans le ciel. Les nuages ne cessaient d'abattre leur pluie sur la pauvre Noiraude, en route vers sa mort. Les nuages regardèrent Noiraude atteindre le bord d'une falaise. Les nuages crachèrent des éclairs et Noiraude se pencha vers l'eau trouble, agitée, noire. Les nuages ne pouvaient rien faire car de toute façon les nuages ne ressentaient rien.

Cela avait toujours été ainsi. Cela serait toujours comme ça.

Helpis et son groupe de miniers sizains du Rêve et du Cauchemar, contrairement aux autres groupes, n'avaient pas oublié leur mission. Helpis et son groupe de miniers étaient déjà habitués aux rêves dans les mines puisque Noiraude leur offrait les songes les plus purs et les plus doux. Helpis et son groupe de miniers avaient tout de suite vu la noirceur qui emplissait la mine à leur arrivée. Helpis et son groupe de miniers comprirent immédiatement que les rêves de Noiraude devaient être terribles. Mais Helpis et son groupe de miniers effaçaient les traces de grisaille qu'avait laissées Noiraude, car les rêves d'Helpis et de son groupe de miniers s'installaient dans la mine, remplaçant les cauchemars de Noiraude<sup>13</sup>.

Des tigres volèrent et des poissons les suivirent dans les boyaux de la mine.

Des fleurs s'épanouirent au sol et sur les murs de la mine.

Des vents chauds caressèrent les parois de la mine.

Certains Sizains se mirent même à flotter dans la mine.

---

12 Je trouve que la notion d'espoir déçu dans ce paragraphe tend à confirmer l'hypothèse de Dèle quant à l'envie de Noiraude d'apprendre à ouvrir des Azions pour survivre à sa tristesse.

13 La Dimension du Rêve et du Cauchemar est très particulière en ce sens qu'elle reflète les derniers rêves des Sizains qui y entrent. Si deux Sizains sont côte à côte dans cette Dimension, elle prendra une forme qui mêle leurs rêves. Mais si l'un des deux s'éloigne, les rêves de l'autre prendront le dessus, d'où le fait que les rêves d'Helpis et des miniers remplacent peu à peu ceux de Noiraude, puisque celle-ci s'éloigne.

Helpis se mit à courir pour ne pas perdre les traces de noirceur. Helpis sortit dehors et sentit une pluie drue s'abattre sur lui, mais aussitôt la lumière de ses propres rêves la remplaça. Helpis comprit qu'il ne pourrait pas suivre la trace de Noiraude, que ses rêves étaient plus puissants que les cauchemars de Noiraude. Helpis se demanda alors vers quoi une vieille femme désespérée se serait dirigée. Helpis eut soudain une idée. Alors Helpis courut, et son groupes de miniers le suivirent, colorant, peuplant, éclairant la route sur leur passage.

Tout le monde pensait qu'Helpis savait où était Noiraude. Tout le monde faisait confiance à Helpis, car tout le monde avait toujours fait confiance à Helpis.

Cela avait toujours été ainsi. Cela serait toujours comme ça.

Noiraude contemplait encore l'eau trouble, agitée, noire. Noiraude n'hésitait pas mais prenait son temps. Noiraude attendait juste le bon moment. Noiraude remarqua que la pluie s'atténuait. Noiraude prit cela comme un signe. Alors Noiraude ferma les yeux. Et Noiraude sauta.

La chute fut longue, s'étira, dura, continua de s'allonger, de s'étirer, de durer, et la chute n'avait pas de fin, d'ailleurs avait-elle eu un début cette chute, Noiraude ne savait plus, mais la chute était toujours là, longue, lente, Noiraude ne savait plus où elle en était, la chute l'engloutissait tout entière et l'amenait inexorablement vers la mer et vers la mort mais la chute n'en finissait pas, lente, longue, interminable, alors Noiraude gardait les yeux fermés tandis que la chute s'allongeaiiiiit..., s'étiraiiiiit..., se distendaiiiiit<sup>14</sup>... et d'un coup<sup>15</sup>...

...Noiraude toucha le sol. Noiraude s'étonna de toucher du sol, car le sol était censé être la mer. Noiraude s'étonna d'ailleurs de s'étonner, car après cette chute, elle aurait dû mettre un terme à ses souffrances et donc ne plus pouvoir s'étonner de rien. Noiraude, devant tant de mystère, s'autorisa à ouvrir les yeux.

Helpis la regardait. Helpis souriait. Helpis tendit sa main vers Noiraude et l'aida à se relever.

Autour d'eux, tout était coloré, brillant. Autour d'eux, des Sizains et des animaux voletaient tandis que des fleurs parfumaient l'air de douces fragrances. Autour d'eux, la pluie et la grisaille avaient disparu. Autour d'eux, tout était vivant, palpitant, vivifiant.

---

14 Cette accumulation de « i » n'est là que pour insister sur l'insistance qu'offrit Dèle à ces mots, en les faisant durer plus que de raison lors de son récit.

15 Par contre, ici, Dèle laisse un petit blanc tout en écarquillant les yeux, pour ménager un certain suspense je suppose.

Noiraude sentit le soleil et l'absence de pluie sur ses joues. Noiraude s'étonna de ce changement. Noiraude remarqua que sous ses pieds se trouvait bien de l'eau, mais de l'eau solide. Noiraude s'étonna de ce durcissement. Noiraude observa les miniers qui étaient venus la chercher et comprit que les miniers tenaient à elle. Noiraude s'étonna de leur affection. Puis Noiraude demanda à Helpis pourquoi elle avait survécu. Noiraude s'étonna d'apprendre que, tout comme on ne peut pas mourir dans ses rêves et ses cauchemars, on ne peut pas mourir dans la Dimension du Rêve et du Cauchemar<sup>16</sup>.

Cela avait toujours été ainsi. Cela serait toujours comme ça.

Helpis, les miniers et Noiraude retournèrent vers les mines, rassurés et joyeux. Helpis et les miniers ne cessèrent d'offrir de belles visions à Noiraude, propices à l'étonnement. Helpis serrait fort la main de Noiraude dans la sienne, sa main douce et chaude comme les rêves qu'elle lui avait toujours offerts.

Devant tant d'étonnements, devant tant d'amours, devant tant de nouveautés, devant tant de beautés, devant tant de douceurs, de couleurs, de chaleurs, devant tant de tendresses, de délicatesses, d'allégresses, devant tant de possibilités, de libertés, d'amitiés... Noiraude sourit.

Alors Helpis et les miniers sourirent aussi : ils assistaient à un événement rare.

Car, Noiraude, son sourire, personne ne l'avait jamais vu.

Cela avait toujours été ainsi. Mais cela ne serait plus jamais comme ça<sup>17</sup>.

---

16 Disons plutôt que, de même que l'on se réveille quand on est sur le point de mourir dans un rêve, la Dimension du Rêve et du Cauchemar nous expulse par l'ouverture d'un Azion si l'on s'approche trop de la mort en son sein. (C'est d'ailleurs la seule Dimension à notre connaissance pouvant ouvrir elle-même des Azions.) Mais cette expulsion, suivant où l'on atterrit dans Sizinis, peut tout de même provoquer la mort et n'est pas à prendre à la légère. Ce qui me fait penser que c'est Helpis qui, par une plus grande maîtrise de la Dimension du Rêve et du Cauchemar, a sauvé Noiraude des entrailles de la mer d'une façon ou d'une autre.

17 L'occasion pour Dèle de conclure son récit par un magnifique sourire.

# Stana et le monstre des Dimensions

## Terre Calme – Dimension de la Matière

*La Terre Calme est la plus grande Terre de Sizinis, même si elle est moins peuplée que la Terre Ronde. Il en résulte des contes ancrés dans des lieux divers, allant des montagnes du Nord-Ouest de cette Terre aux grandes steppes qui la composent en son centre, en passant par la région des Mille Laux qui nous occupe pour ce conte. La Terre Calme possède donc un vaste ensemble de contes aux influences multiples, aux formes diverses et aux personnages variés. « Stana et le monstre des Dimensions » est somme toute un conte assez ordinaire, mais ce qui fait sa véritable originalité est la façon dont il embrasse de nombreux topoï quant aux mystères des Dimensions.*

*En effet, les Dimensions ont des limites et c'est parce que l'on peut difficilement jouer avec celles-ci dans la réalité que les contes s'en sont saisis pour créer des histoires extraordinaires. Ainsi, les Sizains ont imaginé ce qui pourrait se passer si ces limites venaient à être outrepassées, et c'est alors devenu un terrain fertile pour l'invention de contes et de beaucoup d'autres histoires. Les Sizains aiment à imaginer des Dimensions improbables auxquelles ils n'ont pas accès, l'existence de monstres internes à ces Dimensions ou à celles que l'on connaît, la possibilité d'entrer dans des lieux inconnus grâce à des Azions modifiés, ou bien l'existence de pouvoirs qui ne seraient pas liés à la Maîtrise, etc. « Stana et le monstre des Dimensions » réunit en un seul conte tous ces questionnements, ce qui en fait un conte unique et passionnant.*

*Je suis parfaitement conscient que le but de ce recueil est de garder une trace des Dimensions si jamais celles-ci disparaissaient, et que par conséquent il est possible que des lecteurs n'ayant jamais eu de contact avec la Maîtrise lisent ce conte et puissent ne pas saisir tous les enjeux et toutes les limites remis en question par ce conte. C'est pourquoi j'ai surtout commenté ici les éléments propres aux Dimensions et à leurs limites, plus que la façon dont l'histoire m'a été racontée et les parallèles que j'ai pu faire entre ce conte et Sizinis telle que je la connais. Il me paraissait important, pour connaître les Dimensions, de connaître aussi leurs limites, c'est pourquoi j'ai choisi ce conte.*

*Il faut donc que je vous parle de Magrag, qui m'a conté cette histoire, puisque je n'aurais pas trop l'occasion de l'évoquer dans mes notes. Magrag est un Sizain relativement*

*âgé qui fait partie d'un collectif de conteurs comme il en existe beaucoup en Terre Calme. Il a lui même constitué ce collectif il y a quelques années, dans l'objectif de transmettre les contes les moins connus de Sizinis. Son projet et le mien, son collectif et mon recueil, se faisaient donc en quelque sorte écho, ce qui nous a permis d'entamer de grandes et belles discussions à propos de ces histoires qui nous tiennent tant à cœur. L'occasion pour moi de souligner que de mon voyage pour collecter les contes de ce recueil, je retire aussi de très belles amitiés.*

Dans la région des Mille Laux, au Sud des Eaux Vives, une ancienne tradition consistait à fêter le retour du Printemps<sup>1</sup>. Ce jour-là, les Sizains dansaient, jouaient, riaient, chantaient, bavardaient, et s'amusaient tous ensemble du lever jusqu'au coucher du soleil, tous habillés de costumes colorés et brillants confectionnés pour l'occasion.

Stana était une jeune habitante de cette région, et elle avait hâte d'assister à la fête qui aurait lieu le lendemain. Ses deux parents étaient couturiers. Ils étaient très occupés par les préparatifs de la fête, car nombreux étaient les Sizains qui leur avaient demandé de leur coudre des costumes sur mesure. Si bien que pour préparer leurs propres costumes et celui de leur fille, ils n'avaient d'autres choix que de s'y prendre la veille pour le lendemain. Mais il leur manquait du tissu pour terminer les masques, alors ils demandèrent à Stana de leur ramener un peu de soie de l'Arbre de Satin, qui pousse dans la Dimension de la Matière<sup>2</sup>, près de Bal Bila<sup>3</sup>. Stana avait l'habitude de cette demande : depuis qu'elle maîtrisait correctement la Matière, ses parents lui demandaient souvent d'aller chercher pour eux un peu de l'étoffe de cet arbre prolifique. Elle prit donc son petit sac à dos en cuir, son couteau de silex pour couper la soie, ainsi qu'un goûter puisque le voyage lui prenait environ une après-midi entière, et elle s'en alla.

Stana aurait pu faire ce trajet dans Sizinis, mais sans savoir pourquoi, elle avait envie de l'effectuer directement dans la Matière. Elle se sentait comme appelée par sa Dimension Innée. Elle ouvrit donc un Azion, le traversa et... fut trempée. Chose étonnante, il pleuvait dans la Dimension, et fort en plus<sup>4</sup>. Par peur que l'eau n'abîmât le cuir de son sac, elle le changea en un tissu étanche, mais elle fut alors obligée de le surveiller le long de sa

---

1 Cette fête existe toujours, même si aujourd'hui elle célèbre plutôt les dieuses Ombre et Lumière.

2 Il n'existe pas qu'un seul Arbre de Satin. C'est une véritable variété d'arbre dans la Dimension de la Matière, où il en existe même des forêts. Cependant, celui que décrit ce conte est le plus ancien spécimen connu, et il est toujours présent dans la région des mille Laux que décrit ce conte. Ces arbres ont la particularité de faire pousser non pas des feuilles, mais de la soie.

3 Les Calmais donnent à leurs lacs le nom de « Bal ». « Bal Bila » signifie donc simplement « Lac Bila », mais j'ai gardé l'appellation qu'utilisait Magrag quand il m'a conté l'histoire.

4 Il fait généralement le même temps sur Sizinis et dans les Dimensions, même s'il y a des exceptions.

progression pour ne pas qu'il redevienne en cuir<sup>5</sup>. Elle porta donc son sac à dos contre son ventre, et entama sa progression. Sa concentration et le clapotis de la pluie l'empêchèrent d'entendre les bruits de pas légers qui la suivaient.

En arrivant au Sud de Bal Bila, la pluie se calma, alors Stana remit son sac sur son dos, et aussitôt il redevint en cuir. La Dimension était plutôt calme aujourd'hui, les paysages étaient semblables à ceux de la Terre Calme habituelle. Seules quelques pierres étaient plus brillantes que d'habitude – comme du verre – et certains buissons avaient des feuilles de métal. Stana devait faire attention à ne pas se brûler en passant près d'elles<sup>6</sup>, mais dans l'ensemble, il n'y avait pas trop de danger. Stana entra alors dans une profonde méditation et continua sa route un peu mécaniquement. Elle avait déjà fait ce chemin tant de fois ! Seulement, sa méditation l'empêcha de remarquer la petite ombre qui la suivait.

Après une bonne heure de marche, Stana s'autorisa à boire un peu d'eau. Elle vérifia le contenu de son outre : la Dimension avait transformé son eau en lait, et Stana détestait le lait. Elle prononça deux ou trois mots dans la Langue des Dimensions<sup>7</sup>, et le lait redevint de l'eau. Elle but deux grandes gorgées. Il lui sembla apercevoir quelque chose bouger dans les branchages derrière elle, mais elle se dit que cela devait être un animal, ou peut-être un autre Sizain, et elle reprit sa route. Cependant, cette fois-ci, elle se sentait suivie et se retourna régulièrement, sans jamais rien voir d'autre que des branchages qui bougeaient. Elle accéléra le pas pour atteindre l'Arbre de Satin, qu'elle voyait se dessiner au loin.

Elle arriva enfin au pied de l'Arbre. Celui-ci était immense et ses longues feuilles de soie pendaient de ses branches, s'étalaient sur le sol ou voletaient mollement dans le vent léger. Stana était seule, ce qui n'était pas si fréquent que ça tant l'Arbre était connu. Elle commença à grimper au tronc de l'Arbre, et c'est là qu'elle le vit. Le petit monstre noir qui l'observait. Il avait la taille d'un chat, sa forme était sans cesse mouvante, comme s'il était un

---

5 Lorsqu'un Sizain modifie un objet dans une Dimension, il est obligé de garder un minimum de concentration dessus, sinon l'objet reprend aussitôt sa forme initiale. On compare souvent les Dimensions à des élastiques : tant que l'on maintient la tension – métaphore de la concentration –, un élastique peut garder la forme qu'on lui a donné, mais dès que l'on relâche la tension, l'élastique reprend sa forme initiale.

6 Si les Métalets peuvent toucher le métal, les Maîtrisants en sont eux incapables, sous peine de se brûler sévèrement. En Terre Agitée, il existe même une coutume désormais qui exige qu'à l'âge de six ans, un enfant sizain dont on ne sait pas s'il est maîtrisant ou non doive toucher une minuscule pépite d'argent : s'il se brûle, c'est un Maîtrisant, sinon, c'est un Métalet. La plupart des autres Terres trouvent cette coutume barbare, mais de ce que j'ai pu comprendre après mon voyage en Terre Agitée, la brûlure est vraiment superficielle – puisque si cela brûle l'enfant, il relâche immédiatement la pépite – et n'occasionne pas de véritable blessure. Mais de là à dire que je cautionne le fait de brûler volontairement des enfants...

7 C'est une appellation typiquement calmaise pour parler de l'ancien sizain – ou de la langue ancienne sizaine, qui est un synonyme. Magrag avait d'ailleurs un léger accent calmais, caractérisé par sa lenteur et le son « u » qui devient presque « eu ». Tout dans ce conte respirait la Terre Calme.

gribouillis en mouvement, et bien qu'elle n'aperçût pas ses yeux, Stana sentait son regard posé sur elle<sup>8</sup>.

« Je me suis perdu » dit le monstre. Il parlait dans la Langue des Dimensions, et par chance, Stana l'avait apprise par sa mère qui maîtrisait les Couleurs et la Pesanteur.

Stana écouta donc l'histoire du monstre, un peu méfiante. Assise entre deux branches de l'Arbre de Satin, elle tenait très fort ses ciseaux en silex de sa main droite, cachée dans son sac posé sur ses genoux. On ne sait jamais, elle aurait peut-être besoin de se défendre. Le monstre expliqua qu'il habitait un monde sombre, glacé, remplis de bruits étranges et de créatures comme lui. Mais que suite à une peur très violente, il y a avait peu de temps, il avait traversé un portail étrange et s'était retrouvé dans cet endroit où les matières changent tout le temps, où les couleurs sont pléthoriques, où les êtres vivants n'ont pas la même forme que lui et où une énorme flamme brille en permanence dans le ciel, et que même quand il ne voyait plus cette flamme, il y en avait une autre plus petite et plus faible qui prenait son relais<sup>9</sup>.

Le petit monstre ajouta aussi qu'il sentait des âmes tout autour de lui quand il était dans cet endroit bizarre – qui n'était autre que la Dimension de la Matière. Stana comprit que le monstre, au sein même de la Dimension, sentait la présence des Sizains qui étaient dans Sizinis. Elle avait donc affaire à un être particulièrement sensible pour qu'il puisse percevoir ce qui n'était même pas au sein de la Dimension, mais en parallèle de celle-ci. Puis le petit monstre déclara qu'il avait appelé une de ces âmes très très fort, et que Stana était arrivée. Voilà pourquoi Stana avait préféré passer par la Dimension plutôt que par Sizinis pour faire le trajet la menant à l'Arbre de Satin.

---

8 La croyance comme quoi des monstres existent dans les Dimensions est très répandue, mais aussi largement démentie. Ce que les Sizains prennent pour des monstres est en fait généralement des animaux propres aux Dimensions, issus de Sizinis, mais qui ont réussi d'une manière ou d'une autre à entrer dans les Dimensions. De là, ils ont suivi une évolution qui leur est propre et se sont donc éloignés des animaux que nous connaissons sur Sizinis. Ce n'est pas à proprement parler une limite des Dimensions, mais c'est en tout cas quelque chose qui cristallise un certain imaginaire.

9 Il est amusant de noter que c'est également et généralement après une forte peur que les jeunes Maîtrisants découvrent leur Dimension Innée. Une peur panique chez un Maîtrisant peut déclencher l'ouverture d'un Azion, et pour peu qu'il soit en mouvement, le Maîtrisant peut le traverser sans y prendre garde et se retrouver dans sa Dimension. Quand c'est la peur qui crée un Azion, c'est toujours sur la Dimension Innée que celui-ci s'ouvre – ou sur Sizinis quand on est dans une Dimension. C'est ce que l'on appelle un Voyage d'Instinct. Certains Maîtrisants font leur premier Voyage d'Instinct très tôt, avant même de savoir marcher – j'ai fait le mien à trois ans, personnellement –, tandis que d'autres n'en font jamais de leur vie. C'est généralement assez traumatisant pour les enfants puisqu'ils se retrouvent dans un endroit parfaitement inconnu et qu'ils peuvent ne pas réussir à revenir tout de suite dans Sizinis. Mais ce conte nous montre, chers Maîtrisants, que nous ne sommes pas les seuls à vivre des Voyages d'Instinct : le monstre du conte en fait lui aussi l'expérience, à son échelle. Rassurant, non ?

Le petit monstre expliqua ensuite qu'il avait eu peur que Stana reparte à cause de la pluie qu'il avait provoquée. Stana ne comprit pas tout de suite : comment pouvait-il créer de la pluie ? Alors le petit monstre lui révéla qu'il était doté d'un « pouvoir », ses émotions avaient une répercussion sur le temps qu'il faisait<sup>10</sup>. Quand il était en colère, le vent se levait, quand il allait bien, l'obscurité de son monde grandissait – mais il avait remarqué qu'ici, cela chassait les nuages du ciel –, et quand il était mal à l'aise, cela pouvait créer des averses. Ce qui expliquait la pluie dans la Dimension. Pour voir si Stana pouvait l'aider, et parce que c'était la seule à avoir répondu à son appel, le petit monstre l'avait suivie. Il avait vu Stana changer le cuir de son sac en un tissu étanche, et il se calma un peu, ce qui fit cesser la pluie peu après, il l'avait entendu parler la langue de son peuple pour changer le contenu de son outre, et maintenant il la voyait grimper aux arbres avec aisance... Peut-être que Stana avait aussi en elle la capacité de l'aider ? Il voulait simplement rentrer chez lui.

À la fin du récit du monstre, Stana avait relâché sa prise autour de ses ciseaux. Enfin, alors que le petit monstre pensait que jamais elle ne lui offrirait son secours, elle lui demanda comment elle pouvait l'aider.

Le petit monstre déclara qu'il l'avait vue traverser un étrange portail lumineux et violacé pour le rejoindre, et qu'il supposait qu'ouvrir un portail similaire sur son monde à lui serait la solution. Mais Stana ne maîtrisait que la Dimension de la Matière et celle des Couleurs, elle ne pouvait donc ouvrir d'Azion que sur ces deux Dimension ainsi que sur Sizinis. Le petit monstre insista pour qu'elle essaie. Stana sentit un léger vent se lever, et se demanda si ce n'était pas la colère du monstre. Elle sauta donc de son perchoir, et ouvrit un Azion vers Sizinis. Le petit monstre y passa la tête, soupira, et retourna dans la Dimension de la Matière. Ce n'était pas chez lui. Stana ouvrit un autre Azion, vers la Dimension de la Couleur cette fois. Le petit monstre y passa la tête, et poussa un petit cri de douleur. Il retourna aussitôt dans la Dimension de la Matière, et une averse se déclencha. Ce n'était pas chez lui, et les couleurs lui avaient fait mal aux yeux. Déjà qu'ici elles n'étaient pas très agréables, même s'il avait réussi à s'y habituer, celles de cette Dimension lui avaient brûlé la rétine.

Stana soupira. Elle demanda donc à quoi ressemblait le portail que le petit monstre avait traversé, car ce n'était peut-être pas un Azion. Le petit monstre répondit qu'il n'avait pas

---

<sup>10</sup> Après le monstre, c'est au tour du pouvoir non-sizain d'être mentionné dans ce conte qui explore diverses limites propres aux Dimensions.



vraiment vu ce portail, mais qu'il avait entendu un bruit qui ressemblait à une bouche qui aspire beaucoup d'air. Cela ressemblait pourtant bien au bruit d'un Azion<sup>11</sup>, alors Stana en ouvrit un nouveau. Sans savoir pourquoi, elle se dit que si elle changeait la matière même de l'Azion, il pourrait peut-être ouvrir sur un nouvel endroit. Stana se concentra et essaya de rendre son Azion complètement liquide. Il s'écoula au sol en une flaque. « Traverse-le ! » cria-t-elle au monstre, mais il en fut incapable. Ses pattes difformes se posaient au sol sans qu'il ne traversât l'Azion. Stana referma donc ce dernier, en ouvrit un autre, et cette fois-ci elle essaya de le rendre parfaitement gazeux<sup>12</sup>. Mais il s'éleva dans les airs avant même d'avoir pu faire quoi que ce soit. Elle en ouvrit un dernier, et testa différentes matières solides qui seraient assez malléables ou fragiles pour que le monstre puisse passer au travers. Le petit monstre essaya donc de traverser successivement de la poudre de craie, une immense feuille d'arbre, du tissu, de la laine et même du chocolat fondu... Il arrivait parfois à passer une patte au travers, mais tout de suite il voyait que ce n'était pas chez lui alors il se ravisait<sup>13</sup>. Ce n'est que quand il se retrouva projeté en arrière, contre le tronc de l'Arbre, à cause d'un Azion en caoutchouc qu'ils décidèrent d'abandonner. Stana avait l'impression d'avoir testé toutes les matières possibles et imaginables. Du moins, toutes celles qui ne lui paraissaient pas trop dangereuses. Changer la matière d'un Azion était sans doute inutile...

Stana regarda le Soleil et vit que l'après-midi était déjà bien entamé. Elle s'excusa auprès du petit monstre de ne pouvoir l'aider, mais elle devait récupérer de la soie pour ses parents. Une nouvelle averse commença à tomber et Stana comprit que le monstre était triste de ne pas pouvoir rentrer chez lui. Pour le consoler, elle proposa de lui tenir compagnie le temps qu'il trouve un moyen de rentrer chez lui. Mais il faudrait qu'il soit d'accord pour la suivre jusque chez elle, puisqu'il lui fallait rentrer. Le petit monstre accepta. Stana partagea son goûter avec lui, se risqua même à lui caresser le pelage pour le consoler, récupéra de grands morceaux de soie qu'elle glissa dans son sac à dos, et entama le trajet du retour. La pluie avait cessé, c'était déjà ça.

---

11 Les enfants sizains aiment à remarquer que si l'on prononce « Azion » en inspirant, cela fait un bruit très similaire à l'ouverture d'un Azion. Je trouve qu'ils ont raison. Essayez, vous verrez !

12 Ces deux états – liquide et gazeux – qui se suivent ne sont pas une coïncidence. Il n'est en effet pas rare de décrire la matière d'un Azion comme « un liquide gazeux » ou comme de « l'air liquide ».

13 Changer la matière même d'un Azion, c'est là toucher aux limites des Dimensions et c'est ce qui me plaît dans ce conte. Je ne conseille à personne d'essayer ce que Stana fait dans ce conte. En fait, je doute même que cela soit possible, notre instinct de Maître nous pousse à ne pas tester ce genre d'expérience, si bien que personne à ma connaissance n'a essayé. Ou alors, cette personne n'est jamais revenue de son périple pour nous le raconter... Dans tous les cas, les contes sont là pour imaginer ce que seraient les mondes derrière des Azions modifiés. Pas la peine de nous mettre en danger, par conséquent.

Durant le trajet, le petit monstre et Stana firent plus ample connaissance. Cette dernière apprit que chez le monstre, tous le monde parlait la Langue des Dimensions, qu'il n'y avait pas de Soleil ni de Lune, qu'il faisait donc toujours très sombre, et que les couleurs étaient très rares<sup>14</sup>. Certains de ses comparses avaient les yeux dorés, comme le métal qui brillait au bout des branches de certains buissons de la Dimension de la matière, mais cela s'arrêtait là. Tout était noir, parfois gris, et très rarement blanc. Stana avait du mal à s'imaginer une Dimension complète ainsi. Même dans ses mauvais jours, la Dimension des Couleurs offrait des teintes diverses malgré un ensemble terne<sup>15</sup>. Le petit monstre indiqua que ce qui était le plus différent était sa façon de percevoir les sons. Dans sa Dimension, si on pouvait appeler son monde ainsi, il ressentait les sons par chacun de ses poils et que c'était pour cela que ces derniers étaient toujours en train de changer de forme et de position<sup>16</sup>. Mais ici, il n'avait besoin que de ses oreilles. Stana trouvait tout ceci étonnant, mais les récits du petit monstre quant à son monde l'intéressaient au plus haut point.

Après quelques heures de marche, ils avaient atteint l'endroit où, dans Sizinis, se tenait la maison de Stana. Cette dernière demanda donc au monstre d'entrer dans son sac s'il voulait rester avec elle. Puis elle ouvrit un Azion et retourna dans Sizinis.

Ses parents accueillirent Stana avec un bon repas et la remercièrent de leur avoir ramené de la soie de l'Arbre de Satin. Grâce à elle, ils pourraient terminer dans la soirée les costumes de la fête qui aurait lieu le lendemain. Mais ce que les parents de Stana ne savaient pas, c'est que dans le sac de leur fille, sous les grandes étoffes de soie qu'elle avait ramenées, se trouvait une petite bestiole toute noire, aussi grosse qu'un chat et qui changeait tout le temps de forme. Une bestiole qui n'avait rien de sizain, mais pour laquelle leur fille s'était prise d'affection.

---

14 Ce petit monstre semble tout droit sorti d'une Dimension inconnue. C'est là encore une croyance – infondée – que de penser qu'il existe d'autres Dimensions que les Six que nous connaissons, et une de ces fameuses limites qu'explore le conte. Cette croyance est d'ailleurs un matériau très fertile pour la création de contes divers et variés partout sur Sizinis.

15 J'apprécie la personnification de la Dimension des Couleurs. Il est vrai qu'on dirait qu'elle possède ses propres humeurs tellement certains jours elle est particulièrement colorée tandis que d'autre elle est toute pâle ou terne. Mais c'est un peu le cas de chaque Dimension : chaque jour, elles exploitent leur Élément d'une manière différente.

16 Parmi les Dimensions inconnues que j'évoque en note 14, certaines reviennent plus que d'autres : ici, c'est celle du Son que semble mentionner le petit monstre, mais on entend aussi souvent parler de celle de la Lumière, celle du Vide, celle de la Vie, etc. J'insiste sur le fait que ce ne sont que des croyances, jamais rien n'a pu prouver leur existence, et les théories scientifiques tendent même à démontrer leur absence.

Après avoir mangé, Stana donna la soie à ses parents et monta dans sa chambre avec le petit monstre. Elle le fit sortir de son sac sur son lit et ne laissa qu'une bougie allumée pour ne pas lui brûler les yeux. Ils discutèrent toute la soirée, jusqu'à tomber l'un et l'autre de fatigue.

Le lendemain, on frappa à la porte de la chambre. Sans crier gare, le père de Stana, monté sur des échasses, habillé d'un costume aux mille couleurs et le visage masqué par un loup de satin, ouvrit la porte, s'approcha du lit de sa fille et l'appela pour la réveiller et l'emmener à la fête. Au pied du lit, le petit monstre ouvrit les yeux et hurla de terreur face à l'immense être lumineux et coloré qu'il prit pour un horrible monstre<sup>17</sup>. Le tonnerre éclata dehors<sup>18</sup>. Le boucan réveilla Stana qui eut juste le temps de voir un Azion s'ouvrir derrière son petit monstre dans lequel ce dernier bascula.

En une seconde, le petit monstre avait pu rejoindre le monde qu'ils avaient essayé d'atteindre durant tout l'après-midi de la veille.

Stana dut expliquer toute l'histoire du monstre à son père qui eut du mal à la croire. Malgré tout, il la consola de la perte de ce petit monstre auquel elle s'était attachée, et lui promit que la fête la consolerait. Stana se prépara donc, monta sur des échasses, s'habilla du beau costume que ses parents lui avaient confectionné, masqua son visage d'un loup fait de l'étoffe de l'Arbre de Satin, et suivit ses parents jusqu'au centre de la ville où de la musique résonnait. Stana dansa. Stana joua. Stana rit. Stana chanta. Stana bavarda. Stana s'amusa. Le petit monstre lui sortit peu à peu de la tête.

Mais c'est en voyant le costume jaune et brillant d'un inconnu à la grande fête que Stana réalisa quelque chose... L'Azion... Ce matin... L'Azion dans lequel avait basculé son petit monstre<sup>19</sup>...

...

C'était un Azion *d'or liquide*<sup>20</sup> !

---

17 J'apprécie grandement l'idée qu'un monstre ait peur d'un autre monstre.

18 J'ai demandé si le tonnerre était dû à la peur du monstre. Magrag m'a dit que le conte ne le précisait pas, mais que cela lui paraissait évident que c'était le cas.

19 Difficile de rendre tout le suspense que Magrag mettait à l'oral. Il faut imaginer de grands blancs aussi intenses que silencieux.

20 Ce conte est passionnant dans sa façon de jouer avec les limites des Dimensions jusqu'à conclure par une impossibilité extrême : puisque que les Maîtrisants ne peuvent toucher le métal sans se brûler, il leur serait impossible de traverser un Azion d'or liquide si un tel portail existait. Mais grâce à cette dernière phrase, tout un imaginaire se déploie et plutôt que de conclure, le conte ouvre en fait sur d'innombrables possibilités dont on peut se saisir pour inventer autant de nouvelles histoires. Je vous le demande : que peut-il y avoir derrière un Azion d'or liquide ?

# Khtéos et le pouvoir de Taal

## Terre Sèche – Dimension du Temps

*« Khtéos et le pouvoir de Taal » est à mon sens le plus beau conte de la Terre Sèche, et je ne dis pas cela simplement parce que ma Dimension Innée est celle du Temps et que mon métier de professeur de littérature sizaine consiste – entre autres – à jouer avec les mots. Je trouve dans ce conte quelque chose de plus profond, avec l'idée que même si une quête est vouée à l'échec, elle pourra toujours apporter du positif et changer la face du monde. Un peu dans cet esprit de viser la Lune mais d'atteindre les étoiles.*

*Khtéos est un personnage récurrent des contes de la Terre Sèche, à l'instar de Daine et des contes de la Terre Ronde. Bien souvent d'ailleurs, quand un conte de la Terre Sèche est adapté par les habitants de la Terre Ronde, Khtéos est remplacé par Daine. Seulement, ce conte n'a jamais connu d'adaptation car il ne concerne que les habitants de la Terre Sèche. En effet, « Khtéos et le pouvoir de Taal » est un conte étiologique, qui donne l'origine supposée du gentilé des Taalais. C'est une question qui a, à une époque, beaucoup amusé les Sizains : pourquoi les habitants de la Terre Sèche se nomment les Taalais alors que ceux de la Terre Ronde s'appellent les Rondiens, ceux de la Terre Ourse, les Ourserauds, ceux de la Terre Calme, les Calmais, etc. ? Qu'on croit ou non au « pouvoir de Taal », ce conte amène une réponse des plus poétiques.*

*S'il n'existe pas d'adaptation à ce conte sur les autres Terres, il n'en reste pas moins qu'il connaît plusieurs variantes sur la Terre Sèche. Le personnage de Galet par exemple, apparaît ou non, est parfois un homme, parfois une femme, parfois un ami de Khtéos, parfois un amant... La façon d'amener le mot « Taal » connaît elle aussi quelques variantes : c'est parfois avec la Dimension de la Pesanteur – en « allégeant » le poids des mots qui blessent – que Khtéos découvre le mot « Taal », et dans d'autres variantes encore, c'est bien avec la Dimension du Temps, mais sans y entrer, en l'amenant sur les paroles des gens qui entourent Khtéos.*

*Je n'ai pas tout à fait choisi quelle variante de « Khtéos et le pouvoir de Taal » j'allais intégrer au recueil. Alors que pour les cinq autres contes, j'ai choisi précisément quel conte j'aimerais écouter et ensuite trouvé quelqu'un qui veuille bien me le raconter, je suis cette fois-ci allé à rebours. À force de travailler sur les contes, j'ai eu vent des meilleurs conteurs*

*de tout Sizinis. Il y en avait une que je n'avais encore jamais rencontrée, car elle se fait discrète : Tibetti. Elle est née métalette et ne maîtrise donc aucune Dimension. Mais, parce que sa curiosité est grande, elle a appris depuis son plus jeune âge un nombre invraisemblable de contes traitant des six Dimensions, pour pouvoir les maîtriser par procuration, à travers les personnages qu'elle fait vivre par sa voix. Lorsque que je l'ai rencontrée, je lui ai simplement demandé de me raconter « Khtéos et le pouvoir de Taal », n'importe quelle variante – sa préférée, si elle le souhaitait – pourvu qu'on y voit la Dimension du Temps. Elle a sourit, n'a pas hésité une seconde, s'est levée et a commencé son récit.*

Savez-vous pourquoi l'on nomme les Taalais ainsi ? Non ? Alors je vais vous l'apprendre<sup>1</sup>.

Il y a fort longtemps, quand la forêt Pinède était encore debout, quand le dragon de la Dent-Rouge n'avait pas encore craché son feu et qu'il y avait encore des pluies, la Terre Sèche n'avait pas de nom, et elle ne s'appelait certainement pas « la Terre Sèche » puisqu'elle était encore couverte d'eaux et de forêts. Ses habitants étaient peu nombreux et se nommaient en fonction de leur lieu de vie. Ceux vivant près de la forêt s'appelaient Pin, Arbre, Feuille ou Aiguille, ceux vivant près de la rivière s'appelaient Eau, Clarté, Poisson ou Goutte, ceux vivant près de la montagne s'appelaient Mont, Neige, Roche ou Hauteur<sup>2</sup>. Mais un jour naquit un jeune garçon, loin de la forêt, loin de la rivière, loin de la montagne, loin de tout. Lorsque la mère prit son enfant dans les bras et que vint le moment de lui chuchoter son nom à l'oreille, elle ne savait pas comment l'appeler, car tous deux se situaient à distance de tout ce qui compose la Terre Sèche. Elle prit alors son temps, réfléchit longuement, chercha à harmoniser les sons qu'elle connaissait, et créa un nom de toutes pièces : Khtéos.

Khtéos grandit vite et bien. Il apprit à maîtriser toutes les Dimensions grâce à une bonne maîtrise de Temps<sup>3</sup>, il était toujours prêt à aider, et faisait la fierté de ses parents. Mais à

---

1 Tibetti connaissait parfaitement mon projet, elle savait donc que je connaissais déjà l'histoire de « Khtéos et le pouvoir de Taal ». J'estime donc que cette phrase fait entièrement partie du conte et que son récit débute ici, quand bien même la véritable histoire commence à la phrase suivante.

2 Aujourd'hui, les prénoms des Taalais n'entretiennent plus de liens aussi forts avec leur environnement – en témoigne le prénom de Tibetti –, mais il est vrai que ce fut le cas.

3 Pour apprendre à maîtriser une Dimension qui n'est pas celle avec laquelle on naît, il faut d'abord s'améliorer dans la maîtrise de sa Dimension Innée. Or, la Dimension du Temps est tellement complexe que bien souvent un niveau basique dans la maîtrise du Temps permet déjà de faire de grands exploits dans les Dimensions à l'apprentissage plus aisé – comme les Couleurs ou le Rêve et le Cauchemar. Bien sûr, je suis l'exception qui confirme la règle : j'ai beau maîtriser le Temps, je n'ai jamais rien compris aux Couleurs.

cause de son prénom, Khtéos fut souvent moqué. C'est ainsi que les enfants traitaient autrefois ceux qui étaient différents : ils étaient railleurs<sup>4</sup>. Les enfants de son âge demandaient tout le temps à Khtéos d'où il venait avec un nom pareil, lui disaient que son prénom avait le son d'un crachat ou faisaient des jeux de mots qui lui déplaisaient fortement. Khtéos préféra très vite la solitude à la compagnie des jeunes de son âge – qui, de toute façon, ne voulaient pas jouer avec lui. Très souvent, Khtéos demandait à sa mère : « Pourquoi leurs mots me blessent-ils autant ? » Ce à quoi sa mère répondait des choses comme : « Ils ne voient pas ta vraie valeur, ne t'occupe pas d'eux », « Ils sont aveugles au Soleil qu'il y a en toi, Khtéos, mais moi je le vois », « Ils sont incapables de reconnaître tout le talent que tu as, ignore-les. » Khtéos sentait bien que sa mère ne faisait qu'éviter la question. Mais il n'osait insister et se contentait d'appliquer le conseil qu'elle lui prodiguait en ignorant les remarques de ses camarades.

Plusieurs années ont passé ainsi. Chaque jour, Khtéos endurait les moqueries des enfants. En grandissant, cela continua jusqu'à ce qu'une personne, un jour, osa se lever contre les moqueries. Cette personne s'appelait Galet et vivait – comme vous vous en doutez – près de la mer<sup>5</sup>. Tout l'entourage de Galet était des pêcheurs et, sur le marché où ils vendaient leurs poissons, Khtéos était en train de subir leurs jeux de mots désagréables et leurs railleries. Galet eut soudainement marre de la grossièreté de ses semblables et proposa à Khtéos d'aller marcher sur la plage pour s'éloigner d'eux. Khtéos accepta. Ils discutèrent longtemps, de tout et de rien, en longeant la baie. Khtéos apprit que Galet détestait vivre de la pêche et que son plus grand rêve était de passer sa vie à lire et écrire des livres. Le lendemain, Khtéos revint voir Galet et ils refirent de même. Khtéos recommença ce petit manège plusieurs jours. Il n'y avait qu'avec Galet – et ses parents – qu'il se sentait bien. Il était admiratif de sa culture et lui demandait souvent de lui raconter ses dernières lectures. Puis un jour, il se dit que puisque Galet aimait tellement les livres, les belles phrases et les mots, il fallait qu'il lui pose la question à laquelle sa mère n'avait jamais su répondre. Il se lança alors, et demanda à Galet : « Pourquoi les mots des autres me blessent-ils autant ? » Il espérait au fond de lui que Galet aurait une réponse. Mais ce ne fut pas le cas. Galet expliqua que c'était une question qui ne lui

---

4 Il est amusant de voir que ce concept de raillerie est expliqué alors même qu'il revient au cœur de beaucoup de nos réflexions sur les Métalets aujourd'hui.

5 Ne cherchez pas, grâce à d'habiles formulations, Tibetti ne précisera jamais si Galet est un homme ou une femme. Tibetti ne précisera pas non plus quelle est la nature de la relation entre Galet et Khtéos. Je trouve que c'est un exploit de réussir à inclure les différentes variantes à propos de Galet en un même conte, justement en ne donnant pas d'indications trop précises sur ce personnage. Cela laisse la porte ouverte à toutes les possibilités et toutes les préférences.

avait jamais traversé l'esprit. Khtéos soupira et tenta de cacher sa déception. Galet sentit la tristesse de Khtéos et lui promit donc d'y réfléchir. Ils convinrent de se retrouver le lendemain soir, pour laisser à Galet le temps d'examiner la question.

Ils se retrouvèrent sur la plage, la nuit, sous les étoiles. Galet était souriant et Khtéos comprit qu'une réponse allait lui être apportée. À peine arrivé, Galet lui dit que, pendant la journée, une potentielle réponse lui parut évidente. Khtéos se montra très intéressé, alors Galet se lança dans son explication. Il lui semblait que c'était le temps qui avait donné à certains mots un pouvoir différent de celui des autres, un genre de force de frappe agréable ou désagréable. Qu'au fur et à mesure que le temps passait, un monde entier s'ouvrait derrière ces mots, un monde parfois doux et plaisant comme celui des mots de la mère de Khtéos, ou un monde austère et agressif comme celui des moqueries. Khtéos n'était pas sûr de comprendre, selon lui un mot était un mot, il ne faisait rien d'autre que de désigner une chose du monde. Alors Galet désigna un chien qui courait sur la plage et lui dit : « Regarde, ce chien. C'est un chien. Pourtant, si je l'appelle "clébard", j'ouvre la porte du mauvais monde. Alors que si je l'appelle "limier", c'est la porte du monde plaisant que j'ouvre<sup>6</sup>. Tu comprends ? » Khtéos hocha la tête, mais malgré tout, il ne voyait pas ce que le temps venait faire là-dedans. Galet lui expliqua donc que si l'on remontait l'histoire d'un de ces mots chargés d'une force, il venait toujours un moment où le mot n'avait pas encore cette force, que derrière lui ne se trouvait aucun monde et que c'était à force d'usage que ce mot réussissait à ouvrir un monde. Il n'en fallut pas plus à Khtéos, Sizain du Temps, pour avoir une idée. Alors, ce dernier saisit soudain la main de Galet et l'entraîna dans la Dimension du Temps.

Ils atterrirent au même endroit, mais dans la Dimension du Temps. Leurs mouvements se firent non pas désordonnés, mais « dérythmés ». Le temps, dans sa Dimension, s'écoule souvent très lentement<sup>7</sup>. Khtéos et Galet avaient largement le temps d'observer leurs mouvements s'effectuer sous leurs yeux. C'était une sensation assez désagréable<sup>8</sup>, alors

---

6 Le passage de ce conte – qui revient dans toutes les variantes que je connaisse – a donné lieu à l'expression « C'est clébard ou limier », très utilisée en Terre Sèche et qui signifie que derrière deux noms différents se cache en fait une même chose qui n'est ni vraiment bonne, ni vraiment mauvaise.

7 Le Temps est sans doute le plus imprévisible des Éléments quand il est dans sa Dimension. Alors qu'il a l'habitude de passer très lentement, il lui arrive parfois d'accélérer sur un coup de tête, très rapidement, ce qui peut être très dangereux si on ne le maîtrise pas. En effet, pourvu qu'on ne sache pas le stopper dans sa course quand il accélère plus que de raison, le Temps peut nous mener droit au trépas. C'est pourquoi la Dimension du Temps est l'une des plus dangereuses si elle est mal maîtrisée.

8 Et ça l'est toujours. Rien de pire que de pouvoir penser à tout ce qui pourrait mal se passer dans notre mouvement alors que ce dernier n'est pas fini. J'en suis témoin, c'est infâme.

Khtéos se concentra pour demander au temps de suivre une course régulière. Une fois que leurs mouvements s'exécutèrent à nouveau à un rythme normal, Khtéos exposa son idée à Galet. Il voulait remonter le temps sur les mots négatifs pour pouvoir obtenir leur forme la plus neutre possible et récupérer une langue qui ne heurterait personne<sup>9</sup>. Il demanda donc à Galet de choisir un mot blessant et de le répéter en boucle. Galet s'exécuta et choisit un mot dont la grossièreté est telle que je m'interdis de vous le communiquer<sup>10</sup>.

Khtéos tendit ses mains vers les lèvres de Galet qui répétaient le mot en boucle. Il sentit son bras se tendre, et il sut que le Temps était prêt à lui obéir. Alors il lui demanda de se poser sur le mot que Galet répétait et répétait encore. Khtéos prononça quelques formules en ancien sizain, et le mot commença à vieillir dans les paroles de Galet<sup>11</sup>. Il prit des sonorités légèrement différentes. Galet ouvrit des yeux ronds, impressionné. Dans sa tête, le mot avait sa forme habituelle, mais dans sa bouche, il prenait une forme différente. Les « è » devenait des « a » et les « u » des « ou ». Très vite, Galet ne fut plus capable de reconnaître le mot. Khtéos continuait tout de même à le comprendre. C'était de l'ancien sizain, et Khtéos avait dû étudier cette langue pour prétendre à la maîtrise des Six<sup>12 13</sup>. Galet s'amusa de parler une langue qui lui était inconnue. Khtéos continua de se concentrer, et au bout d'un moment, après moult transformations, lui aussi ne comprit plus le mot. Il y avait de moins en moins de sons, le mot se faisait de plus en plus court. Au bout d'un moment, Galet répétait en boucle le mot « Taal ».

« Taal, taal, taal... »

Khtéos sentit qu'il ne pouvait plus remonter le temps plus loin sur ce mot. Il arrêta donc de se concentrer et Galet expliqua que le mot « Taal » était particulièrement agréable à prononcer. Khtéos le prononça lui aussi, pour essayer, et sentit effectivement quelque chose de très agréable sur sa langue. Une sensation indescriptible, mais très plaisante. Khtéos demanda ensuite à Galet de choisir un autre mot impoli – que je ne peux toujours pas vous

---

9 Le conte ne précise pas comment, en quittant la Dimension du Temps, Khtéos aurait pu faire en sorte que tout le monde emploie ces mots neutres. Mais un conte est un conte, et cela n'enlève rien à sa poésie.

10 J'ai essayé pourtant, à la fin du conte, de savoir quel mot a été choisi par Galet. Mais en vain, Tibetti réussissait toujours à mener la conversation autre part sans que je ne m'en rende compte.

11 En vérité, on ne peut remonter le temps que sur des éléments solides, et par conséquent on ne peut pas remonter le temps sur des mots. Cela dit, je trouve l'idée très poétique.

12 Quand on parle des six Dimensions, il est fréquent de simplement les appeler « les Six ».

13 Néanmoins, il faut savoir qu'en se concentrant, la langue ancienne n'est pas nécessaire à la maîtrise des Dimensions. L'ancien sizain facilite les manœuvres de maîtrise, mais avec de l'expérience on peut tout à fait s'en passer. Certains Maîtrisants oublient même tout ce qu'ils ont appris de la langue ancienne tellement ils prennent l'habitude de s'en passer – ce qui n'est pas mon cas, j'apprécie beaucoup de rester en contact avec cette langue.



répéter. Alors Galet répéta ce nouveau mot en boucle. Là encore, Khtéos remonta le temps dessus. Et là encore, après quelques minutes, le mot devint « Taal ».

« Taal, taal, taal... »

Alors, Khtéos relâcha son attention, le temps cessa d'être remonté. Galet s'étonna que le mot soit encore « Taal » mais insista sur le fait que ce mot avait quelque chose de particulier à être prononcé. Khtéos répéta deux ou trois fois le mot « Taal » et, cette fois encore, il ressentit comme une force spéciale dans ce mot, sans savoir ce que c'était. Mais ils n'avaient pas fini de neutraliser tous les mots, alors il dit à Galet de choisir encore un mot, un dernier pour aujourd'hui. Galet choisit une nouvelle fois un mot que la bienséance m'interdit de vous rapporter, et le répéta. Khtéos se concentra. Le Temps se fit remonter. Et...

« Taal, taal, taal... »

Khtéos s'énerva. Tous les vilains mots venaient-ils de ce mot « Taal » ? Parce que si c'était le cas, cela signifiait simplement que ce mot « Taal » était contaminé de méchanceté depuis la nuit des temps et qu'il serait impossible d'obtenir une langue qui ne ferait de mal à personne. Mais Galet avait une autre idée. Et si ce mot était simplement à l'origine de tous les mots sizains ? Le plus ancien mot que Sizinis ait jamais connu ? Galet proposa alors de tenter l'expérience avec le mot « paix », qui était à son goût un mot chargé de douceur. Khtéos accepta. Galet répéta « paix »<sup>14</sup>.

« Paix... Paix... »<sup>15</sup>

Khtéos se concentra et remonta le temps.

« Pèè... Pèè... Paè... Paè... »

Le mot commençait à se transformer.

« Paha... Paha... »

Ça, c'était la forme en ancien sizain que Khtéos comprenait mais pas Galet, qui souriait de son incompréhension du mot.

« Pahal... Pahal... »

Le mot devint obscur y compris pour Khtéos.

« Tahal... Tahal... Tahal... »

Khtéos ouvrit des yeux ronds. Le sourire de Galet s'élargit : sa théorie se confirmait.

---

14 Puisque la Terre Sèche se veut être une Terre de paix absolu – les armes y sont interdites, les habitants vivent sans argent grâce à un solide réseau d'entraide et de juste échange, etc. –, il n'est guère étonnant que le mot choisi par Galet soit ce mot de « paix ».

15 Durant ces paroles rapportées, je ne sais pas pourquoi, mais Tibetti faisait comme une petite danse à mesure que le mot se transforme. Il faut croire qu'elle vit littéralement les contes qu'elle récite.

« Taal, taal, taal... »

Ils en étaient encore une fois revenu au mot « Taal ». Alors Galet estima avoir raison : « Taal » devait simplement être le premier mot que les Sizains avaient créé. Cela expliquait pourquoi il était si agréable en bouche : c'était quelque chose que de pouvoir dire le premier mot jamais inventé ! Khtéos joua un instant avec ce mot dans sa bouche. Galet le rejoignit. Ils en firent une chanson, et une fois qu'ils se furent approprié ce mot, Khtéos soupira. Finalement, il était impossible de remplacer les mots par une forme plus ancienne, plus douce, parce que chaque mot venait d'un seul et même mot<sup>16</sup>. On ne pouvait pas faire une langue entière avec un seul mot ! Galet et lui sortirent de la Dimension, un peu dépités, mais heureux, au fond, de leur découverte.

À la suite de cela, dès que Khtéos entendait à son encontre un mot blessant, il repensait à « Taal ». Immédiatement, les mots qui l'avaient atteint faisaient bien pâle figure face à la force de « Taal » et à son ancienneté. Alors Khtéos se sentait bien, heureux, comme soulagé. Galet appliquait de son côté la même méthode. Ils la partagèrent ensuite à des amis proches. Très vite, la nouvelle de ce mot bienfaiteur se répandit, si bien que tous les habitants de la Terre Sèche connurent ce mot. Les autres Terres s'amuserent de ce phénomène, et elles appelèrent alors les habitants de la Terre Sèche « Peuple de Taal », puis, à force « Taalais ». Ils pensaient se moquer, mais en fait ils n'ont fait que donner de la force à la Terre Sèche. Car « Taal » est un mot qui ne peut blesser.

C'est un secret, mais je vous le dis à vous<sup>17</sup>. « Taal » est un mot véritablement magique<sup>18</sup>. C'est le premier mot jamais inventé, et en lui se trouve toute la force de chaque Dimension et toutes les beautés de Sizinis. C'est un mot qui, quand on l'ouvre, dévoile le monde tel qu'il était avant les Sizains. Un monde de paix, de chaleur, de joie. Alors dire que nous sommes le « peuple de Taal » ou des « Taalais », c'est en fait le plus beau compliment que l'on pouvait nous faire.

---

16 C'est quelque chose qui bien sûr n'a jamais été confirmé par la science. Il est par ailleurs difficile de dater le commencement d'une langue, de savoir à partir de quand celle-ci débute, et il y a fort à parier que plusieurs mots sont apparus simultanément. Néanmoins, ce concept de mot originel est l'une des raisons pour lesquelles j'adore ce conte.

17 Je tiens à présenter mes excuses à Tibetti pour dévoiler ce secret au grand jour en le publiant dans ce recueil de contes.

18 Il est intéressant de relever qu'aujourd'hui, les Métalets considèrent comme magiques les mots d'ancien sizain qui permettent de maîtriser les Dimensions. Ce qui nous paraît normal pour nous, Maîtrisants, relève de la magie pour eux.

# Quand l'Ours ne voulut plus marcher

## Terre Ourse – Dimension de la Pesanteur

*Les habitants de la Terre Ourse portent une attention toute particulière aux animaux qui les entourent, si bien que le plupart de leurs contes ont pour héros ou héroïne des animaux. Certains reviennent toutefois plus souvent que d'autres, et en particulier l'Ours Algi, car l'ours est un animal sacré en Terre Ourse – même si au Sud on lui préfère le singe. Alors, quoi de mieux pour représenter la Terre Ourse que de choisir un conte avec l'Ours Algi pour héros ? Dans cette histoire, il fait face à l'un de ses deux grands rivaux qui n'est autre que l'Oiseau Siff – l'autre étant la baleine Kolle qui n'apparaît pas dans ce conte. L'Ours Algi est l'archétype du benêt que l'on prend en affection – enfin, je ne sais pas vous, mais moi j'ai une tendresse toute particulière pour cet ours un peu pataud. L'Oiseau Siff est quant à lui l'archétype de l'être imbu de lui-même et qui se sent plus intelligent que les autres – à tort ou à raison, cela dépend des contes.*

*Il est vrai que j'aurais pu choisir un conte mettant un peu plus l'accent sur les Dimensions. Ce conte traite de la Dimension de la Pesanteur, mais il ne lui alloue pas une grande place, préférant se concentrer sur les déboires entre l'Ours Algi et l'Oiseau Siff. Le conte ne décrit même pas le passage d'un Azion ni ne montre ce qu'est l'intérieur de la Dimension de la Pesanteur. Cependant, je trouve que les contes à propos de la Dimension de la Pesanteur se ressemblent tous, avec des héros qui parviennent à porter des objets lourds soudainement allégés – et en particulier des maisons –, à faire du trampoline sur le sol sans gravité de l'intérieur de la Dimension, ou à décrocher la Lune pour séduire leur moitié. Celui-ci dénote un peu parce que la Dimension est utilisée sur des animaux et non pas sur des Sizains, et parce que la volonté de voler, qui est pourtant un poncif du conte sur la Pesanteur, est exploitée de manière amusante, qui sort un peu des clichés.*

*Ce conte me plaît aussi particulièrement parce qu'il n'a pas vraiment de morale. L'Oiseau Siff et l'Ours Algi se mènent tous les deux la vie dure et chacun a de bonnes raisons d'agir comme il le fait. Même la présence d'êtres humains dans cette histoire ne parvient pas à rééquilibrer le tout pour donner à l'histoire une morale ou un enseignement, alors que généralement, dans les contes ourseraude, le personnage de l'être humain règle – plus ou moins volontairement – les problèmes de l'Ours en lui donnant des conseils qui servent de*

*morale. Ce conte se détache donc de cette façon de faire, et lui dénicher une morale n'est pas une mince affaire. Bien sûr, j'ai essayé de lui trouver une morale – elle occupe la dernière note de ce conte –, mais j'ai sans doute été influencé par la situation actuelle tendue entre Métalets et Maîtrisants. D'autres morales peuvent être trouvées dans ce conte, c'est pourquoi je l'ai mis ici, en dernière place, pour montrer qu'il y a toujours matière à réfléchir sur les contes de Sizinis.*

*Si je termine ce recueil par un conte issu de la Terre Ourse, c'est aussi sans doute parce que les histoires ourseraudes sont mon péché mignon. Ces dernières forment un véritable réseau, se font écho entre elles, cachent des références à d'autres histoires en leur sein, créant un véritable univers à elles seules. Pour votre plus grand plaisir – et pour le mien ! –, je me suis amusé à débusquer un maximum de références à d'autres contes dispersées le long de cette histoire. Qui sait, cela me motivera peut-être à faire un volume dédié aux contes ourserauds dans un futur plus ou moins proche ?*

Il était une fois, l'Ours Algi<sup>1</sup> qui rentrait chez lui, dans sa grotte, au Mont-Grogn. Il avait passé une longue journée épuisante, grimant aux arbres pour attraper des fruits, traversant la rivière pour pêcher, creusant le sol pour trouver des champignons, et tout ceci sous le soleil criard de l'été. C'est pourquoi, en grimant sa montagne, il traînait des pattes et respirait très fort.

Il arriva enfin au niveau de sa grotte après une éreintante marche. Au-dessus de lui, il vit l'Oiseau Siff voler sans effort dans le ciel. L'Ours se frotta les pattes pour atténuer sa douleur et, jaloux, déclara dans un grognement : « Marcher est épuisant. Qu'est-ce que j'aimerais savoir voler sans effort comme l'Oiseau Siff ! » Il décida que le lendemain, il demanderait à l'Oiseau de lui apprendre à voler. Puis, fatigué, il s'endormit et ronfla à en faire trembler la Terre Ourse<sup>2</sup>.

À son réveil, il alla donc rencontrer l'Oiseau qui vivait dans l'arbre doré de la forêt de l'Ours<sup>3</sup>. L'Oiseau l'aperçut et vint à sa rencontre, toutefois méfiant à cause de leurs divers différends.

« Bien le bonjour Algi. Que me vaut l'honneur de ta présence ?

---

1 Se prononce « Algui ». Je tiens aussi à préciser que puisque tous les animaux sont vénérés par les Ourserauds, j'ai mis une majuscule à chaque nom d'animal durant ma retranscription du conte, comme le veut l'usage chez eux.

2 Première référence à un conte ourseraud, connu sous le nom de « Le jour où la montagne s'est écroulée ».

3 Un arbre gracieusement offert par l'Ours Algi lors d'un jour de bonté dans le conte « L'Ours et l'Oiseau font la paix ». Un titre relativement trompeur, d'ailleurs.

— Siff, je suis un vieil ours désormais fatigué par la marche. Chaque jour, mes pattes sont plus lourdes et mon dos plus douloureux. Aussi, j’aimerais apprendre à voler comme tu sais si bien le faire.<sup>4</sup> »

L’Oiseau aurait voulu éclater de rire à la demande de l’Ours, mais il vit là une trop bonne occasion de se venger de tous les déboires que l’Ours lui avait fait subir par le passé<sup>5</sup>.

« Et tu aimerais que je t’enseigne le vol, c’est cela ?

— Exactement. Si tu n’y vois pas d’inconvénient, bien entendu.

— Eh bien mon cher Algi, tu as frappé à la bonne porte ! Je puis naturellement t’enseigner la technique ancestrale du vol ! Mais pour cela, il faut d’abord que tu fasses pousser tes ailes.

— Mes ailes ?

— Bien sûr ! Comment crois-tu que je vole, sinon ? Tes ailes n’ont pas encore poussé, c’est pourquoi tu ne peux pas voler.

— Maintenant que tu le dis, ça me paraît logique, déclara l’Ours après un court instant de réflexion. Il me faut effectivement des ailes. Dis-moi... Comment les faire pousser ?

— Rien de plus simple ! reprit l’Oiseau. Il faut que tu fasses des chutes. À force de tomber, ton corps va comprendre que pour éviter le fracas, il n’aura d’autres choix que de voler. Les ailes commenceront alors à pousser d’elles-mêmes sur ton dos. Cela peut prendre un peu de temps, mais quand tu auras ta paire d’ailes – l’Oiseau écarta les siennes comme pour en montrer la beauté –, reviens me voir afin que je t’apprenne à les utiliser<sup>6</sup>.

— Oh merci bien Siff. Je vais de ce pas aller faire pousser mes ailes. »

L’Ours s’éloigna alors et se dirigea vers sa montagne afin de faire des chutes.

L’Ours grimpa sur une petite butte au pied de sa montagne et sauta. Il tomba sur les fesses. Il regrimba sur la butte et sauta à nouveau. Il tomba sur le dos. Il sauta encore et tomba

---

4 Il faut que je précise que cette histoire m’a été racontée par deux conteurs : Lauc et Tiburs. Lauc était le conteur principal et faisait les répliques de l’Ours. Tiburs était plus secondaire et faisait les répliques de l’Oiseau. Conter des histoires à deux – voire plus – est une pratique très courante en Terre Ourse, ce qui participe sans doute au fait qu’ils développent tout un monde autour de leurs histoires. Vraiment, j’insiste, il n’y a rien de plus intéressant que les contes ourseraude.

5 Les déboires auxquels fait référence ce conte sont bien trop nombreux pour être cités. Même quand ils se font la paix (voir note 3), l’Ours et l’Oiseau finissent par se disputer au sujet de l’arbre que l’Oiseau pourra occuper.

6 Un argumentaire d’une logique à l’absurdité délicate, soit dit en passant. L’Oiseau ménage l’art de la persuasion aussi bien que nos camarades agitards.

sur le ventre. Il répéta l'opération une dizaine de fois, en tombant chaque fois d'une manière différente. Après une énième et douloureuse chute, ce fut la mi-journée. L'Ours fit une pause. L'Oiseau vint alors à sa rencontre.

« Alors, Algi ? Tes ailes poussent bien ? »

L'Ours se contorsionna pour essayer de voir son dos, mais il n'aperçut aucune trace d'aile...

« Je n'ai pas l'impression Siff. Pourtant cela fait depuis ce matin que j'enchaîne les chutes.

— Montre-moi donc ton dos que je l'observe. »

L'Ours dévoila son dos à l'Oiseau qui l'inspecta soigneusement. Il ne vit rien, bien entendu, mais voulut entretenir les espoirs de l'Ours pour faire durer sa moquerie :

« Mais si Algi, tes ailes poussent ! Tu ne peux pas les voir car tu n'es pas assez souple, mais moi je les vois. Et je m'y connais en ailes<sup>7</sup> ! Montre-moi voir comment tu tombes, je te dirai si ta technique est efficace. »

L'Ours s'exécuta, grimpa sur un relief du Mont-Grogn et sauta. Il heurta le sol sur le ventre, de tout son poids. L'Oiseau fit tout son possible pour garder son sérieux et ne pas éclater de rire. Tandis que son compagnon se remettait de sa chute, il s'exclama :

« Mais ça ne va pas du tout ! Il faut que tu retombes sur le dos ! Sinon comment veux-tu que ton dos comprenne qu'il a des ailes à faire pousser ?

— Maintenant que tu le dis, ça me paraît logique... déclara l'Ours après un petit temps de réflexion. Je vais faire attention à bien tomber sur le dos.

— Parfait, et n'hésite pas à tomber de plus haut pour que cela pousse plus vite ! » répondit l'Oiseau.

Puis l'Oiseau Siff déploya ses grandes ailes colorées et s'envola. L'Ours monta donc sur un relief encore plus haut et recommença à sauter. Il retombait toujours sur le dos, mais au bout d'un moment, ce rituel entama profondément sa peau ainsi que sa patience. Les nerfs à vif, il observa son dos d'un air rageur et là... Il remarqua une bosse entre ses omoplates ! L'Oiseau avait raison ! C'était forcément les ailes qui commençaient à pousser, cela ne pouvait être que ça ! Tout heureux, il continua d'enchaîner les bonds dans le vide, mais il supportait

---

7 Peut-être une référence au conte « Pourquoi l'Oiseau voulut ailer le monde » ? Un de mes contes préférés – j'ai donc tendance à le voir un peu partout... – mais il ne traite pas des Dimensions, c'est pourquoi je n'ai pas pu l'insérer ici, à mon grand regret.

mieux la douleur maintenant qu'il pouvait en voir les résultats. Vint le soir et l'Oiseau rendit de nouveau visite à l'Ours.

« Alors Algi ? Tes ailes poussent bien ?

— Oui ! C'est très lent mais regarde, on voit une bosse sur mon dos, les ailes doivent être en train de pousser ! »

L'Oiseau s'étonna, alors l'Ours lui montra fièrement son dos. L'Oiseau comprit que ce que l'Ours prenait pour un début d'ailes n'était en fait qu'un gros hématome, mais trop heureux d'avoir réussi à duper l'Ours, il ne dit rien et l'encouragea à continuer. L'Ours déclara alors qu'il allait profiter de la nuit pour dormir afin de mieux reprendre son rituel le lendemain. L'Ours et l'Oiseau se souhaitèrent donc mutuellement une bonne soirée. L'Ours grimpa jusqu'à sa grotte, heureux malgré son dos endolori<sup>8</sup>. L'Oiseau vola jusqu'à son arbre, riant de la crédulité et de la bêtise de l'Ours.

Cette nuit fut une nuit de pleine Lune. Alors, comme le veut la coutume zan'tak<sup>9</sup>, deux enfants apportèrent à l'Ours des offrandes durant son sommeil. Ce soir-là, ce fut une fillette appelée Otélie et son frère Pemul qui furent chargés de porter à l'Ours quelques denrées. Ils réunirent chacun dans un petit baluchon des baies rouges, du miel et des bâtons d'Ul<sup>10</sup>, puis ils se mirent en route. La tribu Zan'Tak s'était arrêtée non loin de la forêt de l'Ours, afin de leur faciliter la tâche. Ils n'eurent qu'à remonter le cours du fleuve Opati pour atteindre le pied du Mont-Grogn. La forme d'ours de la montagne se distinguait à travers la lumière de la Lune qui se dispersait dans les nuages du ciel. C'est dans l'œil de cette forme d'ours que dormait l'Ours Algi. Otélie et Pemul entamèrent l'escalade de la montagne sans trop de difficulté grâce à la lumière diffuse de la Lune. Puis une fois dépassés les reliefs les plus difficiles<sup>11</sup>, ils

---

8 L'Ours s'adapte vite à ce qui le blesse une fois qu'il a réussi à lui donner un sens – celui de pouvoir voler un jour grâce aux ailes qu'il croit voir pousser. Je ne peux m'empêcher de faire un parallèle avec la disparition supposée des Dimensions : une fois que nous aurons donné un sens à cette vie sans pouvoir, il nous sera plus facile d'avancer. La perte des pouvoirs est peut-être moins grave qu'on ne le pense, et quand bien même elle serait inéluctable, elle nous permettra sans doute de découvrir une nouvelle façon de vivre qui permettra aux Métalets de dévoiler l'étendue de leurs talents.

9 Les Zan'Taks sont un peuple nomade qui se déplace sur la Terre Ourse tout au long de l'année. Tiburs est lui-même un Zan'Tak, même s'il a quitté sa tribu pour travailler à la bibliothèque d'Algab. (Lauc est quant à lui un pure citadin d'Algab, jusque dans l'accent rythmé et rapide très caractéristique des Algabais, mais là n'est pas le sujet.) D'après Tiburs, cette tradition d'offrir des présents à l'Ours les soirs de pleine Lune a sans doute existé, mais s'est perdue au cours du temps.

10 Les bâtons d'Ul se trouvent dans la Dimension de la Pesanteur. Ce sont des branches comestibles au goût de réglisse, qui donne l'impression d'un estomac allégé, et qui sont donc utilisées à loisir dans les plats copieux.

11 Si cela ne tenait qu'à moi, je dirais que l'intégralité du Mont-Grogn est un relief difficile. Il n'est constitué que de falaises escarpées. Mais le conte est ancien, peut-être parle-t-il d'une époque où le Mont-Grogn était plus accessible ?

marchèrent tranquillement jusqu'à la grotte, leur baluchon bien en main. Ils devaient en déposer le contenu à l'entrée de la grotte, puis redescendre rejoindre leur campement.

Quand ils arrivèrent, l'Ours dormait profondément. Mais les enfants remarquèrent bien son dos abîmé, bossu, meurtri. Ils décidèrent donc de dormir sur place et de demander à l'Ours d'où lui venait cette blessure quand ils se réveilleraient.

Le grognement de douleur de l'Ours au réveil les sortit de leur sommeil. Aussitôt, Otélie demanda à l'Ours pourquoi son dos lui faisait mal. L'Ours, après les avoir remerciés pour les offrandes, leur raconta toute son histoire. Après quoi Pemul déclara qu'à son avis, l'Oiseau se moquait de l'Ours. Il exposa ses arguments – la bosse n'était qu'un hématome, personne n'avait jamais vu d'Ours voler, l'Oiseau détestait l'Ours depuis l'épisode de la fleur<sup>12</sup>... –, et l'Ours comprit que l'enfant avait raison. Il se sentit alors très bête, honteux, et il fut heureux que l'Oiseau ne soit pas là pour voir sa confusion. C'est alors que les deux enfants, qui savaient maîtriser la Pesanteur, proposèrent de se venger de l'Oiseau en lui jouant un petit tour.

—13—

Quelques heures plus tard, l'Oiseau Siff eut la surprise de voir l'Ours Algi voler jusqu'à lui, alors qu'il se trouvait au sommet de son arbre doré. L'Ours agitait les pattes avant comme des ailes et paraissait des plus heureux.

« Siff ! Siff ! Regarde ! Je vole !

— Je vois ça, Algi ! Mais dis-moi, comment t'y es-tu pris ? »

L'Oiseau n'avait même pas besoin de feindre sa surprise.

« Cela prenait trop de temps d'attendre que mes ailes poussent, alors j'ai transformé mes pattes avant en ailes. Je leur ai appris à porter mon corps dans les airs.

— Intéressant... »

L'Oiseau s'approcha du vide dans lequel volait l'Ours. Il ne vit rien qui pourrait expliquer ce phénomène – l'Ours était seul, rien ne le retenait dans les airs, et il semblait libre de ses mouvements. Un miracle. C'était tout bonnement un miracle. L'Oiseau Siff avait devant ses yeux le premier Ours de l'histoire à savoir voler.

---

12 Encore une référence à un conte de la Terre Ourse. Ici, c'est du conte généralement intitulé « Lorsque l'Ours fit visiter sa forêt à sa dulcinée » dont il s'agit.

13 D'ici à la note 20, le conte est momentanément conté par Tiburs, sans doute parce que le récit se fait du point de vue de l'Oiseau et que jusqu'ici, c'était lui qui disait les répliques de Siff. Néanmoins, Lauc continue à dire les répliques de l'Ours.



« C'est si agréable de voler ! s'exclama l'Ours. Je ne comprends pas pourquoi je ne l'ai pas fait plus tôt ! Enfin je vais pouvoir gravir ma montagne sans effort, et avancer en forêt sans aucune éraflure... Quelle joie ! Ne veux-tu pas me rejoindre pour fêter ça ? »

L'Oiseau hésita un instant, puis accepta. Il fit quelques bonds sans se lancer, comme pour tâter le terrain. Enfin, il déploya alors ses larges ailes, pris son élan, et sauta dans le vide. Son poids l'entraîna vers le bas. Alors il battit des ailes, une fois... Deux fois ? Trois fois<sup>14</sup> ?! Mais ce fut sans effet. L'Oiseau continuait de tomber. Il se sentait lourd, très lourd... Il abaissa des yeux horrifiés vers le sol qui se rapprochait de lui à grande vitesse et entendit le rire de l'Ours au-dessus de lui.

« Algi ! À quoi joues-tu ? » eut-il le temps de crier avant de s'écraser au sol<sup>15</sup>.

Plus que s'écraser, il s'y enfonça en fait carrément. Il employa alors toutes ses forces pour sortir du trou que sa chute avait causé. Mais il se sentait si lourd que ça lui était difficile. Chaque mouvement lui demandait une énergie inhabituelle, ses muscles se tendaient bien plus qu'à l'accoutumée, et tout était effroyablement douloureux à cause de la chute. Enfin, sa tête émergea du sol et il vit l'Ours qui volait maintenant au ras des buissons.

« Quelle est cette vaste blague ? demanda l'Oiseau, hors de lui, en époussetant ses soyeuses plumes.

— Je suis désolé, Siff... Je crois que je n'ai pas vraiment appris à voler... En fait, j'ai dû te voler sans le vouloir !

— Que veux-tu dire par là ?

— J'ai volé ta capacité à voler<sup>16</sup> !

— Mais ? Cela n'a pas de sens ! Le vol ne se vole pas ! »

L'Ours Algi éclata de son gros rire lent – « Désolé, c'est nerveux ! » –, et l'Oiseau fronça des sourcils. Il réessaya de s'élancer dans les airs, mais dès que ses pattes quittaient le

---

14 Pour saisir tout le sel de cette mention des battements d'ailes, il faut savoir que les contes de la Terre Ourse décrivent très souvent le vol de Siff en expliquant qu'il bat des ailes une fois et que ça lui suffit à s'envoler. Il est compliqué de retranscrire l'effet de panique qu'a essayé de transmettre Tiburs quand il dit « deux fois » et « trois fois », mais c'était assez comique.

15 Tiburs laisse ici un petit blanc, comme s'il laissait du temps à l'auditoire pour assimiler le fait que l'Oiseau Siff a chuté.

16 Admirez le jeu de mot... Cela dit, je ne sais pas s'il est fait à escient, puisque s'il fonctionne en langue sizaine, je ne suis pas sûr que ce soit le cas en ancien dialecte ourseraud – dans lequel le conte était originellement raconté... Voler dans le ciel se disait « ohm-ir » et voler quelque chose « Kal'ik-ir ». Mais n'ayant jamais étudié cette langue, des subtilités m'échappent peut-être.

sol, il se sentait d'une lourdeur indécente et retombait de tout son poids au sol. Pendant ce temps, l'Ours montait et descendait en sifflotant dans le ciel<sup>17</sup>. Finalement, il déclara :

« Bon, je suis désolé Siff, mais je dois rentrer chez moi. Merci beaucoup de tes conseils, même s'ils ne m'ont pas été utiles. Et bonne soirée ! »

Puis l'Ours s'éloigna, toujours en voletant.

« Et n'essaie surtout pas de m'aider, Algi ! » cria l'Oiseau en direction de l'Ours qui ne l'entendait déjà plus.

L'Oiseau tenta plusieurs fois de s'envoler vers la cime de son arbre, mais il n'y parvint pas. Chaque fois il se sentait d'une lourdeur incroyable, comme s'il avait mangé l'ensemble des fruits de la forêt en une demi minute<sup>18</sup>.

Plusieurs jours durant, il croisa l'Ours dans le ciel tandis que lui sautillait au sol, incapable de voler. Il fut dans l'obligation de dormir sous des buissons, de se cacher de moult prédateurs, d'arrêter de chanter pour ne pas attirer ces derniers... Sa vie devint un cauchemar, et il regretta amèrement de s'être moqué de l'Ours et de ne pas lui avoir dit dès le premier jour qu'il était impossible de lui apprendre à voler<sup>19</sup>.

—20—

Après plusieurs jours, Otélie et Pemul commençaient à être las de la blague. Otélie était chargée à longueur de temps de suivre l'Ours pour l'alléger presque autant que l'air afin qu'il puisse voler quand il le souhaitait. Pemul, lui, devait alourdir l'Oiseau dès que celui-ci tentait de s'envoler. Tous les deux devaient rester cachés en permanence afin de ne pas éveiller les soupçons de l'Oiseau. Ils devaient aussi être sur leur garde constamment, pour être sûrs de ne pas être repérés. À force, cela devenait invivable. En plus de cela, leur famille leur manquait, et ils voulaient simplement rejoindre leur propre lit la nuit. Un matin, ils demandèrent donc à l'Ours de mettre fin à cette plaisanterie qui n'avait que trop duré. L'Ours accepta. Les enfants rentrèrent chez eux après que l'animal les eut bien remerciés. Puis l'Ours

---

17 Lauc – qui « joue » l'Ours – sifflote à ce moment précis.

18 Encore une référence à un autre conte Ourseraud, généralement connu sous le nom de « Comment l'Oiseau regretta sa gourmandise ». Pour le coup, le titre n'est pas trompeur.

19 Il n'est jamais bon de se moquer d'autrui quand il ne peut pas effectuer quelque chose qui nous paraît banal... Puis-je encore faire un lien avec les Métalets ? Il me paraît normal qu'ils veuillent aller dans les Dimensions, je ne vois pas pourquoi beaucoup de Maîtrisants se moquent de ce désir et je trouve honteux cette pratique qui consiste à laisser des Métalets bloqués dans des Dimensions pour leur faire passer l'envie d'y aller. En effet, si des Métalets restent trop longtemps dans une Dimension, cela peut provoquer chez eux de sérieux problèmes respiratoires et cutanés. C'est encore plus barbare que de faire du toucher du métal à des Maîtrisants, selon moi.

20 Le récit est ici repris par Lauc, et ce jusqu'à la fin du conte. Tiburs continue à dire les répliques de l'Oiseau, cependant.

se mit en route pour aller voir l'Oiseau Siff. Ses pattes, habituées depuis quelques jours à ne toucher que le ciel, vécurent très mal ce retour au sol rempli de brindilles, d'épines et de cailloux tranchants. Si bien qu'il regretta immédiatement ses moments de vol. Mais il atteignit tout de même le buisson dans lequel l'Oiseau Siff avait pris l'habitude de dormir.

« Siff, je viens te rendre ton vol. »

L'Oiseau sortit la tête de son buisson, étonné. Il craignait un nouveau coup bas.

« Pourquoi donc ce changement d'avis ? Tu me caches quelque chose, Algi.

— Non, non... Je ne te cache rien. Simplement, un ours n'est pas fait pour être dans les airs. Les autres oiseaux me regardent mal dès qu'ils me croisent. Quand je retourne sur terre, je me sens lourd et tout devient fade alors que c'est le domaine que je dois veiller<sup>21</sup>. Je vois également moins mes compagnons Ours qui vivent au sol. Et le *pire*, c'est que je dois surveiller mon alimentation pour ne pas devenir trop lourd et incapable de voler. C'est trop difficile, je préfère m'arrêter là et en garder un bon souvenir. »

L'Oiseau, plutôt convaincu, sortit parfaitement de son buisson. L'Ours posa ses deux pattes avant sur les ailes de l'Oiseau. Ce dernier le laissa faire – de toute façon, rien ne pouvait être pire pour lui que de ne plus voler. L'Ours prit soudain un ton solennel :

« Voilà, ton vol est de nouveau tien désormais. »

L'Oiseau déploya ses ailes et prit son élan. Il se sentit léger, vraiment léger ! Il battit des ailes une fois et s'éleva dans les airs<sup>22</sup>. Oui ! Cela fonctionnait ! Il volait ! Il volait à nouveau ! Il rejoignit derechef le sommet de son arbre doré et, de là-haut, remercia l'Ours de lui avoir rendu son vol.

L'Oiseau resta persuadé jusqu'à sa mort qu'un jour, l'Ours lui avait dérobé son vol. L'Ours, quant à lui, rentra chez lui de son pas pesant. Il arriva enfin au niveau de sa grotte après une éreintante marche. Au loin, il vit le Singe Goboo se balancer de branche en branche grâce à sa queue<sup>23</sup>. L'Ours se frotta les pattes pour atténuer sa douleur et, jaloux, déclara dans

---

21 Une nouvelle référence, cette fois-ci au conte « Le domaine de l'Ours, de l'Oiseau et de la Baleine », qui est sans doute le conte ourseraud le plus connu.

22 Reprise du *topos* de l'unique battement d'aile que j'évoquais dans la note 14. C'est vraiment un plaisir d'écouter des conteurs ourserauds raconter leurs contes, une expérience que je recommande à tout le monde. Excusez mon enthousiasme, j'ai du mal à cacher ma joie d'avoir pu écouter ce conte raconté de vive voix. En plus des références aux autres contes de leur répertoire, ils créent des rappels au reste du conte au sein même de son récit... Je ne me souviens pas avoir lu cela dans les versions que j'en ai écrites.

23 Le Singe Goboo apparaît lui aussi souvent dans les contes ourseraud. Mais c'est surtout au Sud de la Terre Ourse, où le singe est vénéré, qu'il prend une place importante dans les contes. De fait, croiser l'Ours Algi et

un grognement : « Marcher est épuisant. Qu'est-ce que j'aimerais me balancer de branche en branche sans effort comme le Singe Goboo ! » Il décida que le lendemain il demanderait au Singe de lui apprendre à se déplacer d'arbre en arbre grâce à sa queue. Puis, fatigué, il s'endormit et ronfla à en faire trembler la Terre Ourse. Son sommeil fut calme et doux. Le fait qu'il n'ait pas de queue ne lui traversa pas l'esprit<sup>24</sup>.

---

le Singe Goboo dans un même conte est assez rare, car l'un est issu du folklore du Nord de la Terre Ourse, tandis que l'autre provient du Sud.

- 24 Ce conte montre bien à quel point on est soumis à notre propre nature et qu'on ne peut aller contre sa condition. L'Ours n'apprend pas de ses erreurs et risque fort de devoir vivre des déboires similaires à ceux de ce conte avec le Singe Goboo. Si nous en faisons de même, si les Maîtrisants continuent de houspiller les Métalets – alors même que s'ils naissent ainsi, ils ne pourront pas soudainement changer et apprendre à maîtriser –, j'estime que nous irons droit dans le mur. Les Métalets ont beaucoup à nous apprendre, ne serait-ce qu'à propos des métaux que nous, Maîtrisant, sommes incapables de toucher. Je prends ce conte comme une véritable leçon : il faut vivre avec ce que la nature nous offre, essayer de la contrer, de la contourner ou de la dominer ne nous apportera que des ennuis. Alors, si la perte des pouvoirs est effectivement inéluctable, il nous faudra faire avec. Il nous restera nos contes et nos histoires pour se souvenir de ce qu'étaient les Dimensions.

# Glossaire

*J'ai conscience que pour les personnes peu familières des Dimensions ou de la langue sizaine, isolées en Terre Sèche par exemple ou dans les villes et villages de pierre, certains termes peuvent être délicats à comprendre. C'est pourquoi j'ai décidé d'inclure un glossaire, même si beaucoup de mes amis m'ont dit que ce serait superfétatoire. J'estime que n'importe qui pourrait avoir envie de lire ces contes, y compris des Métalets peu au fait des pouvoirs sizains ou même ceux qui nient l'existence des Dimensions – mais qui auraient un assez bon esprit de contradiction pour ouvrir ce recueil.*

- **Azion** : Un Azion est un passage permettant d'accéder à l'intérieur d'une Dimension. Il se présente sous la forme d'un halo violacée et translucide, à la fois gazeux et liquide. Les Sizains maîtrisants peuvent « ouvrir un Azion » – c'est-à-dire en créer un –, le traverser et le refermer.
- **Dieuses** : Il existe deux dieuses à l'origine du monde selon les néodéistes : Ombre et Lumière. Leur genre est indéterminé dans les écrits mythologiques, d'où l'appellation « dieuse ».
- **Dimension** : Une Dimension est un espace plus ou moins connecté à notre réalité, dans lesquels des éléments sont soumis à leur propre volonté et évoluent à leur guise. Par exemple, dans la Dimension des Couleurs, les couleurs sont libres de changer, de se créer et de disparaître. Il existe six Dimensions : celle des Couleurs, celle du Rêve et du Cauchemar, celle de l'Espace, celle de la Pesanteur, celle de la Matière et celle du Temps. Seuls les Sizains maîtrisants peuvent accéder aux Dimensions et soumettre leur élément à leur volonté.
  - *Amener une Dimension* : Lorsqu'un Sizain maîtrisant utilise sa Dimension sur un objet de Sizinis, on dit qu'il « amène sa Dimension » sur cet objet, car il attire sa Dimension dans Sizinis. C'est par exemple Brägnir qui réduit une montagne de Sizinis, ou Daine qui colore les objets du monde. Amener une Dimension ne nécessite pas d'Azion.
  - *Entrer dans une Dimension* : Lorsqu'un Sizain maîtrisant accède à l'intérieur de sa Dimension, on dit qu'il « entre dans sa Dimension ». Pour ce faire, il ouvre un Azion et le traverse. C'est par exemple Noiraude qui accède à la Dimension du

Rêve et du Cauchemar, ou Stana qui pénètre dans la Dimension de la Matière. Entrer dans une Dimension nécessite forcément un Azion.

- *Dimension Innée* : Chaque Sizain maîtrisant a une Dimension Innée, c'est-à-dire une Dimension avec laquelle il naît et qu'il maîtrisera mieux que n'importe quelle autre.
- *Dimension Acquise* : Les Sizains maîtrisants peuvent apprendre à exploiter d'autres Dimensions que leur Dimension Innée. Ce sont alors des Dimensions Acquises. Le niveau de maîtrise d'une Dimension Acquise ne peut jamais être supérieur à celui de la Dimension Innée. Si un Sizain maîtrisant veut développer ses capacités dans une Dimension Acquise, il est obligé au préalable d'apprendre à mieux maîtriser sa Dimension Innée.
- **Élément** : Avec une majuscule, un Élément désigne ce qui peut être maîtrisé par les Sizains maîtrisants. Chaque Dimension est associée à un Élément : les Couleurs, l'Espace, le Temps, etc. (Je les énumère déjà dans la section « Dimension » de ce glossaire.)
- **Escozin** : Une Escozin est une école où est enseignée la maîtrise des Dimensions ainsi que tout ce qui se rapporte de près ou de loin aux Sizains (histoire, géographie de Sizinis, Langue ancienne sizaine ou langues régionales, science des Dimensions, etc.)  
→ **L'Escozin**, avec un pronom défini, désigne l'Escozin Nord, la plus grande Escozin de Sizinis. Elle se situe près de Rougion, en Terre Ronde. L'Escozin Sud est la deuxième plus grande Escozin. Elle se situe en Terre Calme.
- **Maîtrisant.e** : Un Maîtrisant est un Sizain capable de dominer les Dimensions et de les infléchir à ses volontés. On dit qu'il maîtrise ou qu'il possède la Maîtrise. Pour des raisons qui restent encore indéterminées, un Maîtrisant se brûle au contact du métal.
- **Maître sizain.e** : Un Maître sizain est un Maîtrisant qui domine à la perfection sa Dimension Innée et possiblement des Dimensions Acquises. Seuls les Maîtres sizains sont autorisés à enseigner l'usage d'une Dimension dans les Escozins.
- **Métalet.te** : Un Métalet est un Sizain qui ne peut pas maîtriser les Dimensions. Il naît sans Dimension Innée, n'est pas capable d'apprendre à maîtriser, ne peut pas ouvrir d'Azions, etc. Mais à l'inverse des Maîtrisants, un Métalet ne ressent aucune gêne à toucher du métal, d'où leur nom.

- **Sizain.e** : Habitant de Sizinis. À l'origine, tous les Sizains étaient maîtrisants, mais depuis quelques décennies nous observons des Sizains qui naissent sans pouvoir, ce qui nous a poussé à distinguer les Sizains maîtrisants et les Sizains métalets.  
 → Par abus de langage, il est courant d'employer le terme de Sizains pour désigner en fait les Maîtrisants, comme dans l'expression figée « Sizain de... ». Un « Sizain de la Matière », par exemple, désigne en fait un Sizain maîtrisant dont la Dimension Innée est celle de la Matière.
- **Terre** : Désigne l'une des îles-continentes de Sizinis. Il en existe six : la Terre Ourse, la Terre Sèche, la Terre Agitée, la Terre Calme, la Terre Ronde et l'Archipel Elep – considéré comme une Terre malgré le fait qu'elle soit en fait un ensemble d'îles.
- **Voyage d'Instinct** : Lorsqu'un Maîtrisant est saisi d'une peur panique, il peut ouvrir un Azion sans le vouloir et le traverser accidentellement. S'il est sur Sizinis, l'Azion s'ouvre obligatoirement sur sa Dimension Innée, et s'il est dans une Dimension, l'Azion s'ouvre forcément sur Sizinis. Les enfants Maîtrisants font généralement leur premier Voyage avant l'âge de six ans, mais il existe des exceptions.

# **Annexes**



# Bibliographie

## I – Corpus : des œuvres de fantasy comprenant des contes

- ADAMS, Richard, *Watership down*, trad. Pierre Clinquart, Monsieur Toussaint Louverture, 2018.
  - Dont les chapitres possédant des contes : « La bénédiction de Shraavilshaâ », pp. 38 – 42, « Les laitues du roi », pp. 111 – 117, « Le procès de Shraavilshaâ », pp. 181 – 196, « Shraavilshaâ et le Lapin Noir d’Inlè », pp. 288 – 302 et « Ramdam et Klébar l’Enchanteur », pp. 415 – 427.
- LE GUIN, Ursula K, *Terremer. Intégrale*, traducteurs multiples, Paris, Le Livre de Poche, 2018.
  - Dont le recueil *Contes de Terremer*, trad. Pierre-Paul Durastanti, pp. 1029 – 1356.
- MARTIN, G.R.R, *Le Trône de fer, T.1 : Le trône de fer*, trad. Jean Sola, Paris, J’ai lu, 2000.
  - Dont le chapitre possédant le début d’un conte : « Bran », pp. 713 – 723.
- PAOLINI, Christopher, *Eragon*, trad. Bertrand Ferrier, Bayard Jeunesse, 2004.
  - Dont le chapitre possédant un conte : « Chapitre 3. Histoire de Dragon », pp. 31 – 52.
- ROWLING, J.K, *Harry Potter et les Reliques de la Mort*, trad. Jean-François Ménard, Paris, Gallimard Jeunesse, 2007.
  - Dont le chapitre possédant un conte : « Chapitre 21. Le Conte des Trois Frères », pp. 435 – 453.
- ROWLING, J.K., *Les Contes de Beedle le Barde*, trad. Jean-François Ménard, Paris, Gallimard, « Folio Junior », 2008.
- TOLKIEN, J.R.R, *Le Hobbit*, trad. Daniel Lauzon, Paris, Le Livre de Poche, 2015.
- TOLKIEN, J.R.R, *Contes et légendes inachevés. Intégrale*, trad. Tina Jolas, Paris, Pocket, 2014.

## II – Autres ouvrages cités

- BARDUGO, Leigh, *Grisha*, trad. Nenad Savic, Toulouse, Milan, « Grishaverse », 2017.
- CHIROT, Patricia, *La quête de l'anneau : L'épopée dont vous êtes le héros*, Villeselve, Éditions Ramuel, 2003.
- DEVER, Joe, *Un Livre dont vous êtes le héros. Loup solitaire*, (30 tomes), traducteurs multiples, Paris, Éditions Gallimard, « Folio Junior », 1985 – 2021.
- EVANS, Alex, *La Machine de Léandre*, Chambéry, ActuSF, « Bad Wolf », 2019.
- FARAGORN, Frédéric, *Lunerr*, Paris, L'École des loisirs, « Supermax », 2014.
- GAIMAN, Neil, *Neverwhere*, trad. Patrick Marcel, Paris, J'ai Lu, 2011.
- GAIMAN, Neil, *La Mythologie viking. Odin, Thor, Loki & autres contes*, trad. Patrick Marcel, Paris, Pocket, 2017.
- HEARN, Lian, *Le Clan des Otori* (5 tomes), trad. Philippe Giraudon, Paris, Gallimard, 2002 – 2007.
- LA FONTAINE (de), Jean, *Fables*, Paris, Le Livre de Poche, « Classiques », 2002.
- LEWIS, C. S., *Le Lion, la Sorcière blanche et l'armoire magique*, trad. Émile R. Blanchet, Paris, Hachette, « Idéal-Bibliothèque », 1952.
- MAUPASSANT (de), Guy, *La Peur et autres contes fantastiques*, Paris, Larousse, « Petits classiques Larousse », 2001.
- PEDROLA, Adèle et UGOLOTTI, Sara, *Les plus beaux contes du monde*, Paris, Auzou, « Intégrales », 2019.
- PEVEL, Pierre, *Le Paris des Merveilles – L'intégrale*, Paris, Bragelonne, « Les intégrales Bragelonne », 2018.
- PRATCHETT, Terry, *Les Annales du Disque-Monde* (35 tomes), trad. Patrick Couton, Paris, Pocket, 1993 – 2014.

- ROWLING, J.K., *Harry Potter* (7 tomes), trad. Jean-François Ménard, Paris, Gallimard Jeunesse, 1997 – 2007.
- SAPKOWSKI, Andrzej, *Le Sorceleur. Livre II. L'Épée de la providence*, trad. Alexandre Dayet, Paris, Bragelonne, « Prestige », 2008.
- TOLKIEN, J.R.R., *Le Seigneur des Anneaux. La Communauté de l'Anneau*, trad. F. Ladoux, Paris, Pocket, 2001.
- TROYES (de), Chrétien, *Le Chevalier au lion*, Paris, Flammarion, « GF », 1990.
- Collectif, *Jolis contes de mon enfance*, Paris, Fleurus, « Jolis contes », 2020.
- Collectif, *Mille ans de contes*, Toulouse, Éditions Milan, 1990.

### III – Outils critiques

#### Sur le conte : analyses, origines, lectorats

- BARCHILON, Jacques, « Souvenirs et réflexions sur le conte merveilleux », *Littératures classiques*, n°14, 1991, Enfance et littérature au XVII<sup>e</sup>, pp. 231 – 247.
- BARBE, Patricia, « "À quoi servent les histoires qui ne sont même pas vraies ?" Un conte d'un genre nouveau. », *Horizons maghrébins – Le droit à la mémoire*, n°49, 2009, Conte, conteurs et néo-conteurs. Usages et pratiques du conte et de l'oralité entre les deux rives de la Méditerranée, pp. 66 – 71.
- BENJAMIN, Walter, *Expérience et pauvreté* suivi de *Le Conteur* et *La tâche du traducteur*, trad. Cédric Cohen Skalli, Paris, Payot et Rivage, « Petite bibliothèque Payot », 2011, « Le Conteur. Considérations sur l'œuvre de Nicolas Leskov (1936) », pp. 51 – 106.
- BERTIER, Maxime, « Les personnages magiciens : des personnages à haut risque rédactionnel ? », *Spirale, revue de recherches en éducation*, n°23, 1999, pp. 85 – 100.
- LA SALLE (de), Bruno, *Plaidoyer pour les arts de la parole*, Vendôme, CLiO, 2004.

- EICHEL-LOJKINE, Patricia (dir.), *L'usage du conte, contes classiques et réemploi, méthodes d'analyse*, Rennes, Presses universitaires de Rennes (PUR), « Interférences », 2017.
- PROPP, Vladimir, *Morphologie du conte* suivi de *Les Transformations des contes merveilleux*. MÉLINTINSKI Éléazar, *L'Étude structurale et typologique du conte*, trad. Marguerite Derrida, Tzvetan Todorov et Claude Kahn, Paris, Éditions du Seuil, « Points », 1970.
- THYMM, Marshall B., ZAHORSKI, Kenneth J. et BOYER, Robert H., *Fantasy literature. A core collection and reference guide*, New York, R.R. Bowker, 1979.
- TOLKIEN, J.R.R., *Les Monstres et les Critiques et autres essais*, trad. Christine Laferrière, Paris, Pocket, 2006, « Du conte de fées », pp. 197 – 287.
- Collectif, *Conter un art de la parole. Premières journées d'études sur les pratiques artistiques, orales, narratives contemporaines*, Vendôme, Mondoral, 2002.

### **Sur la fantasy : histoires, influences, univers**

- BAUDOU, Jacques, *La Fantasy*, Paris, PUF, « Que sais-je ? », 2005.
- BESSON, Anne, *La Fantasy*, Paris, Klincksieck, « 50 Questions », 2007.
- BESSON, Anne (dir.), *Fantasy et Histoire(s)*. Chambéry, ActusF, 2019.
- BESSON, Anne, *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS Éditions, 2015.
- BROUGÈRE, Gilles, « De Tolkien à "Yu-Gi-Oh" », *Communications*, n°77, 2005, Faire sien. Emprunter, s'approprier, détourner, pp. 167 – 181.
- CARD, Orson Scott, *Comment écrire de la fantasy et de la science-fiction*, trad. Karim Chergui, Paris, Bragelonne, 2006.
- FERRÉ, Vincent, *Tolkien : sur les rivages de la Terre du Milieu*, Paris, Christian Bourgois, 2001.
- GOIMARD, Jacques, *Critique de la science-fiction*, Paris, Pocket, « Agora », 2002.

- MAXENCE, Philippe, *Le monde de Narnia décrypté*, Paris, Éditions Desclée de Brouwer, « Les Carnets DDB », 2021.
- ORJOLLET, Jean-François, « Tolkien : syllogistique du merveilleux », *Littérature*, n°8, 1972, Le Fantastique, pp. 41 – 52.
- WALTER, Damien G, « George RR Martin’s fantasy is not far from reality », *The Guardian*, 26 juillet 2011, URL : <https://www.theguardian.com/books/2011/jul/26/george-r-r-martin-fantasy-reality>

### **Autres outils critiques**

- BARTHES, Roland, « L’Effet de réel », *Communications*, n°11, 1968, Recherches sémiologiques. Le Vraisemblable, pp 84 – 89.
- BESSON, Rémy, « Prolégomènes pour une définition de l’intermédialité à l’époque contemporaine », 2014, URL : <https://hal-univ-tlse2.archives-ouvertes.fr/hal-01012325v2/document>
- CAVALLIN, Jean-Christophe, *Valet Noir. Vers une écologie du récit*, Paris, José Corti, « Biophilia », 2021.
- DUMONT, François (dir.), « Poétiques du recueil », *Études littéraires*, Volume 30, hiver 1998, URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/etudlitt/1998-v30-n2-etudlitt2262/>
- ECO, Umberto, *Lector in fabula. Le rôle du lecteur ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*, trad. Myriam Bouzaher, Paris, Éditions Grasset, 1979.
- GUELTON, Bernad (dir.), *Images et récits. La fiction à l’épreuve de l’intermédialité*, Paris, L’Harmattan, « Ouverture philosophique », 2013.
- KANT, Emmanuel, *Métaphysique des mœurs. Doctrine de la vertu*, trad. Jules Barni, Paris, Auguste Durand, 1855.
- KERGOAT, Marie, « Les lectorats de la fantasy », 2020, URL : <https://f-origin.hypotheses.org/wp-content/blogs.dir/6807/files/2020/09/Les-lectorats-de-la-Fantasy-1.pdf>

- LETOURNEUX, Matthieu, *Fiction à la chaîne. Littératures sérielles et culture médiatique*, Paris, Éditions du Seuil, « Poétique », 2017.
- WALTER, Damien G, « George RR Martin's fantasy is not far from reality », *The Guardian*, 26 juillet 2011, §4, URL : <https://www.theguardian.com/books/2011/jul/26/george-r-r-martin-fantasy-reality>

## IV – Aides à l'écriture du recueil

### Inspirations

- CHEVILLARD, Éric, *L'Œuvre posthume de Thomas Pilaster*, Paris, Éditions de Minuit, 1999.
- NABOKOV, Vladimir, *Feu pâle*, trad. Raymond Girard, Paris, Gallimard, 1991.
- PERRAULT, Charles, *Contes*, Paris, Le Livre de Poche, « Classiques de Poche », 1990.
- WERST, Frédéric, *Ward. I<sup>er</sup> – II<sup>ème</sup> siècle*, Paris, Seuil, « Fiction & Cie », 2011.

### Outils critiques

- KOTLER, Éliane, « Réflexions sur le mot et la notion de "style" au XVI<sup>e</sup> siècle », *L'Information Grammaticale*, n° 75, 1997, pp. 22-28.
- PAPILLON, Joëlle, « Marges et Mutinerie. L'Œuvre posthume de Thomas Pilaster. », *Roman 20 – 50*, vol. 46, n°2, 2008, pp. 43 – 54.
- « Affaire en cours : "Feu Pâle" de Nabokov, chef d'œuvre de la modernité ? », émission de radio, prod. Marie Sorbier, avec Alexandre Gefen, France Culture, 03/03/2021, 8 min : <https://www.franceculture.fr/emissions/affaire-en-cours/affaires-en-cours-du-mercredi-03-mars-2021>

# Sitographie

## Sites ayant soutenu la réflexion

- BnF, « Tout savoir sur la fantasy », URL : <https://fantasy.bnf.fr/fr/>, expositions.bnf.fr, 2020.
- Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, « Lexicographie », URL : <https://www.cnrtl.fr/definition/>, 2012.

## Sitographie spécifique à l’intermédialité

- Fandom, « Wiki *Eragon* », URL : [https://eragon.fandom.com/fr/wiki/Wiki\\_Eragon](https://eragon.fandom.com/fr/wiki/Wiki_Eragon), date de création non précisée.
- Fandom, « Wiki *Harry Potter* », URL : [https://harrypotter.fandom.com/fr/wiki/Wiki\\_Harry\\_Potter](https://harrypotter.fandom.com/fr/wiki/Wiki_Harry_Potter), date de création non précisée.
- Fandom, « Wiki *Game of Thrones* », URL : [https://gameofthrones.fandom.com/fr/wiki/Tr%C3%B4ne\\_de\\_Fer](https://gameofthrones.fandom.com/fr/wiki/Tr%C3%B4ne_de_Fer), date de création non précisée.
- Fandom, « Wiki *Le Seigneur des Anneaux* », URL : [https://lotr.fandom.com/fr/wiki/Le\\_Seigneur\\_des\\_Anneaux](https://lotr.fandom.com/fr/wiki/Le_Seigneur_des_Anneaux), date de création non précisée.
- La Garde de Nuit, « Watership Down (Richard Adams) », URL : <https://www.lagardedenuit.com/forums/sujets/watership-down-richard-adams/>, 2020.
- The Ursula K. Le Guin literary trust, « Ursula K. Le Guin », URL : <https://www.ursulakleguin.com/>, 2019.
- Wizarding World Digital, « Harry Potter | Fantastic Beasts », URL : <https://www.wizardingworld.com/>, 2019.







**Résumé :** Ce mémoire de recherche-crédation analyse les contes internes aux univers de fantasy, racontés par et pour les personnages de ces univers. Il revient aussi plus généralement sur les liens qui unissent la forme du conte au genre de la fantasy. En parallèle s'établit l'écriture d'un recueil de contes sur un univers fictif appelé Sizinis. La recherche comme la création s'articulent autour d'un objectif commun : comprendre ce qu'apportent l'intégration de contes à un ouvrage de fantasy, et savoir s'ils peuvent être de bons supports pour le développement d'un univers inventé.

**Mots-clés :** Recherche-crédation, Fantasy, Contes, Littérature, Univers fictif