



**HAL**  
open science

# De théodicée en théorie de la fiction : le paradigme des mondes possibles dans la littérature de jeunesse contemporaine

Laurent Bazin

► **To cite this version:**

Laurent Bazin. De théodicée en théorie de la fiction : le paradigme des mondes possibles dans la littérature de jeunesse contemporaine. Publije, 2011, Le récit pour la jeunesse : transpositions, adaptations et traductions. Quelles théories pour un objet sémiologique mouvant ?. hal-04295659

**HAL Id: hal-04295659**

**<https://univ-lemans.hal.science/hal-04295659v1>**

Submitted on 20 Nov 2023

**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.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License



2011-n°1

## **Patricia Eichel-Lojkine. *Le récit pour la jeunesse : transpositions, adaptations et traductions. Quelles théories pour un objet sémiologique mouvant ?***

---

« De théodicée en théorie de la fiction :

le paradigme des mondes possibles dans la littérature de jeunesse contemporaine »

Laurent Bazin (Université du Maine)

---



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International

*« Il vit paraître toutes les particularités d'une partie de la vie de ce Sextus. On passa dans un autre appartement, et voilà un autre monde, un autre livre, un autre Sextus... On allait dans d'autres chambres, on voyait toujours de nouvelles scènes...<sup>1</sup> »*

Tous les amateurs de lecture connaissent bien la sensation d'entrer parfois corps et âme dans des univers romanesques si prégnants qu'on peine ensuite à les quitter. Combien d'entre nous n'ont pas songé, au terme d'un ouvrage plus prenant que les autres, qu'il allait être difficile de reprendre pied avec la vraie vie ? Ce sentiment insolite est aussi puissant qu'impalpable : dénué de toute attache au monde qui nous entoure, il se déploie dans le seul ordre mental, quelque part entre pensée et imaginaire, et pourtant l'impression de réalité qu'il dégage est si fort qu'il s'impose à nous à la façon d'un objet doué de concrétude. Pour comprendre ce phénomène étrange qui nous fait éprouver une expérience phénoménologique comme si elle relevait de l'ontologie, on peut s'adosser à la psychologie cognitive ou à l'anthropologie des représentations pour suivre l'ontogenèse des compétences, ludiques et fictionnelles, qui permettent à l'enfant d'être de plain-pied avec son jeu comme au lecteur de s'immerger dans l'œuvre lue<sup>2</sup>. On peut aussi emprunter aux sciences de la psyché, au gré des exégèses que psychiatrie ou psychanalyse proposent, des moments où la fantaisie se fait fantasme et où le sujet délirant, à l'instar d'un Don Quichotte ou d'une Emma Bovary, en vient à prendre son mirage pour la réalité. Sans renier ces approches, compatibles sinon complémentaires, on se tournera du côté de la philosophie en s'attachant plus particulièrement aux liens qu'il est possible de tisser entre un philosophe classique et la littérature de jeunesse contemporaine, et en faisant l'hypothèse que cette articulation est de nature à éclairer un peu de la spécificité de l'expérience littéraire.

## **Métaphysique des possibles**

*« - Quel est cet autre univers ?*

*- Un des milliards de mondes parallèles. [...] Les premiers théologiens qui réussirent à prouver leur existence, mathématiquement, ont tous été excommuniés...»<sup>3</sup>*

Le point de départ sera la relation que la métaphysique classique entretient avec la problématique de la vraisemblance. Aristote, pour qui « le rôle du poète est de dire non pas ce qui a réellement eu lieu, mais [...] ce qui peut se produire conformément à la vraisemblance ou à la nécessité », en déduit l'efficacité de la *mimesis* : « le possible entraîne la conviction<sup>4</sup>. » Mais on peut aller plus loin et s'interroger sur la nature de ce qui, à un moment donné, est envisagé comme une possibilité, en se demandant notamment si une donnée considérée dans sa virtualité peut émarger à une forme de réalité dans la mesure où

---

<sup>1</sup> LEIBNIZ G.-W., *Essais de théodicée*, Paris, Garnier-Flammarion, 1710, trad. 1969. III, § 415

<sup>2</sup> Cf. notamment SCHAEFFER J.-M., *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1999.

<sup>3</sup> PULLMAN P., *A la croisée des mondes, Tome 1, Les royaumes du Nord*, Paris, Gallimard Jeunesse, 1995, trad. 1998. p. 456.

<sup>4</sup> ARISTOTE, *Poétique*, Paris, Librairie générale française, 1990, §1451b.

elle emporte l'adhésion. Cela revient à envisager l'hypothèse qu'il existe, entre l'être et le non-être, des états intermédiaires dont l'existence est avérée par le seul fait que nous puissions les concevoir. Cette intuition audacieuse est développée par Leibniz dans la troisième partie des *Essais de théodicée*, où un emboîtement de récits débouche sur le songe du prêtre Théodore à qui Pallas Athénée présente la pyramide des possibles. Le visiteur découvre un palais où chaque appartement correspond à un monde, dont l'histoire est recensée dans le « livre des destinées » ; il lui suffit de mettre le doigt sur une ligne de ce livre pour voir « effectivement représenté dans tout son détail ce que la ligne marque en gros<sup>5</sup> ». Remarquons au passage que Leibniz, qui n'est pas considéré pour rien comme le précurseur de l'ordinateur, anticipe avec 300 ans d'avance les innovations technologiques les plus contemporaines, de l'hypertextualité à l'e-book. Cette construction baroque donne à l'argumentaire leibnizien une portée imprévue : le prêtre passant de salles en mondes, de mondes en livres et de livres en mises en scènes devient une allégorie flamboyante du lecteur voyageant d'un degré de réalité à l'autre, si bien que ce qui était conçu à l'origine comme une démonstration théologique en faveur de la non-culpabilité du Créateur tourne subrepticement à l'apologie de la représentation dans tous ses états.

Ainsi le postulat des univers pluriels, corrélat de la métaphysique des possibles, est-il indissoluble d'une méditation très moderne sur la perception et la représentation. Illustrant métaphoriquement la profondeur de l'imaginaire, il porte en germe le pressentiment d'une phénoménologie du regard ajustant ses points de vue selon l'angle de perception :

*« Et, comme une même ville regardée de différents côtés paraît tout autre, et est comme multipliée perspectivement, il arrive de même que par la multitude infinie des substances simples, il y a comme autant de différents univers, qui ne sont pourtant que les perspectives d'un seul selon les différents points de vue de chaque monade...<sup>6</sup> »*

On comprend alors pourquoi la pensée leibnizienne bénéficie aujourd'hui encore d'une fortune critique considérable, nonobstant la lecture parodique qui de Voltaire à Huxley s'est plu à en pasticher l'argument à fins de polémiques. C'est ainsi que la sémantique des possibles déployée à partir des travaux de Kripke<sup>7</sup> ou encore le réalisme immanent développé par la métaphysique de Armstrong<sup>8</sup> puisent chez Leibniz un modèle conceptuel commode pour penser la valeur de vérité des propositions que la linguistique énonciative appelle aléthiques et épistémiques, c'est-à-dire dont la modalisation rend le degré de validation problématique. Les univers possibles sont traités comme des constructions abstraites pour penser les fluctuations de l'être dans ses différents états ; certains métaphysiciens comme Lewis vont même jusqu'à leur accorder un statut existentiel de plein droit<sup>9</sup>. Cette sémantique des mondes possibles, qui structure une grande partie de la philosophie analytique contemporaine<sup>10</sup>, est également exploitée en mathématiques appliquées avec les théories de la décision ; elle aura enfin un impact notoire sur la critique littéraire des vingt dernières années, avec l'essor d'un important courant théorique en exploitant les acquis pour tenter d'éclairer les paradoxes de la fiction<sup>11</sup>. Dans ce type

---

<sup>5</sup> LEIBNIZ G.-W., *op. cit.*, § 415.

<sup>6</sup> LEIBNIZ G.-W., *Monadologie*, Paris, Garnier-Flammarion, 1714, trad. 1996, §57.

<sup>7</sup> KRIPKE S., « Semantical Considerations on Modal Logic », *Acta Philosophica Fennica*, no 16, 1963, p. 83-94.

<sup>8</sup> Armstrong D., *Universals : An Opinionated Introduction*, Boulder, Westview Press, 1989.

<sup>9</sup> Cf. LEWIS D., *De la pluralité des mondes*, Paris, éd. de l'Éclat, 1986, trad. 2007.

<sup>10</sup> Cf. NEF F. et GARCIA E., *Métaphysique contemporaine : Propriétés, mondes possibles et personnes*, Paris, Vrin, 2007 ; Marconi D., « La sémantique des mondes possibles et le programme de Montague », *La philosophie du langage au XXe siècle*, Paris, éd. de l'Éclat, 1995, trad. 1997.

<sup>11</sup> Cf. Pavel T., *Univers de la fiction*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1986, trad. 1988 ; Dolezel L., *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*, Baltimore et Londres, The Johns Hopkins University Press, 1998 ; Eco U., *Lector in fabula ou la Coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, Grasset-Fasquelle, 1979, trad. 1985 ; Ryan M.-L., *Possible*

d'approche, le propos n'est pas d'analyser les récits qui mettent en scène la thématique des univers parallèles (devenu *topos* dans le fantastique, la science-fiction ou l'*heroïc fantasy*), mais plutôt de s'appuyer sur les acquis de la pensée formelle et/ou analytique pour relire toute fiction quelle qu'elle soit à l'aune d'une réflexion sur la fictionnalité des oeuvres littéraires.

On s'efforcera ici, à l'inverse, de se pencher sur des oeuvres dont la spécificité est précisément d'être des mises en fiction du thème des mondes possibles, devenu non seulement le prétexte mais aussi le sujet de la narration. À cet égard la littérature de jeunesse contemporaine offre un terrain privilégié, à en juger par l'usage friand qu'elle fait de la thématique : à côté des plus médiatisés, Pullman (*A la croisée des mondes*) et Funke (*Coeur d'encre*) suite aux adaptations cinématographiques qui en ont été tirées, on peut citer, entre autres, Payet (*Aerkaos*), Molla (*L'Attrape-Mondes*), Bottero (*La quête d'Ewilan*), L'Homme (*Le Livre des étoiles*), Aubert et Cavali (*Les cavaliers des lumières*), Webb (*La guerre des rêves*), Gudule (*La bibliothécaire*) ou encore Léourier (*Mauvais rêve*)<sup>12</sup>. Cette récurrence n'est guère surprenante dès lors qu'on la rapporte aux phénomènes de société que sont devenus le jeu de rôle, les simulations vidéos ou encore les métavers, comme on appelle aujourd'hui les univers virtuels en trois dimensions qui constituent eux aussi, à leur façon, des modalités d'incarnation des possibles et, à maints égards, des applications virtuoses de la création<sup>13</sup>. Un certain nombre de ces oeuvres s'inscrivent d'ailleurs en référence directe aux univers ludiques qui inondent les écrans en en faisant à la fois le cadre et l'argument de leur récit. Mais leur spécificité ne saurait se réduire à leur adéquation aux tendances du moment. Bien au contraire : originaux et exigeants, de tels récits témoignent d'une maîtrise narrative qui excède l'effet de mode et en fait des lieux privilégiés d'une méditation sur les effets de la fiction.

## Entretiens sur la pluralité des mondes

« - Et pourtant, c'est la réalité. Une réalité qui va au-delà de ce que vous pouvez imaginer...

- C'est-à-dire ?

- Ces deux mondes ne sont pas les seuls.

- Il y en a d'autres ?

- Plus que vous ne pourrez jamais en visiter<sup>14</sup>. »

Argument spéculatif cher aux philosophes classiques, le thème des mondes parallèles est ici réactualisé avec un souci de réflexion voire de conceptualisation qui n'est pas sans surprendre dans le paysage parfois lénifiant de la littérature de jeunesse. Le point de départ consiste à organiser la diégèse autour du principe leibnizien de probabilité :

---

Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory, Bloomington, Indiana University Press, 1992 ; LAVOCAT F. (dir.), La Théorie des mondes possibles et l'analyse littéraire, Paris, CNRS, à paraître (textes en ligne sur Fabula).

<sup>12</sup> PULLMAN P., *A la croisée des mondes*, op. cit. ; FUNKE C., *Coeur d'encre*, Paris, Gallimard Jeunesse, 2003, trad. 2009 ; PAYET J.-M., *Aerkaos, Tome 2, L'héritier des Arkhangaar*, Paris, Panama, 2007 ; MOLLA J., *L'Attrape-mondes*, Paris, Gallimard Jeunesse, 2003 ; BOTTERO P., *La quête d'Ewilan. Tome 1. D'un monde à l'autre*, Paris, Rageot, 2003 ; L'HOMME É., *Le Livre des étoiles*, Paris, Gallimard Jeunesse, 2001 à 2003 ; AUBERT B. et CAVALI G., *Les cavaliers des lumières*, Paris, Plon Jeunesse, 2008 ; WEBB C., *La guerre des rêves*, Paris, Gallimard Jeunesse, coll. « Scripto », 2002 ; GUDULE, *La bibliothécaire*, Paris, Le Livre de poche Jeunesse, 1995 ; LÉOURIER C., *Mauvais rêves*, Paris, éd. Mango, coll. « Autres mondes », 2006.

<sup>13</sup> Cf. TREMEL L., *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*, Paris, PUF, coll. « Sociologie d'aujourd'hui », 2001.

<sup>14</sup> PAYET J.-M., *Aerkaos, Tome 3, Les faiseurs de mondes*, Panama, 2007, p. 225.

*« Car ce monde, comme tous les autres univers, est né du résultat des probabilités. Prenons l'exemple du jeu de pile ou face : [...] on ne sait pas à l'avance de quel côté [la pièce] va tomber. Si c'est sur face, ça veut dire que la possibilité qu'elle tombe sur pile a échoué. Mais juste avant qu'on la lance, les deux probabilités ont la même chance. [...] En vérité, ces échecs de probabilité se produisent au niveau des particules élémentaires, mais ça se passe de la même façon : à un moment donné plusieurs choses sont possibles et l'instant suivant, une seule se produit et le reste n'existe pas. Sauf que d'autres mondes sont nés, dans lesquels ces autres choses se sont produites<sup>15</sup>. »*

Il suffit en somme qu'une chose ait pu être, autrement dit que sa possibilité ait été conçue ne serait-ce qu'en esprit pour qu'elle existe quelque part. Prenons la collectivité des rêveurs : pour Catherine Webb il n'en faut pas plus pour installer un *consortium* d'univers enchevêtrés en centaines d'intersections où se croisent des destinées possibles, par principe indénombrables. Un tel postulat permet dès lors d'installer en axiome la pluralité de mondes déclinés sous toutes leurs formes, au gré des règles de construction imaginées par chaque créateur : les livres, chez Funke, Gudule et Payet ; les univers parallèles, chez Pullman et L'Homme ; les rêves, chez Webb ou Léourier ; le jeu vidéo, chez Molla, Aubert et Cavali. Chez Molla par exemple, le recours à la cybernétique permet de revivifier tout un système théologico-métaphysique :

*« Certains chercheurs pensent qu'à partir du moment où nous créons les Univers Virtuels Autonomes, ils accèdent d'office à l'existence. D'autres affirment que les clones des mondes fictifs existent vraiment. Ajoute à cela que, dans certains mondes fictifs, les clones ont également créé des univers fictifs... C'est le barouf, d'autant que les associations des droits de l'homme et les autorités religieuses s'en mêlent... Récemment il y a eu à Valladolid, en Espagne, un congrès d'informaticiens, de philosophes, de théologiens pour essayer de démêler cet écheveau<sup>16</sup>. »*

L'humour n'est pas absent de tels propos, et c'est d'ailleurs l'un des traits propres au corpus que cette lucidité amusée qui arrache les oeuvres à l'illusion référentielle pour les installer dans l'ordre du second degré. On en veut pour preuve le jeu d'allusions au philosophe de la *Théodicée* : l'un des personnages de *L'Attrape-mondes* a pour nom Leibnid<sup>17</sup> tandis qu'un autre de *Coeur d'encre* se plaît à rappeler : « Tout est pour le mieux dans le meilleur des mondes. Qui a dit cela, déjà ?<sup>18</sup> » Quant à l'historien d'*Aerkaos*, son existence même constitue un clin d'oeil en direction des universitaires en mal d'exégèse : lui-même enseignant, il est membre d'un réseau européen de recherche tissé entre sectateurs du mythe des mondes parallèles ; il y côtoie, en Angleterre, un nommé Philip (comprendre Pullman) et en Italie un certain Umberto<sup>19</sup>. Si tous les récits du corpus ne théorisent pas avec le même degré de conscience la relation quasi-filiale qu'ils entretiennent avec le philosophe fondateur, tous en reprennent du moins les caractéristiques propres, à savoir le déploiement d'univers caractérisés par la cohérence interne des possibilités (ce que Leibniz appelle la compossibilité) et leur différenciation d'avec toutes les autres (ce qu'il nomme le principe d'individuation). De même tous reprennent le motif du parcours de Théodore circulant sous la conduite de Pallas dans la pyramide des possibles, en décrétant comme postulat de travail la porosité entre les mondes et la capacité accordée au héros de circuler d'un univers à l'autre.

---

<sup>15</sup> PULLMAN P., *Les royaumes du Nord*, op. cit., p. 456-457.

<sup>16</sup> MOLLA J., *L'Attrape-mondes*, op. cit., p. 64-65.

<sup>17</sup> *Ibid.*, p. 162.

<sup>18</sup> FUNKE C., *Coeur d'encre*, op. cit., p. 453.

<sup>19</sup> PAYET J.-M., *Aerkaos*, Tome 2, *L'héritier des Arkhangaar*, op. cit., p. 270.

Ce talent de passeur, qui institue la possibilité d'une narration en conditionnant le bon déroulement de l'intrigue, est toujours lié à la présence d'un adjuvant déclencheur : objet concret, parfois (couteau de *À la croisée des mondes*, gant de *L'Attrape-Mondes*), mais plus souvent objet culturel doté d'un pouvoir de transsubstantiation. C'est le cas du dessin, dans *La quête d'Ewilan* où les meilleurs dessinateurs sont capables de concrétiser les motifs de leur imagination et de passer de la monovalence du réel à la multiplicité des mondes : « une infinité de chemins, une infinité de possibles<sup>20</sup>. » C'est aussi l'art des alphabets divinatoires qui dans *La guerre des rêves* permet de déployer l'ensemble des possibilités ; ou de l'alphabet idéogrammatique dont la possession permet aux sorciers du Livre des étoiles d'évoluer entre la vraie vie et les mondes intermédiaires qui s'y juxtaposent. C'est enfin et surtout le livre, adjuvant décisif dans *Coeur d'encre*, *Aerkaos*, *Le Livre des étoiles*, *Les cavaliers des lumières* ou encore *La bibliothécaire*, et dont l'exploitation réfléchie conditionne le passage entre les niveaux de réalité. Métaphore transparente des pouvoirs conjugués de l'écriture et de la lecture, l'exploitation de tous ces embrayeurs langagiers sinon linguistiques organise ainsi l'intrigue et le fonctionnement de la narration autour de la propension de tout lecteur à glisser d'un univers à l'autre (réel, diégétique ou mental).

## Le parti pris des mots

*« Pour ma part j'ai toujours imaginé ça comme un tas de feuilles de papier superposées. Chacune d'elles constituerait un monde. En perçant la feuille sur laquelle on se place, on passe à la strate inférieure. On est à peu près au même endroit au même moment, et pourtant, on est dans un autre monde...<sup>21</sup> »*

Cette problématique du voyage – entre les mondes comme entre les mots – s'adosse à une réflexion conceptuelle sur les phénomènes d'intertextualité, voire d'hypertextualité comme dans la trilogie d'*Aerkaos* qui en tire le fondement structurant de la genèse des univers (fictifs et fictionnels). Le roman installe en abyme le principe même qui régit toute représentation :

*« - Cela commence par un rêve, peut-être, et peut-être par un désir. Sûrement un désir. Lorsque quelqu'un, quelque part, imagine une histoire, un poème, un chant, lorsqu'il crée un personnage, qu'il conçoit un décor, noue une intrigue, déjà, il enclenche le processus. C'est à ce moment précis qu'un monde se crée. Un monde nouveau, avec ses règles, ses lois, ses possibilités et ses interdits. Et ce monde existe et croît selon sa logique propre.*

*- Vous voulez dire que, par exemple, dès lors que quelqu'un écrit un roman, cela crée un monde ?*

*- Oui<sup>22</sup>. »*

Le mot est lâché ; ce dont il est ici question, ce n'est pas seulement de métaphysique mais aussi de langage, et en particulier de langage romanesque : d'une part dans la capacité qui lui est conférée de bâtir des mondes, en amont de la création, d'autre part dans la vertu qui lui est reconnue de déployer des imaginaires, en aval de la réception. C'est la raison pour laquelle les récits ne se contentent pas d'ériger l'objet-livre en rouage constitutif des progrès de l'intrigue ; ils renforcent les vertus spéculaires d'une telle mise en abyme en multipliant le recours aux procédés d'interaction entre les textes (transtextualité d'une part, et transfictionnalité d'autre part). La transtextualité, d'abord, s'appuie sur un ensemble de renvois à des oeuvres antérieures et extérieures : films, comme dans *Mauvais rêve* où chaque chapitre est intitulé d'après une

<sup>20</sup> BoTTERO P., *La quête d'Ewilan. Tome 1. D'un monde à l'autre*, op. cit., p. 110.

<sup>21</sup> PAYET J.-M., *Aerkaos, Tome 3, Les faiseurs de mondes*, op. cit., p. 227.

<sup>22</sup> *Ibid.*, p. 225-226.

oeuvre cinématographique ; légendes, comme dans *La quête d'Ewilan* où l'ancêtre fondateur Merwyn est « le Merlin des légendes de l'autre monde<sup>23</sup> » ; ou encore romans comme dans *Coeur d'encre* où une exergue en tête de chaque chapitre réfère chaque fois à un autre univers romanesque. Mais l'intertextualité peut également se déployer au coeur même de l'écriture, ainsi dans cette description de fête où l'univers décrit est soudain happé insidieusement par plus ancien que lui : « C'était à Mégh'arat, faubourg de Tetsen-Em-Setl, dans les jardins de Darndhur<sup>24</sup>. » Bref la fiction est d'abord faite d'autres fictions, à la façon dont les mondes sont imbriqués les uns dans les autres : « la terre où nous vivions n'était que l'ombre portée d'une autre, qui nous échapperait toujours, jusqu'à la fin des temps<sup>25</sup>. » Un phénomène similaire est à l'oeuvre dans *Aerkaos*, qui en systématise la portée jusqu'au vertige :

« Tous ces registres qui inventorient les mondes [...] ne permettront jamais d'appréhender qu'une toute petite partie de la réalité, pour la simple et suffisante raison que les mondes s'engendrent eux-mêmes et mutuellement<sup>26</sup>. »

Cette raison suffisante, où l'on aura reconnu une fois de plus l'empreinte de Leibniz, c'est en somme le parti pris des mots, dépositaires performatifs des images mentales ou artistiques. L'imaginaire est fait de mots bien plus que de rêves, et c'est pourquoi certaines narrations avancent volontiers en prenant appui sur une transfictionnalité généralisée : ainsi le relieur-lecteur de *Coeur d'encre* convoque-t-il à chaque lecture des personnages empruntés à d'autres récits, à l'instar de la fée Clochette de Barrie ou de comparses des *Mille et une nuits*. De même les jeunes protagonistes de *La bibliothécaire* entament-ils un périple de livre en livre en basculant de l'univers de Vallès à celui de Hugo, jusqu'à revivre la mort de Gavroche dans le cadre d'une retranscription scrupuleuse totalement insérée dans la narration du nouveau récit. Cet emboîtement baroque des fictions s'accompagne d'une ambiguïté des positions narratives, illustrée dans la diégèse par l'hésitation des personnages à décider à quel niveau de réalité ils appartiennent : ainsi les héros de *La guerre des rêves*, de *L'Attrape-mondes* ou de *Aerkaos* font-ils l'objet d'un véritable renversement copernicien – la réalité n'étant jamais là où on l'attendait. Comme le découvre à son corps défendant Nina, l'héroïne de *L'Attrape-mondes*, prise au piège de ses propres fascinations : « nous étions le rêve l'un de l'autre<sup>27</sup> », mais « de nous deux je ne savais plus qui était le rêve, qui était l'illusion<sup>28</sup>. » Il en résulte un jeu subtil entre les degrés de réalité et de fictionnalité : on donnera pour exemple l'enchaînement des fins de chapitre avec les exergues des chapitres suivants dans *Coeur d'encre*, avec l'impression que l'univers diégétique du roman de Funke se prolonge directement dans l'univers fictionnel des autres romans cités<sup>29</sup>. La première partie de *Aerkaos* est toute entière construite sur cette incertitude à décider quel monde dépend de l'autre : l'architecture proposée enchâsse en chiasme une double dépendance inversée qui fait de Oona, dans un monde, une héroïne de papier pour Ferdinand qui, lui, est dans le nôtre alors même que l'ouvrage qui institue ce dernier en tant que lecteur est écrit par un protagoniste du monde d'Oona (donc de l'oeuvre que lit Ferdinand et dont il est originellement issu).

---

<sup>23</sup> BOTTERO P., *La quête d'Ewilan. Tome 2. L'île du destin*, Paris, Rageot, 2003, p. 39.

<sup>24</sup> PAYET J.-M., *Aerkaos, Tome 3, Les faiseurs de mondes*, op. cit., p. 206.

<sup>25</sup> MOLLA J., *L'Attrape-mondes*, op. cit., p. 160.

<sup>26</sup> PAYET J.-M., *Aerkaos, Tome 3, Les faiseurs de mondes*, op. cit., p. 225.

<sup>27</sup> MOLLA J., *L'Attrape-mondes*, op. cit., p. 159.

<sup>28</sup> *Ibid.*, p. 221.

<sup>29</sup> FUNKE C., *Coeur d'encre*, op. cit., p. 237-238.

## Pourquoi la fiction, comment l'imagination

« - Et le monde B est un monde de fiction...

- Pas du tout. Tous les mondes ont la même réalité. Tous. Qui nous permet d'affirmer que le monde dont nous sommes issus n'est pas né d'un conte, d'une légende, d'un rêve ou d'un cauchemar ayant pris forme dans un autre monde dont nous ignorons jusqu'à l'existence<sup>30</sup> ? »

Autrement dit : entre réalité et fiction il n'est pas si facile de trancher et cette indécision radicale, à laquelle nous avaient préparés les spéculations fantastiques d'un Borges ou d'un Cortazar, n'est pas la moindre originalité d'une littérature qui n'exploite le filon de la *fantasy* que pour la passer au crible d'une authentique épistémologie des genres et des états. Il en résulte, dans le meilleur des cas (ainsi dans *Aerkaos*, *La guerre des rêves* ou encore *À la croisée des mondes*), un jeu d'imbrications et une complexité narrative qui nous paraissent de nature à relancer des interrogations séculaires auxquelles ce nouveau modèle semble donner une actualisation porteuse. Ainsi de la relation que la fiction entretient avec le réel : à mi-chemin des deux extrémités d'un spectre écartelé entre illusion référentielle et autarcie textuelle, il y aurait place peut-être pour une conception des histoires qui rende compte de leur attractivité sans pour autant méconnaître leur autotélisme. Le point d'intersection de cette tension dialectique est au fond la prise en compte du sujet : la leçon du voyage entre les mondes, c'est qu'entrer dans une histoire veut dire à la fois la faire sienne tout en acceptant de la reconnaître comme telle ; ce qui revient à s'ouvrir au fonds millénaire de récits sur lequel elle s'enlève tout en prenant sa place dans la construction de l'imaginaire collectif. La vieille question métaphysique du statut ontologique de la représentation et celle, corrélative, du personnage de fiction se trouvent ainsi rafraîchies au prisme de la phénoménologie intentionnelle : c'est parce qu'un lecteur construit l'univers mental de sa lecture par projection de potentialités de sens qu'il peut si volontiers identifier ses anticipations aux réalisations que lui en permet l'oeuvre. Entrer en littérature, ce n'est donc ni renouer avec son réel de référence ni s'ancrer dans l'idiosyncrasie d'une hypothétique textualité ; c'est plutôt faire l'expérience de la décentration à l'instar du pseudo-héros de *L'Attrape-Mondes* :

« Je suis en quelque sorte déconnecté du réel [...], dans l'univers virtuel de mon choix. [...] En fait j'y suis sans y être. Je suis dedans et je suis ici en même temps. Peut-être ne suis-je nulle part. Dis-toi que c'est comme quand tu lis un bon bouquin...<sup>31</sup> »

Autrement dit ce n'est pas tant la fonction mimétique qui emporte notre adhésion à l'univers diégétique, que l'interaction performative par acte de lecture ; l'identité d'un sujet lecteur se constitue par contamination entre une imagination (c'est-à-dire un virtuel en recherche d'actualisation) et un imaginaire (c'est-à-dire un ensemble de possibles actualisés). Dès lors c'est bien parce qu'il y a autant de mondes possibles que de lectures potentielles que des communautés d'appartenance peuvent s'instaurer ici et là ; il suffit pour cela que soit posée, voire négociée, une même structure d'horizon. Ce phénomène, qui explique notamment qu'on puisse partager avec autrui une perception similaire d'Emma Bovary alors même qu'on échange sur la personnalité d'un être de papier, marque une translation du cadre de référence :

« Où est le monde dans lequel tu t'immerges ? Pas dans la tête de son créateur, parfois disparu depuis longtemps. Alors, dans les mots, dans ton esprit ? Ailleurs, dans un entre-deux<sup>32</sup> ? »

Ainsi la vérité de la fiction ne se situe-t-elle plus dans l'adéquation de son texte à la réalité, mais dans le transfert d'une figuration sur des représentations. À cette aune la littérarité sera d'abord et avant tout une question de réception, comme le rappelle *La bibliothécaire* :

<sup>30</sup> PAYET J.-M., *Aerkaos*, Tome 3, *Les faiseurs de mondes*, op. cit., p. 229.

<sup>31</sup> MOLLA J., *L'Attrape-mondes*, op. cit., p. 67.

<sup>32</sup> Id.

« *Les fantômes ne meurent pas. Ils survivent là où les a fixés l'écriture éternellement. [...] Gavroche et Cosette [...] Les trois mousquetaires [...] Madame Bovary [...] ? C'est dans l'imagination de milliers de lecteurs qu'ils mènent aujourd'hui leur existence propre...<sup>33</sup>* »

De telles questions avaient été marginalisées en critique littéraire au moment où prédominait encore, il n'y a pas si longtemps, le dogme structuraliste. Le grand mérite des oeuvres considérées est de les mettre en lumière en en faisant tout à la fois le sujet, l'argument et la méthode qui structurent leur fiction. Ce n'est donc pas pour rien si cette résurgence du mythe des mondes possibles dans la littérature de jeunesse contemporaine coïncide, à plus large échelle, avec le changement de paradigme qui a fait passer de la galaxie Gutenberg à l'ère du numérique et d'une civilisation de l'imprimé à la prépondérance de l'image virtuelle. De monadologie en phénoménologie et de théodicée en théorie de la fiction, une nouvelle épistémè se met en place pour dépasser la sacro-sainte clôture du texte et réinstaurer la porosité qui institue l'activité de lecture comme le fonctionnement de l'imaginaire. Une telle révolution n'est pas sans impact sur la portée de telles oeuvres. Contrairement à ce que prétend trop souvent le sens commun, une littérature ayant fait le pari d'investir la fiction au point d'en dérouler tous les possibles n'est pas nécessairement un péril pervers qui détourne les jeunes esprits des réalités du monde qui nous entoure, bien au contraire : les interrogations qui hantent de tels récits sont au fond très exactement celles-là même auxquelles sont confrontés – souvent sans le savoir – les jeunes publics convertis aux jeux en ligne et/ou aux métavers. Ce n'est d'ailleurs pas une coïncidence si tous les héros du corpus sont des orphelins en recherche d'ascendance, à l'instar du Will de *À la croisée des mondes* : si c'est à lui qu'échoit le privilège de passer entre les univers, c'est bien que toute son histoire procède d'une volonté de déployer « des jeux imaginaires » pour « reprendre le flambeau<sup>34</sup> » d'une paternité disparue. On songe aux bâtards romanesques décrits par Marthe Robert : toute adolescence est une recherche d'identité, et toute lecture aussi puisque c'est une façon de se réinventer l'histoire de son destin. Par quoi de telles oeuvres ont une vertu pédagogique décisive puisque le principe d'évasion participe ici intrinsèquement de la fonction d'éducation. Car en faisant le pari d'installer le paradigme des mondes possibles au coeur de sa narration, le livre déploie les pouvoirs de l'imagination dans le même temps qu'il en explicite les mécanismes, exposant ainsi à la compréhension du jeune lecteur les phénomènes qui instituent un texte, entre création et réception. Véritable introduction propédeutique aux vertus de la lecture spéculaire, ces livres rappellent en somme aux publics saturés d'avatars et d'univers virtuels combien la fiction réfléchie peut jouer un triple rôle : psycho-cognitif, dans le processus de connaissance constitutif du développement de soi ; anthropologique, dans la relation au monde et à l'altérité des points de vue ; enfin épistémologique, dans la perception de l'écart qui sépare l'oeuvre d'art du réel et, corrélativement, les objets de consommation des objets de culture.

---

<sup>33</sup> GUDULE, *La bibliothécaire*, op. cit., p. 51.

<sup>34</sup> PULLMAN P., *À la croisée des mondes*, Tome 2, *La Tour des Anges*, Paris, Gallimard Jeunesse, 1997, trad. 1998, p. 18.

## Bibliographie

- ARISTOTE, *Poétique*, Paris, Librairie générale française, 1990.
- D., *Universals : An Opinionated Introduction*, Boulder, Westview Press, 1989.
- AUBERT B. et CAVALI G., *Les cavaliers des lumières*, Paris, Plon Jeunesse, 2008.
- BOTTERO P., *La quête d'Ewilan. Tome 1. D'un monde à l'autre*, Paris, Rageot, 2003.
- BOTTERO P., *La quête d'Ewilan. Tome 2. L'île du destin*, Paris, Rageot, 2003.
- CAÏRA O., *Jeux de Rôle. Les forges de la fiction*, Paris, CNRS éd., 2007.
- DOLEZEL L., *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*, Baltimore et Londres, The Johns Hopkins University Press, 1998.
- ECO U., *Lector in fabula ou la Coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, Grasset-Fasquelle, 1979, trad. 1985.
- GUDULE, *La bibliothécaire*, Paris, Le Livre de poche Jeunesse, 1995.
- FUNKE C., *Coeur d'encre*, Paris, Gallimard Jeunesse, 2003, trad. 2009.
- KRIPKE S., « Semantical Considerations on Modal Logic », *Acta Philosophica Fennica*, n° 16, 1963, p. 83-94.
- LAVOCAT F. (dir.), *La Théorie des mondes possibles et l'analyse littéraire*, Paris, CNRS, à paraître (textes en ligne sur *Fabula*).
- LEIBNIZ G.-W., *Essais de théodicée*, Paris, Garnier-Flammarion, 1710, trad. 1969.
- LEIBNIZ G.-W., *Monadologie*, Paris, Garnier-Flammarion, 1714, trad. 1996.
- LEOURIER C., *Mauvais rêves*, Paris, éd. Mango, coll. « Autres mondes », 2006.
- LEWIS D., *De la pluralité des mondes*, Paris, éd. de l'Eclat, 1986, trad. 2007.
- L'HOMME E., *Le Livre des étoiles*, Paris, Gallimard Jeunesse, 2001 à 2003.
- MARCONI D., « La sémantique des mondes possibles et le programme de Montague », *La philosophie du langage au XX<sup>e</sup> siècle*, Paris, éd. de l'Eclat, 1995, trad. 1997.
- MOLLA J., *L'Attrape-mondes*, Paris, Gallimard Jeunesse, 2003.
- NEF F. et GARCIA E., *Métaphysique contemporaine : Propriétés, mondes possibles et personnes*, Paris, Vrin, 2007.
- PAVEL T., *Univers de la fiction*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1986, trad. 1988.
- PAYET J.-M., *Aerkaos, Tome 2, L'héritier des Arkhangaar*, Paris, Panama, 2007.
- PAYET J.-M., *Aerkaos, Tome 3, Les faiseurs de mondes*, Panama, 2007.
- PULLMAN P., *A la croisée des mondes, Tome 1, Les royaumes du Nord*, Paris, Gallimard Jeunesse, 1995, trad. 1998.
- PULLMAN P., *A la croisée des mondes, Tome 2, La Tour des Anges*, Paris, Gallimard Jeunesse, 1997, trad. 1998.
- RYAN M.-L., *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*, Bloomington, Indiana University Press, 1992.
- SCHAEFFER J.-M., *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1999.
- TREMEL L., *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*, Paris, PUF, coll. « Sociologie d'aujourd'hui », 2001.
- WEBB C., *La guerre des rêves*, Paris, Gallimard Jeunesse, coll. « Scripto », 2002.