

## « Matérialisation et immatériel : livres et *world building* »

Anne BESSON

Université d'Artois

« Textes et Cultures »

Cet article se propose d'observer la place du livre dans les constructions de mondes fictionnels alternatifs<sup>1</sup>, pratique dite de *world building* ou de *world making* dont l'extension et la prise en compte, publique et critique, constituent un des phénomènes marquants de la culture médiatique contemporaine depuis un peu plus de quinze ans<sup>2</sup>. Il s'avère tout particulièrement remarquable dans les genres dits « de l'imaginaire » (science-fiction, fantasy, fantastique et leurs nombreuses hybridations), dont le développement hégémonique constitue une autre caractéristique de cette même période, bien entendu liée à la première. Science-fiction et fantasy sont en effet les genres les plus spontanément voués à « faire monde » dans la mesure où le monde fictionnel qu'ils présentent se donne comme construction – si l'on prend pour exemple le processus de lecture, « mots-fictions », *novums*, segments didactiques (par ordre de grandeur) viennent progressivement constituer et consolider chez le lecteur une « xéno-encyclopédie » au sujet de l'autre monde<sup>3</sup>. En outre ces œuvres sont faites, au-delà du livre, de briques médiatiques qui s'ajoutent les unes aux autres et s'emboîtent les unes dans les autres : de nouveaux épisodes, aux formats et supports variés, prennent ainsi place avant, après, pendant les intrigues précédentes de *Matrix*, *Star Wars*, *Star Trek*, *Harry Potter*, *Game of Thrones*, *Avengers*, *World of Warcraft*... Le récepteur, le consommateur, est à son tour invité à y participer, à poursuivre et à favoriser le développement expansif de ces univers<sup>4</sup> : les jeux proposent *mods* et *devkits*<sup>5</sup>, les romans à succès, à peu près toujours dédoublés en série de films, mais aussi

1 La communication dont est tirée cet article prenait place dans un panel intitulé « *Material turn* ou tournant diégétique ? », où son propos s'articulait avec celui des deux autres interventions de Claire Cornillon et Anne-Isabelle François. On consultera avec profit, en parallèle de celui-ci, l'article d'Anne-Isabelle François dans le présent volume en ligne.

2 Voir en particulier : Mark J.P. Wolf, *Building Imaginary Worlds, the Theory and History of Subcreation*, Londres et New York, Routledge, 2012 ; Michael Saler, *As If: Modern Enchantment and the Literary Prehistory of Virtual Reality*, Oxford, Oxford UP, 2012 ; Anne Besson, *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS Éditions, 2015.

3 Le terme de « mots-fictions » a été proposé par Marc Angenot dans son article fondateur « Le paradigme absent. Éléments d'une sémiotique de la science-fiction », *Poétique*, n°33, février 1978, p. 74-89. Le *novum* a été forgé par Darko Suvin dans *Pour une poétique de la science-fiction. Etudes en théorie et en histoire d'un genre littéraire*, Presses de l'université du Québec, 1977. Segments didactiques et xéno-encyclopédie sont des apports de Richard Saint-Gelais dans *L'Empire du pseudo. Modernités de la science-fiction*, Québec, Éditions Nota Bene, 1999. Le processus de lecture de la science-fiction a été analysé par Irène Langlet, *La Science-fiction, Lecture et poétique d'un genre littéraire*, Paris, Armand Colin « U », 2006.

4 Henry Jenkins s'impose comme le grand observateur de cette « culture participative » : *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, New York, Routledge « Studies in Culture and Communication », 1992. *Fans, Bloggers and Gamers, Exploring Participatory Culture*, New York et Londres, New York University Press, 2006. *Convergence Culture, Where Old and New Media Collide*, New York et Londres, New York University Press, 2006, *La Convergence culturelle*, Armand Colin/INA « Médiacultures », 2013.

5 *Mods, modding* : modification apportée à un jeu vidéo, à petite ou grande échelle (de la personnalisation des personnages des *Sims* au développement d'un jeu « cousin » à partir du même moteur) ; *devkits* : *development kits*, outils logiciels permettant de « développer » (coder) un segment

les mangas, acceptent ou encouragent les productions faniques, *fanfictions*, *fanarts*, *fanvids*<sup>6</sup> ; tous s'entourent d'une nuée de produits dérivés sous forme d'artefacts qui concrétisent la présence du monde fictionnel aimé.

Olivier Caïra propose de parler, pour rendre compte du développement de ce phénomène, et sur le modèle d'innombrables « *turns* » pris par les courants de la narratologie, de « tournant diégétique » de la fiction contemporaine. Par là, il entend mettre l'accent sur le

passage d'une certaine coextensivité de la diégèse et du récit [...] à un développement tous azimuts de la diégèse, bien au-delà des limites traditionnelles du récit. Cartographies et vues d'artiste, lexiques et encyclopédies [...], portraits de personnages et généalogies, recettes alchimiques et guides techniques d'astronefs, baguettes magiques en plastique et chapeaux de détective en feutre, systèmes de simulation analogiques ou numériques, le récit traditionnel demeure central mais il apparaît « débordé » de toutes parts.<sup>7</sup>

La question de la matérialité du livre face au devenir-univers de l'œuvre constitue dans ce cadre un enjeu majeur<sup>8</sup>. Je m'intéresserai ici à sa place au sein des pratiques de *world building*.

En effet, non seulement les livres sont souvent concrètement à la source narrative des « univers » étendus et partagés, et n'en sont jamais absents, mais encore ils y jouissent d'un statut privilégié dans les représentations. Je propose d'en rendre compte par la position liminale qu'occupe le livre dans le jeu du matériel et de l'immatériel si décisif pour de telles constructions ; tant il s'agit bien, sinon de faire advenir l'autre monde, du moins d'en multiplier les traces de façon suffisamment convaincante pour être puissamment crédible. Le livre va jouer sur les deux tableaux : à la « magie » que lui prêtent sans cesse les récits (pour l'essentiel, celle du lecteur « créant » les mondes à partir des mots), et qui rejoint les nombreuses expressions numériques du *world building*, s'ajoute pourtant le poids de sa matérialité, qui fait pour sa part écho aux nombreuses tentatives pour conférer au monde imaginaire une consistance *palpable* : reconstitutions, *making of*, visites touristiques, et ici pour ce qui me retiendra guides et encyclopédies de pays imaginaires, ouvrages compagnons du type « The World of... ».

Une citation de Neil Gaiman, auteur anglais extrêmement apprécié par les amateurs d'imaginaire, va me servir de point d'appui comme elle sert de slogan ultime, en ligne et IRL, pour les lecteurs passionnés : « *A book is a dream you hold in your hands* » (« Un livre est un rêve que vous tenez entre vos mains »)<sup>9</sup>. La créativité foisonnante de l'activité mentale, en l'occurrence onirique (« *a dream* »), prend forme dans le

---

de jeu vidéo.

<sup>6</sup> *Fanfiction* pour les textes, *fanart* pour les dessins, peintures, images numériques fixes, *fanvid* pour les montages vidéos et « clips » : œuvre d'un artiste amateur qui y reprend les personnages, lieux et autres données d'un univers fictionnel préexistant. Le plus souvent courtes, mais parfois développées sur de nombreux épisodes, les fanfictions apparaissent comme un lieu de démocratisation de l'écriture personnelle, mise à disposition du public des internautes intéressés, et encore comme un espace emblématique de la productivité des variantes possibles au sein d'un ensemble de contrainte (les canons et fanons déterminant le champ du connu et de l'accepté à propos de telle ou telle fiction).

<sup>7</sup> Olivier Caïra, « Ourobores. Explorer les virtualités des mondes fictionnels après le tournant diégétique », *Revue critique de Fixxion française contemporaine* n°9, dossier « Fiction et virtualité(s) » dirigé par Anne Besson et Richard Saint-Gelais, novembre 2014. En ligne, <http://www.revue-critique-de-fixxion-francaise-contemporaine.org/rcffc/article/view/fx09.07/896>

<sup>8</sup> Voir l'article d'Anne-Isabelle François dans le présent volume ; voir également la section « Livres et jeux » de l'ouvrage collectif *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles*, Anne Besson, Nathalie Prince et Laurent Bazin (dir.), Rennes, PUR, 2016.

<sup>9</sup> Gaiman en a autorisé l'utilisation dans le cadre de la lutte pour la défense des bibliothèques publiques de prêt en Grande-Bretagne, menacées par les coupes budgétaires. Cette phrase tend donc elle aussi à prendre forme au-delà des mots, en devenant carte postale ou tee-shirt.

livre, et c'est cette matérialité qui en fait le prix : « *you hold [it] in your hands* ». Cette belle formulation synthétique du « désir de mondes » des consommateurs culturels contemporains, et de leur oscillation entre un hymne à la puissance de l'imaginaire et un désir de concrétisation de ces pouvoirs tout symboliques, articulera ma réflexion, en deux temps.

### Le rêve : le livre qui crée le monde

Cette idée est omniprésente dans une grande part du corpus romanesque des genres de l'imaginaire contemporain, que ce soit à l'état de métaphore ou directement exploitée par la narration<sup>10</sup>. Le désir d'autres mondes au cœur de l'aspiration contemporaine au merveilleux se double en effet d'une conscience très forte, très explicite, de ce que les fictions sont notre seul moyen d'y avoir accès. Les autres mondes de la *fantasy*, quoique présentés comme monde actuel de la fiction, sont ainsi également donnés, plus ou moins explicitement, comme des produits de l'imagination humaine et en particulier du processus de lecture – pour le dire rapidement, le voyage des héros dans d'autres mondes rejoint celui du lecteur dans les fictions.

Ainsi, le cycle *Les Magiciens* de Lev Grossman relate le voyage du personnage principal, Quentin, dans un monde qui se trouvait déjà décrit dans un « livre dans le livre », un livre de *fantasy* pour enfants, « *Les Chroniques de Fillory* » de Christopher Plover, équivalent très direct des « *Chroniques de Narnia* » de C. S. Lewis. Voici comment Quentin, petit génie new-yorkais sans charme, mal à l'aise dans sa réalité quotidienne, décrit l'univers de son cycle préféré, dans lequel il trouve refuge depuis qu'il est tout jeune :

*It was almost like the Fillory books – especially the first one, The World in the Walls – were about reading itself. When the oldest Chatwin, melancholy Martin, opens the cabinet of the grandfather clock that stands in a dark, narrow back hallway of this aunt's house and slips through into Fillory [...], it's like he's opening the covers of a book, but a book that did what books always promised and never actually quite did: get you out, really out, of where you were and into somewhere better.<sup>11</sup>*

Il aurait juré que le véritable sujet de ces livres – surtout le premier, *Le Monde dans les murs* – était la lecture elle-même. Lorsque l'aîné des Chatwin, le mélancolique Martin, ouvre la grande horloge tapie au fond d'un couloir sombre dans la maison de sa tante et pénètre dans Fillory [...], c'est pareil que s'il ouvrait un livre, mais un livre qui tiendrait toutes les promesses que les livres ordinaires ne tiennent jamais, c'est-à-dire vous faire évader du réel pour vous emmener dans un monde meilleur.<sup>12</sup>

Cet exemple fait d'abord mine d'inverser le processus pour mieux le rétablir : Quentin interprète bien ici le livre comme représentant lui-même un voyage (celui de Martin Chatwin), à l'intérieur d'un livre ; le voyage entre les mondes du héros du « livre dans le livre » est identifié, par le lecteur interne, comme métaphore du transport par la lecture. Sauf que Quentin va effectivement visiter Fillory par la suite : ça n'était donc pas tant le monde qui était une métaphore de l'évasion fictionnelle, que la lecture une propédeutique au vrai voyage, magique... Quentin va en effet successivement découvrir que la magie existe bien dans notre monde, puis qu'il existe d'innombrables autres mondes, un Multivers qu'on rejoint (littéralement toujours) par *immersion*, en

<sup>10</sup> Je reprends ici des réflexions plus développées dans *Constellations*, op. cit., chapitre « Mondes du livre et magie de la fiction », p. 173-194.

<sup>11</sup> Lev Grossman, *The Magicians*, Londres, Arrow Books, 2009, p. 8.

<sup>12</sup> *Les Magiciens*, trad. Jean-Daniel Brèque, Nantes, L'Atalante, 2010, p. 16.

plongeant dans des fontaines, sur le modèle des mares du « Bois entre deux mondes » de Narnia. Il choisit de rejoindre, pour y devenir Roi, le Fillory des « *Chroniques* », qui, selon un motif récurrent là encore, ressemble au monde des livres de son enfance, mais en plus sauvage, en plus dangereux.

À la fin du *Monde des devins* de Clive Barker, on assiste à nouveau à un voyage dans le « monde des histoires », directement à travers un livre-portail cette fois (comme dans *L'Histoire sans fin* de Michael Ende par exemple<sup>13</sup>), ici un livre de contes légué à l'héroïne par sa grand-mère en même temps que les pouvoirs magiques familiaux. On voit dans cette citation combien le rôle du *lecteur* (plus que du créateur, ici anonyme et immémorial) est souligné avec insistance, puisque la magie qui réactive le monde imaginé est sienne :

*She and Hobart were falling and becoming symbols as the book opened to receive them. Whichever; or both; it was all one in the end. Rising or falling, as language or life, they were delivered in storyland. [...] They have entered the common life of words [...] she didn't find the notion so difficult to comprehend. After all, hadn't the author of the book turned his thoughts into words in the act of writing it, knowing the readers will decode them as they read, making thoughts of them again? More: making an imagined life. And here was she now, living that life.*<sup>14</sup>

Hobart et elle tombaient et devenaient des symboles tandis que le livre s'ouvrait pour les recevoir. L'un ou l'autre ; ou les deux ; cela revenait finalement au même. Dans un mouvement ascendant ou descendant, langage ou vie, ils furent introduits dans le pays des histoires [...]. Ils avaient pénétré dans la vie des mots. [...] elle ne trouvait pas cette notion très difficile à comprendre. Après tout, l'auteur de ce livre n'avait-il pas transformé ses pensées en mots quand il l'avait écrit, sachant que ses lecteurs décoderaient ces mots en les lisant pour refaire d'eux des pensées. Et ils feraient bien plus : ils créeraient une vie imaginaire. Et la voilà à présent, en train de vivre cette vie.<sup>15</sup>

*The book grew heavier, warmer; like a living thing in her arms. And yet, so full of dreams. A thing of ink and paper in which another world awaited release. Not one world perhaps, but many; for [...] each adventurer reimagined the stories for themselves. There were as many Wild Woods as there were readers to wander there.*<sup>16</sup>

Le livre devenait plus lourd ; plus chaud ; comme un être vivant entre ses bras. Et pourtant si rempli de rêves. Une chose d'encre et de papier dans laquelle un autre monde attendait de naître. Peut-être pas un seul monde, mais plusieurs ; car (...) chaque aventurier réimaginait ses histoires pour lui-même. Il y avait autant de Forêts Sauvages qu'il y avait de lecteurs pour les parcourir.<sup>17</sup>

La vie du livre (décrite dans les mêmes termes que ceux de Gaiman, à la fois « être vivant », « lourd » et « chaud » « dans ses bras » et « rempli de rêves », « encre et papier »), cette vie du livre et dans le livre naît du contact avec les lecteurs ; ses mondes sont aussi multiples qu'eux. Une vulgate critique plutôt récente est ainsi mise en fiction sous la forme d'un hymne aux pouvoirs de la relation artistique, de l'enrichissement mutuel qui résulte de l'interaction concrétisée entre une fiction et son consommateur, ici rendu sous forme littérale.

Les exemples pourraient être multipliés mais je me contenterai d'un dernier qui

13 Michael Ende, *Die unendliche Geschichte*, 1979 ; *L'Histoire sans fin*, trad. Dominique Autrand, Stock, « Livre de Poche », 1996.

14 Clive Barker, *WeaveWorld*, New York, HarperCollins Voyager, 1987, édition numérique, 2010, p. 396-397.

15 *Le Monde des devins*, trad. Jean-Daniel Brèque, Paris, Albin Michel « Fleuve Noir Thriller Fantastique », 1989, p. 505-506.

16 *Ibid.*, p. 466-467.

17 Trad. cit., p. 592.

complète le précédent en revenant directement à Gaiman et au rêve, tout en faisant place tout de même au créateur (avec un grand C ici) aux côtés du tout-puissant lecteur : Dream, « *lord shaper* », Dieu du rêve et père des histoires, héros du *comics Sandman* de Neil Gaiman<sup>18</sup>, se déplace entre son royaume, le rêve, « *Dreaming* », et notre monde. Dans cet extrait, qui ouvre l'épisode 8 du volume 9, *The Kindly Ones*, on le voit visiter ses sujets avant de partir au-devant de ce qu'il sait devoir être sa mort sous cette forme :

*On moonday, (...) he ate in the dream of the head chief in the best hotel in Sri Lanka, a dream of a certain meal described to him by his grandfather. The meal consisted of almost fifty separate courses and over two hundred dishes. The king of dreams tasted sparingly of a vegetable dish, and a little plain rice, and was contented by the perfection of each. / He had been asked to permit the sending of a dream of warning to a teenaged girl in South Africa. With this dream to guide her, the girl would grow up to take charge of the country, to unite all divided factions; without it, she would become a nurse. / He came to his own decision, and relayed it to the tribal gods whom the request had come. His decision brooked no argument, had no appeal. / And then, to conclude the day's work, he gave an elderly tortoise, alone in her island these past two centuries, a dream of her love, roasted by passing sailors long since for his rich green flesh [...][On Wodenday] In the afternoon, the lord shaper walked through the rooms of the castle above the ground, talking to each of the staff in turn, hearing their grievances, acknowledging their service and their work. / He spoke to the scar-dancers, to the straw-dust-woman, to the old man with a swan's arm who tends the back stairs, to the three children of the autopsy, to the painters and the scribes and the walls. / He spoke to people made of thin twigs and to the dream ghosts who left glowing footprints as the only evidence of their passage. / [...] When this day was almost over he went into the throne room and took stock of certain items there, including those things he keeps in that room, behind colored glass: the raw stuff, untamed, that is central to the dreaming.<sup>19</sup>*

Lunedì [...] il dîna dans la tête du meilleur chef cuisinier de tout le Sri Lanka. Cet homme rêvait d'un repas que lui avait décrit son grand-père, comportant près de cinquante services et plus de deux cents mets. Dream goûta à une préparation de légumes, à quelques grains de riz nature, et s'émerveilla de la perfection de tout cela. / On l'avait prié d'autoriser l'envoi d'un rêve prémonitoire à une adolescente sud-africaine, rêve qui devait lui permettre, plus tard, de gouverner le pays et d'être le trait d'union entre les diverses factions. Faute de quoi, elle deviendrait infirmière. / Ayant pris sa décision, il la communiqua aux dieux locaux de qui la demande émanait. Son verdict étant sans appel, nul ne le remit en question. / Il termina sa journée de labeur en accordant à une vieille tortue, seule sur son île depuis deux siècles, la vision en songe de son bien-aimé d'antan, jadis mis à rôtir par des marins », « [Le mercurdi], le modeleur passa l'après-midi à visiter les étages. Il s'adressa tour à tour à tous les serviteurs. Il entendit leurs doléances et commenta les prestations de service de chacun. / Il rencontra le corps de ballet des falaises, les époussetteuses, le vieillard au bras de cygne qui garde l'escalier de service, les trois enfants de l'autopsie, les peintres, les scribes et les murs. / Il parla au peuple de brindilles et aux fantômes de rêves qui attestent leur présence en laissant des empreintes fluorescentes. [...] / Pour clôturer la journée, il s'en fut faire l'inventaire des items stockés en salle du trône, sans oublier ces objets conservés dans des vitrines de cristal irisés qui forment la matière première brute de son royaume.<sup>20</sup>

L'Immortel, en même temps qu'il décide du contenu des rêves (le rêve prophétique, le rêve de la tortue), s'en nourrit également, littéralement toujours (il déjeune dans le rêve d'un cuisinier) ; quand il passe en revue ses troupes, on est amenés à concevoir les rêves, quoiqu'éminemment modelables, et pour une bonne part obscurs, incontrôlables (« *the raw stuff, untamed* »), comme des entités vivantes et conscientes avec

18 Neil Gaiman, Dave McKean et illustrateurs multiples, *Sandman*, New York, D.C. Comics « Vertigo », 1<sup>ère</sup> publication des épisodes, 1988-1996, dix volumes, 1991-1997.

19 *The Kindly Ones*, volume 9 (1996), épisode 8, dessins Teddy Christiansen, n. p. - p. 2 et 5 de l'épisode.

20 *Les Bienveillantes*, trad. G. Coulomb, Panini Comics, 2008, n. p. - p. 2 et 5 de l'épisode 8.

lesquels Morpheus converse.

Par accumulation de telles illustrations, se constitue une sorte de mystique, qui va droit au cœur des rêveurs et des lecteurs, des pouvoirs de la fiction qui s'auto-célèbre ainsi. Elle exploite une opération de « concrétisation de la métaphore » qui s'impose comme trait définitoire des genres de l'imaginaire et trouve très facilement à s'étendre aux concepts théoriques. Ces textes ne cessent de nous présenter leur autre monde désirable comme le produit d'une élaboration à la fois collective et éternelle : création d'auteur, participation du lecteur, mais, au-delà, émanation d'une faculté humaine à inventer des histoires que nous partageons et dont la puissance inaltérable est la véritable source de notre émerveillement. Dans de telles élaborations, les auteurs se confrontent à leur propre fantasme démiurgique, et les lecteurs les suivent pleinement dans cette ambition, puisqu'aujourd'hui ils participent activement au « remplissage » des mondes à travers une importante production de matériel pseudo-documentaire ou fictionnel. Ils savent qu'ils jouent avec une fiction mais en même temps ils peuvent s'investir pleinement dans la création d'un monde, puisque, selon la série d'équivalences que j'ai rapidement présentées, les œuvres nous disent que cela revient au même.

### Entre vos mains : le monde sous forme de livre

L'autre face du rôle du livre dans la construction de mondes relève non plus de la métaphore mais bien de la concrétisation – et ce même si, je l'ai souligné chaque fois, les métaphores de l'engendrement de mondes par le pouvoir de l'imagination ne cessaient d'insister sur leur propre concrétude (le livre chaud et lourd, la page qui devient monde, le petit personnel des rêves...). Mais le livre ici sort du monde fictionnel pour arriver en librairie ; il prétend en outre *ne pas* être cette fois une fiction : les livres en question ne sont en effet pas des romans mais des documents au sujet de fictions, des pseudo-documents conservant plus ou moins constamment, mais plutôt bien dans l'ensemble, leur façade de non-fiction – tant la *mimesis* formelle, l'imitation de formes documentaires, est à la fois fort simple et fort efficace. Cette fois, ils ne disent pas l'origine du monde, mais en sont l'émanation ; cette fois, on n'a pas « entre nos mains » un livre qui nous parle d'autres mondes et ce faisant nous dit comment les mots créent le monde, mais bien un livre qui vient de ce monde et/ou sert à en documenter l'existence. Richard Saint-Gelais a pu forger pour désigner ce phénomène le terme d'« artefact fictionnel » : un objet qui se donne comme provenant d'une fiction<sup>21</sup>. Je vais pour ma part présenter rapidement quelques guides et encyclopédies de mondes imaginaires, des livres qui font preuve de leurs mondes – toujours des livres, il convient de le souligner, alors même et d'autant plus peut-être que les mondes eux-mêmes ne sont pas toujours d'abord et jamais exclusivement textuels. Pour anticiper les exemples qui viendront un peu plus loin, *World of Warcraft* est un ensemble de jeux vidéo<sup>22</sup>, *Abyme* avant tout un jeu de rôles<sup>23</sup>, *Les Cités obscures* un cycle de bandes

21 « un objet sémiotique [...] dont l'énonciation, voire la fabrication, présuppose un univers de référence non pas réel, mais bien imaginaire [...] – de sorte que l'objet en question se donne comme provenant de ce monde imaginaire » (Richard Saint-Gelais, *L'Empire du pseudo. Modernités de la science-fiction*, op. cit., p. 312). Voir aussi l'article de Simon Bréan développant et illustrant le concept, « Des états fictionnels superposés ? Virtualités des artefacts narratifs de la science-fiction », dans *FiXXion* n°9, op. cit., en ligne :

<http://www.revue-critique-de-fixxion-francaise-contemporaine.org/rcffc/article/view/fx09.08>

22 *World of Warcraft* (MMORPG), 2004, 2005 (Europe), Vivendi Universal, Blizzard Entertainment.

23 *Agone* et *Abyme* (jeux de rôle), 1999 et 2000, Mathieu Gaborit et alii, pour Multisim. Se déroulent dans ce même univers : les 3 volumes du cycle *Les Chroniques des crépusculaires* (1995-1996) et les 3 volumes du cycle *Abyme* (1996-1997), l'intégrale étant disponible en un volume, *Les Royaumes*

dessinées<sup>24</sup> ; certes, *Game of Thrones* est d'abord littéraire chez G.R.R. Martin<sup>25</sup>, mais série télévisée et jeux occupent un rôle décisif dans l'expansion récente qui a justifié la rédaction d'ouvrages documentaires.

Ce constat peut servir de point de départ pour expliquer en quoi nos mondes semblent appeler leur mise en livre. Les jeux de rôle (JdR), qui forment une des matrices essentielles de cette tendance, illustrent en effet parfaitement combien ces mondes sont davantage ou *d'abord* un décor et une encyclopédie qu'une histoire ou des personnages – c'est le sens même du « tournant diégétique » repéré par Olivier Caïra et rappelé en ouverture de ce propos. L'écriture du scénario de JdR repose en effet sur des supports écrits, des livrets et manuels souvent fort épais et fort denses, qui contiennent des descriptions des moindres détails du monde du jeu, si bien que le scénariste (le « meneur de jeu ») dispose de toutes les informations utiles pour déterminer quelles histoires pourront au juste s'y dérouler. Mondes et règles sont donnés, décrits, dans de beaux livres qui sont autant de boîtes à outils pour « jouer des histoires ». Les ouvrages de la collection « Ourobores » des éditions Mnémos, dédiée aux livres-univers<sup>26</sup>, sont directement issus de cette mouvance du jeu de rôles, du lien très fort qui unit en France textes et jeux des genres de l'imaginaire<sup>27</sup>. De la même façon, les mondes expansifs des fictions romanesques demandent un classement des données qui les constituent, avec pour modèle (toujours) les écrits de Tolkien et en particulier les impressionnantes annexes pseudo-documentaires du *Seigneur des Anneaux*, cartes, lexiques, chronologies, généalogie, etc<sup>28</sup>. Chez Tolkien, l'apport encyclopédique excède le contenu des fictions – et contribue dès lors puissamment à ce que la Terre du Milieu s'impose comme « autre monde ». On voit surgir, en écho à ma première partie, le principe borgésien d'une auto-constitution du monde en documents et par les documents – principe selon lequel l'existence d'une xéno-encyclopédie implique celle d'un monde lui correspondant, si ce n'est en amont, alors en aval<sup>29</sup>. Enfin, dans les expressions multimédiatiques des genres de l'imaginaire contemporain, ce « contenu » du monde, promu à un statut pseudo-documentaire (ce qu'il faut savoir sur ce monde dont on postule l'existence parallèle), tend de plus en plus à se voir donné et/ou perçu comme indépendant des actualisations éventuelles du monde dans les récits fictionnels : on assiste à une autonomisation très nette de la dimension encyclopédique, qui vaut désormais pour elle-même, et les tentatives de ressaisie du

---

*crépusculaires*, Paris, Mnémos « Icares », 2007.

24 François Schuiten et Benoît Peeters, chez Casterman, à partir des *Murailles de Samaris*, 1983.

25 Cinq tomes parus à l'heure où j'écris, depuis *A Game of Thrones* (1996), *Le Trône de Fer, L'intégrale 1*, trad. Jean Sola, Paris, J'ai Lu, 2010. *A Clash of Kings* (1998), *Le Trône de Fer, L'intégrale 2*, trad. Jean Sola, Paris, J'ai Lu, 2010. *A Storm of Swords* (2000), *Le Trône de Fer, L'intégrale 3*, trad. Jean Sola, Paris, J'ai Lu, 2010. *A Feast for Crows* (2005), *Le Trône de Fer, L'intégrale 4*, trad. Jean Sola, Paris, J'ai Lu, 2010. *A Dance with Dragons* (2011), *Le Trône de Fer, L'intégrale 5*, trad. Patrick Marcel, Paris, J'ai Lu, 2014. Voir en ligne mon article « Le Trône de fer, les routes sans fin d'un univers en expansion », <http://www.fabula.org/colloques/document4817.php>

26 Selon son texte de présentation, la collection accueille « [t]oute œuvre qui a pour vocation la description de lieux imaginaires tels que villes, contrées, mondes ou cosmos au moyen de textes mythologiques, descriptions scientifiques, encyclopédies, témoignages, récits, nouvelles, bestiaires, portraits de personnages, fac-similés, cartes, illustrations ou tous autres documents et représentations appropriées ».

27 C'est sur cette collection que porte l'article cité d'Olivier Caïra. Coralie David, spécialiste du JdR dont la thèse, *Le jeu de rôle sur table : l'intercréativité de la fiction littéraire*, a été soutenue à Paris XIII le 11 avril 2015, se trouve travailler précisément comme éditrice chez Mnémos.

28 Six annexes documentaires (de A à F : annales, chronologies, arbres généalogiques, calendriers, alphabets, ...) occupant une centaine de pages à la fin du troisième volume du *Seigneur des Anneaux*. Les éditions de poche ne les reproduisent pas toujours dans leur intégralité.

29 Je pense en particulier chez Borges à la nouvelle « Tlön, Uqbar, Orbis Tertius » (mai 1940, publiée dans le recueil *Fictions*), qui raconte la naissance d'un monde alternatif, qui va concurrencer le nôtre et s'imposer sur lui, avec pour seul point de départ sa mention (discrète) dans un article d'une unique encyclopédie.

savoir fictionnel se multiplient, dans des encyclopédies participatives en ligne très simples d'accès, avec pour objectif commun de mettre en lien, et en cohérence, des données jusqu'alors « éparpillées » (en réalité, réparties au gré des besoins).

*World of Warcraft, le guide d'Azéroth*<sup>30</sup> peut nous servir de premier exemple de « guide pour voyageurs des mondes imaginaires », version papier. Dans cet ouvrage très richement illustré, les textes adoptent la forme d'encarts documentaires et se présentent comme une synthèse encyclopédique : chroniques historiques d'abord, suivi d'une présentation par peuples et personnages, qui se trouve correspondre au type d'entrées du récepteur dans ce monde – il s'agit d'un jeu en ligne où les premières décisions consistent à choisir son camp et son personnage. Proche dans l'esprit quoique de présentation plus luxueuse, l'ouvrage *The World of Ice and Fire. The Untold History of Westeros and The Game of Thrones*<sup>31</sup> est l'ouvrage compagnon<sup>32</sup> du cycle *A Song of Ice and Fire* de George Martin, longtemps attendu et réclamé par les fans, et d'ailleurs rédigé par le romancier en collaboration avec les responsables d'un site fanique encyclopédique de référence. Comme l'indique son titre, qui fait figurer les termes *World* et *History*, il s'agit d'un livre d'histoire-géographie, d'inspiration directement tolkienienne. Il vise à imposer, en lui conférant la densité de l'histoire racontée, le sentiment de profondeur temporelle associé aux descriptions de la Terre du Milieu – ici, les différents règnes des Targaryens, les maîtres des dragons, qui appartiennent au passé de la fiction, sont racontés dans un style nettement différent de celui des romans du « Trône de fer », qui reposent sur une construction perspectiviste adoptant les points de vue successifs de différents personnages parfois assez secondaires. Au contraire, dans le beau livre, la narration mime une posture d'historien qui passe par le surplomb narratif du témoin privilégié – l'ouvrage se donne comme compilant les chroniques des « septons » et « maestres », érudits attachés aux différentes maisons au sein du monde fictionnel<sup>33</sup>, à l'image là encore de Tolkien retraçant la genèse elfique de ses propres textes fondateurs.

Allant plus loin dans « l'artefactisation », des ouvrages plus exclusivement géographiques prennent au sérieux leur appellation de guides : ils promettent d'explorer l'œuvre *comme si elle était un monde* à parcourir (et non en donnant des repères dans un passé qui s'égale encore trop à un corpus) et en se présentant eux-mêmes avec davantage de constance comme les produits de ce monde. Ainsi *Abyme, le Guide de la cité des Ombres* s'affirme dès son paratexte comme émanant de l'autre monde « par privilège exceptionnel du Palais des Gros », produit « en 1453 par l'Atelier Fidelio et fils »<sup>34</sup>. En format vertical, sur un épais papier crème, très richement illustré, il reproduit soigneusement la forme du guide touristique, organisé par « Itinéraires » permettant de découvrir les quatre Quadrants de la ville circulaire par thèmes et centres d'intérêts, tandis qu'en annexes, des cartes sont consacrées à chacun des 22 quartiers, assorties d'un index complet de centaines de rues et canaux ou encore de pages pratiques répondant aux questions du voyageur (« Comment se déplacer ? »,

30 Kathleen Pleet et Anne Stickney, *World of Warcraft Ultimate Visual Guide*, New York, DK Publishing, 2013 ; trad. Jérôme Vessière, Paris, Panini Books, 2015.

31 Georges R.R. Martin, Elio M. Garcia et Linda Antonsson, *The World of Ice and Fire. The Untold History of Westeros and The Game of Thrones*, New York, Harper Collins Voyager, 2014. Les deux co-auteurs dirigent le site Westeros.org

32 *Companions*, selon la typologie anglophone, pour des « guides de lecture » constituant des introductions synthétiques à des œuvres complètes ou à des genres (souvent populaires, mais non exclusivement).

33 Ainsi la source principale sur les Targaryens est-elle « The history of Archmaester Gyldayn » (*ibid.*, p. 49, 53, 57, *passim*). Une historiographie, une histoire des historiens et de leurs biais d'interprétation, se constitue entre les lignes.

34 *Abyme, le Guide de la cité des Ombres*, « d'après l'œuvre de Mathieu Gaborit » (Muriel Algayres, Raphaël Bardas, Nathalie Besson et Raphaël de Cassagnac, illustr. Gérard Trignac avec Julien Delval et Eric Paris), Paris, Mnémos « Ourobores », 2009, deuxième de couverture.

« Où trouver un garde du corps ? »).

Dans une présentation très proche, *Le Guide des Cités* de Schuiten et Peeters<sup>35</sup>, synthétise une fois encore une matière narrative diversifiée répartie sur plusieurs ouvrages, les bandes dessinées des « Cités obscures » pour l'essentiel, conçues comme donnant accès à différentes parties de ce qui serait un même monde. Celui-ci se constitue progressivement comme tel, et de façon décisive *via* le pseudo-document lui-même, seul à réaliser l'unité matérielle des volumes autonomes<sup>36</sup>. Le pseudo-guide constitue donc une pièce majeure d'un monde dont le trait le plus saillant est de se penser essentiellement sur le mode du trompe-l'œil : à la fois proche et lointain, jouant sur une superposition avec la surface du réel en même temps que sur une expansion qui ne cache pas son caractère artificiel. Sur les cartes, sommaire et index, les toponymes qui consonnent avec des lieux réels (Brüsels, København, Pahry) se mêlent ainsi à des hommages intertextuels (l'Orsenna de Gracq, le Mont Analogique de René Daumal), comme si le caractère créé, artificiel, du « monde obscur » ne devait jamais être perdu de vue – c'est aussi le rôle de l'image, récurrente, du livre géant dans lequel entrent les personnages. En symétrie parfaite avec ce que nous observons en première partie, où les puissances de l'imaginaire se faisaient très concrètes, les ouvrages relevant de la matérialisation du monde en livre ne cessent ainsi pour leur part de renvoyer à la place de la fiction écrite et de son pouvoir d'évocation, à l'origine de leur propre création.

En effet, « [n]otre cité d'Abyme ne saurait en aucun cas se résumer en un simple ouvrage », nous prévient la dernière page du guide du monde de Mathieu Gaborit... Cette ré-ouverture finale du document-somme, si elle ne doit pas surprendre dans le prolongement de ce qui a été montré, m'amène à proposer quelques éléments de conclusion. La place de tels ouvrages doit pour être correctement appréhendée se comprendre en comparaison avec leur versant numérique, les innombrables guides en ligne, sites de fans et autre Wikis qui *a priori* remplissent la même fonction, visent à assouvir la même pulsion inhérente au *world building*. Mais ceux-ci sont « ouverts », par nature – contributifs, *in progress*, *open source*..., quand nos livres, en dépit de leurs meilleurs efforts, des pistes qu'ils ne cessent de multiplier, menant à des voies encore inexplorées des mondes auxquels ils se consacrent, demeurent concrètement clos. Leur matérialité, poids, taille, qualité du papier et des illustrations, travail de mise en page très poussé, sont décisifs pour leur propos : parce qu'ils valent matérialisation de leur univers, ce sur quoi j'ai insisté, mais aussi de façon indissociable parce qu'ils le *referment* sur lui-même, en synthétisant ce qu'il y a à en savoir. Toute la question est alors de déterminer dans quelle mesure on veut réellement tout savoir sur le monde aimé, qui dès lors « se résume[rait] en un simple ouvrage ».

Le jeu du matériel et de l'immatériel s'avère *in fine* la forme qu'adopte, sur la question de la place du livre, la dynamique matricielle du *world building*, dialectique autour de l'incomplétude de la fiction – pulsion de complétude, désir de « faire le tour » du monde et de constamment l'« implémenter » (le mettre à jour, le poursuivre, le développer pour ultimement le saturer), contre promesse et vertige de la béance, des « nouvelles visions inaccessibles » qui toujours doivent demeurer en perspective d'arrière-plan<sup>37</sup>. La palette d'utilisations et de représentations du livre qu'a esquissé

35 Paris et Bruxelles, Casterman, 1996, éd. revue et augmentée en 2002.

36 A côté du *Guide*, c'est également le rôle de *L'Écho des Cités, histoire d'un journal* (Paris et Bruxelles, Casterman, 1993), qui se présente comme le fac-similé de pages du périodique imaginaire éponyme, hommage à ce journal dessiné sur le point d'être remplacé par *La Lumière*, uniquement illustré de photographies. Je consacre à cet ensemble un développement, « Schuiten et Peeters : clair-obscur », dans *Constellations, op. cit.*, p. 211-221.

37 L'expression est empruntée à Tolkien, qui s'exprime sur ses projets de publication : « J'ai moi-même des doutes sur cette entreprise. Une partie de l'attrait du *S[igneur] des A[nneaux]* est due, je pense, aux aperçus d'une vaste Histoire qui se trouve à l'arrière-plan : un attrait comme celui que

cet article en fait une des réponses possibles à cette double exigence contradictoire : tant qu'on le tient « entre nos mains », le livre permet de saisir ce monde ce « rêve », dont la complétude toujours nous échappe. Il s'agit seulement (rien de plus, rien de moins), de toucher un instant cette « *closure* » sur laquelle portent d'innombrables jeux de mot anglais en contexte sériel, travaillant le double sens : la clôture de l'intrigue, et aussi le soulagement intérieur que procure la « bonne fin » au personnage et au récepteur, l'accomplissement de la vengeance ou de la mission, le temps venu de passer à autre chose. En français on dirait plutôt : « tourner la page »...

---

possède une île inviolée que l'on voit de très loin, ou des tours d'une ville lointaine miroitant dans un brouillard éclairé par le soleil. S'y rendre, c'est détruire la magie, à moins que n'apparaissent encore de nouvelles visions inaccessibles », J.R.R. Tolkien, *Letters*, éd. Humphrey Carpenter et Christopher Tolkien, 1981, *Lettres*, trad. Delphine Martin et Vincent Ferré, 2005, Paris, Christian Bourgois, p. 467-468.