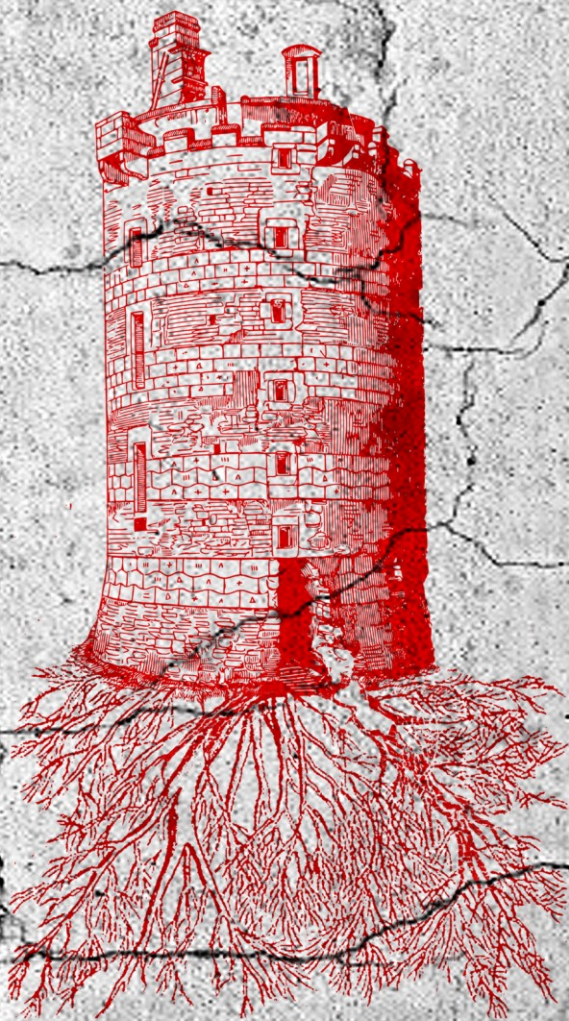


MOYEN ÂGE POSTCATASTROPHIQUE

L'utopie nostalgique
au prisme de la mésocritique

Christophe Duret



Les Éditions de l'Inframince

Collection de l'Hyphe

Dans la même collection

Habiter les espaces autres de la fiction contemporaine : Utopies, dystopies, hétérotopies — Maude Deschênes-Pradet et Christophe Duret (dir.)

En des verres miroirs, obscurément : Une lecture mésocritique de l'habiter urbain dans la fiction cyberpunk (Mésalgie, Tome II) — Christophe Duret

Christophe Duret

MOYEN ÂGE POSTCATASTROPHIQUE

L'utopie nostalgique au prisme de la mésocritique

(Mésalgie, Tome I)

Les Éditions de l'Inframince
Collection de l'Hyphe

Illustration de couverture : *Médiévalgie* © Christophe Duret



Publié sous la licence Creative Common
«Attribution – Pas d'utilisation Commerciale – Pas de Modification 4.0. International»
(CC BY-NC-ND)

Les Éditions de l'Inframince 2023

124 rue de la Croix
Sherbrooke, QC
Canada, J1C 0R7

editionsdelinframince.wordpress.com

ISBN : 978-2-9820832-1-9

*À Mathilde, Théodore et Henri :
puissiez-vous rédimer la Terre gaste.*

Table des matières

Introduction

Retour au Moyen Âge.....	1
--------------------------	---

PREMIÈRE PARTIE De la médiévalgie à la mésalgie

Chapitre 1

Un Moyen Âge ou des Moyens Âges?.....	23
Médiévalisme et études médiévalistes	
Néomédiévalisme	
<i>De la nature problématique du néomédiévalisme</i>	
Un médiévalisme palimpsestueux et réflexif	
Néomédiévalisme et médiévalgie	

Chapitre 2

De l'utopie à l'utopie nostalgique.....	45
Définition et évolution sémantique de l'utopie	
L'aspiration utopique	
Utopie critique, dystopie, dystopie critique	
Une ambiguïté fondamentale	
Idéalité et critique	
Une matérialisation des principes appréciatif et amélioratif	
<i>Eutopie/Dystopie</i>	
<i>Fiction, prescription, application</i>	
<i>Utopie transgénérique, utopie transmédiatique</i>	
<i>Le temps et l'utopie</i>	
<i>Pertinence de l'utopie</i>	
Des utopies nostalgiques	
<i>Nostalgie personnelle et nostalgie collective</i>	
<i>Un concept protéen</i>	
Nostalgie et utopie	

Chapitre 3

Fictions postcatastrophiques.....	83
Description et définition de la fiction postcatastrophique	
Les fictions postcatastrophiques de type médiévaliste	

DEUXIÈME PARTIE

Habiter

Introduction à la deuxième partie

Un monde à recosmiser.....	105
----------------------------	-----

Chapitre 4

Qu'est-ce qu'habiter?.....	107
----------------------------	-----

L'espace et le lieu

L'habiter

L'habiter comme un « être dans l'espace » et un « être sur Terre »

L'habiter en mésologie : milieu, médiance et trajectivité

L'habiter comme un « faire dans l'espace »

L'habiter comme un « être ensemble dans l'espace »

L'habiter comme un « être entre les espaces »

Les milieux et l'habiter contemporains

L'acosmie moderne et le besoin de nature

L'altérisation, la densification et la complexification du corps médial

Chapitre 5

La mésocritique.....	143
----------------------	-----

Qu'est-ce que la mésocritique?

La spatialité des textes

La triple échelle de l'analyse mésogrammatique

Le motif mésogrammatique du jardin dans The Walking Dead

Chapitre 6

Habiter des mondes mésalgiques.....	173
-------------------------------------	-----

La mésalgie

Le mésogramme de la recosmisation

Chapitre 7

La recosmisation et ses relations écouménaes.....	189
---	-----

Corps animal et corps médial, démediation et surmediation

Altérisation et désaltérisation

Les parts épisodique et sémantique du milieu

Corps animal et corps médial, démediation et surmediation

Altérisation et désaltérisation

Les parts épisodique et sémantique du milieu

L'inversion

Ordre et désordre

TROISIÈME PARTIE
Le Moyen Âge postcatastrophique dans la littérature « jeunes adultes »

Introduction à la troisième partie :

Présentation des œuvres à l'analyse..... 233

Chapitre 8

La pentalogie romanesque *The Maze Runner*..... 237

Présentation de l'œuvre

Le labyrinthe, un lieu de tension entre dystopie et eutopie

Description du Bloc et du labyrinthe

Le labyrinthe comme annonce de l'eutopie à venir

Le motif mésogrammatique du labyrinthe

L'altérisation du corps médial

L'ordre et le désordre dans la ville

Chapitre 9

La trilogie romanesque *The Hunger Games*..... 273

Antiquarisme et médiévalisme

Bio-ingénierie et artificialisation du milieu

Le motif de la forêt

L'eutopie agraire du district Douze

QUATRIÈME PARTIE
La franchise vidéoludique Dead Rising

Introduction à la quatrième partie :

Dead Rising..... 303

Présentation de l'œuvre

Chapitre 10

Entre carnage et carnaval..... 309

Le carnaval des morts-vivants

Une place carnavalesque rabelaisienne

La symbolique carnavalesque du détronement

Dead Rising et le corps grotesque

Débordements sexuels et violation du corps

Surmédiation technique et humanité anodonte

Souillure et consommation excessive

Le corps cosmétique

Le corps cosmique

La célébration du corps et le franchissement des frontières

Chapitre 11

Les non-lieux, ces animaux eusociaux.....	347
Le milieu urbain et les non-lieux de Los Perdidos	
L'altérité atopique	
De la route au chemin	
La communauté cinétique	
La désaltérisation de la technique par le <i>crafting</i>	
Habiter le monde de Dead Rising	

CINQUIÈME PARTIE

L'œuvre transfictionnelle de David Mitchell

Introduction à la cinquième partie :

De <i>Ghostwritten</i> à <i>The Bone Clocks</i>	383
Présentation de l'œuvre de David Mitchell	
<i>Les romans Ghostwritten, The Thousand Autumns of Jacob de Zoet</i>	
<i>et The Bone Clocks</i>	

Chapitre 12

La Terre gaste de David Mitchell.....	397
Le motif de la Terre gaste	
<i>Cloud Atlas</i> et la Terre gaste	
<i>De la Terre gaste aux terremortes</i>	
<i>L'île de Sheep's Head</i>	
La communauté écouménale	
<i>Consommation symbolique de l'autre : les récits de soi</i>	
<i>Consommation du corps de l'autre : la métempsotose</i>	
<i>La métaphore de l'eau</i>	
<i>Des esprits incorporels et des comètes comme dispositifs de cartographie</i>	
<i>de la communauté écouménale</i>	
Le symbole de la comète	
À la recherche d'une carte des nuages	

Chapitre 13

Rédimer la Terre gaste du multivers mitchellien.....	441
La Terre gaste, une crise du système de représentation	
Nouer éthique et esthétique : la crise des valeurs dans l'œuvre de Mitchell	
Métalepses et instabilité ontologique du multivers mitchellien	
L'effectivité du symbolique et le Graal	

SIXIÈME PARTIE

Le jeu vidéo *Enslaved: Odyssey to the West*

Introduction à la sixième partie :

De la Chine médiévale à l'Amérique médiévale.....	473
Présentation et résumé du jeu	

Chapitre 14

Vers l'Ouest.....	479
Dystopie et contre-eutopie : Pyramide et le monde virtuel d' <i>Enslaved</i>	
Les lieux sémantiques et épisodiques d' <i>Enslaved</i>	
Aux frontières de l'hyperréel	

Chapitre 15

Le discours métaludique d' <i>Enslaved: Odyssey to the West</i>	507
Émission des objectifs du jeu par un personnage autoritaire	
Ferroviarisation	
Cinématiques	
Vers l'Est	
Retour sur <i>Enslaved</i>	

Conclusion

Un monde à recosmiser?.....	527
-----------------------------	-----

Liste des graphiques

- Graphique 3.1.** : Nombre de fictions catastrophiques et postcatastrophiques par année de diffusion (1950-2019)
Graphique 3.2. : Nombre de fictions de morts-vivants par année de diffusion (1950-2019) et par média
Graphique 3.3. : Nombre de fictions se situant au Moyen Âge par année de diffusion (1976-2014)
Graphique 3.4. : Nombre de romans de *fantasy* médiévalistes par année de diffusion (1950-2017)
Graphique 10.1. : Courbe de progression de Nick Ramos

Liste des tableaux

- Tableau 2.1** : Le genre littéraire de l'utopie et ses sous-genres
Tableau 10.1. : Niveaux d'expérience et nombre de points de prestige correspondants
Tableau 15.1. : Chapitre 11 (« The Old Battlefield ») — Description du premier niveau et du début du second

Liste des figures

- Figure 5.1.** : Un conteneur de marchandise bricolé sous forme de charrette
Figure 5.2. Alexandria
Figure 10.1. : Extraits du jeu *Dead Rising 2*
Figure 10.2. : Extraits du jeu *Dead Rising 3*
Figure 11.1. : Carte de Los Perdidos
Figure 11.2. : Maquette de Los Perdidos
Figure de la cinquième partie : Schéma des récits de *Cloud Atlas*
Figure 14.1. : Superposition des lieux épisodique et sémantique
Figure 14.2. : Cas de figure a — Réminiscence du 16^e masque
Figure 14.3. : Cas de figure b — Réminiscence du 5^e masque
Figure 14.4. : Le barrage Hoover
Figure 14.5. : Réminiscence du 9^e masque
Figure 14.6. : Pyramide et l'hôtel Luxor
Figure 14.7. : Monde réel et monde hyperréel
Figure 14.8. : Les esclaves de Pyramide
Figure 14.9. : Monkey expérimente le monde simulé de Pyramide (1)
Figure 14.10. : Monkey expérimente le monde simulé de Pyramide (2)
Figure 15.1. : Chapitre 11 (« The Old Battlefield ») — Premier niveau en vue aérienne et début du second

Introduction

Retour au Moyen Âge

Au cours d'une conférence donnée en 1984 dans le cadre du 9e congrès annuel de la Semiotic Society of America, Umberto Eco (1986a) dressait le constat d'un regain d'intérêt pour le Moyen Âge dans la culture occidentale contemporaine. Près de quatre décennies plus tard, cet intérêt demeure intact. Comme le mentionne Vincent Ferré (2013), à partir de la fin du XX^e siècle, le goût pour le Moyen Âge est principalement inscrit dans la littérature, le cinéma, les illustrations et les jeux vidéo par le biais de la *fantasy*, genre « caractérisé par une atmosphère "médiévalisante", la présence du merveilleux et le décor souvent imaginaire d'aventures rappelant les romans de chevalerie ou les épopées médiévales » (p. 126). Le Moyen Âge s'y manifeste dans l'architecture et les paysages, les personnages archétypiques (le roi, le magicien, le chevalier), un bestiaire et un degré de développement technologique inférieur en comparaison du nôtre. Toutefois, ce Moyen Âge de *fantasy* ne doit pas occulter les nombreuses autres manifestations culturelles accordant une large place aux représentations du Moyen Âge historique, à commencer par les reconstitutions. Parmi elles figurent la bataille de Grunwald, avec ses 1300 reconstituteurs et ses 15 000 spectateurs, la bataille d'Hastings et ses 600 participants, ainsi que le siège de la forteresse teutonique de Marienburg. L'industrie touristique accorde une large place à cette époque avec ses foires et festivals médiévaux, à l'instar des Médiévales de Provins, qui attirent annuellement 90 000 visiteurs et proposent de revivre les foires de Champagne aux XII^e et XIII^e siècles, avec leurs marchands, ménestrels, troubadours, saltimbanques et amuseurs de foule, de même que leurs bals, tournois, jeux, joutes et spectacles de rue, de musique et de danse.

Sans être cantonné au divertissement, le Moyen Âge, ses événements et personnages marquants en particulier, fait également l'objet de réappropriations politiques, à commencer par la récupération identitaire exercée par les conservateurs — ce à quoi le député britannique Jacob Rees-Mogg s'adonne lorsqu'il compare la victoire

du Brexit à la bataille d’Azincourt (Maidment, 3 octobre 2017) — et, surtout, par l’extrême droite : pensons à la gouverneure Sarah Palin (2015) lorsqu’elle dépeint Marion Maréchal-Le Pen, députée du Front National bien connue pour ses positions antimigratoires, comme une nouvelle Jeanne d’Arc, mais également au grand-père de la prétendue nouvelle incarnation de la Pucelle d’Orléans, Jean-Marie Le Pen, prompt à dévoyer le slogan de soutien aux victimes des attentats terroristes islamistes contre *Charlie Hebdo* en affirmant « Je suis Charlie Martel » (cité dans Gendron, 2015), une référence à la bataille de Poitiers contre les Sarrasins. Un peu plus au nord, les branches traditionaliste et néopaienne de l’extrême droite scandinave mobilisent sans complexe la figure de la guerrière issue des sagas et mythes norrois pour alimenter les conflits actuels entourant l’immigration, en particulier l’immigration musulmane (Frauman, 2020). En outre, c’est en mobilisant une rhétorique médiévaliste que le président américain George W. Bush (2001), au lendemain des attentats du 11 septembre 2001, qualifie la lutte contre le terrorisme de croisade, amalgamant dans un même discours Islam, barbarie et terrorisme : « nous devons demeurer alertes devant le fait que ces êtres mauvais [les terroristes] existent toujours. Nous n’avons pas vu ce genre de *barbarie* depuis longtemps [...] Cette *croisade*, cette *guerre contre le terrorisme*, sera longue » (para. 17, nous soulignons). Ceci, avant qu’une réplique cinématographique, *Kingdom of Heaven* de Ridley Scott (2005), ne mette en scène la troisième croisade afin de prêcher, à l’inverse, la tolérance religieuse. Les propos de Bush rappellent que les convocations du Moyen Âge venues de la classe politique, loin de respecter la réalité historique, perpétuent trop souvent une idéologie de l’altérité (Monagle et D’Arcens, 22 septembre 2014) en vertu de laquelle l’étranger est démonisé. Vingt ans après cette déclaration, c’est au tour du président Joe Biden de parler de barbarie médiévale lorsqu’il affirme, au moment où se tient la Commission du Congrès du 6 janvier, que lors de l’Assaut du Capitole, « des policiers courageux ont vécu un enfer digne du Moyen Âge [...] en étant recouverts de sang, cernés par un carnage, face à une foule déchaînée qui croyait aux mensonges du président vaincu » (cité dans Agence France-Presse, 25 juillet 2022, para. 2).

Les changements sociaux, politiques, économiques et culturels rapides menacent la stabilité sociale et donnent lieu à des périodes marquées par l'anxiété et l'incertitude, dont il résulte des paniques morales (Cohen, 1972). Nombre d'entre elles sont alimentées par des tropes médiévalistes, comme le souligne James L. Smith (2016). C'est là le résultat, selon lui, d'une distorsion du passé dont la fonction est de conjurer la confusion morale du présent. Figurant parmi les tropes les plus populaires, on retrouve la foule barbare et sanguinaire. Cette réminiscence de la « sauvagerie » médiévale, est fréquemment mobilisée dans le but de disqualifier les émeutes et les mouvements de protestation modernes (Smith, 2016), comme les propos du président Biden en témoignent.

Les médias d'information ne sont pas en reste lorsqu'il s'agit de dresser des parallèles entre notre époque et le Moyen Âge. Rapidement, alors que le monde entier se confinait, ils ont trouvé des échos de la Peste noire dans la pandémie de COVID-19 (Desrochers, 14 avril 2020; Stanghellini, 25 avril 2020), et ont vu dans les attaques menées par la Russie contre Marioupol un siège médiéval (Campbell, Keith et Menzies, 9 avril 2022).

Le Moyen Âge jouit d'une grande visibilité dans les productions de l'industrie culturelle, du roman à la bande dessinée, en passant par le cinéma, la télévision, le jeu vidéo et le jeu de rôle¹. Le médiéval est mobilisé très tôt dans l'histoire de ces deux derniers médias. Le premier jeu de rôle sur table², mais aussi le plus vendu³ et sans doute le plus connu, *Dungeons and Dragons*, propose un univers de *fantasy* directement inspiré de la trilogie médiévaliste *The Lord of the Rings* de J. R. R. Tolkien (1954-1955). L'influence du médiéval se fait également sentir sur les premiers *MUDS*⁴ apparus à la fin des années 1970, sur les jeux vidéo sur borne d'arcade tels que *Dragon's Lair* (Dyer et Bluth, 1983), *Gauntlet* (Atari Games et Tengen, 1985), *Golden Axe* (Sega, 1989) et *Knights of the Round* (Capcom, 1991), mais aussi sur les premières générations de consoles, avec les jeux *Adventure* de Warren Robinett (1980), *Galahad and the Holy Grail* de Douglas Crockford (1982), *Excalibur* de Chris Crawford, Larry Summers et Valerie Atkinson (1983), *Avalon* de Steve Turner (1984), *Deadly Towers* de Lenar et Tamtex (1986), *The Legend of Zelda* de Shigeru Miyamoto (1986), *Lancelot* de Level 9 (1988) et *Wizard & Warriors* de Rare (1990).

Aujourd'hui, le Moyen Âge est toujours aussi populaire dans l'industrie vidéoludique et auprès de ses consommateurs. On le retrouve dans les jeux en ligne massivement multijoueurs de *fantasy* tels que *Elder Scrolls Online*, *Lineage*, *Ultima Online*, *Dark Age of Camelot*, *Guild Wars*, *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn*, *The Lord of the Rings Online*, *Rift*, *Runescape*, *Age of Conan* et, surtout, *World of Warcraft*, le plus fréquenté d'entre tous au début de la décennie 2010, alors qu'il comptait 12 millions de joueurs actifs (Statista, 2 décembre 2016)⁵. Cette culture teinte également un important nombre de jeux vidéo sur PC et sur consoles, en particulier depuis le début des années 2000, sachant que sur un corpus de 600 titres médiévalistes recensés par Romera, Ojeda et Velasco (2018), 492 (82%) ont été produits au cours de la période s'étalant entre 2003 et 2013⁶. Si les titres abondent, ils rencontrent également un succès critique conséquent. Sur les 50 meilleurs jeux vidéo de tous les temps répertoriés en 2022 sur le site web Metacritics, où sont compilées les évaluations des joueurs et les critiques des médias, 10 ont pour cadre un Moyen Âge historique ou de *fantasy*.

Les jeux de rôle grandeur nature⁷ à thématique médiévale ne sont pas en reste. L'événement ConQuest, organisé à Brokeloh, en Allemagne, réunit annuellement plus de 8 000 participants. Ces derniers incarnent autant de personnages impliqués dans de multiples intrigues et combats à grande échelle dans le monde imaginaire de Mythodea. D'autres jeux de rôle grandeur nature méritent d'être signalés, à l'instar de DrachenFest, organisé à Diemelstadt (Allemagne), avec 5 000 participants, mais aussi de The Gathering, à Locko Park (Angleterre), et le Duché de Bicolline, à Saint-Mathieu-du-Parc (Canada), ces deux derniers comptant autour de 3 000 participants chacun. Il ne faut pas oublier les jeux de rôle sur table, à commencer par les emblématiques *Dungeons & Dragons* et *Warhammer*, bien sûr, mais également des créations plus modestes, telles qu'*Arcana Unearthed*, *Ars Magica*, *Legend of the Five Rings*, *Runequest*, *Danse Macabre*, *Pathfinder* et *Song of Swords*, pour n'en citer que quelques-uns, ou encore, dans le domaine du ludique, toujours, les jeux de cartes (*Magic: The Gathering*, *Legends of Norrath*) et de plateau (*Carcassonne*, *Barony*, *Caylus*, *Troyes*).

Le Moyen Âge est un réservoir inépuisable de composantes prêtes à l'emprunt et à l'emploi : des événements et situations historiques — al-Andalus, la croisade des Albigeois, la révolte d'An Lushan et les guerres entre les dynasties Jin et Song dans les romans *A Song for Arbonne*, *The Lions of Al-Rassan*, *Under Heaven* et *River of Stars* de Guy Gavriel Kay (1992, 1995, 2010, 2013) —, des personnages historiques, semi-légendaires et légendaires tels que Roland de Roncevaux dans le cycle romanesque *The Dark Tower* de Stephen King (1982-2012), le roi Arthur dans le jeu d'arcade *Ghosts 'n Goblins* de Tokuro Fujiwara (1985) et Sun Wukong dans la série télévisée *Into the Badlands* d'Alfred Gough et Miles Millar (2015-2019), des créatures folkloriques — les trolls et les elfes des jeux de rôle sur table *Dungeons and Dragons* et *Warhammer*, mais aussi de la série romanesque *Harry Potter* de J. K. Rowling (1997-2007), les lepreux et les djinns du roman *American Gods* de Neil Gaiman (2001) —, des légendes — pensons à la chasse sauvage dans le jeu vidéo *The Witcher: Wild Hunt* de CD Projekt Red (2015) et la trilogie romanesque *The Fionavar Tapestry* de Guy Gavriel Kay (1984-1986), et, enfin, des œuvres littéraires — *Perceval ou le Conte du Graal* de Chrétien de Troyes (2012 [1182]), revisité dans le film *The Fisher King* de Terry Gilliam (1991).

À l'inverse, parce que ce que l'on choisit de dire à propos du Moyen Âge est plus révélateur de ce que l'on est ou de la société dans laquelle on évolue que de la période historique en elle-même (Emery, 2009), le médiéval sert de tribune pour exprimer des enjeux contemporains. Ainsi en va-t-il des romans *Tigana*, *The Fionavar Tapestry* et *A Song for Arbonne* de Guy Gavriel Kay pour les discours féministes (Kincaid, 1997), ou de la trilogie romanesque *The Last Herald Mage* de Mercedes Lackey (1989-1991) et de la série *Night-runner* de Lynn Flewelling (1996-2014), des œuvres où l'on aborde le sujet de l'homosexualité masculine.

Plusieurs termes sont nés pour rendre compte de ces diverses manifestations culturelles : néomédiéval, pseudomédiéval, moyen-âgeux, médiévalisant, néoféodal. Autant d'adjectifs en usage pour traiter des rapports, parfois obsessionnels, entre l'imaginaire contemporain et les temps médiévaux, désignés sous le vocable « médiévalisme », c'est-à-dire la réception du Moyen Âge à des époques ultérieures (Ferré, 2010).

Le succès que connaissent les œuvres d'inspiration médiévale depuis le début du XXI^e siècle s'accompagne, de manière concomitante, d'un autre pour les fictions postcatastrophiques. De cela témoigne le nombre grandissant de productions culturelles ayant émergé au cours des deux dernières décennies, des séries télévisées⁸ aux séries d'animation⁹, en passant par les films¹⁰, les romans¹¹, les bandes dessinées¹² et les jeux vidéo¹³. Parmi ces œuvres, plusieurs versent dans le médiévalisme : pensons à *The 100*, *See* et *Tribes of Europa*. Ainsi, l'effondrement de la société contemporaine telle que nous la connaissons cède le pas à un nouveau Moyen Âge, tantôt dysphorique, tantôt souhaité et teinté de nostalgie. Il se caractérise par une désévolution technologique et un retour à la vie agraire, communautaire et clanique. On y adopte une conception cyclique du temps, on y dépeint de nouvelles invasions barbares, on y constate la recrudescence de l'obscurantisme, de l'irrationalité, de la superstition et du dogmatisme, mais aussi de nouvelles formes de servage, on y ressuscite les charniers de la Peste noire et on y célèbre le retour à la nature. Ou alors ce sont les royaumes de la *fantasy* eux-mêmes qui, dans leur propre monde, indépendant du nôtre, succombent à leur tour sous le poids de la catastrophe, à l'instar d'Hyrule dans *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo EPD, 2017).

Si l'emprunt au médiéval se donne souvent à voir de manière massive et déclarée dans les fictions postcatastrophiques — c'est le cas, par exemple, de la décalogie romanesque *Le Monde de la Terre creuse*, d'Alain Paris (1988-1991) —, il peut à l'inverse se montrer subtil et ponctuel : ainsi du motif de la Terre gaste¹⁴ retravaillé dans le roman *Cloud Atlas* (chapitres 12 et 13) et le jeu vidéo *Enslaved: Odyssey to the West* (chapitres 14 et 15). Dans un tel contexte, la convergence des œuvres postcatastrophiques et médiévalistes n'a rien d'étonnant, car leurs nombreux points en commun les rendent compatibles. Dans un premier temps, les unes et les autres conjurent à leur façon le monde contemporain dans lequel elles ont été produites. Les œuvres postcatastrophiques le relèguent à un passé qui ne saurait être restauré, irrévocable, précatastrophique et souvent oublié. Les œuvres médiévalistes font pour leur part le choix de nier son existence. Soit le monde contemporain n'est pas encore advenu, c'est le cas dans les fictions se déroulant dans un Moyen Âge historique, soit il évolue en un plan séparé du monde du récit, ce que l'on voit

dans la *fantasy*, bien que des ponts existent dans plusieurs œuvres favorisant une intercommunication entre les mondes, comme c'est le cas dans *The Fionavar Tapestry* ou dans *The Chronicles of Narnia* de C. S. Lewis (1950-1956), par exemple.

Toutefois, et dans un deuxième temps, si elles conjurent le monde contemporain, le maintiennent volontairement à distance, les œuvres postcatastrophiques et médiévalistes ne font en réalité que parler de lui et, le plus souvent, en des termes peu élogieux, sous la forme d'une appréciation négative. Dans le premier cas, le contemporain est gros des catastrophes à venir : écologiquement insoutenable, il appelle les dérèglements climatiques, la pollution, l'infertilité, la dégénérescence du génome humain et ce jour où la nature reprendra ses droits. Militariste, on dépeint son système géopolitique comme foncièrement instable, périlleux et précaire : une ogive nucléaire lancée par inadvertance ou par bravade, et la Terre ressemble désormais à un vaste no man's land radioactif. Aveuglé par le scientisme et le techno-optimisme, et son hubris se retourne contre lui : c'est la technologie qui se révolte contre son créateur et l'émergence d'aberrations posthumaines. Mondialisées, enfin, les infrastructures assurant la mobilité favorisent en retour la propagation à large échelle des virus les plus létaux, et ce, avec une grande célérité. En somme, la catastrophe dépeint le contemporain par le biais de l'hypotypose, suivant l'acception d'Anne Larue (2010), c'est-à-dire comme une « présentation fascinée et fascinante du pire » (p. 89). Dans le second cas, c'est-à-dire dans les univers d'inspiration médiévale, le contemporain est présent en creux, *in abstentia*. On a affaire aux mondes sur-technologisés des mégapoles qu'occulte une fantaisie pastorale et agraire (Peterson, 2012), à des espaces complexes et désordonnés qui se profilent derrière d'autres perçus, par symétrie, comme simples et régis par un ordre inambigu. À moins que le Moyen Âge ne se présente lui-même comme une forme exacerbée du monde contemporain, à l'instar de ces futurs dystopiques marqués par un pouvoir corpocratique derrière lequel se profile le néoféodalisme¹⁵.

Dans un troisième temps, les mondes postcatastrophiques et d'inspiration médiévale puisent tous deux dans les registres de l'utopie négative (dystopie) et de l'utopie positive (eutopie). Dans le médiévaliste *The Lord of the Rings*, la sylvestre Lothlórien (eutopie écologique) s'oppose à la roide Isengard (dystopie industrielle). Dans

le postcatastrophique *The Hunger Games* (chapitre 9), on met en contraste la forêt nourricière du district Douze (eutopie) et les arènes des Jeux de la Faim, lieux de tous les fratricides, émaillés de dispositifs panoptiques et spectatoriels emblématiques du pouvoir autocratique du Capitole (dystopie).

Dans un quatrième temps, les œuvres postcatastrophiques et médiévalistes proposent des manières autres d'habiter le monde et d'y être ensemble, marquées par un retour à la nature, à l'autarcie et à la communauté. Ces alternatives proposées à l'habiter contemporain sont présentées le plus souvent dans ce que l'on pourrait appeler des fictions écouménaes (Duret, 2019c). Henry Jenkins (2006) a montré que les fictions de la culture de genres contemporaine relèvent moins de l'art de la mise en récit que de « l'art de la création de mondes » (p. 114), comme en témoignent, par exemple, les franchises transmédiatiques *The Matrix*, *Star Wars*, *Terminator* et *The Walking Dead*. La même chose pourrait être dite de l'utopie, puisqu'il y est question, selon Raymond Ruyer (1950), de « créer un monde en miniature, mais complet » (p. 123). La propension à la complétude dans l'érection de mondes diégétiques figure au cœur des fictions écouménaes. On y dépeint des mondes denses, objets de représentations minutieuses : paysages naturels et architecturaux, faune et flore, histoire, situation géopolitique et considérations ethnographiques, entre autres choses, sont détaillés par ajouts successifs de données diégétiques. Les fictions écouménaes sont transgénériques, bien qu'on les retrouve principalement du côté de la science-fiction — en particulier les romances planétaires, ou *planet opera* (Clute et Langford, 2013) — et de la *fantasy*. Ce sont des mondes exhaustifs, l'objet central de récits qui en détaillent les réalités chimico-physique (l'environnement), organique (la biosphère) et, surtout, écouménal, toutes constitutives de l'habiter et du cohabiter. On rend alors toute la complexité de ces dernières en exposant l'entrelacs des relations symboliques, techniques, écologiques et sociales formatrices de l'écoumène.

Ceci étant dit, à quoi peut-on attribuer le goût pour le Moyen Âge dans la culture de genres contemporaine? L'objectif de ce livre est d'apporter une réponse à cette question en analysant un corpus de fictions écouménaes relevant de la science-fiction postcatastrophique. Que puisent de telles œuvres dans ce Moyen Âge bien plus

imaginaire et fantasmé qu'historique? Et que ressort-il du dialogue survenant dans la confrontation entre un passé fantasmé et une lecture de notre conjoncture?

Les fictions postcatastrophiques et médiévalistes, dans la mesure où elles témoignent d'une appréciation négative du monde contemporain qui les a vues naître, appellent pour les analyser une perspective soucieuse d'examiner les interactions entre l'œuvre et la société d'où elle émerge. En raison de leur caractère eutopique, de telles fictions opèrent une lecture symptômale de la conjoncture et proposent en retour une alternative (une contrepartie améliorative) sous la forme d'une société autre, sise dans un espace-temps autre : une île oubliée des cartes, une exoplanète reculée, un passé mythique, un monde parallèle, un futur proche ou lointain... Produites dans les dernières décennies du XX^e siècle et au début du XXI^e siècle, nombre d'entre elles ont ceci de particulier qu'elles traitent moins d'organisations sociales que d'un écoumène¹⁶, un terme qui désigne l'ensemble des milieux humains vus comme les relations techniques et symboliques entretenues par une société avec son environnement (Berque, 2000b). Mais elles traitent aussi des modalités de l'habiter en cet écoumène. Prises en tant que fictions écouménaes, les œuvres postcatastrophiques et médiévalistes récentes dépeignent des mondes où les réalités chimico-physiques, organiques et humaines s'interpénètrent intimement. L'analyste se doit de les appréhender dans leur globalité, sous peine que leurs discours réflexifs et critiques lui échappent. C'est pourquoi nous proposerons dans ce livre une perspective apte à rendre compte de ces mondes et de leur habiter : la mésocritique.

Au plan théorique, la mésocritique s'appuie sur les acquis de la géographie culturelle et de la mésologie (ou science des milieux), qu'il s'agira de mettre à profit dans une herméneutique des œuvres de fiction issues de la culture de genres, et ce, dans un dialogue avec ces autres perspectives qui ont abordé à leur manière la spatialité des textes¹⁷ et la question de l'habiter, soit l'écocritique, la socio-critique et la géocritique. La perspective mésocritique est nécessaire à la compréhension du goût contemporain pour le Moyen Âge dans la fiction postcatastrophique, car ce dernier témoigne moins d'une affinité des producteurs et des récepteurs de fictions médiévalistes avec cette période historique qu'avec l'écoumène et l'habiter qui la

caractérisent — ceux, du moins, que la culture de genres contemporaine lui impute —, mais aussi d'un rejet symétrique de l'écoumène et de l'habiter contemporains.

Le présent ouvrage se divise en six parties. Dans la première, nous présenterons plusieurs concepts clefs dans l'appréhension des fictions postcatastrophiques médiévalistes. Au **chapitre 1**, nous verrons brièvement comment on a construit le Moyen Âge à travers les différentes époques, son image et son appréciation étant résolument mouvantes. Puis nous définirons ce qu'est le médiévalisme. Ce phénomène donne lieu à des manifestations culturelles concrètes dans les jeux, la littérature et le cinéma, par exemple. De plus, nous aborderons la question du néomédiévalisme, dont l'emploi nous paraît problématique. Nous conclurons par des considérations sur la médiévalgie. Ce concept proposé par Joseph Morsel (2007) rend compte des dimensions nostalgiques et dystopiques du Moyen Âge perçu par les contemporains : deux faces que les fictions postcatastrophiques abordent à leur manière.

Dans le **chapitre 2**, nous arrimerons l'expression de ce goût pour le Moyen Âge à des considérations sur l'utopie et la nostalgie. Regarder avec une envie non dépourvue de quelque désarroi cette époque et ce monde du passé donne lieu à sa transposition dans un espace-temps autre, latéral, marqué par l'appréciation négative de la conjoncture présente et son amélioration sous une forme médiévaliste eutopique, empreinte de nostalgie. C'est dans la rencontre de ces deux principes appréciatif et amélioratif que réside l'utopie prise en tant que rhétorique spatiale. Dans un premier temps, nous aborderons le concept d'utopie, dont le sens et les définitions varient grandement à travers son histoire pluriséculaire. Nous prendrons soin de distinguer ses différentes déclinaisons dans le domaine de la fiction, soit l'utopie critique, la contre-utopie, les dystopies classique et critique, la cacotopie, l'uchronie et l'eutopie. Ensuite, après avoir souligné son caractère à la fois transgénérique et transmédiatique¹⁸, notre propre définition de ce concept sera proposée. Dans un deuxième temps, nous nous intéresserons à la nostalgie, distinguant à l'intérieur de ce concept protéen ses dimensions temporelle et spatiale, personnelle et collective, ainsi que restauratrice et réflexive. Dans un troisième temps, nous décrirons ce qu'est l'utopie nostalgique et rapporterons ce concept aux fictions médiévalistes.

Dans le **chapitre 3**, enfin, nous aborderons la fiction postcatastrophique. Les manifestations du goût pour le Moyen Âge s'avèrent beaucoup trop variées pour que nous puissions les embrasser toutes. Qui plus est, on constate à la fois, à partir des années 2000, un intérêt croissant pour les œuvres médiévalistes et pour les fictions postcatastrophiques. Parmi ces dernières, plusieurs présentent une dimension médiévaliste conséquente, dans lesquelles l'après-catastrophe témoigne d'un retour au Moyen Âge larvé ou manifeste. C'est plus précisément sur ce pan de la culture de genres que nous porterons notre attention, ceci afin de mieux circonscrire l'objet de nos recherches, soit la fiction postcatastrophique contemporaine. Une description et une définition de la fiction postcatastrophique ouvriront donc ce chapitre. Nous verrons que cette dernière mobilise une rhétorique utopique, en ce sens qu'elle met en tension une appréciation négative de la société qui l'a vue naître et une proposition alternative, améliorative. Le chapitre se conclura par quelques considérations sur la popularité des œuvres postcatastrophiques et médiévalistes, en forte hausse entre le début de la décennie 2000 et le milieu de la décennie 2010.

Dans la seconde partie de cet ouvrage, nous émettrons l'hypothèse selon laquelle ce dont témoigne la popularité des œuvres médiévalistes dans la culture de genres contemporaine, c'est d'un goût pour une spatialité et un habiter tels qu'on les impute au Moyen Âge ou, en d'autres termes, les rapports que les habitants médiévaux sont réputés entretenir entre eux et avec l'environnement. Mettre au jour l'habiter médiévaliste promu par les fictions postcatastrophiques et son envers, l'habiter contemporain, avec lequel il entretient un rapport réflexif et critique, appelle la mise sur pied d'une herméneutique que nous qualifierons de « mésocritique », de même que la méthode correspondante, l'analyse mésogrammatique. Il en sera question dans les chapitres 4 à 7.

Le **chapitre 4** portera sur les concepts d'espace, de lieu, de milieu et d'habiter abordés par la géographie culturelle et la mésologie par Augustin Berque, Michel Lussault, Matthis Stock et Jacques Lévy, parmi d'autres. Il s'agira de doter la mésocritique de certaines assises au plan de la spatialité. En ce qui concerne l'habiter, ses principales manifestations seront décrites tour à tour. Il s'agit de

l'être dans l'espace, du faire dans l'espace, du faire avec l'espace, de l'être ensemble dans l'espace et de l'être entre les espaces.

Dans le **chapitre 5**, nous verrons que si les concepts d'habiter et de milieu sont devenus incontournables en géographie culturelle et en mésologie aujourd'hui, ils demeurent encore exploités de façon marginale dans les études de la spatialité des textes. Il appartiendra à la mésocritique de les placer au cœur de ses analyses, une perspective intéressée par la mise en configuration des relations écouménaes ou, en d'autres mots, des relations sociales, techniques et symboliques constitutives des milieux humains, d'où il ressort des formes d'habiter. Elles sont inscrites au sein de mondes diégétiques et, dans le cas qui nous intéresse, des mondes postcatastrophiques et médiévalistes. Le double caractère réflexif et critique des œuvres sur la question de l'habiter sera mis en évidence. Réflexivité, d'abord : toute œuvre relève d'un acte cartographique et révèle les liens profonds entre l'individu et l'environnement au sein duquel il évolue. De tels liens — qui font en sorte que l'être de l'humain relève moins d'une ontologie que d'une ontogéographie —, toute œuvre les représente ou, plus précisément, les met en configuration. Critique, ensuite : toute œuvre, et a fortiori toute œuvre utopique, met en place des stratégies rhétoriques démontrant la souhaitabilité ou l'indésirabilité de certaines modalités de l'habiter. Par conséquent, elle ne se limite pas à produire une représentation de l'espace; elle prétend également le circonscrire en proposant une configuration des relations écouménaes plutôt qu'une autre. Enfin, nous présenterons la méthode propre à la mésocritique : l'analyse mésogrammatique.

Dans le **chapitre 6**, nous verrons que les fictions postcatastrophiques médiévalistes proposent une appréciation négative de la conjoncture au sein de laquelle elles émergent. Nous présenterons donc un portrait des milieux et de l'habiter contemporains articulé autour des questions de l'acosmie, du besoin de nature et de l'altérisation, de la densification et de la complexification des milieux. Puis, nous présenterons le mésogramme de la recosmisation, cette proposition autour de laquelle les œuvres médiévalistes contemporaines organisent leur habiter et qu'il s'agira de mettre au jour dans les fictions retenues dans le corpus à l'analyse.

Le **chapitre 7** portera sur les relations écouménaes articulées autour du mésogramme de la recosmisation, comprenant les couples

démédiation-surmédiation, corps animal-corps médial, altérisation-désaltérisation, parts épisodiques et sémantiques du milieu, ordre-désordre et inversion-éversion.

Les troisième, quatrième, cinquième et sixième parties de l'essai seront consacrées à l'analyse de notre corpus, composé de fictions postcatastrophiques relevant du médiévalisme. L'objectif visera à montrer comment le goût pour le Moyen Âge s'y traduit et ce qu'il nous apprend sur l'habiter contemporain. Le corpus en question comprend la pentalogie romanesque *The Maze Runner* de James Dashner, la trilogie romanesque *The Hunger Games* de Suzanne Collins, la franchise transmédiatique *Dead Rising* de Capcom, le jeu vidéo *Enslaved: Odyssey to the West* de Ninja Theory et les romans *Ghostwritten*, *Cloud Atlas*, *The Thousand Autumns of Jacob de Zoet* et *The Bone Clocks* de David Mitchell, qui entretiennent entre eux des rapports de transfictionnalité¹⁹ multiples et complexes.

L'introduction à la troisième partie sera consacrée à la justification du corpus, composé d'œuvres postcatastrophiques médiévalistes parues entre 2004 et 2013, une période correspondant à une production faste en la matière. Les chapitres 8 et 9 porteront sur des romans destinés à un lectorat « jeunes adultes ».

Dans le **chapitre 8**, il sera question de la pentalogie romanesque *The Maze Runner*. Dans un monde ravagé par des éruptions solaires violentes, les ressources se raréfient et une coalition de gouvernements crée et dissémine un virus mortel afin de prévenir la famine en limitant la taille de la population mondiale. La portée du virus étant sous-estimée, l'humanité tout entière risque de disparaître. Des scientifiques tentent alors d'élaborer un remède en menant des expériences sur des adolescents naturellement immunisés. À cette fin, les sujets subissent une série d'épreuves psychologiquement et physiquement éprouvantes, notamment dans un labyrinthe, où ils sont enfermés. C'est d'ailleurs autour du motif mésogrammatique du labyrinthe que portera l'analyse de cette œuvre. Il oppose un habiter contemporain complexe et désorganisé, marqué par l'altérisation technique et l'inversion, à un habiter médiévaliste simple et ordonné, instauré par une communauté d'adolescents afin d'assurer sa survie. Cet habiter eutopique, transposé dans un environnement naturel épargné par la catastrophe, constituera la fondation sur laquelle l'humanité en voie d'extinction pourra renaître.

Dans le **chapitre 9**, nous examinerons *The Hunger Games*. Une suite de catastrophes climatiques et de guerres a laissé dans son sillage une Amérique du Nord ravagée, d'où un régime autocratique a émergé pour régner sur un territoire désormais connu sous le nom de Panem. Des Jeux d'une grande cruauté sont organisés annuellement, au cours desquels la jeunesse plébéenne se bat à mort pour le plaisir de patriciens désœuvrés. Si la trilogie de l'écrivaine Suzanne Collins multiplie les allusions à la Rome antique, il en ressort néanmoins un discours mésocritique au centre duquel trône le motif médiéval de la forêt. S'y opposent les arènes de combat vues comme des simulacres de milieux naturels traversés par un imposant dispositif spectral et panoptique, et la forêt nourricière.

Les **chapitres 10 et 11** de la quatrième partie traiteront de la franchise vidéoludique *Dead Rising* (Capcom, 2006-2016) et d'une figure populaire et inévitable des fictions catastrophiques et post-catastrophiques contemporaines : le mort-vivant. Chacun des opus de la franchise se déroule dans une zone de quarantaine où sévit une épidémie de morts-vivants. Le protagoniste doit à la fois survivre aux attaques des morts-vivants et déjouer les complots du gouvernement, car celui-ci instrumentalise l'épidémie et cache sa responsabilité dans sa naissance et sa dissémination. L'emprunt de la franchise au médiéval se signale par la présence du motif méso-grammaticque de la place carnavalesque. Cette dernière est traversée par une opposition entre un habiter contemporain acosmique et un habiter médiévaliste cosmique, écologiquement soutenable, où les obstacles entre les communautés locales et entre l'individu et son environnement sont abattus. Contrairement à *The Maze Runner*, la franchise n'esquisse pas une eutopie à venir qui serait située comme en marge d'un monde ravagé. Son eutopie est toujours temporaire, située au cœur d'un temps de célébration, d'un carnaval qui se gausse de l'habiter contemporain et en fait l'objet d'un jeu de massacre où vont de pair le grotesque et l'horreur.

Dans les **chapitres 12 et 13** (cinquième partie), nous analyserons *Cloud Atlas*, de l'écrivain David Mitchell. S'il est généralement question de faire table rase de la complexité du monde dans les fictions postcatastrophiques, le roman propose une stratégie différente : cartographier le monde afin de le rendre cognitivement à l'échelle de l'habitant. Il s'agit de transformer une communauté dont

les membres peinent à imaginer les liens d'interdépendance et d'interconnexion qui les unissent à l'intérieur d'un habiter mondialisé en une communauté *imaginée*, soutenue par un principe de sympathie universelle. Ce changement de stratégie passe par l'adoption d'outils technosymboliques aptes à produire une carte cognitive de l'écoumène afin d'enrayer la consommation moralement insoutenable d'autrui et de l'environnement. Notre analyse sera structurée autour du motif mésogrammatique de la Terre gaste. Sa présence dans les pages de *Cloud Atlas* témoigne d'une relation hypertextuelle²⁰ avec le roman médiéval *Perceval ou le Conte du Graal* de Chrétien de Troyes et le poème *The Waste Land* de T. S. Eliot. Ce motif noue entre elles plusieurs relations écouménales dans lesquelles figurent les oppositions entre le désordre contemporain et l'ordre médiéval, l'altérisation d'autrui et sa désaltérisation au sein d'une communauté imaginée, de même que les consommations soutenable et insoutenable d'autrui et de l'environnement. Si la Terre gaste ne peut être rédimée dans l'univers fictionnel de *Cloud Atlas*, des métalepses incitent néanmoins le lecteur à mettre un terme à sa désolation dans son propre monde.

Les **chapitres 14** et **15**, enfin (sixième et dernière partie), porteront sur le jeu vidéo *Enslaved: Odyssey to the West*. Sa dimension médiévaliste se signale ici aussi sur le mode de l'hypertextualité, alors qu'il transpose librement le roman chinois *La Pérégrination vers l'Ouest* de Wu Cheng'en dans un monde postcatastrophique. Nous élaborerons notre analyse autour du motif du pic des Vautours. Ce haut lieu du bouddhisme chán, initialement présenté dans l'œuvre de Wu Cheng'en, y est réactualisé dans le jeu sous la forme d'une pyramide, l'hôtel-casino Luxor de Las Vegas. Cette architecture emblématique de l'hyperréalité est transformée en arche. Elle est placée au service d'un projet dystopique en vertu duquel des survivants asservis sont immergés contre leur gré dans la simulation d'un monde précatastrophique imprégné d'un fort sentiment de nostalgie, alors que toute expérience immédiate de l'environnement leur est désormais refusée. Si le pic des Vautours est un lieu phare du bouddhisme, une philosophie dont le but est de lever le voile sur le caractère illusoire du monde matériel, le Luxor, à l'inverse, devient l'emblème de ces lieux illusoirs que sont les mondes virtuels, vus ici à la lumière de leur prétention à se substituer au monde réel. *Enslaved* rend le joueur complice dans la destruction du simulacre et le convie ensuite à

délaisser le monde virtuel du jeu par l'entremise d'un discours de nature métaludique.

Ce livre découle de recherches doctorales menées entre 2014 et 2019 à l'Université de Sherbrooke (Canada)²¹, sous la direction des professeurs Christiane Lahaie et Christian-Marie Pons. Il s'agit du premier volet d'un diptyque consacré à la mésalgie contemporaine. Le second, intitulé *En des verres miroirs, obscurément*, porte sur la ville intelligente au prisme de la science-fiction cyberpunk.

Notes

1. Jeu de rôle : jeu dans lequel un ou plusieurs joueurs incarnent un ou des personnages au sein d'un monde fictionnel doté d'une structure formelle composée de règlements et de procédures qui en assurent la cohérence et la jouabilité. La progression du personnage se fait par l'acquisition de points d'expérience et de compétences (maniement d'armes, maîtrise de sortilèges, habiletés physiques et cognitives, etc.), ainsi l'accumulation de ressources (armes, armures, argent...). Le combat et l'accomplissement de quêtes sont au cœur des jeux de rôle.

2. Jeu de rôle sur table : jeu dans lequel un groupe de joueurs incarne des personnages dans un monde fictionnel partagé et co-construit. Les répliques et actions sont verbalisées par les joueurs et un maître de jeu narre les intrigues dans lesquelles ils sont plongés, en plus de leur proposer des quêtes ou des missions, d'appliquer les règles du jeu en se référant à des guides prévus à cet effet et d'incarner des personnages non joueurs. La structure formelle et les accessoires du jeu de rôle sur table se limitent à des feuilles sur lesquelles les joueurs notent les attributs de leur personnage, des dés, des cartes, des dessins et des figurines ayant pour fonction de visualiser différents aspects du monde fictionnel et les actions qui s'y déroulent.

3. Plus de trente ans après la sortie de la première édition, les ventes du jeu et de ses produits dérivés représentent près de la moitié des revenus totaux de cette industrie (Hite, 2006).

4. Ou *Multi-user Dungeon*. Ce sont les ancêtres des jeux en ligne massivement multijoueurs (MMOG) actuels.

5. Pour donner une idée de ce succès, sur les dix MMOG les plus populaires en 2022, six relèvent de la *fantasy* et témoignent d'une inspiration médiévaliste (MMO Populations, 2022).

6. Parmi les jeux et franchises vidéoludiques des deux dernières décennies, on peut mentionner *Assassin's Creed* et *Assassin's Creed Valhalla*

(Ubisoft Montréal, 2007, 2020), *Chivalry: Medieval Warfare* et *Chivalry 2* (Torn Banner Studios, 2012, 2021), *Darkest Dungeon I et II* (Red Hook Studios et Sickhead Games, 2016; Red Hook Studios, 2021), *Dark Souls I, II et III* (FromSoftware, 2011-2016), *Demon's Souls* (FromSoftware, 2009), *Elden Ring* (FromSoftware, 2022), *God of War* et *God of War: Ragnarök* (Santa Monica Studio, 2018, 2022), *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017), *Knights of Honor* (Black Sea Studios, 2004), *Medieval Dynasty* (Render Cube, 2020), *Of Orcs and Men* (Spiders et Cyanide, 2012), *Stronghold* (Firefly Studios, 2001), *Styx: Master of Shadows* et *Styx: Shards of Darkness* (Cyanide, 2014, 2017), *The Elder Scrolls* (Bethesda Softworks et al., depuis 1994), *The Legend of Zelda* (Nintendo EAD et al., depuis 1986), *The Witcher* (CD Projekt Red, 2007-2015), *Valnir Rok* (eucurio, 2017), *Vikings: Wolves of Midgard* (Games Farm, 2017) et de nombreux jeux de la franchise *Total War* (Creative Assembly et Feral Interactive, depuis 2000), dont *Shogun: Total War* (2000), *Medieval: Total War* (2002), *Medieval 2: Total War* (2006), *Total War: Shogun 2* (2011), *Total War Battles: Shogun* (2011), *Total War: Attila* (2015), *Total War Battles: Kingdom* (2015), *Total War: Warhammer 1, 2 et 3* (2016-2022), *Total War Saga: Thrones of Britannia* (2018), *Total War: Three Kingdoms* (2019), *Total War Saga: Fall of the Samurai* (2019).

7. Jeu de rôle grandeur nature : jeu de rôle dans lequel les joueurs incarnent physiquement leur personnage (ce qui implique un déguisement et des accessoires) sur un terrain de jeu constitué d'un environnement physique (une forêt, par exemple) généralement doté de décors (un manoir, des ruines, un village médiéval, des tranchées, etc.) servant de support à la projection d'un monde fictionnel partagé et co-construit.

8. À l'instar de *12 Monkeys* de Terry Matalas et Travis Fickett (2015-2018), d'après le film de Terry Gilliam (1995), lui-même inspiré de *La Jetée* de Chris Marker (1962), *Battlestar Galactica* de Ronald D. Moore (2004-2009), d'après la série télévisée éponyme de Glen A. Larson (1978-1979), *Falling Skies* de Robert Rodat (2011-2015), *Fear the Walking Dead* de Robert Kirkman et Dave Erickson (2015-), *Jericho* de Stephen Chbosky et Jon Turteltaub (2006-2008), *Raised by Wolves* d'Aaron Guzikowski (2020-2022), *Revolution* d'Eric Kripke (2012-2014), *See* de Steven Knight (2019-2022), *Snowpiercer* de Josh Friedman et Graeme Manson (2020-2022), d'après le film éponyme de Bong Joon-ho (2013), lui-même inspiré de la bande dessinée *Le Transperceneige*, de Jacques Lob, Benjamin Legrand, Alexis et Jean-Marc Rochette (1984-2020), *Station Eleven* de Patrick Somerville (2021-2022), d'après le roman d'Emily St. John Mandel (2014), *Sweet Tooth* de Jim Mickle et Beth Schwartz (2021-), d'après la bande dessinée éponyme de Jeff Lemire (2009-2021), *The Last Man on Earth* de Will Forte (2015-2018), *The Last of Us* de Craig Mazin et Neil Druckmann (2023), *The Leftovers* de Damon Lindelof et Tom Perrotta (2014-2017), d'après le roman de Perrotta (2011), *The Rain* de Jannik Tai Mosholt, Esben Toft Jacobsen et Christian Potalivo (2018-2020), *The Stand* de Josh Boone et

Benjamin Cavell (2020-2021), d'après le roman éponyme de Stephen King (1978), *The Walking Dead* de Frank Darabont et Robert Kirkman (2010-2022), et *The Walking Dead: World Beyond* de Scott M. Gimple et Matthew Negrete (2020-2021), *Tribes of Europa* de Philip Koch (depuis 2021), *You, Me and the Apocalypse* d'Iain Hollands (2015) et *The Peripheral* de Scott Smith (2022), d'après le roman éponyme de William Gibson (2014).

9. On peut penser, entre autres, aux séries *Chris Colorado* de Thibaut Chatel, Frank Bertrand et Jacqueline Monsigny (2000), *Ergo Proxy* de Shukō Murase (2006), *Kabaneri of the Iron Fortress* de Tetsurō Araki (2016), *Kipo and the Age of Wonderbeasts* de Radford Sechrist (2020) et *The Last Kids on Earth* de William Lau (2019-2021), d'après les romans illustrés de Max Brallier (depuis 2015).

10. Tels que *28 Days Later* de Danny Boyle (2002) et *28 Weeks Later* de Juan Carlos Fresnadillo (2007), *A Quiet Place* et *A Quiet Place: Part 2* de John Krasinski (2018, 2020), *Bird Box* de Susanne Bier (2018), la trilogie *Divergent* de Neil Burger (2014) et Robert Schwentke (2015, 2016), *Dredd* de Pete Travis (2012), *Finch* de Miguel Sapochnik (2021), *I am a Legend* de Francis Lawrence (2007), *Love and Monsters* de Michael Matthews (2020), *Mad Max: Fury Road* de George Miller (2015), *Mortal Engines* de Christian Rivers (2018), *Oblivion* de Joseph Kosinski (2013), *The Book of Eli* d'Albert et Allen Hughes (2010), la tétralogie *The Matrix* de Lana et Lilly Wachowski (1999-2003) et de Lana Wachowski (2021), *The Road* de John Hillcoat (2009) et *War of the Worlds* de Steven Spielberg (2005).

11. *Chromozone* de Stéphane Beauverger (2005-2006), *Divergent* de Veronica Roth (2011-2014), *La Possibilité d'une île* de Michel Houellebecq (2005), *MaddAddam* de Margaret Atwood (2003-2013), *Metro 2033*, *Metro 2034* et *Metro 2035* de Dmitry Glukhovsky (2002-2015), *Nos animaux préférés*, *Songes de Mevlido* et *Terminus radieux* d'Antoine Volodine (2006, 2007, 2014), *Station Eleven* d'Emily St. John Mandel (2014), *The 100* de Kass Morgan (2013-2016), *The Hunger Games* de Suzanne Collins (2008-2010), *The Maze Runner* de James Dashner (2009-2016), *The Peripheral* et *Agency* de William Gibson (2014, 2020), *The Pesthouse* de Jim Crace (2007), *The Road* de Cormac McCarthy (2006), *Wayward Pines* de Blake Crouch (2012-2014) et *World War Z: An Oral History of the Zombie War* de Max Brooks (2006), notamment.

12. Dont *After Dark* de Peter Milligan et Jeff Nentrup (2010), *Arcadia* d'Alex Paknadel et Eric Scott Pfeiffer (2015-2016), *Attack on Titan* de Hajime Isayama (2009-2021), *Daybreak* de Brian Ralph (2011), *Desert Punk* d'Usune Masatoshi (1997-), *Girls' Last Tour* de Tsukumizu (2014-2018), *Havre* d'Anne-Catherine Ott et Isabelle Bauthian (2010-2012), *Hiver nucléaire* de Cab (2014-2018), *Lazarus* de Rucka et Lark (2013-2018), *Lola XOXO* de Siya Oum (2014-2018), *Lola XOXO: Wasteland Madam* de Vince Hernandez et Siya Oum (2015-2016), *Niourk* d'Olivier Vatine (2012-2015), *The Infinite Horizon* de Gerry Duggan et Phil Noto (2007-2011), *Résilience* d'Augustin Lebon (2017-2020), *The Promised Neverland* de Kaiu Shirai et

Posuka Demizu (2016-2020) et *Wasteland* d'Antony Johnston et Christopher Mitten (2006-2015).

13. Parmi lesquels faut-il mentionner *APOX* (BlueGiant Interactive, 2011), *Battlefield 2142* (DICE, 2006), *BioShock* (2K Boston et 2K Australia, 2007), *Borderlands* (Gearbox Software et 2k Australia, 2009-2014), *Brink* (Splash Damage, 2011), *Call of Duty: Ghosts* (Infinity Ward, 2013), *Darksiders I, II et III* (Vigil Games, 2010, 2012; Gunfire Games, 2018), *DayZ* (Bohemia Interactive, 2018), *Dead Island* et *Dead Island: Riptide* (Techland, 2011, 2013), *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019), *Dying Light 1 et 2* (Techland, 2015, 2022), *Eidolon* (Ice Water Games, 2014), *Epic Mickey* (Junction Point Studios, 2010), *Fallen Earth* (Reloaded Production, 2009), *Fallout* (Interplay Entertainment et al., 1997-2018), *Far Cry: New Dawn* (Ubisoft Montréal, 2019), *Frostpunk* (11 bit studios, 2018), *Gears of War* (Epic Games et al., 2006-2019), *Half-life* (Valve et Gearbox Software, 1998-2004), *Horizon Zero Dawn* et *Horizon: Forbidden West* (Guerilla Games, 2017, 2022), *Just Survive* (Daybreak Game Company, 2015), *Left Behind: Eternal Forces* (Inspired Media Entertainment, 2006), *Mad Max* (Avalanche Studios, 2015), *Metro 2033* (4A Games, 2010), *Metro: Last Light* (4A Games, 2013) et *Metro Exodus* (4A Games, 2019), *Nier* (Cavia, 2010) et *Nier: Automata* (Platinum Games, 2017), *Rage 1 et 2* (id Software, 2011; Avalanche Studios et id Software, 2019), *ReCore* (Comcept, Armature Studio et Asobo Studio, 2016), *Remember Me* (Dontnod Entertainment, 2013), *Spec Ops: The Line* (Yager Development, 2012), *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* (GSC Game World, 2007), *State of Decay 1 et 2* (Undead Labs, 2013, 2018), *The Age of Decadence* (Iron Tower Studio, 2015), *The Final Station* (Do My Best Games, 2016), *The Last of Us* et *The Last of Us: Part II* (Naughty Dog, 2013, 2020), *The Walking Dead: A Telltale Games Series* (Telltale Games et Skybound Games, 2012-2019), *Wasteland II* (inXile et Obsidian Entertainment, 2014) et *Xenoblades Chronicles X* (Monolith Soft, 2015).

14. Terre ravagée, dévastée et stérile. Dans les légendes arthuriennes, une terre est gaste non en raison d'un phénomène naturel, mais de la transgression ou de l'inaccomplissement de principes moraux ou de la commission d'un acte d'une grande violence susceptible de mettre à mal la vie collective (Dubost, 1991; Walter, 2014).

15. Voir la section « Néomédiévalisme et médiévalgie » (chapitre 1).

16. Du grec ancien *oikoumenê gê*, ou « terre habitée ».

17. Dans cet ouvrage, le terme « texte » sera entendu comme une configuration de signes réputée enclose par des marqueurs de nature métacommunicationnelle (les couvertures d'un livre ou les génériques introductif et conclusif d'un film, par exemple), mais potentiellement illimitée en vertu des phénomènes de transtextualité et de transfictionnalité.

18. La transmédialité comprend les phénomènes excédant les frontières entre les médias (narration, construction de mondes fictionnels, etc.).

19. La transfictionnalité est un « phénomène par lequel au moins deux textes, du même auteur ou non, se rapportent conjointement à une même

fiction, que ce soit par reprise de personnages, prolongement d'une intrigue préalable ou partage d'univers fictionnel » (Saint-Gelais, 2011, p. 7).

20. Relation entre deux textes dont l'un se greffe à l'autre, en est la transformation (Genette, 1982). C'est le cas de *Salammbô*, la trilogie bédétique de Philippe Druillet (2010)., un hypertexte du roman de Gustave Flaubert (1862). Par symétrie, ce dernier peut être vu comme son hypotexte. L'hypertextualité porte sur des cas où la dérivation de l'hypotexte à l'hypertexte est « à la fois massive et déclarée, d'une manière plus ou moins officielle » (Genette, 1982, p. 19).

21. Les recherches en question ont bénéficié du soutien financier du Fonds de recherche du Québec — Société et culture (FRQSC) et du Conseil canadien de la recherche en sciences humaines (CRSH).

**PREMIÈRE PARTIE :
DE LA MÉDIÉVALGIE À LA MÉSALGIE**

Chapitre 1

Un Moyen Âge ou des Moyens Âges?

Toute contribution scientifique portant sur la réception du Moyen Âge à une époque ultérieure s'inscrit dans un champ spécifique. Non pas celui des études médiévales, mais celui des études médiévalistes. On ne s'intéresse pas au Moyen Âge historique ou culturel en soi, mais à ce qui s'en est dit, à ce qu'il représente au carrefour des points de vue et au fil des siècles. Pour comprendre le goût contemporain pour cette période, il convient donc de dresser un rapide inventaire de ses constructions à travers le temps et de préciser ce qu'on entend généralement par « médiévalisme ». C'est ce que nous ferons dans ce chapitre.

Pour l'historien Christian Amalvi (2016), le Moyen Âge « n'existe pas. Cette période de mille ans [...] est une véritable invention, une pure fiction » (p. 1). Le terme, une invention des humanistes du XV^e siècle, rappelle-t-il, vient de *tempus medium*, signifiant « période intermédiaire » et désignant une parenthèse de dix siècles ponctués de barbarie et intercalés entre l'Antiquité gréco-romaine et la Renaissance. Comme le rappellent Anne Rochebouet et Anne Salamon (2008), il ressort de cette notion l'idée d'une période de transition médiocre et obscure.

Un nouveau regard sera néanmoins porté sur le Moyen Âge au XIX^e siècle. Comme le montre William Stafford (1989), plusieurs figures importantes de la Grande-Bretagne à l'époque opposent avec nostalgie un mythe du Moyen Âge heureux et organique à un autre, celui d'une société moderne composée d'individus isolés et souverains, chacun étant le centre autocontenu de la conscience, du désir et d'un but, motivé par l'intérêt personnel et établissant des relations artificielles et contractuelles avec autrui. Ces différents penseurs, nous dit Stafford, mettent en contraste l'époque précommerciale du Moyen Âge et leur propre époque, commerciale et industrielle. Il en va ainsi d'Augustus Pugin qui, en 1836, oppose la laideur des usines, entrepôts et autres constructions modernes à la beauté de l'architecture religieuse des XIV^e et XV^e siècles. Cette dissimilitude esthétique

témoigne là d'une autre d'ordre moral et spirituel : si les bâtiments publics sont bon marché et sales, c'est que l'on préfère le gain privé au bien-être des pauvres. Une autre lecture contrastive rapportée par Stafford : celle de l'écrivain et historien Thomas Carlyle, en 1843, entre le serf médiéval et l'ouvrier moderne. Le premier est nourri et logé. Il entretient une relation en face à face avec ses supérieurs alors que le travailleur du XIX^e siècle ne connaît que des relations impersonnelles et contractuelles. Cette attitude admirative pour le Moyen Âge est partagée par plusieurs autres intellectuels gravitant autour du *Fraser's Magazine*, du groupe Young England et du Christian Socialism ou, plus tard, la Guild Socialism et William Morris. Au début du XX^e siècle, toujours suivant l'analyse de Stafford, Arthur. J. Penty, figure centrale de la Guild Socialism, relaie à son tour cette vision et prône un retour au Moyen Âge, écrivant que durant cette période, « l'Angleterre a été le pays le plus prospère et heureux d'Europe, peut-être le plus heureux de tout temps dans l'histoire » (cité dans Stafford, 1989, p. 35). Pour lui, l'histoire propose deux types de sociétés : l'une collective, en bonne santé, organique, l'autre mauvaise, individualiste, fondée sur l'exploitation. Après la destruction du communisme primitif par l'invention de l'argent dans la Grèce antique et le déchaînement d'avidité et d'égoïsme qu'elle entraîne avec elle, la chrétienté a favorisé selon lui un retour au sens du devoir et à la communauté organique.

Le Moyen Âge des romantiques français du XIX^e siècle tel que le décrit Amalvi (2016) possède quant à lui deux visages : il y a, d'une part, le Moyen Âge lumineux se méfiant de la raison, celui du carnaval, de la Cour des miracles et de la fête des fous. D'autre part, il y a celui, sombre et terrifiant, des bûchers inquisitoriaux, de la peste noire, de la guerre de Cent Ans et de la famine. Au cours du siècle qui sépare la Restauration et le gouvernement de Vichy, poursuit-il, le Moyen Âge offre un terrain politique où s'affrontent monarchistes et républicains : les premiers jettent un regard nostalgique sur cette période d'« encadrement total de la société par le catholicisme [...] [qui] incarne un authentique âge d'or, un temps béni où il faisait bon vivre sous le gouvernement paternel des moines et des rois » (p. 4), alors que les seconds, dans la lignée des philosophes des Lumières, la fustigent pour sa barbarie et son obscurantisme religieux.

À partir des années 1980, le Moyen Âge connaît un intérêt renouvelé et on le peint sous un jour favorable. Trois raisons complémentaires expliquent cette réhabilitation, toujours selon Amalvi. D'abord, les travaux des historiens de la Nouvelle Histoire (Georges Duby, Jacques Le Goff, Emmanuel Le Roy Ladurie et Jean Favier) trouvent un large auditoire grâce à leurs ouvrages de vulgarisation et contribuent à démonter les stéréotypes péjoratifs à l'égard du Moyen Âge proposés dès la Renaissance pour mettre en lumière son apport à la modernité européenne. Ensuite, l'art médiéval exerce une fascination sur le grand public. De cela témoigne l'augmentation du nombre de manifestations culturelles, telles que des expositions muséales. Enfin, une nouvelle conception du temps historique survient avec l'effondrement du bloc soviétique et la perte d'influence du marxisme. L'idée d'une histoire composée de ruptures successives avec le passé est remplacée par celle d'un temps cumulatif privilégiant la longue durée braudélienne et les transitions plus douces entre les époques, mettant à mal la quadripartition traditionnelle de l'histoire (Antiquité, Moyen Âge, Temps modernes, époque contemporaine). La chute du bloc soviétique marque également la fin des utopies socialistes et l'avènement de l'écologie. Le Moyen Âge devient alors cette époque eutopique exempte de pollution et de désastres environnementaux.

Les différentes perspectives postmédiévales portées sur ces mille ans qui séparent la chute de l'Empire romain d'Occident et la prise de Constantinople montrent bien que l'on a affaire non pas à *un*, mais à *des* Moyens Âges. Il incombe aux études médiévales de rendre compte des différentes constructions dont cette période historique a fait l'objet, de la Renaissance à nos jours. Tout intérêt pour la présence insistante du Moyen Âge dans la culture de genres contemporaine nécessite donc de passer par ce champ de recherche ainsi que par une définition du médiévalisme en question.

MÉDIÉVALISME ET ÉTUDES MÉDIÉVALISTES

Umberto Eco (1986a), nous l'avons mentionné en introduction, dresse le constat d'un regain d'intérêt pour le Moyen Âge dans la culture occidentale contemporaine. Elle se manifeste comme « une curieuse oscillation entre le néomédiévalisme fantastique et un

examen philologique responsable » (p. 63), deux pôles entre lesquels sont intercalés le réexamen ironique du Moyen Âge, la célébration de la virilité liée à un nouvel aryanisme et les attentes apocalyptiques des sectes millénaristes. Ce spectre de relations tissées entre l'époque contemporaine et le Moyen Âge relève du médiévalisme, que Vincent Ferré (2010) définit comme « la réception du Moyen Âge aux siècles ultérieurs [...] dans son versant créatif et son versant érudit » (p. 8).

L'édition de 1933 de l'Oxford English Dictionary définit le médiévalisme (*mediævalism/medievalism*) comme un « système de croyances et de pratiques caractéristique du Moyen Âge; pensée médiévale, religion, art, etc.; l'adoption de ou la dévotion envers des idéaux ou usages médiévaux » et fait remonter la première occurrence du terme à 1853, dans l'essai de John Ruskin « The Influence of Imagination in Architecture ». Plus tard, à partir de la fin des années 1970, alors que le médiévalisme se constitue en un champ d'études à part entière sous l'impulsion de Leslie J. Workman¹, émerge une nouvelle définition, ou plutôt un nouvel ensemble de définitions, puisque, comme la revue *Studies in Medievalism* en témoigne, aucune ne fait consensus. Avec Workman, le médiévalisme est vu comme un « processus de création continu du Moyen Âge » (cité dans Emery et Morowitz, 2004, p. 2). Tel que le mentionne Elizabeth Emery (2009), et tel qu'on peut le constater avec le spectre évoqué par Eco, le terme reste suffisamment large pour inclure à la fois les travaux des médiévistes et les productions issues de la culture populaire, les recherches historiques consacrées au Moyen Âge et les idées reçues à son sujet. C'est que « l'étude du Moyen Âge, d'une part, et l'usage du Moyen Âge allant de la *fantasy* à la réforme sociale, d'autre part, sont les deux faces d'une même pièce » (Workman, cité dans Emery, 2009, p. 78, l'autrice souligne). Cette position implique que « ce que quelqu'un choisit de dire au sujet de ces 1000 ans révèle souvent davantage de choses sur la personne évoquant le "médiéval" que sur la période historique elle-même » (Emery, 2009, p. 81), constat qu'effectue Emery en s'appuyant sur Workman (1996), lorsque ce dernier écrit que le médiévalisme « pourrait bien être défini comme le Moyen Âge dans la contemplation de la société contemporaine » (p. 2). C'est là d'ailleurs la position que nous adopterons, car nous nous intéresserons moins au

Moyen Âge historique tel qu'on le voit aujourd'hui qu'à ce que sa convocation et son retravail récurrents dans la culture de genres nous permettent de tirer comme conclusions en ce qui a trait à l'habiter de l'extrême contemporain² au moment de sa confrontation avec un habiter non pas médiéval, mais bien médiévaliste, cette fois.

D'autres définitions se montrent plus larges encore, comme le signale Tom Shippey (2009). Le médiévalisme y désigne alors

toute tentative postmédiévale de réimaginer le Moyen Âge ou certains de ses aspects, pour le monde moderne, par le biais de n'importe quel média; plus spécifiquement, dans son usage universitaire, l'étude du développement et de la signification de telles tentatives (p. 45).

C'est ce que propose Lesley Coote (2010) dans sa distinction entre le médiévalisme nominatif et le médiévalisme vu en tant qu'il appartient à l'historiographie. Dans le premier cas, on se focalise sur la production ou la reproduction d'un objet, le Moyen Âge (sa présentation et sa représentation), dans les arts, en littérature et au cinéma, parmi d'autres formes d'expression. Dans le second cas, on se réfère au processus intellectuel consistant à examiner la manière dont à la fois les producteurs et l'audience d'objets médiévaux construisent leurs significations : « En d'autres termes, le médiévalisme fonctionne également comme un examen de l'épistémologie à l'aide de laquelle le "médiéval" est présenté » (p. 25). Cela paraît problématique, néanmoins, car le terme désigne alors à la fois un objet d'étude et la discipline en charge de l'étudier, d'où l'importance de distinguer le médiévalisme et les études médiévalistes pour éviter toute confusion.

Une telle définition se montre bien inclusive, mais, comme le précise Shippey (2009), elle manque toutefois de précision. Pour pallier cette lacune, ce dernier préfère parler, à l'instar d'Elizabeth Emery (2009), d'Aurell Jaume (2015) et de Nils Holger Petersen (2009), de médiévalismes (au pluriel), ce qui oblige une spécification du terme en question. Conséquemment, Emery (2009) propose de distinguer les différents médiévalismes sur la base des méthodes employées pour construire le Moyen Âge. Il s'agit de connaître les motifs larvés derrière chacune des constructions — les modalités

d'engagement avec la période historique ou encore « les manières dont les gens se "consacrent" aux idéaux de la période ou les manières dont ils les "étudient", "utilisent" ou "construisent" » (p. 78) — plutôt que de distinguer les formes de ces constructions. Suivant cette position, Emery parle de médiévalisme scientifique ou savant pour se référer au travail des spécialistes (archéologues, théologiens, historiens de l'art), de médiévalisme dogmatique pour évoquer les entreprises religieuses, politiques et nationalistes dans lesquelles il y a appropriation de personnages appartenant aux temps médiévaux — la figure de Jeanne d'Arc par Sarah Palin et celle de Charles Martel par Jean-Marie Le Pen mentionnées en introduction, par exemple — et de médiévalisme créatif pour rendre compte des productions culturelles inspirées par cette même époque. Elle subdivise enfin le médiévalisme créatif selon la nature de ses productions. On peut distinguer le médiévalisme spectaculaire, avec ses médiévalismes musical, filmique, vidéoludique, et ainsi de suite, auquel les œuvres de notre corpus appartiennent, et le médiévalisme vivant, dont relèvent les défilés, foires, reconstitutions historiques et jeux de rôle grandeur nature. Une autre manière de distinguer les médiévalismes est de procéder par époque. Ainsi, Jaume (2015) distingue-t-il les médiévalismes Renaissance, des Lumières, romantique, moderne et postmoderne. On pourrait ajouter à cette liste le médiévalisme médiéval afin de rendre compte des relectures de pans plus anciens du Moyen Âge historique et culturel par des auteurs issus du Moyen Âge tardif, à l'instar de *Le Morte Darthur*, de Thomas Malory (1485). Jaume propose également de distinguer les médiévalismes contemporains sur la base des positions historiographiques et idéologiques des médiévistes : positiviste, marxiste, structuraliste, poststructuraliste, issu des *cultural* ou des *gender studies*, et ainsi de suite. Notre attention portera sur le médiévalisme de l'extrême contemporain.

Toutes ces entreprises de catégorisation, aussi utiles soient-elles, ne doivent en aucun cas servir à cloisonner les médiévalismes. Le médiévalisme créatif est susceptible de renfermer un médiévalisme dogmatique, par exemple, à l'instar des discours environnementalistes et anti-industriels figurant dans la trilogie romanesque *The Lord of the Rings* de J. R. R. Tolkien. Il faut ajouter que si le Moyen Âge se présente sous la forme d'un palimpseste de constructions,

comme Emery (2009) l'affirme, chaque production inspirée par cette période historique ou portant sur elle se décline également sous une forme palimpsestueuse, pour reprendre le bon mot de Philippe Lejeune (cité dans Genette, 1982, p. 452). En effet, si une œuvre propose un Moyen Âge filtré par la condition sociohistorique et les motivations personnelles de son auteur, ce dernier y importe également des constructions antérieures : savantes ou profanes, issues de différentes époques, méthodes et intentions idéologiques. Ces constructions appartiennent à une grande variété de médias. En bref, une œuvre ne propose pas une lecture du Moyen Âge strictement contemporaine de son auteur, mais une concrétion de médiévalismes, un faisceau de réceptions et de regards posés sur cette époque et retravaillés par l'œuvre.

NÉOMÉDIÉVALISME

Un autre terme qui, comme le signale le préfixe néo-, s'avère d'usage plus récent, est celui de « néomédiévalisme ». Umberto Eco (1986a) adjoint à ce terme l'adjectif « fantastique » et l'emploie sans le définir comme un synonyme de la *fantasy*. On trouve la même acception chez Kim Selling (2004). L'expression est impropre, toutefois. D'une part, la *fantasy* ne propose pas systématiquement le Moyen Âge comme cadre des événements. D'autres périodes historiques y sont représentées : l'Antiquité dans la série des *Exiles of Arcadia* de James Gawley (2013-2014), la Révolution américaine dans la trilogie des *Traitor to the Crown* de C. C. Finley (2009) ou la Seconde Guerre mondiale dans *George and the Dragon* de Philip Tolhurst (2014). Certaines œuvres de *fantasy* se déroulent même dans un futur postcatastrophique, comme c'est le cas de la trilogie *Jon Shannow* de David Gemmel (1987-1994). D'autre part, la *fantasy* constitue un genre indépendant du fantastique. L'équivalent en langue française de l'anglais *fantasy*, soit l'expression « médiéval-fantastique », témoigne à cet effet du télescopage erroné des deux genres et limite la *fantasy* au travail créatif de la seule période médiévale.

Chez des auteurs tels que Carol L. Robinson et Pamela Clements (2009), Kevin et Brent Moberly (2010), Lesley Coote (2010) et Amy S. Kaufman (2010), les implications du terme « néomédiévalisme »

sont plus complexes, car elles entremêlent historiographie, industrie culturelle et posture postmoderne. Selon Robinson et Clements (2009), le

néomédiévalisme se montre plus indépendant [que le médiévalisme], plus détaché et se remodèle donc consciemment, délibérément et peut-être même avec amusement sous la forme d'un univers alternatif de médiévalismes, une fantaisie de médiévalismes, un métamédiévalisme (p. 56).

Dans les univers néomédiévalistes, les valeurs médiévales sont délibérément réévaluées à l'aune de valeurs contemporaines telles que le féminisme, les droits de la communauté LGBTQIA2S+ et la démocratie, entre autres. On y constate, à l'inverse du médiévalisme, une absence de nostalgie et une ouverture vis-à-vis du Moyen Âge non occidental (Medieval Electronic Multimedia Organization, 2018). Pour Kaufman (2010), l'idée néomédiévaliste que l'on se fait du Moyen Âge se formule non pas à travers un contact avec le Moyen Âge lui-même, mais par le biais d'un intermédiaire médiévaliste, *The Once and Future King*, de T. H. White (1938-1977), par exemple, voire des ouvrages d'historiens. Et s'il y a distorsion de la réalité historique, il convient de la considérer non pas comme une erreur, mais comme un « choix lié en partie à la vision postmoderne d'une histoire malléable et impermanente dans laquelle l'erreur est simultanément impossible et inévitable » (p. 4). À l'image de l'historiographie postmoderne (et dans la lignée des théories de la représentation de Jean Baudrillard), le néomédiévalisme tel que défini par Coote (2010) considère l'histoire comme une construction élaborée à partir de comptes rendus eux-mêmes construits. Mais si l'historiographie postmoderne considère l'histoire telle une représentation de représentations, poursuit Kaufman (2010), le néomédiévalisme admet la possibilité qu'il existe une réalité derrière ce qui est construit. En outre, il diffère de la simple déconstruction postmoderne du texte par l'élaboration de nouvelles histoires et significations obtenues à l'aide d'un copier-coller de légendes, d'objets, de personnages et de cadres temporels. Toujours selon Coote (2010), le néomédiévalisme déborde le médiévalisme dans sa propension à échapper aux limites et à la dimension autoritaire des « -ismes » de toute sorte. Si l'auteur est mort, comme le veut la proclamation

poststructuraliste, l'auteur néomédiévaliste, lui, est pour sa part multiple, décentralisé et marginalisé. Il s'oppose à la conception moderne de l'auteur comme figure centrale et dominante du texte et adopte une attitude ludique et imprédictible, semblable à celle adoptée, dans le monde médiéval, par les personnes qui y occupaient elles aussi une position marginale ou excentrée. Moberly et Moberly (2010), pour leur part, voient dans les œuvres néomédiévalistes des simulations telles que le permettent les technologies contemporaines plutôt qu'une représentation du Moyen Âge, mais des simulations que l'on prétend plus médiévales que le Moyen Âge, c'est-à-dire hyperréelles, pour reprendre le terme de Baudrillard (1981). Les deux auteurs s'appuient sur cette prétention à l'hyper-réalité pour distinguer le néomédiévalisme du médiévalisme. Les œuvres représentatives de ce dernier datent de la fin du XIX^e siècle et de la première moitié du XX^e. Elles constituent une réaction face aux technologies naissantes du capitalisme, celles-là mêmes qui ont donné lieu à l'industrialisation, et permettent à l'élite ou à ceux qui aspirent à y appartenir un jour de situer leur autorité dans une période historique précise. À l'inverse, « le néomédiévalisme déconstruit les prétentions historiques et héraldiques du médiévalisme avec une irrévérence manifeste » (Moberly et Moberly, 2010) et étend les privilèges élitistes de la chevalerie, de la courtoisie, de la romance et des quêtes à quiconque est en mesure de se les payer après qu'ils ont été transformés en marchandises.

De la nature problématique du néomédiévalisme

Le dénominateur commun des définitions du néomédiévalisme passées en revue consiste à désigner une forme de production culturelle postmédiévale au sein de laquelle les représentations associées au Moyen Âge s'autonomisent au détriment du Moyen Âge vu comme un référent historique qui, lui, tend à s'effacer. Le néomédiévalisme sert ainsi à nommer des jeux de renvois conscients, faits de collages, de parodies, de détournements et d'anachronismes volontaires, dont l'inclusion de valeurs ou d'artefacts contemporains, le tout pouvant se faire dans un espace et un temps autres que celui dans lequel est circonscrit le Moyen Âge historique, comme on le voit en *fantasy*. Des films tels que *Monty Pythons and the Holy Grail* (Gilliam et Jones, 1975) et, plus récemment, *A Knight's Tale*

(Helgeland, 2001), sont emblématiques du néomédiévalisme ainsi défini. Mais cette définition nous semble problématique, et ce, pour plusieurs raisons. Pour commencer, nous pourrions remettre en question la pertinence du préfixe « néo », considérant avec Ferré (2010) que le médiévalisme subsume déjà les phénomènes désignés par le terme « néomédiévalisme ». Qui plus est, comment distinguer un jeu de renvois conscient, assumé, d'un exercice intertextuel³ involontaire? Un anachronisme peut signaler une blague d'initiés aussi bien qu'une méconnaissance de l'époque médiévale. La juxtaposition de personnages historiques non contemporains, la réécriture uchronique des événements du passé et l'intrusion d'enjeux sociaux actuels dans le récit d'une autre époque peuvent relever d'un pied de nez à l'histoire, d'un collage postmoderne ou d'une simple étourderie. Dans les deux premiers cas, le résultat pourrait être qualifié de néomédiévalisme alors que dans le dernier cas, l'exercice n'est ni conscient ni maîtrisé et, par le fait même, difficile à classer comme tel.

Enfin, les œuvres médiévalistes et néomédiévalistes intercalent les unes comme les autres de nombreux textes entre elles-mêmes et le Moyen Âge pris comme un référent historique dans ce qui s'apparente à un palimpseste, multipliant les renvois intertextuels. Même le médiéviste soucieux de ne travailler qu'à partir de sources authentiquement médiévales n'en convoque pas moins, lui aussi, des intermédiaires médiévalistes : ses devanciers et collègues. Et après cinq siècles d'études consacrées au Moyen Âge, ceux-ci ne manquent évidemment pas; un bon nombre d'entre eux constitue désormais un passage obligé pour ledit médiéviste. À partir de combien d'intermédiaires se glissant entre une construction du médiéval et le Moyen Âge réel considère-t-on qu'il y a lieu de parler de néomédiévalisme? Quel degré d'autonomie les représentations médiévales doivent-elles gagner? Quelle distance sépare le médiévaliste victorien Alfred Tennyson (1859) du néomédiévaliste contemporain Guy Gavriel Kay (1984-1986), dont les œuvres (*Idylls of the King* et *The Fionavar Tapestry*) s'appuient pareillement sur *Le Morte Darthur*, du médiévaliste médiéval Thomas Malory (1485)?

Revenons maintenant aux définitions individuelles du néomédiévalisme. L'inscription de valeurs contemporaines dans un espace médiéval ne caractérise pas exclusivement les œuvres de type

néomédiévaliste. Nous l'avons vu avec Emery (2009) et Workman (1996), les œuvres médiévalistes parlent autant, sinon davantage, du médiévaliste et de la société à laquelle il appartient que du médiéval. En ce sens, toute œuvre imaginée à partir du Moyen Âge est émaillée de valeurs contemporaines et parle de son époque. Prenons à ce sujet l'exemple de Guy Gavriel Kay : à côté de thèmes tels que le libre arbitre, *The Fionavar Tapestry* propose une posture féministe indéniable, puisque, à l'instar de *Tigana* et *A Song for Arbonne*, dont il est également l'auteur, « sous-tendant le conflit, il y a cette sensation [dans la trilogie] de changement de système, avec le patriarcat et le matriarcat en lutte pour l'âme de leur monde » (Kincaid, 1997, para. 3) Le second remporte nettement la faveur de l'auteur, placé du côté de la lumière et du bien. Aussi ancienne la matière de Bretagne retravaillée⁴ puisse-t-elle être, la *Tapestry* présente les enjeux sociaux, les valeurs et les aspirations de la société qui l'a vu naître. Mais cela est loin d'être l'apanage des textes néomédiévalistes. C'est également le cas des œuvres médiévalistes médiévales et modernes. Du côté des textes médiévalistes médiévaux, par exemple, comme le résume Susan Aronstein (2005), dans le XII^e siècle français, les œuvres de Chrétien de Troyes témoignent de la résistance de l'aristocratie devant la perte de son influence politique, lorsque la monarchie centralise son pouvoir et qu'une nouvelle classe émerge, la bourgeoisie. On retrouve une occurrence semblable alors qu'au XIII^e siècle, l'introduction de la quête du Graal dans les légendes arthuriennes constitue un défi lancé par Robert de Boron à la monarchie et à l'aristocratie dans leur tentative de s'approprier un passé idéal aux fins d'intérêts dynastiques et de classe. Suivant la même logique, l'œuvre de Malory propose à ses contemporains une « fantaisie d'union insulaire » (Patricia Ingham, citée dans Aronstein, 2005, p. 36) et un ordre social au moment où l'Angleterre connaît une période trouble lors de laquelle elle perd ses possessions françaises, voit les Gallois et les Écossais s'allier contre elle à la France à la fin de la guerre de Cent Ans, puis essuie une guerre civile, la guerre des Deux-Roses (Aronstein, 2005). Ces récits des faits et gestes du roi Arthur et de ses compagnons illustrent bien davantage les différentes époques auxquelles leurs auteurs appartiennent que le VI^e siècle gallois des premières légendes. Du côté du médiévalisme moderne, cette fois,

Lord Tennyson propose, dans ses *Idylls of the King*, « une politique de nostalgie qui découle de temps de crise et sert à maintenir le statu quo victorien » (Aronstein, 2005, p. 43), de même qu'un modèle de conduite en la personne du chevalier idéal, lequel préparera une génération d'hommes à se sacrifier pour leur nation au cours de la Première Guerre mondiale. Le cycle romanesque *The Once and Future King*, à l'inverse, traduit le partage de T. H. White entre le pacifisme et le dégoût pour l'idéologie martiale qu'il hérite des poètes de la Première Guerre mondiale, d'une part, et la nécessité de protéger ses semblables de la menace nazie lors de la Seconde Guerre mondiale, d'autre part (Aronstein, 2005; Hadfield, 1997). Pour terminer, lorsque Coote (2010) oppose l'auteur médiévaliste moderne, dominant et central, à la pluralité d'auteurs néomédiévalistes situés dans les marges, elle occulte le fait que tout texte médiévaliste, dès lors qu'il constitue un palimpseste, convoque une multitude d'auteurs issus de diverses époques et entrant en dialogue les uns avec les autres. Dans un tel contexte, aussi moderne, dominant et central l'auteur s'affiche-t-il, son œuvre se fait l'écho d'une pluralité de voix, à l'instar des poèmes de Tennyson d'où résonnent les échos de Malory, mais aussi, indirectement, ceux de Geoffroy de Monmouth, de Chrétien de Troyes, de John Hardyng et de nombre d'auteurs anonymes.

UN MÉDIÉVALISME PALIMPSESTUEUX ET RÉFLEXIF

Pour notre propos, nous retiendrons du médiévalisme sa nature palimpsestueuse et sa portée réflexive. Par « réflexivité », nous soulignons la propension de l'œuvre médiévaliste à parler de son créateur et de son contexte social tout autant (sinon plus) qu'elle dépeint un certain Moyen Âge. C'est d'ailleurs ce qui nous motive à orienter nos analyses vers un corpus médiévaliste. Toute analyse d'une œuvre de cette sorte se doit donc d'établir le relevé des intertextes (médiévaux et médiévalistes) qu'elle regroupe en son sein, de décrire les interactions de ces intertextes entre eux et avec cette œuvre, mais aussi de mettre en lumière ce que ce palimpseste révèle de la société qui l'a créé. Et puisque le processus intertextuel s'avère illimité, il nous paraît plus judicieux d'étudier les intertextes les plus

à même d'appuyer ou de subvertir ce que l'œuvre exprime sur la société contemporaine.

Maintenant, qu'en est-il du problématique terme « néomédiévalisme »? Nous abondons dans le sens de Ferré (2010) lorsqu'il affirme que le médiévalisme subsume le phénomène de néomédiévalisme, le rendant du coup superflu. Dans la mesure où « le langage rate "la réalité" » (CRIST, s. d.) et que toute tentative de reconstituer le Moyen Âge ne débouche que sur une construction partielle, il n'y a pas lieu de distinguer médiévalisme et néomédiévalisme : dans tous les cas, le Moyen Âge, en tant que représentation, s'autonomise vis-à-vis du Moyen Âge historique, peu importe le degré d'autonomie dont il est question. Ce qui, du néomédiévalisme, tombe hors des limites du médiévalisme, c'est l'ajout d'une dimension autoréflexive : seule l'œuvre néomédiévaliste témoignerait ouvertement et consciemment, selon les auteurs mentionnés jusqu'ici, de l'impossibilité d'accéder au Moyen Âge historique, mais aussi de la valeur du Moyen Âge comme ensemble de récits, de motifs et de thèmes appropriables sur une gamme étendue de modes (avec des dominantes ludique et parodique). Nous avons vu plus tôt avec Coote (2010) la distinction entre le médiévalisme nominatif et le médiévalisme historiographique. En nous appuyant sur elle, nous réserverons le terme « médiévalisme » au premier et le terme « métamédiévalisme » au second, qui devient l'examen critique du médiévalisme, c'est-à-dire des modalités postmédiévales de représentation de la période historique qu'est le Moyen Âge et de son imaginaire (son bestiaire fantastique, ses religions, ses mythes et légendes, etc.). Il s'agit d'un discours sur les discours médiévalistes relevant de l'épistémologie et guidant le travail des historiens. De même que l'ouvrage scientifique consacré au Moyen Âge et l'œuvre d'inspiration médiévale sont subsumés par le terme « médiévalisme », le métamédiévalisme comprend lui aussi un volet savant et un volet créatif. Nous venons de présenter le premier. En ce qui a trait au second, maintenant, le métamédiévalisme créatif, il rend compte du surplus néomédiévaliste par rapport au médiévalisme, en quelque sorte, soit des réflexions présentes dans l'œuvre médiévaliste (voulues ou non par l'auteur) et portant soit sur la capacité (ou l'incapacité) de cette dernière ou d'une autre œuvre (ou ouvrage savant) à représenter le Moyen Âge historique, soit sur les jeux et les biais historiques (anachronismes, rhétoriques

péjoratives ou mélioratives, procédés révisionnistes, uchroniques, de subversion, de détournement, etc.) qu'elle contient ou qu'une autre œuvre (ou ouvrage savant) médiévaliste ou médiévale renferme. Le métamédiévalisme créatif met donc en exergue l'effacement du Moyen Âge historique au profit de l'autonomisation des représentations du Moyen Âge sans nécessiter l'usage d'un concept tel que celui de « néomédiévalisme ». Dans le versant créatif qui nous intéresse, il ne s'agit plus de départager le médiévalisme et le néomédiévalisme, mais de distinguer ce qui relève à proprement parler d'une œuvre médiévaliste des discours métamédiévalistes que cette même œuvre peut offrir.

Pour illustrer cette distinction, nous nous appuyerons sur la franchise vidéoludique *Dead Rising*. Ses différents opus retravaillent l'espace du carnaval médiéval dans un monde en proie à des épidémies de morts-vivants, relevant ainsi en partie du médiévalisme spectaculaire. À côté de ces emprunts au Moyen Âge, que nous aborderons en détail aux chapitres 10 et 11, les jeux sont également émaillés de discours métamédiévalistes. Par exemple, *Dead Rising 4* (Capcom Vancouver, 2016) simule tout un ensemble de lieux et de manifestations liées au médiévalisme vivant. Le centre commercial où se déroule un segment du jeu comporte une aile appelée Medieval Town. Y figure une série de bâtiments à l'architecture pseudo-médiévale, dont un château fort servant de façade aux boutiques. L'aile se présente à la manière d'un vaste collage où les marchandises emblématiques d'une société consumériste côtoient des reproductions d'armes et armures médiévales. Parmi les enseignes, une franchise de restauration rapide, le Hamburger Fiefdom, vend de la malbouffe dans un décor médiévalisant. Le Moyen Âge perd alors son statut historique et devient un instrument de mise en marché de produits contemporains. Ironiquement, ce rapport marchand se retrouve également entre les jeux vidéo médiévalistes et les joueurs. *Dead Rising 4* joue également sur le brouillage des frontières entre le faux et l'authentique; il multiplie les interpositions entre le Moyen Âge historique et celui de la culture populaire contemporaine, le second reléguant aux oubliettes le premier alors qu'il reproduit un objet franchisé en lieu et place d'un artefact issu du Moyen Âge légendaire et faussement réputé historique : ainsi, le Medieval Town Museum propose « une exposition [...] d'armes et armures historiquement

fidèles de la période médiévale » (Capcom Vancouver, 2016), suivant la description de la carte du jeu. Jusque-là, on est en présence de faux explicitement désignés comme tels, ou plutôt de simulations de faux, puisqu'ils sont représentés dans le cadre d'un jeu vidéo et sont manipulables par l'avatar du joueur. Toutefois, parmi ces objets figure une reproduction « historiquement fidèle » du heaume du roi Arthur. Il n'est plus question ici, évidemment, de reproduction, mais d'un faux absolu (Eco, 2008 [1985]), c'est-à-dire d'une copie sans original, dans la mesure où le heaume est réputé appartenir à un personnage légendaire, dont l'existence historique n'a jamais été attestée et fait toujours l'objet de débats. Or, à y regarder de plus près, on constate que le heaume constitue une réplique de celui d'un personnage de jeu vidéo, l'Arthur de *Ghosts 'n Goblins* (Capcom, 1985), et non du personnage éponyme de la matière de Bretagne. Il s'agit donc de la simulation d'une copie dont l'original (une image composée de pixels) existe dans un autre jeu vidéo médiévaliste. Cet « original » est lui-même la représentation stylisée d'un heaume médiéval. Quant au jeu en question, *Ghosts'n Goblins*, il est inspiré par un pan du Moyen Âge littéraire (le cycle arthurien), mais revu dans le cadre médiévaliste de la *fantasy* (le joueur combat des morts-vivants, des goules et des démons afin de délivrer la princesse Guinevere). Enfin, l'un des objectifs de *Dead Rising 4* consiste à combattre un groupe d'individus déguisés en chevaliers et mené par la reine Sandra. Afin de se voir accorder l'accès à Medieval Town, défendu par une herse, Frank West, le protagoniste, doit préalablement insulter le groupe, à la suite de quoi ce dernier lui accorde l'accès afin d'engager le combat. Ces individus sont désignés comme des « maniaques », statut accordé à certains personnages non joueurs que l'épidémie de morts-vivants a rendus psychologiquement instables et enclins à commettre des homicides. Ici, le jeu tourne en dérision les adeptes des reconstitutions historiques. Tout d'abord, les répliques de ces derniers conjoignent maladroitement un parler pseudomédiéval emphatique et un autre contemporain et argotique, à l'image de celle-ci, émise par un garde à l'intention de West : « Navré messire, mais vous êtes sur les terres de la puissante reine souveraine Sandra, alors magniez-vous de déguerpir! » (Game Movie Land, 2016b, 0:31:33). Ensuite, insulter les reconstituteurs constitue une obligation de la part du joueur s'il veut atteindre le

prochain objectif. Ces insultes préprogrammées dénigrent les amateurs de reconstitutions historiques, assimilant leur occupation à un jeu puéril : « [Frank West] Vous êtes pas un peu trop vieux pour vous déguiser? » (0:32:39). Enfin, le jeu souligne l'incapacité pathologique dont souffrent certains adeptes de reconstitutions historiques de discerner ce qui relève d'une fantaisie médiévaliste de ce qui appartient à la réalité avec laquelle ils semblent avoir perdu contact, ce qui les conduit à défendre une aile de centre commercial comme s'il s'agissait de leur fief et de perpétrer des meurtres au nom d'une reine autoproclamée. Dans les exemples proposés ici, *Dead Rising 4* propose moins une réception postmédiévale du Moyen Âge qu'une série de discours sur le médiévalisme. Il revêt donc une dimension métamédiévaliste. Et ces discours procèdent par le biais de références intermédiaires⁵ en vertu desquelles il y a simulation du médiévalisme vivant par le biais du média vidéoludique.

NÉOMÉDIÉVALISME ET MÉDIÉVALGIE

On trouve la première occurrence du terme « néomédiévalisme » dans l'essai « The Hedgehog and the Fox » d'Isaiah Berlin (1953). Le néomédiévaliste est pour lui ce romantique nostalgique qui croit en la possibilité d'un retour au Moyen Âge, parmi lesquels il compte les écrivains Wilhelm Heinrich Wackenroder, Joseph Görres et G. K. Chesterton, l'homme politique William Cobbett, de même que les préraphaélites et des mouvements politiques et économiques tels que le slavophilisme et le distributionnisme. Une autre acception du terme, proposée par Stephen G. Kobrin (1998), provient des sciences politique et économique. Elle fait écho à une forme émergente de gouvernance, appelée « néoféodalisme », assumée par une entité hybride, sorte de gouvernement d'entreprises. Le néomédiévalisme, dans ce contexte, rend compte d'une forme d'organisation transnationale du politique et de l'économie. Elle brouille les distinctions entre le privé et le public, chevauche les frontières géopolitiques de l'État-nation moderne et conduit à un entrelacs d'autorités internationales, nationales et non gouvernementales. Contrairement à la signification proposée par Berlin (1953), où il est question d'un retour aux valeurs et aux conditions médiévales, celle de Kobrin fait du féodalisme une métaphore dont la fonction est de comprendre

les transformations politico-économiques qu'il voit poindre à la fin du XX^e siècle. Cette métaphore, on la voit à l'œuvre, notamment, dans les régimes corpocratiques de la science-fiction cyberpunk⁶. Elle est d'ailleurs explicitement convoquée par Loyd Blankenship (1990), auteur du manuel de jeu de rôle sur table *GURPS Cyberpunk*, lorsqu'il qualifie l'organisation sociale et économique de son monde futuriste de « techno-féodaliste », écrivant à cet effet : « Comme le féodalisme, [le technoféodalisme est] une réaction face à un environnement chaotique, une promesse de service et de loyauté arrachée aux travailleurs en échange d'une garantie de soutien et de protection de la part des firmes » (cité et traduit dans Durand, 2020, p. 10). Cette société est marquée, comme le résume Cédric Durand (2020), par des mégacorporations qui « se dressent au-dessus des gouvernements au point de se constituer en fiefs [...] et exercent un pouvoir indissociablement politique et économique sur les espaces sociaux qu'elles contrôlent et sur les individus qui les habitent » (p. 10). L'auteur reprend d'ailleurs l'expression de Blankenship pour rendre compte d'un capitalisme global contemporain marqué, deux décennies après le constat initial de Kobrin, par l'emprise croissante des géants du numérique.

Selon Kaufman (2010), le néomédiévalisme rêve d'un nouveau Moyen Âge à venir, ce qui donne lieu à des œuvres hybridant la *fantasy* et la science-fiction postapocalyptique, à l'instar du cycle romanesque *The Wheel of Time*, de Robert Jordan et Brandon Sanderson (1990-2013), où est dépeint un monde médiéval situé dans le futur, après qu'une explosion eut détruit la civilisation telle que nous la connaissons.

On peut voir à l'œuvre dans ce que désignent ces trois formes de néomédiévalisme la convergence d'une conception cyclique de l'histoire, opposée à celle, linéaire et progressiste, de la modernité. Nous subsumerons ces néomédiévalismes sous le terme de « médiévalgie » dans le but d'éviter toute confusion avec les acceptions du néomédiévalisme présentées dans la section précédente.

Comment se définit la médiévalgie? Selon Joseph Morsel (2007), l'auteur à l'origine de ce néologisme, le Moyen Âge constitue le contre-modèle de la société actuelle telle qu'elle se représente elle-même. Dans cette société se trouvent, d'un côté, les personnes ayant perdu foi en la possibilité de s'inventer un avenir meilleur et

qui voient dans le Moyen Âge — à travers le filtre de la nostalgie — le symbole de ce qui a été perdu et, de l'autre, les personnes qui identifient dans les transformations en marche du système social contemporain la menace d'un retour à la barbarie médiévale. Dans de telles circonstances, le regain du médiévalisme — défini comme une « vénération médiévale » (p. 45) — se voudrait donc à la fois

un signe de la profonde dégradation des représentations sociales occidentales, et [...] en même temps un catalyseur en ce sens qu'elle contribue à en amplifier les effets délétères [...]
 [O]n peut donc considérer que cette vogue n'est pas seulement un symptôme, mais une véritable pathologie sociale (p. 61).

Cette pathologie, Morsel l'appelle la médiévalgie. En elle résonnent les deux conceptions médiévalistes dominantes déjà mentionnées : l'une positive, qui fait du Moyen Âge un cadre préindustriel favorable à la communauté organique, l'autre négative, qui en fait une époque barbare, sanglante, superstitieuse et obscurantiste. La première constitue un terreau fertile pour les utopistes et les nostalgiques, alors que la seconde fait de cette période historique un repoussoir, donnant lieu à des projections dystopiques de l'avenir. Si les perspectives paraissent irréconciliables, on constate néanmoins dans certaines œuvres postcatastrophiques un point de convergence entre ces deux facettes antagoniques du Moyen Âge, entre ses dimensions eutopique et dystopique.

Un tel rapprochement, Kaufman (2013) en rend compte dans son analyse des œuvres romanesques *Parable of the Sower* et *Parable of the Talents* d'Octavia Butler (1993, 1998), *Oryx and Crake* de Margaret Atwood (2003) et *The Hunger Games* de Suzanne Collins. Elles mettent en scène un monde dystopique « où les corporations, l'État et l'Église ont fusionné en des conglomérats idéologiques, financiers et agricoles, des institutions manipulatrices dont les structures du pouvoir imitent le féodalisme médiéval et dont les abus ont créé des sociétés néomédiévales » (Kaufman, 2013, p. 12), décrivant sur le mode de l'exacerbation la logique néoféodale qui, selon Kobrin, caractériserait la société contemporaine. Ces entités néoféodales, nous dit Kaufman, incarnent une structure foncièrement patriarcale, alors que leurs héroïnes proposent des valeurs alternatives : le socialisme, l'environnementalisme, le féminisme et la

liberté de culte. Toutefois, relève la chercheuse, les modes de résistance adoptés par ces héroïnes s'avèrent, eux aussi, médiévaux, à l'instar des Jardiniers de Dieu, dans *The Year of the Flood* (Atwood, 2009), une communauté végétalienne dont l'organisation et le rigorisme rappellent ceux des monastères médiévaux, ou de Katniss Everdeen, protagoniste évoquant Robin des bois dans la trilogie *The Hunger Games*. Ces œuvres mettent en tension l'utopie et la dystopie, mais aussi deux formes de médiévalisme : l'un sombre, critique de la société contemporaine, et l'autre lumineux, proposant des alternatives. L'utilité du Moyen Âge pour les créateurs et adeptes d'œuvres postcatastrophiques médiévalistes, donc, et comme le suggère Jeff Rider (2010) en parlant plus largement du médiévisme et du médiévalisme, est de

découvrir de nouveaux modes d'être-à-leur-monde et de nouvelles façons d'imaginer et de comprendre les événements et les structures de leur propre vie. Le but du chercheur du CNRS est donc le même que celui de l'étudiant de première année de licence perdu au fond de l'amphithéâtre ou celui du comptable qui se travestit et passe le weekend sous la tente dans un campement « médiéval » : la compréhension imaginative d'autres expériences de vie et d'autres valeurs, d'autres possibilités d'être-au-monde (p. 43).

Il y a en jeu dans le médiévalisme postcatastrophique une structure rhétorique apte à rendre compte des interactions entre l'œuvre et la société qui l'a vu naître, structure qui se présente comme une utopie nostalgique et qui donne corps à la médiévalgie. C'est cette structure rhétorique qui nous intéressera et sur laquelle nous reviendrons dans les deux prochains chapitres lorsqu'il sera question d'utopies et de fictions postcatastrophiques, car elle montre bien ce qui relève de l'insatisfaction pour la société contemporaine et d'un goût inverse pour le Moyen Âge comme correctif apporté à cette même société.

Notes

1. Il fonde les revues scientifiques *Studies in Medievalism* et *The Year's Work in Medievalism* en 1979 et en 1986 respectivement, ainsi que l'International Conference on Medievalism en 1986 (International Society for the Study of Medievalism, 2005).

2. Nous reprenons ici la formule de Michel Chaillou (1987).

3. Intertextualité : ce concept de Julia Kristeva (1969) désigne la « mosaïque de citations » que renferme un texte (p. 85), la « relation de coprésence entre deux ou plusieurs textes, c'est-à-dire [...] la présence effective d'un texte dans un autre » (Genette, 1982, p. 8).

4. Dans la trilogie romanesque de Kay, les légendes arthuriennes occupent en effet une place de choix. L'auteur inclut les personnages du roi Arthur, de Lancelot et Guenièvre, ainsi que leur relation triangulaire dans la diégèse de sa *Tapestry*. Certains épisodes de la trilogie proviennent du roman *Le Morte Darthur*, de Malory, écrit à une époque charnière entre le Moyen Âge et la Renaissance, roman qui reprend lui-même un grand nombre de sources littéraires médiévales françaises et anglaises, telles le cycle *Lancelot-Graal* (ou cycle de la *Vulgate*), le cycle du *Pseudo-Robert de Boron*, le cycle *Post-Vulgate* et le roman *Perlesvaus*, tous des textes d'auteurs anonymes du XIII^e siècle, mais aussi les plus anciens *Lancelot ou le Chevalier de la charrette* de Chrétien de Troyes et *Historia Regum Britanniae* de Geoffroy de Monmouth, et, plus récemment, les *Chronicles* de John Hardyng, contemporain de Malory.

Parmi les épisodes empruntés à Malory, citons les bébés de mai. Apprenant par Merlin que son fils à naître Mordred occasionnera sa mort, le roi Arthur décide d'éloigner par bateau tous les enfants nés en mai. Mais le bateau s'échoue et entraîne leur décès à tous, exception faite de Mordred. Kay fait reposer sur cette faute la malédiction forçant Arthur à s'incarner à l'infini dans l'ensemble des mondes de l'univers multiple (ou multivers) de sa *Tapestry* (Thompson, 1999). De Malory, Kay emprunte également l'épisode de l'enlèvement de Guenièvre par le chevalier félon Méléagant (McLennan, 2002).

Le Morte Darthur n'est pas le seul texte médiéval portant sur la légende arthurienne à l'origine de la *Tapestry*. *The Spoils of Annwn* en est un autre. Il s'agit de l'un des 56 poèmes du livre de Taliesin (du nom du barde gallois du VI^e siècle auquel il est attribué), un manuscrit rédigé en moyen gallois et datant de la première moitié du XIV^e siècle (The National Library of Wales, 2015). Le poème relate l'expédition du roi Arthur à *Annwn* (l'Autre Monde des Celtes) dans sa quête d'un chaudron magique.

5. Dans son acception large, l'intermédialité porte sur les relations entre les médias en considération de leurs caractéristiques techniques et matérielles, soit dans l'optique d'une intermatérialité (Besson, 2014). Il s'agit d'un terme générique rendant compte de tous les phénomènes prenant place entre les médias. Il désigne donc les configurations relevant de la traversée de leurs frontières (Rajewsky, 2005). La *référence intermédiaire*,

dans un tel cadre, intervient lorsqu'un média mobilise ses propres moyens afin de se référer à un texte issu d'un autre média, à un autre sous-système médiatique ou à un autre média. Il y a lieu de parler de référence et non de présence effective de l'autre texte, sous-système ou média. L'incapacité de passer effectivement d'un média à un autre donne lieu à un écart inter-médial (Rajewsky, 2005).

6. Voir Duret (2023).

Chapitre 2

De l'utopie à l'utopie nostalgique

Parmi les nombreux recours contemporains au Moyen Âge figurent des œuvres de fiction dans lesquelles on donne corps à la médiévalgie. De telles œuvres recèlent en ce sens un double caractère réflexif et critique; elles examinent moins une période historique révolue que la conjoncture dans laquelle elles ont été produites. À ce stade de notre démarche, le goût pour le Moyen Âge peut être vu comme un goût pour des modalités alternatives d'être-au-monde et d'organisation de la société en réponse aux défaillances imputées à cette conjoncture. Or, de telles alternatives prennent forme, comme nous le verrons tout au long de cet ouvrage, dans le cadre d'une rhétorique utopique dont il convient maintenant de mettre en évidence les principales caractéristiques.

DÉFINITION ET ÉVOLUTION SÉMANTIQUE DE L'UTOPIE

Le mot *utopie* est forgé par Thomas More (1516) à partir du privatif grec οὐ et de τοπος, lieu, signifiant étymologiquement « en aucun lieu ». Il apparaît pour la première fois dans son *De optimo rei publicae statu, deque nova insula Utopia*, désignant l'île imaginaire d'Utopia où se trouve une société idéale réalisant le bonheur de chacun. Comme l'écrit Jean-Jacques Wunenburger (2013), « la signification du terme [...] reste à construire dans chaque enquête » (p. 31). Et, de fait, il existe autant de définitions de l'utopie que de chercheurs ayant abordé le sujet. Avant de mettre de l'avant notre propre définition, nous dresserons un bref portrait de ce concept polysémique.

C'est en 1532, dans le *Pantagruel* de François Rabelais, que le terme « Utopie » intègre la langue française, désignant le Royaume du même nom. Hans-Günter Funcke (1988) distingue trois périodes dans l'évolution sémantique du mot dans la langue française. Au XVI^e siècle, il désigne un nom propre, *Utopia*, soit l'œuvre de More ou l'île d'Utopia décrite dans cette œuvre. Au XVII^e siècle, il

devient une « métaphore pseudo-géographique de l'état (idéal) fictif » (Funcke, 1988, p. 19) lorsqu'on l'intègre pour la première fois dans un dictionnaire, soit *A Dictionarie of the French and English Tongues* de Randle Cotgrave (1611). Il désigne un lieu ou un pays imaginaire. À partir de 1710, avec les *Essais de Théodicée* de Gottfried Wilhelm Leibniz (2008 [1710]), on désigne désormais un genre littéraire. Funcke le subdivise en six sous-genres (tableau 2.1.). L'utopie littéraire rend compte plus globalement de ce qui est dénommé à l'époque le « roman politique », enregistré par les dictionnaires comme le plan de gouvernements imaginaires. Dans la seconde moitié du XVIII^e siècle, l'utopie évolue en un concept politique ambivalent. D'un côté, le terme est péjoratif et on l'accole aux projets de réforme jugés irréalistes. De l'autre, il désigne des lieux réalisant le bonheur de chacun. Dans la première moitié du XIX^e siècle, jusqu'à la Révolution de 1848, l'utopie devient un synonyme de socialisme et de communisme aux yeux de la bourgeoisie en raison de leurs projets de réforme sociale. Sont considérées comme utopistes des personnalités telles qu'Henri de Saint-Simon, Charles Fourier, Robert Owen, Étienne Cabet et Pierre-Joseph Proudhon.

Utopie littéraire		
<i>Sous-genre</i>	<i>Prototype</i>	<i>Date</i>
Utopie classique	<i>Utopia</i> (Thomas More)	1516
Récit de voyage utopique	<i>L'Histoire des Sévarambes</i> (Denis Veiras)	1677-1679
Roman pseudo-historique et de formation	<i>Les Aventures de Télémaque</i> (Fénelon)	1699
Utopie-projet ou plan de constitution	<i>Le Code de la Nature</i> (Étienne-Gabriel Morelly)	1755
Utopie dans le temps (uchronie)	<i>L'An 2440</i> (Louis-Sébastien Mercier)	1771
Drame utopique	<i>L'Île des esclaves</i> (Marivaux)	1727

Tableau 2.1 : Le genre littéraire de l'utopie et ses sous-genres (Funcke, 1988).

Les dictionnaires contemporains enregistrent cette évolution sémantique. Le Petit Robert retient l'utopie comme nom propre : *Utopie* est un « pays imaginaire où un gouvernement idéal règne sur un peuple heureux ». Il retient l'utopie comme discours didactique, également : « Plan d'un gouvernement imaginaire, à l'exemple de la République de Platon »¹. S'ajoute une définition en vertu de laquelle il est question, dans son usage courant, d'une expression politique péjorative, l'utopie étant considérée comme le synonyme d'un projet irréaliste, voire chimérique : « Idéal, vue politique ou sociale qui ne tient pas compte de la réalité. Conception ou projet qui paraît irréalisable ». Au figuré, enfin, l'utopie désigne « ce qui appartient au domaine du rêve, de l'irréalisable. Synon. *chimère, fiction, illusion, rêve* ». Le Trésor de la langue française retient l'utopie comme genre littéraire : « Ouvrage qui conceptualise une société idéale à construire ». Dans un sens parent, il insiste sur sa dimension eutopique, soit comme un lieu du bien (*eu*) : « Plan imaginaire de gouvernement pour une société future idéale, qui réaliserait le bonheur de chacun ». Dans son extension, il la lie aux réformateurs socialistes et communistes : « Système de conceptions idéalistes des rapports entre l'homme et la société, qui s'oppose à la réalité présente et travaille à sa modification ». Par métonymie, le terme se montre péjoratif : « Gén. *au plur.* Idées qui participent à la conception générale d'une société future idéale à construire, généralement jugées chimériques car ne tenant pas compte des réalités ».

On peut mettre en évidence deux tendances dans la périodisation de Funcke : la montée en généralité du terme (d'une œuvre spécifique à des idées politiques en passant par des plans de sociétés idéales) et le passage de la fiction à l'action politique. Dans le dernier cas, il ne s'agit plus uniquement de critiquer la société de référence en proposant une alternative imaginaire, mais de transformer cette même société de référence, ce qui nous mène à la distinction opérée par Jean Séguy (1971) entre *utopie écrite* et *utopie pratiquée*. Ce dernier appelle une utopie « tout système idéologique total visant, implicitement ou explicitement, par l'appel à l'imaginaire seul (utopie écrite) ou par passage à la pratique (utopie pratiquée), à transformer radicalement les systèmes sociaux globaux existants » (p. 331). L'utopie pratiquée comprend l'application historique d'utopies littéraires ou de programmes utopiques :

pensons aux *Republicas de Indios* fondées au Mexique en 1535 par Vasco de Quiroga, basées sur les principes de l'*Utopia* de More, à la ville de New Harmony, fondée en 1826 par Robert Owen en Indiana, à l'Icarie d'Étienne Cabet, fondée au Texas en 1848, ou, plus récemment, à Galt's Gulch, une ville fondée au Chili sur les principes de la philosophie objectiviste d'Ayn Rand, et à Los Hornos, une communauté située en périphérie d'Hermosillo, au Mexique, régie par les principes béhavioristes décrits dans l'utopie littéraire *Walden Two* de B. F. Skinner (1948). En ce qui a trait aux utopies écrites, maintenant, Séguy en exclut les romans et œuvres d'imagination, soit l'ensemble des sous-genres de l'utopie littéraire à l'exception de l'utopie-projet (tableau 1), et ce, en raison de leur caractère esthétique plus que politique et, donc, d'un manque de volonté de protestation. Dans l'utopie écrite, nous dit-il, s'il y a appel à l'imaginaire, on a néanmoins affaire à une « critique protestataire rationnelle et réalistement fondée, d'une situation sociale existante » (p. 332), l'utopiste s'appuyant sur une connaissance des mécanismes sociopolitiques et économiques de la société soumise à un examen critique.

La définition de Séguy nous apparaît problématique en plusieurs points. Dans un premier temps, lorsque le sociologue opère une bipartition de l'utopie, il exclut la majeure partie des utopies littéraires sur la base d'une pensée faiblement politique, dénuée d'intention contestatrice manifeste. Or, toute utopie s'oppose à l'état actuel des choses et porte en germe la possibilité de l'amender, qu'elle reste bornée dans les limites de la fiction ou qu'elle suscite des projets de réforme hors de ses frontières, dans le monde empirique. Il devient, dès lors, difficile de tracer une limite nette entre les œuvres explicitement contestatrices et celles dont la contestation se veut implicite, dont la protestation silencieuse se décline, en creux, sous la forme d'un monde refuge, alternatif, par exemple. Ajoutons que l'utopie vue en tant qu'« exercice ou jeu sur les possibles latéraux à la réalité » (Ruyer, 1950, p. 9) est d'abord et avant tout un outil créatif utilisé pour interroger le présent et proposer des mondes possibles. Comme le rappellent Jean-Paul Engélibert et Raphaëlle Guidée (2015), « depuis Thomas More, les utopistes eux-mêmes ont très souvent attiré l'attention de leurs lecteurs sur la fictionalité de leurs constructions : l'utopie relève de l'expérience de

pensée ou du jeu sérieux, plus que de la prophétie, de la prospective ou du programme » (p. 10). Critique et programme doivent donc être désolidarisés au sein du concept d'utopie. Ainsi, lorsque les auteurs citent Thomas More — « dans la République des Utopiens, il existe un très grand nombre de dispositions que je souhaiterais voir en nos Cités : dans ma pensée, il serait plus vrai de le souhaiter que de l'espérer » (*ibid.*) —, ils éclairent la formule ambiguë de l'humaniste anglais à la lumière de cette désolidarisation. Ainsi, l'utopie « ne s'inscrit pas à la fin d'un programme, mais au terme d'un *exercice critique* » (*ibid.*, les auteurs soulignent).

Dans un deuxième temps, l'emploi de l'expression « système idéologique total », dans la définition de Ségué, occulte l'évolution de l'utopie à partir de la seconde moitié du XIX^e siècle, comme l'affirme Miguel Abensour dans sa thèse de 1973 intitulée *Les formes de l'utopie socialiste-communiste*. Pour lui, en effet, après la Révolution de 1848, l'utopie est passée, comme le résume Raymond Williams (1979), de « la construction systématique de modèles organisationnels alternatifs à un discours plus ouvert et *heuristique* portant sur des valeurs alternatives » (p. 57, l'auteur souligne) : de l'utopie systématique à l'utopie heuristique, pourrait-on dire. Tom Moylan (2014 [1986]) rend compte d'une transformation similaire lorsqu'il décrit les utopies critiques émergeant dans la science-fiction des années 1960-1970. Elles témoignent d'une « conscience des limitations de la tradition utopique, de sorte que ces textes rejettent l'utopie comme plan de construction alors qu'ils la préservent comme rêve » (p. 10). En d'autres termes, l'utopie se dote de garde-fous afin de limiter sa propension à la totalisation. Elle se donne en examen au même titre qu'elle examine la conjoncture face à laquelle elle se positionne par la critique. En ce sens, elle recèle un caractère méta-utopique².

L'aspiration utopique

Afin de compléter la périodisation de Funcke, il convient maintenant de décrire l'étape la plus récente de l'évolution sémantique de l'utopie au XX^e siècle et en ce début de XXI^e siècle. Si les définitions enregistrées par ce dernier coexistent aujourd'hui, c'est aux côtés d'une nouvelle définition. L'utopie ne se rapporte plus exclusivement à un produit ni à un projet, mais elle désigne un principe

dynamique, l'aspiration utopique, dont l'utopie littéraire décrite par Funcke constitue une manifestation culturelle contextuelle : l'Occident des Temps modernes.

Pierre Musso (2013) s'inscrit dans cette évolution sémantique récente lorsqu'il écrit que « l'utopie ne serait que la variante occidentale de l'invariant mythique de toute société » (p. 101) Cette aspiration utopique se trouve en effet au principe de mythes tels que l'Âge d'or, le Pays de Cocagne et l'Arcadie. Elle point même dans des œuvres à première vue dysphoriques : les fictions postcatastrophiques et dystopiques des trois dernières décennies. Nous employons ici le terme « aspiration » dans son sens courant de « désir d'un dépassement de la condition actuelle » (CNRTL, 2012a). L'utopie comme aspiration émerge dans le champ, essentiellement anglo-saxon, des études utopologiques (*utopian studies*), tributaire de l'ouvrage *Le Principe espérance* d'Ernst Bloch (Charles, 2010), publié dans sa version originale allemande en trois tomes en 1954, 1955 et 1959 et disponible dans sa traduction anglaise à partir de 1986. Chez Bloch, en effet, comme le résume bien Miguel Abensour (cité dans Wahnich, 2010),

l'utopie proviendrait d'un foyer ontologique. L'être est pensé à la fois comme processus, inachèvement et tension vers l'achèvement. Ce serait dans le « pas encore être » que l'utopie trouverait sa source et son moteur, comme si l'utopie se constituait dans la tension vers l'achèvement de l'être. L'utopie « état réel de l'inaccomplissement » serait en quelque sorte portée, soulevée par cette tension ontologique entre inachèvement présent et achèvement à venir (para. 7).

L'ontologie blochienne « oppose l'espoir à la faim, confie la formulation de cet espoir au rêve éveillé, opposé au rêve du dormeur, et découvre l'expression du rêve éveillé dans l'utopie » (Cioranescu, 1972, p. 260). Le principe espérance dont rend compte Bloch serait inhérent à la nature humaine, comme le souligne Ruth Levitas (1990). Notons que les implications essentialistes d'une telle conception ne sont pas partagées par les utopologues. C'est la raison pour laquelle nous avons opté pour l'expression « aspiration » utopique et non « propension », cette dernière signifiant une « tendance naturelle » (dans le Petit Robert) ou bien une « force innée »

(CNRTL, 2012f). Chez des utopologues tels que Raffaella Baccolini, Ruth Levitas, Tom Moylan, Lyman Tower Sargent, Lucy Sargisson et Fredric Jameson, on ne s'intéresse plus à l'utopie comme système clos, mais comme expression, impulsion ou énergie utopique (Jameson, 2007 [1991], 2005; Hall, 2009; Moylan, 2014 [1986]), désir d'une vie meilleure (Levitas, 1990), rêve social (Sargent, 1994), rêve de bonheur (Drouin-Hans, 2013) ou « besoin dirigé vers des horizons radicalement meilleurs » (Suvin, 2003, p. 188). Ce principe dynamique est le moteur des utopies littéraires, des plans pour une société idéale, des programmes politiques socialistes et communistes préquarantuitards, des utopies pratiquées et des communautés intentionnelles (Sargent, 1994), c'est-à-dire leur dénominateur commun.

Plusieurs auteurs réservent le terme « utopie » aux sociétés imaginaires et donnent à celui « d'utopisme » (*utopianism*³) la signification plus large « d'aspiration utopique ». Darko Suvin (2010), par exemple, définit l'utopie (littéraire) comme

la construction verbale d'une communauté quasi humaine particulière au sein de laquelle les institutions sociopolitiques, les normes et les relations entre les individus sont organisées selon un principe plus proche de la perfection que celui de la communauté de l'auteur, cette construction étant basée sur l'étrangement [estrangement] qui découle d'une hypothèse historique alternative (p. 29).

Alors qu'il définit l'utopisme comme une « orientation vers un horizon fait de relations radicalement meilleures entre les personnes » (Suvin, 2003, p. 188). On trouve la même distinction chez Sargent (2005), qui voit l'utopie comme « une société imaginaire décrite de manière détaillée et généralement située dans un espace et un temps définis » (p. 9) et l'utopisme, tel un « rêve social — les rêves et les cauchemars concernant les manières dont les groupes de personnes ordonnent leur vie — et qui envisage généralement une société radicalement différente de celle dans laquelle vivent les rêveurs » (Sargent, 1994, p. 3).

Dans le monde francophone, Raymond Ruyer (1950) distingue le mode utopique et l'utopie. Le second terme se rapporte à l'utopie en tant que genre littéraire alors que le premier rend compte d'un

exercice de réflexion à partir duquel émergent les possibles. La méthode utopique d'Alexandre Cioranescu (1972) rejoint ce mode utopique, lui qui s'appuie sur le philosophe André Lalande (1926) et sa définition de l'utopie comme extrapolation, soit comme « procédé qui consiste à représenter un état de choses fictif comme réalisé d'une manière concrète [...] afin de juger des conséquences qu'il implique » (p. 1180). La méthode utopique se trouve au principe des utopies littéraires et procède de la sorte : « Une base de départ est choisie, qui est normalement une hypothèse plausible; à partir de là on édifie un système logique, une forteresse de déductions qui devrait être inexpugnable et dont la cohérence et la pertinence doivent emporter la conviction » (Cioranescu, 1972, p. 25). L'exercice conjoint ici la méthode hypothético-déductive et la rhétorique. Quoi qu'il en soit, par opposition à la tradition anglosaxonne, l'utopie de la tradition utopologique française est moins une aspiration utopique qu'un exercice d'extrapolation.

UTOPIE CRITIQUE, DYSTOPIE, DYSTOPIE CRITIQUE

Si les Temps modernes et le XIX^e siècle ont vu fleurir l'utopie, le XX^e siècle présente des horizons très sombres avec la dystopie et ses récits de sociétés cauchemardesques œuvrant au malheur du plus grand nombre. Nous verrons néanmoins que l'aspiration utopique est larvée dans ces anticipations lugubres du futur et, en particulier, dans les dystopies critiques (Sargent, 1994). Elle participe également au retour de l'utopie dans les années 1960 et 1970 sous la forme de l'utopie critique (Moylan, 2014 [1986]).

Lyman Tower Sargent (2005) définit la dystopie — dont le préfixe provient du grec *δυσ*, « marquant une idée de difficulté, de malheur » (Bailly, 1935, p. 544) — comme « une société imaginaire décrite de manière détaillée et dont la location spatiale et temporelle suggère au lecteur contemporain qu'elle est considérablement pire que la société dans laquelle il vit » (p. 9). Le terme existait déjà en langue anglaise au XVII^e siècle. L'adjectif « dystopique », lui, apparaît en 1868 dans un discours de John Stuart Mill adressé au parlement britannique. Il désigne des principes politiques trop mauvais pour être mis en pratique, par opposition aux principes utopiques trop bons pour être applicables (lire « chimériques »). Notons que

dans le même discours, Mill emploie alternativement le terme cacotopique (du préfixe grec *κακός*, « mal, mauvais »), dont le substantif apparaît en 1818 sous la plume de Jeremy Bentham et désigne « le lieu imaginaire du pire gouvernement » (Oxford English Dictionary). Cependant, les deux termes ne sauraient être strictement équivalents, comme nous le verrons bientôt.

Selon M. Keith Booker et Anne-Marie Thomas (2009), la fiction dystopique démontre une forte dimension satirique ayant pour fonction de nous avertir des conséquences (désastreuses) possibles de tendances existant déjà dans le présent. En effet, écrivent-ils, les conditions oppressives mobilisées par la société dystopique

sont généralement des extensions ou des exagérations de conditions qui existent dans le monde réel, permettant au texte dystopique de critiquer des situations du monde réel en les plaçant à l'intérieur d'un contexte défamiliarisant, le contexte d'une société fictive extrême (p. 65).

Selon les mots de Brigitte Munier (2013), « les dystopies projettent l'état présent dans un avenir imaginable, proche » (p. 121), ce qui en fait à la fois des signaux d'alerte et des récits d'anticipation.

Tout comme certains auteurs parlent d'une énergie utopique, la dystopie serait, selon M. Keith Booker (1994), moins un genre qu'une énergie contestataire et critique. Clément Dessy et Valérie Stiénon (2015) proposent une définition large de la dystopie qui implique minimalement une anticipation rationnelle et un traitement déceptif. Sur le plan thématique, elle est envisagée comme

une vision (dés)idéalisée, généralement, mais pas exclusivement, future du sort d'une communauté donnée, et dès lors comprise comme une projection, quels que soient ses supports et ses moyens, ce qui la rend transversale à l'ensemble des catégories littéraires établies, ainsi qu'aux différentes formes artistiques (p. 13).

Sur le plan narratif, elle s'inscrit, toujours selon ces deux auteurs, « dans un dispositif diégétique fondé sur un cadre spatio-temporel d'anticipation ou sur une réflexion concernant la collectivité humaine du présent » (*ibid.*).

Мы (Nous autres) d'Ievgueni Zamiatine (1920), *Brave New World* d'Aldous Huxley (1932) et *Nineteen Eighty-Four* de George Orwell (1949) constituent trois classiques de la dystopie.

Booker et Thomas (2009) font de l'anti-utopie⁴ le synonyme de la dystopie, dans la mesure où cette dernière serait, selon eux, fréquemment conçue dans le but de critiquer les implications potentiellement néfastes de certaines formes de la pensée utopique. Néanmoins, cette affirmation paraît problématique, car les auteurs télescopent les deux concepts et font fi de leur étymologie respective. Les préfixes « anti » et « contre » expriment l'idée d'opposition. L'anti-utopie ou la contre-utopie, dont relèvent *Gulliver* de Jonathan Swift (1726), *Cleveland* de l'abbé Prévost (1744) et *Histoire des Galligènes* de Charles-François Tiphaigne de La Roche (2019 [1765]), s'oppose aux prétentions, aux propositions, aux projets, aux plans ou aux programmes utopiques. Si, comme l'écrit Munier (2013) « toute utopie propose l'amendement de la société qui lui est contemporaine par la construction idéale d'un modèle meilleur et parallèle, la contre-utopie déclare d'emblée l'inanité d'un tel projet [...] [et] l'auteur d'une contre-utopie emprunte le procédé de l'utopie — la fiction d'une cité parfaite — pour la ridiculiser » (p. 118-119). Anti-utopie et dystopie revêtent toutes deux une dimension critique. Toutefois, dans le premier cas, l'objet de cette critique est l'utopie alors que, dans le second, il s'agit de la société dans laquelle l'œuvre a été produite et qu'elle considère comme hautement faillible et potentiellement néfaste pour peu que ses défauts se voient exacerbés dans le futur. Il serait donc plus juste de distinguer deux niveaux de discours pour comprendre ce qu'est l'anti-utopie : le discours utopique à proprement parler et le discours sur le discours utopique, soit le discours méta-utopique. Une œuvre anti-utopique est donc porteuse d'un discours méta-utopique dans la mesure où elle s'exprime sur les limites (voire la dangerosité) des utopies. Toutefois, comme nous le verrons plus loin avec l'utopie critique, l'anti-utopie ne représente qu'un aspect du discours méta-utopique. La dystopie, quant à elle, se situe au même niveau de discours que l'utopie positive, c'est-à-dire l'eutopie, un terme abordé dans la prochaine section.

La confusion de Booker et Thomas entre dystopie et anti-utopie peut s'expliquer par le fait que plusieurs classiques de la dystopie

dénoncent les totalitarismes de leur époque, comme c'est le cas de *Nineteen Eighty-Four*, roman dirigé explicitement contre le régime stalinien. Or, l'accusation anti-utopique selon laquelle l'utopie est à la source des totalitarismes du XX^e siècle est récurrente. En ce sens, l'acte de dénonciation des totalitarismes ne tombe jamais bien loin de la dénonciation de l'inanité de tout projet utopique. Comme le souligne Jean-Paul Engélibert (2015) en prenant l'exemple de Gilles Lapouge et de son *Utopie et civilisations* de 1973, on met en opposition l'égalité de l'utopie et la liberté de l'histoire, de telle sorte que la première, « sans doute parée des meilleures intentions du monde, débouche sur son contraire. Elle croit vouloir la liberté, mais transforme la cité en fourmilière et les hommes en insectes » (p. 242), alors que d'autres auteurs — à l'instar d'Éric Faye et de son ouvrage *Dans les laboratoires du pire : Totalitarisme et fiction littéraire au XX^e siècle*, publié en 1993 — appartenant à une « vulgate conservatrice », « veu[le]nt croire que l'utopie se trouve à l'origine du totalitarisme » (p. 243) ». Plus près de nous, Éric Letonturier (2013), sans parler de totalitarisme, assimile l'utopie à un « espace social d'extrême contrainte » (p. 16) opposé à la liberté d'action du pays de Cocagne et des Arcadies, une société dirigiste qui départit l'être humain de ses passions, mais aussi de ses particularités individuelles, une société qui, enfin, institue une « religion du travail [qui] vise avant tout à une planification rationnelle précise, à un don total de soi au collectif [...] et [à] la fusion dans le tout. (p. 16-17) Pourtant, comme l'avance Levitas (dans Levitas et Sargisson, 2003), qui se porte à la défense de l'utopie et coupe court à l'amalgame entre cette dernière et le totalitarisme, tous les mouvements politiques revêtent une dimension utopique puisqu'ils proposent des perspectives sur ce qu'une bonne société devrait être. Si certains de ces mouvements sont dangereux, génocidaires, et conduisent au totalitarisme, ce n'est évidemment pas le cas de tous; une organisation systématique et totalisante du social par le biais d'un projet politique unifié se situe à l'opposé exact, par exemple, de ce que prôneraient des utopies libertariennes, anarchistes ou nourries à même l'objectivisme randien. De ce fait, « *le problème du totalitarisme n'est pas son utopisme, mais son totalitarisme* » (p. 26, l'autrice souligne). Sargent (2006) tient une position similaire à celle de Levitas lorsqu'il affirme que l'espoir et le désir d'une vie meil-

leure s'avèrent centraux dans l'expérience humaine et que même s'ils sont parfois gauchis par l'idéologie et la religion, produisant alors le malheur de certains, l'espoir et le désir demeurent néanmoins les meilleurs atouts contre ces gauchissements.

Si la dystopie connaît un essor au début et au milieu du XX^e siècle, les années 1970 connaissent pour leur part, dans le domaine de la science-fiction et dans la foulée des mouvements d'opposition de la fin des années 1960 (féminisme, écologisme, antimilitarisme), un renouveau de l'utopie, sorte de parenthèse enchantée avant le retour en force de la dystopie dans les années 1980. Il s'agit de l'utopie critique, que Moylan (2014 [1986]), à l'origine du concept, dépeint de la sorte :

Une préoccupation principale de l'utopie critique est la conscience des limites de la tradition utopique, de sorte que ses textes rejettent l'utopie comme plan tout en la conservant comme rêve. De plus, les romans résident dans le conflit entre le monde d'origine et la société utopique qui lui est opposée, de sorte que le processus du changement social est plus directement articulé. Finalement, les romans se focalisent sur la présence continue de différences et d'imperfections à l'intérieur de la société utopique elle-même et rendent donc les alternatives plus reconnaissables et dynamiques (p. 10-11).

On ne s'intéresse plus à l'utopie comme système clos, statique, complet, uniforme et prétendant à la perfection, mais comme une attitude autoréflexive et pluraliste. Elle ne se présente jamais que comme une construction partielle et faillible (Baccolini et Moylan, 2003; Mittag, 2009; Moylan, 2000, 2014 [1986]). Autrement dit, l'utopie critique propose à la fois un discours utopique et un discours méta-utopique, puisqu'elle met en exergue les limites des utopies totalisantes du passé sans pour autant renoncer à proposer elle-même un projet utopique. L'émergence de l'utopie critique est tributaire, au même titre que les études utopologiques, des écrits de Bloch (Booker et Thomas, 2009). L'aspiration utopique l'anime, elle qui se voit fortement modelée par les courants de pensée appartenant aux « Autres monstrueux de la modernité qui se trouvaient hors des frontières de l'utopie traditionnelle » (Mittag, 2009, p. 264), soit les écologistes, les féministes et la Nouvelle gauche

(Baccolini et Moylan, 2003), courants au cœur desquels figurent Ursula K. Le Guin, Joanna Russ, Marge Piercy, Ernst Callenbach, Sally Miller Gearhart, Suzy McKee Charnas et Samuel R. Delany, parmi d'autres.

Le début des années 1980 connaît le déclin de l'utopie critique et un retour en force de la dystopie, en réaction à la vague conservatrice d'alors, à commencer par le reaganisme et le thatchérisme. La dystopie connaît une évolution, à la fin des années 1980, lorsqu'elle se charge d'aspirations utopiques en réponse à « la dévaluation de l'utopie par un discours néolibéral officiel qui proclame la fin de l'histoire et célèbre simultanément la fin du rêve social radical et l'achèvement d'une "utopie" instantanée du marché » (Baccolini et Moylan, 2003, p. 6-7). Dans ce contexte,

plusieurs auteurs de science-fiction confrontent le musellement et la cooptation simultanés de l'utopie durant cette décennie en retournant les stratégies dystopiques de manière à confronter la réalité sociale en changement. Les œuvres d'Octavia E. Butler, [Pat] Cadigan, [Suzy McKee] Charnas, [Kim Stanley] Robinson, [Marge] Piercy et [Ursula K.] Le Guin réemployaient la dystopie comme une forme narrative critique travaillant à contre-courant d'un climat économique, politique et culturel sinistre (Baccolini et Moylan, 2003, p. 3).

Sargent (1994) met de l'avant le concept de dystopie critique afin de rendre compte de ces œuvres, qu'il définit comme

une société imaginaire décrite de manière détaillée et dont le choix de location spatiale et temporelle suggère au lecteur contemporain une société pire que la sienne, mais qui inclut au moins un passage de nature utopique, ou bien exprimant l'espoir que la dystopie peut être surmontée et remplacée par une eutopie (Sargent, 2005, p. 9).

Relèvent de la dystopie critique la trilogie *Xenogenesis* et le roman *Parable of the Sower* d'Octavia E. Butler (1987-1989, 1993), *He, She and It* de Marge Piercy (1991) et *The Handmaid's Tale* de Margaret Atwood (1985).

Selon Baccolini et Moylan (2003), la dystopie peut être considérée comme critique lorsqu'elle conserve dans ses pages une impulsion

utopique, un horizon d'espoir, par opposition à la dystopie classique qui maintient l'espoir en dehors de ses pages lorsqu'elle prend la forme d'un avertissement et nous dit « que nous seuls, en tant que lecteurs, pouvons espérer échapper à son futur pessimiste » (p. 7) : une dimension utopique est alors maintenue dans les limites de l'œuvre en raison de son ambiguïté et de son ouverture. La dystopie critique est donc tributaire, au même titre que l'utopie critique, de l'acception récente de l'utopie comme aspiration. Qui plus est, elle comprend une dimension méta-utopique, car elle

négoce le nécessaire pessimisme de la dystopie générique à l'aide d'une position [e]utopique ouverte et militante qui non seulement enfonce la clôture hégémonique du monde alternatif du texte, mais qui, également, refuse de manière autoréflexive la tentation anti-utopique qui se larve comme un virus latent dans tout compte-rendu dystopique (Moylan, 2000, p. 195, nous soulignons).

Contrairement à l'utopie critique, la dystopie critique ne propose pas de discours sur les limites de l'utopie classique, mais elle conteste plutôt le caractère anti-utopique de la dystopie classique.

UNE AMBIGUÏTÉ FONDAMENTALE

Comme le souligne Funcke (1988), l'étymologie adéquate d'Utopia aurait dû être *a-topia*, et non *ou-topia*, mais le fait de retenir le *ou* permettait à Thomas More de jouer sur l'ambiguïté des mots *outopia* et *eutopia* (ce dernier étant créé à partir de εὖ, « bon », soit un lieu bon, où tout est au mieux), entre un lieu qui n'existe en aucun lieu et un lieu bon, un lieu du bien, *ou* et *eu* étant homophones pour un locuteur de langue anglaise. Selon Jean Servier (1979), cette ambiguïté n'aurait pas lieu d'être, dans la mesure où More avait d'abord envisagé d'employer le terme latin sans équivoque *Nusquam* — « le nulle part » (Gaffiot, 2016 [1934], p. 911) —, écrivant dans une lettre à Erasme qu'il était improbable qu'un État aussi parfait qu'Utopia puisse exister. Toutefois, cette affirmation revient à omettre l'emploi alterné par More des graphies « Utopia » et « Eutopia » dans le poème qui accompagne les quatre premières éditions de son livre, *HEXASTICHON ANEMOLII POETAE LAUREATI, HYTHLODAEI EX SORORE NEPOTIS IN UTOPIAM INSULAM* :

*Utopia priscis dicta, ob infrequentiam
Nunc civitatis aemula Platonicae,
Fortasse victrix (nam quod illa literis
Delineavit, hoc ego una praestiti,
Viris et opibus, optimisque legibus)
Eutopia merito sum vocanda nomine.*

*Utopie, pour mon isolement par les anciens nommée,
Émule à présent de la platonicienne cité,
Sur elle peut-être l'emportant — car, ce qu'avec des lettres
Elle dessina, moi seule je l'ai montré
Avec des hommes, des ressources et d'excellentes lois —
Eutopie, à bon droit, c'est le nom qu'on me doit
(cité dans Prévost, 1978, p. 11).*

La richesse de cette ambiguïté, de nombreuses définitions la maintiennent, à l'instar de celle de Michel Foucault (1994 [1984]) : « Les utopies, ce sont les emplacements sans lieu réel. Ce sont les emplacements qui entretiennent avec l'espace réel de la société un rapport général d'analogie directe ou inversée. C'est la société elle-même perfectionnée ou c'est l'envers de la société » (p. 755). Le « sans lieu réel » s'appuie rigoureusement sur l'*ou* (ou *Nusquama*), alors que « la société elle-même perfectionnée » table sur l'*eu*. C'est également le cas de la définition proposée par Lalande (1926) : « Procédé qui consiste à représenter un état de choses fictif comme réalisé d'une manière concrète, soit afin de juger des conséquences qu'il implique, soit, le plus souvent, afin de montrer combien ces conséquences seraient avantageuses » (p. 1180). L'énoncé « état de choses fictif » relève de l'*ou* lorsqu'il s'agit de juger des conséquences impliquées par le biais d'une extrapolation libre de tout jugement évaluatif et de l'*eu* lorsqu'il s'agit « de montrer combien ces conséquences seraient avantageuses » ou, en d'autres termes, préférables. D'autres définitions insistent sur l'*eu* de l'utopie. Celle de Munier (2013) en fait partie : « toute utopie propose l'amendement de la société qui lui est contemporaine par la construction idéale d'un modèle meilleur et parallèle » (p. 115). Anne-Marie Drouin-Hans (2013) appuie sur l'*eu* plus que l'*ou* lorsqu'elle classe l'utopie dans les rêves de bonheur, auprès de l'Âge d'or et du Pays de Cocagne.

À l'inverse, la définition de Ruyer (1950), elle, conserve la neutralité de l'*ou* :

Une utopie est la description d'un monde imaginaire en dehors de notre espace ou de notre temps, ou en tous cas de l'espace et du temps historique et géographique. C'est la description d'un monde constitué sur des principes différents de ceux qui sont à l'œuvre dans le monde réel (p. 3).

Notons au passage que cette définition ne distingue pas l'utopie de la science-fiction et de la *fantasy*, entre autres.

La définition de Sargent (2005) — « une société imaginaire décrite de manière détaillée et généralement située dans un espace et un temps définis » (p. 9) — prend également le parti de la neutralité axiologique. Le *ou* n'appelle pas une meilleure condition, mais une condition autre. Sargent choisit, par souci de clarté, de réduire l'ambiguïté en ne conservant que celui-ci. Cela lui permet de définir ensuite deux sous-catégories de l'utopie : l'eutopie (l'utopie positive) et son opposé, la dystopie (l'utopie négative). Nous savons déjà en quoi consiste la dystopie. L'eutopie, quant à elle, est définie comme « une société imaginaire décrite de manière détaillée et dont la location spatiale et temporelle suggère au lecteur contemporain qu'elle est considérablement meilleure que la société dans laquelle il vit » (*ibid.*). C'est en tant que classe subsumant l'eutopie et la dystopie que nous entendrons le terme « utopie » dans le cadre de cet ouvrage.

IDÉALITÉ ET CRITIQUE

L'idéalité et la critique constituent deux caractéristiques fondamentales de l'utopie, comme en témoigne la définition de Servier (1979) : « description d'une cité jugée parfaite [...] en rupture avec l'ordre social ancien [et] critique de l'ordre social ancien, cette critique pouvant être implicite ou, au contraire, revêtir le caractère de la satire » (p. 92). L'idéalité et la critique s'inscrivent à même l'étymologie du mot. Il y a le *eu* de l'idéalité : le lieu du bonheur pour tous se présente comme un idéal auquel on aspire en vue de dépasser sa condition actuelle. Et il y a le *ou* de la distance critique : l'utopie comme lieu sans lieu, situé « hors de tous les lieux » (Foucault, 1994

[1984], p. 755). Ces mondes imaginaires, possibles et impossibles, constituent autant de points de vue sur l'*hic et nunc*. L'*ou* permet d'articuler l'*eu* et le *dys* dans l'appréciation et l'amélioration du présent : l'eutopie propose un dépassement de la condition présente en procédant par exemplarité et la dystopie illustre les principes défailants du présent en poussant leur logique à l'extrême.

Selon Raymond Trousson (2005), l'utopie aurait connu un tournant critique à partir de 1771, soit lors de la parution de *L'An 2440*, le roman de Louis-Sébastien Mercier. En proposant un récit situé dans le futur, elle serait passée de « monde imaginaire de rechange, sans prise directe sur le réel [...] [à un monde] tributaire du temps, de l'accroissement du savoir » (p. 56), mais aussi d'une chimère à « une supputation logique sur un probable ultérieur ». Il ne fait aucun doute que la prospective appelle avec elle une supputation logique. Mentionnons tout de même au passage que tout monde fictif, aussi fantaisiste ou chimérique soit-il, obéit à un certain besoin de cohérence interne, qu'il projette ou non un futur probable, de sorte qu'il ne se présente pas nécessairement comme l'antithèse de la logique. Ajoutons aussi avec Cioranescu (1972) que l'utopiste doit respecter la logique rattachée aux faits, l'écriture utopique employant une méthode hypothético-déductive. Ensuite, rappelons que dès l'invention du mot, l'utopie s'est montrée en prise directe sur le réel : la première partie de l'*Utopie* de More propose une critique explicite de l'Angleterre et de l'Europe du XVI^e siècle naissant. C'est seulement dans la seconde partie que survient la description d'une société idéale. Qui plus est, même cette dernière s'avère critique et dénonciatrice du temps présent. C'est ce que nous dit Henri Desroche (dans Desroche, Gabel et Picon, 2016), lorsqu'il y relève les facéties onomastiques de More :

Amaurote, la capitale de l'île, est une ville fantôme; son fleuve, Anhydrys, un fleuve sans eau; son chef, Ademus, un prince sans peuple; ses habitants, les Alaopolites, des citoyens sans cité et leurs voisins, les Achoréens, des habitants sans pays. Cette prestidigitation philologique a pour dessein avoué d'annoncer la plausibilité d'un monde à l'envers et pour dessein latent de dénoncer la légitimité d'un monde soi-disant à l'endroit (para. 1, nous soulignons).

Enfin, la représentation d'une cité idéale propose un étalon à l'aune duquel mesurer la distance séparant l'idéalité du réel. En ce sens, l'utopie se fait, pour reprendre les mots de Miguel Abensour (2000), « pensée de la différence par rapport à ce qui existe » (p. 98). Selon Dominique Pagès (2000), « elle procède d'une insatisfaction fondamentale à l'égard des conditions actuelles de l'existence sociale et constitue une forme d'exploration possible des "formes latérales du réel" » (p. 45). Pour imaginaire qu'elle soit, l'utopie demeure à distance critique du présent, évaluant l'écart à combler pour que ce dernier rencontre enfin les aspirations de l'utopiste, et elle propose des options (ou, dans le cas des dystopies, des avenues à éviter à tout prix), et que ces dernières soient projetées ou non dans le futur ne change rien à leur exemplarité. Sur un plan plus politique, elle se montre critique de l'ordre existant et s'attaque, en les déstabilisant, aux croyances et institutions de son temps (Riot-Sarcey, 2013). Même lorsqu'elle « affirme dans l'imaginaire la réalisation de ce qui est nié ici et maintenant » (Pagès, 2000, p. 45), se présentant telle une compensation ou une œuvre refuge, l'utopie conserve un principe appréciatif; elle évalue en creux l'*hic et nunc* sur le mode de la non-référence, c'est-à-dire en représentant l'envers dont le présent constitue l'endroit, proposant de la sorte une critique implicite. Dans tous les cas, comme nous l'avons vu précédemment, l'utopie s'offre comme un outil créatif permettant d'interroger le présent, ce qui en fait un exercice par le biais duquel la réalité est déformée, interrogée, critiquée ou dépassée (Musso, 2013).

Si le caractère critique de l'utopie a pour fonction de désigner l'écart entre le présent et un état idéal, l'aspiration à l'idéal présente dans l'utopie constitue quant à elle un principe amélioratif visant à annuler ou à amoindrir cet écart dans sa réalisation. Ce principe s'adresse au temps présent, puisqu'il « propose l'amendement de la société qui lui est contemporaine par la construction idéale d'un modèle meilleur et parallèle » (Munier, 2013, p. 115). Dans les termes de Wunenburger (2013), « l'utopie, greffée sur une conduite d'insatisfaction devant le réel, élève une autre forme de réalité au rang d'un idéal, c'est-à-dire de ce qui mérite, par sa valeur propre, de passer à la réalité. » (p. 33) Cette idéalité œuvre au sein de l'eutopie, bien sûr, mais elle se retrouve également au cœur de la dystopie. En effet, en grossissant les défauts du présent, de ses éléments indé-

sirables, jusqu'à les rendre insoutenables, la dystopie identifie les obstacles à surmonter ou les tendances à enrayer en vue de transformer ce présent en un état idéal ou, pour le moins, en un état préférable à l'état actuel des choses. Les utopies, dans leurs versants eutopique et dystopique, sont donc des « représentations imaginatives qui [...] véhiculent des formes de réalité avant tout normatives » (Wunenburger, 2013, p. 33).

Si l'utopie aspire à la perfection, en aucun cas elle ne doit être confondue avec un état de perfection réalisé. Comme le souligne Sargent (1994), tous les auteurs d'utopies ne prétendent pas que ces dernières sont parfaites : la perfection constituerait plutôt une étiquette collée à l'utopisme par ses détracteurs afin de démontrer sa dangerosité, car, selon eux, la perfection ne saurait être appliquée que par la force, ce dont témoigneraient les totalitarismes. Pour d'autres, le prix à payer serait un état de stase, condition nécessaire selon Letonturier (2013) pour « perpétuer à l'infini le bonheur collectif de l'instant présent, estimé parfait » (p. 13). Pagès (2000) rend compte lui aussi du caractère statique de l'utopie lorsqu'il la qualifie d'intemporelle : l'état de perfection, selon lui, dénie l'histoire lorsqu'il se présente comme « un système donné "une fois pour toute" » (p. 45). Pourtant, comme le souligne Musso (2013), cette intemporalité ne suffit pas à tenir l'utopie à l'écart de l'histoire. En cela réside le « paradoxe de l'utopie qui est censée évoquer un autre temps et un autre lieu, alors qu'elle parle toujours depuis un lieu et dans une conjoncture. L'utopie traite du futur ou de l'ailleurs, depuis *l'hic et nunc* » (p.102).

UNE MATÉRIALISATION DES PRINCIPES APPRÉCIATIF ET AMÉLIORATIF

Dans le cadre de ce livre, nous définirons l'utopie comme *la matérialisation d'un principe d'appréciation négative et d'un principe amélioratif de la conjoncture présente dans un espace-temps autre*. Le double principe appréciatif et amélioratif nous permet d'appréhender l'utopie moins comme un genre en soi qu'une rhétorique spatiale, c'est-à-dire comme un agencement de lieux *in præsentia* et *in absentia* axiologiquement qualifiés. Un agencement, également, de temporalités, puisque l'utopie met en dialogue la conjoncture présente et la sienne propre. La conjonction des principes amélioratif

et appréciatif évite l'assimilation de l'utopie à l'ensemble de la fiction, ce qui se produirait si l'utopie relevait uniquement d'un espace-temps autre. L'emploi du terme « appréciation » lie l'utopie à sa dimension critique lorsqu'il est pris dans le sens admis par le Grand Larousse de la langue française (Guilbert, Lagane et Niobey, 1989) comme « Jugement résultant d'un examen critique ». Par « appréciation négative », il faut entendre que le jugement ou l'évaluation de la conjoncture se traduit comme une péjoration; il ne se veut en aucun cas mélioratif. Le terme « amélioratif » rend compte pour sa part de l'idéalité de l'utopie, de l'idée d'amendement ou de dépassement de la conjoncture, souvent présente sous la forme d'une aspiration (e)utopique.

« Principe amélioratif » ne signifie pas « progressisme ». Comme le signale Séguy (1971), il existe aussi des utopies rétrogressistes. Plutôt que d'aller dans le sens du changement social, elles vont à contresens. Tout est en fait question de perspective : l'utopie se veut, au même titre que la nostalgie, examinée plus loin dans ce chapitre, un concept transidéologique. Aussi, le Galt's Gulch d'Ayn Rand, proche des idées libertariennes, se situe-t-il aux antipodes de l'utopie socialiste dépeinte par Edward Bellamy (1888) dans son *Looking Backward*. Dans un même ordre d'idées, le conditionnement opérant à l'origine de l'eutopie de B. F. Skinner dans son *Walden Two* est au principe de la dystopie proposée par *A Clockwork Orange* d'Anthony Burgess (1962). Dès lors, des dystopies libérales et des eutopies fascistes, aussi rétrogressistes soient-elles, demeurent dans les faits envisageables.

Dans notre définition, nous préférons « espace-temps » à « société » afin d'inclure dans les utopies des espaces-temps réservés à un individu seul — c'est le cas des robinsonnades — ou à des communautés d'inspiration prémoderne — l'eutopie des Na'vi dépeinte dans les films *Avatar* et *Avatar: The Way of Water* de James Cameron (2009; 2022), par exemple, existe au sein d'un clan tribal. L'expression « conjoncture présente », elle, malgré son caractère pléonastique, est préférée à *hic et nunc* et à « présent ». Le terme « conjoncture » est pris dans son sens courant, relayé par le Petit Robert comme « situation qui résulte d'une rencontre de circonstances et qui est considérée comme le point de départ d'une évolution, d'une action », cette situation impliquant la concomitance

de facteurs de nature diverse (sociaux, économiques, politiques, environnementaux, culturels, etc.). C'est le terme qu'emploie Séguy (1971) lorsqu'il qualifie l'utopie de « critique protestataire rationnelle et réalistement fondée, d'une situation sociale existante [relevant d'individus] privé[s] de possibilités d'agir sur la conjoncture immédiate » (p. 332) et c'est aux facteurs concomitants de la conjoncture qu'il fait référence lorsqu'il affirme que l'utopiste « fait généralement preuve d'une connaissance profonde des mécanismes sociopolitiques et économiques auxquels il propose une alternative » (*ibid.*). La concomitance des facteurs constitutifs de la conjoncture implique différents trajets dans le temps qui aboutissent dans le présent de l'utopiste. Ce n'est donc pas un moment figé, une synchronie, mais bien une diachronie, d'où la préférence pour le terme *conjoncture* plutôt que *présent* et *hic et nunc*. Notons que certaines acceptions du terme « conjoncture » impliquent fortement l'idée de hasard, à l'instar de celle du Trésor de la Langue Française (« Ensemble d'événements se produisant en même temps et définissant comme tel une situation généralement attribuée, au moins en partie, au hasard »). Or, cela ne doit pas occulter ce qui y relève de choix conscients et volontaires, l'utopie luttant contre un état des choses résultant de décisions politiques, économiques, culturelles et sociales. Toutefois, l'idée de contingence sous-tendant le terme « conjoncture » se trouve également au principe de l'utopie vue comme possibles latéraux : sans elle, il ne peut y avoir d'alternatives politiques, économiques, culturelles et sociales.

Eutopie/Dystopie

L'espace-temps de l'utopie s'accompagne, au plan axiologique, de valeurs positives ou négatives déterminées par un ensemble de stratégies relevant de la rhétorique spatiale. Ces valeurs ne sont donc jamais neutres, sans quoi les principes amélioratif et appréciatif deviendraient inopérants. Cela n'exclut pas la possibilité qu'une utopie renferme à la fois des éléments à valeur positive et négative, à l'instar de l'(e)utopie et de la dystopie critiques, qui les mettent en tension. L'utopie comprend donc à la fois des eutopies (espaces-temps à valeur positive) et des dystopies (espaces-temps à valeur négative). Cela signifie que nous éliminons, à l'instar de Sargent (1994), l'ambiguïté originelle de l'utopie, divisée entre *ou-topos* et

eu-topos. L'utopie devient ainsi *ou-topos*, terme auquel n'est encore associée aucune valeur, au plan axiologique, mais subsumant l'eutopie et la dystopie, à valeur respectivement positive et négative. Notons que l'utopie ne désigne pas de lieux neutres, mais une classe dont les objets subsumés sont soit des eutopies, soit des dystopies. Notons également que le principe amélioratif ne demeure pas l'apanage de l'eutopie. La dystopie en est elle aussi tributaire et c'est en vertu de ce principe que nous la distinguerons de la cacotopie.

Nous avons vu plus haut qu'il existait plusieurs formes de dystopies — classiques et critiques — selon qu'un horizon d'espoir était perceptible ou non dans les limites de l'œuvre. Lorsqu'il s'agit de cataloguer la dystopie comme une forme ou non de l'utopie, le critère pertinent de notre définition n'est pas cet horizon d'espoir, mais bien la possibilité d'améliorer la conjoncture. Le terme « dystopie » repose, nous l'avons vu, sur le préfixe *δυσ* (*dys*), qui signifie « difficulté, mauvais état ». L'utilité première de ce préfixe est d'ordre médical. *Dys*, en effet, participe à la formation de mots tels que dysménorrhée, dysplasie ou dyspepsie, désignant des anomalies, difformités ou difficultés physiologiques. John Stuart Mill utilise indifféremment « dystopie » et « cacotopie » dans son discours de 1868 pour qualifier des politiques par trop mauvaises pour être appliquées dans la réalité. La postérité a préféré le premier terme au second lorsqu'il s'est agi de qualifier les utopies négatives. Ce choix s'avère rétrospectivement significatif, dans la mesure où la dystopie ne désigne pas un espace-temps (une société, dans la définition de Sargent) mauvais, même s'il concourt au malheur du plus grand nombre, mais un espace-temps « maladif », caractérisé par des principes déficients, lesquels sont attribués à la conjoncture présente et exacerbés. La dystopie se veut un signal d'alarme, mais ce signal pourrait bien être davantage un diagnostic⁵ (principe appréciatif) impliquant la possibilité d'un remède ou, sinon, d'une atténuation des maux (principe amélioratif). C'est là qu'il devient possible d'opérer une distinction entre cacotopie et dystopie. La cacotopie désigne un espace-temps considéré comme plus mauvais que celui de la conjoncture présente sans qu'à la fois un diagnostic et une solution ne soient proposés de manière explicite ou implicite dans l'œuvre en vue d'éradiquer ou d'atténuer la cause du mal. Un diagnostic peut être proposé, toutefois, sans qu'une solution ait été

mise en évidence : le principe appréciatif est respecté, mais pas le principe amélioratif. La dystopie désigne, quant à elle, un espace-temps également mauvais, mais un diagnostic et une solution sont proposés à l'intérieur de ses limites. Il n'est pas nécessaire, toutefois, que cette solution soit appliquée. Ultimement, la dystopie porte en germe une eutopie.

Fiction, prescription, application

L'espace-temps de l'utopie se matérialise de trois façons : sous la forme de la fiction, de la prescription ou de l'application. L'utopie fictionnelle, qui nous intéressera plus spécifiquement ici, ne poursuit pas l'objectif d'une application historique, bien que celle-ci soit envisageable. Elle demeure au stade de l'imaginaire. Entrent dans la prescription les utopies comme plans ou programmes. Au contraire des utopies fictives, elles aspirent ouvertement à une application historique. Lorsque les utopies fictives ou prescriptives débouchent sur un projet concret, il y a lieu de parler d'utopies appliquées.

Dans le cas des utopies fictives, la matérialisation occupe une portion plus ou moins importante de l'univers diégétique de l'œuvre qui les contient. Par exemple, les îles d'Utopia et de Bensalem, les Terres australes, l'Abbaye de Thélème, Galt's Gulch et la communauté de *Walden II* constituent des enclaves eutopiques dans un monde beaucoup plus vaste et ne répondant pas aux critères de l'eutopie, se présentant même parfois sous les traits d'une dystopie, comme l'Amérique d'*Atlas Shrugged* (Rand, 1957). À l'inverse, certaines utopies occupent la totalité du monde diégétique. Par exemple, *Nineteen Eighty-Four* présente un monde dystopique composé de trois super-États et d'une bande de territoires disputés. L'espace dystopique recoupe l'ensemble du monde habité.

Utopie transgénérique, utopie transmédiatique

Les utopies fictives revêtent un caractère à la fois transgénérique et transmédiatique. Des œuvres appartenant à une multitude de genres sont susceptibles de se matérialiser sous la forme d'une utopie : la *fantasy*, la science-fiction, l'uchronie⁶ (dont le steampunk est le représentant le plus prolifique aujourd'hui, offrant une lecture alternative des époques victorienne et edwardienne), etc. Dès lors,

nous ne considérons pas l'utopie comme un genre en soi ni, comme le proposent Suvin (1979) et Jameson (2005), comme un sous-genre socioéconomique de la science-fiction, mais comme une rhétorique spatiale, c'est-à-dire un procédé de mise en configuration axiologique de l'espace. Nous renversons ici la perspective de Funcke (1988). En lieu et place de récits de voyage utopiques, de romans de formation utopiques et d'uchronies (entendues chez lui comme des récits d'anticipation), par exemple, nous voyons des récits de voyage, des romans de formation et des uchronies au sein desquels certaines œuvres voient matérialiser dans leur monde diégétique des utopies et d'autres non, selon qu'elles proposent ou pas des espaces-temps dépeints en suivant des stratégies appréciatives et amélioratives. Et si on la retrouve d'abord dans la littérature, l'utopie se manifeste aujourd'hui dans l'ensemble des médias, de la bande dessinée⁷ au cinéma⁸, en passant par la télévision⁹, le film d'animation¹⁰, le théâtre¹¹ et le jeu vidéo¹². Elle est donc de plein droit transmédiatique.

Le temps et l'utopie

Les espaces de l'utopie se situent en d'autres temps que ceux de leur créateur, c'est-à-dire dans le passé (à l'image de l'Arcadie) ou dans le futur (*L'An 2440* de Louis-Sébastien Mercier, *Looking Backward* d'Edward Bellamy, *News from Nowhere* de William Morris, etc.), mais ils peuvent également être situés en son temps, à l'instar de l'Utopia de More, de l'Abbaye de Thélème de Rabelais et de l'île de Bensalem de Bacon. Ils renvoient à des espaces-temps référentiels — c'est le cas de Paris dans *Paris au XX^e siècle* (Verne, 1994) ou de la Grande-Bretagne dans *Nineteen Eighty-Four* — ou non — pensons alors aux Terres australes de *l'Histoire des Sevarambes* de Denis Veiras (1677) et de *La Terre australe connue* de Gabriel de Foigny (1676), à l'Erewhon de Samuel Butler (1872) et à la Bregna de Peter Chung (1991-1995), des lieux absents de la géographie réelle. Lorsque les utopies se déroulent dans le futur de l'auteur, il y a lieu de parler d'utopies prospectives, dans le présent, d'utopies actuelles, et dans le passé, d'utopies rétrospectives.

Pertinence de l'utopie

Comme le souligne Levitas (1990), les définitions portant sur l'utopie se focalisent sur son contenu, sa forme ou sa fonction. La centralité des principes appréciatif et amélioratif place notre définition sous l'égide de la fonction : l'utopie constitue une rhétorique spatiale dont le rôle est d'opérer une critique de la conjoncture présente (principe appréciatif) et d'envisager une alternative préférable (principe amélioratif). On évite ainsi une acception rigide et limitée du concept en matière de contenu et de forme. Au plan du contenu, nous avons vu que l'utopie se voulait transidéologique, de sorte qu'elle matérialise des espaces-temps très différents d'un auteur à l'autre, selon les perspectives sociales, politiques et économiques qui l'animent. Quant à la forme, remarque Levitas, à la suite d'Ernst Bloch, elle varie culturellement et historiquement. Une définition formelle de l'utopie risque de la confiner à une période circonscrite de son histoire. C'est ce que fait Pagès (2000) lorsqu'il met au jour des caractéristiques telles que l'insularité, l'intemporalité, l'autarcie, la réglementation et la planification urbaine. On voit, par exemple, ce que le critère d'insularité doit à l'utopie classique (de More et de Bacon, en particulier). Le critère d'intemporalité (l'utopie comme système immuable, car considérée comme parfaite) exclut les eutoopies critiques, celui de la réglementation, les eutoopies libertariennes et anarchistes, et celui de la planification urbaine, enfin, les eutoopies agraires et pastorales. Au plan formel, notre définition pose pour seul critère la présence articulée de stratégies rhétoriques appuyant les principes appréciatif et amélioratif. De la sorte, aucune manifestation historiquement et culturellement située de l'utopie n'est exclue.

Selon Levitas (1990), les définitions de l'utopie appuyées sur le contenu, la forme ou la fonction se montreraient trop restrictives, de sorte qu'il serait préférable de proposer une acception large du concept, apte à incorporer un spectre étendu de formes, de contenus ou de fonctions et, surtout, de poser à chaque fois des questions différentes au sujet de l'utopie. La définition de Levitas se veut particulièrement inclusive : l'utopie se présente, pour elle, comme « le désir d'une manière d'être différente, meilleure » (p. 181). Elle correspond à ce que nous avons décrit comme une aspiration utopique et se montre très proche de la définition de l'utopisme apportée par

Sargent (1994). Toutefois, Levitas s'intéresse au principe motivant la création d'utopies, à l'aspiration utopique et non à l'utopie elle-même dans sa matérialisation. Dès que l'on s'intéresse à la matérialisation du désir, les deux fonctions que nous avons mises au centre de notre définition ressortent. Le désir survient en réaction à un manque ou à une lacune : un manque d'options (désir d'une manière d'être *différente*) ou une condition insatisfaisante (désir d'une manière d'être *meilleure*). Que ce manque d'options ou cette insatisfaction soient ou non identifiés, ils forment le moteur de l'utopie, et cette dernière en conserve les traces (principe appréciatif). Le désir appelle la satisfaction (ou du moins sa tentative) et la satisfaction implique des moyens. Ces moyens ont pour fin une solution en vue d'améliorer une condition. Ils répondent à un désir et ce désir émerge d'un manque ou d'une lacune. Transformer la conjoncture de façon à ce qu'elle comble un désir la rend meilleure (principe amélioratif). Ainsi, il semble difficile de faire l'impasse sur la fonction de l'utopie.

Par ailleurs, nous distinguons l'utopie et l'aspiration utopique, ce que Levitas ne fait pas, puisqu'elle ne définit, en somme, que la seconde. En ce sens, nous rejoignons Sargent (1994) lorsqu'il propose une définition large de l'utopisme et une définition restreinte de l'utopie. La définition restreinte que nous proposons s'avère essentielle si nous voulons faire de l'utopie un concept opératoire dans le cadre d'une herméneutique des milieux et de leur habiter, soit d'une mésocritique.

DES UTOPIES NOSTALGIQUES

En adoptant la perspective d'une rhétorique utopique, il devient possible de comprendre les modalités par le biais desquelles la médiévalgie contemporaine exprime, à l'aune d'un Moyen Âge fantasmé ou idéalisé, un malaise face à la conjoncture présente. Ce malaise se manifeste sous la forme d'utopies nostalgiques. Si elles apparaissent avec évidence dans plusieurs œuvres de *fantasy*, où des mondes pseudomédiévaux proposent, par leur seule existence, une critique en creux de la société contemporaine, il est possible d'en trouver certaines dans les mondes les plus inhospitaliers de la fiction postcatastrophique à caractère médiévaliste, où se matérialise le double

principe appréciatif et amélioratif de l'utopie. À la conjoncture présente sont préférées des conditions autres marquées par des images construites et idéalisées du Moyen Âge, d'où les considérations sur le médiévalisme apportées au chapitre 1 et celles que nous apporterons maintenant sur la question de la nostalgie, car elle rend bien compte de l'insistance de ces œuvres sur une telle période historique.

Le terme « nostalgie » vient du latin scientifique *nostalgia*, lui-même forgé en 1678 par le médecin suisse Jean-Jacques Harder à partir du grec νόστος (*nostos*), « retour », et ἄλγος (*álgos*), soit « douleur, mal », (CNRTL, 2012e). Signifiant littéralement le « mal du retour », il désigne à l'origine une maladie dont les mercenaires suisses employés par Louis XIV sont atteints, une souffrance occasionnée par un éloignement de leur pays natal. Un glissement sémantique a lieu au XIX^e siècle, au cours duquel la nostalgie a perdu sa signification strictement médicale pour désigner un état psychologique. Comme Linda Hutcheon (1998) le souligne, ce glissement procède d'un déplacement de la spatialité vers la temporalité, ce qu'elle affirme en s'appuyant sur Emmanuel Kant, qui notait déjà il y a deux siècles, dans son *Anthropologie d'un point de vue pragmatique*, la déception éprouvée par les nostalgiques lorsqu'ils revenaient à la maison : l'objet de leur nostalgie n'était pas le foyer perdu, mais bien l'époque révolue de leur jeunesse, qu'ils avaient quittée en même temps que leur foyer. Néanmoins, la nostalgie vue comme un désir de la part de l'exilé de retourner dans sa patrie est demeurée vivante aux XVIII^e et XIX^e siècles et, de maladie à soigner, elle est devenue l'expression d'un sentiment patriotique qu'il s'agissait désormais de répandre, mais aussi un trope important des œuvres du romantisme nationaliste (Boym, 2001).

C'est une définition essentiellement temporelle que propose Janelle L. Wilson (2005) lorsqu'elle écrit que « le terme "nostalgie" invoque typiquement des images d'un temps antérieur, alors que la vie était "bonne" » (p. 21). Est temporelle, également, la nostalgie selon Stuart Tannock (1995), vue comme un « sentiment périodisant » (p. 24) séparant par une coupure (la Chute, qui oppose un monde prélapsarien et un monde postlapsarien) entre un alors et un maintenant. Temporelle, enfin, est la nostalgie selon Svetlana Boym (2007), lorsque, d'une part, elle se présente comme « une rébellion contre l'idée moderne de temps, le temps de l'histoire et du progrès »

(p. 8) et comme un refus « de l'irréversibilité du temps qui tourmente la condition humaine » (*ibid.*), et, d'autre part, lorsqu'elle est considérée comme « un désir ardent éprouvé pour un temps différent, le temps de notre enfance — le rythme plus lent de nos rêves » (*ibid.*). Toutefois, Boym (2001) conserve la double acception spatiale et temporelle du terme lorsqu'elle définit la nostalgie comme « une aspiration pour un *foyer* qui n'existe plus ou n'a jamais existé » (p. XIII, nous soulignons). Elle redonne également une certaine importance à la dimension spatiale du terme lorsqu'elle affirme que la dislocation de l'espace — résultat de la mondialisation et d'une préoccupation plus grande, à l'inverse, pour le local —, au même titre qu'un changement de perception du temps, se situe à l'origine de la recrudescence contemporaine du sentiment de nostalgie. Andrew Wernick (1997) mentionne lui aussi le déplacement de l'acception de la nostalgie comme sentiment lié à l'espace à celui de sentiment lié au temps, mais il insiste néanmoins sur le caractère hybride des nostalgies moderne et postmoderne. Il écrit : « Le désir contrecarré, bien qu'imaginativement compensé, que la nostalgie en est venue à nommer combine — comme l'histoire du mot le suggère — à la fois la perte du foyer et une inquiétude liée au temps » (p. 220).

Si l'on décrit aujourd'hui la nostalgie comme un sentiment essentiellement temporel, toute époque qui en devient l'objet s'accompagne d'une forte dimension spatiale complémentaire : la maison où l'on a grandi, le village de la communauté organique prémoderne, le paysage pastoral de l'Arcadie antique, les bourgs de l'Europe médiévale, la nature vierge de l'Amérique précolombienne, le Haight-Ashbury du mouvement hippie, et ainsi de suite.

Nostalgie personnelle et nostalgie collective

John B. Gatewood (dans Cameron et Gatewood, 1994) recense cinq théories psychosociologiques pouvant expliquer l'importance de la nostalgie dans l'Amérique contemporaine : (1) la nostalgie agit à la façon d'un mécanisme de ralentissement en des temps de changements culturels rapides au cours desquels les individus craignent de devenir obsolètes; (2) elle se comprend comme la fixation que fait une personne sur un stade de développement de son existence (généralement dans sa jeunesse); (3) elle représente un luxe psychologique et un passe-temps narcissique de la classe oisive ou (4) une

façon de chercher des expériences authentiques telles que des connexions émotionnelles, la vie en communauté et une existence plus simple en réponse à l'aliénation de la vie contemporaine; (5) elle constitue, enfin, le symptôme d'une crise plus générale de perte de confiance des individus dans l'avenir et en leur mode de vie, crise qui les amène à rechercher dans le passé le réconfort des certitudes. Les utopies nostalgiques analysées dans les chapitres 8 à 15 et le fantasme de recosmisation sur lequel elles s'appuient (chapitre 6) font principalement écho à la quatrième et à la cinquième théories.

On voit ici que la nostalgie peut être vécue de manière collective aussi bien qu'individuelle. Ainsi, la deuxième théorie de Gatewood concerne la personne dans son développement individuel, alors que la troisième se rapporte à une classe sociale et la cinquième, à un peuple tout entier (les Américains, mais aussi, plus largement, les Occidentaux). C'est également ce qu'avancent Malcolm Chase et Christopher Shaw (1989) lorsqu'ils distinguent une nostalgie intrinsèque à l'expérience de vie des individus et une nostalgie publique et collective, vécue par certaines strates et classes sociales.

C'est à la dimension collective dans son articulation avec la dimension individuelle que s'intéresse Boym (2001) lorsqu'elle décrit la nostalgie non plus comme la maladie individuelle qu'elle était au XVII^e siècle, mais comme le symptôme de notre époque, un sentiment historique : « contrairement à la mélancolie, qui se confine elle-même au plan de la conscience individuelle, la nostalgie se rapporte à la relation entre biographie individuelle et biographie de groupes ou de nations, entre mémoire personnelle et collective » (p. XVI). Toutefois, comme le précise Wilson (2005), il convient de parler de la nostalgie tout à la fois comme d'un phénomène culturel et d'une expérience subjective. Ainsi, même vécu par une collectivité, ce sentiment est propre à chacun.

Un concept protéen

Le concept de nostalgie « est protéen et omniprésent; c'est un site occupé par des idées et des structures de sentiments qui ont tous un air de famille » (p. 2). Trois conditions forment le socle sur lequel se déposent les différentes manifestations de la nostalgie : une vision linéaire et séculière du temps et de l'histoire partagée au sein de la société occidentale moderne, par opposition à une vision

cyclique ou eschatologique, où le temps perdu sera réinstauré, un temps présent jugé déficient et la disponibilité des objets, des constructions et des images du passé. Les deux auteurs proposent ensuite une typologie des nostalgies dans leur introduction à l'ouvrage collectif *The Imagined Past: History and Nostalgia*, comprenant la nostalgie biographique, la nostalgie sociologique, la nostalgie médiatisée, de même que les traditions couronnées par la nostalgie (*nostalgia-wreathed traditions*).

La nostalgie biographique est liée au cours naturel de l'existence humaine : l'individu naît, vit, mûrit et meurt. Elle s'attache donc à la jeunesse perdue et à l'inéluctabilité du trépas. La nostalgie sociologique — sans doute la plus pertinente lorsqu'il est question de mettre en lumière une médiévalgie articulée autour d'une rhétorique utopique — met en contraste les sociétés prémodernes et modernes, et juge implicitement les dernières déficientes vis-à-vis des premières. Comme le soulignent Chase et Shaw, on la retrouve chez les trois grandes figures de la sociologie que sont Max Weber, Ferdinand Tönnies et Émile Durkheim. Tönnies oppose la *Gesellschaft*, une société moderne impersonnelle, caractérisée par des relations calculées et contractuelles gouvernant les interactions entre individus étrangers les uns pour les autres, à la *Gemeinschaft*, la communauté prémoderne, marquée par des relations intimes d'amitié et de parenté. On trouve ici la même opposition soulignée par William Stafford (1989) à propos de la nostalgie médiévaliste au XIX^e siècle entre les mythes du Moyen Âge organique et de la société moderne composée d'individus isolés et souverains¹³. La nostalgie médiatisée, quant à elle, rend compte d'un sentiment de nostalgie vécu lorsque le passé est remémoré par le biais d'objets, d'images et de textes. Le passé se standardise et voit sa richesse, sa spécificité et sa diversité réduites par l'imposition de filtres esthétiques et culturels. Point alors le danger qu'« au lieu d'une empathie plus profonde entre nous-mêmes et le passé [...] grandisse un sentiment d'indifférence » (Chase et Shaw, 1989, p. 10), que l'on soit sensible à l'apparence du passé et non plus à sa signification. Pour notre propos, et au-delà d'un tel danger, la disponibilité des objets, textes et images du passé représentent moins des filtres interposés entre le nostalgique et l'Histoire que des supports — cognitifs, émotionnels — par le biais desquels il a prise sur sa propre époque. Dernière forme

mentionnée : les traditions couronnées par la nostalgie. Les traditions, écrivent Chase et Shaw, sont « les moyens par lesquels nos propres vies sont connectées au passé. La tradition est une incarnation et une dramatisation de la continuité. C'est le fil qui relie nos vies séparées au canevas plus vaste de l'histoire » (p. 11). La tradition et la nostalgie s'entremêlent, dans la mesure où, comme la seconde, la première peut être sélective et organiser activement le passé afin de rendre compte de l'anxiété et des tensions contemporaines.

Comme le souligne Wilson (2005), la nostalgie se rapporte le plus souvent à un passé qui n'a jamais existé. Deux raisons permettent d'éclairer une telle affirmation. La première, c'est que le passé, idéalisé, n'a jamais existé sous la forme décrite par le nostalgique. La nostalgie telle que l'entendent Chase et Shaw (1989) « raconte le présent à travers la falsification du passé » (p. 1). Cela nous rappelle que l'objet de la nostalgie ne s'apparente que de très loin au passé historique réel et qu'il subit une déformation. Selon Tannock (1995), la structure de la nostalgie relève d'une « évaluation positive du passé en réponse à un présent qui, lui, est évalué négativement » (p. 455). Dans une telle entreprise, il n'est donc pas étonnant que le nostalgique fasse abstraction des composantes contradictoires ou négatives venues compromettre cet éclairage positif (Tannock, 1995). La deuxième raison, c'est que l'objet de certaines nostalgies est un lieu ou un temps que le nostalgique n'a pas expérimenté de première main; pour lui, il n'a jamais existé. Dans un tel cas de figure, il est question de nostalgie de seconde main, un phénomène confirmé par les recherches de Wilson (2005) sur la mémoire collective et qualifié de « nostalgie déplacée ». L'attrait des objets de collection à l'effigie de Mao auprès des nouvelles générations de Chinoises et de Chinois en témoigne (Wilson, 2005), tout comme la popularité récurrente des œuvres d'inspiration médiévale dont rend compte la revue *Postmedieval: a Journal of Medieval Cultural Studies* dans son numéro thématique consacré à la nostalgie médiévaliste. Les exemples mentionnés concernent le passé historique, mais la nostalgie porte aussi, par extension, sur un passé mythique. Comme Wernick (1997) l'a écrit, le terme tient lieu de « descripteur pour les mythes de l'Âge d'or de toute sorte » (p. 219), ceci laissant place à un sentiment de perte et à un désir dirigés tous deux vers des temps et des lieux mythiques, tels que l'Éden d'avant la Chute,

le Pays de Cocagne, l'Arcadie et autres lieux pastoraux.

Qu'est-ce qui autorise cette extension de la nostalgie? Wernick (1997) note lui aussi le déplacement sémantique du terme au cours de son histoire tricentenaire : du spatial au temporel et du personnel au collectif. Aussi, avance-t-il, son sens s'est généralisé, perdant dans le même élan sa spécificité médicale et prenant au moment de son extension une valeur métaphorique. Néanmoins, le fait qu'il y ait eu généralisation ne remet pas en cause l'expérience des sentiments qualifiés de nostalgiques. En effet, selon Wernick, ces derniers découlent d'une condition sociale réelle, de sorte que dans son sens élargi, le terme témoigne bien « du déracinement (avec tous ses effets de panique) expérimenté durant la modernisation capitaliste et sa tendance à la mobilité géographique et professionnelle, ainsi que de la déstabilisation des modèles sociaux liés aux lieux d'habitation fixes » (p. 219). Le sens métaphorique de la nostalgie émerge donc lorsque « la déconnexion grandissante du soi, de la famille, de la localité et du pays a atténué jusqu'à l'expérience du foyer vu comme un point central unique où l'on s'abreuve et à partir duquel on s'autodéfinit » (*ibid.*).

NOSTALGIE ET UTOPIE

Nostos et *Ou-topos*, un foyer et un lieu sans lieu. Les deux termes paraissent à première vue antithétiques : comment, en effet, éprouver de la nostalgie pour un lieu inexistant? Pourtant, de nombreux auteurs font le rapprochement entre l'utopie et la nostalgie. Ainsi, Henri Desroche (dans Desroche, Gabel et Picon, 2016) situe l'utopie à mi-chemin entre un sentiment nostalgique et une expectative, alors que selon Alexandre Cioranescu (1972), « rêver de comportements parallèles décèle déjà une insatisfaction et une nostalgie » (p. 24), et l'utopiste, lorsqu'il transforme le mythe de l'Âge d'or en espoir, préfère ses nostalgies au « cours naturel et hasardeux de l'histoire » (p. 53). L'utopie constituerait donc un cadre privilégié dans lequel laisser libre cours à la nostalgie.

Plusieurs traits sont communs à l'utopie et à la nostalgie. Toutes deux rejettent l'*hic et nunc* (Hutcheon, 1998), la première se tournant vers le passé et la seconde posant son regard sur l'avenir. Toutefois, la nostalgie ne s'avère pas exclusivement rétrospective et

se montre parfois prospective (Boym, 2007), au même titre que l'est le plus souvent l'utopie. En effet, « les fantasmes du passé, déterminés par les besoins du présent, ont un impact direct sur les réalités du futur » (Boym, 2007, p. 8). Tannock (1995) abonde dans le même sens lorsqu'il affirme que le texte nostalgique prend la forme d'une prescription pour le futur plutôt qu'une description du passé. La nostalgie aurait donc la capacité d'inspirer le changement, de transformer le réel, au même titre que les aspirations utopiques, et elle fonctionnerait de concert avec l'utopie, dans la mesure où la première fournirait « des lignes directrices pour un utopisme critique dans le présent, pour une lutte en vue d'un meilleur futur » (Mieke Bal, citée dans Pohl, 2009, p. 143).

Le rejet du présent partagé par la nostalgie et l'utopie suppose une critique, au moins implicitement formulée : c'est l'écart entre, d'une part, l'objet de la nostalgie et, d'autre part, le lieu et l'époque à partir desquels ce sentiment est ressenti (l'ici et maintenant) qui détermine l'ampleur de la perte ressentie par le sujet nostalgique et de la dégradation du présent comparé au passé. La critique et la capacité à transformer le réel constituent, avec la compensation, les trois fonctions généralement imputées à l'utopie, comme le signale Ruth Levitas (1990). Ici aussi, la nostalgie rejoint l'utopie, si l'on en croit Tannock (1995) lorsqu'il écrit : « Invoquant le passé, le sujet nostalgique peut être impliqué dans l'échappatoire ou l'évasion [compensation], dans la critique ou dans la mobilisation [transformation du réel] pour surmonter l'expérience présente du manque d'identité, d'agentivité ou de communauté » (p. 453). L'évasion représente la fonction la plus souvent mentionnée lorsqu'il s'agit de dépeindre la nostalgie comme fuite du présent dans le passé. Cela revient à omettre ses autres fonctions et à occulter la part critique de la nostalgie de compensation. En effet, cette dernière conserve la même structure que la nostalgie critique, soit, comme nous l'avons déjà vu avec Tannock (1995), une évaluation positive du passé en réaction à un présent jugé inférieur. Dès lors, la différence entre nostalgie de compensation et de critique en est une de degré plus que de nature, la première proposant une appréciation implicite, en creux, établie sur la seule présence d'un tel sentiment, et la seconde, une critique consciente de la relation complexe qu'entretient le sentiment nostalgique avec les temps présent et passé. Cette dernière

relève de ce que Svetlana Boym (2001) appelle la nostalgie réflexive¹⁴, celle-là même qui reconnaît le besoin du retour au foyer, mais qui le diffère pourtant, car elle est empreinte de doute et d'ironie. Celle-là, également, qui « s'intéresse aux temps historique et individuel, à l'irrévocabilité du passé et de la finitude humaine » (2007, p. 15), opposée à la nostalgie restauratrice, acritique, en vertu de laquelle on tente « une reconstruction transhistorique du foyer perdu » (2001, p. XVIII) en on protège les traditions et valeurs perçues comme une vérité absolue.

Lier la nostalgie au changement et à la critique ne va pas de soi, dans la mesure où l'on assimile généralement ce sentiment à une attitude conservatrice, rétrogressiste et antimoderne. Or, comme le souligne Nicole Pohl (2009), cette conception de la nostalgie est largement tributaire d'une vision téléologique de l'histoire. De plus, écrit Tannock (1995), « la nostalgie approche le passé comme une source stable de valeurs et de significations; mais ce désir pour une source stable ne doit pas être confondu avec le désir d'une société stable, traditionnelle et hiérarchisée » (p. 454) chère à la pensée conservatrice. Ainsi, le goût médiévaliste pour un milieu ordonné, inambigu, ne se veut aucunement le synonyme de la recherche d'un milieu où règne sans partage l'autorité et se perpétue la tradition. Selon Tannock, la nostalgie incarne différents idéaux, perspectives et valeurs, répond à des besoins personnels et politiques multiples et n'est aucunement monopolisée par une bannière politique en particulier, car il s'agit d'un sentiment que Linda Hutcheon (1998), empruntant l'expression à l'historien Hayden White, qualifie de transidéologique. Par exemple, rappelle-t-elle, « la nostalgie pour une communauté idéalisée du passé a été articulée par le mouvement écologique aussi bien que le fascisme » (para. 16). Pour Pohl (2009), la nostalgie n'est pas forcément régressive lorsque, manifestée sous la forme d'un désir utopique, elle se tourne vers un passé qui n'a pas encore existé et doit encore advenir. C'est le cas des visions de l'Arcadie ou de l'Âge d'or, nous dit-elle, qui prévalent dans l'œuvre d'Émile Rousseau, John Ruskin et William Morris. Dans la mesure où le « temps distant est un passé imaginé, idéalisé et distordu à travers la mémoire » (p. 142), il se présente donc en grande partie sous une forme imaginée — au même titre, mais à un degré moindre, que les mythes de l'Âge d'or — et propose une uto-

pie future (Pohl, 2009), un « temps qui doit être accompli » (Ernst Bloch, cité dans Pohl, 2009, p. 143). On retrouve là la qualité prescriptive de la nostalgie, son aspiration au changement et, ce faisant, la parenté qu'elle entretient avec l'utopie.

La nostalgie répond au principe d'appréciation négative lorsqu'elle juge le présent inférieur en comparaison du passé. Elle oriente l'aspiration utopique vers un espace-temps passé et perdu afin d'y puiser les ingrédients nécessaires à la création d'un espace-temps jugé meilleur (principe amélioratif) que ce que propose la conjoncture présente. Mais la matérialisation de l'utopie nostalgique ne se confine pas au seul passé; elle peut tout aussi bien être sise dans le présent ou le futur de l'utopiste. Enfin, l'utopie nostalgique peut relever de l'eutopie ou de la dystopie. Dans le second cas, une lecture idéalisée du passé se matérialise. Elle prend la forme d'une contre-proposition vis-à-vis de l'espace-temps dystopique. Alexander Galloway (2006) fournit un exemple d'utopie nostalgique lorsqu'il souligne la tentative d'imaginer la vie hors du système capitaliste dans *World of Warcraft*. Le populaire jeu en ligne massivement multijoueur est teinté par la nostalgie romantique d'une société précapitaliste.

À ce stade de notre exposé, nous définirons l'utopie nostalgique comme *la matérialisation d'un principe d'appréciation négative et d'un principe amélioratif de la conjoncture présente dans un espace-temps autre inspiré par la lecture idéalisée d'une conjoncture issue du passé.*

La pastorale représente sans doute l'une des formes d'expression les plus anciennes de l'utopie nostalgique et remonte aux *Idylles* de Théocrite (III^e siècle av. J.-C.). Dans ses traits essentiels, elle décrit la retraite du citadin et, plus tard, du courtisan, dans un milieu naturel ou champêtre idéalisé, d'où il ramène de nouvelles perspectives, puis son retour dans la cité ou à la cour (Gifford, 2012). La pastorale traduit « une manière importante, dans la culture occidentale, de médiatiser et de négocier nos relations avec la terre dont nous dépendons et les forces de la nature » (p. 7). Lieu privilégié de la pastorale, l'Arcadie est située au cœur de la péninsule du Péloponnèse. Il s'agit d'un « paysage consacré par le mythe [...] [u]n "ailleurs" qui conjure la vie urbaine, où le bonheur est possible » (Duvignaud, 1994, p. 10); c'est le lieu du retour à la simplicité de la

nature et du refus des contraintes sociales (Letonturier, 2013). Ce paysage de montagne peuplé de bergers, on le retrouve en poésie, à l'opéra et dans la peinture. Il est repris par des créateurs aussi célèbres que Virgile, Ovide, Nicolas Poussin et Percy Bysshe Shelley. Il nourrit l'imagination d'exilés hantés par la nostalgie d'un lieu idéalisé dont la perte reste douloureuse : Théocrite dépeint dans ses *Idylles* les terres du Péloponnèse abandonnées par des immigrants venus s'établir en Sicile, et lui-même écrit ses poèmes bucoliques à la cour d'Alexandrie, bien loin de sa Syracuse natale. Ovide, lui, est exilé à Tomis (Roumanie) lorsqu'il rédige ses *Tristes* et ses *Pontiques*.

Parmi les espaces-temps passés que ressuscite et reconstruit l'utopie nostalgique, le Moyen Âge est sans doute celui à qui la culture de genres contemporaine accorde le plus d'attention. Comme la pastorale, l'utopie nostalgique médiévaliste se concentre moins sur des événements ponctuels ou des personnages représentatifs d'une époque révolue que sur un espace-temps appréhendé comme l'antithèse de celui où évolue le nostalgique. Puisque cet espace-temps n'a pas été vécu de première main, il est question de nostalgie déplacée.

Notes

1. Définition reprise, toutefois, de la quatrième édition du *Dictionnaire de l'Académie française*, paru en 1768 (CNRTL, 2012g).

2. Voir, dans ce chapitre, la section « Utopie critique, dystopie, dystopie critique ».

3. Ici, le terme entendu dans son acception utopologique doit être distingué de son acception courante. Ainsi, en français, comme en anglais, « utopisme » est dérivé de l'utopie prise comme un synonyme d'irréalisme ou de chimérique : « Attitude de quelqu'un qui se berce d'utopies, de rêveries chimériques » (Larousse), de « schémas idéaux impossibles pour l'amélioration ou le perfectionnement des conditions sociales » (Oxford English Dictionary).

4. Ou « contre-utopie ».

5. L'emploi de ce terme est d'autant plus heureux qu'il désigne également, dans un sens non médical, le jugement apporté sur une situation, une conjoncture.

6. Terme forgé à partir du privatif grec où et de χρόνος, « temps ». Il signifie étymologiquement « en aucun temps » et désigne, au sens courant, une « utopie appliquée à l'histoire; histoire refaite logiquement telle qu'elle aurait pu être » (Larousse). On parle aussi « d'histoire contrefactuelle », dans la mesure où l'on propose une réflexion sur les potentialités non

actualisées de l'histoire à la suite d'une liberté volontairement prise avec les événements historiques advenus. L'uchronie se « définit essentiellement en fonction d'une bifurcation historique » (Baurin, 2012, p. 46) et découle « obligatoirement d'un événement fondateur, d'une altération de l'Histoire » (Henriet, 2004, 39). Il y a là l'idée d'une « paraspective » historique (du grec παρά, « à côté de », et du latin *specere* « regarder ») mise en récit et, donc, d'un jeu de l'esprit portant sur les potentialités non actualisées de l'histoire comparable à celui auquel l'utopiste se prête lorsqu'il déploie des « possibles latéraux à la réalité » (Ruyer, 1950, p. 9).

7. Par exemple, *Le Monde d'Arkadi* de Caza (1989-2008), *V for Vendetta* d'Alan Moore et David Lloyd (1982-1989) et *Le Monde d'Edena* de Möbius (1983-2001).

8. À l'image d'*Equilibrium* de Kurt Wimmer (2002) et *The Village* de M. Night Shyamalan (2004).

9. Pensons à *Revolution* d'Eric Kripke (2012-2014) et *Black Mirror* de Charlie Brooker (2011-2019).

10. *Ergo Proxy* de Shukō Murase (2006), *Æon Flux* de Peter Chung (1991-1995) et *Wall-E* d'Andrew Stanton (2008), entre autres.

11. *L'Île des esclaves* de Marivaux (1725) et *Rhinocéros* d'Eugène Ionesco (1959), parmi d'autres.

12. C'est le cas des franchises vidéoludiques Oddworld (Lanning et al., 1997-2021), Deus Ex (Ion Storm, 2000, 2004; Eidos Montréal, 2011-2016) et BioShock (2K Boston et 2K Australia, 2007; 2K Marin, 2010; Irrational Games, 2013).

13. Voir la première section du chapitre 1.

14. Notons qu'Emmanuelle Fantin (2018) met en garde contre cette traduction habituellement admise de l'expression *reflective nostalgia* et lui préfère celle de « nostalgie contemplative ». Nous la conservons néanmoins afin d'insister sur l'effet de distanciation créé au moment où la nostalgie s'interroge elle-même.

Chapitre 3

La fiction postcatastrophique

Le XX^e siècle a été propice aux utopies fictionnelles. Aux eutopies de la première moitié du siècle, d'abord¹, mais également aux eutopies critiques des années 1960 et 1970². Ce même siècle a vu naître un grand nombre de dystopies classiques et critiques³. Au début du XXI^e siècle, la fiction postcatastrophique — plus généralement appelée « postapocalyptique » — représente la forme d'expression privilégiée de l'utopie, et en particulier de l'utopie nostalgique. Parmi ses modalités d'expression figurent les fictions postcatastrophiques médiévalistes, dont relèvent les œuvres à l'analyse dans les chapitres 8 à 15 de cet ouvrage. Nous verrons dans le présent chapitre les grandes caractéristiques de cette forme de fiction aujourd'hui très présente dans la culture de genres.

DESCRIPTION ET DÉFINITION DE LA FICTION POSTCATASTROPHIQUE

De nombreuses fictions qualifiées de « postapocalyptiques » sont apparues au cours des deux dernières décennies. Elles ont su capter l'attention de plusieurs chercheurs⁴, en particulier dans les études culturelles, littéraires, cinématographiques et vidéoludiques. S'il semble y avoir consensus auprès des adeptes sur ce que l'on peut ou non étiqueter comme postapocalyptique, rares sont les définitions systématiques se rapportant à cette classe de textes qui se présente en première analyse comme un sous-genre de la science-fiction. Un critère récurrent est toutefois la présence, dans la diégèse des œuvres, d'un ou plusieurs événements catastrophiques entraînant avec eux une réorganisation profonde de la société ou son effondrement. Mais en existe-t-il d'autres?

Avant de proposer notre propre définition, il convient de revenir sur les étiquettes apposées aux œuvres mettant en scène la gestion de l'après-catastrophe. Notons d'abord l'absence (plutôt étonnante) de rubrique correspondant à l'entrée « postapocalypse » dans l'ouvrage *Encyclopedia of Science Fiction* édité par John Clute, David

Langford, Peter Nicholls et Graham Sleight. Celle-ci renvoie à des termes parents tels que *Post-Holocaust*, *Ruined-Earth*, *Ruins and Futurity* et *Survivalist Fiction*. La rubrique « Post-Holocaust » est rédigée par John Clute, David Langford et Peter Nicholls (2018). Le terme est, selon eux, une appellation générique désignant des récits dans lesquels sont dépeintes les conséquences d'une catastrophe d'origine naturelle, humaine ou extraterrestre. Elle regroupe un ensemble de thèmes ayant joué depuis toujours un rôle important dans la science-fiction et que l'on ne peut découper en catégories mutuellement exclusives. Le mot « Holocauste » vient du grec ancien ὁλόκαυστος (*holokaustos*), soit ὅλος (*holos*), « entier », « qui forme un tout », et καυστός (*kaiein*), « brûler ». Il désigne au sens propre un « sacrifice religieux, pratiqué notamment par les Hébreux aux temps bibliques, et au cours duquel la victime (uniquement animale chez les Hébreux) était entièrement consumée par le feu » (CNRTL, 2012d). L'holocauste est indissociable de l'idée d'offrande dans un contexte religieux. Au lendemain de la Seconde Guerre mondiale, il désigne le génocide juif, bien que le terme « Shoah » lui soit aujourd'hui préféré. Du sacrifice individuel, il devient synonyme de l'élimination systématique d'un peuple et perd sa signification d'offrande. Dans le contexte de la guerre froide, l'holocauste nucléaire désigne la menace d'une catastrophe dont les effets se feraient sentir à l'échelle planétaire. Désormais, il ne désigne plus un génocide, mais un humanicide doublé d'un écocide : la fin de l'humanité s'accompagne de la destruction de l'environnement et des conditions favorables à la survie. Il ne s'agit plus de lier des bourreaux à des victimes : l'initiateur de l'holocauste est moins un acteur en particulier qu'un système géopolitique composé d'une pluralité d'acteurs nationaux et d'un jeu d'alliances internationales au sein duquel chaque nation se montre, en puissance, à la fois l'instigateur et la cible du désastre potentiel. Le terme « post-Holocauste » est foncièrement contradictoire. Pris au sens étymologique, l'Holocauste implique une entière consommation (*holos*) : de l'offrande ne demeure en effet que des cendres. On ne peut donc envisager des lendemains à l'Holocauste, car pour qu'il y ait un après, encore faut-il que le ferment d'une reconstruction ou d'un recommencement subsiste.

Le terme le plus couramment utilisé pour qualifier la fiction du désastre et ses conséquences, et le plus populaire — terme émique,

en quelque sorte, mobilisé par ses amateurs — est celui de « post-apocalypse ». Notons au préalable que du point de vue étique et, donc, dans la perspective des chercheurs qui se sont intéressés à ces productions culturelles, l'expression n'est ni stabilisée ni consensuelle, bien que ce soit la plus fréquemment rencontrée. Fredric Jameson (2005), en référence aux romans de Philip K. Dick et de John Windham, parle préférablement de « postcatastrophe » dans son *Archéologie du futur*. Et nous avons vu précédemment que d'autres étiquettes ont été proposées. Le mot « apocalypse », au même titre que « holocauste », a une origine religieuse. Il vient du grec ἀποκάλυψις (*apokálupsis*) et signifie « dévoilement » ou « révélation ». Culturellement, il renvoie spontanément au *Livre de la Révélation* du Nouveau Testament et à la révélation divine du Jugement dernier relatée par Jean de Patmos. La majeure partie des fictions apocalyptiques et postapocalyptiques contemporaines désigne une catastrophe séculière, bien que des œuvres récentes continuent de s'inscrire dans une eschatologie chrétienne, à l'instar de la franchise *Left Behind* de Tim LaHaye (1995-2023), avec ses 63 romans, ses cinq films et ses quatre jeux vidéo, transpositions fictionnelles de la doctrine chrétienne du dispensationalisme. Claire P. Curtis (2010), à ce propos, distingue l'eschatologie séculière — une expression empruntée à Warren Wagar (1982) — ou l'apocalypse populaire, entendue comme la somme d'« événements finaux désastreux, violents et catastrophiques » (p. 5), et l'apocalypse technique figurant dans les religions judaïques et chrétiennes. On retrouve également l'expression « apocalypse séculière » chez Paul K. Alkon (2010 [1987]) dans son *Origins of Futuristic Fiction*.

Une fois encore, la terminologie nous apparaît problématique. L'apocalypse, dans son sens originel, désigne le dévoilement de ce qui doit nécessairement advenir. Il ne s'agit pas d'un exercice fictionnel sur les possibles à venir, mais de la relation d'événements prédéterminés bien que non encore advenus, suivant une vision eschatologique. Par définition, l'après-Apocalypse se déroule hors du temps humain, hors de l'histoire. En conséquence, l'Apocalypse proscrit le jeu d'extrapolations ou de spéculations caractéristiques des œuvres postapocalyptiques, qui vise à répondre à la question : « que se passerait-il si une catastrophe X mettait fin au monde tel qu'on le connaît et sur quelles bases serait-il réélaboré ensuite? ».

En d'autres mots, il manque à l'Apocalypse l'idée de contingence pour rendre compte de la dévastation et de la reconstruction du monde telles que les raconte la fiction postapocalyptique. En est absente également toute possibilité de penser l'après-désastre en des termes historiques et non divins et intemporels. Alkon (2010 [1987]) précise toutefois que la sécularisation de l'Apocalypse, au fondement du roman *Le dernier homme* de Jean-Baptiste Cousin de Grainville (1805), par exemple — et par là même le fait qu'un temps humain se substitue à un temps sacré, constituerait, d'un point de vue généalogique, l'une des origines du récit d'anticipation. Dès lors, il ne serait pas impropre de qualifier d'« apocalyptiques » les récits mettant en scène la fin du monde par le truchement d'une lecture séculière de l'Apocalypse. Qui plus est, Alkon affirme, en s'appuyant sur Robert Galbreath, que la fiction spéculative et, notamment, la fiction traitant de thèmes apocalyptiques, aurait pour but d'interroger la conception de la réalité du lecteur, sa fonction première étant donc d'ordre épistémologique. Ainsi, elle n'aurait pas pour but de fournir une vision vraie du futur, mais de susciter des questionnements perturbants sur le présent. En somme, la nature épistémologique des thèmes de l'Apocalypse justifierait l'emploi de l'adjectif « apocalyptique » pour qualifier les fictions qui les traitent. Or, cela ne va pas sans soulever certains problèmes. D'abord, le caractère épistémologique des récits catastrophiques et postcatastrophiques provient moins d'une filiation avec l'Apocalypse de Jean qu'avec l'utopie entendue, comme nous l'avons fait au chapitre 2, en termes rhétoriques. L'exercice sur les possibles à venir a toujours pour impulsion l'évaluation et le questionnement du présent. Dès lors, rien ne justifie ici l'emploi privilégié de l'étiquette « apocalyptique ». Ajoutons que la sécularisation est déjà en marche dans l'*Utopia* de Thomas More, lorsqu'on y propose une meilleure organisation du social. Ensuite, le terme « apocalyptique » suggère que toute fiction de la catastrophe ou de l'après-catastrophe désignée comme telle repose sur un hypotexte⁵ unique, la *Révélation de Jean*. On ne peut nier que ce dernier soit privilégié, en particulier lorsqu'il est question des fictions de la catastrophe. Mais une relation hypertextuelle entre cet hypotexte sacré qu'est l'Apocalypse de Jean et ses hypertextes sécularisés ne doit pas occulter d'autres inspirations possibles et non moins importantes. Dans *Phoenix from the Ashes*,

Carl Yoke (1987) montre que les fictions de l'après-catastrophe, qu'il qualifie préférentiellement de « littérature du monde refait », relèvent davantage des mythes végétaux de l'Antiquité grecque, mésopotamienne et égyptienne (dont elles sont isomorphes) que du texte de Jean de Patmos. Dans ces mythes — ceux d'Osiris, Tammuz, Adonis, Orphée, Mithra, Perséphone et Dionysos, par exemple —, il est question de la naissance, de la mort et de la renaissance végétale. Sur le plan de la temporalité, on a là une conception cyclique et naturelle du temps concurrente de la vision eschatologique de l'Apocalypse. D'autres hypotextes seraient le mythe de l'Âge d'or et sa conception d'un temps qui s'écoule non pas en suivant la logique du progrès, mais celle d'une rétrogression, ou la Genèse et la césure qu'elle opère entre un monde prélapsarien et un monde postlapsarien⁶. Enfin, le terme « apocalypse » suggère que l'on traite de la fin *du* monde. Or, lorsqu'il est plus spécifiquement question de fictions de l'après-catastrophe, on fait davantage état de la fin d'un monde. La portée de la catastrophe ne s'avère pas forcément globale : dans la franchise vidéoludique *Dead Rising*, la fin d'un monde est circonscrite, limitée à des enclaves, des zones de confinement. Dans *Concrete Island*, de J. G. Ballard, la catastrophe affecte un seul homme et donne lieu à une robinsonnade. Dans *High-Rise*, du même auteur, la catastrophe est limitée à un immeuble à logements.

Sur la base des considérations précédentes, nous parlerons de fiction postcatastrophique plutôt que de fiction post-Holocauste ou de fiction postapocalyptique. « Catastrophe » est emprunté au latin *catastrophā*, « coup de théâtre », pris au sens de « dénouement » dans le contexte d'une tragédie ou d'une comédie. Il provient lui-même du grec καταστροφή (*katastrophē*), désignant un bouleversement ou une fin (CNRTL, 2012c). Aucune connotation de nature religieuse ne teinte ce terme et son emploi a l'avantage de ne pas limiter la fiction postcatastrophique à une relation hypertextuelle exclusive. Maintenant, le fait de désigner le « post-Holocauste » et la « postapocalypse » comme des étiquettes renvoyant aux récits des conséquences découlant de catastrophes, comme le font Clute, Langford et Nicholls (2018), revient à limiter la définition des œuvres qui en ressortissent à des questions de contenu. On occulte alors la dimension rhétorique des œuvres. C'est également ce que fait Curtis (2010) lorsqu'elle définit la fiction postapocalyptique comme tout

récit « rendant compte de la manière dont les humains recommencent après la fin de la vie sur Terre telle que nous l'entendons » (p. 5).

Bien entendu, il ne saurait être question de fiction postcatastrophique sans que la diégèse renferme un événement catastrophique à la suite duquel le récit se situe et qui le motive. Qui plus est, il est possible d'enrichir la définition du postcatastrophique sur la base de la récurrence de données diégétiques, sans toutefois que leur présence constitue en soi une condition à la fois nécessaire et suffisante à l'attribution d'une telle étiquette. Parmi ces récurrences figurent l'impératif de survie et des considérations morales sur les actes qui en découlent, la féralisation des comportements humains (retour à la barbarie, bandits en maraude, cannibalisme), la désévoluation technologique et scientifique au profit d'une résurgence de la superstition et de pratiques religieuses dogmatiques, des représentations paysagères axées sur la ruine⁷ et la luxuriance d'une nature qui a repris ses droits⁸, l'amenuisement des ressources, l'entropie, la métamorphose du langage, entre déstructuration et hyperfonctionnalisation⁹, l'effacement de la mémoire collective, une tension entre l'ordre et le chaos social, mais aussi entre l'ancrage territorial et le nomadisme, la prégnance de formes tribales, claniques et communautaires de socialités, une opposition entre consommation sans lendemain et production autarcique, et ainsi de suite.

Au-delà de ces considérations, il convient cependant de mettre en évidence la dimension foncièrement rhétorique de la fiction postcatastrophique en désignant cette dernière comme une manifestation particulière de l'utopie. De la manière dont nous l'entendrons dans cet ouvrage, la fiction postcatastrophique constitue moins un sous-genre de la science-fiction — c'est ce que laisse entendre la définition de Clute, Langford et Nicholls (2018) — qu'un sous-ensemble de l'utopie. Vue comme telle, la fiction postcatastrophique ne se limite à aucun genre en particulier. En d'autres termes, elle est transgénérique. La trilogie romanesque *Jon Shannow*, de David Gemmell (1987, 1989, 1994), fiction postcatastrophique située trois cents ans dans le futur, relève tout autant de la *fantasy* que de la science-fiction. Aux côtés d'artefacts techniques appartenant à diverses époques historiques (les pistolets à silex, Colt et Browning côtoient arbalètes et épées, l'épave du Titanic tient lieu d'Arche,

etc.) figurent les Sipstrassi, pierres magiques venues de l'espace, conférant à qui les possède des pouvoirs extrasensoriels et l'immortalité. C'est également le cas des romans *Who Fears Death* de Nnedi Okorafor (2010), la trilogie romanesque *The Sword of the Spirits* de John Christopher (1970-1972) et la série romanesque *Shannara* de Terry Brooks (1977-2020). Cette dernière, par exemple, se déroule dans un futur où la guerre nucléaire a décimé l'humanité et conduit à une désévolvement technologique que pallie la magie. Les radiations ont engendré des mutations et les survivants se partagent entre plusieurs races : les humains, les elfes, les nains, les gnomes et les trolls, créatures typiques de la littérature de *fantasy*, mais également des mythologies scandinaves et germaniques. Les nouvelles du cycle *Zothique* de Clark Ashton Smith (1970) allient sorcellerie et technologies futuristes. *Le monde de la terre creuse*, décalogie romanesque d'Alain Paris, relève quant à lui de l'uchronie et de la *fantasy* : l'usage à grande échelle de la bombe nucléaire par le III^e Reich lors de la Seconde Guerre mondiale (point de divergence historique) se solde par sa victoire et provoque un hiver nucléaire. Le récit débute à la veille du 800^e anniversaire de la fondation du Reich, dans un monde comparable à la Renaissance et au Moyen Âge européens. La *fantasy* se signale par le recours à la magie, permettant notamment la fabrication d'homoncules. Le roman *The Road*, de McCarthy, au-delà de sa portée allégorique, relève quant à lui d'une écriture réaliste et ne repose ni sur la magie ni sur une extrapolation consacrée aux avancées technologiques. La même chose pourrait être affirmée du roman *The Pesthouse*, de Jim Crace (2007). On constate donc un brouillage générique au sein de la fiction postcatastrophique, de sorte qu'il apparaît problématique d'en faire un sous-genre de la science-fiction.

À l'inverse, les fictions postcatastrophiques incluent toujours une dimension utopique. Elle se signale le plus souvent dans la réorganisation sociale des survivants. Il existe une tension, dans l'après-catastrophe, entre la dystopie et l'eutopie, les deux matérialisant les principes appréciatif et amélioratif dans un espace-temps autre, situé après la catastrophe. La catastrophe constitue le lieu privilégié de l'appréciation négative. D'une part, elle agit comme le révélateur d'une conjoncture jugée défailante en extrapolant les conséquences de ses facteurs délétères. D'autre part, et comme le signale Alain

Musset (2012), la catastrophe fait table rase du passé ou, dans nos propres termes, de la conjoncture contemporaine de l'œuvre, créant des conditions favorables (la possibilité d'un recommencement) à l'élaboration d'un espace-temps autre matérialisant les principes appréciatif et amélioratif. Cette table rase se trouve au centre de la définition de la fiction postcatastrophique chez Curtis (2010) : « Je définis la fiction postapocalyptique comme tout récit rendant compte de la manière dont les humains recommencent après la fin de la vie sur Terre telle que nous l'entendons » (p. 5). Mentionnons ici que cette définition soulève quelques interrogations. Nous ne reviendrons pas sur l'aspect problématique du terme « apocalyptique », mais au-delà de cette question, la définition nous paraît restrictive. De fait, elle limite la fiction postcatastrophique à un espace précis : la Terre. Or, l'échelle de la catastrophe s'avère parfois de moindre ampleur — seule la Grande-Bretagne est touchée dans le film *28 Days Later* — ou de plus grande ampleur — dans la série télévisée *Battlestar Galactica* (Moore, 2004-2009), la catastrophe frappe les douze planètes colonisées par les êtres humains. Ajoutons que la catastrophe se déroule, dans certains cas, en dehors de la Terre, à l'instar de la planète fictive Sera, dans la franchise vidéoludique *Gears of War*. Enfin, le critère du recommencement ne constitue pas une condition nécessaire à l'identification d'une fiction postcatastrophique. Dans certains cas, le récit se focalise sur les conséquences mortifères de la catastrophe sans que les ressources nécessaires à un recommencement à proprement parler existent de façon sûre, à l'instar de ce que propose *The Road*, par exemple. Il s'agit, dès lors, de survivre dans un monde en ruine. Dans d'autres cas, on ne recommence pas ; on tente plutôt de réinstaurer l'ordre perdu. Dans la série télévisée *The Last Ship* de Hank Steinberg et Steven Kane (2013-2018), par exemple, l'équipage du destroyer USS *Nathan James* tente de rétablir un gouvernement dans une société américaine en proie au chaos social. De même, il arrive que certaines fictions se terminent sur une promesse de recommencement sans que celle-ci se matérialise dans les limites de l'œuvre. C'est ce qui se produit dans le troisième tome de *The Maze Runner* de James Dashner, alors que deux cents jeunes adultes immunisés contre un virus ayant décimé l'humanité gagnent une étendue naturelle épargnée par les éruptions solaires (catastrophe antérieure à l'épidémie)

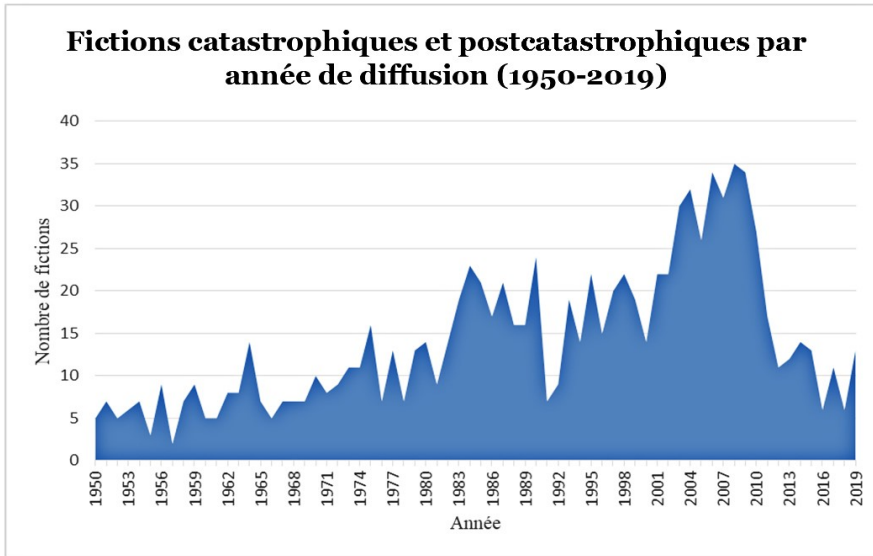
et favorable au repeuplement de la Terre. Ici, une ouverture eutopique est esquissée.

Revenons maintenant à la tension utopique. Celle-ci survient quand il y a juxtaposition d'espaces-temps dystopiques et eutopiques ou lorsqu'il y a proposition d'un espace-temps dystopique en conjonction avec une ouverture laissant poindre une eutopie située hors de l'œuvre (sous la forme d'un horizon d'espoir). Il arrive souvent que l'organisation de l'après-catastrophe débouche sur des sociétés proches de celles dépeintes dans les dystopies classiques du XX^e siècle. Ainsi, dans la trilogie *The Hunger Games*, l'Amérique du Nord, ravagée par une série de catastrophes climatiques, forme un État, Panem, fondé sur la domination politique de ses 12 districts satellites par le Capitole, dont la population asservie fournit biens et ressources, de même que des tributs (un jeune homme et une jeune femme par district, sur une base annuelle) appelés à s'entretuer lors de Jeux de la Faim rappelant les combats de cirque de l'Antiquité romaine, mais également ceux du roman dystopique *Battle Royale*, de Koushun Takami (1999). Un autre exemple est Unanimité, la société corporatiste du roman *Cloud Atlas* de David Mitchell (2007 [2004]), qui évoque tout à la fois *Brave New World* d'Aldous Huxley (1932), *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury (1953) et *The Iron Heel* de Jack London (1908). Les fictions postcatastrophiques proposent une contrepartie eutopique mise au service du principe amélioratif. Cette contrepartie est amenée à remplacer ou à contrebalancer les espaces-temps dystopiques de l'après-catastrophe, que ce soit dans ou hors des limites de l'œuvre. C'est le cas des communautés néomédiévales de la série bédéique *The Walking Dead* de Robert Kirkman, Tony Moore et Charlie Adlard (2003-2019), par exemple. C'est en ce sens qu'il y a mise en tension de l'eutopie et de la dystopie.

Au regard de ce qui précède, nous avancerons la définition suivante en vue de délimiter la fiction postcatastrophique et de rendre compte de sa nature utopique : *Sous-ensemble de l'utopie, la fiction postcatastrophique propose la matérialisation d'un principe d'appréciation négative et d'un principe amélioratif de la conjoncture présente dans un espace-temps autre marqué par un événement catastrophique autour duquel sont mises en tension dystopie et eutopie.*

LES FICTIONS POSTCATASTROPHIQUES DE TYPE MÉDIÉVALISTE

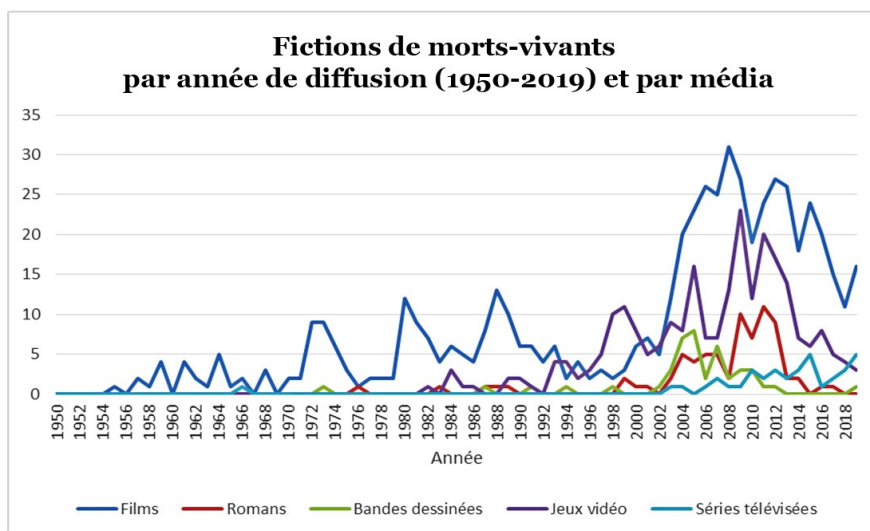
Le médiéval et le postcatastrophique, tous médias confondus, sont omniprésents dans la culture de genre des décennies 2000 et 2010. Il s'agit d'une période où la production de fictions qui en relèvent a connu une hausse importante et, jusqu'à maintenant, sans précédent. On peut en faire le constat en consultant les graphiques illustrant le nombre d'œuvres classées par année de diffusion à partir — faute de recensions systématiques — d'une série de listes amateurs publiées sur diverses pages de l'encyclopédie collaborative Wikipedia¹⁰ et la base de données *Internet Movie Database*¹¹. Si ces listes n'ont aucune prétention à la scientificité et ne peuvent remplacer une recension méthodique, leurs données ont néanmoins une valeur illustrative pour notre propos. Le graphique 3.1. rend compte du nombre de fictions catastrophiques et postcatastrophiques issues de la littérature, du cinéma, de la télévision et de la bande dessinée diffusées entre 1950 et 2019¹². La période 2004-2013 correspond à celle de notre corpus (présenté et défendu dans l'introduction à la troisième partie) et compte 259 œuvres sur les 989 répertoriées, soit plus du quart du total, avec un sommet de 35 œuvres en 2008. Le graphique montre également une forte hausse pour la décennie 2000-2009, suivie d'un déclin à partir de 2010.



Graphique 3.1. : Nombre de fictions catastrophiques et postcatastrophiques par année de diffusion (1950-2019) (infographie de l'auteur, d'après Wikipedia, 2022a).

Une recherche sur le site *Internet Movie Database* montre bien, également, l'intérêt des dernières années pour les fictions postcatastrophiques. Ainsi, sur les 1169 films, séries télévisées et jeux vidéo recensés sous le mot-clef « Postapocalyptic » à partir de l'année 1916, 788, soit plus des deux tiers, datent d'entre 2000 et 2018¹³, et le tiers, d'entre les années 2004 et 2013.

Le graphique 3.2. rend compte du nombre de fictions de morts-vivants issues de la littérature, du cinéma, de la télévision, des jeux vidéo et de la bande dessinée diffusées entre 1950 et 2019. Une part considérable de ces fictions s'inscrit dans l'ensemble plus large des fictions catastrophiques et postcatastrophiques. Sur les 965 œuvres recensées¹⁴, 494 ont été produites entre 2004 et 2013, soit un peu plus de la moitié. Ici aussi, on constate une hausse significative de la production au cours de la décennie 2000 avec, toutefois, un déclin plus tardif, soit après 2012.

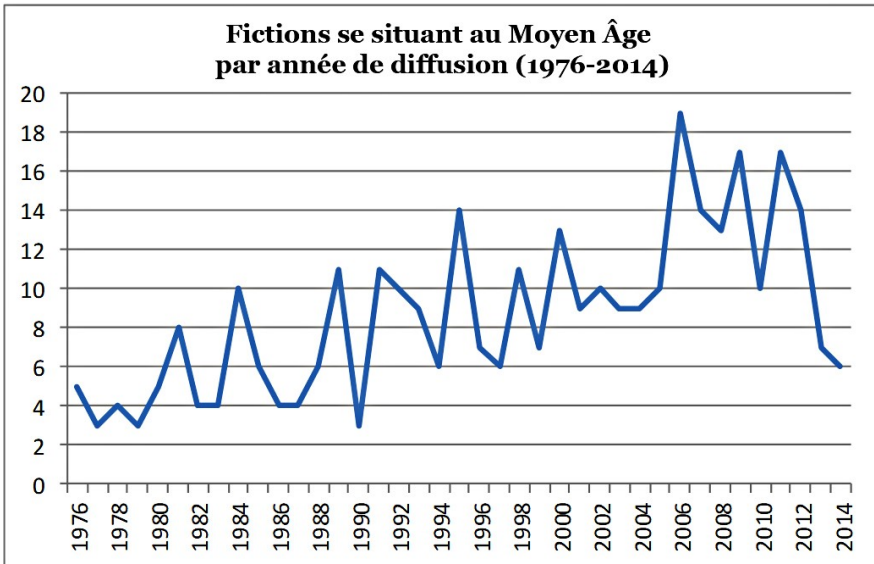


Graphique 3.2. : Nombre de fictions de morts-vivants par année de diffusion (1950-2019) et par média (infographie de l'auteur, d'après Wikipedia, 2022c,d,e,h).

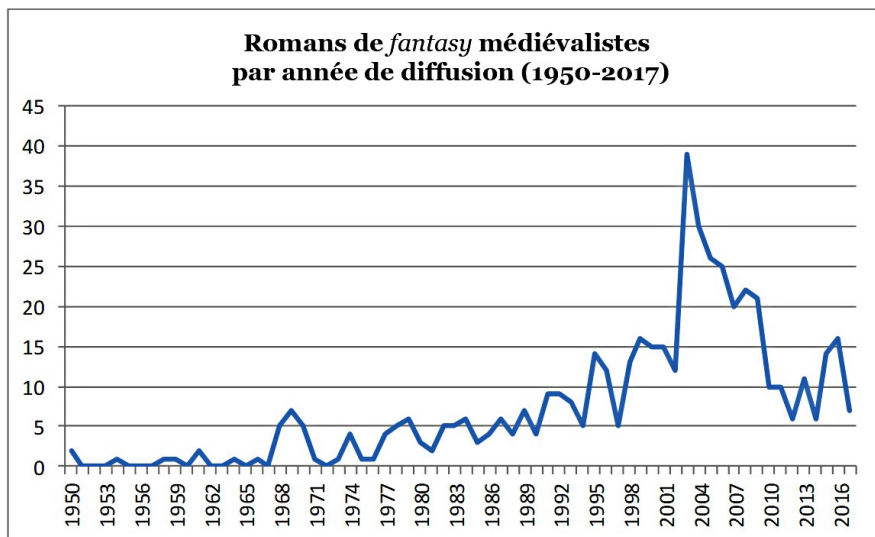
Une recherche sur le site *Internet Movie Database* confirme la tendance relevée plus haut. Sur les 3109 films, séries télévisées et jeux vidéo recensés sous le mot-clef « Zombie » à partir de l'année 1921, 2509, soit plus de 80%, datent des années 2000 à 2018¹⁵ et près de la moitié (1531), des années 2004 à 2013.

En ce qui a trait aux œuvres médiévalistes, maintenant, il est possible de constater, encore une fois, une hausse appréciable de la production au début de la décennie 2000 et un nombre sans précédent d'œuvres diffusées durant la période correspondant à notre corpus (2004-2013). Pour en rendre compte, nous avons produit deux graphiques. Le premier (graphique 3.3.) contient des œuvres de fiction (romans, séries télévisées, films et jeux vidéo) situées au Moyen Âge et le second (graphique 3.4.), des romans de *fantasy* dont le monde diégétique s'inspire du Moyen Âge. Dans le premier cas, plus de 40% du total des œuvres produites entre 1976 et 2014 correspond à la période 2004-2013, soit 139 sur un total de 338. La hausse la plus significative a lieu entre 2005 et 2006 et on constate un déclin marqué après 2013. En ce qui a trait aux romans de *fantasy* médiévalistes, cette fois, on constate une hausse importante en

2003 et une production soutenue jusqu'en 2009. Une recherche sur le site *Internet Movie Database* va dans le même sens. Ainsi, sur les 640 films, séries télévisées, jeux vidéo et documentaires recensés sous le mot-clef « Medieval » à partir de l'année 1909, 221, soit plus du tiers, datent de 2000 à 2018¹⁶, et près du quart, des années 2004 à 2013.



Graphique 3.3. : Nombre de fictions se situant au Moyen Âge par année de diffusion (1976-2014) (infographie de l'auteur, d'après Wikipedia, 2016, 2022b,g).



Graphique 3.4. : Nombre de romans de *fantasy* médiévalistes par année de diffusion (1950-2017) (infographie de l'auteur, d'après Wikipedia, 2017).

En résumé, le début du XXI^e siècle est marqué par une riche production d'œuvres catastrophiques et postcatastrophiques, d'une part, et d'œuvres médiévalistes, d'autre part. Il n'est donc pas étonnant, au regard du succès des unes et des autres, de constater un nombre important d'œuvres résultant de leur convergence, soit les fictions postcatastrophiques médiévalistes qui nous intéressent plus spécifiquement dans le cadre de ce livre. Cette convergence s'explique également par certains traits communs, à commencer par l'appréciation négative de la conjoncture présente : en creux lorsqu'il s'agit d'œuvres proposant un monde médiéval ou pseudomédiéval et sur le mode de l'hypotypose dans le cas des œuvres catastrophiques et postcatastrophiques.

La fiction postcatastrophique médiévaliste se manifeste sous plusieurs formes. Parmi elles figurent les fictions entretenant une relation hypertextuelle avec des œuvres médiévales ou d'autres œuvres médiévalistes elles-mêmes en relation hypertextuelle avec celles-ci. C'est le cas, notamment, du jeu vidéo *Enslaved: Odyssey to the West* et de la série télévisée *Into the Badlands*, des transpositions libres de *La Pérégrination vers l'Ouest*, roman moderne paru en 1592, attribué à Wu Cheng'en et reprenant un ensemble de

contes oraux et écrits issus du Moyen Âge chinois. C'est également le cas des romans *The King Awakes* et *The Empty Throne* de Janice Elliott (1987, 1988), *Tomorrow's Magic* de Pamela F. Service (2008), *The Sword of Camelot* de Gilbert Morris (1995) et *La Terre gaste* de Michel Rio (2003), des nouvelles « A Fleeting Wisp of Glory » de Laura Resnick (décembre 1994) et « Artie's Angels » de Catherine Wells (mai 2001), et du jeu de rôle sur table *Knight*, de Simon Gabillaud et Coline Pignat (2015), qui s'appuient tous sur les légendes arthuriennes. D'autres fictions transposent moins des hypotextes médiévaux dans un cadre postcatastrophique qu'elles ne retravaillent des aspects du Moyen Âge historique : sa socialité, son économie, son état technologique, son rapport à l'environnement, ses mœurs, sa culture, ses objets les plus emblématiques et ses événements marquants. Il en va ainsi du roman *A Canticle for Leibowitz* de Walter M. Miller Jr. (1959), avec ses abbayes médiévales, derniers bastions de la conservation des savoirs précatastrophiques, ainsi que du roman *Dune* de Frank Herbert (1965) et de la série télévisée *The 100* de Jason Rothenberg (2014-2020), avec leur organisation féodale respective, sans parler du roman *News From Nowhere* de William Morris (1890) et de son économie artisanale.

On peut mettre en contraste les œuvres postcatastrophiques se déroulant au Moyen Âge ou dans un monde imaginaire situé à une époque équivalente au Moyen Âge historique et appartenant généralement à la *fantasy*, et celles qui se déroulent dans un monde marqué par la résurgence du médiéval à une époque future. Par exemple, les séries bédéiques *Pestilence* et *Pestilence: A Story of Satan*, de Frank Tieri et Oleg Okunev (2017, 2018), opèrent une relecture de la peste noire de 1347 en en faisant une épidémie de morts-vivants (Moyen Âge historique). De fait, les grandes épidémies médiévales essaient dans les futurs postcatastrophiques. Dans le roman *The Pesthouse*, l'Amérique est décimée par un virus et les survivants, dans un renversement de la Destinée manifeste, rallient l'Est dans l'espoir d'immigrer en Europe pour y connaître une vie meilleure. Une épidémie future est mise en scène également dans *The Scarlet Plague* de Jack London (1912). Dans les deux cas, le fléau entraîne la désévolution technologique et la désorganisation sociale. En ce qui concerne les mondes imaginaires situés à une époque équivalente au Moyen Âge historique, pensons au jeu vidéo

The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Tous les opus de la franchise The Legend of Zelda se déroulent au Royaume d’Hyrule, un monde médiéval typique de la *fantasy*. *Breath of the Wild* n’y déroge pas, mais a lieu dans un Hyrule postcatastrophique.

On peut distinguer les œuvres postcatastrophiques médiévalistes en fonction de la manière dont elles travaillent la rhétorique utopique, suivant les deux dimensions de la médiévalgie mentionnées par Joseph Morsel (2007) : l’une dysphorique et l’autre nostalgique. Dès lors, les œuvres postcatastrophiques matérialisent un espace-temps inspiré par un Moyen Âge situé axiologiquement entre la dystopie et l’eutopie. *Le Monde de la Terre creuse* d’Alain Paris re-lègue le Moyen Âge au seul pôle dystopique, avec sa Sainte-Vehme aux allures d’Inquisition gestapiste et un III^e Reich néoféodal. À l’inverse, le *News From Nowhere* de William Morris dépeint un Moyen Âge eutopique à venir, loin de la laideur, de l’exploitation et de l’aliénation de l’Angleterre industrielle. Mettant en tension les deux pôles, la trilogie romanesque *Wayward Pines* mobilise le carnaval médiéval sous un jour dystopique lorsqu’une population de survivants soumise à un régime autocratique se livre, vêtue de costumes extravagants, à des déchaînements de violence au cours d’exécutions publiques, alors que de l’autre côté du spectre est convoqué un Moyen Âge euphorique lorsqu’il apparaît que la clef de la survie à long terme passe par l’instauration d’une communauté agraire autarcique, néo-préindustrielle, en quelque sorte.

Finalement, le degré et l’ampleur de l’emprunt de la fiction postcatastrophique au Moyen Âge varient grandement d’une œuvre à l’autre. La matérialisation du Moyen Âge peut occuper une portion limitée du monde diégétique de l’œuvre ou, au contraire, en occuper la totalité. Dans *Le Monde de la terre creuse*, l’ensemble des continents habités est plongé dans un nouveau Moyen Âge. Dans la série télévisée *The 100*, toutefois, la condition médiévale touche une portion limitée de la population survivante. Dans cette série, un conflit nucléaire mondial a éliminé la presque totalité de la population. Seuls ont survécu les occupants de stations spatiales géostationnaires en orbite autour de la Terre (les *Sky People*), quelques individus à la surface (les *Grounders*), épargnés par les effets des radiations, et les réfugiés d’un abri antiatomique (les *Mountain Men*). Sur ces survivants, seuls les *Grounders* ont connu un retour au

Moyen Âge, illustré par un tribalisme évoquant davantage la barbarie que la chevalerie courtoise. Les fictions postcatastrophiques sont susceptibles de convoquer des aspects ciblés du Moyen Âge, également. C'est le cas du roman *Cloud Atlas* de David Mitchell lorsqu'il réactualise les motifs de la littérature médiévale que sont la Terre gaste et la reverdie, ou du roman *A Cantic for Leibowitz*, dont l'abbaye de saint Leibowitz se réfère aux ordres monastiques médiévaux. À l'inverse, d'autres œuvres rappellent un Moyen Âge générique, souvent entendu comme un état de civilisation néoprémoderne et néo-préindustriel régi par un pouvoir personnifié et autoritaire, faiblement développé au plan technologique et holiste. C'est le cas, notamment, dans *Wayward Pines*, de la communauté néo-agraire que veut instaurer le protagoniste en lieu et place d'un régime dystopique. Enfin, le recours au médiéval peut se montrer superficiel, ne concourant que de manière secondaire à l'intrigue ou au monde diégétique de l'œuvre, comme en témoigne la bande dessinée *The Walking Dead: The Alien*, de Brian K. Vaughan et Marcos Martin (2016). Dans une ville de Barcelone en proie à une épidémie de morts-vivants, un Américain en visite est secouru par la conservatrice du Museo Militar. Cette dernière pourfend les morts-vivants à l'aide d'une hallebarde et se prémunit de leurs attaques grâce à une armure de chevalier, des accessoires qu'elle a subtilisés sur son lieu de travail. Dans d'autres cas, la présence du Moyen Âge est prégnante, comme on le voit lors du tournant médiévaliste de la série *The Walking Dead*, amorcé lors de l'épisode 127. Des communautés autarciques y sont fondées sous l'égide de chefs charismatiques; des communautés axées sur une économie agraire et artisanale. L'une d'elles se fait même appeler le Royaume et un ancien acteur de théâtre en est le roi. L'énergie provient d'un moulin à vent, une foire devient le cœur des échanges commerciaux, des chevaliers sécurisent les routes commerciales et des enceintes fortifiées tiennent à distance les maraudeurs et les morts-vivants, ces derniers évoquant depuis le début de la série la peste noire de 1347 qui a tant marqué l'imaginaire occidental. C'est donc tout un milieu qui se présente ici comme néomédiéval.

Notes

1. Avec des œuvres telles que *A Modern Utopia* et *Men Like Gods* d'H. G. Wells (1905, 1923), *Moving the Mountain*, *Herland* et *With Her in Ourland* de Charlotte Perkins Gilman (1911-1916), *Islandia* d'Austin Tappan Wright (1942), *Walden Two* de B. F. Skinner (1948), *Childhood's End* d'Arthur C. Clarke (1954) et *Island* d'Aldous Huxley (1962).

2. Prenons, par exemple, *The Left Hand of Darkness* et *The Dispossessed* d'Ursula K. Le Guin (1969, 1974), *The Female Man* de Joanna Russ (1975), *Woman on the Edge of Time* de Marge Piercy (1976), *Ecotopia* d'Ernst Callenbach (1975), *The Wanderground* de Sally Miller Gearhart (1978), *Walk to the End of the World* et *Motherlines* de Suzy McKee Charnas (1974, 1978) et *Trouble on Triton* de Samuel R. Delany (1976).

3. Pensons à *The Iron Heel* de Jack London (1908), *Anthem* (1938) d'Ayn Rand, *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury (1953), *A Clockwork Orange* d'Anthony Burgess (1962), *This Perfect Day* d'Ira Levin (1970), la trilogie *The Urban Disaster* de J. G. Ballard (1973, 1974, 1975), *The Handmaid's Tale* de Margaret Atwood (1985) et *Battle royale* de Kouhun Takami (1999), pour n'en citer que quelques-uns.

4. À l'instar d'Ahrens (2009), Al-Aghberi (2021), Anderson (2012), Bellamy (2014), Berger (1999), Boulard (2014), Bragard (2013), Broderick (1993), Brodman et Doan (2017), Canavan (2012), Caracciolo (2018), Corbett (2017), Curtis (2010), De Cristofaro (2013), Dell'agnese (2014), Dietrich (2013), Di Filippo et Schmoll (2016), Doyle (2015), Duret (2018a, 2019a, 2019b), Edwards (2009), Engélibert (2015, 2019), Espinoza Garrido (2020), Farca et Ladevèze (2016), Fuchs (2016), Grafius et Stevenson (2021), Green (2016), Gurr (2015), Hassler-Forest (2017), Heffernan (2008), Herrero (2017), Hicks (2016), Hollm (2015), Horstmann (2015), Inscoc (2021), Jabarouti et Hardev (2014), Kemmer (2014), Kumar (2011), Kunsu (2009), Lanzendörfer (2015), Lavigne (2018), Lindner (2015), Lisboa (2011), Lizardi (2009), Mavri (2013), Mitchell (2022), Mohr (2015), Moon (2014), Moya et Lopez (2017), Murphy (2013), Musset (2012), Nabutanyi (2020, 2022), Neagu (2017), Nikou (2021), Piittinen (2020), Pitetti (2017), Skult (2015), Smith (2013), Snyder (2011), Søfting (2013), Wallin (2022), Williams (2005), Yoke (1987) et Zimmer (2013), parmi d'autres. Sur la base de données Science Direct, par exemple, 398 publications datant d'entre 2010 et 2021 sont référencées sous le mot-clef « postapocalypse » et 665 sous celui de « postapocalyptic », soit le double des publications parues lors des 12 années précédentes.

5. Voir la note 20 du chapitre introductif.

6. À cet effet, nombre de récits postcatastrophiques désignent l'événement catastrophique sous la forme d'une chute. C'est le cas du roman *Cloud Atlas* de David Mitchell, analysé au chapitre 9.

7. Sur le sujet, voir, notamment, Mathias Fuchs (2016).

8. Voir Gerald Farca et Charlotte Ladevèze (2016).

9. Sur cette question, voir Sandrine Sorlin (2008).

10. Il s'agit du site web comprenant les listes les plus exhaustives disponibles.

11. Disponible à l'adresse <https://www.imdb.com/>

12. La recension ne distingue pas les fictions catastrophiques et les fictions postcatastrophiques.

13. En date du 27 septembre 2018. L'inventaire inclut les titres annoncés, mais non encore diffusés à ce jour.

14. Pour l'ensemble des graphiques reproduits dans cette section, nous n'avons comptabilisé les séries télévisées et bédéiques produites et diffusées sur plusieurs années qu'une seule fois, à la date de sortie du premier épisode ou du premier tome.

15. En date du 27 septembre 2018. L'inventaire inclut les titres annoncés, mais non encore diffusés à ce jour.

16. En date du 27 septembre 2018. L'inventaire inclut les titres annoncés, mais non encore diffusés à ce jour.

DEUXIÈME PARTIE : HABITER

Introduction à la deuxième partie

Un monde à recosmiser

Jusqu'ici, nous avons défini ce qu'est le médiévalisme. Comprendre le goût pour le Moyen Âge dans la fiction postcatastrophique contemporaine exige de se positionner dans un champ d'étude dont l'objet privilégié est moins une période historique qu'un miroir à travers lequel les époques ultérieures se contemplent et, surtout, s'évaluent. Un portrait succinct de la réception du Moyen Âge de la Renaissance à aujourd'hui montre que les constructions de cette période historique ne sont jamais axiologiquement neutres. C'est pourquoi nous nous sommes intéressé à la question de l'utopie, une rhétorique spatiale abondamment mobilisée dans les fictions médiévalistes pour construire un Moyen Âge tantôt dystopique, tantôt eutopique. Faire appel à l'utopologie à ce stade de notre développement s'avérerait d'autant plus nécessaire que les manifestations du médiévalisme sur lesquelles nous avons jeté notre dévolu, les fictions postcatastrophiques, mettent en tension dystopie et eutopie, articulant dans un même texte une lecture de la conjoncture dans laquelle elles évoluent et des images construites du Moyen Âge. Par la suite, nous avons ouvert nos considérations utopologiques et médiévalistes à la question de la nostalgie. Regarder avec une envie non dépourvue de quelque désarroi cette époque et ce monde du passé donne lieu à sa réélaboration dans un espace-temps possible et latéral à la réalité, un espace-temps autre marqué par l'appréciation négative de la conjoncture présente et son amélioration sous une forme médiévaliste. Enfin, nous avons défini ce qu'est la fiction postcatastrophique, décrit ses principales caractéristiques, mis en lumière son caractère utopique et rendu compte du fait que son succès, depuis le début de la décennie 2000, survient en concomitance avec un regain d'intérêt pour le Moyen Âge au cours de la même période, d'où l'intérêt pour une étude de la fiction postcatastrophique médiévaliste.

La médiévalgie mise en lumière par Joseph Morsel (2007) est utile pour comprendre les malaises dans l'habiter à notre époque.

De cela, il sera fait écho lorsque sera abordé le phénomène de la *mésalgie*, qu'il conviendra de définir. Pour ce faire, nous proposerons dans les prochains chapitres un cadre théorique et une méthode d'analyse en vue de répondre à la question du goût contemporain pour le Moyen Âge. En outre, il s'agira de mettre en exergue ce que les fictions postcatastrophiques médiévalistes ont à offrir à ceux qui choisissent de s'y immerger. Notre hypothèse est que ce dont témoigne la popularité du Moyen Âge dans les œuvres médiévalistes de la culture de genres contemporaine, et plus spécifiquement, dans les fictions postcatastrophiques, c'est d'un goût pour un habiter tel qu'on l'impute au Moyen Âge ou, en d'autres termes, les rapports que les habitants médiévaux sont réputés entretenir entre eux et avec l'environnement.

Chapitre 4

Qu'est-ce qu'habiter?

Dresser un inventaire des emprunts les plus visibles des œuvres postcatastrophiques au Moyen Âge constitue tout sauf une avenue de recherche éclairante au regard de notre tentative de comprendre le goût pour cette période historique à partir du début des années 2000. Il importe peu que les protagonistes de *The Walking Dead*: *The Alien* survivent à la menace des morts-vivants à grand renfort de masse d'arme ou de hallebarde, ou que le protagoniste de *Dead Rising 4* s'adonne à un massacre à large échelle dans un centre commercial la tête ornée du heaume du légendaire roi Arthur après avoir extrait Excalibur de son rocher grâce à un exosquelette futuriste de fabrication militaire.

Quelles dimensions essentielles l'analyste doit-il privilégier pour bien saisir les rapports qu'entretiennent les fictions postcatastrophiques avec le Moyen Âge? Plusieurs constats peuvent apporter ici un début de réponse. D'abord, considérons qu'une grande partie des fictions, dans la culture de genres contemporaine — au premier chef, la *fantasy* et la science-fiction —, relève tout autant, sinon plus, de l'art de la construction de mondes (Jenkins, 2006) que d'un art de tisser des événements en intrigues, comme en témoigne, par exemple, la prolifération des récits transmédiatiques¹. Cela est vrai, notamment, pour les franchises postcatastrophiques médiévalistes telles qu'*Into the Badlands*, *The 100*, *The Maze Runner* et *The Walking Dead*. Ensuite, la fiction postcatastrophique médiévaliste relève de l'utopie, puisqu'elle accorde une place prépondérante à l'organisation de la société par le biais d'initiatives humaines. Enfin, le médiévalisme (et spécialement le médiévalisme utopique), pour reprendre la perspective toute ricœurienne de Jeff Rider (2010), permet de découvrir de nouvelles possibilités d'être-au-monde ou, autrement dit, d'habiter cet espace qu'est le monde, en même temps, ajouterons-nous, qu'il offre un point de vue sur l'être-au-monde prévalant dans la conjoncture à partir de laquelle émerge l'œuvre médiévaliste.

En conséquence, étudier les implications du recours au médiéval dans la fiction postcatastrophique médiévaliste nécessite l'analyse de son monde (sa spatialité), de son organisation, mais aussi de l'être-à-ce-monde proposé, c'est-à-dire un habiter. C'est ce que proposera la mésocritique, une perspective d'analyse des textes décrite au chapitre 5. Mais avant d'aller dans cette direction, il convient de définir certains concepts fondamentaux sur lesquels une telle perspective reposera : l'espace, le lieu et, bien entendu, l'habiter.

L'ESPACE ET LE LIEU

Dans son acception commune, l'espace constitue une « étendue indéfinie » ou une « étendue définie avec plus ou moins de précision » (Académie française, 2005a). Le lieu, quant à lui, est une « portion déterminée de l'espace [...] par ce qui s'y produit ou s'y est produit » (Académie française, 2005b). Le lieu est donc un espace concret et circonscrit. Dans son acception scientifique, l'espace est plutôt à prendre comme un concept formel et classificatoire appuyant des opérations cognitives sur le monde physique et matériel, permettant de penser en termes d'agencement, de position et de distance (Stock, 2007). Il subsume des réalités telles que le lieu, le paysage, l'environnement, la ville et le territoire.

Jacques Lévy (1993) distingue trois grandes catégories d'espace qui ont émaillé l'histoire des idées. La première, kantienne, considère l'espace comme une forme a priori, c'est-à-dire « un cadre préexistant, qui existerait "en soi" » (Veschambre, 2014, p. 7). La seconde, cartésienne, voit dans l'espace (ou l'étendue) un attribut de chaque chose. La dernière, leibnizienne, définit l'espace en tant que relation entre coexistants et en fait une construction sociale, dans la mesure où il est « comme un des attributs de la réalité spatialisée et non comme une réalité indépendante » (Lévy, 1994, p. 47). Pour Lévy (1993), en effet, « l'espace est une *catégorie* qui définit une *relation de coexistence* entre les éléments du réel » (p. 121, l'auteur souligne). Comme le résume Vincent Veschambre (2014), « cela consiste à dire que les individus, les sociétés et leurs productions ne sont pas *dans* l'espace, mais sont *avec* l'espace ou *sont* l'espace (p. 8, l'auteur souligne). Dans le cas de l'espace social, on peut le voir, selon

Lévy, toujours, comme une dimension du réel social, et il représente un problème pour les sociétés en raison des distances² séparant les objets sociaux, contre lequel la coprésence, la mobilité et l'ubiquité³ offrent des moyens de lutter.

L'échelle, la substance et la métrique constituent trois attributs essentiels de l'espace. L'échelle désigne un rapport de taille entre réalités, la substance, une composante non spatiale relevant d'une configuration de l'espace, et la métrique, un mode pour mesurer et traiter la distance (Lévy et Lussault, 2003a). Les deux grands types de métriques sont le territoire et le réseau, le premier relevant du topographique, et le second, du topologique (Lévy, 1993). Au premier regard, le topologique s'oppose au topographique. Or, selon Boris Beaude et Nicolas Nova (2016), « les agencements topographiques du réel ne sont que des généralisations topologiques, qui consistent en l'appréhension de l'ensemble des relations coexistentielles qui prévalent pour un ensemble d'éléments considérés » (p. 56) : une ville, une rue, un immeuble, une place, etc. Les territoires constituent donc des « agencements (des réseaux) relativement stables d'entités dont le mouvement relatif est tellement négligeable que l'on s'autorise à ne plus le penser d'un point de vue relationnel. » (p. 56) Cette primauté du topologique s'inscrit bien dans la géographie actuelle. Ainsi, selon Jean-Marc Offner (2003), le champ serait passé d'une géographie des topographies à une géographie des topologies, dans laquelle, écrit-il, « la proximité se mesure moins en contiguïté qu'en connexité⁴ [...] [de sorte qu'] "être relié à" devient plus important qu'"être à côté de" » (p. 199). Une approche topologique de l'espace, que nous adopterons ici afin d'appréhender les milieux des mondes postcatastrophiques et leur habiter à l'étude, vise alors à rendre compte des agencements de relations de coexistence. Ces agencements portent plusieurs noms selon les chercheurs et en fonction des phénomènes qui les occupent, de l'arbre au dispositif, en passant par le réseau, le système, le rhizome et la structure.

Comment, maintenant, se définit le lieu? Le *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés* donne quatre définitions essentielles de ce terme. Un lieu y désigne : (1) le « là où quelque chose se trouve ou/et se passe » (Berque, 2003b); (2) une « condition de l'expérience humaine » (Entrikin, 2003); (3) un « espace dans lequel la

distance n'est pas pertinente » (Lévy, 2003b); et, enfin, (4) la « plus petite unité spatiale complexe de la société » (Lussault, 2003).

Pour reprendre la définition de Michel Lussault (2017), un lieu est limité et circonscrit; il « se caractérise et s'éprouve toujours comme "un endroit où⁵"; un espace physique marqué par son intégrité⁶ » (p. 41, définition 1). Si cette définition rejoint la signification du *topos* aristotélicien, elle s'en écarte toutefois, nous dit-il, dans la mesure où tel que la géographie contemporaine le conçoit, le lieu est inséparable de son contenu, car ce qu'il « contient et (r)assemble contribue à le configurer et à le faire exister comme un espace humain spécifique qu'on peut distinguer des autres, un espace doté de qualités propres » (p. 41-42). Le lieu forme la « plus petite unité spatiale complexe de la société » (Lussault, 2003, p. 560, définition 4). Petit, il est à la vie sociale ce que le logis est à la vie domestique (Lussault, 2017). Complexe, il l'est au même titre que la société, qui combine dans un espace des réalités humaines et non-humaines et forme un système local dont les éléments sont en contact direct, coprésents. Ce lieu devient alors « un cadre explicite de la coprésence possible des individus et des choses » (p. 42), dans lequel la distance n'est plus pertinente (Lévy, 2003b, p. 561, définition 3). Suivant l'approche anglo-saxonne de la *humanistic geography* développée dans les années 1970, axée sur le sujet — une géographie plus herméneutique et idéale, comme le résume J. Nicholas Entrikin (2003) —, le lieu désigne une « condition de l'expérience humaine » (p. 557), et cette expérience, à l'inverse, contribue à faire le lieu, puisque, comme l'écrit Yi-Fu Tuan (2001 [1977]), « ce qui commence comme un espace indifférencié devient lieu lorsque nous apprenons à mieux le connaître et le dotons d'une valeur » (p. 6, définition 2). La valeur en question déborde le *topos* du lieu. Elle n'est pas entièrement localisable dans les limites de son *topos*, nous dit Berque (2003b), car le lieu existe également « en fonction des prédicats — c'est-à-dire la valeur et le sens — dont l'existence humaine les charge au fil de l'histoire » (p. 556), dimension qui relève non pas de la topicalité (*topos*), mais de la chorésie (*chôra*)⁷. C'est que le lieu, dans l'optique berquienne, à laquelle nous souscrivons, relève bien davantage du topologique que du topographique; il est le point focal de relations de coexistences, un motif composé de rapports techniques et symboliques unissant l'être humain et son environnement, soit une sorte

particulière de géogramme⁸ (Berque, 1999). Ces relations de coexistence, ce sont l'habiter de l'humain en tant qu'être dans l'espace ou en tant qu'être sur Terre.

L'HABITER

Nous avons vu jusqu'ici comment pouvaient se définir l'espace et le lieu. Il reste à établir la question de l'expérience humaine de l'espace, dont rend compte le concept d'habiter. Ce dernier est formé par la substantivation du verbe et désigne, pour les philosophes qui se sont intéressés à l'architecture et à l'urbanité, « tout ce qui contribue, pour chaque humain, à être » (Paquot, Lussault et Younès, 2007, p. 5), soit la « manière dont les mortels sont sur Terre » (Heidegger, 1993 [1951], p. 175). Il s'agit donc d'un être sur Terre.

L'habiter comme un « être dans l'espace » et un « être sur Terre »

Comme le souligne Lussault (2007), le terme « habiter », en philosophie et en géographie, s'écarte de l'usage courant, où il est synonyme d'actes fonctionnels tels que loger, résider ou demeurer. La distinction s'opère dès le début des années 1950, c'est-à-dire à partir de la conférence « Bâtir, habiter, penser » que donne le philosophe Martin Heidegger en 1951, où il devient, dans l'optique de la phénoménologie⁹, une caractéristique fondamentale de l'être, une « "poétique" du monde qui questionne l'être de l'habitation humaine » (Lussault, 2007, p. 41). Dans cette lignée phénoménologique paraît, dans les années 1950, *L'Homme et la Terre*, d'Éric Dardel (1990 [1952]). La question de l'habiter effectue avec lui un déplacement de la géographie vers la géographicit  , entendue comme le produit de la relation de l'humain    la terre et comprenant    la fois un ensemble de pratiques et une conscience singuli  re de la nature et de l'espace (Dupont, 2008). Les conceptualisations heideggerienne et dardelienne de l'habiter t  moignent d'une approche ontologique de l'être g  ographique — une approche ontog  ographique — et ont pour objet la projection de l'humain dans l'espace et son appropriation (L  vy et Lussault, 2003b). Une telle conception de l'habiter contraste nettement avec la posture positiviste dominante en g  ographie    l'  poque et conna  tra un   cho important dans les ann  es 1960 et 1970 : chez Henri Lefebvre, notamment, et dans la

géographie anglophone — les travaux de Yi-Fu Tuan et des chercheurs rattachés au courant de l'*Humanistic geography* de David Ley et Marwyn Samuels, par exemple —, qui voient en Dardel un précurseur de ce tournant interprétatif appelé à marquer durablement la discipline (Lussault, 2007; Staszak, 2003). Cette conception phénoménologique de l'habiter en fait un être dans l'espace ou sur Terre, et la Terre, en tant qu'elle est habitée, devient alors un écoumène.

L'habiter en mésologie : milieu, médiance et trajectivité

La mésologie d'Augustin Berque s'inscrit dans cette lignée. Dans la mesure où la mésocritique en est fortement tributaire, nous la présenterons en détail en insistant sur les questions de milieu, de médiance et de trajectivité qui la sous-tendent. Nous verrons ensuite ces autres conceptions complémentaires que sont le faire dans l'espace, le faire avec l'espace, l'être ensemble dans l'espace et l'être entre les espaces, qui s'avéreront nécessaires à tout projet de lecture mésocritique soucieux de mettre au jour les configurations ontogéographiques propres aux récits de fiction. Ces conceptions sont essentielles afin de ne pas limiter l'habiter aux seuls rapports liant une société à son environnement, ce qui reviendrait, notamment, à obombrer la question de la socialité.

En mésologie, la question de la médiance occupe une place centrale et véhicule une conception précise et opératoire de ce qu'est l'habiter. Sa définition repose sur les textes du philosophe Watsuji Tetsurô¹⁰ et du géographe Augustin Berque. Le concept de médiance constitue un néologisme forgé par le second afin de rendre en français celui de *fûdosei*, proposé par le premier. *Fûdosei* provient du japonais *fûdo*. C'est « l'ensemble des caractères physiques et sociaux d'une contrée donnée » (Berque, 1990, p. 25). On peut traduire *fûdo* par « milieu », entendu dans le sens de milieu existentiel. Quant au suffixe *-sei*, il est l'équivalent de *-té*, *-ité* et *-ance* en français et désigne la « qualité de ce qui est ». La médiance, c'est « le sens ou l'idiosyncrasie d'un certain milieu, c'est-à-dire la relation d'une société à son environnement » (2000b, p. 128), « à l'espace et à la nature » (1986, p. 166, l'auteur souligne), ou encore « à l'étendue terrestre » (1996, p. 71). Le mot « sens » repose ici sur une triple base, soit la Terre (le chimico-physique), la biosphère (la vie orga-

nique) et l'écoumène (l'ensemble des milieux humains). Si le milieu est le fruit de la relation entre une société et son environnement, l'écoumène en représente l'ensemble, soit la Terre habitée. Dans la mesure où cet écoumène implique de l'humain, Berque (2000b) le distingue ontologiquement du chimico-physique et de la vie organique, tout en précisant la nature interrelationnelle établie entre ces niveaux. Le sens pris comme « direction » témoigne du fait que la vie organique suppose le chimico-physique et que l'écoumène suppose à son tour la vie organique, alors que l'inverse n'est pas vrai. Autrement dit, l'écoumène « émerge et s'élabore du physico-chimique au vivant, et du vivant à l'humain » (p. 130). Dans ce contexte, « sens » veut dire à la fois signification, sensation et direction, et « il ne peut y avoir pleinement signification que dans un certain lien avec les sensations de la chair vivante, celles-ci étant elles-mêmes fondées par les lois de l'univers physique » (*ibid.*).

La médiance se présente comme un « complexe orienté à la fois subjectif et objectif, physique et phénoménal, écologique et symbolique » (1990, p. 32) désignant « le moment structurel de l'existence humaine » (Watsuji, 2011 [1928], p. 35). « Moment »¹¹ est ici le mot choisi par Berque (2011b) pour traduire celui de *keiki*, compris dans son sens mécanique, soit comme une puissance de mouvoir. La formule de Watsuji réfère à l'instauration d'un rapport ou d'un couplage dynamique dans la structure duelle de l'être, entre ses deux moitiés¹². L'être humain de l'ontologie watsujienne, explique Berque (2011b) se présente donc comme *hito*, homme individuel, et *aidagara*, moitié formée de l'entrelien humain, soit les relations que les êtres humains (dimension collective, par opposition à celle, individuelle, de *hito*) entretiennent avec leur environnement, dont l'ensemble donne leur *fûdo*, leur milieu. Cette seconde moitié sort au-delà des limites de la première, le terme « existence » devant être pris étymologiquement parlant comme *ex-sistere*, c'est-à-dire au sens de « se tenir hors de soi », retenu par Heidegger avec son *Außer-sich-sein* (être-au-dehors-de-soi). Il s'agit donc d'une « sortie de l'être vers les choses, au-delà des limites de l'identité du corps propre » (Aubry et al., 2006, p. 64). Le milieu de Watsuji (2011 [1928]) est à considérer comme un milieu historique et l'histoire comme médiale, car « si on les isole l'un de l'autre, l'histoire comme le milieu ne sont plus que des objets abstraits de cette base concrète » (p. 51) qu'est la structure

duelle de l'existence. En d'autres termes, la médiance s'élabore tout à la fois dans l'espace et le temps.

L'être humain watsujien se caractérise donc par une structure ontologique dissymétrique et consiste en sa « bipartition [...] en deux "moitiés" qui ne sont pas équivalentes, l'une investie dans l'environnement par la technique et le symbole [le corps médial], l'autre constituée [...] [d'un] corps animal » (p. 128). La seconde moitié est interne, physiologiquement individualisée, alors que la première est diffuse dans le milieu. Cette structure ontologique duelle, dissymétrique et dynamique est confirmée par les travaux de l'anthropologue André Leroi-Gourhan (1964), où il est question du processus d'extériorisation des fonctions, un « processus qui rejette peu à peu tous les instruments hors de l'homme » (p. 47). Ces fonctions appartenaient autrefois au corps animal de l'humain, mais au cours de l'évolution, le processus a pris la forme d'un « triple et mutuel engendrement » (Berque, 2000b, p. 96) composé de l'hominisation (le passage de l'animal à l'humain), de l'anthropisation (l'objectivation des choses par le biais de la technique) et de l'humanisation (la transformation subjective des choses à l'aide de symboles), donnant lieu au corps social, cet « organisme externe qui se substitue chez l'homme au corps physiologique » (Leroi-Gourhan, 1964, p. 48), fruit de la combinaison dynamique des appareils techniques et symboliques de l'être en voie de devenir humain. Au cours du processus d'extériorisation des fonctions, le corps social s'est donc autonomisé vis-à-vis du corps animal, a grandi et s'est diversifié, la technique étendant matériellement les fonctions du corps animal et le symbole abolissant les distances matérielles. Ce corps social correspond, selon Berque, aux milieux humains. Il implique donc aux côtés de la technicité et de la symbolicité une dimension écologique, la combinaison des trois donnant le corps médial.

L'extériorisation du corps animal vers le corps médial par l'intermédiaire de la technique relève de la projection, car c'est elle qui « prolonge notre corporéité hors de notre corps jusqu'au bout du monde » (Berque, 2000b, p. 129), alors que le symbole « joue là en sens inverse de la technique [...] [et] rapatrie le monde au sein de notre corps » (*ibid.*), donnant lieu à une introjection¹³. Le mouvement de va-et-vient entre la projection et l'introjection s'appelle la trajection¹⁴.

Toujours selon Berque, la médiance est à la fois originelle, inscrite dans une évolution et une histoire (humaine, mais aussi géologique), et originaire, en ce sens qu'elle va de l'inconscient charnel aux représentations conscientes¹⁵. Dès lors, la médiance correspond au « couplage dynamique du corps animal et du corps médial dans la relation écouménale » (Aubry et al., 2006, p. 63). La réalité des lieux présents dans l'écoumène, écrivent Berque et al. (1999), « s'établit dans le rapport topicité/chorésie, [...] [dans] la combinaison dynamique de ces deux principes » (p. 49). Le *topos* représente le versant physique, substantiel, matériel et écologique du lieu. Il revêt une dimension quantitative, mesurable, et se montre commensurable à d'autres lieux. Le *topos* est « tel un récipient, c'est la limite externe d'un objet dans l'espace universel d'un environnement objectivé » (Berque et al., 1999, p. 49). C'est l'espace entendu et mesurable de la modernité. La *chôra*, elle, représente le versant phénoménal et existentiel du lieu, sa dimension immatérielle, sémantique. Elle est non mesurable, et donc incommensurable à d'autres lieux. Tout intérêt porté aux lieux doit donc tenir compte à la fois de leur topicité et de leur chorésie (Berque, 2003b).

L'écoumène a émergé de la biosphère grâce au triple processus conduisant de l'hominisation à l'humanisation, que Berque, inspiré par le concept de *Räumung*, de Martin Heidegger (dans *L'Origine de l'œuvre d'art*), qualifie de « déploiement écouménal » et qui rend compte de l'ouverture d'espace engendrée par l'œuvre humaine, en particulier par le symbolique, le langage offrant la « capacité de représenter les choses ailleurs qu'en leur présence, c'est-à-dire de démultiplier leur *topos* par une *chôra* » (Berque et al., 1999, p. 56).

L'ouvrage *Fûdo* a ouvert en son temps un nouveau champ de recherche, la mésologie, soit l'étude des milieux. Mais surtout, il a doté la géographie d'une ontologie, donnant lieu dans l'exercice à une ontogéographie. Il a donc permis « de penser l'émergence de l'être à partir du lieu de l'être » (Berque, 1996, p. 75). La médiance, puisqu'elle rend compte du moment structurel de l'existence humaine, se situe « en deçà de la différenciation du genre humain en sociétés et en cultures » (p. 72). Toutefois, elle se veut non seulement ontologique, mais ontique, également, relevant de l'*étant* et de l'*être*, puisque « tout en étant constitutive de notre humanité même, elle s'exprime forcément dans les termes d'une certaine culture, dans la

concrétude d'un certain milieu » (Berque, 1996, p. 72) ou sous la forme de « phénomènes historico-médiaux », dirait Watsuji (2011 [1928], p. 58), dont l'étude implique

une connaissance ontique dans la mesure où elle vise la particularité des êtres particuliers; mais c'est une connaissance ontologique dans la mesure où elle saisit ces façons particulières en tant que modes de l'existence consciente de soi de l'humain. Ainsi, la saisie de la structure particulière historique-médiale de l'humain devient une connaissance ontologique-ontique. Dans la mesure où l'on s'interroge sur les types de milieux, il ne peut qu'en être ainsi (p. 59).

Le milieu « est proprement *trajectif*, c'est-à-dire à la fois naturel et culturel, collectif et individuel, subjectif et objectif, physique et phénoménal, matériel et idéal, *chorétique* et *topique* » (Berque, 1986, p. 165-166, l'auteur souligne). La trajection constitue alors une interrelation dynamique entre le subjectif (le sujet humain) et l'objet (l'environnement physique), pris tous deux dans cet entrelacs technique, symbolique et écologique qu'est le milieu. Il s'agit donc de prendre sans les confondre le sujet et l'objet dans leur unité et non de les dichotomiser comme culture d'un côté et nature de l'autre. En accord avec l'ontologie watsujienne, la trajection constitue ces allers-retours entre le corps et le monde : « étendant notre corps jusqu'au bout du monde, la technique le *cosmise*, tandis que le symbole, au contraire, *somatise* le monde : il le rapatrie dans notre corps » (Aubry et al., 2006, p. 102). Il s'agit du « mécanisme par lequel époque et milieu, temps historique et espace géographique se conjuguent pour engendrer la médiance de l'écoumène » (Berque, 1996, p. 73).

La réalité du milieu naît de la combinaison du physique et du phénoménal, de la métaphore et de la causalité. La métaphore, comprise au sens large, « est un changement par lequel nous sentons une chose comme autre chose ». Cette assimilation est subjective; c'est une « projection du sujet sur l'objet » (1990, p. 35), et les milieux sont en partie constitués de ces représentations, de ces significations et de ces perceptions appartenant au monde phénoménal. Cependant, ils ne reposent pas uniquement sur ces projections, puisqu'ils comportent des éléments issus du monde physique, c'est-à-dire « des

faits écologiques et des évolutions objectives, les cycles de H₂O et pas seulement des glaciers ou des nuages » (2000b, p. 36). Trajectif, le milieu dépasse donc les dualités héritées de la modernité :

— Le milieu est à la fois naturel et culturel. *La société aménage son environnement selon la représentation qu'elle s'en fait; et réciproquement : elle le perçoit et (se) le représente en fonction des aménagements qu'elle en fait. La nature n'existe pour la société que cultivée (perçue, conçue, construite); et réciproquement, la culture n'existe pour la société que naturée [...]*

— Le milieu est à la fois subjectif et objectif. *La représentation que l'homme se fait de son milieu n'atteint jamais à l'objectivité pure : elle fait elle-même partie du milieu qu'elle représente. En cela elle n'est pas, non plus, seulement subjective : l'expérience propre à ce milieu la vérifie dans une certaine mesure.*

— Le milieu est à la fois collectif et individuel. *Les schèmes d'appréhension de la réalité (représentations, comportements) sont transmis par le groupe, mais ils n'ont d'existence que par et pour chaque individu* (1986, p. 148-149, l'auteur souligne).

Dans la combinaison de la consécution et de la projection dues à la causalité et à la métaphore — un entrelacs ou une interpénétration du monde intérieur subjectif (ou sensible) et du monde extérieur objectif — figurent plusieurs temporalités : « temporalité linéaire (l'enchaînement causal), temporalité bouclée (les rétroactions) et achronisation (la suppression du temps par l'assimilation métaphorique du passé au présent, du possible à l'actuel) » (1986, p. 154). Métaphore et causalité « ne relèvent pas d'ordres irréductibles, tels que l'esprit d'une part et la matière de l'autre; mais d'un même principe de transformation générale, qu'elles expriment à des échelles de temps différentes » (1990, p. 38).

Avec le concept de trajectivité, Berque évite l'écueil de l'abolition pure et simple du principe d'identité (la logique aristotélicienne de l'identité du sujet selon laquelle la chose est circonscrite dans les limites de son *topos*, A ne pouvant être simultanément non-A — il s'agit de la logique de la chose en soi) en lui adjoignant le principe de la métaphore et du symbole, c'est-à-dire la logique de l'identité du prédicat ou du lieu (*basho*) de Nishida Kitarô, en vertu de laquelle A

devient non-A, car « les choses prennent, en relation à l'existence humaine, un sens dont la *chôra* excède leur emplacement physique » (Berque et al., 1999, p. 49); il s'agit du « déploiement de l'en-tant-que écouménal » (Berque, 1998, p. 443). Ainsi, « le point de vue de la médiance ne consiste pas à abolir le principe d'identité, qui fait qu'une chose ne peut en être une autre, sinon subjectivement » (1990, p. 38-39), soit sur le mode de la métaphore qui, « transportant les choses en mots, les représente là où elles ne sont pas présentes » (Berque et al., 1999, p. 49), en adéquation avec son étymologie grecque *metapherein*, soit « porter au-delà », « transporter ». La logique de l'identité du prédicat se rapporte au fait que « notre monde est institué par la manière dont nous appréhendons les choses; [...] notre corps animal étant le foyer de cette prédication » (Berque, 2002, p. 242). Pour illustrer la logique du prédicat, Berque (1998) donne l'exemple de la pomme et de la Terre, unies par le même prédicat, « être ronde ». Comme il le souligne, cette logique n'est pas l'apanage du seul symbolique, puisque la manière dont l'être humain prédique le monde guide celle dont il transforme l'étendue terrestre par la technique. Et à l'inverse, l'étendue terrestre travaillée, devenue dès lors un milieu, fait l'objet de nouvelles prédications.

L'habiter comme un « faire dans l'espace »

La perspective ontogéographique de Berque fait de l'habiter un être sur Terre. Ce faisant, elle occulte certaines dimensions essentielles du phénomène ou les aborde de manière périphérique, contrairement à un habiter conceptualisé comme un « faire dans l'espace », portant, en d'autres mots, sur les pratiques spatiales, dont les modalités de circulation. Dans « Cybèle et Cyborg », par exemple, Berque (2000a) critique la médiance suburbaine axée sur le couple habitat pavillonnaire/automobile, mais il se concentre sur l'empreinte écologiquement insoutenable de l'habiter exercé sur l'environnement chimico-physique et la vie organique sans s'intéresser aux pratiques spatiales impliquées par les milieux représentatifs de ce phénomène. Cette dimension, Mathis Stock (2007) ne l'occulte pas. Il qualifie de modèle Heidegger-Moles le rapport de familiarité accompagnant l'être dans l'espace, en tant qu'il valorise la proximité, l'enracinement, l'immobilité et la fixité,

donnant lieu à un « être comme les plantes », suivant l'expression du philosophe Peter Sloterdijk. Pour Stock, ce modèle peut être qualifié de vicieux, car il est devenu un automatisme pour les chercheurs. Il véhicule à cet effet « l'idée d'un rapport de familiarité faiblissant avec l'augmentation de la distance du lieu de résidence [...] [et] ne permet pas de comprendre comment il est possible de transformer des lieux lointains en lieux familiers (p. 109). Pour lui, ce modèle ne rend pas compte des caractéristiques de l'habiter contemporain, marqué par la mobilité géographique d'individus vus comme des habitants temporaires et mobiles, alors que cette forme mobilitaire de l'habiter conduit à des pratiques nouvelles de l'espace et de nouvelles valeurs conférées aux lieux géographiques.

Stock (2004) propose un déplacement de la problématique de l'habiter comme être dans l'espace vers un « faire avec de l'espace ». L'espace n'est plus considéré comme une étendue, un contenant ou une surface terrestre, mais plutôt comme une condition et une ressource pour l'action. Ces pratiques varient d'un individu à l'autre et les lieux prennent un sens différent en fonction des intentionnalités associées aux pratiques, devenant ainsi des « lieux de projet ». Suivant cette approche, l'espace ne précède pas la pratique, mais il se manifeste à travers elle. Selon Stock, lorsque les chercheurs ont abordé l'habiter comme être dans l'espace, ils ont privilégié les représentations, l'imaginaire et les significations à l'œuvre dans le rapport que l'on entretient avec les lieux, c'est-à-dire la géographicit  . Or, pour saisir pleinement la g  ographicit  , on doit l'« ins  rer dans une   tude centr  e sur les pratiques dans lesquelles les significations des lieux sont mobilis  es par les individus en actes, en situation, dans un *projet* » (para. 4, l'auteur souligne). L'  tude de l'habiter doit alors articuler ensemble pratique et signification des lieux. Toujours selon Stock (2007), cette approche d  pouille l'habiter de ses connotations   cologique et cosmologique pour ne retenir que ses dimensions topique et symbolique. Par ailleurs, elle ne doit pas se limiter aux rapports    un seul lieu, car l'accroissement de la mobilit  ¹⁶ implique la pratique de plusieurs — un habiter polytopique (Stock, 2006) —, tous   tant « susceptibles de constituer un r  f  rent g  ographique pour la vie des individus » (Stock, 2004, para. 9). L'approche propos  e par Stock porte moins son attention sur la Terre que sur les lieux g  ographiques con  us

non pas, comme le fait Augustin Berque, en tant que milieux, mais en tant que référents des symbolisations humaines et en tant que contextes ou situations. Il s'agit, par cette approche, de rendre compte de la nouvelle donne qu'est la croissance de la mobilité géographique dans le cadre de la mondialisation, car « habiter, c'est pratiquer les lieux géographiques du Monde » (para. 6), rendre familiers les lieux étrangers et recomposer les lieux de l'ancrage et de l'ailleurs, loin de l'enracinement du modèle Heidegger-Moles.

Le faire avec de l'espace de Stock nécessite la prise en considération de trois dimensions de l'habiter : (1) les pratiques qui définissent comment l'individu relie entre eux les lieux géographiques; (2) les modes d'habiter, soit les manières dont il habite un ensemble de lieux, les met en réseau, synthétise un ensemble de pratiques des lieux; et (3) les régimes d'habiter, qui définissent le modèle dominant d'être en relation vers les lieux géographiques d'une société (agencement spatial, modes de transport et de communication, jeux de distances, types de pratiques des lieux, représentations, conceptions, images et discours portant sur l'espace, etc.). Le régime d'habiter désigne l'ordre spatial dans lequel les pratiques individuelles s'insèrent.

Afin d'éviter toute confusion avec la conception suivante de l'habiter, nous préférons l'expression « faire dans l'espace » au « faire avec de l'espace » de Stock. Sans s'y limiter, cette dimension porte sur les modalités de circulation dans l'espace et le degré de mobilité dont dispose l'individu lorsqu'il circule.

L'habiter comme un « faire avec l'espace »

Stock rend compte de l'habiter en tant que *pratique* de l'espace. Il convient également d'examiner, dans la perspective de Michel de Certeau (1990), la question des *usages* de l'espace, soit les « actions qui ont leur formalité et leur inventivité propres et qui organisent en sourdine le travail fourmilier de la consommation » (p. 52) de l'espace. L'habiter, dans ce glissement de la pratique aux usages, concerne cette fois le « faire avec l'espace ». Contrairement à l'être dans l'espace, il ne s'agit pas de savoir comment on *arrange* l'espace, mais comment on *s'arrange* de l'espace. Il est donc question dans cette perspective toute politique d'analyser les rapports de force institués entre les producteurs dominants et les consommateurs dominés de l'espace. Les premiers, seigneurs en leur domaine,

habitent en stratèges, alors que les seconds, réduits au braconnage, habitent en tacticiens. Comme l'écrit Lussault (2007), il s'agit là d'appréhender « cet ordinaire de l'habitat humain inventé à l'aide des multiples "arts (et ruses) de faire" » (p. 42).

Théo Fort-Jacques (2007), quant à lui, réunit le « faire dans » et le « faire avec » l'espace dans son étude du lieu-mouvement, c'est-à-dire « l'espace produit par la mobilité » (p. 252), un dispositif spatial fonctionnel qui agit comme interface entre le transport et la ville, mais que les pratiques spatiales des individus contribuent à façonner, suivant une invention du quotidien (Certeau, 1990). Il y a là en jeu un habiter « mouvant, diffus » (p. 253); c'est une appropriation du lieu-mouvement où se manifeste une socialité aux liens faibles l'apparentant au non-lieu¹⁷. Selon Fort-Jacques, il convient de prendre le déplacement dans le lieu-mouvement comme un habiter en soi, car « le passant est aussi un habitant, mais un habitant qui ne cesse de sortir d'un régime de familiarité aux choses et aux gens » (*ibid.*). Cet habiter exige un processus permanent de territorialisation-déterritorialisation, car l'appropriation — faite de négociations entre les individus, entre eux et avec l'espace — y est précaire, dans la mesure où elle est confrontée à la fonctionnalité du lieu et où le mouvement empêche toute pérennisation.

Faire avec l'espace nécessite un savoir géographique, défini par Olivier Lazzarotti (2006a) « comme une connaissance géographiquement orientée [...] dont le sens prend corps dans la relation à l'espace habité géographique » (p. 94). Habiter, affirme ce dernier, c'est comprendre le plan d'un lieu afin d'en maîtriser les usages et de s'y orienter, ce qui implique à la fois un savoir-être, un savoir-faire et un savoir-vivre-ensemble. Cela revient à dire que l'habiter est également un phénomène d'ordre cognitif, un faire avec l'espace comme acte cartographique. Il est alors question de cartographie cognitive, que celle-ci soit mobilisée afin de régler les problèmes empiriques d'orientation inhérents à la forme urbaine (Lynch, 1999 [1960]), de totaliser l'espace social (Jameson, 2007 [1991]) ou d'appréhender les milieux afin de s'habiller à habiter.

Ainsi, selon l'urbaniste et architecte Kevin Lynch (1999 [1960]), il survient un phénomène d'aliénation urbaine lorsqu'une personne plongée dans une ville devient incapable de la cartographier cogni-

tivement en tant que totalité et de s'y positionner. À une ville telle que Jersey City, construite sous forme de grille ou de damier, par exemple, il manque les marqueurs de la ville traditionnelle pour s'y repérer. Pensons aux monuments ou aux frontières naturelles. À ce sujet, Fredric Jameson (2007 [1991]), commentant Kevin Lynch, écrit :

La désaliénation dans la ville traditionnelle implique donc la reconquête pratique du sens du lieu et la construction ou la reconstruction d'un ensemble articulé pouvant être gardé en mémoire et que le sujet individuel puisse cartographier et recartographier au cours de ses trajectoires mobiles et changeantes (p. 100).

Selon Jameson, les sujets de Lynch s'adonnent à des opérations précartographiques plutôt que cartographiques afin de se situer dans la ville. Il en ressort des itinéraires davantage que des cartes. Ces itinéraires, proches des portulans médiévaux, prennent la forme de schémas rapportés à un sujet centré. Ils se composent de trajets existentiels émaillés de points aux caractéristiques distinctives (par exemple : des oasis, des montagnes ou des monuments). Par opposition, la cartographie mêle des données existentielles (la position du sujet) et des « conceptions abstraites et sans vécu de la totalité géographique » (p. 102), à l'image de la triangulation, liées, en d'autres termes, à la conception moderne de l'espace (*topos*), par opposition à l'espace vécu, phénoménal (*chôra*). À partir du XVI^e siècle et de la projection Mercator, souligne Jameson, la cartographie est confrontée au problème du transfert d'un espace courbe, tridimensionnel, sur une surface plane. Émerge alors la question de la représentation de l'espace dans sa confrontation avec les spécificités intrinsèques du média employé.

Jameson reprend le concept de cartographie cognitive et va plus loin que les problèmes empiriques inhérents à la forme urbaine chez Lynch en l'interrogeant à la lumière de la redéfinition althusserienne de l'idéologie. Dans « Idéologie et appareils idéologiques d'État », Louis Althusser définit l'idéologie comme la « représentation des relations *Imaginaires* du sujet avec ses conditions d'existence *Réelles* » (cité dans Jameson, 2007 [1991], p. 101). Selon Jameson, cette redéfinition met en lumière l'écart entre expérience

existentielle et connaissance scientifique. L'idéologie a pour rôle de résorber cet écart en réarticulant les deux modes d'appréhension de l'espace social. Dans la rencontre des concepts de cartographie cognitive et d'idéologie, Jameson met l'accent sur une conception historiciste en vertu de laquelle la production d'idéologies « vivantes et opérationnelles » (p. 103) diffère en fonction des situations historiques rencontrées; il existerait des périodes de crise au cours desquelles cette production ne serait plus possible. Dans ce cadre élargi que propose Jameson, celui d'une appréhension de l'espace social, la carte cognitive a donc pour vocation de « permettre au sujet individuel de produire une représentation situationnelle dans cette totalité non représentable que constitue l'ensemble des structures de la société » (p. 101). Cette société, Jameson la situe dans l'« espace monde du capital multinational » (p. 104) et, selon lui, il revient à l'œuvre postmoderniste d'en proposer — tel est son projet politique — de nouvelles cartes cognitives en vue de le totaliser, en gardant à l'esprit que toute représentation de l'espace est tributaire des spécificités formelles du média adopté afin de l'exprimer¹⁸.

La cartographie cognitive conceptualisée par Jameson s'inscrit dans une problématique politique de l'espace social du capitalisme tardif. Rien n'empêche, toutefois, de l'articuler à la problématique de l'habiter. Le terme « cartographier » peut désigner, alors, (1) la mise en configuration de relations écuménales au sein d'une œuvre — les relations techniques et symboliques tissées entre l'habitant et son milieu —, un processus pensé comme une mise en récit, une mise en simulation, etc., de l'habiter référentiel. Il est question, dans ce contexte, de la capacité de l'œuvre à schématiser cet habiter, à produire une carte de l'écoumène et ses enjeux (sociaux, économiques, environnementaux, politiques), témoignage de son pouvoir réflexif. Cette définition doit être distinguée d'une autre où le verbe cartographier désigne le fait, pour l'habitant, (2) de se représenter mentalement son écoumène, un acte visant à faciliter sa navigation à travers les différents milieux dans lesquels il évolue. Elle est plus près, en cela, du concept proposé par Lynch. Enfin, il peut être question, en adoptant une posture mésocritique, présentée au chapitre suivant, (3) de cartographier l'acte cartographique d'une ou plusieurs œuvres de fiction et le produit de cet acte. Ceci, au moyen

de l'analyse mésogrammatique. Il s'agit, en somme, de mettre au jour les discours réflexifs et critiques de ces œuvres sur l'écoumène, sur la manière dont une société donnée habite et cohabite le monde.

La perspective de Fredric Jameson rejoint celle d'Antoine Picon¹⁹ (1998) et son intérêt pour la ville territoire contemporaine caractérisée par sa complexité et sa chaoticité. Tous deux montrent l'importance pour qui s'y meut d'appréhender les espaces cognitivement hors d'échelle à l'aide des outils idoines pour être en mesure d'y naviguer. Il en ressort, selon nous, que la somatisation des milieux de l'écoumène, pour être non problématique, nécessite des outils technosymboliques adéquats, c'est-à-dire des médias aptes à réduire leur complexité, à les rendre symboliquement (et donc cognitivement) à l'échelle.

Les médias constituent des auxiliaires mobilisés dans la production de cartes cognitives. Il s'agit, en d'autres termes, d'outils technosymboliques, c'est-à-dire d'instruments techniques dont la fonction consiste à réduire la complexité symbolique de l'habitat. Comme tels, ils favorisent la somatisation de milieux complexes, avec tout ce que cela implique en matière de filtres²⁰, bien évidemment, et de perte vis-à-vis de la richesse de la réalité empirique. C'est le cas des techniques de navigation à proprement parler : cartes, systèmes de géolocalisation, services de cartographie en ligne tels que *Google Maps*. C'est également le cas des médias sociaux et d'information, mais aussi des applications et logiciels de collecte et d'analyse de données, ainsi que de recommandation de contenus (lesquels donnent lieu à une réduction algorithmique de la complexité des milieux), tous mobilisés dans la cartographie des espaces sociaux, économiques, culturels et politiques. C'est enfin le cas des médias mobilisés dans la production de mondes fictionnels (médias cinématographique, bédéique, télévisuel, vidéoludique, et autres), en ce qu'ils concourent à leur façon à ce que Jameson (2005) qualifie de « réduction du monde » (p. 267), c'est-à-dire un processus cognitif de simplification de notre être-au-monde

axé sur un principe d'exclusion systématique, une sorte d'excision chirurgicale de la réalité empirique, quelque chose comme un processus d'atténuation ontologique dans lequel la multitude grouillante de ce qui existe, de ce que nous appe-

lons la réalité, est délibérément débroussaillé à l'aide d'une opération d'abstraction radicale et de simplification (p. 271).

En vertu de leur caractère technosymbolique, ces derniers favorisent non seulement la navigabilité de l'habitant en son habitat, mais également, sur le plan ontogéographique, une réflexivité vue en tant que compréhension de soi en un écoumène complexe et en tant que part de cet écoumène. Habiter, c'est donc également « faire avec » la complexité de l'écoumène et se doter des outils et représentations technosymboliques aptes à y évoluer de manière fluide.

Cartographier l'écoumène, si on s'appuie sur la triple formulation des savoirs géographiques de Lazzarotti (2006a), cela revient à acquérir des savoir-être dans l'espace ou sur Terre, au sens où l'on ne peut se connaître soi-même sans connaître le milieu qui en est pour partie constitutif et dans lequel on évolue. Cela implique la capacité de se positionner dans et en tant que mondes chimico-physique, organique, symbolique et technique. En outre, cartographier l'écoumène revient à accumuler des savoir-faire dans et avec l'espace, c'est-à-dire obtenir les connaissances essentielles afin de mettre les milieux à l'échelle, y circuler et s'arranger de leurs contraintes. Cela revient enfin à acquérir des savoir-vivre-ensemble dans l'espace. Nous ajouterons à ces trois savoirs cartographiques le savoir-être entre les espaces, qui concerne la maîtrise des procédures et conventions présidant à la navigation entre les lieux de la réalité souveraine et les régions finies de sens²¹.

L'habiter comme un « être ensemble dans l'espace »

Aux manifestations de l'habiter vues jusqu'ici s'ajoute l'« être ensemble dans l'espace ». Il est question, désormais, de la dimension spatiale de la socialité, ou encore de la dimension collective de l'habiter. Habiter consiste non seulement à vivre dans un milieu et en fonction d'une médiance propre à une société, une époque ou une culture donnée, mais également à co-habiter. Si « l'espace est une *catégorie* qui définit une *relation de coexistence* entre les éléments du réel » (Lévy, 1993, p. 121, l'auteur souligne), l'être ensemble dans l'espace se rapporte alors aux configurations des relations de coexistence des individus en société, l'espace social étant entendu comme un être-ensemble dans et en fonction d'un

milieu. Ce milieu étant pour partie symbolique, une telle dimension de l'habiter implique la représentation que l'on se fait de l'être-ensemble : société atomisée, organiciste, collectiviste, nomadique ou cosmopolite, communauté imaginée, village global, noosphère, système social, etc. Mais puisque le milieu est également de nature technique, l'être ensemble dans l'espace mobilise tout autant des techniques présidant à l'organisation spatiale de la coexistence des individus, entre coprésence et présence à distance. Sont ici en jeu, selon Michel Lussault (2017), des technologies de la distance, soit « des moyens complémentaires inventés par les humains pour réussir à vivre et à se développer, parvenir malgré tout à se mettre au contact des différentes réalités sociales nécessaires à leurs projets et à leurs activités » (p. 24). Alors que la mobilité instaure une proximité reposant sur la médiation des réseaux techniques, toujours selon lui, la coprésence instaure quant à elle une proximité par le biais d'organisations et d'ingénieries spatiales complexes telles que l'architecture et l'urbanisme afin de rassembler physiquement des entités (des individus, dans le cas d'un être-ensemble) et de les mettre en relation.

Chez Augustin Berque, l'être ensemble dans l'espace se limite essentiellement au fait de partager, en tant que collectivité, une même conception de l'habiter, c'est-à-dire des rapports symboliques et techniques communs à l'environnement. Dans « Espace virtuel et milieu humain », il écrit : « c'est la trajectivité de l'écoumène qui fait que l'être-humain est aussi, et forcément, un vivre-ensemble. Le paysage, par exemple, est un voir-comme (un voir en tant que paysage) qui suppose l'intersubjectivité d'une certaine communauté » (1996, p. 73). Pourtant, rappelons-le, suivant la définition ontogéographique de Watsuji Tetsurô, sur laquelle s'appuie le géographe, l'être humain est à la fois *hito*, homme individuel, et *aidagara*, entrelien humain. En vertu de cet entrelien, l'être ensemble se compose non seulement des relations que les humains, en tant qu'entité collective, entretiennent avec l'environnement, mais également des relations qu'ils entretiennent entre eux dans l'environnement, c'est-à-dire la part de l'habiter entendue à la manière d'un vivre-ensemble dans le milieu.

L'habiter comme un « être entre les espaces »

La dernière dimension de l'habiter mentionnée ici est « l'être entre les espaces ». La circulation ne se limite pas à des déplacements physiques — du foyer au lieu de travail, de la résidence principale à la résidence secondaire, de la ville à la campagne —, mais elle inclut également des oscillations entre les lieux de la réalité souveraine (*paramount reality*) et les régions finies de sens (*finite provinces of meaning*), selon la distinction proposée par le philosophe Alfred Schütz (1945) dans son essai « On Multiple Realities », reprise ensuite par les sociologues Peter Berger et Thomas Luckmann (1996 [1966]) dans *La construction sociale de la réalité*. La réalité souveraine désigne « la vie quotidienne [qui] se présente elle-même comme une réalité interprétée par les hommes [...] [et] considérée comme donnée en tant que réalité » (p. 32). Cette réalité de la vie quotidienne

n'exige pas de vérification supplémentaire au-dessus et au-delà de sa simple présence. Elle est simplement là, en tant qu'artifice allant de soi et obligé. Je sais qu'elle est réelle. Même si je suis capable de douter de sa réalité, je suis contraint à me détacher de tels doutes dans la mesure où j'existe dans la routine de la vie quotidienne (p. 37).

Mais il existe d'autres réalités également, telles que les rêves, la pensée théorique et le monde du jeu, par exemple, auxquelles nous ajouterons les mondes diégétiques, qu'ils soient fictionnels ou non. Elles « apparaissent comme des régions finies de sens, inscrites à l'intérieur d'une réalité souveraine marquée par des significations restreintes et par des modalités spécifiques d'expérience » (p. 39). Selon les deux sociologues, « la réalité souveraine les enveloppe de tous côtés, et la conscience revient toujours à la réalité souveraine, comme si celle-ci était le point de départ d'une excursion » (*ibid.*). Comme l'écrivait déjà William James dans ses *Principles of Psychology*, chacune de ces régions (des « sous-univers », dans sa propre terminologie) « est, le temps que dure notre attention, réel[le] à sa manière; simplement, la réalité se dissipe avec l'attention » (cité dans Goffman, 1991, p. 11). Cela implique que la conscience se déplace d'une sphère de réalité à l'autre (Berger et Luckmann, 1996 [1966]).

En fonction de cela, l'être entre les espaces signifie que l'habiter, en tant que phénomène cognitif, se partage entre les lieux de la réalité souveraine et les mondes labiles des régions finies de sens, ces derniers étant réels pour autant que des ressources attentionnelles leur sont consacrées et pour la durée de l'attention : ce sont des mondes diégétiques, oniriques, ludiques, théoriques, etc. Certains d'entre eux doivent leur existence, du moins en partie, à des supports extérieurs à l'individu qui leur donne vie. Par exemple, les régions finies de sens de la fiction nécessitent la présence préalable des médias pour apparaître à l'esprit et, donc, un support matériel : console et moniteur pour les mondes vidéoludiques, papier et caractères imprimés pour les mondes livresques, projecteur et écran pour les mondes filmiques, et ainsi de suite. Un support symbolique, également, afin de leur donner corps et consistance, soit une configuration de signes : agencements de plans, de mots ou de couleurs, narration, simulation, composition visuelle... Mais ultimement, ces régions finies de sens forment une réalité interne, une projection de la pensée, le point focal de l'attention, qui seule les rendrait palpables si l'on oubliait momentanément qu'il s'agissait de réalités immatérielles. Certaines régions finies de sens nécessitent donc un dispositif médiatique pour apparaître dans tout leur effet de présence²², alors que d'autres ne mobilisent que les souvenirs issus d'un atlas personnel²³, fruit, néanmoins, d'une expérience phénoménale du monde antérieure : ainsi des rêveries éveillées qui convoquent des souvenirs du Marrakech visité lors d'un voyage passé ou de la maison d'enfance.

Lorsqu'il est question de régions finies de sens pour partie tributaires des dispositifs médiatiques, il faut distinguer ce qui relève de l'expérience immédiate (la rencontre avec la matérialité des dispositifs) et ce que les signes véhiculés par les dispositifs représentent, soit le monde en question, qui fait l'objet d'une rencontre médiate et d'une reconstruction mentale (symbolique) de la part de celui qui l'expérimente. Ainsi du ballet de pixels sur l'écran d'ordinateur qui ne devient un monde habité qu'une fois intériorisé ou somatisé par l'utilisateur.

LES MILIEUX ET L'HABITER CONTEMPORAINS

Afin d'expliquer le goût du Moyen Âge au sein de la culture de genres contemporaine et, plus précisément, dans la fiction postcatastrophique, nous émettrons maintenant une hypothèse sur laquelle nous reviendrons plus en détail au chapitre 6, où nous aborderons la question du fantasme de recosmisation. Les fictions postcatastrophiques mobilisent une rhétorique spatiale utopique en tant qu'elles matérialisent les principes appréciatif et amélioratif sous la forme de mondes diégétiques. Ces principes sont mis en tension entre eutopie et dystopie par le biais de milieux et d'habiter antithétiques. Dans le cas des fictions postcatastrophiques médiévalistes, l'un est d'inspiration médiévale et occupe le plus souvent le pôle de l'eutopie, réalisant le principe amélioratif, alors que l'autre relève de la conjoncture contemporaine des fictions en question et occupe généralement le pôle de la dystopie dans sa réalisation du principe appréciatif, qu'elle soit mise en scène ou qu'elle figure en creux. Notre hypothèse est que le goût contemporain pour le Moyen Âge dans la fiction postcatastrophique se traduit plus spécifiquement par un goût pour l'habiter et des milieux médiévalistes, privilégiés à un habiter et des milieux contemporains appréciés négativement. Avant de comprendre pourquoi les milieux et l'habiter médiévalistes constituent une alternative souhaitable à la conjoncture présente appréciée négativement, il convient au préalable de décrire cette conjoncture.

L'acosmie moderne et le besoin de nature

Selon Berque (1990, 2000b), la médiance moderne, toujours prégnante aujourd'hui, opère une dichotomie entre la nature, l'objet et l'objectif, d'une part, et la culture, le sujet et le subjectif, d'autre part. La modernité a contribué à la décosmisation des milieux humains. En dehors de la modernité, qui désigne le cosmos comme l'espace intersidéral des astrophysiciens, objectif et calculable mathématiquement,

toutes les sociétés humaines, chacune dans ses termes propres, ont exprimé le postulat onto-cosmologique d'une essentielle cosmicité, c'est-à-dire d'un ordre général où l'être humain et les choses qui l'entourent, à toute échelle, sont en correspondance, et où de ce fait chaque personne trouve sa place [...]

[un ordre] où l'être humain occupait une place essentielle [...]. À l'inverse, la modernité tend à engendrer une acosmie générale : un manque radical de cosmicité qui, nous aliénant des choses, fait de celles-ci des systèmes d'objets indépendants de notre existence. Privé de sa place dans ce monde mué en objet, le sujet moderne tend en retour à absolutiser sa propre subjectivité, creusant ainsi toujours davantage le fossé qui le sépare des choses et de ses semblables (2008b, p. 1).

Coupant artificiellement l'individu de son environnement, conformément au « topos ontologique moderne » (2012, p. 3), l'individualisme contemporain exacerbe un « besoin structurel de nature vierge » (2000b, p. 155), car il y a en jeu une altération de la nature, terme entendu « au sens premier d'*alterare* : rendre autre (*alter*) ce qui faisait partie de l'être » (p. 185), auquel nous préférons, pour éviter toute confusion avec sa signification courante, celui « d'altérisation ». Ce besoin de nature vierge constitue un symptôme de l'acosmie et une conséquence du manque-à-être propre à la structure ontogéographique de l'être humain, c'est-à-dire un déséquilibre en vertu duquel le développement du corps médial s'accélère et où celui du corps animal ne suit plus. En effet, l'existence humaine, « atteint sa vérité quand le souffle du corps animal et celui du corps médial sont à l'unisson » (p. 157) et l'atteinte d'un tel équilibre constitue « sans doute l'inconsciente motivation qui fait migrer les foules modernes vers la nature » (p. 158). Cette migration, on la retrouve notamment, nous dit Berque (2002, 2012), dans le phénomène de l'étalement urbain, qui fonctionne sur la base du couple maison individuelle-automobile et répond au besoin éprouvé par ses habitants d'être au plus près de la nature, une nature qui relève « avant tout du paysage : *l'air pittoresque de la nature* » (2002, p. 243, l'auteur souligne). Sous-tendue par cette citation se trouve, toujours selon lui, l'idée voulant que la nature, en particulier la nature sauvage, constitue une représentation de l'être humain moderne, fruit d'une certaine médiance. Participant de l'individualisme contemporain, cet habitat urbain diffus forclo la médiance, dans la mesure où, d'une part, il s'appuie sur une représentation idéalisée de la nature, élaborée par une classe des loisirs qui n'a jamais travaillé la terre et qui ne s'est donc jamais investie techniquement dans la nature.

D'autre part, l'urbain diffus forclos la médiance en raison du fait que, suivant la logique du *topos* ontologique moderne, il reste la conséquence d'une perte d'échelle, d'une fétichisation et d'une mécanisation. Aussi, l'habitat moderne est-il affaire de proportion bien plus que d'échelle (Berque, 2002). La proportion rapporte entre elles les grandeurs sans se référer à la taille humaine, résidant dans l'abstrait et l'objectif, alors que l'échelle se rapporte à la grandeur du corps humain; elle rapporte l'étendue à ce corps. Elle est concrète, trajective; elle est ce « qui relie la dimension physique de l'univers à la dimension spirituelle de nos visions du monde, en passant par la dimension charnelle de nos sens » (p. 3). Dans la modernité, le « hors d'échelle » apparaît comme la règle en raison de sa nature objective. Par exemple, Berque (2000a) écrit, au sujet des édifices modernes :

dans les échelles de la ville, font sens les lois de la nature et en particulier la pesanteur (l'expression terrestre de la gravité, sans laquelle il n'y aurait ni matière ni univers). Celle-ci, les architectes l'oublent trop, depuis qu'on a inventé l'ascenseur et des appareils de levage qui permettent de construire des parallélépipèdes parfaits de plusieurs centaines de mètres de hauteur. De telles formes, parce qu'elles nient la pesanteur, contribuent à délabrer le sens de la ville. Elles bafouent en effet les sources charnelles du sens : par elles, la ville écrase l'habitant, dont le corps sent bien qu'il ne pourra plus jamais habiter cela sans l'appoint des machines, alors qu'en même temps ces formes font comme si la pesanteur n'existait pas. Il y a, là, divorce des symboles, des sens et de la technique, autrement dit perte d'échelle. Alors, la ville n'est plus à l'échelle [...] C'est ainsi que nous déployons indéfiniment des formes urbaines qui ne sont plus à l'échelle, ni vis-à-vis de la nature ni vis-à-vis de nous-mêmes, et qui de ce fait nous en aliènent (p. 41-42).

L'urbain diffus est hors d'échelle lorsqu'il implique une mécanisation à outrance, donnant lieu à une empreinte écologique sans commune mesure avec ce que peut supporter la biosphère. Comme l'écrivent Augustin Berque, Philippe Bonnin et Cynthia Ghorra-Gobin (2006), le phénomène de l'urbain diffus

en particulier par l'usage généralisé de l'automobile qui l'a rendu possible et qu'il entraîne, pose une série de problèmes quant à la viabilité d'un tel habitat. Dans sa forme actuelle, marquée par le gaspillage (d'énergie, d'espace etc.), il repose en effet sur une contradiction fatale à plus ou moins long terme : la quête de nature (sous forme de paysages) y entraîne la destruction de la nature (en termes de biosphère) (p. 10).

L'objectification des choses, et leur intégration dans un système d'objets, gomme également les rapports sociaux qui leur confèrent leur valeur réelle au profit d'une fausse valeur intrinsèque en vertu du concept de fétichisation emprunté à Karl Marx. Dans la logique médiale de Berque (2002), la chose est ainsi abstraite de son tissu existentiel, de son milieu. Enfin, les systèmes d'objets de la modernité changent le sens de la technique en ne déployant plus les fonctions du corps humain, mais en imposant à l'existence humaine ses propres fonctionnalités, de sorte qu'« apparaît alors Cyborg, être mécanisé par son monde mécanique » (p. 244). C'est que la médiance fonctionne par projection du corps animal sur son monde à l'aide de la technique et par introjection de ce monde dans les limites de son corps animal par le symbole. Cela donne lieu au double processus de la cosmicité et de la corporéité. En résumé, Berque critique le caractère hors-d'échelle de la modernité dans la mesure où celle-ci désarticule l'univers physique (mis à distance en tant qu'objet) des représentations symboliques du monde (produits d'un sujet séparé du monde des objets) et de la dimension charnelle des sens (laquelle ne peut être pensée dans le cadre de la dichotomie moderne sujet-objet, puisqu'elle est construite dans la trajection). L'échelle, quant à elle, articule ensemble tout cela. Il y a lieu de parler de cosmicité, soit de correspondance entre corps et monde et de création d'un ordre cosmique au sein duquel situer l'être humain. Berque montre également que l'acosmie moderne génère le besoin d'une nature vierge, sauvage, impulsion ontologique par laquelle l'individu moderne tente de réarticuler corps et monde afin de vivre dans un milieu à échelle humaine. Le couple moderne automobile-pavillon de l'urbain diffus traduit bien ce besoin de se soustraire à la ville. Or, selon Berque, l'idée de nature vierge demeure un construit moderne. Cette idée exige une mise à distance de l'individu comme sujet par rapport à la

nature comme objet. En effet, tout peuple vivant au cœur de la « nature » en fait son milieu et la civilise, c'est-à-dire la travaille et se la représente en l'organisant symboliquement. Ce faisant, il somatise son monde (le ramène à lui sous forme de symboles) et s'y investit lorsqu'il s'y projette à l'aide d'outils techniques. La nature et lui appartiennent à la même structure ontologique. En revanche, l'individu moderne tient la nature hors de lui lorsqu'il en fait un objet et que, mû par la recherche d'un simple plaisir esthétique, il la consomme en tant que paysage plus qu'il ne s'y investit réellement.

Nous verrons dans la section suivante que la distance toujours plus grande creusée entre l'individu et son milieu provient non seulement de la dichotomie moderne sujet-objet, mais également d'un effet de densification et de complexification du corps médial menant à son altérisation, en vertu duquel la portion médiale de l'être devient étrangère à elle-même.

L'altérisation, la densification et la complexification du corps médial

Dans son article « Cybèle et Cyborg : Les échelles de l'écoumène », Augustin Berque (2000a) s'intéresse, nous l'avons vu, à l'insoutenable écologique de l'urbain diffus. Le terme « Cyborg » est emprunté à Antoine Picon (1998), qui l'emploie métaphoriquement dans son ouvrage *La ville territoire des Cyborgs* afin de désigner le rapport des habitants à la ville contemporaine et leur « devenir machine » (p. 33) par le biais de la technique. À ce sujet, il écrit :

toute extériorisation au moyen d'un dispositif technique s'accompagne d'une intériorisation simultanée de ses modalités de fonctionnement. L'ordinateur soulage par exemple la mémoire d'une masse d'informations qu'elle n'a plus besoin de stocker, mais c'est pour substituer à ces informations un certain nombre de procédures machiniques permettant d'y accéder, procédures qui doivent être mémorisées et qui finissent par modeler le fonctionnement de l'esprit. Le cyborg n'est jamais que la forme paroxystique prise par le devenir machine de l'homme lorsque son environnement tend à se faire de plus en plus technologique (p. 33).

Berque rejoint Picon au sujet de l'incapacité des contemporains à interioriser la technique alors que cette dernière se développe à un rythme accéléré. Toutefois, là où Picon entrevoit la possibilité que les nouvelles générations s'adaptent à la complexité nouvelle des milieux contemporains, Berque considère que la technique impose désormais sa logique aux individus, devenus des êtres mécanisés par leur monde mécanique. En effet, si selon lui il y a réciprocité entre le physiologique, la technique et le symbolique, le physiologique finit par ne plus suivre le développement des systèmes techniques et symboliques en raison de la rapidité de leur développement respectif, de sorte que le corps médial en vient à substituer sa logique à celle du corps animal. Autrement dit, nous pourrions affirmer, à partir du constat de Berque, que l'habiter contemporain n'engendre pas uniquement une altérisation de la nature (entraînée par la dichotomie moderne sujet/objet), mais également une altérisation du corps médial. Ce dernier se présentant comme hors d'échelle, l'habitant peine à le somatiser autrement que de manière problématique. Il lui paraît donc comme étranger à lui-même en tant qu'il est insomatisé et insomatisable.

Qu'en est-il de la densification du corps médial, maintenant? Celle-ci peut être comprise dans le cadre du déploiement écouménal en vertu duquel, par exemple,

matériellement [...] un hectare de rizière, et a fortiori un hectare d'emprise au sol à Manhattan, cela compte plus qu'un hectare de savane pléistocène; et immatériellement, La Source, de Renoir, ou le poème Jingting-shan du zuo, de Li Bai, excèdent la superficie de toile ou de papier qui les portent (Berque, 2000b, p. 99).

Le déploiement écouménal rend compte du débordement d'espace excédant le *topos*, soit la *chôra*, un espace ouvert par le travail technique du monde et, en retour, sa représentation symbolique. Si un hectare de rizière occupe une superficie (*topos*) supérieure à un hectare de savane pléistocène, c'est que, trajectivement et cumulative-ment, il contient des millénaires de savoir-faire et de labeur, mobilise des communautés nombreuses, s'inscrit dans une économie globale au sein de laquelle prend place une longue chaîne d'acteurs (les riziculteurs, mais aussi les distributeurs, les consommateurs, l'industrie

agrochimique, les producteurs de matériel agricole, etc.), implique un vaste réseau de distribution et de vente, et ainsi de suite. Quant à Manhattan, son emprise au sol est sans commune mesure avec l'espace habitable de ses gratte-ciel. À cela, il faut ajouter qu'elle constitue le centre névralgique de la plus importante ville globale²⁴ du monde, selon les classements respectifs du Globalization and World Cities Research Network, de l'Institut des stratégies urbaines de la *Mori Memorial Foundation* et de la revue *Foreign Policy*/firme *AT Kearney*, ainsi que la seconde place financière derrière Londres. En tant que ville globale, elle est stratégiquement positionnée, à l'échelle de la planète, au centre des flux que sont l'information, la finance et les connaissances (Ghorra-Gobin, 2009). Et en tant que ville mondiale, cette fois, elle occupe un rôle fondamental dans l'histoire de l'humanité en raison de son patrimoine historique, de son influence culturelle, de sa mémoire sociale et de son attractivité pour les visiteurs étrangers (Ghorra-Gobin, 2009). Un hectare de terrain à Manhattan s'étend donc à l'échelle planétaire en vertu de sa double influence économique et culturelle. En outre, ce même hectare abrite autour de 287 habitants en moyenne en 2020, de sorte que chacun dispose d'une superficie au sol (ce qui ne correspond pas à la surface habitable, évidemment, la ville étant fortement verticalisée) inférieure à 35 mètres carrés, ce qui s'avère nettement insuffisant pour y produire les biens manufacturés et les aliments dont il a besoin pour vivre. Manhattan se déploie donc à travers un vaste réseau de production, de distribution et de vente de produits agricoles et manufacturiers qui déborde son territoire. Finalement, et immatériellement parlant, Manhattan cumule plus de trois siècles de représentations symboliques qui ont essaimé dans les différents médias. Elle a évolué à travers les époques et marqué l'imaginaire social de ses habitants et bien au-delà.

Les milieux se densifient donc sous le double effet de la technique et du symbolique, à quoi il faut bien ajouter — puisque le corps médial forme une entité plurielle et non individuelle — la hausse et la densification de la population, lesquelles s'accompagnent, entre autres, d'un accroissement du nombre potentiel et effectif d'interactions sociales, de même qu'une multiplication des outils techniques visant à organiser ces interactions et la mobilité des personnes. Pensons, entre autres, aux infrastructures routières

et aux transports en commun pour la seconde et aux médias socio-numériques — outils de gestion par excellence des relations sociales aujourd'hui — pour la première. La densification des milieux entraîne un accroissement des interactions possibles et effectives entre ses composantes écologiques, techniques et symboliques. Il en ressort des milieux non seulement denses, mais également complexes, c'est-à-dire, pour reprendre la définition géographique de Fort-Jacques (2007), « marqués par un haut degré de connexité et l'interpénétration d'espaces aux divers statuts » (p. 254).

L'appréhension des milieux complexes par leurs habitants devient problématique, car elle mobilise davantage de ressources cognitives pour les somatiser de manière telle qu'elles représentent, au plan symbolique, une totalité, c'est-à-dire pour les cartographier cognitivement de manière suffisamment complète et opératoire pour se prémunir face au phénomène d'altérisation du corps médial. C'est en raison de la complexification du milieu et de la difficulté pour son habitant de le somatiser dans sa globalité que survient selon nous l'impression voulant que le corps médial soit autonome et impose sa logique propre. Il résulte de cela non pas un diktat du corps médial imposé au corps animal, mais une altérisation du corps médial en vertu de laquelle il n'est plus réputé appartenir à la même structure ontogéographique. En d'autres mots, ce qui faisait partie de l'être est perçu comme *autre* à ses yeux et se désolidarise du corps animal. Aussi, une part importante de l'être devient-elle étrangère à elle-même; elle est somatisée de manière fragmentaire et incomplète par le corps animal — de sorte qu'il y aurait lieu de parler de dys-somatisation —, le corps médial se présente comme une entité dotée de sa logique propre. Picon (1998) rend compte de cette complexité quand il se réfère à la ville territoire, soit la grande ville contemporaine, chaotique, fragmentée, machine à désorienter l'habitant dépourvu des grilles de lecture idoines pour y circuler.

L'hyper-lieu constitue une manifestation emblématique de la complexité et de la densité des milieux contemporains. Michel Lussault (2017) propose ce concept afin de rendre compte de lieux, à l'instar de Times Square, du Mall of America ou de la gare centrale de Tokyo, dont la spécificité repose sur quatre caractéristiques essentielles : un surcumul de réalités, une hyperspatialité, une hyperscalarité et une participation active à la dimension expé-

rientielle de la pratique spatiale et sociale. L'hyper-lieu renvoie d'abord à un surcumul de réalités spatiales, matérielles ou immatérielles, incluant des éléments tels que des personnes, des objets, des flux et des données numériques, par exemple. Il est à la fois dense, divers et intense. L'intensité renvoie ici à la quantité, à la vigueur et à la maximisation des interactions entre les réalités assemblées par l'hyper-lieu, lesquelles constituent des « points de concentration maximale » (p. 56), de centralité, de convergence. Ensuite, l'hyper-lieu procède de l'hyperspatialité, en ce sens qu'il offre aux individus la mobilité nécessaire pour le rejoindre aisément et s'y trouver en situation de coprésence, mais aussi la connexion grâce à laquelle ils seront « au contact topologique » (*ibid.*), c'est-à-dire en même temps ailleurs, dans les réseaux numériques : « L'ubiquité médiatique, écrit Lussault, ne consiste pas à m'absenter de l'endroit où je me tiens, mais à être parfaitement et intégralement présent, ici et maintenant, et à opérer à partir de là mon décentrement par la connexion simultanée avec d'autres espaces » (*ibid.*). En outre, du fait de son hyperspatialité, l'hyper-lieu témoigne d'une hyperscalarité, dans la mesure où il fonctionne à toutes les échelles simultanément. L'hyper-lieu forme donc un « objet local consistant, doté d'une intégrité objectivable » (*ibid.*), mais il constitue en même temps un « point d'accroche de rhizomes mobilitaires et communicationnels, où les humains viennent ancrer leur existence » (p. 57). Autrement dit, il reste connecté à des espaces appartenant à des dimensions autres et cette connexion contribue à le définir. Il intègre donc tout à la fois les échelles locale, régionale, nationale, mondiale, en même temps qu'il s'inscrit comme un pôle au sein des réseaux de communication — ou l'« outre-espace communicationnel indéfini » (*ibid.*). Enfin, les hyper-lieux participent de manière active à la dimension expérientielle — personnelle et collective — des pratiques spatiales et sociales dans le cadre d'une société contemporaine qui lui accorde une importance croissante. Phénomènes liés à la mondialisation, les hyper-lieux, puisqu'ils articulent simultanément toutes les échelles entre elles et produisent un surcumul de réalités spatiales, matérielles et immatérielles, représentent les avatars les plus visibles de la complexité et de la densité des milieux et de l'habiter contemporains, où se conjoignent la coprésence et la mobilité. Notons toutefois que si les hyper-lieux en sont la quintessence et se

trouvent généralement en milieu « urbain concentré ou périurbain, l'articulation des échelles et le surcumul des réalités spatiales constituent des qualités répandues dans l'ensemble des milieux, notamment en raison du haut degré d'interconnexion des lieux aux réseaux globaux des flux de biens, de personnes et d'informations.

La densification de la part technique du corps médial est accompagnée, de manière solidaire, d'une densification du symbolique : c'est par son entremise que l'on intériorise la technique et un important nombre de ces techniques (les médias) a pour fonction de produire du symbolique. La hausse du volume de données produites mondialement est, à ce titre, significative. On estime à 5 milliards de gigaoctets l'équivalent numérique de l'ensemble des communications émises par l'humanité de ses débuts jusqu'en 2003, alors qu'en 2015, on produisait l'équivalent en moins de deux jours (Cardon, 2015), et en 2022, en 27 minutes (Statista, 8 septembre 2022). Une conséquence de cette explosion des données est la surcharge informationnelle²⁵ (aussi qualifiée de surinformation). Bien qu'elle soit essentiellement étudiée en milieu de travail et non dans l'ensemble des milieux, la surcharge informationnelle résulte elle aussi de l'accroissement de la complexité et de la densification du corps médial. Elle rend compte, en quelque sorte, d'une dys-somatisation du monde, laquelle donne lieu à une intériorisation fragmentaire et incomplète des informations aptes à nourrir les représentations du monde et à guider l'action de chacun dans son milieu.

À la question de la densification des données disponibles pour somatiser le monde s'ajoute une forme de densification et de complexité symboliques occasionnées par la multiplication, la disponibilité croissante et l'expansion des mondes médiats relevant des régions finies de sens, c'est-à-dire des projections d'espace générées à l'aide de dispositifs médiatiques (mondes virtuels, fictionnels, des médias d'information, des médias sociaux, etc.). Ces projections, au même titre que le monde immédiat de la réalité souveraine, font eux aussi l'objet d'une somatisation, qu'elle soit problématique ou non : les cartographier cognitivement revient également à intérioriser et à maîtriser les conventions et procédures nécessaires à leur apparaître (Gervais, 2007), c'est-à-dire à leur chorophanie²⁶. Par ailleurs, les frontières entre ces espaces au statut ontologique distinct (fictionnel et non fictionnel, numérique et analogique...) de-

viennent également de plus en plus poreuses, ce qui entraîne une forme d'intercommunication entre les différents mondes et des va-et-vient de la part de leurs habitants. C'est le cas de la réalité virtuelle, puisqu'elle simule des rapports immédiats avec des lieux de nature purement informationnelle, ajoutant une dimension haptique à l'exploration de mondes audiovisuels, mais aussi des jeux à réalité alternée²⁷ ou pervasifs²⁸ (Montola, 2009) et de la ludification²⁹ des médias, de la publicité, de la mise en marché et de l'enseignement (les *serious games* et la ludopédagogie), qui brouillent les distinctions entre la réalité souveraine et les mondes du jeu et de la réalité augmentée, c'est-à-dire un phénomène en vertu duquel des composantes virtuelles s'inscrivent dans l'environnement immédiat de l'utilisateur par lunettes intelligentes et écrans interposés. La complexité est principalement entendue ici comme une interpénétration d'espaces issus de la réalité souveraine et de régions finies de sens. Elle rend compte, également, du haut degré de connexité entre les composantes appartenant à ces différents espaces.

L'objectif de ce livre est de montrer comment les fictions post-catastrophiques médiévalistes traduisent dans leurs propres termes les relations problématiques occasionnées par la densification et la complexification des milieux humains contemporains.

Notes

1. De *transmedia storytelling*, une expression que l'on doit à Henry Jenkins (2006). Le récit transmédiatique désigne la construction d'un univers fictionnel dont les différents éléments sont disséminés à travers une pluralité de médias avec pour objectif de créer une expérience de divertissement coordonnée et unifiée. Dans sa forme idéale, chaque média apporte sa contribution au récit en fonction de ce qu'il fait de mieux. Chaque occurrence de la franchise doit être autosuffisante afin d'offrir une expérience de consommation autonome, mais constitue une porte d'entrée vers un monde fictionnel qui le déborde et gagne à être consommée avec les autres occurrences du récit transmédiatique, dans la mesure où une approche à multiples niveaux de la narration favorise l'émergence d'un récit plus complexe, sophistiqué et gratifiant.

2. Distance : « Attribut de la relation entre deux ou plusieurs réalités, caractérisant leur degré de séparation (écart), par différence avec l'état de contact » (Lévy, 2003a, p. 267).

3. Plus tard, Lévy (2003a) remplacera le terme « ubiquité » par « télécommunications ».

4. La connexité rend compte du « lien entre les composantes d'un réseau » (Offner, 2003, p. 198). Elle s'inscrit donc dans une métrique topologique et rend compte des relations, c'est-à-dire des lignes entre des points (les nœuds d'un graphe). En géographie, la connexité désigne ce qui établit des liaisons entre des objets territoriaux, entre des lieux dont les caractéristiques peuvent être hétérogènes (par exemple : les infrastructures de transport associent des infrastructures routières, ferroviaires, fluviales, etc.) (Offner, 2003). Tout graphe est alors dit connexe s'il existe une voie menant de tout point à tout autre point, de sorte que chacun se trouve en situation d'interrelation.

5. Un endroit où une chose se trouve ou où quelque chose se passe (Berque, 2003b), définition que l'on retrouve en partie dans l'acception courante du terme, lorsqu'il est considéré comme une « portion déterminée de l'espace [...] déterminée par ce qui s'y produit ou s'y est produit » (Académie française, 2005b).

6. Ce dernier terme signifie qu'il forme une « totalité spatiale limitée et identifiable » (Lussault, 2017, p. 41, note 1).

7. Voir la section « L'habiter en mésologie : milieu, médiance et trajectivité », dans ce chapitre.

8. Voir la section « L'analyse mésogrammatique » (chapitre 5).

9. La genèse de la conception phénoménologique de l'habiter peut remonter à aussi loin que 1928, date de parution originale de l'ouvrage *Fûdo : Le milieu humain*, du philosophe japonais Watsuji Tetsurô, avec le concept de *fûdosei*, que nous aborderons bientôt (section « L'habiter en mésologie : milieu, médiance et trajectivité »).

10. Nom donné ici dans l'ordre japonais, soit le nom avant le prénom.

11. Du latin *momentum*, soit « mouvement, impulsion ».

12. Pour reprendre les termes de Berque, cette fois, qui offrent l'opportunité de construire le néologisme « médiance » à partir du latin *medietas*, donnant en français « moitié ».

13. Ici, Berque (2000b) se distingue de Leroi-Gourhan, pour qui le symbolique constitue une extériorisation, au même titre que la technique.

14. Voir plus bas, dans cette section.

15. Ici, il s'appuie sur les écrits de Maurice Merleau-Ponty, George Lakoff et Mark Johnson.

16. La mobilité, comme l'affirme Lussault (2017), implique du déplacement physique, du transport en tant que système technique et fonctionnel, mais aussi des mouvements favorisant la mise en contact des réalités matérielles (êtres humains, marchandises) et immatérielles (données). La mondialisation fonctionne notamment sur la logique de la mobilisation, toujours selon lui, c'est-à-dire de la mise en mouvement de toutes les réalités.

17. Voir la section « Ordre et désordre » (chapitre 7).

18. De cette considération découle l'importance accordée par la mésocritique aux spécificités de chaque média dans le processus de construction de mondes diégétiques métaphoriquement habitables.

19. Voir la section « L'altérisation, la densification et la complexification du corps médial », ci-dessous.

20. À commencer par la typification, l'intervention d'heuristiques de jugement, l'interposition de valeurs, de biais idéologiques, culturels, etc.

21. Voir la section « L'habiter comme un "être entre les espaces" », dans ce chapitre.

22. Voir la section « Les parts épisodique et sémantique du milieu » (chapitre 7).

23. Voir la section « Les parts épisodique et sémantique du milieu » (chapitre 7).

24. Les villes globales (Sassen, 1991) sont des villes stratégiquement positionnées, sur l'échiquier économique mondial, au centre des flux que sont l'information, la finance et les connaissances (Ghorra-Gobin, 2009).

25. On doit l'identification du phénomène de surcharge informationnelle à Bertram M. Gross (1962). Il rend compte de la réception par un individu d'une charge d'information dépassant sa capacité à la traiter; une charge nuisant à la qualité de ses décisions et de son raisonnement et qui peut s'accompagner de stress et d'anxiété (Eppler et Mengis, 2004).

La surcharge informationnelle prend parfois des dimensions pathologiques avec des affections telles que le syndrome de débordement (ou de saturation) cognitif (voir Lahlou, Lenay, Gueniffey et Zacklad, 1997).

26. Voir la section « Les parts épisodique et sémantique du milieu » (chapitre 7).

27. Voir, à ce sujet, Jane McGonigal (2011). Selon elle, les jeux en réalité alternée seraient susceptibles de transformer et d'améliorer les activités de la « vie réelle ».

28. Jay Schneider et Gerd Kortuem (2001) définissent le jeu pervasif « comme un GN [jeu de rôle grandeur nature] augmenté à l'aide de l'informatique et des technologies de communication d'une manière qui combine ensemble les espaces physique et numérique » (p. 2).

29. Entendue comme un « processus qui consiste à user de l'état d'esprit et de la mécanique du jeu pour résoudre des problèmes et faire participer les usagers, les principes de base du design de jeu étant appliqués dans différents contextes » (Zichermann et Cunningham, cités et traduits dans Bonenfant et Genvo, 2014, p. 1).

Chapitre 5

La mésocritique

Pourquoi existe-t-il tant de fictions médiévalistes aujourd'hui? Notre hypothèse est qu'elles répondent à un fantasme de recosmisation, soit au désir d'habiter un milieu techniquement et symboliquement démédié, désaltérisé et aisément somatisable, par opposition aux milieux denses et complexes dont la somatisation s'avère problématique. En somme, il est question du goût pour un habiter cosmique préféré à un autre acosmique. Afin de saisir cette question dans sa globalité et de la mettre en application, nous mobiliserons la mésocritique et l'analyse mésogrammatique, une perspective et une méthode d'analyse aptes à mettre au jour les principales caractéristiques d'un habiter médiévaliste dépeint en fiction, d'une part, et l'habiter référentiel contemporain qui agit auprès de lui comme un repoussoir, d'autre part. Nous en présenterons les grands traits ici.

QU'EST-CE QUE LA MÉSOCRITIQUE?

L'habiter, d'abord pensé par les philosophes au cours du XX^e siècle, a essaimé depuis dans les sciences humaines et sociales, en particulier en anthropologie, en géographie, en sociologie et en urbanisme, au point de devenir en moins de deux décennies un concept incontournable au sein des disciplines concernées par les questions de spatialité, comme en témoignent de nombreuses publications scientifiques¹, mais aussi l'existence de collectifs de chercheurs tels que le groupe Habiter le Monde (2018), de l'Université de Picardie Jules Verne, et Habiter le Nord québécois (2018), de l'Université Laval, en plus de chaires de recherche telles que Développement des territoires et innovation, de l'Université de Corse.

L'objectif fondamental de la mésocritique est de transposer les acquis de ces différentes disciplines scientifiques à l'analyse des dialogues entre l'habiter et la fiction. Il s'agit de mettre en place une méthode de lecture rendant compte de l'habitabilité des mondes de la fiction et des éclairages apportés sur l'habiter vécu dans son en-dehors, tout en prenant en considération les stratégies textuelles

mobilisées pour ce faire dans toute leur richesse et leurs nuances. Cela, en se gardant de réduire l'habiter fictionnel à la seule dimension des relations entre les êtres humains et leur environnement : habiter les milieux, c'est également cohabiter avec autrui, de même qu'avec les objets techniques dont ces milieux sont pour partie constitués, producteurs de sociabilité et de cartes susceptibles de guider la navigation de l'habitant. C'est dans cette optique que nous avons proposé une perspective apte à rendre compte des milieux de la fiction et de leur habiter, la mésocritique (Duret, 2018a, 2019c).

La mésocritique — le préfixe « méso » provient du grec ancien μέσος, « milieu » — constitue une herméneutique des milieux humains et de leur habiter au sein des mondes diégétiques de la fiction. Son objet est donc la représentation de ces milieux et de cet habiter ou, pour être plus précis, la mise en configuration des rapports techniques et symboliques qui unissent un individu à autrui et à son environnement au sein de ces fictions, soit des relations écouménaes (Berque, 2000b), l'écoumène étant entendu comme l'ensemble des milieux humains ou « l'espace de vie construit et habité par les êtres humains » (Lussault, 2017, p. 23). La mésocritique est tributaire d'une conception ontogéographique de l'être humain et examine la manière dont il habite et cohabite le monde. Cette conception rend compte de la projection de l'humain dans l'espace et de son appropriation (Lévy et Lussault, 2003b). Elle repose sur l'idée que l'être est gravé dans la Terre et la Terre, gravée dans l'être (Berque, 2000b). Si l'objet de la mésocritique est la mise en configuration des relations écouménaes caractérisant les mondes diégétiques de la fiction, son objectif est d'en produire le relevé. En cela, elle est aidée par l'analyse mésogrammatique, détaillée bientôt.

La mésocritique s'intéresse plus particulièrement aux dimensions réflexives et critiques de la fiction en matière d'habiter. En ce qui a trait à la première dimension, elle constitue une herméneutique, entendue ici comme une analyse des textes procédant par la mise en relation dialectique de l'explication et de la compréhension. Dans la perspective du philosophe Paul Ricœur (1986), la compréhension est affaire de réflexion, soit de recherche de la transparence du sujet à lui-même. Dans la tradition de la philosophie réflexive, elle envisage de sa part une introspection, alors que pour ce dernier, « il n'est pas de compréhension de soi qui ne soit médiatisée par des

signes, des symboles et des textes; la compréhension de soi coïncide à titre ultime avec l'interprétation appliquée à ces termes médiateurs » (p. 33). Ainsi, la tâche de l'herméneute (ici, du mésocriticien) consiste à étudier le travail du texte, c'est-à-dire la dynamique interne responsable de la structuration d'une œuvre (explication) et de sa capacité, conçue comme un pouvoir de révélation (compréhension), à produire au-devant d'elle-même un monde du texte métaphoriquement habitable, « un monde tel que je puisse l'habiter pour y projeter un de mes possibles les plus propres » (p. 71). Toute œuvre est référentielle, écrit Ricoeur, car elle porte « au langage une expérience, une manière d'habiter et d'être-au-monde qui [la] précède et demande à être dite » (p. 38). Toutefois, pour ce dernier, une telle expérience est essentiellement articulée en matière de temporalité², alors que la mésocritique s'intéresse à sa dimension spatiale ou, plus précisément, à sa dimension ontogéographique. Ainsi, toute entreprise mésocriticienne de cartographie des milieux constitutifs d'un monde diégétique et de leur habiter propose, dans la mise en relation dialectique de l'expliquer et du comprendre, une compréhension ontogéographique de soi procédant par le biais de l'analyse topologique³ des relations sociales, écologiques, techniques et symboliques (écouménaes) articulées à l'intérieur d'une œuvre donnée, dont il ressort ce que nous appelons un *mésogramme*. Ce mésogramme renvoie à une expérience référentielle des milieux humains et de leur habiter. La réflexivité est donc comprise « comme essentiellement humaine, et en même temps écouménale » (Berque, 2000b, p. 332). Le renvoi du mésogramme à un habiter référentiel, cependant, ne se présente pas comme une relation de pure homologie, car, comme la sociocritique le signale depuis longtemps, il existe une productivité et une inventivité du texte qui préviennent une simple reconduction de l'en-dehors du texte⁴.

À la dimension réflexive de la fiction s'ajoute une préoccupation pour sa dimension critique, exprimée à l'aide de la rhétorique spatiale, un phénomène de communication comprenant au sens le plus large « les relations entre les lieux et la persuasion, entre l'emplacement et l'identité ou, encore, entre les dimensions spatiales de la communication et les fonctions communicatives des espaces » (McAlister, 2019, para. 1). Toute œuvre de fiction met en place des stratégies teintant axiologiquement la configuration des relations

écouménaes à l'étude et, donc, l'habiter proposé. C'est particulièrement vrai pour les fictions porteuses de stratégies de persuasion relevant d'une rhétorique utopique.

LA SPATIALITÉ DES TEXTES

La mésocritique s'inscrit plus largement dans le cadre de perspectives portant sur la spatialité des textes. Les relations à l'espace étant culturellement et socialement construites, cet intérêt oblige l'examen des interactions entre le texte et la société. Qui plus est, aborder des mondes diégétiques denses, exhaustifs et complexes, caractérisés par une géographie, des sociétés et un environnement richement détaillés implique une perspective macroscopique susceptible de les rendre significatifs et de montrer en quoi ils font système. C'est pourquoi il est pertinent d'articuler l'analyse de ces mondes autour du concept — spatial, topologique — de l'habiter, qui rend compte, avec ses cinq dimensions constitutives mentionnées au chapitre précédent, de tels mondes dans leur globalité, en tant qu'ils sont habités, bien sûr, mais également en tant qu'ils sont métaphoriquement habitables, en ce sens qu'ils désignent un habiter référentiel et permettent une cartographie de soi en tant que corps animal et médial. De plus, ces mondes proposent des manifestations alternatives de l'habiter, applicables hors des textes. Ainsi, lorsqu'il est question d'interactions entre le texte et la société, il ne s'agit pas uniquement de porter attention aux modalités d'inscription et de retravail de milieux référentiels et de leur habiter à l'intérieur du texte, mais de l'inscription et du retravail du texte, également, dans et sur les milieux habités, car la manière dont on se représente l'écoumène et l'expérience que l'on en fait — et celle-ci passe notamment par la consommation d'œuvres de fiction — vient influencer en retour la manière dont on se projette sur ce même écoumène pour le transformer.

En outre, alors qu'il est question de spatialité des textes, la mésocritique opère un glissement du lieu vers le milieu et l'habiter. L'analyse de la représentation du lieu figure au centre de la géocritique (Westphal, 2000-2019; Lahaie, 2009; Tally, 2011, 2012). Issue du champ de la littérature comparée, cette approche interdisciplinaire, instruite non seulement aux études littéraires, mais également à la

philosophie, à la psychanalyse, à la géographie humaine, à l'anthropologie, à la sociologie et aux sciences politiques, a pour but, selon Westphal (2000), d'

articuler la littérature autour de ses relations à l'espace, de promouvoir une [...] poétique dont l'objet serait non pas l'examen des représentations de l'espace en littérature, mais plutôt celui des interactions entre espaces humains et littérature, et l'un des enjeux majeurs une contribution à la détermination/indétermination des identités culturelles (p. 17).

Si ses objets d'étude sont d'abord littéraires, des œuvres issues d'autres médias ne sont pas ignorées, néanmoins, à l'instar des productions filmiques, comme le propose Lahaie (2014a, 2014b) et comme en témoigne le colloque « Pour une géocritique du texte et du cinéma francophones » organisé à l'Université McGill en 2016. Il s'agit d'adopter sur les lieux référentiels un point de vue pluriel, multifocalisé, au cœur de représentations tant autochtones qu'allo-gènes, afin de toucher « par là même de plus près à la véritable essence identitaire de l'espace étudié [...] [et obtenir] en même temps [...] la confirmation que toute identité culturelle n'est que le fruit d'un incessant travail de création, et de re-création » (Westphal, 2000, p. 32). Son enjeu est « de cerner la dimension littéraire des lieux, de dresser une cartographie fictionnelle des espaces humains. C'est ensuite qu'elle permet de situer l'œuvre en perspective d'un référent spatial plus ou moins largement exploité » (p. 34).

La géocritique de Westphal préfère aux analyses *égocentrées* du lieu une lecture *géocentrée* : les premières se concentrent sur une perspective individuée, celle de l'auteur ou d'un personnage, et produisent un discours sur l'écrivain plutôt que sur le lieu en question. Elles caractérisent, par exemple, l'imagologie⁵. À l'inverse, la géocritique place le référent spatial au centre de son analyse. Ainsi,

c'est au référent spatial qu'il appartiendra de fonder la cohérence de l'analyse et non plus à l'auteur et à son œuvre. En un mot, on se mouvra de l'écrivain vers le lieu et non plus du lieu vers l'écrivain, au fil d'une chronologie complexe et de points de vue divers (Westphal, 2007, p. 183).

Il s'agit, pour reprendre l'exemple de Westphal, d'aborder non pas l'Alexandrie de Lawrence Durrell dans son *Quatuor d'Alexandrie*, mais la ville d'Alexandrie à la rencontre des récits qu'en ont fait Lawrence Durrell, Volney, Constantin Cavafis, Stratis Tsirkas et Edwar al-Kharrat, par exemple. L'analyse géocentrée implique une perspective multifocalisée sur le lieu, un croisement des subjectivités, d'où la nécessité, de la part du géocriticien, d'adopter un corpus le plus large possible portant sur un même référent spatial. Ce référent peut être réel, à l'instar de Montréal, du quartier Montparnasse et de la place Saint-Marc, ou bien être imaginaire, comme le sont la Lémurie, la Poldévie et l'Hyperborée, mais, dans le second cas de figure, les lieux auront été investis par plusieurs auteurs.

C'est sur la question de la géocentricité des analyses que Tally (2012) se distingue de Westphal, dont il juge l'approche trop restrictive. Selon lui, en effet, elle

ne se montre pas en mesure d'englober la gamme entière des représentations spatiales allant du Saint-Pétersbourg « réel » de Dostoïevski ou du comté de Yoknapatawpha « fictionnel » de Faulkner à la Terre du Milieu « fantastique » de Tolkien et de nombreuses autres qui constituent également des sites importants de l'exploration géocritique (p. 144).

Autrement dit, l'analyse géocentrée exclut les lieux imaginaires relevant d'une œuvre ou d'une instance auctoriale uniques. Or, pour Tally, les mondes imaginaires constituent « de nouveaux espaces pour une investigation critique, dans lesquels nous pourrions considérer la manière dont les auteurs cartographient leur monde et dont les lecteurs s'engagent auprès de telles cartes » (*ibid.*). Comme les lieux référentiels, ces lieux imaginaires méritent toute l'attention de l'analyste de la spatialité, car leur cartographie apporte une compréhension plus fine du monde dans lequel nous vivons; elle s'avère « décisive pour une compréhension concrète de notre être-au-monde [...] [car] dans la tentative de penser de manière critique les espaces et lieux de notre propre monde, nous nous voyons fréquemment encouragés à imaginer d'autres espaces » (*ibid.*), parmi lesquels figurent au premier chef les utopies.

La mésocritique s'intéresse moins à la représentation des lieux qu'à la configuration des relations écouménaes. Ce changement de

perspective concilie les positions de Westphal et de Tally, car des configurations de relations écouménéales comparables à l'analyse — ce ne sont pas les lieux, mais les milieux et leur habiter que l'on retient comme référents — sous-tendent des œuvres mettant en texte des lieux référentiels ou imaginaires. Par exemple, le rejet ou le malaise de l'habiter dans un milieu industriel s'exprime tout autant dans l'Angleterre future du *News From Nowhere* de William Morris que dans le Middle-Earth de J.R.R. Tolkien, bien que chacune de ces œuvres le fasse en fonction de stratégies narratives et rhétoriques propres et à l'intérieur d'une situation historique et culturelle distincte. Il devient alors possible de produire une analyse portant sur un corpus géocentré incluant des lieux référentiels ou imaginaires sans verser pour autant dans l'analyse égocentrée⁶. C'est ce que nous proposerons dans notre corpus. *The Maze Runner* se déroule dans les référentiels Denver et New York, le jeu *Enslaved: Odyssey to the West*, à New York, dans les Appalaches, au barrage Hoover et à Las Vegas, *Cloud Atlas*, en Polynésie française, à Hawaï, à Londres et aux îles Chatham, notamment. Les lieux imaginaires ne sont pas en reste. Aussi, la franchise *Dead Rising* a-t-elle pour cadre les villes américaines fictives de Willamette, Fortune City, Los Perdidos et East Mission. Aux référentielles îles du Pacifique, *Cloud Atlas* conjoint les fictives Neo Seoul et Buenas Yervas. Par ailleurs, si les œuvres de notre corpus ont en commun d'être fictionnelles, il reste possible de les mettre en dialogue avec des récits et discours non fictionnels. Il ne s'agit pas, dans ce corpus, de comparer des représentations portant sur les mêmes lieux référentiels, mais bien de montrer comment elles travaillent des relations écouménéales en quelque sorte homologues.

L'ANALYSE MÉSOGRAMMATIQUE

La mésocritique ne se concentre pas sur les lieux référentiels et imaginaires représentés en fiction, bien qu'ils soient pertinents et complémentaires dans le cadre d'une analyse mésogrammatique. Elle se concentre plutôt sur leur habiter, de sorte qu'elle opère un décentrement, au sein du champ d'étude de la spatialité des textes, de la géographie vers une ontogéographie. Un autre décentrement notable se fait d'une conception topographique de l'espace vers une conception topologique⁷. Il s'agit d'appréhender non des territoires,

mais des relations coexistentielles. Cette conception figure au cœur de l'analyse mésogrammatique. Une approche topologique de la spatialité des œuvres de fiction vise donc à mettre en lumière des agencements de relations de coexistence et, plus précisément, dans le cadre de la mésocritique, les relations écouménaes constitutives des milieux et de leur habiter. Cela consiste à produire un relevé topologique des relations écouménaes, sachant qu'elles assurent la cohérence et l'habitabilité d'un monde fictionnel donné. Ce relevé s'articule autour d'un mésogramme et de motifs mésogrammatiques. Le mésogramme désigne le noyau autour duquel s'articulent les relations écouménaes caractéristiques d'un monde diégétique et en considération du monde référentiel qui l'informe. Il s'agit de la proposition la plus générale pouvant qualifier l'habiter de ce monde ou d'un ensemble de mondes rapprochés par l'analyste dans une lecture comparée. Il est analogue au thème d'une œuvre de fiction et en programme les relations écouménaes. Des motifs mésogrammatiques se rapportent à lui.

Thème et motif doivent être clairement distingués l'un de l'autre. Comme le montre François Amy de la Bretèque (2004), parmi d'autres, les deux termes « se trouvent être parmi les plus ambigus et les plus controversés dans le champ de la théorie sémiologique » (p. 91). Nombre de définitions se rapportant à l'un et l'autre termes témoignent d'une indistinction. Ainsi de celle proposée par Daniel Charles et Anne Souriau (1999); elle fait du motif, en esthétique, « l'idée directrice qui entraîne le développement de l'œuvre et la pousse vers la réalisation de sa nature » (p. 1033), alors que le thème est défini par Anne Souriau (1999) comme une « donnée conceptuelle qui sert soit de base ou trame d'ensemble, soit d'élément, à une œuvre narrative ou théâtrale. Plus particulièrement, on appelle *thème* le schéma abstrait et général d'une situation ou d'une action que l'œuvre utilise concrètement » (p. 1346). La définition du motif proposée par Raymond Trousson rejoint celle du thème par Souriau, car il est vu comme « une toile de fond, un concept large, désignant soit une certaine attitude — par exemple la révolte — soit une situation de base impersonnelle dont les acteurs n'ont pas encore été individualisés » (cité dans Klauber, 2001, p. 511). Idée ou concept général et abstrait qui sous-tend le développement de l'œuvre : rien ne distingue, dans les deux cas, motif et thème, l'un et l'autre désignant une potentialité

à actualiser dans l'œuvre, un principe programmatique abstrait à concrétiser. La différence semble davantage résider dans l'échelle de chacun et un rapport hiérarchique. Ainsi, selon John Anthony Bowden Cuddon (1982), le motif, l'une des idées dominantes de l'œuvre, constitue une partie du thème principal. Il se manifeste donc à une échelle plus restreinte que le thème et se présente par rapport à lui comme un sous-thème. On retrouve la même idée chez Elizabeth Frenzel, illustrée par une métaphore musicale : « le thème offre la mélodie entière, le motif plaque un seul accord » (citée et traduite dans Klauber, 2001, p. 511). Par conséquent, le motif serait partiel et tributaire du thème. Il prendrait sa pleine mesure une fois rapporté au thème qui, en retour, en tant que catégorie, le subsumerait. En ce sens, Oswald Ducrot et Tzvetan Todorov (1979) définissent le motif comme une « unité thématique minimale » (p. 283), alors que le thème désigne une catégorie sémantique qui peut être présente tout au long du texte, voire dans l'ensemble de la littérature. Le second, nous disent-ils, possède un plus grand degré d'abstraction et une puissance de dénotation supérieure.

Afin d'éviter toute confusion entre le thème et le motif, nous entendrons le mésogramme comme un noyau thématique dont la fonction est programmatique. Il s'agit d'un concept qui n'existe que sous une forme potentielle. Le mésogramme et ses catégories, soit les relations écouménaes retenues dans une grille d'analyse mésogrammatique, s'actualisent localement dans une œuvre sous forme de motifs mésogrammatiques. On peut dire de ces derniers qu'ils sont actualisés, mais également qu'ils relèvent de la concrétion, car ils cristallisent des relations écouménaes. Pour bien comprendre ce que cela implique, il convient de revenir à Berque et à la manière dont il envisage le motif en termes mésologiques avec le concept de *géogramme*.

Le géogramme est une « configuration concrète de l'écoumène, focalisant une médiance » (Berque et al., 1999, p. 68). Si l'être de l'humain est géographique, en ce sens qu'il se grave dans la Terre⁸, alors, nous dit Berque (2003a), un géogramme forme le motif écologique, technique et symbolique de cette gravure, un « motif, constituant une unité de sens et qui institue l'espace terrestre en écoumène » (p. 397). Il relève des trois dimensions ontologiques que sont l'univers, la biosphère et l'écoumène. Lorsque les géogrammes,

« repères essentiels de l'espace-temps de l'écoumène » (*ibid.*), cristallisent les plus hautes valeurs d'une société — la Basilique Saint-Pierre pour les catholiques et Uluru pour les Anangu, par exemple —, ce sont des géosymboles au sens entendu par Joël Bonnemaïson, c'est-à-dire des hauts-lieux, mais d'autres rendent compte d'aménagements systématiques effectués par une société donnée. Emblématiques d'un milieu, ce sont cette fois des écosymboles : clochers des villages européens, stationnements de centres commerciaux et de stations-service bordant les autoroutes, rizières, temples, places publiques, etc., qualifiés de « "petits hauts-lieux" nécessaires à la vie humaine sur Terre » (*ibid.*).

Un lieu peut être un géogramme, mais tout objet intéressant la géographie est susceptible d'en être un également, soit les montagnes, les océans, les villes, les chemins de fer, les cailloux, les nuages, les gorilles, et bien d'autres (Berque, 2003a). Ces objets ne se réduisent pas aux seuls niveaux ontologiques du chimico-physique et de la vie organique, puisqu'ils supposent également de l'écouménal. Ainsi en est-il des gorilles, justement, entités organiques vivant dans les montagnes Virunga (environnement chimico-physique et organique), victimes de braconnage et protégés au sein du Parc national des Virunga, du Parc national des volcans et du Parc national des gorilles de Mgahinga (dimensions technique et symbolique), dont le nom évoque des enjeux environnementaux (dimensions chimico-physique, organique, technique et symbolique), de même que la célèbre primatologue Dian Fossey, dont le destin tragique et les travaux ont marqué les cultures scientifique et populaire (dimension symbolique) et circule encore sous forme de récits : pensons à son autobiographie et à l'adaptation cinématographique de Michael Apted, *Gorillas in the Mist*, de 1988 (dimension technosymbolique).

Les motifs mésogrammatiques sont donc des géogrammes mis en configuration dans les œuvres de fiction. Ce sont des concrétions de relations écouménaes figurant dans un espace topologique plus vaste. Indépendamment de la superficie de leur *topos*⁹ (réduite aux limites d'un objet ou aussi vaste qu'une ville ou un désert), qui n'est pas un critère définitoire lorsqu'on passe de la géographie ou de la mésologie à la mésocritique, ils cristallisent un certain nombre de relations écouménaes appartenant au monde diégétique de ces œuvres et récits : c'est bien là le principal critère qui leur vaut le statut

de motif. Les motifs mésogrammatiques sont programmés par un mésogramme qu'ils actualisent localement, en ce sens que le *topos* ne recoupe pas entièrement un monde diégétique. Enfin, ils sont axiologiquement positionnés dans l'espace thétique de l'œuvre, résultat de la projection de stratégies propres à la rhétorique spatiale qui confèrent aux relations écuménales simulées ou mises en texte leur dimension axiologique (Duret, 2018b).

Les motifs mésogrammatiques, en véritables palimpsestes, recèlent une pluralité de significations, historiquement et culturellement chargées et communiquées par de nombreux intertextes et cotextes¹⁰. Ces significations sont disponibles pour appuyer le mésogramme. Si elles procèdent généralement de la redondance, elles recèlent parfois des significations antithétiques ou contradictoires. C'est le cas, par exemple, du motif de la place carnavalesque dans le jeu vidéo *Dead Rising 3* (chapitre 10). Le carnaval sert à dépeindre la dimension écologiquement insoutenable du régime carné et des modes de production qui le sous-tendent, de même que la consommation ostentatoire des biens en général, tous deux représentatifs de l'acosmie moderne. À l'inverse, ce même motif, marqué par un réalisme grotesque, promeut un rapport au monde et à autrui caractérisé par la cosmicité.

Si certaines significations du motif mésogrammatique sont actualisées, d'autres demeurent latentes et inexploitées. Par exemple, lorsque la bande dessinée *The Walking Dead* travaille le motif du jardin¹¹, réitération du *locus amoenus*¹² de la culture médiévale, elle n'actualise pas ce potentiel de signification qui en fait un lieu privilégié de l'idylle romantique¹³. Qui plus est, un travail est opéré sur les significations du motif en raison du fait qu'il s'inscrit au cœur d'enjeux propres au récit. Il y a donc recontextualisation lors de sa mise en configuration.

Si un mésogramme se concrétise à travers plusieurs motifs mésogrammatiques, un même motif peut être mobilisé par plusieurs mésogrammes et servir plusieurs thèses. Le motif de la place carnavalesque, par exemple, est mobilisé dans *Wayward Pines* pour dépeindre l'être-ensemble holiste du Moyen Âge sous un jour dysphorique alors que dans le jeu vidéo *Dead Rising 3*¹⁴, il sert le mésogramme de la recosmisation¹⁵ en mettant en tension l'acosmie

moderne (principe appréciatif) et une tentative de la surmonter (principe amélioratif).

Le motif mésogrammatique peut figurer dans les limites d'un *topos* unique ou être, au contraire, multitopique. Dans *Dead Rising 3*, toujours, le motif de la place carnavalesque est circonscrit à une enclave sécurisée au cœur de Los Perdidos. Dans l'œuvre transfictionnelle de David Mitchell, le motif de la Terre gaste gagne peu à peu du terrain pour recouper, à terme, l'écoumène dans son intégralité. Ce sont les « Terres Concédées » de l'Irlande dans *The Bone Clocks*, mais aussi les îles Chatham dans « The Pacific Journal of Adam Ewing » et les teremortes dans « An Orison of Sonmi-451 » et « Sloosha's Crossin' an' Ev'rythin' After ». Qui plus est, un motif peut être représenté à une seule occasion ou à plusieurs reprises. Dans le second cas, son évolution, d'une représentation à l'autre, s'avère généralement significative.

Les motifs mésogrammatiques retenus dans cet ouvrage sont le labyrinthe (chapitre 8), la forêt (chapitre 9), la place carnavalesque (chapitres 10 et 11), la Terre gaste (chapitres 12 et 13) et le pic des Vautours (chapitres 14 et 15).

La triple échelle de l'analyse mésogrammatique

La mésocritique souscrit à une perspective dynamique où sont réunis le fragment textuel (analyse microscopique) et l'œuvre qui le renferme (analyse mésoscopique), tout en ne négligeant pas une lecture globale qui excède l'œuvre en question, son monde diégétique¹⁶ et son écosystème transtextuel¹⁷, et qui a pour objectif d'opérer un rapprochement avec d'autres œuvres au sein d'un corpus ontogéocentré (analyse macroscopique). Ceci, pour plusieurs raisons. La première tient au fait que la cohérence des mondes diégétiques, en matière, notamment, d'être-ensemble et d'être sur Terre, repose sur des relations globales rapportées au mésogramme : toute une société est structurée par de telles relations, voire tout un écosystème¹⁸, ce qui appelle une perspective mésoscopique. Toutefois, ces relations globales régissent les interactions de tous les étants de l'œuvre : objets, infrastructures, individus, faune et flore, et ainsi de suite. Ces interactions — une actualisation des principes de l'organisation écouménale du monde diégétique — on les retrouve à tous les niveaux textuels (en particulier à l'échelle microscopique du fragment) et

l'analyste doit les rapporter à l'ensemble, soit à l'œuvre elle-même — qu'elle soit singulière ou représente la composante d'une œuvre transfictionnelle plus vaste — et au monde diégétique qu'elle dépeint.

La seconde raison de l'insistance portée au rapport dynamique entre le fragment et l'ensemble tient au fait que tout texte doit être examiné en considération de son écosystème transtextuel, car il est émaillé de renvois à d'autres textes. Un nom, une phrase, une image ou un motif suffisent à convoquer de larges pans textuels et à actualiser certaines potentialités mésocritiques. Par exemple, dans la série télévisée postcatastrophique *The 100*, alors que la Terre est dévastée à la suite d'un holocauste nucléaire, l'humanité survit à bord d'une agglomération de stations spatiales appelée l'Arche. Le nom renvoie à un hypotexte, la Bible, mais également à un motif récurrent de la fiction postcatastrophique (il est alors question d'architextualité¹⁹) auquel se rattache l'idée d'un projet concerté de préservation des survivants. Dans la tétralogie romanesque éponyme de Kass Morgan (2013-2016), le mot « Colonie » est préféré à « Arche », mais les noms de ses trois stations, Walden, Arcadia et Phoenix, sont eux-mêmes instructifs : « Phoenix », puisque l'humanité postcatastrophique doit renaître de ses cendres²⁰. « Walden » fait référence à l'essai d'Henry David Thoreau, *Walden; or, Life in the Woods*. L'auteur y relate son retour à la nature et propose une critique de la ville moderne comme lieu de l'hypocrisie, des inégalités sociales et de la recherche d'un bonheur artificiel. « Walden » est pris à contre-emploi, puisque la station orbitale forme un milieu entièrement artificiel, soumis à une dictature à l'intérieur de laquelle est établie une hiérarchie sociale inégalitaire au nom de la doctrine Gaïa, un ensemble de lois établies au lendemain de la catastrophe dans le but de sauvegarder ce qu'il reste de l'humanité. « Arcadia », enfin, évoque un goût pour le pastoralisme : l'Arcadie mythique aux paysages bucoliques et à la vie sans contraintes, antithèse, ici aussi, de la vie artificielle menée à bord d'une station spatiale. Le retour sur Terre, toutefois, réactive la possibilité d'un rapport plus direct à l'environnement, dont les noms « Walden » et « Arcadia » sont les hérauts, alors que sur Terre, les traces de la civilisation humaine ont disparu et qu'une réorganisation sociale devient possible sous la houlette du pastoralisme.

La troisième raison motivant la relation du fragment à l'ensemble, dans la perspective mésocritique, tient au fait que lorsqu'il s'agit de révéler la dimension axiologique de l'habiter, l'analyse mésogrammatique doit être en mesure d'articuler les différentes échelles de lecture afin de démontrer ce qui fait système dans la multiplicité des stratégies de persuasion mises en œuvre. Comme le montre Susan R. Suleiman (1983) dans le cadre de son étude sur le roman à thèse (et c'est bien d'une variété d'œuvres à thèse dont il s'agit avec les utopies), c'est en répétant de manière redondante un même message à tous les niveaux du texte qu'une œuvre expose de manière inambiguë la doctrine dont elle se fait la prosélyte. Dès lors, dans la convergence des stratégies rhétoriques, un système de redondances se crée, qu'il s'agit de débusquer. Tout fragment à l'étude est susceptible d'appuyer la thèse d'ensemble. À l'inverse, aussi monologique un texte puisse-t-il être, il demeure toujours pour partie polysémique : la clôture parfaite du sens est impossible, notamment en raison de son ouverture sur la pluralité des textes et discours constitutifs de son écosystème transtextuel — à commencer par son cotexte — avec lesquels il entre dans un dialogue productif. Au-delà de toute prétention monologique, le texte n'en demeure donc pas moins en partie ouvert, polysémique, marqué par une profusion de signes et de discours qu'aucune clôture du sens ne peut endiguer, présents le plus souvent à l'échelle microscopique.

Une quatrième raison motivant l'articulation des échelles micro-, méso- et macroscopiques provient de la perspective ontogéocentrée propre à la mésocritique. Le mésogramme a été défini jusqu'ici à l'échelle de l'œuvre et du monde diégétique. Il est question d'un mésogramme local. Mais un mésogramme ne se lit jamais isolément; il se déploie dans un ensemble sémiotique et fictionnel plus vaste, d'ordre transmédiateur, transtextuel, transfictionnel, voire transgénérique. On ne peut prendre la pleine mesure d'un mésogramme qu'à travers un vaste corpus de fictions. À cette condition, l'hétérogénéité et le degré de conflictualité qui enrichissent et dynamisent le mésogramme apparaissent plus nettement et dans toutes les nuances. Apparaissent alors en pleine lumière la spécificité et l'originalité de chaque œuvre au regard du mésogramme. Il y a donc lieu de parler dans l'analyse par corpus d'un mésogramme global articulant un ensemble de mésogrammes locaux, soit des occurrences toujours

particulières, originales, de ce mésogramme global. Chaque œuvre prise dans cet ensemble éclaire les autres œuvres et dessine des lignes de force, de la conflictualité, de l'impossibilité et des relations affinitaires, mais également une diversité d'expressions culturelles et idiosyncrasiques. L'analyse par corpus ontogéocentré permet ainsi de prendre du recul et d'embrasser un ensemble d'œuvres — contemporaines les unes des autres — dont les configurations témoignent, dans leur rapprochement, de récurrences et d'écarts — entre typicité et originalité — dans les configurations écroumènes des mondes diégétiques qui leur sont propres, ce qui rend possible la mise au jour d'un mésogramme global. Le corpus que nous retenons ici privilégie la synchronie (les œuvres se répartissent pour l'essentiel sur une période de dix ans, soit de 2004 à 2013), mais une perspective diachronique est également possible, ce qui mettrait en évidence les transformations d'un mésogramme au fil du temps, mais aussi sa disparition et l'apparition de nouveaux mésogrammes.

Le mésogramme global offre une perspective à focales multiples, il souligne la diversité des mises en configuration et stratégies rhétoriques mobilisées, au-delà (trans-), mais surtout en fonction des différents discours, genres et médias respectivement mis à profit dans les œuvres examinées (inter-), et donc d'adopter une perspective interdiscursive, intergénérique et intermédiaire pour en rendre compte. Ajoutons également la possibilité d'une analyse comparée du mésogramme au regard des différentes aires culturelles qui l'ont travaillé. Par exemple, le mésogramme de la recosmisation, qui nous intéressera au premier chef dans ce livre, figure tout autant dans les œuvres françaises *Le Monde d'Arkadi*, *Le Monde d'Edena*, *Remember Me* et *Résilience* que dans les œuvres américaines *The 100*, *The Hunger Games*, *The Maze Runner* et *Wayward Pines*, la franchise vidéoludique japonaise *Nier* et les œuvres anglaises *Cloud Atlas*, *The Pesthouse* et *Enslaved: Odyssey to the West*. Certaines dimensions du mésogramme circulent transculturellement. C'est le cas de la consommation écologiquement insoutenable de l'écroumène, par exemple, mise en configuration dans les fictions postcatastrophiques à caractère écologique, toutes aires culturelles confondues. Toutefois, un même mésogramme peut faire l'objet d'actualisations culturellement spécifiques, à l'instar de la culture rétro dans le roman *Wayward Pines*. La nostalgie pour la culture matérialiste et consu-

mériste de l'après-guerre américain y est associée à un projet d'ingénierie sociale écologiquement insoutenable auquel est préféré un mode de vie néo-agraire. En outre, la recontextualisation d'œuvres issues d'une culture donnée n'est pas sans conséquences au plan mésogrammatique. Par exemple, le jeu anglais *Enslaved* transpose le classique de la littérature chinoise *La Pérégrination vers l'Ouest* dans une Amérique postcatastrophique. Il opère un travail sur le mésogramme de la recomsisation en subvertissant le mythe états-unien de la Destinée manifeste²¹. *Dead Rising 3*, jeu produit par un studio canadien pour un éditeur japonais, reprend à son compte le carnaval du Moyen Âge européen et son réalisme grotesque afin de battre en brèche l'acosmie moderne²². Finalement, le jeu français *Remember Me* mobilise le haut-lieu révolutionnaire de la Bastille afin de traiter de thèmes surveillanciers particulièrement d'actualité dans la fiction cyberpunk des deux dernières décennies, que ce soit en France, ailleurs en Europe ou en Amérique du Nord (Duret, 2023).

Le motif mésogrammatique du jardin dans *The Walking Dead*

Pour illustrer le motif mésogrammatique, nous prendrons l'exemple de la bande dessinée *The Walking Dead* et du travail opéré sur celui du jardin.

La série narre les pérégrinations de Rick Grimes, sa famille et ses compagnons d'infortune à travers le Sud-Est des États-Unis lors d'une épidémie de morts-vivants. La menace de l'épidémie se double d'une menace humaine, conséquence de l'effondrement de l'ordre social et de la feralisation. Le motif mésogrammatique du jardin, multitopique, se manifeste à une première occasion lorsque les survivants se réfugient dans une prison (épisodes 13 à 48), puis une seconde fois à partir de l'épisode 127, lorsque la série prend une tournure médiévaliste.

Comme le rappelle Sophie Saffi (2009 [2004]), le terme « jardin » vient de l'indo-européen *ghorto* et signifie « enclos ». Il s'agit d'un « espace fermé, séparé, intérieur » (Antonella Pietrogrande, citée dans Roger, 1997, p. 32), l'accent étant mis sur l'enceinte, l'isolement, mais aussi « la séparation d'avec la nature hostile et incontrôlable — le désert » (Saffi, 2009 [2004], p. 17) et, par là même,

l'érème, l'espace sauvage, inhabité, généralement opposé à l'écumène. Ce qui fait dire à Kenneth Clark que « la nature, dans son ensemble, est encore le domaine du désordre, du vide et de la peur [...] Mais, dans cet espace sauvage, on peut enclore un jardin » (cité dans Roger, 1997, p. 32). Selon Alain Roger (1997), le jardin, dans la tradition hellénique et médiévale, représente « cette clôture bénéfique, assurant, contre la nature austère, hostile et entropique, l'ordre, l'abondance et la délectation » (p. 34). Cette idée de clôture, on la retrouve au principe des eutopies. Selon Dominique Pagès (2000), l'une de leurs grandes caractéristiques est l'insularité, en vertu de laquelle elles sont isolées du reste du monde. Se référant au jardin traditionnel persan, vu comme un espace sacré, Michel Foucault (1994 [1984], 2009 [1966]) met en évidence le caractère eutopique du jardin, mais ce dernier entretient également un rapport de proximité avec le paradis (le biblique Jardin d'Éden), qui a pour étymologie le grec *παράδεισος* (*parádeisos*), signifiant « jardin » et provenant lui-même du perse *pairi-dae:za*, ou « lieu clôturé » (Saffi, 2009 [2004]).

Le jardin traduit une certaine cosmicité, car « c'est la plus petite parcelle du monde et puis c'est la totalité du monde » (Foucault, 1994 [1984], p. 759). Ceci, en vertu de sa dimension symbolique, dans la mesure où, chez les Perses, son rectangle en enceint les quatre parties. Cette cosmicité, on la retrouve aussi dans le jardin et le verger médiévaux, auxquels est lié, dans le même esprit, « le sentiment profond de l'unité du macrocosme et du microcosme » (Pierre-Yves Badel, cité dans Amy de la Bretèque, 2004, p. 467).

Le jardin médiéval est un « isolat [...] à l'écart du monde moderne et des machines » (Amy de la Bretèque, 2004, p. 467). Il joue, selon Pierre-Yves Badel, le rôle d'« intermédiaire entre la ville, ses foules, ses vices, sa religion, et la nature dont la sauvagerie ambiguë (celle de la forêt) est à la fois un rappel du paradis, un asile et une menace » (*ibid.*).

Le motif mésogrammatique du jardin est donc chargé d'un ensemble de significations potentielles et la série *The Walking Dead* est susceptible ou non de les activer et de les recontextualiser dans un monde diégétique postcatastrophique. La première occurrence du motif survient à plusieurs reprises à partir de l'épisode 22. On tente d'instaurer une culture maraîchère dans un monde où la survie

dépend principalement de missions de ravitaillement périlleuses menées dans les magasins et les résidences abandonnées, dont les réserves non renouvelables s'épuisent (leurs chaînes de production et de distribution se sont effondrées avec la catastrophe). Dans l'enceinte d'une prison devenue un refuge pour Rick et son groupe, on convertit alors un lot de terre en jardin. Enclos, c'est une enclave sécurisée et ordonnée au cœur d'une entropie qui ne relève pas du naturel (caractéristique de l'érème), mais bien de l'écouménal : en dehors du lieu enclos de la prison règne le désordre, comme le signalent le maraudage et les actes de violence ponctuant le quotidien des survivants, car celui-ci n'est désormais policé par aucune autorité légitime. Comme nous le verrons plus loin²³, il existe un rapport synecdochique entre les morts-vivants et les non-lieux (infrastructures autoroutières, aériennes, ferroviaires, et ainsi de suite). Situés hors de l'enceinte, ces derniers deviennent les vecteurs de la catastrophe; ils sont l'antithèse du motif du jardin. Le récit alterne donc entre le jardin comme enclave ordonnée (néguentropie) et les non-lieux comme force de désorganisation poussant au nomadisme et à la précarité (entropie).

Le motif du jardin signale les velléités autarciques de Rick et de sa communauté. La chaîne de production des biens nécessaires à la survie et récupérés par les survivants dans les résidences et les commerces abandonnés, est altérée : fruit de l'organisation mondialisée d'une production hors d'échelle entièrement disparue — car leur milieu d'origine, appartenant à un passé précatastrophique, n'existe plus — cette chaîne ne peut donc être appréhendée et se limite désormais au seul pôle de la consommation. Le jardin, quant à lui, inaugure une chaîne de production contenue tout entière dans son enceinte. Cette fois, elle est à l'échelle de la communauté et pleinement somatisée par ses membres. Le changement d'échelle de la chaîne de production alimentaire prend des allures préindustrielles signalées par un labour exécuté à l'aide d'une charrue tirée par un cheval (épisode 22, p. 12) ainsi que par des semailles (épisode 24, p. 14-15) et des récoltes faites à la main (épisode 39, p. 84), qui mobilisent les efforts de tous les membres du groupe. Le motif actualise à l'échelle locale le goût pour une consommation soutenable de l'environnement, d'une part, et une réappropriation de la chaîne

de production alimentaire, d'autre part, désormais imputable à un habiter en quelque sorte néo-prémoderne.

Le motif du jardin devient pleinement médiévaliste lorsque configuré sous une nouvelle forme dans l'épisode 127. Entretemps, Rick Grimes et son groupe sont forcés d'abandonner la prison à la suite d'une attaque menée par d'autres survivants. Suit une longue errance (épisodes 49 à 72) au terme de laquelle ils gagnent la périphérie de Washington, où ils intègrent une petite localité nommée Alexandria et développent des alliances avec les communautés de la Colline (à partir de l'épisode 95) et du Royaume (à partir de l'épisode 108). Ensemble, ils luttent contre une bande organisée, les Sauveurs, qui leur impose un lourd tribut en échange de leur protection et qu'ils mettront à bas plus tard (épisodes 97 à 126). L'épisode 127 débute après une ellipse de trois ans et inaugure une parenthèse enchantée (épisodes 127 à 132) marquée par une paix relative et l'instauration d'une eutopie médiévaliste qui sera temporairement mise à mal par un nouveau groupe d'antagonistes, les chuchoteurs (épisodes 133 à 168).

Trois ans après la chute des Sauveurs et environ quatre ans depuis le début de la catastrophe, Alexandria, la Colline et le Royaume forment un réseau de communautés néomédiévales. Il s'agit de la concrétisation d'un projet eutopique envisagé par Rick, leur chef charismatique : reconstruire la civilisation d'avant la catastrophe, mais sur de meilleures bases (« On peut refaire le monde dont on se souvient... et on peut le refaire en mieux », épisode 126, p. 17). Les routes reliant entre elles les communautés sont sécurisées, un système de troc est instauré et des fermes sont construites. Après toutes les années écoulées, les biens produits dans le monde précatastrophique se sont délités ou ont pourri et leur chaîne de production s'est entièrement effondrée. Par exemple, une station-service rendue obsolète par la pénurie de carburant et l'usage de chevaux, dans l'épisode 131, est significativement représentée sous la forme de ruines vermoulues, sises au milieu d'un paysage champêtre et évoquant les toiles du peintre romantique Caspar David Friedrich. La rareté des biens précatastrophiques, dans le monde de *The Walking Dead*, naît de la désorganisation de leur milieu de production, de l'incapacité des survivants à en produire de nouveaux et de leur usure ou de leur péremption. Seule la réalisation temporaire d'une eutopie médiévaliste

permet, après 126 épisodes de pure consommation sans lendemain, une réappropriation de la chaîne de production. Cela donne lieu à une économie agraire et artisanale basée sur le troc, ainsi qu'à une forme de bricolage, comme en témoigne, dès la deuxième page de l'épisode 127, un conteneur de marchandises (figure 5.1.) — sans doute l'objet le plus emblématique d'une économie mondialisée (Lussault, 2013) — monté sur une remorque et tiré par des chevaux.

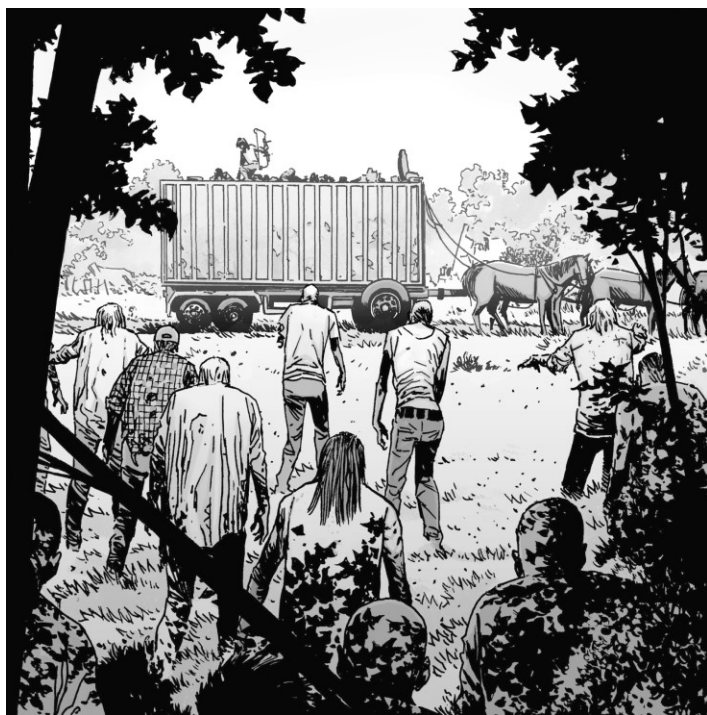


Figure 5.1. : Un conteneur de marchandise bricolé sous forme de charrette (Kirkman, Moore et Adlard, 2014, épisode 127, p. 2).

Initialement conçu comme un quartier résidentiel sécurisé (*gated community*), Alexandria est représentée, dans un plan d'ensemble occupant une planche double (figure 5.2.), comme un vaste jardin florissant — réitération du motif initialement mis en place au début de la série — en vif contraste avec les ruines de l'ancien monde. Plusieurs motifs et iconogrammes²⁴ viennent appuyer le caractère

médiévaliste du nouveau monde impulsé par Rick. Un premier ensemble renferme ceux d'entre eux qui affermissent une opposition entre l'ordre et l'enclave sécurisée, d'une part, et la désorganisation et le désordre, représentés par les morts-vivants et les non-lieux délités, d'autre part. Parmi ces motifs figurent l'enceinte, qui n'est plus la clôture du jardin, mais le rempart du fief médiéval, avec ses fosses hérissées de pieux, ses chemins de ronde et ses tours, mais aussi les routes commerciales en terre battue patrouillées par des chevaliers et le cul-de-basse-fosse. S'ajoutent des iconogrammes tels que le tocsin, l'épée à double tranchant et l'armure. Un second ensemble renferme les motifs et iconogrammes appuyant une économie agraire et artisanale, représentative d'un goût pour un recul technologique et d'une réappropriation de la chaîne de production des biens dans une communauté autarcique : en sus du jardin figurent les motifs du moulin à vent, de la foire et de la forge, auxquels s'ajoutent les iconogrammes de la charrette et du four à pain en maçonnerie.



Figure 5.2. Alexandria (Kirkman, Moore et Adlard, 2014, épisode 127, p. 25-26).

Comme l'affirme Berque (2000b), rappelons-le, l'acosmie moderne génère le besoin d'une nature vierge, sauvage, impulsion ontologique en vertu de laquelle l'individu tente de réarticuler corps et monde et de vivre dans un milieu à l'échelle humaine. Or, selon lui, l'aspiration moderne pour une nature vierge qui motive l'urbain à quitter la ville vers les milieux suburbains afin d'y être au plus près (voir Berque, 2000a) point dans le cadre d'une médiance où le naturel est mis à distance de l'humain, objectifié. La nature devient paysagère, c'est-à-dire l'objet d'une consommation esthétique. L'eutopie médiévaliste de Rick réarticule différemment ce besoin. Elle donne libre cours à une réorganisation de l'écoumène où le recul technologique et l'impulsion agraire témoignent de la recherche d'une certaine cosmicité, celle-là même qui fait que tout peuple vivant au cœur de la nature en fait son milieu et la cultive. Cultiver, en ce sens qu'il somatise son monde et s'investit en lui lorsqu'il s'y projette à l'aide de ses outils, de sorte que la nature est intégrée à sa structure ontologique. Inversement, l'individu de la modernité tient la nature hors de lui-même lorsqu'il en fait l'objet d'un plaisir esthétique — ce que traduit l'idée de paysage. En bref, il consomme la nature comme un objet esthétique au lieu de s'y investir réellement.

Le motif du jardin, dans *The Walking Dead*, ne témoigne pas d'une volonté de consommer esthétiquement la nature sauvage : celle-ci, au même titre que les non-lieux de la désorganisation, est maintenue à distance hors de l'enceinte du jardin. Le fait que la ville d'Alexandria se situe dans la ceinture périurbaine de Washington nous paraît à ce titre éclairant : de milieu suburbain représentatif de l'acosmie moderne, elle retrouve, en tant que jardin médiéval, une position « intermédiaire entre la ville, ses foules, ses vices, sa religion, et la nature dont la sauvagerie ambiguë (celle de la forêt) est à la fois un rappel du paradis, un asile et une menace » (Pierre-Yves Badel, cité dans Amy de la Bretèque, 2004, p. 467). Le motif témoigne davantage d'une volonté de cultiver la nature dans un milieu à l'échelle humaine en maîtrisant l'ensemble de la chaîne de production des objets usuels et des denrées alimentaires que d'une consommation paysagère.

Notes

1. Mentionnons, pour demeurer dans la seule aire francophone, les travaux de Berque (1990, 1999, 2000a,b, 2002, 2004, 2006, 2007, 2008a,b, 2011a,b), Besse (2013), Bonetti (1994), Cazal (2014), Descola (2005, 2015), Haridi (2012), Hirschhorn et Berthelot (1996), Hoyaux (2000, 2002, 2003), Kim (2011), Larrère et Larrère (2009), Lazzarotti (2006a, 2006b), Lévy (2002), Lussault (2007, 2013), Mathieu et al. (2005), Martouzet et al. (2009), Mayol (1990), Morel-Brochet (2006), Paquot (2005), Pezeu-Massabau (2003), Radkowski (2002), Serres (2011), Stock (2001, 2004, 2006, 2007) et Vassart (2006). En fait, il y a également la présence d'ouvrages collectifs, de rapports de recherche et de numéros thématiques qui lui sont consacrés, à l'instar de *La planète « nomade », les mobilités géographiques d'aujourd'hui* (Knafou, 1998), *Habiter* (Stock, 2003), *Habiter sans logis* (Blanc et Clément, 2004), *Habiter, le propre de l'humain* (Paquot, Lussault et Younès, 2007), *Habiter* (Vallon, 2008), *L'Habiter dans sa poétique première* et *La Poétique de l'habiter* (Berque, De Biase et Bonnin, 2008, 2011), *Habiter le temporaire* (Jeanjean et Senepart, 2011), *Habiter en étranger* (Delory-Momberger, 2011), *Habiter les espaces périurbains* (Dodier et al., 2012), *Habiter : Vers un nouveau concept* (Frelat-Kahn et Lazzarotti, 2012), *La décision d'habiter ici ou ailleurs* (Franckhauser et Ansel, 2012), *La fabrique des modes d'habiter* et *Les modes d'habiter à l'épreuve de la durabilité* (Morel-Brochet et Ortar, 2012, 2014), *Façons d'habiter les territoires de la ville aujourd'hui* (Lemarchand, Lesourd et Vallat, 2012), *Habiter et vieillir* (Membrado et Rouyer, 2013), *Les interactions hommes-milieus* (Chenorkian et Robert, 2014), *Habiter : Mots et regards croisés* (Lazzarotti, 2015), *Habiter, lieux de vie et façons de vivre* (Dubourg, Piétu et Podjorova, 2015), *Habiter la Terre autrement* (Chalier et Schmid, 2015), *Actualité de l'habitat temporaire* (Cousin et al., 2016) et *Habiter* (Taïbi, 2016).

2. Voir, à cet effet, Ricœur (1983, 1984, 1985).

3. Le topologique rend compte ici de configurations unissant des composantes objectives et subjectives, naturelles et culturelles, individuelles et collectives, mais aussi chimico-physiques, organiques et humaines.

4. En-dehors du texte que la sociocritique qualifie de « semiosis sociale » (Popovic, 2014).

5. En littérature comparée, l'imagologie a pour objet d'étude la représentation de l'étranger.

6. Notons toutefois que l'analyse égocentrée n'est pas exclue de la méso-critique. Ainsi, il est possible (et pertinent) de faire porter l'analyse sur les œuvres d'un seul auteur, à l'instar de ce que propose Vicky Pelletier (2014) lorsqu'elle examine la circulation et l'habitation dans les romans *Crash*, *Concrete Island*, *High-Rise* et *Running Wild* de J. G. Ballard, dans une double perspective sociocritique et ethnocritique.

7. Voir la section « L'espace et le lieu » (chapitre 4).

8. Suivant l'étymologie du terme « géographie », qui vient du grec ancien γῆ (*gê*), « Terre », et γράφειν (*graphein*), « graver ».

9. On peut dire du *topos* qu'il est « tel un récipient, c'est la limite externe d'un objet dans l'espace universel d'un environnement objectivé » (Berque et al., 1999, p. 49). Il s'agit de l'espace étendu et mesurable de la modernité opposé à la *chôra*, la dimension immatérielle et sémantique du lieu — non mesurable et donc incommensurable à d'autres lieux.

10. Le cotexte, terme proposé par le sociocriticien Claude Duchet, rend compte des textes et discours sociaux auxquels une œuvre fait référence, qu'il intègre et désigne tout à la fois, dont il est en partie constitué et sur lequel il agit par le biais d'un processus de création et d'esthétisation (Popovic, 2011). Il se distingue de l'extratexte (la réalité à laquelle le texte se réfère), dans la mesure où il est de nature sémiotique. Ainsi, ce qui s'incorpore dans une œuvre, ce qui passe par des médiations collectives, c'est un ensemble de signes plus large qui l'englobe (Duchet et Tournier, 1994). Comme l'écrit Duchet (1986), ce

n'est pas l'en-dehors du texte, mais un espace de reconnaissance, si-non de connivence, entre le texte et son lecteur, grâce auquel se gère, avec économie, la production du sens (d'effet de sens). Dans cette zone textuelle, présente in absentia, la simple nomination suffit pour assurer un fonctionnement sémiotique (note 8, p. 110).

La cotextualité ne doit pas être assimilée à l'intertextualité comme telle, du moins pas dans sa définition genettienne, car il n'est pas question de présence effective d'un texte dans un autre. La cotextualité désigne plutôt la relation entre le texte et la part de la semiosis sociale nécessaire à sa lisibilité, à laquelle il renvoie et qu'il retravaille selon sa logique propre.

11. Voir la section « Le motif mésogrammatique du jardin dans *The Walking Dead* » (chapitre 5).

12. Voir la section « De la Terre gaste aux terremortes » (chapitre 12).

13. Potentialité actualisée dans la bande dessinée *Résilience* d'Augustin Lebon.

14. Voir le chapitre 10.

15. Voir la section « Le mésogramme de la recosmisation » (chapitre 6).

16. Gérard Genette (1972), dans *Figures III*, fait de la diégèse l'équivalent de l'histoire à raconter. Elle est considérée comme le signifié, alors que le récit en est le signifiant. Une telle définition est limitative, car elle insiste sur l'enchaînement des actions et des événements constitutifs de l'histoire, et donc sur la temporalité, au risque de faire de l'espace diégétique un simple contenant pour lesdits événements et actions. Dans l'index terminologique placé à la fin de l'ouvrage, on retrouve toutefois à l'entrée « diégétique » une définition dans laquelle est reconnue avec plus d'insistance la dimension spatiale de la diégèse. Il est écrit qu'elle constitue « l'univers spatio-temporel désigné par le récit » (p. 280), sans toutefois que les termes « histoire », « action » et « diégèse » soient dissociés. Revenant sur cette question dans

Palimpseste, Genette (1982) les distingue par la suite lorsqu'il écrit : « Cette distinction entre diégèse et action peut surprendre, car il arrive fréquemment qu'on tienne ces deux termes pour synonymes » (p. 419), comme il l'a fait lui-même, de son propre aveu, dans *Figures III*. Toutefois, en reprenant la définition tirée de l'index (la diégèse comme univers spatio-temporel), il dissocie désormais « l'histoire racontée par un enchaînement, ou parfois plus modestement une succession d'événements et/ou d'actions [...] [et] la diégèse [...] [soit] l'univers où advient cette histoire » (*ibid.*, l'auteur souligne). S'il persiste à affirmer que l'indistinction est bénigne, dans la mesure où « le régime ordinaire du récit n'exige guère la distinction entre l'action et son cadre » (*ibid.*), il les sépare plus nettement lorsqu'il est question de transposition, « car la pratique de la transposition consiste justement [...] à les dissocier en transportant par exemple la même action (ou presque) dans un autre univers » (*ibid.*). L'ajustement, s'il s'avère nécessaire dans le cas de la transposition, l'est d'autant plus pour les questions de transfictionnalité et de transmédiatité, où le monde de la diégèse ne peut être simplement assimilé à l'histoire, dans la mesure où il forme le substrat d'une multitude d'histoires résultant de la rencontre de plusieurs œuvres et médias.

La définition d'Étienne Souriau sur laquelle repose celle de Genette — sur cette question, voir Alain Boillat (2009), auquel nous nous référons ici — est plus explicite lorsqu'il s'agit de décrire la nature de la diégèse. Pour lui, il s'agit de « l'univers de l'œuvre, le monde posé par une œuvre d'art qui en représente une partie. » (Souriau, 1999, p. 582) L'emploi de « posé » plutôt que « désigné » ou « signifié » est essentiel, comme nous le verrons bientôt. Soulignons d'abord que la diégèse est le produit d'une œuvre et non strictement d'un récit. Dès lors, une œuvre non narrative (un tableau figuratif, par exemple) construit elle aussi une diégèse. En effet, pour Souriau, il est question de diégèse dans tout art où l'on représente quelque chose, du cinéma à la littérature, en passant par le ballet, le théâtre, la peinture, la sculpture et la musique, pourvu qu'ils soient figuratifs. Toutefois, dans l'acception large de la diégèse que nous adopterons, il convient de ne pas la limiter à ce que seules les œuvres d'art posent, car cela reviendrait à exclure les mondes désignés par les récits non fictionnels, pourtant pertinents aux yeux de la mésocritique.

En ce qui a trait à la nature de l'univers désigné par l'œuvre ou le récit, maintenant, elle est double. Il s'agit à la fois de la portion représentée de l'univers et de tout ce que cette représentation suppose : « Il ne faut pas non plus confondre la diégèse avec le seul contenu représentatif de l'œuvre, car ce contenu n'en constitue qu'un morceau, et la diégèse déborde tout autour » (Souriau, 1999, p. 582). Ainsi, Souriau montre que l'ici représenté exige un ailleurs qui ne l'est pas et que le maintenant implique des temps antérieurs et ultérieurs. L'ailleurs, l'antérieur et l'ultérieur appartiennent eux aussi à la diégèse, au même titre que l'ici et le maintenant. À cela s'ajoutent des objets, événements et personnages simplement évoqués qui appartiennent eux aussi à la diégèse. Enfin, il convient de considérer des

facteurs dont il a fallu tenir compte lors de la composition d'une œuvre. Souriau donne l'exemple des *Misérables* :

Victor Hugo a fait le budget de Jean Valjean pour vérifier la cohérence interne de la diégèse, la possibilité que Jean Valjean puisse effectivement disposer, sous la personnalité d'Ultime Fauchelevent, de ressources correspondant à ce qu'il avait gagné comme fortune sous la personnalité de M. Madeleine (ibid.).

La diégèse renferme à la fois des contenus représentés et des contenus inférés sur la base de relations d'implication. Au-delà de ces contenus, ajouterons-nous, il est également question de représentations et d'inférences portant sur les relations entre ces contenus. Une diégèse constitue un monde dont la cohérence et le fonctionnement reposent sur des lois naturelles et humaines, des mœurs, des formes de socialité, des rapports techniques et symboliques unissant des sociétés à leur environnement, etc.

L'œuvre construit la diégèse à travers sa représentation et ce que cette représentation implique. C'est le rôle de l'auteur de choisir quels seront les éléments de la diégèse représentée : « il choisit le point de vue où il s'y place pour la représenter, il choisit l'ordre dans lequel il présente les événements. Et ce sont là des choix qui commandent l'œuvre » (*ibid.*). Mais « le point de vue n'est pas entendu ici comme celui, personnel, de l'auteur, ajoute-t-il. C'est celui qui est impliqué dans la structure esthétique de l'œuvre, et que l'analyse peut en dégager » (*ibid.*). Pour que de tels choix soient possibles, nous avancerons que la diégèse doit être à la fois pré-existante et concomitante à l'œuvre qui la construit. Le verbe « poser » mobilisé par Souriau mérite qu'on s'y arrête. Poser, c'est avancer une supposition ou une hypothèse. Ainsi, on peut dire que l'œuvre pose comme point de départ un monde hypothétique et en fait découler ultérieurement un ensemble de conséquences et de développements qu'elle représente ou que l'on peut dégager par inférences. La diégèse est donc représentée par étapes — par cumul de données diégétiques — à partir de prémisses grosses d'un monde à venir. Ce faisant, elle relève du potentiel et de l'actualisé. La diégèse existe en germe, puis elle s'actualise progressivement et partiellement en fonction des prémisses qui la sous-tendent et du point de vue que l'œuvre porte sur elle. Potentiel et actualisé : il y a là en jeu un processus dynamique par le biais duquel s'élabore la diégèse, car le récit ou l'œuvre la construit et la présuppose tout à la fois. Pour qu'un auteur puisse choisir quel point de vue adopter sur la diégèse, il doit en établir le plan plus ou moins détaillé au préalable, avant que le récit ou l'œuvre ne l'actualise. C'est surtout vrai lorsque l'objet d'une œuvre ou d'un récit est moins une séquence d'événements qu'un monde cohésif et autonome (Saler, 2012) — ou plutôt un monde posé comme étant cohésif et autonome —, doté de sa propre histoire, de sa géographie et de ses mythes, à l'image de la planète Gor, de John Norman, du Middle-Earth de J.R.R. Tolkien, de l'Hyborie de Robert E. Howard, du Barsoom d'Edgar Rice Burroughs ou du Westeros

de G.R.R. Martin. Ainsi, le Middle-Earth est esquissé par Tolkien dès la Première Guerre mondiale dans son *Legendarium*, « un ensemble de légendes plus ou moins connectées, allant du général et du cosmogonique au niveau plus circonscrit du conte de fées romantique » (Tolkien, cité dans Flieger et Hostetter, 2000, p. XI), qu'il n'aura de cesse d'enrichir au cours de sa vie, sur lequel s'appuie la trilogie *The Lord of the Rings* (parue entre 1954 et 1955) et qui représente un monde imaginaire riche et vaste dont on ne peut soupçonner l'existence à la seule lecture des romans publiés du vivant de l'auteur (Flieger et Hostetter, 2000). La diégèse excède la représentation qu'en fait une œuvre prise isolément. Toutes les potentialités ouvertes par les prémisses du monde hypothétique ne sont pas épuisées par celle-ci, ce qui permet à plusieurs œuvres de se rapporter à une même diégèse afin de les exploiter, comme en témoignent les phénomènes de transfictionnalité et de transmédialité.

Si la diégèse s'appuie sur des relations d'implication, encore faut-il quel'un pour les inférer. Aussi, la diégèse est-elle non seulement un espace hypothétique à actualiser et une actualisation de cet espace par la représentation, mais également un « espace reconstitué par la pensée du spectateur » (Souriau, 1951, p. 233). La diégèse nécessite donc à la fois un monde hypothétique, des représentations partielles, des inférences et une reconstruction mentale. L'emploi de « monde-histoire » (*storyworld*) par Marie-Laure Ryan (2013), à la suite de David Herman (2002) — un terme parent de celui de « diégèse », qui rend compte lui aussi du caractère insécable de l'espace (monde) et du temps (une histoire se déploie comme une séquence temporelle d'événements) — implique une telle reconstruction. En effet, Ryan définit le *storyworld* comme un ensemble de

représentations mentales construites au cours de la lecture (du visionnement, du jeu, parmi d'autres) d'un texte narratif [...] elles ne constituent pas des contenants statiques pour les objets mentionnés dans une histoire, mais plutôt des modèles dynamiques de situations en évolution [...] elles sont des simulations du développement de l'histoire (p. 364).

La diégèse est un univers spatio-temporel ni complet (bien qu'il soit postulé comme tel) ni univoque. Elle relève toujours en partie de la potentialité sans être pleinement actualisée (incomplétude). De plus, comme le souligne Umberto Eco (1985), « le texte est une machine paresseuse qui exige du lecteur un travail coopératif acharné pour remplir les espaces de non-dit ou de déjà-dit restés en blanc » (p. 27). Dès lors, la reconstruction mentale de la diégèse demande au lecteur de combler les trous — les lacunes de la diégèse — à l'aide d'inférences, mais également en puisant dans son encyclopédie personnelle (Eco, 1985). Il est non seulement question d'incomplétude, mais également de plurivocité, toute reconstruction mentale, subjective, reposant sur la compétence et la volonté du récepteur de

s'adonner à ce processus et sur une encyclopédie personnelle dont le contenu varie d'une personne à l'autre.

Enfin, les personnages d'une œuvre ou d'un récit de fiction sont réputés évoluer dans un univers au sein duquel ils existent effectivement; il est leur réalité. Si la diégèse repose en partie sur des relations d'implication, l'une d'entre elles, à moins d'indications ou d'indices laissant envisager le contraire, est donc que les personnages existent dans un univers qui leur est propre et qui, comme tel, se veut aussi complet que le nôtre. Comme le souligne Marie-Laure Ryan (2006), après Kendall Walton et Jean-Marie Schaeffer, cette implication a lieu sur le mode de la feintise ludique ou dans le cadre d'un jeu de faire-semblant. Autrement dit, la complétude de la diégèse n'est telle qu'en vertu d'un certain acte de foi (à moins, au contraire, que la mauvaise foi ne dénie cette complétude, compte tenu de l'attitude du récepteur à ce sujet). Dès lors, reconstituer une diégèse, c'est accepter le fait qu'elle ne possédera jamais la complétude de l'univers tel qu'il existe dans la perspective des personnages, mais que cette complétude existe néanmoins en puissance. Précisons que la diégèse comme univers spatio-temporel désigné par une œuvre ou un récit et l'univers comme réalité au sein desquels évoluent les personnages constituent deux entités distinctes. En opérant une telle distinction, il devient possible d'allier les considérations précédentes sur la diégèse à la théorie des mondes possibles mobilisée, notamment, par Ryan (2006; 2016), cette théorie étant susceptible de favoriser une meilleure compréhension du statut ontologique des mondes de la fiction et des modalités de leur intercommunication telles que le permet l'étude des phénomènes de transfictionnalité de Richard Saint-Gelais (2011).

C'est en tant que monde potentiel, actualisé (inféré et représenté) et cognitif, à la fois supposé et construit par l'œuvre ou le récit, et reconstruit mentalement par le récepteur (lecteur, téléspectateur, joueur, etc.) que nous entendons le terme « diégèse » dans cet ouvrage. Toutefois, nous emploierons plus spécifiquement l'expression « monde diégétique », préféralement à « diégèse », afin d'insister sur une tendance lourde au sein de la culture de genres. En effet, on y est moins confronté à des œuvres qu'à des mondes : ce que les auteurs construisent, ce n'est pas tant « une œuvre en tant qu'objet mais un monde total et indépendant du nôtre, un autre monde cohérent, qui serait ainsi d'une richesse telle qu'il serait développable à l'infini » (Peyron, 2008, p. 353). Le tout est alors plus important que ses parties, et le monde, plus important que l'œuvre qui le véhicule. Parler de « monde diégétique » en lieu et place de « diégèse » semble plus approprié lorsqu'il s'agit d'étudier des fictions écroumérales.

17. La transtextualité telle que la définit Gérard Genette (1979) relève de la transcendance du texte. Elle désigne « tout ce qui le met en relation, manifeste ou secrète, avec d'autres textes » (p. 87), appelés des « trans-textes ». L'intertextualité, la paratextualité, l'hypertextualité, la métatextualité et l'architextualité sont les cinq relations subsumées sous ce terme

(Genette, 1982). L'écosystème transtextuel (Duret, 2017a), dans le cadre qui nous intéresse ici, comprend la constellation des transtextes concourant à produire un monde diégétique ou actualisant certaines de ses potentialités en matière de mésocritique.

18. Ce qui est surtout vrai dans les œuvres utopiques porteuses d'une thèse écologiste : pensons aux romans *Ecotopia: The Notebooks and Reports of William Weston* d'Ernest Callenbach (1975) et *The Sheep Look Up* de John Brunner (1972), aux films d'animation tels que *Nausicaä of the Valley of the Wind* et *Princess Mononoke* d'Hayao Miyazaki (1984, 1997), aux cycles bédéiques *Le Monde d'Arkadi* de Caza et *Le Monde d'Edena* de Mœbius, aux films *Avatar* et *Avatar: The Way of Water* de James Cameron (2009, 2022), au jeu vidéo *James Cameron's Avatar: The Game* développé par Ubisoft Montréal (2009) et à la bande dessinée en quatre tomes *Résilience* d'Augustin Lebon. Il s'agit là de fictions non seulement écologiques, mais également, et plus largement, écouménaes.

19. Architextualité : « ensemble des catégories générales, ou transcendantes — types de discours, modes d'énonciation, genres littéraires, etc. — dont relève chaque texte singulier » (Genette, 1982, p. 7).

20. C'est d'ailleurs la figure mythique empruntée par Yoke (1987) pour qualifier la littérature du monde refait.

21. Voir la section « Vers l'Ouest » (chapitre 14).

22. Voir le chapitre 10.

23. Voir la section « Ordre et désordre » (chapitre 7).

24. Terme retenu par François Amy de la Bretèque (2004) pour qualifier les « petites unités de représentation filmique » (p. 1071) dans son examen de la représentation du Moyen Âge dans le cinéma occidental. Il s'agit d'éléments architecturaux (créneaux, pignons, ogives) et décoratifs (tapisseries), ou d'objets (pièces de costumes telles que le hennin, l'arc, l'épée, la croix) Dans le cas présent, il s'agit plus spécifiquement d'unités de représentation *bédéique*.

Habiter des mondes mésalgiques

Les fondements de la mésocritique et de l'analyse mésogrammatiques étant présentés, il convient maintenant d'exposer notre hypothèse au sujet du goût contemporain pour le Moyen Âge. Mais auparavant, nous aborderons une notion essentielle lorsqu'il est question d'examiner ce que la fiction a à nous apprendre sur l'habiter et sa perception : la mésalgie.

LA MÉSALGIE

Les fictions postcatastrophiques et médiévalistes contemporaines ont beaucoup de choses à dire sur les manières dont nous habitons le monde, et en particulier sur les malaises que suscitent des milieux humains réputés inhabitables ou, pour le moins, défailants et oppressants. Des malaises manifestés sous la forme d'une *mésalgie*. Ce néologisme, composé des termes grecs μέσος (*mesos*), « milieu », et ἄλγος (*álgos*), « douleur, mal », désigne l'expérience douloureuse d'un milieu et de son habiter. C'est le cas, par exemple, lorsqu'une personne issue d'un milieu rural est obligée de déménager dans une grande ville, éprouve un état de dysphorie au contact de ses foules denses et voit ses sens en permanence surstimulés; une impression susceptible de donner lieu à de l'urbaphobie.

La mésalgie s'accompagne ou non de la nostalgie pour une condition habitante et un milieu révolus, qu'ils aient été vécus par le mésalgique ou qu'ils appartiennent à un passé plus lointain, non expérimenté de première main. Du premier cas de figure relève la solastalgie, par exemple. Cette dernière est un mot-valise composé de l'anglais *solace*, « consolation », et *algia*, « douleur ». Selon Glenn Albrecht (2005), qui en est à l'origine, la solastalgie décrit une forme spécifique de mélancolie liée à l'absence de consolation et à une désolation intensément vécue. Proche de l'écoanxiété, elle établit une relation entre la détresse écologique générée lorsqu'une pression indue est exercée sur un écosystème et en bouleverse l'équilibre, d'une part, et, d'autre part, la détresse humaine, d'ordre psychologique, liée

au constat de ce bouleversement et de la transformation inhérente que celui-ci occasionne, l'individu et son environnement formant un tout unifié et la remise en question de l'intégrité du second menaçant l'équilibre psychique du premier. Cela se traduit par une perte de l'identité liée au lieu habité et par une détresse associée à sa transformation irrémédiable. Cependant, la solastalgie n'épuise pas la nostalgie pour une condition habitante et un milieu révolus, puisqu'elle se limite aux rapports entre l'habitant et l'environnement (l'être sur Terre) et ne concerne donc pas les autres formes de l'habiter (le cohabiter, par exemple).

En ce qui concerne le second cas de figure, soit une mésalgie accompagnée d'un sentiment de nostalgie portant sur une condition habitante et un milieu appartenant à un passé non expérimenté de première main, il est question de mésalgie déplacée, en référence à la nostalgie déplacée¹ éprouvée pour un lieu ou une époque que l'on a connu indirectement, vécu de seconde main (par le biais de récits, d'œuvres d'art et d'ouvrages historiques, par exemple). La mésalgie peut également s'accompagner ou non d'une aspiration pour un habiter alternatif, esquissant ainsi un horizon d'espoir. Elle s'installe alors sur les terres de l'eutopie.

Sur le modèle de l'utopie nostalgique², nous proposerons donc d'aborder les mondes diégétiques porteurs du goût contemporain pour le Moyen Âge sous le jour de l'utopie mésalgique, des mondes frappés du sceau de la recosmisation.

LE MÉSOGRAMME DE LA RECOSMISATION

Un large pan de la culture médiévaliste, présente, entre autres, dans la littérature, la bande dessinée, le cinéma, la télévision et les jeux vidéo, oppose le goût des créateurs et des publics pour un passé idyllique et le rejet d'un présent dépeint sous les traits de la dysphorie. Cette polarisation traduit un phénomène que nous avons qualifié ailleurs de fantasme de démediation (Duret, 2014, 2016), porteur d'une critique de la surmediation contemporaine. Dans ce cadre très précis, le terme « médiation » doit être pris au sens de « ce qui sert d'intermédiaire entre A et B » (un individu, un groupe ou une société et son environnement, par exemple), mais surtout, de ce qui s'interpose (tout en les unissant l'un à l'autre) entre A et B. Ici, la médiation

ne remplit pas une fonction facilitatrice : elle agit plutôt à la manière d'un filtre, d'un écran ou d'un obstacle compromettant toute relation directe entre A et B. Nous avons défini le fantasme de démediation (ou de désintermédiation) comme la recherche d'une expérience démediée du monde, plus proche de l'environnement et d'autrui, moins filtrée sur les plans symbolique et technique. Ce fantasme répond à ce que l'on perçoit comme les excès du monde contemporain; des excès à l'origine d'un sentiment d'aliénation éprouvé, d'une part, face à la complexification et à l'abstraction croissantes de l'organisation sociale et de ses dimensions constitutives (politique, économique, juridique, médiatique, technologique, etc.) et, d'autre part, face aux intermédiaires qui s'immiscent et se multiplient entre les individus au niveau de leurs relations interpersonnelles, mais aussi entre les individus et leur environnement. Parmi ces intermédiaires figurent les dispositifs médiatiques, administratifs et de transport, parmi d'autres.

À l'origine de l'idée de démediation se trouve une interrogation sur la popularité actuelle des œuvres médiévalistes, que l'on retrouve massivement dans la *fantasy*, bien sûr, mais également dans la science-fiction (les opéras spatiaux, dont relève la franchise *Star Wars*, par exemple) et dans la fiction postcatastrophique. Ce questionnement, on le trouve chez plusieurs chercheurs. Il ressort des pistes de réflexion proposées plusieurs points de convergence, dont le fantasme de démediation rend compte seulement en partie et qu'il serait plus approprié de qualifier de *fantasme de recosmisation*, la démediation ne constituant qu'une part de ce que recèle la recosmisation.

Dans son ouvrage consacré aux jeux de rôle, dont un grand nombre s'inscrit dans les mondes pseudomédiévaux de la *fantasy*, Jon Peterson (2012) lie la popularité du médiévalisme au rejet des valeurs américaines conventionnelles et bourgeoises. Il s'exprime au sein d'une contre-culture née dans les années 1960 et 1970, marquée par une fantaisie pastorale et agraire, résultat d'un refus de la technologie moderne et de l'urbanisation, auxquels on oppose la vie simple de la communauté en harmonie avec la nature. Le mode de vie préindustriel auquel aspirent ces communautés fait montre de plusieurs caractéristiques médiévales, à condition d'épouser préalablement un idéal méticuleusement construit.

Anne Larue (2010) lie le médiévalisme des dernières décennies à une forme de résistance contre le désenchantement provoqué par un *backlash* émergeant dans les années 1980, un mouvement conservateur, misogyne et néolibéral né en réaction aux valeurs de la contre-culture. À côté d'un conservatisme nostalgique plaquant un fantasme de stabilité sociale sur sa représentation du Moyen Âge coexiste une autre perspective dépeignant cette période historique comme plus authentique et proche de la nature. Cette vision promeut un contre-discours dénonçant l'idéologie issue du *backlash* et projette un monde alternatif où sont possibles la communauté et la vie champêtre opposées à une vie urbaine, inhumaine et mécanisée.

Thomas Honegger (2010), lui, fait de la figure du chevalier la parfaite incarnation du Moyen Âge. Le chevalier séduit le public et les auteurs de *fantasy* modernes pour plusieurs raisons : c'est un mélange contradictoire de barbarie et de courtoisie raffinée, il n'est pas aliéné et ses actes ont des conséquences directes et observables sur le monde — par opposition à l'homme moderne qui, lui, subit les contrecoups d'une industrialisation effrénée —, il est plus proche de la nature et appartient à une société dont la loi et le gouvernement sont concrets et reposent sur des relations personnelles — par opposition aux lois et aux régulations modernes, plus abstraites — et il est intégré, enfin, à une société perçue comme ordonnée, harmonieuse et authentique. Selon John G. Cawelti, enfin, la vision médiévaliste donne lieu, dans la *fantasy*, à « la construction d'un monde idéal sans le désordre, l'ambiguïté, l'incertitude et les limitations du monde de notre expérience » (cité dans Selling, 2004, p. 213). Il y a là en jeu la « nostalgie d'un passé pastoral et du monde plus simple de l'enfance » (p. 213), un passé idyllique opposé à un présent détérioré, le Moyen Âge se faisant le porteur d'« aspects primitifs [...] [qui] sont devenus des valeurs positives, connotant la liberté, la simplicité et l'authenticité d'un style de vie et de l'émotion, de la vigueur et de l'esprit » (Selling, 2004, p. 213-214).

Chez ces auteurs, on voit se dessiner plusieurs points de convergence que le mésogramme de la recosmisation sera à même d'intégrer dans un système cohérent, rendant compte dans l'exercice d'une même médiance. Revoyons-les maintenant. Nous les mettrons en parallèle avec le travail d'Alice Chandler sur un médiévalisme plus ancien, dont les caractéristiques trouvent un écho dans les œuvres

contemporaines. On dénote dans les pistes de réflexion ouvertes par Peterson, Larue, Honegger et Selling cinq pôles autour desquels gravitent le Moyen Âge et le monde contemporain : l'ordre contre le désordre; la simplicité contre la complexité; le naturel contre l'artificiel; le personnel contre l'impersonnel; et l'agir contre le pâtir.

De fait, la société du Moyen Âge se caractérise par la stabilité et l'ordre. Elle s'oppose au désordre contemporain. Une telle opposition n'est pas propre au médiévalisme du début des années 2000 à aujourd'hui. Comme le démontre Chandler (1970) dans un ouvrage dont le titre, *Dream of Order*, est à cet effet sans équivoque, elle s'exprimait déjà dans le regain d'intérêt pour le Moyen Âge à la fin du XVIII^e siècle et tout au long du XIX^e siècle en Angleterre. Ce regain traduit, selon elle, un désir central : « se sentir chez soi dans un univers ordonné bien qu'organiquement vital » (p. 1). Ce désir empreint de nostalgie est exprimé dans le contexte de la Révolution industrielle, des soubresauts de la Révolution française et des violentes répressions de la période postnapoléonienne, un contexte de transformations sociales accélérées. Le Moyen Âge représente alors un idéal social et politique, un correctif aux maux du présent. Il est vu tel un Âge d'or, une période paternaliste faite de foi, d'ordre, d'harmonie, de joie, de munificence et de créativité. Avec l'avènement de l'industrialisation, il se constitue en objet de nostalgie.

Chez Larue, un fantasme de stabilité est plaqué sur sa représentation du Moyen Âge par une pensée conservatrice. Chez Honegger, le chevalier prend place dans une société ordonnée, par opposition au désordre de la société contemporaine organisée par un État perçu comme abstrait et dont les lois entraînent de la confusion. Cette société se caractérise par une hiérarchie clairement exposée, composée de la noblesse, du clergé et des *laboratores* (artisans et paysans). Sous cet ordre, chacun connaît la place qui lui est impartie. Chez Cawelti, par l'intermédiaire de Selling, le Moyen Âge est un monde dépourvu du désordre de l'expérience contemporaine, et pour Selling, il est stable, car il oppose une prévisibilité à l'incertitude contemporaine.

Le Moyen Âge offre un cadre de vie caractérisé par sa simplicité. Le goût pour une vie simple figure au centre des communes de la contre-culture, selon Peterson. Chez Cawelti, repris par Selling, l'idéalité du Moyen Âge de la *fantasy* passe par l'absence d'ambiguïté.

Le chevalier d'Honegger oscille entre barbarie et courtoisie : d'une part, il échappe à la complexité de l'organisation sociale des êtres civilisés, d'autre part, sa vie est régie par des codes simples et inambigus dictant la conduite de la chevalerie courtoise. La simplicité des codes rend également compte de la stabilité du Moyen Âge : si le chevalier devait sans cesse s'ajuster à une société labile, il ne pourrait agir en conformité avec des codes stricts et clairement définis. Selling, quant à elle, assimile le Moyen Âge à la simplicité du monde de l'enfance, mais également à l'affirmation des formes intuitives du savoir ou, en d'autres termes, à des guides simples pour l'action. La simplicité dans l'action se voit ensuite renforcée par une moralité chrétienne dans le cadre de laquelle le bien et le mal sont clairement circonscrits, exempts de ces zones grises venues mitiger la prise de décision contemporaine.

Les habitants des temps médiévaux évoluent dans un milieu de vie naturel; ils sont plus proches de l'environnement. Comme le souligne Chandler, cette idée est présente chez John Ruskin et William Morris au XIX^e siècle, tous deux très critiques de la mécanisation de la société industrielle. Le Moyen Âge de *fantasy* décrit par Larue offre un mode de vie champêtre et proche de la nature, par opposition à un mode de vie contemporain artificiel, urbain et mécanisé. Cette même opposition figure dans le médiévalisme contre-culturel de Peterson, exprimée par une fantaisie agraire et pastorale. Suivant Selling, la vie médiévale a lieu dans un cadre pastoral. Le chevalier décrit par Honegger se montre lui aussi plus proche de la nature, mais également plus vulnérable, alors que l'homme contemporain se prémunit des effets du climat et de la vie sauvage à la faveur de la civilisation et de la technologie.

Le Moyen Âge favorise des rapports personnels, alors que la société contemporaine est impersonnelle. Les œuvres médiévalistes anglaises des XVIII^e et XIX^e siècles traduisaient déjà, comme le souligne Chandler, ce contraste entre la perte de connexion interindividuelle au sein de la société industrielle et la proximité médiévale accordée par le foyer, la ferme et l'atelier de l'artisan. Larue oppose la vie communautaire à la vie moderne inhumaine. En d'autres mots, suivant l'opposition classique de Ferdinand Tönnies (2010 [1887]) entre *Gemeinschaft* (communauté) et *Gesellschaft* (société), les liens y sont affectifs et directs, non pas contractuels et impersonnels

comme ils peuvent l'être dans une ville composée d'individus atomisés. Les rapports du chevalier d'Honegger avec autrui sont personnels jusque dans le combat : en effet, il confronte son ennemi au corps à corps, par opposition au soldat contemporain qui tue à distance respectable, et de plus en plus par drone interposé. Il entretient également des liens immédiats avec l'autorité, personnifiée par son seigneur et son roi. À l'opposé, la société contemporaine s'organise autour d'un État perçu et vécu comme une construction à la fois abstraite et impersonnelle où les individus n'entretiennent que très peu de contacts avec leurs supérieurs ou leurs subordonnés.

Le Moyen Âge, enfin, est à l'agir ce que la société contemporaine est au pâtir. Chez Ruskin, on trouvait déjà cette distinction :

comparant le lot du travailleur médiéval avec celui de sa contrepartie moderne, Ruskin affirme que l'artisan médiéval était à la fois plus heureux et plus libre. Il n'était pas simplement l'outil d'un outil — un automate opérant une machine ou se contentant d'exécuter des commandes pour un autre — mais un agent créatif capable d'éprouver de la joie dans son travail (Chandler, 1970, p. 7).

Dans la polarisation entre agir et pâtir, Honegger décrit le chevalier sous les traits d'un homme non aliéné, bénéficiant d'une prise sur le monde : ses actes ont des conséquences directes et observables sur l'environnement et la société. Le contemporain, quant à lui, cet être aliéné, subit les contrecoups d'une industrialisation effrénée. Enfin, Cawelti, repris par Selling, place dos à dos le Moyen Âge et un monde de l'expérience contemporaine en proie aux limitations de tout accabit.

Suivant Alain Musset (2012), les fictions catastrophiques et post-catastrophiques tablent elles aussi sur de telles polarités. La société contemporaine, dont la mégapole est l'emblème, pêche par sa complexité : elle n'est plus à l'échelle humaine. Artificielle, elle est assimilée à une « machine à habiter » (selon l'expression de l'architecte Le Corbusier, employée pour désigner ses immeubles d'habitation) et se dresse tel un obstacle à l'épanouissement des relations sociales au sein de la communauté. Lorsque le désastre met fin à la prédominance de la mégapole dans les mondes catastrophiques et postcatastrophiques, il ouvre un champ des possibles où point rapidement la communauté agraire, conviviale et proche de la nature dont le

fonctionnement se caractérise par la simplicité et l'harmonie. On reconstruit à l'échelle humaine sur les ruines de l'inhumain. Sans systématiquement convoquer des motifs médiévalistes, on voit ce qui rapproche la communauté postcatastrophique de la communauté médiévale de la *fantasy*.

Au plan de la mésocritique, on peut traduire ainsi ces points de convergence : suivant la polarité de l'agir et du pâtir, on voit à l'œuvre dans le médiévalisme récent la mise en opposition d'un milieu contemporain altéré et dys-somatisé, d'une part, tenu à distance de la structure bipartite de l'être de l'humain, et d'un milieu d'inspiration médiévale désaltérisé³, pleinement somatisé, c'est-à-dire appréhendé de manière non fragmentaire, non problématique et ramené dans les limites de cette même structure. Le pôle de l'agir est celui d'une prédominance de la volonté humaine sur la technique, qui redevient un outil grâce auquel on habite le monde. Dans le second, la volonté humaine se voit soumise à la volonté technique. Placée dans un rapport d'extériorité, hors de la structure bipartite de l'être de l'humain, elle se présente sous les traits d'un antagoniste. Le rapport à l'environnement imputé au Moyen Âge est exempt de la surmédiation technique qui artificialise l'écoumène contemporain. L'ordre et la simplicité imputés au Moyen Âge favorisent la désaltérisation et la somatisation de ses milieux là où la complexité et le désordre engendrent de la dys-somatisation et l'impossibilité d'une vie menée dans un milieu à l'échelle humaine. Enfin, la communauté médiévaliste propose des relations sociales démediées ou, plus précisément, faiblement médiées (de coprésence) et la société contemporaine, des relations surmédiées par des lois et des relations contractuelles abstraites. Mais revenons sur ces propos en détail.

Les pôles ordre-désordre et simplicité-complexité renvoient à un même phénomène : la capacité ou non de l'habitant à somatiser de manière pleine et harmonieuse les milieux dans lesquels il évolue, donnant lieu à une démediation ou à une surmédiation symbolique. Dans les deux cas, c'est de la complexité et de la densité des milieux contemporains qu'il s'agit, et des problèmes qu'elles posent à l'habitant : si les milieux médiévalistes sont perçus comme simples à appréhender, à somatiser, c'est qu'ils reposent sur des ensembles limités de composantes plus ou moins homogènes en interaction dans une structure hiérarchisée et relativement statique de lois inambi-

gues et présentes en nombre limité. À l'inverse, la structure contemporaine, en réorganisation plus fréquente (labile), est formée de composantes hétérogènes, présentes en grand nombre (pensons, notamment, à la forte densité de population dans les milieux urbains) et dont les interactions et possibilités d'interactions augmentent de manière exponentielle. La structure des milieux contemporains se présente comme désordonnée, car elle est perçue comme changeante et complexe. C'est en raison de la difficulté croissante de l'intérioriser adéquatement (et, donc, en raison d'une dys-somatisation) que les personnes en son sein la considèrent comme telle, d'où le goût pour une structure jugée plus stable, ordonnée et appréhendable, aux dépens d'une autre instable et désorganisée, en comparaison.

La polarisation ordre-désordre décrit donc la représentation que l'on se fait de l'organisation de l'écoumène contemporain, alors que la polarisation simplicité-complexité trahit un phénomène de mise à l'échelle cognitive : elle relève d'une dys-somatisation de l'écoumène contemporain (cognitivement hors d'échelle) opposée à un écoumène médiévaliste perçu comme aisément somatisable (cognitivement à l'échelle). En d'autres termes, les milieux médiévalistes sont perçus comme étant pleinement intégrés à la structure bipartite de l'être de l'humain, alors que les milieux contemporains apparaissent comme une altérité à l'aune de cette même structure.

Dès lors, l'opposition dessinée entre l'agir et le pâtir prend tout son sens. L'habitant contemporain, se voyant dans l'incapacité de somatiser les milieux dans lesquels il évolue, ne possède plus les guides inambigus nécessaires à l'action qui lui permettraient d'y naviguer aisément, d'où l'impression de subir ce dernier, d'y réagir, d'en pâtir, puisqu'il apparaît comme étranger et, sous une forme exacerbée, comme un antagoniste. Alors que l'homme médiéval, lui, semble en possession de guides inambigus lui permettant d'évoluer dans son milieu, d'agir et non de réagir, puisque ce milieu apparaît comme pleinement intégré à son être, appartenant de plein droit à son corps médial.

La polarisation naturel-artificiel, elle, relève de la démediation technique. L'artificialité de l'écoumène contemporain est alors perçue comme un filtre indésirable, un intermédiaire entre le corps animal et l'environnement, donnant lieu à une machine à habiter. Vivre au contact de la nature ou vivre un retour à la nature devient

alors inenvisageable dans un tel cadre, d'où la volonté, servie par le désastre dans les fictions catastrophiques, de faire table rase des milieux techniquement surmédiés, ou de créer des milieux médiévalistes faiblement médiés, c'est-à-dire en contact avec l'environnement naturel.

La polarisation personnel-impersonnel est elle aussi articulée autour de la question de la démediation technique. Les filtres, cette fois, s'interposent entre les individus. Les relations interpersonnelles contemporaines sont médiées par un ensemble complexe de dispositifs médiatiques, administratifs, légaux, architecturaux et urbanistiques, entre autres (surmediation technique), là où les interactions vécues au sein de la communauté médiévaliste sont réputées directes, reposant sur la communication en face à face, la parole et les liens personnels (démediation technique favorisant la coprésence).

En regroupant les différents points de convergence, on voit poindre l'ébauche d'un mésogramme global apte à rendre compte du goût contemporain pour le Moyen Âge, un mésogramme qui porte dans son noyau une opposition axiologique entre un habiter contemporain acosmique et un habiter alternatif caractérisé à l'inverse par la cosmicité, et qui se présente sous des traits médiévalistes. L'écart entre la première et la seconde forme de l'habiter s'exprime à l'aide d'un fantasme non plus de démediation, comme nous l'avons suggéré auparavant, mais, plus globalement, comme un fantasme de recosmisation. Les œuvres médiévalistes perçoivent donc dans le Moyen Âge une société humaine caractérisée, pour paraphraser Berque (2008b), par sa cosmicité, un ordre général où l'être humain et les choses qui l'entourent, à toute échelle, sont en phase et trouvent leur place. Il s'agit d'un ordre simple et inambigu, où les corps animal et médial trouvent un équilibre, libérés de la complexité, de la densité et de la surmediation réputées aliéner l'habitant d'autrui et de son environnement, libérés aussi de l'altération technique et symbolique, dont l'effet premier est de couper l'habitant de sa part médiale. Cette cosmicité contraste avec l'acosmie contemporaine où l'habitant, privé de sa place dans un monde mué en objet, creuse « ainsi toujours davantage le fossé qui le sépare des choses et de ses semblables » (Berque, 2008b, p. 1). Il ne s'agit donc pas simplement de démediier le monde pour l'appréhender

pleinement, hors des intermédiaires omniprésents de la modernité, mais de recréer les liens affaiblis entre soi, autrui, les choses et le monde : opérer, en somme, une recosmisation.

Le mésogramme de la recosmisation traduit l'idée d'une démediation axiologiquement opposée à la surmediation, c'est-à-dire une relation faiblement médiée à l'environnement et à autrui, mais aussi d'un recul de la complexité écouménale. Ce mésogramme exprime un habiter où « l'existence humaine atteint sa vérité quand le souffle du corps animal et celui du corps médial sont à l'unisson » (Berque, 2000b, p. 159), un fantasme de désaltérisation de l'écoumène, de réappropriation du corps médial, l'expression du goût pour un milieu à échelle humaine, pour une intériorisation harmonieuse et complète du monde. Le fantasme de recosmisation porte en creux un rejet de la conjoncture présente, vue comme un ensemble de milieux hors d'échelle, un rejet, également, de la dys-somatisation, de l'altérisation, de la surmediation, de la complexité écouménale, du délaissement ou de l'aliénation du corps animal découlant de la prédominance d'un corps médial hypertrophié. En ce sens, le Moyen Âge devient synonyme, avec la faveur que connaissent les œuvres médiévalistes actuellement, d'un retour à la nature et à un mode de vie simple, convivial, totalisable, effectué dans un cadre ordonné, stable et aisément appréhendable (cognitivement cartographiable) par l'habitant.

Les pistes de réflexion offertes par Jon Peterson, Anne Larue, Thomas Honegger et Kim Selling, également éclairées par Alice Chandler et, dans le registre de la fiction catastrophique et post-catastrophique, par Alain Musset, peuvent être traduites par le mésogramme global de la recosmisation et, donc, d'une proposition générale portant sur l'habiter mis en configuration dans un ensemble de textes médiévalistes contemporains. Dans le corpus à l'étude, cette proposition est articulée autour de la cosmicité. Au plan axiologique, elle relève du principe amélioratif et son envers, l'acosmie, elle, de l'appréciation négative. Le goût pour le Moyen Âge, dès lors, témoigne d'une aspiration pour un mode de vie cosmique et découle d'un sentiment de mésalgie.

LES DIMENSIONS SPATIALES DE L'HABITER

Comme nous l'avons vu jusqu'ici, la mésocritique s'intéresse à l'habiter mis en configuration à l'intérieur de mondes diégétiques. Or, la question de l'habiter recèle plusieurs dimensions dont il faut tenir compte lors de l'analyse mésogrammatique. L'être dans l'espace et l'être sur Terre, d'abord, c'est-à-dire les relations techniques et symboliques nouées entre les sociétés des œuvres et leur environnement. Cette dimension se donne à lire dans les religions et les mythes propres à ces mondes de la fiction (cosmogonie, panthéon, récits eschatologiques), leurs modes de production et de consommation, les rapports entre leurs habitants et la biosphère (faune et flore) ou le chimico-physique (adaptation du mode de vie en fonction du climat, par exemple), l'architecture et l'urbanisme, les interactions entre le naturel et l'artificiel, et de nombreux autres aspects. Par exemple, le roman *MaddAddam*, dernier volet de la trilogie romanesque du même nom de Margaret Atwood, oppose axiologiquement l'Église de PetrOleum et sa célébration du caractère sacré du pétrole et de ses externalités négatives à la secte environnementaliste des Jardiniers de Dieu⁴, laquelle promeut un mode de vie écologiquement soutenable et vit dans l'expectative du « Déluge des airs » à venir (religion, rapports à la biosphère et au chimico-physique). *The Hunger Games* oppose la forêt nourricière à une arène de combat émaillée de dispositifs de surveillance, de monstres nés de la bio-ingénierie et de technologies homicides (architecture, interactions entre le naturel et l'artificiel, rapports entre l'humain et la faune).

Il convient d'aborder le faire dans l'espace, également, et au premier chef, les modalités de circulation et le degré de mobilité dont l'individu ou une société dispose dans ses déplacements physiques. Cette dimension est à l'œuvre dans les récits postcatastrophiques dépeignant l'errance de survivants à travers des étendues stériles et hostiles (*The Road*, *Enslaved*, *Jon Shannow*, *The Pesthouse*), où la circulation fluide de la société contemporaine a cédé le pas à la stase, avec des infrastructures de transport en ruine. C'est également le cas dans les récits de morts-vivants représentatifs de l'esthétique gothique mondialisée (Bishop, 2015), où la survie est tributaire d'une circulation permanente, ou dans *Le Transperceneige*, où l'humanité survit à bord d'un train dont le moindre arrêt, aussi bref soit-il,

apporterait la mort par le gel.

S'ajoute le faire avec l'espace : comment, par exemple, un individu s'accommode-t-il des contraintes spatiales? De quelle façon cartographie-t-il cognitivement l'espace dans lequel il évolue ou peine-t-il à le faire? La question du « faire avec » les contraintes spatiales est d'autant plus pertinente dans le cas des fictions postcatastrophiques, puisqu'un grand nombre de récits dépeint la lutte de protagonistes contre un régime dystopique au sein duquel sont restreintes les libertés individuelles, dont la liberté de circuler. Toujours dans la trilogie romanesque *MaddAddam*, les membres de la secte des Jardiniers de Dieu vivent clandestinement dans les marges d'une société dominée par un régime corporatistique. Pour lutter contre ce régime, et par opposition au mode de vie écologiquement insoutenable qu'il promeut, ils aménagent des communautés autarciques dans des édifices désaffectés et altèrent certaines parties de leur corps afin d'échapper aux contrôles biométriques et circuler librement en public. Le faire avec l'espace devient ainsi un moteur du récit et donne lieu à une tension narrative absente des utopies classiques, par exemple, lesquelles relèvent du récit de voyage dans des contrées où l'habiter s'avère non problématique et emporte l'adhésion de tous, visiteurs et habitants.

La cartographie cognitive, elle, est généralement resituée sur le spectre de l'altérisation et de la désaltérisation⁵. Dans les fictions dystopiques et postcatastrophiques, les outils technosymboliques sont représentés, au regard de l'opposition proposée par Michel de Certeau (1990), tantôt comme des instruments à l'usage des stratèges, tantôt comme des instruments entre les mains des tacticiens⁶, selon qu'ils participent à la maîtrise de l'espace d'une main de fer ou, au contraire, à sa réappropriation. Dans *The Hunger Games*, le dispositif panoptique des arènes de combat appartient à la première catégorie. Dans *Le Monde d'Arkadi*, à l'inverse, le protagoniste du cycle bédéique consulte les bases de données contenant des informations précieuses sur le monde précatastrophique afin de mieux comprendre celui, postcatastrophique, dans lequel il évolue. Ces bases de données relèvent de la seconde catégorie.

L'être ensemble dans l'espace ne doit pas être occulté non plus, puisqu'il traite de la cohabitation et de ses enjeux. Par exemple, dans la trilogie *MaddAddam*, la société précatastrophique est régie

par des corporations. Ces dernières figurent à l'origine d'une répartition spatiale de la population entre plèbezones et compounds. Dans les premières, déchirées par la violence et l'exploitation sexuelle, s'entassent les déshérités. Dans les seconds, des quartiers résidentiels hautement sécurisés, vivent les employés des centres de recherche et de développement des grandes corporations et leur famille, tous des privilégiés de l'économie du savoir régnante.

Enfin, il convient d'examiner dans la fiction postcatastrophique médiévaliste l'être entre les espaces, car l'habiter relève également d'une navigation entre la réalité souveraine et différentes régions finies de sens (les mondes du rêve, du jeu, de la fiction). Dans la fiction postcatastrophique, cette dimension inclut les enchâssements de niveaux de réalité et leur angoissante traversée. Il en va de même de l'humanité prisonnière du virtuel dans la franchise *The Matrix* — région finie de sens substituée à la réalité souveraine —, mais aussi des colons expédiés sur Mars dans le roman *The Three Stigmata of Palmer Eldritch* de Philip K. Dick (1965), où, abusant de substances psychotropes et fuyant l'âpreté de leur nouvel environnement, ils accèdent à un état de communion spirituelle au sein du monde halluciné de Perky Pat, une poupée pour enfants.

La mésocritique aborde l'habiter à travers l'ensemble de ses dimensions constitutives, car ces dernières sont interdépendantes. Par exemple, et comme nous le verrons dans le chapitre 12, le roman *Cloud Atlas* inscrit l'habiter dans la tension entre la sympathie universelle et la prédation. De cette tension découle l'expérience de milieux situés en marge d'un régime autoritaire et dystopique (faire avec), de la prédation (ou de la consommation écologiquement insoutenable) de l'environnement (être sur Terre) et d'autrui (consommation moralement insoutenable de l'autre : être ensemble). Toutefois, le tableau de l'habiter mitchellien ne peut être complet sans que soit abordée la question de l'organisation sociale, vue en tant que communauté écouménale à imaginer (Duret, 2017b) (être ensemble et faire avec l'espace, cette dernière dimension étant entendue ici comme un acte de cartographie cognitive de l'espace social) et de la proposition d'un milieu marqué par l'incertitude ontologique, alors qu'il se présente tel un assemblage de mondes (régions finies de sens) enchâssés, aux frontières indéterminées et indéterminables (être entre les espaces). Enfin, on ne peut négliger

le faire dans l'espace, car la question de la mobilité se situe au cœur de l'œuvre : c'est dans la fréquentation des milieux les plus divers et la confrontation de l'altérité expérimentée dans une trajectoire spatiale conséquente que les protagonistes de *Cloud Atlas* font l'expérience de la prédation et de la sympathie universelle en l'écoumène⁷.

Notes

1. Voir la section « Un concept protéen » (chapitre 2).
2. Voir la section « Nostalgie et utopie » (chapitre 2).
3. Voir la section « Altérisation et désaltérisation » (chapitre 7).
4. Décrite dans *The Year of the Flood*, le second volet de la trilogie.
5. Des exemples relevant de ces catégories de relations écouménaes sont fournis dans la section « Altérisation et désaltérisation » (chapitre 7).
6. Voir la section « L'habiter comme un "faire avec l'espace" » (chapitre 4).
7. Voir le chapitre 12.

Chapitre 7

La recosmisation et ses relations écouménaes

À ce stade de notre exposé, et dans le but d'affiner l'analyse mésogrammatique, il convient maintenant de distinguer les catégories de relations écouménaes découlant de la recosmisation. En prenant appui sur la question de l'habiter présentée au chapitre 4 et sur un ensemble de récits relevant pour l'essentiel de la fiction postcatastrophique, une grille sera élaborée, à l'aide de laquelle l'analyse du corpus pourra être effectuée. Cette grille ne prétend pas à l'exhaustivité et ses catégories ne sont pas mutuellement exclusives; elles travaillent de concert dans l'expression d'un même mésogramme.

CORPS ANIMAL ET CORPS MÉDIAL, DÉMÉDIATION ET SURMÉDIATION

La première catégorie de relations écouménaes concerne les rapports entre l'être humain et son environnement, entre l'immédiat et le médial. Cette médiation, de degré variable, relève de la technique ou du symbolique. Il y a lieu de parler de relation immédiate à l'environnement lorsqu'est dépeint dans une oeuvre un état antérieur au « triple et mutuel engendrement » (Berque, 2000b, p. 96) de l'hominisation, de l'anthropisation et de l'humanisation. Elle est préhumaine et ne concerne pas la mésologie. Il s'agit du seuil au-delà duquel émerge la médiateté et, de ce fait, le corps médial. Une relation immédiate survient hors de tout déploiement écouménael et implique un corps animal plongé dans un environnement chimico-physique et organique, un corps relevant de la biosphère, mais situé en dehors de l'écoumène. Les récits d'enfants-loups tels que la série *Tarzan* d'Edgar Rice Burroughs (1912-1965) et *The Jungle Book* et *The Second Jungle Book* de Rudyard Kipling (1894, 1895), représentent sans doute, dans la littérature, les cas se rapprochant le plus de cet état d'immédiateté sans jamais l'atteindre. En effet, même lorsqu'il ne maîtrise pas la technique (auquel cas il y a lieu de parler de démédiation technique), l'enfant-loup connaît et mobilise les

symboles grâce auxquels il se représente son environnement. L'expression française « enfant-loup » est, à ce titre, moins révélatrices que l'expression anglaise *feral child*. La féralisation (ou marronnage) désigne un retour de l'animal domestique à l'état sauvage. En étendant le terme à l'enfant, on implique une évolution d'un état de culture (même si cet état est sommaire, l'enfant en bas âge étant faiblement acculturé du point de vue du langage et de la technique) vers un état sauvage. En ce sens, il n'est pas sans avoir acquis au préalable — par acculturation ou en raison d'une faculté innée, selon les présupposés de l'œuvre en la matière — certains rudiments techniques et symboliques constitutifs du corps médial. Ainsi, le Tarzan d'Edgar Rice Burroughs, élevé dans la jungle africaine par une tribu de grands singes suite à la mort de ses parents, acquiert la langue anglaise par ses propres moyens en consultant des livres illustrés.

Si la fiction postcatastrophique ne recèle que quelques cas d'enfants féraux à proprement parler — dans le film *Mad Max 2*, notamment, de George Miller (1981) —, la féralisation au sens large y est omniprésente. Ainsi en est-il de la désévoluation de l'espèce humaine en un organisme primitif dans *The Time Machine* d'H. G. Wells (1895) et en créatures carnassières — appelées « aberrations » — dans *Wayward Pines* de Blake Crouch, ou encore, dans nombre de récits d'épidémie, de morts-vivants inintelligents et mus par un instinct animal et le tropisme de la chair. L'effondrement de la société et l'impératif de survie dans un environnement hostile conduisent, dans la fiction postcatastrophique, à des déchaînements de bestialité. Des individus s'adonnent à l'anthropophagie dans le roman *The Road* de Cormac McCarthy ou dans l'arc narratif « Fear the Hunters » (épisodes 61 à 66) de la bande dessinée *The Walking Dead*. Des raids meurtriers sont menés par le Seigneur Humungus et ses hommes contre la communauté de la raffinerie dans *Mad Max 2* ou par des maraudeurs homicides, les « Corneilles », battant la campagne dans le récit « Sheep's Head, 2043 » du roman *The Bone Clocks* de David Mitchell. Des hommes et des femmes pacifiques, enfin, sont momentanément transformés en tueurs de masse sous la pression d'événements catastrophiques, à l'instar des psychopathes et des maniaques de la franchise vidéoludique *Dead Rising*. Ces déchaînements de violence illustrent la

part dysphorique de la démediation et sont à trouver également dans certaines fictions postcatastrophiques médiévalistes. Des raz-zias sanguinaires sont menées par les Konas contre les tribus de bouviers du Big Island de *Cloud Atlas*, par exemple. Ils convoquent les invasions barbares de la fin de l'Antiquité et du haut Moyen Âge, comme le suggèrent les références intertextuelles répétées du roman à *The History of the Decline and Fall of the Roman Empire* d'Edward Gibbon (1776-1789). Dans *Wayward Pines*, le motif du carnaval médiéval devient le cadre de « fêtes ». Lors de ces manifestations collectives, dépeintes comme des mascarades, les survivants habitant la dernière ville sur Terre traquent, battent et mutilent les individus désignés comme des déviants avant qu'un bourreau ne les exécute sur la place publique. Si les dimensions les plus dysphoriques du Moyen Âge sont placées sous l'égide de la féralisation, elles sont généralement contrebalancées par une vision euphorique : ainsi, toujours dans *Wayward Pines*, de l'instauration d'un milieu néo-agraire, qui joue non seulement contre la sauvagerie des fêtes et la violence exercée par des créatures carnassières, mais également contre la dystopie fordiste du créateur de la ville-arche où survivent les derniers êtres humains sur Terre (Duret, 2019a).

Le couple corps animal-corps médial permet également de départager ce qui relève d'un souci pour le corps animal de ce qui tient de son délaissement (ou d'un souci inverse pour le seul corps médial). Le souci du corps traduit un rapport faiblement médié de l'être humain à son environnement. L'effacement (*ghosting*), dans le film postcatastrophique *After Earth* de M. Night Shyamalan (2013), en fournit un exemple. Le récit commence un millénaire après que l'humanité a déserté la Terre, devenue impropre à la vie en raison de la pollution, pour la planète Nova Prime. Là-bas, les exilés font face à une nouvelle menace : la population indigène, les Skrel, tente de les éradiquer en laissant sur eux des Ursa. Ces monstres aveugles et génétiquement modifiés détectent leurs proies humaines grâce aux phéromones de peur qu'elles dégagent. Parmi les colons humains, le commandant Cypher Raige développe une technique de maîtrise du corps grâce à laquelle il se libère de la peur, de sorte que les Ursa ne puissent plus, désormais, détecter sa présence. Cette technique, l'effacement, est la clef de l'élimination des Ursa et de la survie de l'humanité. Le souci du corps animal passe ici par la

maîtrise de certaines réactions instinctives données en réponse à une agression de l'organisme et traduit un rapport faiblement médié de l'être humain à son environnement. Dans le prologue d'*After Earth*, on le constate dans la tactique de combat de Cypher Raige : grâce à l'effacement, il est invisible aux yeux des Ursa qu'il combat au corps à corps. La tactique tranche avec le haut développement technologique des humains et des indigènes de *Nova Prime*.

Les illustrations des romans et *pulps*¹ d'*heroic fantasy* témoignent également de ce souci du corps. Les hommes musculeux dessinés par Franz Frazetta — de Conan le Barbare à John Carter, en passant par Tarzan — et ses émules (Boris Vallejo, Jeffrey Catherine Jones, Manuel Sanjuliàn...) arborent une chair sculptée par les conditions âpres de leur milieu démedié et les combats au corps à corps qui meublent l'ordinaire de leur quotidien.

À l'inverse de ce souci du corps animal, on retrouve son délaissement. Immergée dans le corps médial, traduisant un rapport sur-médié vis-à-vis de son milieu, la personne est coupée de son corps animal en proie à la dégradation. Dans le film d'animation post-catastrophique *Wall-E*, d'Andrew Stanton (2008), l'humanité a quitté la Terre et vit à bord d'un gigantesque vaisseau de croisière. Servie par des robots, se déplaçant à bord de fauteuils antigravité et aveuile, elle partage son temps entre la consommation de nourriture industrialisée et l'écran de leur ordinateur. Souffrant de formes pathologiques d'obésité, elle est incapable de se mouvoir dans son milieu, comme l'illustre une scène où un homme choit de son fauteuil et ne peut se relever de lui-même, victime de son surpoids (0:39:44).

Le corps du guerrier goréen, dans le cycle romanesque de science-fiction *The Chronicles of Gor* de John Norman (1966-2022), est le fruit d'une sélection du plus apte dans un environnement violent où le développement technologique des armes est limité à un arsenal antique et médiéval. Survit le combattant dont les ressources sont essentiellement limitées à sa puissance musculaire et à l'art du combat rapproché. L'interprétation que propose Tarl Cabot, le protagoniste des romans, sur l'origine de l'interdit concernant le développement technologique des armes édicté par les Prêtres-Rois, ces êtres insectoïdes surévolus auxquels les Goréens rendent un culte divin, met en contraste le souci du corps animal dans un milieu techniquement démedié et son délaissement là où les mécanismes de

sélection naturelle se voient court-circuitées par la technologie, comme en témoigne cette citation tirée du roman *Tarnsman of Gor* :

Une explication plausible serait que les Prêtres-Rois souhaitent peut-être utiliser la guerre comme processus de sélection biologique où le plus faible et le plus lent périt sans se reproduire. Cela justifierait les armes relativement primitives permises aux Hommes d'en Bas des Montagnes [les Goréens]. Sur Gor, il n'y avait pas de risque qu'un gringalet à la poitrine creuse puisse anéantir une armée simplement en appuyant sur un bouton (Norman, 1992 [1966], p. 62-63).

ALTÉRISATION ET DÉSALTÉRISATION

Le couple composé de l'altérisation et de la désaltérisation permettra d'identifier le positionnement du corps médial au regard de la structure ontogéographique de l'être humain. Il y a lieu de parler d'altérisation lorsque celui-ci est considéré, en tout ou partie, comme étranger à cette structure. C'est ce qui se produit lorsqu'il y a somatisation problématique et incomplète d'un milieu complexe et dense, et donc quand il y a incapacité de cartographier cognitivement et phénoménalement ce milieu de façon à y naviguer sans entraves. Cet état de fait donne lieu à une acosmie². Sous une forme exacerbée, l'altérisation est représentée dans les œuvres et récits tel un milieu doté de sa volonté propre, mû par une logique non humaine. Le processus de désaltérisation, lui, vise à mettre cognitivement et phénoménalement à l'échelle le corps médial de manière à ce qu'il soit à nouveau perçu par l'habitant comme un élément insécable de sa structure ontologique et non comme une entité extérieure, somatisée de manière fragmentaire et lacunaire. Lorsque les éléments constitutifs d'un milieu surmédié donnent l'impression d'agir selon une volonté et une logique propres en raison de la multiplication des intermédiaires présidant à son élaboration, la démediation peut alors apparaître comme une solution nécessaire à la désaltérisation.

À l'altérité du corps médial répond son identité avec l'être humain, la coappartenance des corps médial et animal à la même structure ontogéographique, leur coïncidence. Cette identité constitue également une familiarité. L'absence de cette identité appelle la

désaltérisation. Lorsqu'il y a identité, le milieu se trouve cognitivement et phénoménalement à l'échelle de l'être humain, de sorte qu'il est expérimenté physiquement et appréhendé comme un tout.

Il est possible de parler d'altérations technique, symbolique, de la nature et médiale. La première rend compte du diktat de la logique technique sur la logique humaine. Dans sa forme la plus radicale, les objets techniques sont doués d'une conscience et d'une volition propres. Un scénario récurrent dans la science-fiction et les discours des futurologues traduit bien l'imaginaire de l'altération radicale de la technique : celui de la guerre opposant l'humanité à la machine. C'est le cas, entre autres, dans la série télévisée postcatastrophique *Battlestar Galactica*, dans laquelle des robots, appelés « Cylons », recourent à l'arme nucléaire afin de détruire les colonies humaines. Seuls quelques vaisseaux et stations spatiales sont épargnés par l'attaque. Ils hébergent une humanité réduite à 50 000 individus en exil, pourchassés sans relâche par leurs antagonistes machiniques. Ces derniers illustrent bien l'altération technique : créés pour servir l'être humain, ils ne lui sont plus inféodés, formant désormais une civilisation distincte dotée d'intelligence et d'une conscience. Certains sont même habités par des sentiments religieux, à l'instar de Numéro six. Les Cylons ont acquis une autonomie totale vis-à-vis des êtres humains qui les ont conçus, à un point tel qu'ils se livrent à un humanicide afin de s'y substituer. Qui plus est, ils ont pris en main leur propre évolution en tant qu'espèce : douze nouveaux modèles ont été développés par leurs soins.

L'altération, dans *Battlestar Galactica*, se rapporte également à des outils plus spécifiquement technosymboliques. Elle rend compte des cas où les logiciels de traitement des données ne répondent plus aux besoins humains et sont dotés, là aussi, d'une logique propre. L'équipage du *Galactica* emploie un système de navigation obsolète mobilisant des compétences, une intuition et un jugement humains absents des systèmes technologiquement avancés. L'affichage des données cartographiques est minimaliste. Le personnel et les officiers du centre de commandes emploient des cartes imprimées et marquent à la main leur position. Autrement dit, ces outils technosymboliques à l'aide desquels les individus appréhendent leur environnement et s'y meuvent apparaissent cognitivement à l'échelle. Pleinement maîtrisés, ils ne se présentent

aucunement comme une altérité. Les systèmes à la fine pointe de la technologie, par contraste, travaillent en réseau, à l'échelle inter-sidérale et hors du contrôle des navigateurs, dont le vaisseau ne forme qu'un nœud parmi d'autres dans un vaste filet de liaisons. Cognitivement, ils sont hors d'échelle, personne ne pouvant maîtriser l'entièreté du processus de navigation. Lorsque les Cylons investissent subrepticement le réseau et les systèmes de navigation, ils les dévoient de leur fonction originale et les intègrent à leur arsenal de guerre. Sous leur influence, ces outils cessent d'informer les humains sur le monde et de le rendre navigable. Entre les mains d'une instance technique, ils sont retournés contre les humains dans le but de les détruire.

Dans certains cas, l'altérisation technique se traduit moins par le diktat de la logique machinique sur la logique humaine que par l'occultation ou la dys-somatisation de la chaîne de production des objets contemporains, signe que sa complexité et sa densité nuisent à sa pleine somatisation par les usagers. Sur cette question, un parallèle intéressant peut être fait entre les œuvres médiévalistes contemporaines et le steampunk. Sous-genre de la science-fiction, le steampunk est né dans les années 1980 et 1990, alors que des auteurs cyberpunk ou protocyberpunk proposent des uchronies se déroulant dans une ère victorienne ou edwardienne alternative où la technologie (axée sur la machine à vapeur) et les anachronismes jouent un rôle prépondérant (Onion, 2008). Les romans *The Difference Engine* de William Gibson et Bruce Sterling (1990) et *Morlock Night* de K. W. Jeter (1979) en sont emblématiques. Ce sous-genre est également présent dans d'autres médias : la bande dessinée avec *The League of Extraordinary Gentlemen* d'Alan Moore et Kevin O'Neill (1999), le jeu de rôle sur table avec *Space: 1889* de Frank Chadwick (1988), le jeu vidéo avec la franchise *Dishonored* (Arkane Studios, 2012, 2016) et le jeu *Thief* (Eidos Montréal, 2014), le cinéma d'animation avec *Steamboy* de Katsuhiro Ōtomo (2004), ainsi que le cinéma avec *La cité des enfants perdus* de Marc Caro et Jean-Pierre Jeunet (1995) et *Wild, Wild West* de Barry Sonnenfeld (1999). Aux récits steampunk s'ajoutent une esthétique et une pratique donnant lieu à une mode, des œuvres d'art et de l'artisanat d'inspiration néo-victorienne ou néo-edwardienne.

Rebecca Onion (2008) s'intéresse plus spécifiquement aux pratiques artisanales du steampunk, où prédominent le cuir et le laiton, et dont sont issus, comme un rapide coup d'œil sur un site de vente en ligne tel qu'Etsy permet de le constater, monocles, lunettes d'aviateurs, redingotes, corsets, horloges mécaniques, mais aussi des accessoires et costumes visant à victorianiser ou edwardiser les franchises transmédiatiques (Batman, Star Wars, Pokémon, etc.) et les objets usuels (ordinateurs et téléphones portables) contemporains. Selon elle, la pratique steampunk témoigne d'un désir de se reconnecter avec un monde perdu, le monde mécanique des débuts de l'ère industrielle. Elle établit un intéressant parallèle entre la réaction antimoderne et anti-industrielle née à la fin du XIX^e siècle et au début du XX^e et l'insatisfaction éprouvée par les artisans steampunk vis-à-vis de la technologie de leur propre époque. Cette réaction, on la retrouve dans les écrits de John Ruskin, dans le mouvement Arts and Crafts et chez les préraphaélites. Elle prône un retour à une condition prémoderne, agraire et artisanale, comme en témoigne l'eutopie *News From Nowhere*, de William Morris, où les objets industriels, déshumanisés, inesthétiques et purement fonctionnels, produits par des ouvriers aliénés, s'opposent aux produits artisanaux conjuguant l'utilitaire et l'esthétique et témoignant de la satisfaction éprouvée par l'artisan pour son métier. Toutefois, comme le souligne Onion, la culture steampunk préfère un monde technologique à un monde naturel, dans lequel l'humanité se montre consciente de ses interconnexions avec le monde matériel. Elle s'intéresse au processus de fabrication de la machinerie plutôt qu'à son usage. Les adeptes du steampunk, écrit-elle, « voient la technologie moderne [celle de la fin du XX^e siècle et du début du XXI^e] comme offensivement imperméable aux personnes ordinaires qui désirent retourner à un âge où, croient-elles, les machines étaient visibles, humaines, faillibles et, par-dessus tout, accessibles » (p. 150). L'eutopie steampunk, selon elle, s'exprime par la démocratisation de l'objet matériel, où la connaissance de la machinerie retournerait entre les mains de chacun et ne serait plus soumise à une culture oppressante de la spécialisation.

Rachel A. Bowser et Brian Croxall (2010) abondent dans le même sens lorsqu'ils écrivent :

bien que plusieurs d'entre nous désirent le dernier et le plus brillant des gadgets [...] nous sommes également conscients que nous sommes contraints par ces objets de nos désirs. Quand un dispositif comme l'iPad ne possède qu'un seul bouton et est scellé dans une plaque de verre et de métal, nous devenons aliénés de notre technologie. Il n'est plus aisé — sinon possible — de modifier les outils dont nous dépendons (p. 16-17).

Les innovations technologiques majeures des trente dernières années, à commencer par les ordinateurs personnels dans les années 1980, l'internet dans les années 1990 et la téléphonie mobile dans les années 2000, soulignent les deux auteurs, ont donné lieu à des objets tendant toujours plus vers l'invisibilité, alors que les usagers se voient davantage entourés par des flots imperceptibles d'informations transmises par une technologie opaque. Pour les contemporains, les rouages et pistons des machines à vapeur, si chers à l'esthétique steampunk, apparaissent par contraste tangibles, visibles. Pour les héros mis en scène dans les récits steampunk, la technologie est ouverte à la modification lorsqu'elle n'est pas inventée par eux pour leurs propres besoins. Ainsi, « le steampunk se présente à nous dans un monde au sein duquel les individus sont maîtres de leurs outils plutôt qu'ils ne sont restreints par les garanties, les CGU [conditions générales d'utilisation] et la GND [gestion numérique des droits] » (p. 20). Ce courant culturel embrasse une dimension proprement punk dans sa culture, celle du *DIY* (*do it yourself*), le « faites-le vous-mêmes ». En bref, le fait de « reconstituer la technologie du passé [victorien, edwardien] doit être lu comme une politique de recréation de nos relations avec les outils du présent » (p. 22).

Le parallèle entre les antimodernes du XIX^e siècle et les steam-punks contemporains n'est paradoxal qu'en apparence. Tous sont en réaction contre une technologie nouvelle jugée aliénante : les premiers décrient ces machines qui imposent leur rythme à l'ouvrier et produisent des biens dont le savoir-faire du travailleur est absent, leur préférant l'œuvre des artisans. Les seconds déplorent la perte de maîtrise de tout un chacun face à des objets essentiels de la pratique quotidienne, mais des objets de moins en moins palpables, ajustables et bricolables par l'utilisateur. La technologie contemporaine

telle que la décrie le steampunk devient à la fois opaque et invisible. Opaque, car elle est le fait de spécialistes. Invisible, car elle est de moins en moins matérielle et toujours plus informationnelle, immatérielle. En résumé, les objets techniques contemporains sont cognitivement insomatisables et hors d'échelle, car opaques, invisibles et complexes. Ils apparaissent alors comme étrangers au corps médial de l'utilisateur, altérisés.

Le parallèle entre le steampunk et le médiévalisme antimoderne et anti-industriel est hautement significatif. Dans les deux cas, on témoigne d'une volonté de se réapproprier une chaîne de production perçue comme altérée et d'une volonté de mettre cognitivement à l'échelle leur trajectoire. Et dans les deux cas également, cette réappropriation ou cette désaltération de la technique passe par une pratique artisanale. Médiévalisme et steampunk se rejoignent sur la question de la désaltération. Il n'est donc pas étonnant de voir ces cultures hybridées dans certaines œuvres contemporaines telles que le film *The Hobbit: The Desolation of Smaug* (Jackson, 2013) ou les jeux vidéo *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Games Studio, 2011) et *Dishonored* (Arkane Studios, 2012), comme le relèvent Kevin et Brent Moberly (2013, 2015).

Dans les fictions postcatastrophiques, l'objet en provenance de la civilisation disparue est emblématique de l'altération de la chaîne de production. Il figure parmi les trois tropes majeurs mis au jour par Kenneth A. Saldivar (2008) à cet effet. Nous les classerons en trois groupes : les objets nostalgiques, de curiosité et utilitaires. Les premiers sont des fétiches sans utilité pratique; ils rappellent les temps meilleurs de la civilisation précatastrophique ou, autrement dit, le milieu disparu qui les a vus naître. C'est le cas du bric-à-brac accumulé par Jack, le protagoniste du film *Oblivion* de Joseph Kosinski (2013), dans une cabane qui lui tient lieu de foyer, sise au bord d'un lac idyllique et en vif contraste avec les terres stériles et désolées avoisinantes. Il y a ensuite les objets de curiosité, dont la fonction initiale a sombré dans l'oubli, à moins qu'ils ne soient devenus inadaptés dans leur nouveau milieu postcatastrophique ou que les ressources nécessaires à leur fonctionnement aient disparu. Il y a enfin les objets utiles dans le milieu postcatastrophique. Ils remplissent la même fonction qu'autrefois, sans modifications préalables — c'est le cas des armes, de certains moyens de transport et

de la nourriture, notamment. Ils peuvent également conserver la même fonction à la suite de modifications favorisant leur adaptation à leur nouveau milieu. Par exemple, les voitures sont tirées par des chevaux ou des bœufs une fois les réserves de carburant épuisées, comme c'est le cas lors du tournant médiévaliste de *The Walking Dead*, ou converties au bioéthanol, comme dans la neuvième saison de la série télévisée du même nom. Dans un troisième cas de figure, ces objets remplissent une fonction inédite. Par exemple, dans les récits de morts-vivants, tout artefact devient potentiellement une arme. La franchise *Dead Rising* accorde une large place aux objets les plus inusités employés lors du massacre des morts-vivants, du godemiché au nain de jardin, en passant par la tondeuse à gazon, le feu de signalisation et l'espadon empaillé.

Dans tous les cas, les objets nostalgiques, de curiosité ou utilitaires sont extirpés de leur milieu d'origine (lieux d'extraction ou de fabrication des matières premières, réseaux de production et de diffusion, acteurs impliqués à chacune des étapes, de la production à la consommation, etc.), ce dernier appartenant à un passé révolu. À l'instar des objets contemporains, par trop opaques, invisibles et complexes pour que l'on puisse les intégrer harmonieusement à notre corps médial, ces objets postcatastrophiques sont altérés et doivent être réappropriés par les survivants, insérés dans un nouveau milieu cognitivement à l'échelle, à moins que de nouvelles chaînes ne soient initiées : c'est ce qui se produit dans *The Walking Dead*. Les déplacements s'y font désormais à cheval, les routes commerciales sont protégées par des chevaliers, l'économie repose sur le troc et la production redevient essentiellement agraire, agrémentée ponctuellement par la pêche. Enfin, il ne s'agit plus d'organiser des expéditions en vue d'acquérir des objets fonctionnels de l'Ancien Monde : désormais, des artisans produisent de nouveaux objets. Les adolescents des communautés acquièrent un métier en devenant apprentis, ce qui les amène à voyager d'une communauté à l'autre pour le bien de leur formation. Les objets sont désormais réappropriés — désaltérés — et cognitivement à l'échelle. La désaltération des objets techniques occupe une part importante de la structure formelle des jeux vidéo postcatastrophiques et médiévalistes³.

S'ajoute à l'altérisation technique l'altérisation symbolique. Elle rend compte d'une coupure entre l'individu et sa réalité quotidienne en raison d'un état de surmédiation symbolique. Sous sa forme la plus radicale, elle survient lorsque le symbolique prétend se substituer à la réalité, à l'instar du simulacre chez Baudrillard⁴. Avec l'altérisation symbolique, le milieu devient pure symbolicité, un ensemble de données et d'informations produites et projetées par le truchement de dispositifs médiatiques de telle manière que l'individu croit l'expérimenter comme sa réalité la plus immédiate, sans retour possible à la réalité souveraine. La franchise *The Matrix*, la bande dessinée *Arcadia* et le jeu vidéo *Enslaved* mettent tous en scène des individus captifs de ces mondes simulationnels, aliénés de toute réalité immédiate. Ainsi, dans *Arcadia*, l'esprit des victimes d'un virus qui a décimé 99% de la population mondiale est téléchargé dans un monde virtuel partagé, sans retour possible dans le monde matériel.

Dans le cas de l'altérisation de la nature, le chimico-physique et l'organique sont perçus comme des entités étrangères, entièrement séparées des êtres humains, de leur structure ontologique. La nature est personnifiée, dotée d'une volonté propre. Une telle volonté se manifeste, dans l'imaginaire écofictionnel, dont procède un grand nombre de récits postcatastrophiques, si l'on en croit Christian Chelebourg (2012), par « l'idée d'une nature qui reprendrait pleinement ses droits originels sur celles de ses créatures qui les lui contestent » (p. 42). On voit cette volonté à l'œuvre dans des récits où est dépeinte la destruction de l'humanité et de l'écoumène par le biais de catastrophes naturelles et d'épidémies. Dans le premier cas, pensons aux villes malmenées par les super-tempêtes du film *The Day After Tomorrow* de Roland Emmerich (2004) ou à la Terre dévastée par une éruption solaire dans *The Maze Runner*. En ce qui concerne la destruction de l'écoumène par une épidémie, pensons à *The Happening*, de M. Night Shyamalan (2008). Dans ce film, la flore développe un mécanisme de défense afin de se prémunir contre l'écocide perpétré par les humains; elle libère une toxine qui pousse les individus exposés au suicide. Pensons également au film *World War Z* de Marc Forster (2013), adapté du roman éponyme de Max Brooks (2006), où la personnification de la nature — et, donc, sa mise à distance loin de l'être de l'humain — est flagrante lorsque le

virologue Andrew Fassbach, à la recherche du patient zéro, explique à Gerry Lane, le protagoniste :

Mère Nature est une tueuse en série. Y'en a pas de meilleure, ni de plus créative. Mais comme tous les tueurs en série, elle ne peut résister à la tentation de se faire prendre. À quoi bon tous ces crimes éclatants si on en a pas le mérite? Alors elle laisse derrière elle de petites miettes. Mais ce qui est compliqué, le pourquoi on passe 10 ans à l'école, c'est de voir ces petites miettes comme les indices qu'elle nous laisse. Et parfois ce qu'on croyait être l'aspect disons plus cauchemardesque du virus s'avère finalement la faille dans son armure. Et elle adore déguiser ses faiblesses en force. C'est une pourriture (0:36:32).

La nature est dépeinte ici comme un antagoniste, « Mère nature », une tueuse dotée d'une faculté propre à l'esprit humain : la créativité. Elle joue un jeu avec les virologues, les trompe, commet des crimes, laisse des indices : ces actions impliquent la volition. Enfin, elle est moralement qualifiée : « C'est une pourriture ».

La coupure entre l'humain et son milieu, mais aussi l'aspect problématique et fragmentaire de la cartographie cognitive du second par le premier sont parfois si importants qu'il y a lieu de parler d'altérisation médiale. Soit les milieux sont artificialisés au possible (surmédiation technique), comme c'est le cas des mégapoles hypertrophiées de la science-fiction, phénoménalement et cognitivement hors d'échelle, à l'instar de Los Angeles dans le *Blade Runner* de Ridley Scott (1982) ou de Trantor, la ville-planète du cycle *Foundation* d'Isaac Asimov (1942-1993), soit les milieux sont impropres à la vie, stériles, pollués ou dévastés, auquel cas ils deviennent le théâtre d'une errance avec de minces possibilités de survie — telle est la condition de « l'homme » et du « petit », protagonistes du roman *The Road* — ou hors duquel il doit s'exiler, comme c'est le cas dans le film d'animation *Wall-E*, où la Terre a été transformée en un vaste dépotoir et où les humains vivent dans un vaisseau spatial, ou encore dans les romans et la série télévisée *The 100*, où la planète est devenue radioactive à la suite d'une guerre nucléaire, forçant les survivants à demeurer dans une station orbitale jusqu'à leur retour précipité sur Terre. Devenu étranger à l'être

de l'humain, le milieu souillé par la technique devient un antagoniste lorsqu'il est mû par ce qui apparaît comme une volonté propre. Ainsi, comme en situation de légitime défense, il empoisonne l'être humain, l'irradie ou lui refuse tout moyen de subsistance en devenant stérile.

Si les mégapoles de la science-fiction dépeignent négativement l'acosmie moderne par le biais de l'altérisation médiale, une stratégie inverse procède par la désaltérisation du milieu et opère une recomsmission du monde par laquelle l'humain et l'universel s'articulent étroitement ensemble. Pensons aux romans *Foundation's Edge* et *Foundation and Earth* d'Isaac Asimov (1982, 1986), dans lesquels les humains appartiennent à une entité organique plus vaste qui les subsume, au sein de laquelle ils vivent en symbiose. C'est également le cas de la franchise Star Wars, dont la cosmologie repose sur le transcendantalisme émersonien (voir Boyd, 2012).

Parmi les formes d'altérisation du milieu, on compte plus spécifiquement celle de l'organisation sociale. C'est le cas lorsque des institutions et des lois manifestent une logique propre au mépris des individus qu'ils sont censés servir. Il y est alors question de surmédiation technique (d'ordre administratif, légal, etc.). On pense ici à l'administration infernale dans le film dystopique *Brazil* de Terry Gilliam (1985). Il est d'autres cas où les infrastructures et dispositifs assurant la mobilité (véhicules automobiles, autoroutes, gares...) aliènent les individus de leur collectivité au lieu de favoriser le lien social, comme on le voit dans la bande dessinée *Les mange-bitume* de Jacques Lob et José Bielsa (1974), de même que dans le triptyque *The Urban Disaster* de J. G. Ballard (1973-1975), composé des romans *Crash*, *Concrete Island* et *High-Rise*⁵. Dans ce dernier, une expérience d'ingénierie sociale menée dans un immeuble d'habitation dégénère en un conflit violent entre les habitants des différents étages. Dans la robinsonnade *Concrete Island*, un accidenté de la route échoue dans un no man's land situé au croisement d'autoroutes. Il lui devient impossible de revenir en société alors qu'il est prisonnier de son île de béton. Dans *Crash*, enfin, les collisions entre véhicules automobiles sont érotisées, associées au coït et à l'orgasme : la voiture donne lieu à une surmédiation technique dans le cadre de relations autrement intimes. À l'inverse, il y a désaltérisation,

et plus largement recosmisation, lors du retour à une forme d'organisation communautaire.

LES PARTS ÉPISODIQUE ET SÉMANTIQUE DU MILIEU

La catégorie que nous verrons maintenant prend en considération les parts épisodiques et sémantiques des milieux, selon que l'on en fait une expérience immédiate ou, à l'opposé, médiate.

Abraham Moles et Elisabeth Rohmer (1998) distinguent deux systèmes d'appréhension de l'espace essentiels, contradictoires et irréductibles l'un à l'autre. L'individu les mobilise tous deux en alternance. D'une part, il y a la philosophie de l'étendue cartésienne. L'espace est alors mesuré sur des axes de coordonnées établis de manière arbitraire. Le monde ainsi conçu est étendu et illimité. Il s'offre à la vue d'un observateur extérieur, en quelque sorte ubiquitaire, et tous les points de l'espace lui apparaissent équivalents, sans qu'aucun ne soit privilégié. C'est l'espace de la science moderne. D'autre part, on retrouve la philosophie de la centralité. C'est à elle, notamment, que Mathis Stock se réfère lorsqu'il parle du modèle Heidegger-Moles de l'habiter. En vertu de ce système d'appréhension de l'espace emprunté à l'approche proxémique d'Edward T. Hall (1966), le Moi se situe au centre du monde. Il y a en jeu une phénoménologie de l'espace, qui part du lieu du corps ici et maintenant. Comme l'écrivent Moles et Rohmer (1998) : « À mon instant de vie, à mon point de vue, le monde se découvre et s'échelonne autour de moi en coquilles successives, perspectives, subjectives » (p. 30). Ce modèle de l'ancrage géographique est jugé problématique parce qu'il véhicule l'idée selon laquelle le rapport de familiarité faiblit lorsque la distance augmente, ce qui empêche de bien saisir la transformation des lieux lointains en des lieux familiers, mais également la mobilité géographique des individus.

À ces critiques de Stock, il convient d'ajouter la question de la médiation. La philosophie de la centralité, en effet, repose sur le postulat selon lequel l'espace physiquement lointain s'avère éloigné, dans les mêmes proportions, des préoccupations intellectuelles et émotionnelles de l'individu (du Moi situé au centre du cercle). Or, nous l'avons vu avec Augustin Berque (2000b), l'être

de l'humain, cette existence projetée hors de soi, articule l'univers, la biosphère et l'écoumène, de sorte que

nous sommes humains dans la mesure où ce qui se passe aux antipodes nous concerne. Cela ne nous concerne pas seulement dans le sens moral où, par exemple, il ne nous est pas indifférent que le 17 mai 1999, le parlement de Nouvelle-Zélande ait rejeté une proposition de loi visant à étendre aux anthropoïdes certains droits de la personne humaine. Cela nous concerne ontologiquement, dans le sens où, à la différence des anthropoïdes, ce qui se passe « là-bas », très au-delà des limites de notre corps, et même dans l'éventualité où nous n'y mettrions jamais les pieds, constitue notre existence même [...] Notre existence, elle consiste aussi, et nécessairement, dans les institutions et les constructions — bâtiments, organisations, réseaux — des systèmes sociaux et techniques en vertu desquels, par exemple, nous pouvons parler de ce qui s'est passé le 17 mai à Wellington, là-bas aux antipodes; ou commander au robot [Sojourner] de saisir cette pierre plutôt que cette autre, là-bas sur la planète Mars. L'existence humaine, c'est jusqu'à cela, et ce n'est pas moins que cela (p. 14-15).

Parmi les implications de cette citation, le lointain (si tant est que nous ne l'ayons pas expérimenté immédiatement) nous concerne en ce qu'il appartient aux parts technique et symbolique de notre corps médial. Loin de notre champ perceptuel, il s'avère néanmoins à proximité de nous pour peu qu'il nous importe et que nos réseaux de communication et nos médias (nos outils technosymboliques) nous y donnent accès sous la forme d'informations et de représentations auxquelles nous sommes en mesure de conférer des significations, mais aussi une pertinence. Le modèle concentrique de la philosophie de la centralité nous apparaît, en ce sens, problématique. La question du proche et du lointain demeure pertinente, mais uniquement parce qu'elle soulève celle de la médiation. Cette dernière est susceptible de faire du lointain un proche. Non pas un proche appréhendé dans le cadre d'une relation immédiate, mais bien dans une relation médiante, par le biais d'un dispositif de médiation. Cette proximité est tributaire des spécificités médiatiques de nos outils technosymboliques. Le rapport médiat de l'habitant à

son milieu n'est pas inversement proportionnel à son degré de proximité. Hors des limites du champ perceptuel, hors de l'expérimentation directe et immédiate, toute part des milieux — c'est-à-dire les lieux qui en sont constitutifs — est susceptible d'être médiatisée, d'être rappelée à soi et de devenir significative à ses yeux, qu'elle relève du proche ou du lointain. S'il est une hiérarchie spatiale à établir, elle ne peut se fonder sur la question de la distance physique. Elle doit plutôt se fonder sur l'intérêt que l'habitant prête aux lieux. La distance est alors émotionnelle ou intellectuelle, selon qu'un lieu est au plus près de ses préoccupations ou qu'à l'inverse, il le laisse indifférent.

La hiérarchie spatiale repose également sur le degré de médiation caractérisant le rapport entre l'habitant et ce même lieu, entre immédiateté et médiateté. Au plan de la mésocritique, ces questions deviennent, lorsqu'elles sont évaluées dans le cadre d'une rhétorique de l'espace, celles de la démediation et de la surmediation symboliques. Il convient donc d'établir une distinction entre la part immédiate du milieu et sa part acquise médiatement en tant que connaissances, représentations et discours médiatisés. En reprenant par analogie la distinction fonctionnelle opérée par la psychologie cognitive entre les mémoires épisodique et sémantique, nous distinguerons les parts relevant respectivement de l'épisodique et du sémantique dans toute appréhension des lieux constitutifs de l'écoumène.

Selon Endel Tulving (1972), la différence entre la mémoire épisodique et la mémoire sémantique peut se résumer par la distinction entre ce qui relève de l'autobiographie et de la référence cognitive. La mémoire épisodique concerne la réception et l'emmagasinement d'informations portant sur des épisodes ou des événements situés dans leur relation au temps et à l'espace. Elle en conserve les propriétés et attributs perceptuels. Les informations acquises de cette manière constituent des références autobiographiques et relèvent de l'expérience personnelle. Autrement dit, la mémoire épisodique « représente l'information emmagasinée à propos de l'occurrence expérimentée d'un épisode ou d'un événement » (p. 387). La mémoire sémantique, elle, n'emmagasinage pas les propriétés perceptibles des données, mais leurs référents cognitifs. Il s'agit d'un

thésaurus mental, le savoir organisé qu'une personne possède au sujet des mots et autres symboles verbaux, leur signification et leurs référents, leurs relations entre eux et les règles, formules et algorithmes nécessaires à la manipulation de ces symboles, concepts et relations (p. 386).

Son contenu est indépendant de l'individu, de son expérience personnelle. Selon Tulving, se souvenir d'un événement lors duquel on perçoit un éclair zébrant le ciel accompagné d'un grondement relève de la mémoire épisodique, alors que la proposition « Je sais que les étés sont habituellement chauds à Katmandou » (p. 387) relève de la mémoire sémantique. Si Tulving limite la mémoire sémantique à la rétention de symboles verbaux, des recherches ultérieures incluront aussi des images⁶.

En fonction des mémoires épisodique et sémantique, les individus élaborent ce que l'on pourrait appeler un atlas personnel⁷, c'est-à-dire la somme des souvenirs et connaissances des lieux acquise par le biais de son expérience immédiate ou médiate du monde. Les premiers, épisodiques, temporellement et spatialement situés, s'accompagnent de leurs propriétés et attributs perceptuels, alors que les seconds se présentent sous forme d'informations essentiellement verbales, échoïques et iconiques. Cet atlas est personnel, car étroitement lié à la biographie de son propriétaire, soit, s'il faut user ici d'un néologisme, l'*atlaste* : en ce sens, il est bien question de philosophie de la centralité, puisque le corps animal de l'*atlaste* est le foyer vers lequel convergent l'ensemble des lieux constitutifs de son atlas. Ce dernier s'enrichit de toute expérience de navigation, que ce soit en des lieux appréhendés immédiatement ou médiatement. C'est à partir de cet atlas que l'individu cartographie son milieu, se le représente symboliquement. Mentionnons que l'atlas intègre l'espace de l'étendue, dans la mesure où, ensemble de coordonnées cartésiennes et entité appréhendée par la médiation du langage mathématique, il relève du sémantique. Cet espace n'est pas indépendant de l'observateur (l'*atlaste*), cependant, car il jouit d'une pertinence à ses yeux et l'aide à penser le monde dans lequel il évolue.

Les mémoires épisodique et sémantique, bien qu'elles traitent des informations différentes, dépendent l'une de l'autre, nous dit Tulving. Ainsi, les événements du 11 septembre 2001, pour qui ne se

trouvait pas dans le voisinage du World Trade Center ou du Pentagone à ce moment-là, ne relèvent pas de la mémoire épisodique, mais de la mémoire sémantique : aucune expérience immédiate de ces événements ne leur est associée. Un ensemble de représentations audiovisuelles (tours en flammes, nuage de poussière lors de leur effondrement...) et de connaissances (nombre de victimes, auteurs et motifs de l'attentat, situation géopolitique américaine pré-11 septembre, etc.) se rattache à l'épisode « 11 septembre 2001 » au moment de son occurrence et dans les jours, mois et années ultérieurs. Il est acquis, entre autres, par l'entremise des médias d'information ou de la fiction — les romans *Windows on the World* de Frédéric Beigbeder (2003) et *Extremely Loud & Incredibly Close* de Jonathan Safran Foer (2005), la bande dessinée *In the Shadow of No Towers* d'Art Spiegelman (2004) et le film *World Trade Center* d'Oliver Stone (2006), parmi d'autres. La mémoire des événements du 11 septembre 2001 s'accompagne néanmoins, pour le contemporain qui ne les a pas vécus immédiatement, de souvenirs emmagasinés en mémoire épisodique : les circonstances dans lesquelles il se trouvait lorsqu'il a appris la nouvelle des événements, soit son état d'esprit, le lieu, les personnes présentes, l'atmosphère qui y régnait, voire les odeurs. Les mémoires épisodique et sémantique sont si intimement liées l'une à l'autre qu'il est difficile d'évoquer les attentats en faisant abstraction de l'expérience immédiate qui s'y rattache de manière indirecte. Autrement dit, il y a là un rapprochement de deux lieux séparés physiquement dans l'espace : l'un, phénoménal, constitue le cadre de l'appréhension de l'autre, espace distant, médié, mais dont l'éloignement physique est aboli grâce au symbolique. En d'autres termes, il y a juxtaposition de lieux épisodiques et sémantiques. L'exemple évoqué ici illustre des situations extraordinaires, toutefois, et nombre de connaissances emmagasinées en mémoire sémantique ne s'accompagnent plus de leurs circonstances épisodiques. Par exemple, il serait ardu pour beaucoup de personnes de resituer l'épisode autobiographique au cours duquel elles ont acquis la connaissance « Khartoum est la capitale du Soudan ».

À côté de cette mise en contiguïté des lieux, il existe également la question de leur superposition. Si l'on n'a pas expérimenté de première main les événements du 11 septembre, il est possible d'avoir été antérieurement ou d'être allé ultérieurement sur les lieux du drame.

Dès lors, le Manhattan épisodique et le Manhattan sémantique de la couverture médiatique des attentats se superposent. Dans un autre ordre d'idées, le touriste en visite sur la butte Montmartre en connaît une portion de manière immédiate. Toutefois, ses déambulations sont guidées par la remémoration d'un pan sémantique de son atlas personnel, le Montmartre des cartes : « Montmartre, 18^e arrondissement, un rectangle rose situé entre le 17^e à l'ouest et le 19^e à l'est, au sud du boulevard périphérique et au nord des 9^e et 10^e arrondissements ». Ici, le pan sémantique joue un rôle cartographique, favorise la navigation et, donc, l'appréhension de nouveaux lieux épisodiques. L'expérience des lieux épisodiques est enrichie par la superposition de la part sémantique correspondante. Par exemple, faire l'expérience du cabaret *Au Lapin Agile* devient autrement significatif pour ce même touriste si, en bon esthète, il connaît préalablement le lieu à travers les toiles de Picasso (*Au Lapin Agile : Arlequin au verre*) et d'Utrillo (*Lapin Agile sous la neige*), le roman *Le Quai des brumes* de Mac Orlan (1927) ou le film *Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain* de Jean-Pierre Jeunet (2001).

Suivant la distinction de Tulving, donc, est considérée comme épisodique la part des lieux qui, dans l'atlas personnel d'un individu donné, est saisie de manière immédiate. Il existe alors une relation d'identité entre le lieu de l'appréhension et le lieu appréhendé. Est considérée comme sémantique la part des lieux qui, dans l'atlas personnel, est acquise sous la seule forme de connaissances, d'informations et de représentations médiatisées, indépendamment du média, de la rumeur rapportée oralement dans une situation de face à face au documentaire télévisé, en passant par la simulation informatique ou les images satellites. Il existe, cette fois-ci, une relation d'altérité entre le lieu de l'appréhension et le lieu appréhendé. C'est le cas lorsqu'un téléspectateur regarde, de son salon à Albuquerque, au Nouveau-Mexique (lieu de l'appréhension), un documentaire sur les célèbres ruines d'Angkor Vat, au Cambodge (lieu appréhendé).

L'expérience des lieux allie donc de l'épisodique et du sémantique, associés inextricablement, mais aussi le physiquement proche et le lointain. Le milieu englobe les uns et les autres dans leurs interactions, leurs interférences mutuelles, leurs contrastes, leur compatibilité, leur conflictualité ou leur impossibilité. L'atlas personnel de chacun se présente comme un palimpseste alliant de l'épisodique et

du sémantique; il enregistre des rapports immédiats et médiats aux lieux.

L'interpénétration des lieux épisodiques et sémantiques découle du fait que les seconds s'acquièrent toujours en situation, articulant étroitement les systèmes de la mémoire épisodique et de la mémoire sémantique. Elle est là également parce qu'en opposition à ce que Moles dit de l'espace de la centralité, et dans la perspective de la mésologie, l'expérience phénoménale ne survient pas à partir d'un Moi situé dans un ici et maintenant, mais d'un foyer de trajections : un corps animal est spatialement borné dans les limites d'un *topos*, mais il s'accompagne toujours de l'autre partie de son être, son corps médial. Le monde qui est le sien n'est jamais appréhendé par un Moi, dans la mesure où sa perception du lieu est façonnée par son rapport préalable au milieu, écologiquement, technologiquement, symboliquement et socialement (intersubjectivement) construit, mais également instruit par des expériences personnelles antérieures. Ce n'est donc pas un Moi qui perçoit, mais un foyer, une concrétion d'expériences de nature sociale, écologique, technique et symbolique.

La mésocritique distingue donc dans toutes leurs interactions les lieux épisodiques et les lieux sémantiques dans les œuvres analysées. Aux yeux du lecteur, du spectateur ou du joueur, les lieux proposés relèvent tous, bien entendu, du seul sémantique. Aux yeux du mésocriticien, il s'agit moins de retrouver dans une œuvre de fiction les traces de l'expérience phénoménale des lieux épisodiques vécue par l'auteur — par opposition aux lieux sémantiques — que la mise en scène d'appréhensions de lieux épisodiques et sémantiques par ses personnages et tout ce que cela exige en matière de représentation des rapports qu'entretient l'habitant avec son milieu, notamment les questions de démediation et de surmediation symbolique. En effet, la démediation symbolique consiste en une volonté d'appréhender immédiatement les lieux, plutôt que médiatement. Elle repose donc sur la précellence des lieux épisodiques au sein de l'atlas personnel. Un état de surmediation, à l'inverse, réfère à la prégnance du sémantique au sein de l'atlas personnel au détriment de l'épisodique. Il témoigne alors d'une expérience médiée des lieux et d'un recul de leur expérience immédiate.

La distinction entre les parts épisodique et sémantique de l'atlas personnel s'avère pertinente pour analyser les rapports entretenus par les habitants avec des lieux référentiels. Ainsi, les représentations de New York, Paris ou Londres, qu'elles soient fictionnelles ou non, enrichissent notre expérience phénoménale de ces villes. Mais des lieux imaginaires — Utopia, l'Abbaye de Thélème, l'île de Bensalem, le Middle-Earth, etc. — figurent également dans cet atlas et s'intègrent à la part symbolique de nos milieux. Ils relèvent alors strictement du sémantique, ne faisant aucunement l'objet d'une expérience immédiate. Cependant, ces lieux sémantiques imaginaires sont susceptibles de participer à l'expérience de lieux épisodiques, à l'instar du Mordor et de l'Isengard dépeints dans *The Lord of the Rings* qui s'imposeraient à l'esprit du visiteur déambulant dans le quartier industriel de la ville de Zhengzhou, en Chine, par jour de smog. L'inverse est également vrai lorsqu'une part épisodique de l'atlas personnel du lecteur est mise à contribution lors de la visualisation d'un lieu sémantique imaginaire décrit dans un roman, par exemple. Ainsi, à la mythique île d'Avalon peuvent se superposer des souvenirs de voyage sur l'île de Skellig Michael ou l'île de Sable.

Une fois intégrés à l'atlas personnel, les lieux épisodiques et sémantiques ne peuvent plus être convoqués qu'au sein de régions finies de sens⁸. Par exemple, une rêverie éveillée peut tout à la fois susciter des images du Paris visité en vacances que celles du Néo-Paris simulé dans le jeu vidéo *Remember Me*. Épisodiques ou sémantiques, ils deviennent donc tous aussi fragiles et éphémères les uns que les autres et durent le temps que l'attention du rêveur éveillée leur accorde. La seule distinction, alors, entre lieux épisodiques et sémantiques, rappelons-le, provient du fait que, dans le premier cas, il existe une relation d'identité entre le lieu de l'appréhension du lieu et le lieu appréhendé, alors que dans le second, la relation en est une d'altérité, c'est-à-dire qu'il existe une distinction nette entre le lieu de l'expérimentation du dispositif médiatique nécessaire à l'apparition d'un lieu représenté et le lieu représenté en question. En d'autres termes, les lieux épisodiques ont été initialement expérimentés par l'atlaste dans la réalité souveraine alors que les lieux sémantiques n'ont jamais existé à ses yeux que dans une région finie de sens.

De ce qui précède, il ressort que les lieux épisodiques de l'atlas, à l'instar des lieux sémantiques, participent à l'appréhension phénoménale des lieux de la réalité souveraine. Par exemple, l'individu visitant la maison de son enfance après des années d'absence convoque en une région finie de sens ce même lieu tel qu'il l'a laissé à son départ. L'écart entre les lieux mis en coprésence se trouve alors au cœur de son expérience, avec tout ce que cela peut entraîner de nostalgie, de joie ou de désarroi. Dans le même ordre d'idée, le visiteur vit un choc culturel à l'étranger lorsqu'il confronte les lieux exotiques dans lesquels il se trouve immergé aux lieux familiers de sa patrie convoqués en pensée.

En poursuivant avec Peter Berger et Thomas Luckmann (1996 [1966]), le langage possède cette faculté de rendre symboliquement présents des objets spatialement, socialement et temporellement absents de l'expérience immédiate, de les objectiver dans la réalité souveraine et, donc, d'y convoquer des lieux épisodiques et sémantiques issus de l'atlas personnel. En ce sens, ces derniers restent disponibles auprès de l'atlaste afin d'éclairer son expérience immédiate des nouveaux lieux. Le langage symbolique permet ainsi d'intégrer des expériences issues des régions finies de sens dans la réalité souveraine. Ces régions s'y présentent alors sous forme d'enclaves appartenant à chacune des sphères de réalité : « Elles sont "situées" dans l'une d'entre elles, mais "se réfèrent" à l'autre » (p. 59). Par conséquent, le langage « construit maintenant d'immenses édifices de représentations symboliques qui semblent s'élever au-dessus de la réalité de la vie quotidienne » (p. 60) et qui appartiennent, notamment, aux mondes de l'art, de la religion, de la philosophie et de la science. Et si ces mondes apparaissent comme détachés de la réalité de la vie quotidienne, de la réalité souveraine, ils demeurent pertinents pour cette dernière. Comme l'écrivent les deux sociologues :

Le langage est non seulement capable de construire des symboles qui sont hautement abstraits de l'expérience quotidienne, mais aussi de « rapporter » ces symboles et les présenter en tant qu'éléments objectivement réels dans la vie quotidienne. De cette manière, le symbolisme et le langage symbolique deviennent des éléments essentiels de la réalité de tous les jours et de l'appréhension commune de cette réalité.

Je vis quotidiennement dans un monde de signes et de symboles (ibid.).

On comprend que c'est par le biais du langage symbolique que s'interpénètrent les lieux de l'expérience immédiate et ceux, épisodiques ou sémantiques, de l'atlas personnel. Si ces derniers contribuent à l'expérience phénoménale des lieux, c'est que l'atlaste en fait des enclaves au cœur de la réalité souveraine, les convoque par le biais du langage et alloue les ressources attentionnelles nécessaires à leur maintien. Sa conscience oscille alors entre le proche et le (temporellement ou spatialement) lointain.

Lorsque l'atlaste expérimente des lieux sémantiques, ce n'est pas de manière phénoménale. Ce qu'il expérimente phénoménalement, c'est un dispositif médiatique, un véhicule porteur d'informations et de représentations sur des lieux qui ne s'offrent à lui que sous la forme de signes. Ce dispositif procède de la mobilité, qui instaure une proximité médiante entre l'usager et un lieu présent uniquement en tant qu'effet. Aussi, l'atlaste doit-il conférer une signification à ces signes, les interpréter afin de reconstituer mentalement les lieux représentés, et ce afin qu'ils apparaissent à son esprit comme suffisamment incarnés (présents) pour devenir des régions finies de sens potentiellement habitables (à tout le moins par un exercice de pensée) dès lors qu'il leur consacre suffisamment de ressources attentionnelles. Les informations et représentations dont dispose l'atlaste sur les lieux sémantiques sont les matériaux grâce auxquels il peut y avoir chorophanie⁹, en ce sens qu'elles participent à l'apparition d'un lieu et que ce dernier est réel le temps que dure l'attention qu'on lui porte.

Les lieux sémantiques ne sont pas tous égaux au regard des informations rapportées à eux. Certains sont fortement lacunaires : si l'on ne connaît Jakarta que par le seul énoncé « c'est une ville où la chaleur humide y est insupportable », sa projection sera extrêmement pauvre. Elle nécessitera que l'atlaste comble les trous laissés par l'énoncé au sujet du lieu sémantique de la même manière que le lecteur d'un récit supplée les manques du texte en puisant dans son encyclopédie personnelle. Il le fait en sollicitant les lieux épisodiques et sémantiques de son atlas. Si Jakarta est une ville, alors des villes analogues extraites de son atlas se présentent à son esprit.

Si sa chaleur est humide et insupportable, il se remémore les sensations de chaleur caniculaire éprouvées par le passé dans les Keys, au Costa Rica ou à Rio. C'est vrai pour les lieux référentiels tels que Jakarta, mais également pour les lieux imaginaires. Ainsi, l'épisode autobiographique de la traversée de la Death Valley et la consultation de guides touristiques portant sur le Maroc peuvent tout aussi bien participer à la choropanie de Jakku, planète désertique fictive de *Star Wars: Episode VII – The Force Awakens* de J. J. Abrams (2015). La choropanie est foncièrement trajective, puisqu'elle articule au sein d'une région finie de sens de l'objectif (objets et phénomènes de nature chimico-physique et organique) et du subjectif (perceptions de ces mêmes objets et phénomènes), de la technique (dispositifs médiatiques, stratégies narratives...) et du symbolique (ensemble de lieux épisodiques et sémantiques figurant au sein de l'atlas), du temporellement et spatialement proche, et du lointain. À ces lieux sémantiques lacunaires, fortement émaillés de trous, s'opposent des lieux informationnellement riches, des lieux issus de la rencontre entre l'atlaste et un dispositif médiatique à prétention maximaliste. Maximaliste, car le dispositif donne à l'utilisateur l'illusion que les lieux représentés, pour reprendre les mots de Bertrand Gervais (2007), ont « commencé à apparaître et que cette présence ne lui doit rien, marquée par un certain dynamisme, par une relative autonomie et par une densité dont l'effet premier est l'impression d'une grande permanence » (p. 1). Le dispositif crée donc un « effet de présence », une illusion de présence telle qu'il « en fait oublier qu'il ne s'agit que de simulacres » (p. 2). Si la choropanie des lieux sémantiques lacunaires dépend grandement de l'atlas personnel pour constituer une région finie de sens potentiellement habitable, elle n'exige dans les représentations maximalistes qu'un faible recours à celui-ci. En poussant la logique maximaliste à son extrême limite, plus rien ne distingue la présence effective de l'effet de présence, le lieu de l'appréhension du lieu sémantique et le lieu appréhendé médiatement.

La prétention maximaliste se situe au cœur de l'industrie vidéoludique, car elle tente de faire vivre au joueur ce que Katie Salen et Eric Zimmerman (2004) appellent l'illusion immersive, c'est-à-dire l'idée selon laquelle le plaisir éprouvé au cours d'une expérience vidéoludique (ou, plus généralement, d'une expérience médiatique)

réside dans une capacité technologique à transporter le joueur, sur le plan sensoriel, dans une simulation si proche de la réalité que ce dernier croit faire partie du monde dans lequel il est plongé. Sous sa forme idéale, le lieu sémantique maximal se substitue, en tant que région finie de sens (monde fictionnel, ludique, simulationnel, etc.), à la réalité souveraine, en ce sens qu'il ne s'évanouit plus au moindre défaut d'attention, qu'il apparaît massivement à la conscience de l'atlaste, lequel ne peut plus, désormais, s'en échapper. Le lieu sémantique s'autonomise et ne doit plus sa complétude aux composantes de l'atlas personnel. C'est un lieu purement informationnel que l'atlaste croit expérimenter comme la réalité la plus immédiate. En ce sens, il est question d'altérisation symbolique, le lieu représenté ayant perdu son ancrage dans la réalité souveraine et évoluant en vase clos. Pour reprendre les termes de Baudrillard (1981) consacrés au simulacre : avec la substitution et l'altérisation, « il ne s'agit plus d'imitation, ni de redoublement, ni même de parodie. Il s'agit d'une substitution au réel des signes du réel » (p. 11).

Lorsque l'atlaste évolue dans une réalité dont il n'est plus en mesure d'affirmer qu'il s'agit bien de la réalité souveraine et qu'il soupçonne avoir été immergé dans une région finie de sens dont il sait ne pas pouvoir émerger par un simple défaut d'attention, il y a lieu de parler d'incertitude ontologique. Les frontières entre les différents niveaux de réalité se brouillent, ces derniers s'enchaînent les uns dans les autres et l'atlaste passe de l'un à l'autre sans être en mesure de définir lequel se présente comme la réalité souveraine. L'altérisation symbolique implique différentes régions finies de sens telles que les mondes oniriques, fictionnels, ludiques et simulationnels. La substitution totale à la réalité souveraine d'une région finie de sens est hypothétique, mais elle hante un nombre important de récits dystopiques et postcatastrophiques. Au cinéma, la fin des années 1990 et le début des années 2000 s'avèrent particulièrement prolifiques au sujet de l'altérisation symbolique et de l'incertitude ontologique. Pensons à *Abre los ojos* d'Alejandro Amenábar (1997) et à sa reprise par Cameron Crowe (2001), *Vanilla Sky*, mais aussi à *eXistenZ* de David Cronenberg (1999) et à la franchise *The Matrix* des Wachowski, pour ne mentionner que ceux-ci. *Abre los ojos*, par exemple, offre un cas d'incertitude ontologique où s'enchaînent dans un ordre indéterminé la réalité souveraine et plusieurs

régions finies de sens que sont le rêve, l'hallucination et la réalité virtuelle, alors qu'un homme est cryogénisé et que son esprit évolue dans une réalité virtuelle indiscernable du rêve, jusqu'à ce qu'une dysfonction du dispositif entraîne chez lui des épisodes psychotiques. La conclusion du film laisse le spectateur dans l'incapacité de déterminer ce qui relève de chacune de ces régions finies de sens ni même si ces régions sont effectivement en jeu ou non. *The Matrix* constitue sans doute la fiction postcatastrophique la plus connue offrant un cas de substitution. Les êtres humains du futur sont plongés à leur insu dans la « Matrice », réalité virtuelle qu'ils assimilent à leur réalité souveraine, présentée comme le monde de la fin des années 1990. La matrice (le monde virtuel et le dispositif à son origine) constitue une initiative d'origine machinique et non pas humaine. Les lieux informationnels ainsi obtenus aliènent les individus de leur corps animal, un corps plongé dans une cuve afin de produire la bioénergie alimentant les machines. Par cet assujettissement, la part symbolique du corps médial est mue par une logique et une volonté non humaines et le corps animal se voit instrumentalisé aux fins de la machine. Par son entremise, l'individu cesse de somatiser le monde pour ne ramener à sa conscience que des lieux sémantiques aux apparences de lieux épisodiques par le biais d'un simulacre d'expérience immédiate du monde. La substitution de la réalité souveraine par des lieux sémantiques se reflète dans le fait que, pour sortir de la matrice, les êtres humains doivent être libérés physiquement de leur cuve et débranchés du dispositif par le biais duquel ils sont immergés dans le simulacre.

L'INVERSION

Une autre catégorie de relations écouménales traitée dans cet ouvrage est l'inversion. Si l'introjection au sens berquien désigne un phénomène de symbolisation rapporté à la manière dont on se représente le milieu dans lequel on vit, l'inversion désigne ici l'inscription de la part technique du corps médial dans les limites du corps animal et, de ce fait, une hybridation ou une transformation de ce corps (tant de la chair que des processus cognitifs à l'origine de la pensée) avec la technologie. L'ingestion de drogues synthétiques et de médicaments, l'adjonction de prothèses, la thérapie génique et la transplantation

d'organes synthétiques, parmi d'autres, sont des formes d'inversion. C'est également le cas de l'intériorisation des procédures techniques permettant de naviguer dans et d'intervenir sur les différents milieux, à commencer par les procédures des jeux vidéo, des logiciels et des plateformes socionumériques. Ici, la technique est intégrée aux processus mentaux de l'individu, soit sa mémoire procédurale. Dans ces différentes manifestations de l'inversion émerge le posthumain, entendu métaphoriquement comme un cyborg, un être hybride à la fois organique et technologique, composé d'artefacts et de procédures. L'exacerbation de cette relation écouménale est fréquente dans la science-fiction. C'est sur cette base, par exemple, que l'humanité s'augmente technologiquement dans le roman *Schismatrix* de Bruce Sterling (1985). Prenant en main son évolution, elle se divise désormais entre les Morphos, des êtres génétiquement modifiés, et les Mécas, dont l'accroissement des capacités repose sur des prothèses mécaniques.

L'opposé de l'inversion est l'éversion. Si la projection au sens berquien désigne la transformation de main humaine de l'environnement par le biais de la technique, l'éversion, elle, désigne la migration du corps animal ou d'une part de ce corps vers le corps médial par le biais de la technique. Il est question ici de l'extension du corps dans son milieu, ce qui se produit, notamment, lorsqu'un individu est immergé dans les espaces numériques. Nous n'aborderons pas la question de l'éversion dans ces pages, mais en avons traité en détail ailleurs (voir Duret, 2023).

ORDRE ET DÉSORDRE

La dernière catégorie de relations écouménales présentée ici est celle de l'ordre et du désordre. On a imaginé le Moyen Âge depuis la fin du XVIII^e et du début du XIX^e siècles comme une société stable, ordonnée et inambigue, opposée à une société contemporaine perçue par contraste comme désordonnée, marquée par l'ambiguïté et l'instabilité¹⁰. Ce couple apparaît aussi dans la fiction catastrophique et postcatastrophique, et notamment dans l'opposition néguentropie-entropie. Thierry Smolderen (1984) considère l'entropie comme l'un de ses trois clichés récurrents. C'est dans ce phénomène formulé par la seconde loi de la thermodynamique, écrit Michel Foucault

(1994 [1984]), que « le XIX^e siècle a trouvé l'essentiel de ses ressources mythologiques » (p. 752). Il n'est donc pas étonnant de le retrouver au cœur du roman *The Time Machine* d'H. G. Wells. Toutefois, les fictions catastrophiques et postcatastrophiques du siècle suivant ne sont pas en reste, comme en témoigne, notamment, l'œuvre de Philip K. Dick (1968), à commencer par le roman *Do Androids Dream of Electric Sheep?*

Comment se définit ce phénomène physique? Selon Bruce Clarke (1996),

à chaque fois qu'est dépensée de l'énergie, une partie de celle-ci se dissipe. Une portion est convertie sous des formes à partir desquelles plus aucun travail ne peut être saisi [...] [En d'autres termes] l'entropie d'un système clos augmente toujours. L'entropie est une « flèche du temps » parce que le temps se déplace toujours dans le sens d'un équilibre croissant des systèmes physiques, la diminution de la distance à laquelle la chaleur peut chuter (p. 73).

Plus précisément, l'entropie — du grec ἐντροπή (*entropē*), signifiant « action de se transformer » —, un terme proposé en 1865 par le physicien Rudolf Clausius dans le cadre de la formulation de la seconde loi de la thermodynamique, désigne « l'accroissement du désordre dans un système thermodynamique, la vitesse à laquelle l'énergie du système est convertie en des formes irrécupérables » (*ibid.*).

De la seconde loi et de l'entropie découlera un sombre constat. Dans une communication donnée à la Royal Society of Edinburgh le 19 avril 1852, William Thompson, mieux connu sous le nom de Lord Kelvin, prédit, en vertu de la seconde loi de la thermodynamique (qu'il a lui aussi contribué à formuler à partir des travaux de Sadi Carnot), que la Terre, à la suite du refroidissement du soleil, deviendra inapte à accueillir la vie humaine. Lors d'une lecture publique, deux ans plus tard, Hermann von Helmholtz (1962) étendra cette prédiction à l'Univers tout entier, lequel sera « condamné à un état de repos éternel » (p. 59) lorsqu'il aura atteint un équilibre final, c'est-à-dire un état entropique maximal. Aussi, les deux physiciens mettent-ils en œuvre un récit eschatologique séculier qui marquera la seconde moitié du XIX^e siècle et que l'on dénotera sous des formes renouvelées jusqu'à nos jours. Selon Clarke (1998), la

vision de la mort thermique universelle est peut-être l'expression suprême de l'allégorie victorienne de la thermodynamique, une prédiction apocalyptique ayant des conséquences cosmologiques — étendue de manière stupéfiante à partir de postulats physiques non assumés portant sur le mouvement thermal des molécules (p. 86).

Cette allégorie, nous dit-il, sortira du cadre strict de la physique et se disséminera dans d'autres sphères de la culture et, au premier chef, la sphère du religieux :

Dans certains cercles, la seconde loi de la thermodynamique était interprétée comme l'abandon par Dieu de l'univers matériel. Offrant un parallèle scientifique aux doctrines théologiques de la Chute et de la fin promise, l'entropie est devenue la métonymie d'un Dieu qui a fui le monde physique (Clarke, 1996, p. 76, l'auteur souligne).

Entropie et mort thermique de l'univers tranchent nettement avec la théorie de l'évolution, dominante à l'époque. Comme le souligne Gillian Beer (1989) :

De nombreux Victoriens, en incluant Darwin lui-même, étaient troublés par l'apparente contradiction entre les implications « progressistes » de la théorie de l'évolution et l'accent mis sur la physique d'Helmholtz et Thompson sur l'âge du Soleil, lequel rendrait éventuellement le monde trop froid pour accueillir la vie (p. 159).

L'entropie est une fatalité pour tout système clos. Or, à l'exception de l'Univers lui-même, selon certains modèles cosmologiques, les systèmes de cette nature n'existent qu'en théorie et les autres sont ouverts sur leur environnement. De cet environnement, ils tirent l'énergie nécessaire au maintien de leur organisation, de même qu'ils lui rendent travail et énergie usée. Il existe donc des poches d'organisation locale au sein d'un macrosystème fermé (l'Univers, voué à terme à l'entropie).

Au milieu du XX^e siècle, les travaux de Norbert Wiener en cybernétique et la théorie mathématique de l'information de Claude Shannon ont fait passer l'entropie d'un phénomène énergétique à un phénomène informationnel (Clarke, 1996). L'information, pour Wiener, fait

reculer localement l'entropie en assurant l'organisation et le bon fonctionnement d'un système. Dans le contexte de la cybernétique, elle devient donc un synonyme de néguentropie (ou entropie négative). Selon Wiener (1950), l'entropie naturelle est inévitable et on ne peut lutter contre elle. Mais il existe une entropie d'origine humaine qui, elle, est évitable. Elle donne lieu à la « thérapeutique exterminationniste » (Breton et Proulx, 1988, p. 68) exercée par l'être humain au cours du XX^e siècle, période durant laquelle s'enchaînent les génocides, la bombe nucléaire et les bombardements des civils. Si aucune solution n'y est apportée, annonce-t-il, la civilisation humaine s'effondrera au même titre que n'importe quel autre système organisé. Non seulement l'entropie est-elle passée de l'énergie à l'information, mais également d'un phénomène naturel à un phénomène humain. Dans la littérature de science-fiction, « l'entropie est un symbole, une métaphore à travers laquelle le destin du macrocosme, l'Univers, peut être relié au destin des sociétés et de l'individu » (para. 7), comme l'écrivent Peter Nicholls et David Langford (2017). À ce triste constat de la thérapeutique exterminationniste, il ne manque que l'écocide pour que la liste des désastres peuplant à l'envi les fictions catastrophiques et postcatastrophiques du XX^e siècle et du début du XXI^e soit, à peu de choses près, complète. Ici, l'entropie humaine joue un rôle dysphorique à l'intérieur d'une conjoncture jugée défailante. Ses contreparties, soit la néguentropie, l'information et l'organisation, sont des alternatives wienériennes à la barbarie (Breton et Proulx, 1988). Elles relèvent du principe amélioratif et sont dépeintes sous un jour euphorique.

Il n'est donc pas étonnant de voir apparaître dans les fictions postcatastrophiques une tension entre le désordre et l'ordre, entre l'entropie et la néguentropie. Si tant est, toutefois, que l'ordre ne donne pas lieu à une société fermée sur son environnement, car l'entropie poindra alors à nouveau à l'horizon. C'est d'ailleurs le constat émis dans certaines œuvres — à commencer par *Le Monde d'Arkadi* et *Snowpiercer* — par l'intermédiaire d'un discours contreutopique visant au premier chef les eutopies classiques.

Dans les entrailles de la Terre ravagée du *Monde d'Arkadi*, résolument dystopique, figure la cité de Dité, calquée sur les eutopies classiques. Son organisation est raisonnée, régie sous tous ses aspects par un ordinateur central¹¹. Elle est construite pour accueillir

les Élus, des individus conçus comme génétiquement parfaits en vue de préserver l'humanité de la dégénérescence. À l'entrée intitulée « Dité », dans le *Glossaire des noms propres et termes typiques de l'ère de la masse*, il est dit que la cité « n'a qu'un défaut : celui d'être une culture in vitro, un système clos, "parfait", qui échange trop peu d'énergie et d'information avec l'extérieur, donc susceptible d'être ébranlé par le moindre incident. Comme le dit le sage, "l'utopie engendre l'entropie" » (Caza, 1989, s.p.). La Cité de Dité, aussi ordonnée et néguentropique prétend-elle être, a pour défaut d'être entropique. L'information y est dépeinte comme essentielle au maintien du système social et le manque de communication avec l'extérieur conduit à terme à sa désorganisation. Dans le film *Snowpiercer*, cette fois, l'humanité survit à bord d'un train conçu comme une machine à mouvement perpétuel, fonctionnant en circuit fermé. Afin de pallier l'inévitable entropie (énergétique, mais également humaine), un contrôle démographique est exercé lorsque des guerres sporadiques éclatent entre les classes des déshérités et des privilégiés.

L'une des illustrations les plus nettes des dichotomies néguentropie-entropie et ordre-désordre se trouve dans les fictions de morts-vivants : les défunts reviennent à la vie, mus par le seul instinct animal et dépourvus de toute intelligence humaine. Les morsures infligées aux vivants par les morts-vivants les transforment à leur tour en créatures inintelligentes et putrescentes. Une dissémination a lieu, à l'image d'un virus, et atteint une portion toujours plus grande de la population. Dans ces œuvres, le fléau met à mal l'organisation sociale, dont les institutions (gouvernement, armée, forces de l'ordre) s'effondrent une à une. Les morts-vivants peuvent donc être qualifiés d'« agents humanoïdes de la désintégration sociale » (DiTommaso, 2014, p. 495). Les survivants se regroupent en communautés, se prêtent mutuellement assistance et évitent ainsi de connaître le même sort que l'ensemble de la population venue grossir les rangs des morts-vivants. La civilisation s'effondre graduellement, l'entropie gagne irrésistiblement du terrain et élimine une à une les poches de résistance néguentropiques.

L'opposition ordre-désordre est traduite de plusieurs façons. On oppose la désorganisation sociale et le chaos engendrés par la catastrophe à une réorganisation ordonnée (mais autoritaire et inique) de la société postcatastrophique. C'est le cas, entre autres, dans *The*

Hunger Games. Ou bien on oppose le caractère chaotique des milieux complexes de la conjoncture à la simplicité ordonnée des communautés de survivants. C'est ce que l'on voit dans *The Maze Runner*. En proie à la désorganisation sociale, le milieu urbain s'effondre sous les coups successifs de la catastrophe naturelle et de l'épidémie. À l'opposé figure le Bloc, une clairière aménagée à des fins de recherche dans un vaste complexe où les sujets, des adolescents, forment une communauté soudée, régie par un ordre inambigue dans un milieu à l'échelle humaine.

Entre un néoféodalisme dystopique¹² et la proposition d'un ordre social néomédiéval cognitivement à l'échelle, eutopique, le médiévalisme postcatastrophique trouve à exprimer ces deux formes d'opposition entre ordre et désordre. Elle est traduite plus spécifiquement par l'opposition entre espace de localisation et espace de l'emplacement.

Dans « Des espaces autres », Michel Foucault (1994 [1984]) brosse une histoire sommaire de l'espace occidental en trois temps, du Moyen Âge à nos jours. L'espace médiéval forme selon lui un ensemble de lieux nettement hiérarchisés. C'est un espace de localisation remplacé, au XVII^e siècle, avec la révolution galiléenne, par l'espace (moderne) de l'étendue, ouvert à l'infini. L'espace contemporain serait, selon le philosophe et historien, celui de l'emplacement, « défini par les relations de voisinage entre points ou éléments; formellement, on peut les décrire comme des séries, des arbres, des treillis » (p. 753). Il apparaît donc ici aussi sous une forme réticulaire, des points liés entre eux par des connexions, des relations. On reconnaît là la conception topologique de l'espace¹³. À cet égard, les non-lieux (ou atopies) sont représentatifs de l'emplacement contemporain. Ceux-ci sont définis par Marc Augé (1992) comme des lieux non identitaires, non relationnels — au sens où ils ne génèrent pas de socialité — et non historiques favorisant la libre circulation des personnes, des biens et des flux informationnels, à l'instar des centres commerciaux, des hôtels, des clubs de vacances, des supermarchés, des aéroports, des hôpitaux, des camps de réfugiés, des squats, des gares et des réseaux de transport et de télécommunication. Ils s'opposent, à ses yeux, aux lieux anthropologiques, ceux d'une expérience de relation au monde telle qu'entendue par Maurice Merleau-Ponty (1945).

Augé précise que les non-lieux ainsi définis n'existent jamais sous cette forme pure. Dans les non-lieux, des relations sociales finissent toujours par se recomposer, débouchant, notamment, sur une socialité aux liens faibles (Fort-Jacques, 2007). Dans une enquête portant sur la jeunesse immigrante en Italie, Marco Lazzari (2012) démontre, par exemple, que le centre commercial est le lieu de socialisation privilégié des adolescents : il « ne constitue pas uniquement un lieu où les adolescents se rassemblent par hasard ni dans le but d'acheter quelque chose, mais également pour socialiser, rencontrer des amis et avoir du plaisir » (p. 3).

Le lien des individus à l'espace, dans les non-lieux, est médiatisé par du texte (Augé, 1992). Pour reprendre la distinction entre lieux sémantiques et lieux épisodiques, les non-lieux contribuent à une relation médiate aux lieux; ils proposent à l'atlaste des lieux sémantiques. Les panneaux de signalisation et les affiches publicitaires en bordure des autoroutes, par exemple, représentent le monde sous forme de cartes, reliant et organisant les villes en fonction des kilomètres à parcourir, indiquant les grands axes à emprunter pour arriver à destination, mentionnant les lieux dignes d'intérêt (sites historiques, maisons de la culture, monuments patrimoniaux) ou les non-lieux fonctionnels à proximité (hôtels, stations-service, restaurants, aires de repos). Les lieux géographiques deviennent des abstractions pour le routier qui les organise géométriquement, textuellement, mais qui n'en fait pas l'expérience immédiate. Ainsi, par le biais de ces médiations, le non-lieu conserve ses fins premières, soit l'organisation des systèmes de circulation.

Les non-lieux relèvent d'une échelle globale : ils « ne bénéficient pas [...] au lieu proprement dit ni à ses habitants, aux échelles locale et régionale. Ils opèrent plutôt à l'échelle du plus grand ensemble » (Bédard, 2002, p. 60). Comme le soulignent Jean-Paul Colleyn et Jean-Pierre Dozon (2008) dans leur retour sur les écrits de Marc Augé, ces non-lieux prolifèrent et concrétisent dans le même souffle un mouvement de planétarisation et l'émergence de villes-monde. Or, leur capacité à mettre en relation des lieux physiquement séparés dans un système économique mondialisé, intégré, se voit doublée, paradoxalement, d'

une grave déficience à établir des liens et des médiations entre des masses d'individus largement atomisés et à maintenir ce qui tient lieu de vie collective [...] ils sont propices à générer toutes sortes de troubles, de mal-être, de fermetures inquiétantes sur soi et de violences (p. 28).

Aussi le système global, dont les non-lieux servent les fins, soit le transport, le transit, le commerce et les loisirs (Bédard, 2002), prend-il la forme d'un monde « promis à l'individualité solitaire, au passage, au provisoire, à l'éphémère » (Augé, 1992, p. 118), les non-lieux créant de la « contractualité solitaire » (p. 119) reposant sur l'« omniprésence de l'individu, au détriment du social » (Lussault, 2017, p. 79).

Enfin, les non-lieux créent un double mouvement de globalisation et de ségrégation, car les mondes sociaux qu'ils rassemblent « ont bien du mal à faire œuvre et signification communes » (Colleyn et Dozon, 2008, p. 28).

Dans la polarisation entropie-négentropie des fictions de morts-vivants récentes, les non-lieux assurent la pérennité et le fonctionnement d'un système de consommation, de commerce, de transport et d'information situé à l'échelle planétaire. Ce faisant, ils remplissent une fonction néguentropique. Mais l'efficacité de ce système est celle-là même qui assure la diffusion à grande échelle de la contamination, avec une concentration marquée pour les villes globales dont le fleurissement est fonction de leur degré de connectivité avec les réseaux atopiques : Londres dans *28 Days Later* et *ZombiU* (Ubisoft Montpellier et Straight Right, 2012), Atlanta dans *The Walking Dead*, San Diego dans *Fear the Walking Dead* (Kirkman et Erickson, depuis 2015), Los Angeles dans *Zombieland* (Fleischer, 2009), Pittsburgh dans *Land of the Dead* (Romero, 2005), Denver dans *The Death Cure* (Dashner, 2011), Philadelphie dans *Dawn of the Dead* (Romero, 1978), New York dans *Mulberry Street* (Mickle, 2006) et San Francisco dans *Rise of the Zombies* (Lyon, 2012). De telles villes constituent autant de points nodaux dans un réseau planétaire de flux.

Au-delà des villes comme points nodaux des réseaux atopiques et foyers d'infection, les non-lieux sont omniprésents dans la fiction de morts-vivants : station balnéaire dans *Dead Island* (Techland,

2011), hôtel dans *Fear the Walking Dead*, centre commercial dans *Dawn of the Dead* et *Dead Rising 1* et *4*, casinos dans *Dead Rising 2*, station de métro dans *ZombiU*, parc d'attractions dans *Zombieland*, avion de ligne dans *Plane of the Dead* (Thomas, 2007), navire de croisière dans *Resident Evil: Revelations* (TOSE, 2012), mais aussi gare ferroviaire et train dans *Seoul Station* et *Train to Busan* (Yeon, 2016a,b).

Ces non-lieux se caractérisent à double titre par leurs dimensions provisoire, passagère et éphémère. Dans un premier temps, ils favorisent la circulation et la diffusion des biens, des personnes et de l'information nécessaires à la bonne marche d'un système mondialisé et cette fonction en fait des lieux temporaires, toujours empruntés, jamais pleinement habités. Dans un deuxième temps, alors qu'ils sont investis par les morts-vivants, ils voient leurs caractères provisoire, passager et éphémère exacerbés sur le mode de l'hypotypose. Lorsqu'une portion des non-lieux est sécurisée par les survivants, l'enclave s'avère toujours temporaire. À terme, le flot des contaminés submerge ces îlots néguentropiques et conduit les survivants à une mobilité forcée. En ce sens, le non-lieu est dépeint sous un jour dystopique dans la fiction de morts-vivants et l'incapacité des survivants à gagner un lieu anthropologique durable — à s'y ancrer — renforce l'effet dysphorique qui en ressort. Au surplus, si les non-lieux accélèrent la diffusion du fléau, leur fonction communicationnelle est neutralisée. L'information cesse momentanément de circuler, accélérant la désintégration de l'ordre social. Les lieux jadis interconnectés sont désormais isolés. Les dernières programmations des chaînes télévisées, avant l'effondrement des télécommunications, accentuent le désordre en créant un état de panique chez ces spectateurs par le portrait confus de la catastrophe en marche. La contamination des lieux se voit doublée d'une contamination symbolique, les dispositifs médiatiques saturant les réseaux de communication avec des images de la catastrophe.

Le générique d'ouverture de *Dawn of the Dead* de Zack Snyder (2004), une reprise du film de Romero, est éloquent sur ce point, alors que des extraits audiovisuels s'enchaînent et relaient des scènes de débandade et les premières attaques de morts-vivants. La première scène du film original s'avère tout aussi explicite. Le chaos règne dans la régie d'un studio de télévision de Philadelphie. Lors

d'une entrevue, un expert venu communiquer les mesures radicales à prendre pour enrayer la contamination est hué par le personnel de la station et fait face à un animateur hostile. Le film *World War Z* de Marc Foster (2013), adapté du roman éponyme de Max Brooks (2006), témoigne de l'expansion du fléau des morts-vivants par le biais des réseaux atopiques. Dans ce film, une pandémie se répand à l'échelle planétaire. Gerry Lane, un ancien enquêteur de l'ONU, se lance à la recherche d'un vaccin au moment où les villes du monde entier tombent les unes après les autres, submergées par des hordes de morts-vivants. D'entrée de jeu, on rend le réseau de non-lieux responsable de la propagation fulgurante de l'épidémie, comme en témoignent les propos d'un dirigeant de l'organisation internationale : « Le pire, c'est dans les grandes villes. Les lignes aériennes ont parfaitement joué le rôle de service de livraison » (27:15). Si les fictions catastrophiques et postcatastrophiques proposent de faire table rase du monde moderne en détruisant ses villes les plus emblématiques, comme l'affirme Alain Musset (2012), c'est bien le cas de *World War Z*. Et c'est en leur qualité de points nodaux positionnés stratégiquement au sein des non-lieux réticulaires qu'elles s'offrent comme des cibles privilégiées. Significativement, dans la salle des opérations de l'ONU, des projections de la pandémie sont affichées. Les foyers de la contamination se superposent rigoureusement aux positions des principales métropoles et capitales du globe (27:32). Sur la carte des États-Unis (27:49), les plus grandes concentrations recouvrent sans discontinuité la portion du territoire correspondant aux mégalofoles de SanSan (Côte Ouest) et BosWash (Côte Est). Ainsi, et paradoxalement, ce même réseau de distribution qui favorise la circulation des personnes et des biens favorise en retour la diffusion d'un principe entropique, la catastrophe entraînant l'effondrement du système, à commencer par les villes globales qui, au sein de ce système, se montrent les plus fortement intégrées.

Dans la fiction de morts-vivants, et en conformité avec le caractère non relationnel des non-lieux (le fait qu'ils ne soient pas générateurs de socialité), le fléau s'accompagne de la désintégration du tissu social. Il en résulte des milieux abandonnés aux morts-vivants. La mise à mal de l'ordre et du lien sociaux s'accompagne de la fin de la contractualité, rendant caduque la relation usagère qu'entretenaient les individus entre eux et avec les non-lieux. Dans le procès

de destruction de l'ordre social, il ressort une mise à distance de l'individu vis-à-vis de son milieu, qui cesse d'appartenir en propre à son corps médial. Il en découle une forme d'altérisation : en tant que vecteurs de la contamination, les non-lieux apportent la mort et l'entropie sans que les individus aient une quelconque prise sur eux.

L'inventaire des non-lieux dans la fiction de morts-vivants en révèle deux types : les non-lieux connectifs et les non-lieux nodaux¹⁴. Les premiers mettent en relation deux ou plusieurs points du réseau. Ce sont les lignes de transport (routes, voies ferrées, lignes aériennes ou de télécommunication). Les non-lieux nodaux, eux, se situent à la confluence de ces lignes; ils en constituent les centres et les points terminaux. Ce sont les lieux d'entreposage, de distribution et de transit, à l'instar des gares, des magasins, des camps, des hôtels, des prisons et des fermes de données. Si la propagation du fléau emprunte les non-lieux connectifs et les détruit au passage, les non-lieux nodaux forment des points de confluence de la menace. Toutefois, certains se voient investis et sécurisés par les survivants, transformés en foyers précaires et temporaires avant que la désorganisation ne les gagne à leur tour. Le centre d'achat, dans *Dawn of the Dead* (Romero, 1978), illustre le non-lieu nodal : sorte de Pays de Cocagne de l'ère consumériste, il est impossible à défendre sous la pression des morts-vivants et d'une bande de pillards. Le haut degré de connectivité des non-lieux nodaux, leur position centrale et stratégique à l'égard des réseaux atopiques, interdit la formation d'une enclave durable en ces lieux et, à terme, l'instauration d'une eutopie.

Impossibles eutopies, les non-lieux nodaux permettent néanmoins de réorganiser l'être-ensemble des survivants sur une nouvelle base communautaire. Mais il ne s'agit plus pour eux de se réancrer dans un nouveau lieu afin d'y reconstruire la société telle qu'ils l'ont connue autrefois ou sur de nouvelles règles et modalités d'organisation. Nous l'avons vu précédemment, les non-lieux sont inaptes à générer du lien social entre des individus atomisés. En établissant un réseau global, ils créent dans le même souffle de l'exclusion et de la ségrégation à l'échelle locale. Or, dans la fiction de morts-vivants, les non-lieux connectifs favorisent la confluence d'individus aux horizons divers, décloisonnant les divisions générationnelles, ethniques, sexuelles, de genre et sociales de l'ordre ancien.

En d'autres termes, ils revêtent un caractère mixophile⁴⁵. Dans *The Walking Dead*, par exemple, se réunissent sous l'égide de Rick Grimes Afro-Américains, Latino-Américains, Caucasiens et Asio-Américains. L'un était policier dans une ancienne vie, l'autre un petit délinquant, un autre, enfin, détenu fédéral. Une avocate lutte aux côtés de fermiers. Des couples interethniques se forment, hétérosexuels, mais aussi de même sexe. Une femme dirige la communauté des chuchoteurs sur la base de sa force physique et de ses prouesses guerrières sans que des considérations de genre remettent en question son leadership. Un veuf à la retraite se met en ménage avec une vingtenaire et tous deux s'improvisent les parents par substitution de jumeaux devenus orphelins. De cette diversité, l'un des personnages, Princess, une femme latino-américaine, en rend bien compte quand elle affirme, après avoir parcouru la communauté du regard :

[Princess] — *Je dois dire que j'aime beaucoup le ratio, ici. Asiatique-Américain, Africain-Américain et Arabo-Américain. Ça fait beaucoup de tirets. Seulement deux hommes. Seulement deux Blancs.*

[Magna] — *Je suis Grecque. Où tu veux en venir?*

[Princess] — *Oh, maintenant que je te vois mieux, j'aperçois ce ton olivâtre sur ta peau. Tu es magnifique. Peut-être que nous ne sommes plus en minorité désormais? Hé... la seule minorité qui reste, ces derniers temps, c'est « vivant »* (Kirkman et Adlard, 2018, p. 15).

Grâce aux non-lieux connectifs, désormais chargés d'assurer la convergence des individualités et des identités vers les non-lieux nodaux, se forment des communautés *ad hoc*, dépourvues à l'origine de tout ancrage géographique ou d'appartenance à une identité commune (sexuelle, ethnique, culturelle, religieuse, de genre). Les non-lieux nodaux, quant à eux, servent de base à la consolidation des liens communautaires : c'est en se prêtant mutuellement assistance et en œuvrant de concert à des tâches que la communauté se forme et se renforce. Ainsi, la fiction de morts-vivants prend à contrepied la fonction initiale des non-lieux : de l'organisation d'un système global au mépris du lien social local, ils adoptent la fonction d'organiseurs de la communauté — de l'être-ensemble — en unissant des groupes sociaux qu'ils avaient préalablement ségrégués.

Au premier regard, et en nous appuyant sur Caroline Edwards (2009), une telle communauté pourrait être qualifiée de microtopie, une eutopie critique, communautaire, réalisée localement et en réponse aux eutopies de masse des XIX^e et XX^e siècles, avec leur organisation sociale à grande échelle. À l'instar des communautés des fictions de morts-vivants, le ciment des microtopies ne réside pas dans les liens génétiques, mais dans les liens affinitaires et affectifs. Chez Edwards, elles reposent sur l'unité familiale, à l'image de la triade Margaret-Franklin-Jackie du roman *The Pesthouse*. Cependant, la famille en question est recomposée dans l'adversité suscitée par la catastrophe et non fondée sur des liens de sang préexistants : les trois membres de cette famille étaient auparavant des étrangers les uns pour les autres. Si une partie de la communauté partage parfois une filiation génétique, dans *The Walking Dead*, l'adhésion dépasse les relations familiales, comme en témoigne le dialogue suivant, entre Rick et Andrea, un membre de son groupe :

[Rick] — *Nous... nous avons traversé beaucoup de choses ensemble. Et ça compte beaucoup que tu aies été là pour moi.*

[Andrea] — *Nous avons été là l'un pour l'autre, Rick.*

[Rick] — *Ouais, mais... pas vraiment. La plupart du temps, je faisais juste ce qui me semblait nécessaire pour la sécurité de Carl et Lori [son fils et sa femme]. C'est ce qui a guidé mes décisions. J'avais peu de considération pour le groupe. Je vous aimais bien, mais j'étais prêt à faire tout ce qu'il fallait pour protéger ma famille.*

[Andrea] — *C'est compréhensible.*

[Rick] — *Non, c'est... inexcusable. Les choses que j'ai faites... Les actions que j'ai posées. Je les ai justifiées en disant que c'était pour le bien de ma famille... Mais en réalité, je négligeais l'aspect le plus important de la survie dans ce monde. La communauté. Protéger le groupe protège Carl [son fils] bien mieux que je ne l'ai jamais réalisé [...] C'est la clef... C'est de cette manière que nous allons survivre dans ce monde.* (Kirkman et Adlard, 2011, p. 19-20)

Le concept de microtopie proposé par Edwards suggère l'idée d'un ancrage spatial, alors que les protagonistes de *The Pesthouse* se réunissent dans la migration et l'absence d'un lieu permanent à partager. Ici, comme dans *The Walking Dead*, la communauté n'est plus

tributaire d'un lieu avec lequel elle entretiendrait une relation organique. Elle perd son ancrage géographique et se construit dans le transitoire et l'éphémère. Dans *The Walking Dead*, le groupe de Rick se construit et se soude dans l'errance, dans une alternance entre lieux (quartier sécurisé, église, ferme, etc.) et non-lieux nodaux (pénitencier) et connectifs (routes et autoroutes), de sorte qu'il serait pertinent d'en parler comme d'une communauté cinétique, une communauté mobilitaire construite dans et par le mouvement. Ainsi, la communauté cinétique n'est tributaire d'aucun territoire, mais d'une trajectoire. Point alors un nouvel être-ensemble, caractérisé par la fin de la ségrégation des localités par les non-lieux. Ce principe d'organisation de la socialité persiste alors que s'effondrent les enclaves néguentropiques. En résumé, la désorganisation atopique s'oppose, dans la fiction de morts-vivants — mais c'est également le cas de manière plus générale dans la fiction postcatastrophique —, à un ordre communautaire cinétique, déployé dans une trajectoire et dans l'attente — satisfaite ou non — d'un lieu durable où se réaliser pleinement en tant qu'eutopie.

Notes

1. Magazines de fiction populaires aux États-Unis durant la première moitié du XX^e siècle.

2. Voir la section « L'acosmie moderne et le besoin de nature » (chapitre 4).

3. Voir la section « La désaltérisation de la technique dans les jeux vidéo » (chapitre 11).

4. Voir la prochaine section.

5. C'est également le cas dans les adaptations cinématographiques des premier et troisième volets par David Cronenberg (1996) et Ben Wheatley (2015).

6. Sur le sujet, voir Kahlaoui, Baccino, Joannette et Magnié (2007).

7. Christiane Lahaie (2009), dans son étude géocritique de la nouvelle québécoise, identifie une série de stratégies mises en œuvre par les nouvelliers afin de s'appropriier l'espace réel et de le transformer en espace textuel, parmi lesquelles figure le recours à « l'atlas du lecteur » (p. 20), en référence à l'encyclopédie du lecteur d'Umberto Eco (1985). L'atlas personnel auquel nous faisons référence procède d'une plus grande extension, en ce sens qu'il ne désigne pas, ici, la mémoire des lieux (expérimentés immédiatement ou médiatement) dans laquelle puise le lecteur en vue de donner forme à ceux du texte, mais bien la mémoire des lieux acquise par l'individu

au cours de sa vie et mobilisée à la fois dans ses navigations quotidiennes dans le monde physique et dans les lieux textuels.

8. Voir la section « L'habiter comme un "être entre les espaces" » (chapitre 4).

9. Le néologisme utilisé ici est forgé à partir du grec χώρα (*khôra*), dont nous retenons la signification de « lieu », et de φαίνεσθαι (*phaïnesthai*), « se montrer ».

10. Voir la section « Le mésogramme de la recosmisation » (chapitre 6).

11. À l'instar du monde de *This Perfect Day* d'Ira Levin (1970).

12. Voir la section « Néomédiévalisme et médiévalgie » (chapitre 1).

13. Voir la section « L'espace et le lieu » (chapitre 4).

14. Nous nous appuyons ici sur la théorie des graphes et des réseaux, qui distingue nœuds et relations.

15. Mixophilie: attitude favorable à la mixité sociale (Bauman, 2007), soit la rencontre de l'altérité. Sur cette question, voir Duret (2023).

**TROISIÈME PARTIE :
LE MOYEN ÂGE POSTCATASTROPHIQUE
DANS LA LITTÉRATURE « JEUNES
ADULTES »**

Introduction à la troisième partie

Présentation des œuvres à l'analyse

Dans la deuxième partie de l'ouvrage, nous avons présenté un cadre théorique et une méthode d'analyse pour répondre d'un point de vue textualiste à la question suivante : qu'est-ce que les fictions postcatastrophiques médiévalistes contemporaines ont à offrir à ceux qui les consomment et en assurent le succès ? Notre hypothèse était que ce dont témoigne la popularité du Moyen Âge dans les œuvres médiévalistes de la culture de genres contemporaine et, plus spécifiquement, dans les fictions postcatastrophiques, c'est d'un goût pour une spatialité et un habiter tels qu'on les impute au Moyen Âge ou, en d'autres termes, les rapports que les habitants médiévaux sont réputés entretenir entre eux et avec leur environnement. Mettre au jour l'habiter médiévaliste et son envers, l'habiter contemporain, avec lequel il entretient un rapport réflexif et critique, exige le recours à la mésocritique et à l'analyse mésogrammatique. Ce goût pour l'habiter médiévaliste a été traduit sous la forme du mésogramme de la recosmisation, puis divisé en catégories de relations écouménales. Pour y parvenir, nous nous sommes appuyé sur des textes en géographie et en mésologie portant sur l'habiter contemporain, mais aussi sur des recherches en provenance du champ des études médiévalistes. Nous verrons dans les chapitres 8 à 15 comment se dessine le mésogramme de la recosmisation dans cinq fictions postcatastrophiques médiévalistes. Mais auparavant, il convient d'examiner les raisons qui ont présidé à leur choix.

Chacune des œuvres du corpus nous permettra d'illustrer la perspective mésocritique dont nous avons présenté les grands principes. Il s'agit de la pentalogie romanesque *The Maze Runner* (chapitre 8), de la trilogie romanesque *The Hunger Games* (chapitre 9), de la franchise transmédiatique *Dead Rising* (chapitres 10 et 11), de l'œuvre transfictionnelle de David Mitchell (chapitres 12 et 13), comprenant les romans *Ghostwritten*, *Cloud Atlas*, *The Thousand Autumns of Jacob de Zoet* et *The Bone Clocks*, notamment, et du jeu vidéo *Enslaved: Odyssey to the West* (chapitres 14 et 15).

Plusieurs critères ont présidé à la sélection des œuvres. D'abord, ce sont toutes des fictions postcatastrophiques. Elles mobilisent une rhétorique utopique et interrogent l'habiter dans la mise en tension des principes appréciatif et amélioratif.

Ensuite, ces œuvres manifestent une dimension médiévaliste significative au plan de l'habiter. Elle teinte leurs motifs mésogrammatiques et leurs relations écouménaes. On la retrouve également dans les relations hypertextuelles tissées entre les œuvres en question et des hypotextes médiévaux ou médiévalistes. C'est le cas du jeu vidéo *Enslaved*, une référence au roman *La Pérégrination vers l'Ouest*.

Par ailleurs, les œuvres illustrent les catégories de relations écouménaes mises au jour au chapitre 7, travaillent le mésogramme de la recosmisation et mobilisent de manière conséquente un motif mésogrammatique. Ces motifs à caractère médiévaliste sont le labyrinthe, la forêt, la place carnavalesque, la Terre gaste et le pic des Vautours.

Ajoutons que les stratégies narratives et rhétoriques des œuvres accordent une place conséquente à la représentation de mondes diégétiques richement peints au plan de l'écoumène; il est question, en d'autres mots, de fictions écouménaes. C'est la raison pour laquelle nous optons pour des œuvres transfictionnelles et transmédiatiques axées sur la construction de mondes, un procédé particulièrement présent dans la science-fiction et la *fantasy*, des genres où le médiévalisme — et notamment la fiction postcatastrophique médiévaliste — s'exprime abondamment aujourd'hui. De plus, afin d'illustrer la diversité des stratégies rhétoriques mobilisées dans la construction du mésogramme global de la recosmisation en fonction des spécificités propres à chaque média, une perspective intermédiaire est favorisée. C'est la raison pour laquelle nous avons opté pour l'analyse de romans et de jeux vidéo.

Enfin, nous avons retenu des œuvres produites au cours d'une période circonscrite, soit, *grosso modo*, une décennie (2004-2013), et de moins de deux décennies (1999-2016) pour celles qui entretiennent avec elles une relation transfictionnelle conséquente. *Cloud Atlas*, la plus ancienne, date de 2004, mais d'autres romans de David Mitchell ont été publiés entre 1999 et 2014. L'œuvre la plus récente du corpus, *Dead Rising 3*, date de 2013. Cependant, la franchise

s'étend de 2006 à 2017. Deux raisons président au choix de cette période. La première est qu'il s'agit de faire porter nos analyses sur des œuvres de l'extrême contemporain. Ainsi, elles datent toutes de moins de 20 ans. C'est pourquoi nous excluons des fictions postcatastrophiques médiévalistes telles que *A Canticle for Leibowitz* de Walter M. Miller Jr. (1959), la trilogie *Jon Shannow* de David Gemmel (1987-1994), *The Wheel of Time* de Robert Jordan et Brandon Sanderson (1990-2013) et *Le Monde d'Arkadi* de Caza, par exemple. Si nous perdons tout recul historique en procédant de la sorte, nous gagnons toutefois l'opportunité d'aborder des œuvres qui, à l'exception de celles de Mitchell¹ et de Collins², ont été jusqu'ici peu étudiées (*Dead Rising*), voire aucunement (*The Maze Runner*, *Enslaved*). Mais, surtout, nous traitons d'œuvres qui nous parlent du malaise de l'habiter tel qu'il se manifeste aujourd'hui et d'alternatives proposées pour un habiter à venir. Sachant que l'on se projette dans l'environnement en fonction de la manière dont on le prédique, il est donc pertinent — voire urgent — de questionner les modalités de l'habiter actuel et ses enjeux. D'autre part, les années 2004 à 2013 (ou plus largement les années 1999 à 2016) correspondent à une période où la production de fictions postcatastrophiques et médiévalistes a connu une hausse importante et jusqu'à maintenant sans précédent. C'est ce que montrent les graphiques 3.1. à 3.4. présentés au chapitre 3. Il n'est donc pas étonnant, au regard du succès des unes et des autres, de constater un grand nombre d'œuvres résultant de leur convergence, dont nous analyserons un certain nombre dans les chapitres suivants.

Ceci étant précisé, nous étudierons maintenant dans cette troisième partie deux œuvres romanesques destinées à un lectorat composé de « jeunes adultes »³, c'est-à-dire âgé entre 14 et 21 ans environ, soit *The Maze Runner* et *The Hunger Games*. Figure dans cette catégorie éditoriale un bon nombre de fictions dystopiques et postcatastrophiques à succès parues au cours des deux dernières décennies, dont les tétralogies *The Giver* de Lois Lowry (1993-2012), *Mortal Engines* de Philip Reeve (2001-2006), *The 100* de Kass Morgan (2013-2016) et *Divergent* de Veronica Roth (2011-2014).

Notes

1. Voir, entre autres, les monographies de Jonathan Boulter (2011), Heather J. Hicks (2016), Patrick O'Donnell (2015) et Bertold Schoene (2009), le collectif *David Mitchell: Critical Essays* dirigé par Sarah Dillon (2011), les articles de Kristian Shaw (2015) et Sandrine Sorlin (2008), le chapitre d'Oliver Lindner (2015) et le numéro thématique « David Mitchell and the Labyrinth of Time » de la revue *SubStance*, dirigé par Paul A. Harris (2015a).

2. Voir le collectif *Of Bread, Blood, and the Hunger Games: Critical Essays on the Suzanne Collins Trilogy*, dirigé par Leisa A. Clark et Mary Pharr (2012), entre autres.

3. Ou *young adults*, selon la formule adoptée par les éditeurs anglophones.

Chapitre 8

La pentalogie romanesque *The Maze Runner*

La pentalogie romanesque de science-fiction postcatastrophique *The Maze Runner* (ci-après, *TMR*), de l'écrivain américain James Dashner, est parue entre 2009 et 2016. Ses trois premiers tomes ont fait l'objet d'une adaptation cinématographique réalisée par Wes Ball (2014-2018).

Les analyses proposées dans ce chapitre mettront en lumière le rôle du motif mésogrammatique du labyrinthe médiéval dans la matérialisation du mésogramme de la recosmisation dans cette œuvre destinée à un public jeune adulte. Ce motif est traversé par une tension entre dystopie et eutopie, dans le cadre de laquelle s'oppose l'altérisation du corps médial, de la technique et d'autrui à leur désaltérisation, d'une part, et, d'autre part, la désorganisation de l'écoumène contemporain occasionnée par ses non-lieux et l'ordre médiévaliste instauré au sein d'une communauté cinétique en attente d'un réancrage en un érème¹ qu'il s'agira de cultiver, ceci dans le but d'en faire un milieu cosmique.

PRÉSENTATION DE L'ŒUVRE

Avant de passer à l'analyse à proprement parler, un résumé de *TMR* s'impose. Dans un futur indéterminé, des éruptions solaires d'une grande puissance ont ravagé la Terre. L'étendue située entre les Tropiques du Cancer et du Capricorne, appelée la Terre Brûlée, est désertique. Les ressources sont désormais limitées et ne répondent plus aux besoins de la population survivante. Une coalition mondiale de gouvernements, la Post-Flares Coalition, a mis en place un comité chargé de développer et de répandre un virus, la « Braise », en vue de réduire la population mondiale survivante. Il agit sur le cerveau des personnes infectées, les « fondus », provoquant chez eux des accès de folie et de rage. Toutefois, des mutations rendent le virus incontrôlable, au point où l'humanité tout entière risque de périr, à l'exception d'un faible pourcentage de personnes immunisées.

Un groupe de recherche, le WICKED (pour World In Catastrophe, Killzone Experiment Department), est alors chargé de développer un vaccin afin de prévenir l'annihilation de l'espèce humaine. Pour ce faire, il mène des expériences sur des adolescents placés dans des situations de survie extrêmes dans le but d'analyser les schèmes mentaux qu'elles suscitent chez eux et comprendre les raisons de leur immunité.

Le premier tome de la pentalogie, *The Maze Runner* (Dashner, 2012 [2009]), relate une expérience du WICKED. Une cinquantaine de garçons adolescents est introduite dans un espace appelé le « Bloc », où sont aménagées une clairière, une forêt, des habitations sommaires et une ferme placées sous un ciel artificiel. Tout autour se trouve un labyrinthe dont la configuration est quotidiennement modifiée. Les sujets de l'expérience, surnommés les « Blocards », sont introduits un par un dans le Bloc sur une base mensuelle. Amnésiques, ils ne possèdent aucuns souvenirs antérieurs à leur introduction dans le Bloc. Parmi eux, les coureurs ont pour tâche de dresser une carte du labyrinthe et de trouver une issue. Ses portes se referment tous les soirs et si les coureurs ont le malheur d'être enfermés à l'intérieur, ils sont tués par les Griffeurs au cours de la nuit, des créatures insectoïdes, mi-organiques et mi-machiniques. Un monte-charge introduit les nouveaux sujets de même que les biens et aliments que les Blocards ne peuvent produire eux-mêmes. Le cours des événements est bouleversé lorsque Thomas et Teresa, deux membres du WICKED, sont introduits dans le Bloc. Les deux adolescents, amnésiques eux aussi, prennent progressivement conscience de leur appartenance au groupe de recherche. Leur arrivée coïncide avec la dernière phase de l'expérience. Le monte-charge ne fournit plus aucun bien ni nourriture et la voûte céleste artificielle, au-dessus de leur tête, s'éteint, laissant place à un écran gris. Sans lumière, les récoltes ne sont plus possibles et la survie à long terme est compromise. L'urgence de trouver une sortie devient paroxysmique lorsque les Griffeurs, jusqu'alors confinés à l'intérieur du labyrinthe, pénètrent dans le Bloc et en massacrent un à un les habitants. Dans l'urgence, Thomas trouve la sortie du labyrinthe et les Blocards survivants gagnent les laboratoires du WICKED. Des gens armés surgissent alors, éliminent les chercheurs et amènent les Blocards avec eux en direction des Terres Brûlées. On apprend

peu après que cette libération n'était en fait qu'une supercherie et que les Blocards, toujours entre les mains du WICKED, sont passés à leur insu à une nouvelle phase de l'expérimentation.

Le deuxième tome de la pentalogie, *The Scorch Trials* (Dashner, 2013 [2010]), donne le récit de cette nouvelle expérimentation. Le WICKED prétend avoir inoculé la Braise aux Blocards et leur donne deux semaines pour traverser en plein cœur des Terres Brûlées les 160 km qui les séparent d'un refuge où un traitement les attend. On apprend que l'expérience du labyrinthe a été menée en parallèle sur un groupe d'adolescentes, le groupe B. Teresa se trouve désormais à sa tête. Toutes participent à la nouvelle épreuve avec la consigne supplémentaire de tuer Thomas. Le parcours est semé de pièges meurtriers. Les Blocards doivent affronter un climat hostile et des survivants devenus des meurtriers sous l'effet de la Braise. Au refuge, ils sont attendus par des créatures géantes (les « géants lumineux ») qu'ils vainquent en s'alliant au groupe B. Les survivants sont ramenés dans les installations du WICKED.

Dans le troisième tome, *The Death Cure* (Dashner, 2014 [2011]), le WICKED annonce la fin des expériences sur les Blocards et le groupe B. Il leur propose de rétablir les souvenirs qu'il avait effacés avant leur entrée dans le labyrinthe à l'aide d'une opération chirurgicale. Il révèle également qu'il n'existe pas de traitement pour les soigner, mais que certains d'entre eux sont naturellement immunisés contre les effets de la Braise. Un groupe de Blocards, à la tête duquel se trouve Thomas, refuse l'opération et fuit le complexe du WICKED en direction de Denver, une ville où les individus épargnés par la Braise sont regroupés par mesure de sécurité. Ils y retrouvent un chirurgien clandestin qui retire une puce électronique implantée dans leur cerveau par le WICKED en vue de les localiser et de prendre le contrôle de leur corps. À leur demande, il ne restaure pas leur mémoire effacée. Durant leur séjour à Denver, les Blocards entrent en contact avec le Bras Droit, un groupe de résistants opposé aux expériences, et proposent de collaborer avec eux. Avec la fuite de Thomas, le WICKED se montre incapable de développer un traitement contre la Braise et cherche de nouveaux cobayes parmi les immunisés afin de reprendre les expériences. Dans le but d'infiltrer le complexe du WICKED, le Bras Droit lui en livre un certain nombre. Une fois sur place, il mine le complexe et le fait exploser sans égard

pour les personnes innocentes à l'intérieur des murs. Les Blocards réussissent néanmoins à en évacuer quelques-unes grâce à la complicité d'une faction dissidente du WICKED qui, face à la progression de la Braise et l'incapacité de mettre au point un remède, parie sur les immunisés pour assurer la survie de l'espèce humaine. Ces derniers sont téléportés au cœur d'une nature vierge, épargnée par les éruptions solaires, où l'on devine qu'ils perpétueront leur espèce.

Le quatrième tome, *The Kill Order* (Dashner, 2015 [2012]), se déroule 13 ans avant les événements narrés dans *TMR*. Il s'agit donc d'une expansion analeptique² des trois premiers tomes. À travers les aventures de Mark et de son groupe de survivants, qui les mèneront de New York à Asheville (Caroline du Nord), sont dépeintes les catastrophes à l'origine du monde dévasté de la pentalogie : éruptions solaires, tsunamis engendrés par la fonte des glaces, inoculation et dissémination du virus de la Braise. Le roman raconte plus spécifiquement les efforts et le sacrifice du groupe de survivants pour conduire une petite fille immunisée contre la Braise, Teresa, dans le quartier général de la Post-Flares Coalition, avec l'espoir qu'un vaccin sera découvert grâce à elle.

Le cinquième roman de la pentalogie, *The Fever Code* (Dashner, 2016), relate le rôle joué par Teresa et Thomas dans les expériences du WICKED et prend fin lors de l'introduction de ce dernier dans le labyrinthe, événement qui ouvre le premier tome.

Dans *Science in the Capital* (Robinson, 2004-2007), *The Sheep Look Up*, *Le Monde d'Arkadi* ou *The Hunger Games*, parmi d'autres œuvres, les catastrophes naturelles sont toutes d'origine anthropique : elles découlent d'une souillure de l'environnement par l'activité humaine. Ce n'est pas le cas dans *TMR*. Mais si les éruptions solaires s'avèrent immotivées, leur cause n'étant pas le fait d'une intervention humaine, ce n'est pas le cas de la Braise, car celle-ci est issue des réserves de virus, bactéries et armes bactériologiques de l'AMRIID (Army Medical Research Institute of Infectious Diseases), que dissémine la Post-Flares Coalition.

La dimension la plus évidemment dysphorique des romans réside moins dans la catastrophe elle-même que sa gestion. Comme dans l'ensemble des dystopies, cette dernière est partagée entre les polarités du libre arbitre et de la contrainte autoritaire. Cette dernière est visiblement exercée par le WICKED. L'organisation met en

place des zones de confinement limitant la mobilité des survivants afin d'endiguer la Braise et soumet des adolescents à des tests expérimentaux potentiellement létaux en vue de développer un remède contre le virus. Les sujets se voient dans l'incapacité de s'y soustraire, bien qu'ils luttent à cette fin et tentent de reprendre en main leur destinée.

En sus de cette polarité, il est question de feralisation, alors que des flambées de violence aveugle naissent dans les zones ravagées par les catastrophes naturelles ou infectées par le virus et que la civilisation s'effondre.

LE LABYRINTHE, UN LIEU DE TENSION ENTRE DYSTOPIE ET EUTOPIE

À première vue, *TMR* ne se signale aucunement comme médiévaliste, sinon lorsque *The Kill Order* puise dans l'imaginaire de la Peste avec la description de charniers ou quand la résurgence de la superstition est signalée par la présence d'une secte interprétant l'épidémie comme un acte du démon. En termes mésocritiques, ce n'est pas ce qui nous intéressera ici. Le Moyen Âge se donne à voir de manière autrement plus significative à travers la figure du labyrinthe médiéval abordée en tant que motif mésogrammatique.

Le premier tome de la pentalogie commence *in medias res* alors que Thomas est introduit dans le Bloc. Le Bloc et le labyrinthe représentent les deux lieux essentiels où convergent les caractéristiques les plus nettement mésocritiques, utopiques et médiévalistes de l'œuvre.

Description du Bloc et du labyrinthe

Le Bloc forme un carré enceint par les murs du labyrinthe. Une porte située de chaque côté permet d'y accéder. Chaque porte se referme à la tombée du jour. Parmi les Blocards, seuls les coureurs ont le droit d'arpenter le labyrinthe, ce qu'ils font de manière systématique afin d'en dessiner la carte et de noter ses changements de configuration quotidiens. Le Bloc comprend une clairière, une forêt, des habitations et une ferme. Si le WICKED fournit du matériel, des vêtements et de l'électricité aux Blocards, ces derniers cultivent néanmoins des champs, un verger et un potager. Ils élèvent également des animaux pour la viande. Ces activités leur procurent la

majeure partie de leur nourriture. Une économie agraire règne largement dans le Bloc, malgré la présence de produits industrialisés livrés à leur demande.

Si le monde extérieur sombre dans le désordre, le Bloc est régi par un ordre strict et clair, connu de tous. Comme l'observe Thomas avant d'y être introduit, alors qu'il participe encore au déroulement de l'expérience aux côtés du WICKED : « les Blocards ont établi eux-mêmes une impressionnante petite communauté. Loi, ordre, routine, sécurité » (Dashner, 2016, p. 277). Ainsi, lorsque quelques années plus tard, Ben, un Blocard devenu fou à la suite d'une piqûre de Griffeur, tente de tuer Thomas, il est exilé dans le labyrinthe à la tombée de la nuit, ce qui équivaut à une condamnation à mort. L'ordre est essentiel pour la survie, comme l'affirme Newton, un autre Blocard, à Thomas, avant de l'enfermer au « gnouf » pour avoir désobéi au règlement : « — Je t'aime bien, tocard. Mais ami ou pas, on est obligé d'appliquer une certaine discipline, c'est ça qui nous maintient en vie » (2012 [2009], p. 121).

L'ordre du Bloc passe également par une organisation stricte du travail. Les tâches sont réparties entre différents corps de métiers qui évoquent le système de compagnonnage médiéval : les bâtisseurs, les torcheurs, les coffreurs (fabricants de cercueils), les cuis-tots, les cartographes, les medjacks (infirmiers), les sarcleurs, les trancheurs (bouchers), les briquetons, les ensacheurs et les coureurs. Chaque nouvel arrivant s'essaie à tous les métiers pendant une durée de deux semaines avant de trouver celui qui répond à ses talents. Un « maton » dirige chaque corps de métier. Les matons des différents corps forment un conseil où sont prises les décisions importantes. Cet ordre est nécessaire à la survie d'adolescents livrés à eux-mêmes et semble porter fruit :

Au fil de sa visite, Thomas mesurait à quel point le Bloc était bien entretenu. Il était impressionné par l'organisation et le travail que cela supposait. On imaginait facilement à quelle vitesse leurs conditions de vie se dégraderaient si les blocards se montraient paresseux ou stupides (p. 72).

Sans être à proprement parler une eutopie, le Bloc apparaît comme un havre de paix protégé contre un monde dysphorique ravagé par les éruptions solaires et la Braise.

Lorsqu'Alby, le chef des Blocards, est piqué par un Griffeur, des bribes de souvenirs de son ancienne vie remontent à la surface. L'horreur de ce qui l'attend dehors lui fait renoncer à l'envie de trouver une sortie hors du labyrinthe, même lorsque la phase finale de l'épreuve survient et qu'il devient évident que la survie est impossible, si bien qu'il détruit les plans du labyrinthe :

[Alby] — *J'ai brûlé les plans [...]*

Les matons, sous le choc, échangèrent des regards stupéfaits. Thomas, pour sa part, comprenait : Alby s'était souvenu à quel point sa vie d'avant était horrible, il n'avait pas envie de la retrouver.

— Je vous l'ai dit, répondit Alby d'une voix suppliante, presque hystérique. On ne peut pas retourner d'où on vient. C'était affreux. Une terre brûlée, une épidémie — une maladie appelée la Braise. C'était horrible, bien pire que la vie qu'on a ici.

— Si on reste, on va tous mourir! s'écria Minhó. C'est vraiment pire là-bas?

— Oui, finit par répondre Alby. C'est pire. Mieux vaut encore crever ici que rentrer chez nous (p. 336-337).

Si l'arrivée au Bloc a été un véritable cauchemar pour les Blocards — « [Newt] La plupart d'entre nous avons passé notre première semaine à chialer » (p. 192) —, ces derniers ont pris leur parti de la situation. Ainsi de Minhó, le maton des coureurs, familier de la violence du labyrinthe pour avoir cartographié celui-ci de fond en comble : « La vie au Bloc n'est pas toujours une partie de plaisir, mais au moins, on y est en sécurité : on mange à notre faim, à l'abri des Griffeurs » (p. 224-225).

La douloureuse coexistence des Blocards avec le labyrinthe, leur captivité et l'absence de souvenirs de leur ancienne vie empêchent de voir le Bloc comme un lieu amène. Néanmoins, en d'autres circonstances, ou en pleine connaissance de l'horreur qui frappe au quotidien les gens du monde extérieur, on pourrait le considérer comme tel. De cela témoignent les réflexions de Thomas :

La température était idéale, comme toujours. Ici, on ne voyait jamais tomber la pluie ou la neige. Si on oubliait le fait

qu'ils étaient piégés dans un labyrinthe infesté de monstres, ç'aurait pu être le paradis (p. 214-215).

Avant son arrivée au Bloc, Thomas chérissait déjà cet endroit, le considérait comme un sanctuaire et « aimait particulièrement la zone centrale d'habitation, avec ses grands espaces ouverts, sa petite forêt; elle était appelée à devenir un lieu de repos et de sécurité pour ceux qui seraient envoyés là » (2016, p. 160).

Le Bloc est en grande partie construit et aménagé par les Blocards : « Le WICKED voulait que la grande part de tout cela soit construite par les sujets eux-mêmes — la ferme, les jardins, l'espace habité » (*ibid.*). Le labyrinthe, quant à lui, est le produit des « Créateurs », nom donné par les Blocards aux membres du WICKED, dont ils soupçonnent l'existence sans les connaître. Il est régi par une volonté dont la logique échappe aux Blocards et se situe au centre d'un vaste complexe de recherche scientifique.

Le labyrinthe, une annonce de l'eutopie à venir

Comme le signale Giuseppe Lovito (2013), le mythe du labyrinthe représente, dans la culture contemporaine, une « métaphore par antonomase de la réalité actuelle, complexe, difficile et trompeuse » (para. 6). Il n'est pas étonnant, dès lors, de le retrouver au cœur d'une fiction postcatastrophique telle que *TMR*, où la complexité de l'écoumène est mise à mal en faveur d'un ordre inambigu et d'un milieu à l'échelle humaine, comme nous le verrons plus loin. Néanmoins, d'autres valeurs symboliques du labyrinthe issues du passé résonnent dans l'œuvre de Dashner, prêtes à y être actualisées en termes mésogrammatiques.

Le labyrinthe de *TMR* constitue à première vue un lieu dysphorique, meurtrier, dont la logique paraît insaisissable. Les coureurs le parcourent quotidiennement, prennent en note ses différentes configurations et mettent au jour un schéma récurrent dont la signification demeure obscure jusqu'à ce que Thomas et Teresa, déclencheurs de la phase finale de l'épreuve, en découvrent la clef. Les Blocards sont introduits au centre du labyrinthe, dans le Bloc, sans consigne préalable. Livrés à eux-mêmes, ils forment une communauté soudée, caractérisée par une organisation sociale simple et ordonnée. Pour sortir du labyrinthe, les Blocards devront emprunter le couloir d'accès

des Griffeurs, masqué par une illusion d'optique. Au bout de ce couloir les attend un clavier sur lequel ils entreront un code. Or, ce code ne se révèle à eux qu'une fois l'ensemble des configurations du labyrinthe transcrites sur les cartes et mises en transparence, laissant apparaître une série de mots. Il ne s'agit plus uniquement de trouver une sortie au labyrinthe, mais de le cartographier de manière exhaustive. Autrement dit, si l'on retient la signification du labyrinthe comme une métaphore de la réalité complexe du monde contemporain, il s'agit de mettre ce monde cognitivement à l'échelle par le biais d'un acte raisonné et systématique de cartographie. Après avoir trouvé la sortie et obtenu le code, les Blocards seront confrontés à une épreuve finale : vaincre les Griffeurs. S'ensuivront une confrontation sanglante et la mort de plusieurs Blocards.

Comme l'écrit Umberto Eco (1987) dans son *Apostille au Nom de la Rose*, le labyrinthe de Thésée ne comporte qu'un seul trajet : « si vous déroulez le labyrinthe classique, vous vous retrouvez avec un fil à la main, le fil d'Ariane » (p. 40). Il ne permet pas à qui le traverse de s'égarer. Sans le Minotaure, « l'histoire perdrait toute sa saveur, ce serait une simple promenade de santé » (*ibid.*). À la différence du mythe grec, vaincre le Minotaure (les Griffeurs, en l'occurrence), dans *TMR*, ne constitue pas la tâche d'un héros individuel, mais celle d'une communauté soudée. Quant à la configuration unicursale de l'œuvre de Dédale, que nous apprend-elle pour une lecture des romans de Dashner? Rapidement après son arrivée au Bloc, Thomas rejoint les rangs des coureurs. Minho l'initie alors à sa nouvelle fonction. Lorsqu'ils se retrouvent ensemble dans le labyrinthe, ce dernier se réfère aux aventures de Thésée, comme en témoigne l'extrait suivant :

Minho lui avait raconté l'un des rares souvenirs qui lui restaient de sa vie d'avant, à propos d'une femme enfermée dans un labyrinthe. Elle s'en était échappée en posant sa main droite sur un mur et en marchant sans jamais la retirer. Ainsi elle s'était obligée à tourner à droite à chaque intersection. En suivant les lois de la physique et de la géométrie, elle avait pu trouver la sortie. C'était logique.

Mais pas ici. Ici, tous les chemins ramenaient au Bloc. Un détail avait forcément dû leur échapper (Dashner, 2012 [2009], p. 215).

On devine sans trop d'effort que Minho se réfère au personnage d'Ariane, auxiliaire dans la quête du héros grec. Toutefois, ce n'est plus, dans cette évocation imprécise, un fil qui guide Thésée dans le labyrinthe, mais une logique toute mathématique. En effet, en tournant systématiquement dans la même direction, on ne teste plus le labyrinthe par essai et erreur, avec la possibilité de se perdre; on arpente plutôt l'ensemble de ses couloirs (de ses possibilités) jusqu'à en trouver la sortie. Néanmoins, pour que l'astuce fonctionne, on doit être confronté à un labyrinthe parfait, dont les murs sont continus. Si l'un d'entre eux forme un îlot, on est alors condamné à tourner en rond indéfiniment.

Qu'en est-il du labyrinthe créé par le WICKED? L'astuce conduit à une impasse, dans la mesure où la sortie est masquée par une illusion d'optique : passant devant sans la voir, Minho et ses coureurs reviennent toujours au point de départ : le Bloc. Dès lors, ils sont bel et bien confrontés à un labyrinthe parfait dont l'entrée est aussi la sortie. Pour notre propos, le fait est significatif. Le mythe contemporain du labyrinthe métaphorise la complexité et la duplicité de la réalité. Or, si la réalité des Blocards est duplice, ces derniers étant trompés par les artifices du WICKED, sa complexité, elle, ne va pas de soi. Du moins, elle ne caractérise pas le lieu de leur enfermement. Le labyrinthe et le Bloc constituent une enclave où règne l'ordre, une enceinte protégée du désordre extérieur. Si la configuration du labyrinthe change quotidiennement, les coureurs, par le biais de leur cartographie attentive, ont néanmoins mis au jour un schéma récurrent. En d'autres termes, le labyrinthe, sous sa fausse complexité, est ramené à l'échelle cognitive des Blocards. Le Bloc, quant à lui, représente un ordre social simple, inambigü, où chacun trouve sa place, sa fonction, et sait ce que les autres attendent de lui.

La symbolique du labyrinthe a changé au cours de l'histoire. Le Moyen Âge chrétien en a fait une allégorie de l'âme égarée dans le péché ou du chemin tortueux et parsemé d'épreuves poursuivi par le pèlerin en quête de la sortie, le centre, où se trouve le salut (Lovito, 2013). Ce centre où figure la sortie, dans la symbolique médiévale du labyrinthe, est occupé par la Nouvelle Jérusalem, la cité céleste promise aux Justes après le Jugement (Santarcangeli,

1974). Le labyrinthe de *TMR* a cette particularité que son entrée se trouve en son centre plutôt qu'en sa périphérie et l'astuce de Thésée confronté à un labyrinthe parfait, lorsque la sortie est masquée, le ramène logiquement au Bloc. En vertu de l'allégorie médiévale, le Bloc est donc assimilé à la Nouvelle Jérusalem. Le lien paraît ténu, au premier regard, cependant, il faut savoir que la cité céleste représente un trope important des fictions catastrophiques et postcatastrophiques. Elle est la récompense des Justes après la catastrophe.

Dans *Apocalyptic Transformation: Apocalypse and the Post-modern Imagination*, Elizabeth K. Rosen (2008) s'intéresse aux relectures contemporaines de l'Apocalypse dans la culture populaire. Selon elle, les fictions catastrophiques actuelles, qu'elle qualifie de néo-apocalyptiques, oblitèrent le dénouement heureux du récit de Jean de Patmos, l'avènement de la Nouvelle Jérusalem, pour se focaliser sur le cataclysme lui-même, avec pour résultat « que l'histoire ancrée dans un espoir porté sur le futur est devenue une réflexion sur les peurs et les désillusions du présent » (p. XIV). Il s'agit donc, selon Rosen, d'histoires pessimistes portant sur la fin, dépourvues de cette Nouvelle Jérusalem promise par la révélation de Jean. À côté de ces fictions néo-apocalyptiques figurent toutefois, nous dit-elle, des œuvres inscrites dans la lignée de l'Apocalypse traditionnelle et ouvertes sur la possibilité d'une Nouvelle Jérusalem. Toutefois, cette dernière ne représente plus le nouveau monde dont héritent les Justes, mais une nouvelle manière de concevoir l'ancien. Les œuvres examinées comprennent notamment le roman *End Zone* de Don DeLillo, les séries bédéiques *Promethea*, *Swamp Thing* et *The Watchmen* d'Alan Moore et la franchise *The Matrix* des Wachowski. La difficulté de traduire la Nouvelle Jérusalem sous des traits séculiers dans des œuvres s'écartant de la fiction néo-apocalyptique provient, toujours selon Rosen, du fait d'une confusion courante qui l'assimile à une eutopie. Or, l'eutopie relève d'un effort humain, alors que la Nouvelle Jérusalem, elle, est une rétribution divine.

La fiction postcatastrophique telle que nous l'avons définie met en tension la dystopie et l'eutopie. L'influence de la *Révélation* de Jean de Patmos sur ses occurrences contemporaines est rendue par le schéma minimal suivant : (1) un présent préapocalyptique; (2) un jugement divin; (3) une lutte eschatologique entre les forces du

Bien et du Mal; et (4) la Nouvelle Jérusalem. En des termes séculiers, on retrouve les homologues suivants : (1) une conjoncture présente; (2) une catastrophe; (3) une tension entre dystopie et eutopie dans la gestion de l'après-catastrophe; et (4) une eutopie ou, à tout le moins, une ouverture eutopique. Contrairement aux fictions néo-apocalyptiques, les fictions postcatastrophiques qui nous intéressent ici se montrent optimistes, réalisant ou promettant un dénouement positif en vertu d'un principe amélioratif dépeint sous un jour médiévaliste. Et puisque ces fictions mettent en procès la conjoncture caractérisant un ordre humain défaillant pour proposer par la suite un nouvel ordre amélioratif, l'eutopie s'offre, de fait, telle une version séculière de la Nouvelle Jérusalem : une Nouvelle Jérusalem parfois suggérée, parfois réalisée, mais toujours faillible, dépourvue de la perfection de la Cité céleste et jamais immunisée contre la corruption ni l'éventualité d'une nouvelle catastrophe à venir. Autrement dit, le lieu du mieux s'accompagne toujours d'une conscience inquiète puisque, contrairement à la Nouvelle Jérusalem biblique, il existe à même l'Histoire et non hors de l'Histoire, de sorte qu'il demeure vulnérable à ses soubresauts. Il offre ainsi un contraste intéressant avec les lieux de l'eutopie classique qui, eux, semblent figés en comparaison, situés hors du temps. Si, comme l'affirme Rosen, « la Nouvelle Jérusalem est une récompense offerte par Dieu, un cadeau élitiste [...] qui sépare à jamais les damnés des fidèles et [qu']elle ne peut être atteinte ou créée d'une quelconque autre manière » (p. XXIII), la Nouvelle Jérusalem de la fiction postcatastrophique, elle, ville sans élus où persistent des êtres faillibles, offre un partage d'initiative humaine entre l'eutopie et la dystopie, et non entre les bons et les méchants.

Pour en revenir au labyrinthe de *TMR*, l'allégorie médiévale suggère que la Nouvelle Jérusalem, dans sa traduction séculière, réside en son centre, et ce centre, c'est le Bloc, une communauté ordonnée, agraire et artisanale, une enclave protégée contre un monde extérieur ravagé. Cependant, il ne peut être considéré comme un lieu eutopique à proprement parler, du moins pas dans le premier tome qui, suivant le schéma minimal offert par la *Révélation*, correspond à la mise en tension de la dystopie et de l'eutopie. Ceci, notamment, en raison de la contrainte autoritaire exercée sur les Blocards. Le Bloc demeure donc au centre des tensions opposant dystopie et eutopie.

C'est le lieu de formation des Blocards grâce auquel une communauté est tissée, une pratique agraire, acquise, et un ordre, institué. Toutefois, il est grevé par un ensemble d'éléments dysphoriques qui lui ôtent toute possibilité de se matérialiser sous la forme d'une eutopie : les Griffeurs, le dispositif d'expérimentation du WICKED, l'artificialité du milieu, la désorganisation du monde hors de l'enclave. En bref, le Bloc contient en germe la possibilité de réalisation d'une eutopie à venir, mais, pour ce faire, l'ordre ancien doit s'effondrer et un territoire vierge doit être rejoint par les Blocards afin d'y connaître un recommencement basé sur les principes régissant le Bloc. C'est ce qui surviendra à la fin du tome 3. Nous y reviendrons, mais, entretemps, la tension entre eutopie et dystopie n'est aucunement résolue.

LE MOTIF MÉSOGRAMMATIQUE DU LABYRINTHE

Le labyrinthe, avec le Bloc en son centre, constitue un motif mésogrammatique. Comme tel, il réalise localement le mésogramme de la recosmisation et articule ensemble les principes appréciatif et amélioratif de l'utopie lorsqu'il se fait le point focal d'une série de relations écouménales générant une tension entre une conjoncture présente dépeinte sous un jour dystopique et un milieu médiévaliste eutopique. Au cœur du motif du labyrinthe, figure la polarité ordre-désordre, mais les questions d'inversion et d'altérisation se voient également traitées. Il témoigne, enfin, de plusieurs formes d'habiter : un être dans l'espace (rapport autarcique à la terre), un faire avec l'espace (mise en scène claire de la cartographie cognitive et désaltérisations technique et symbolique), un être ensemble dans l'espace (ordre communautaire inambigu) et un être entre les espaces (circulation entre la réalité souveraine et la région finie de sens du jeu).

L'altérisation du corps médial

Une première appréciation négative de la conjoncture porte sur l'altérisation du corps médial. Au plan de l'altérisation symbolique, le WICKED immerge les Blocards dans un simulacre en induisant de fausses perceptions dans leur esprit par le truchement d'une puce implantée à même leur cerveau. Les souvenirs des Blocards sont effacés avant leur entrée dans le labyrinthe grâce à cette même puce et des images artificielles sont induites à la demande du WICKED

durant cette épreuve et celle de la Terre brûlée, compromettant ainsi toute possibilité d'expérience purement immédiate du monde. En vertu d'une inversion technique — un implant —, on substitue des lieux sémantiques à des lieux épisodiques. Ainsi, au début de *The Scorch Trials*, les Blocards, après leur sortie du labyrinthe, sont enfermés dans un nouveau complexe. Dans le réfectoire attenant à leur dortoir, ils font une découverte macabre :

L'endroit empestait. Une puanteur horrible. Devant eux, Minho poussa un petit cri puis lança :

— Holà, faites gaffe. Il y a... des trucs bizarres pendus au plafond [...]

On entendit un déclic; la pièce s'illumina sous les néons. Thomas, un moment ébloui, s'écarta de la chose dans laquelle il s'était cogné, se frotta les yeux et heurta une autre masse raide suspendue dans son dos.

— Beurk! s'exclama Minho.

Thomas plissa les paupières; sa vision s'éclaircit. Il s'obligea à contempler le spectacle d'horreur qui l'entourait. Partout dans le réfectoire, des corps pendaient au plafond — une douzaine au moins. On les avait accrochés par le cou, et les cordes rentraient dans leur chair gonflée et violacée. Tous avaient les yeux ouverts, vitreux, éteints. On devinait qu'ils étaient là depuis des heures (Dashner, 2013 [2010], p. 14-15).

Après le choc des images entrevues, Thomas se met à douter de leur réalité et soupçonne que le cerveau des Blocards pourrait être manipulé par le WICKED. La confusion va croissante, alors que les corps disparaissent en l'espace de quelques minutes :

Pendant une fraction de seconde Thomas ne remarqua rien. Puis la réalité le frappa : la puanteur de charnier avait disparu. Et il savait pourquoi. Les corps s'étaient envolés sans laisser de traces. À croire qu'ils n'avaient jamais été là (p. 35).

Et encore davantage lorsque, regagnant leur dortoir, les Blocards remarquent que les fenêtres ont été murées, toujours en l'espace de quelques minutes. Puis, après une inspection minutieuse, Thomas constate de subtils changements dans le dortoir depuis leur passage au réfectoire : des objets et des meubles ont été déplacés, puis des inscriptions sur les panneaux ont été modifiées, apparemment sans

l'intervention de quiconque. Plus tard, Janson, le directeur adjoint du WICKED, met un terme aux doutes et confirme l'intuition de Thomas :

S'il y a une chose que je peux vous dire aujourd'hui, c'est de ne jamais, jamais, vous fier à vos yeux. Ni à votre esprit, d'ailleurs. C'était la raison d'être de notre petite démonstration avec les corps suspendus et les fenêtres murées. Vous devez bien comprendre que, parfois, ce que vous verrez ne sera pas vrai, tout comme ce que vous ne verrez pas sera vrai. Nous sommes en mesure de manipuler votre cerveau et chacune de vos terminaisons nerveuses (p. 53).

Le WICKED induit de fausses perceptions visuelles, haptiques et olfactives chez ses sujets dans le seul but d'étudier leurs réactions dans des situations extrêmes, lorsqu'ils sont confrontés à des « variables » capables de stimuler de nouveaux schémas mentaux. Aussi, les Blocards sont-ils confrontés à un protocole expérimental aux variables méticuleusement contrôlées, comme ce fut le cas dans le labyrinthe et comme ce le sera lors de l'épreuve de la Terre Brûlée, qui débutera trois chapitres plus loin. Le contrôle passe par l'hybridation de lieux sémantiques et épisodiques aux frontières indéfinies. L'interpénétration d'expériences immédiates et médiates du monde donne lieu à une forme d'incertitude ontologique.

Illusions d'optique et induction de fausses perceptions figurent également à la base du labyrinthe. Bien que le Bloc et le labyrinthe semblent à première vue situés en plein air, ils sont construits dans une caverne située sous le complexe où le WICKED conduit ses recherches. Les murs de pierre du labyrinthe sont de simples décors en acier et en fibre de verre, et des illusions d'optique les font paraître plus vastes qu'ils ne le sont en réalité. Au plafond, des projections créent l'illusion d'un ciel naturel, reproduisant artificiellement la course du soleil et des étoiles, mais sans intempéries. Le faux soleil favorise la culture et un système d'irrigation pallie l'absence de pluie. Le dispositif fait illusion aux yeux des Blocards, jusqu'à ce que la voûte céleste soit éteinte et devienne uniformément grise lors de la dernière phase de l'épreuve. Le simulacre est alors révélé :

Le soleil ne pouvait pas avoir disparu: c'était impossible. Pourtant la boule de feu restait cachée et on ne voyait aucune ombre nulle part [...] Pour Thomas, ça ne pouvait signifier qu'une seule chose : s'ils ne voyaient plus le soleil, c'était qu'ils ne l'avaient jamais vu auparavant. Car le soleil ne disparaissait pas comme ça. Donc, leur ciel était faux... artificiel. Autrement dit, l'astre qui les éclairait depuis deux ans, leur apportait de la chaleur et faisait pousser leurs légumes n'était pas le soleil, mais une illusion. Tout ici était un leurre.

— Qu'est-ce qui se passe, à ton avis? dit Chuck [un Blocard] avec un trémolo pathétique dans la voix, les yeux rivés au ciel [...] On dirait un immense plafond gris. On pourrait presque le toucher (2012 [2009], p. 236).

Dans *The Fever Code*, lors de la construction du labyrinthe, le dispositif alors imparfaitement configuré concourt à la déréalisation des lieux et trahit leur artificialité, comme en témoigne la scène suivante impliquant Thomas et Teresa :

[Thomas, à Teresa] — J'apprécie simplement notre savoir-faire.

Il leva les yeux vers le ciel bleu lumineux, le soleil poignant au-dessus du haut mur de pierre, à sa gauche. Le ciel à lui seul a pris d'innombrables journées d'efforts méticuleux pour être perfectionné, mais voir le résultat final — voir ce ciel magnifique qui semblait si réel — lui fit oublier à quel point ce fut difficile [...]

— D'accord, j'arrive, dit-il.

Il atteignit le couloir, qui avait une déclinaison d'environ 20 pieds jusqu'à un plancher peint en noir. Il s'agissait d'une de ces zones bizarres à l'intérieur du labyrinthe, où la technologie permettant l'illusion d'optique n'était pas encore complétée, vous faisant vous demander si vous aviez perdu l'esprit. Lorsqu'il leva les yeux, il vit un ciel parfait. Lorsqu'il regarda vers le bas, au-dessus du bord de la falaise, il vit un plancher noir qui conduisait à un mur noir — le bord de la caverne du labyrinthe. Mais droit devant, le ciel et le mur ne se rejoignaient pas exactement — la délimitation entre les deux sautillait ici et là, mélangée et non mélangée, mêlée et agitée. Cela l'étourdit et le rendit nauséeux (2016, p. 149-151).

Ainsi, Thomas compare l'illusion encore mal maîtrisée à la sensation de perdre la tête lorsqu'il est confronté à des lieux où tout contrevient à l'expérience ordinaire et qu'il doute de la justesse de ses perceptions. Le dispositif suggère un plateau de tournage sur lequel des écrans bleus figurent là où les images de synthèse sont appelées à prendre le relais lors de la phase de postproduction, images qui, dans le cas présent, se voient surajoutées en temps réel.

Des illusions induites à l'aide des implants sont également en jeu lors de l'épreuve du labyrinthe. C'est ce que l'on apprend dans *The Fever Code* :

Il [Thomas] essayait d'imaginer de quoi l'endroit [le labyrinthe] aurait l'air quand ce serait terminé, en particulier lorsque la technologie à l'origine de l'illusion d'optique serait en place. La technologie fonctionnerait avec certaines... suggestions puissantes fournies par l'implant cérébral des sujets, afin de faire tout paraître trois fois plus grand, plus large, plus long. Et c'était déjà gros (p. 125).

Dans le premier tome, cette même technologie crée une illusion par laquelle le labyrinthe paraît flotter comme une île au milieu du ciel. Thomas le constate lorsqu'il se trouve à sa limite, au bord de ce que les Blocards appellent la « falaise » :

Où qu'il regarde devant lui, Thomas ne voyait que le ciel et les étoiles. C'était un spectacle étrange, troublant, comme s'ils se tenaient au bord du monde. L'espace d'un instant Thomas fut pris de vertige, ses genoux vacillèrent [...] [il] contemplait le vide, incrédule. Comment une telle chose était-elle possible? On aurait dit que ceux qui avaient bâti le Labyrinthe l'avait suspendu en plein ciel, condamné à flotter jusqu'à la fin des temps (2012 [2009], p. 88).

Cette dernière illusion fait écho à l'insularité, l'une des constantes sémantiques et formelles de l'eutopie mises au jour par Dominique Pagès (2000). Mais l'eutopie se voit ici pervertie par un artifice du WICKED. Qui plus est, l'insularité ne remplit plus la même fonction : d'enclave — zone protégée et isolée contre un monde extérieur dystopique —, l'île est transformée en prison, gardant dans ses limites

des adolescents privés de leur liberté et de leur mémoire, mués en sujets d'expériences scientifiques.

L'extrait cité précédemment joue sur une autre constante de l'eutopie : l'intemporalité. En raison de sa prétention à la perfection, l'eutopie nie le temps historique et tend à l'immuabilité. Or, tel que Thomas l'envisage, le labyrinthe semble « condamné à flotter jusqu'à la fin des temps » (p. 88). L'immuabilité constitue ici une peine, une condamnation, et non la conséquence logique de la perfection. Si l'insularité et l'intemporalité caractérisent l'eutopie, celle-ci se montre grevée par un discours contre-utopique. Le labyrinthe en a bien la forme, mais pas la substance.

La question de l'altérisation symbolique figure également dans le brouillage entre la réalité souveraine et la région finie de sens du jeu. Le dispositif expérimental du WICKED, en effet, implique des mécaniques ludiques. Le labyrinthe propose aux Blocards un défi, bien qu'aucune consigne ne soit donnée à cet effet : trouver la sortie pour survivre et passer à l'étape suivante de l'expérimentation. Dans le second tome, les Blocards s'en voient assigner un nouveau, celui de la Terre Brûlée, au cours duquel un long périple les conduira à un refuge où les attendent des créatures cyberorganiques, les géants lumineux, qu'ils devront éliminer dans un combat au corps à corps. La nouvelle épreuve se présente comme un jeu de rôle. En effet, Jorge et Brenda, des membres du WICKED, se déguisent en auxiliaires dans leur quête et se font passer pour des contaminés, taisant leur appartenance au groupe de recherche, alors qu'en réalité, ils s'assurent du bon déroulement des expériences. Ce faisant, ils incarnent une fonction analogue aux personnages non joueurs des jeux de rôle créés en vue d'assurer le bon déroulement d'une partie et d'orienter les joueurs vers certaines actions plutôt que d'autres. Qui plus est, Teresa et Aris, deux personnages ayant eux aussi subi l'épreuve du labyrinthe, sont mandatés de capturer Thomas et de simuler son exécution, ceci en vue de stimuler chez lui des schémas mentaux inédits. La frontière entre la réalité souveraine et la région finie de sens du jeu est ainsi brouillée par l'incarnation de rôles et l'exécution de procédures intégrées à un scénario prédéterminé par le groupe de recherche.

Les combats finaux contre les Griffeurs (lors de l'épreuve du labyrinthe) et contre les géants lumineux (lors de l'épreuve de la

Terre Brûlée) rappellent quant à eux le *Boss* des jeux vidéo, un ennemi dont la puissance tranche avec celle des autres antagonistes et dont l'élimination permet aux joueurs de passer au niveau suivant ou de remporter la partie. Il existe d'ailleurs une parenté entre les épreuves du labyrinthe et celles des jeux vidéo. Selon Henry Jenkins et Kurt Squire (2002), en effet, la conception de jeux relève d'un art des espaces contestés. Il en ressort des casse-tête spatialisés au sein desquels le joueur, placé en mode « résolution de problèmes », navigue en vue de les résoudre. Toujours dans une logique vidéoludique, les scientifiques du WICKED, à l'instar des concepteurs de jeux, disposent d'affordances³ susceptibles de guider le déroulement des expériences. Ainsi, en cessant d'approvisionner les Blocards en biens et en nourriture, en « éteignant » le ciel nécessaire à l'agriculture et en ordonnant aux Griffeurs d'éliminer quotidiennement un nouveau Blocard, ils forcent les concurrents à accélérer la recherche d'une issue. Le dispositif ludique de *TMR* instrumentalise le jeu et le corrompt dans le même souffle : il ne s'agit plus d'une activité libre et gratuite (Caillais, 1991 [1958]; Huizinga, 1951 [1938]), mais d'un instrument mis au service d'un protocole expérimental. Au-delà de cette corruption, il dépeint la complexité des milieux contemporains — entendue ici comme l'interpénétration d'espaces aux statuts distincts (réalité quotidienne et monde du jeu) — sous un jour dysphorique : l'indistinction entre réalité souveraine et région finie de sens déclenche une forme d'incertitude ontologique vécue par les Blocards.

Au plan de l'altérisation technique, maintenant, nous retrouvons l'opposition entre la chaîne de production des biens dispensés aux Blocards par le WICKED — altérisée et appartenant à la logique de la conjoncture présente — et les aliments et biens cultivés par ces derniers et fabriqués artisanalement. Ainsi, ils maîtrisent la presque totalité de la chaîne de production alimentaire — elle est désaltérisée — alors que, par contraste, on occulte complètement la chaîne de production des biens industrialisés, dont les Blocards ne connaissent rien. Par conséquent, ils existent hors de leur milieu.

La lutte entre l'humanité et une technologie intelligente et consciente, libérée du joug de ses créateurs, représente une forme exacerbée de l'altérisation technique⁴. Ce cas de figure classique de la science-fiction se présente en partie dans *TMR*, car des antagonistes

de nature biotechnologique, les Griffeurs, sont opposés aux Blocards. Les Griffeurs incarnent l'altérisation technique : les Blocards, nullement au fait de l'existence du WICKED et de son protocole expérimental, considèrent ces créatures comme mues par une volonté propre, non humaine, et donc comme une altérité, alors qu'elles servent, dans les faits, un projet bel et bien piloté par une intention humaine.

Les Griffeurs du labyrinthe sont issus d'une entreprise biotechnologique. Ces amalgames de chair et de métal sont dépeints telles des créatures horribles et meurtrières. Aucun doute ne plane quant à leur nature aberrante et monstrueuse. En témoignent les descriptions suivantes :

Une créature massive, de la taille d'un bœuf informe, se traînait sur le sol de l'autre côté [...] Des appendices sortaient du corps de la créature, terminés par de redoutables instruments : une lame de scie, des cisailles, de longues tiges de métal inquiétantes. [...] La créature était le fruit d'un mélange abominable de bête et de machine [...] On aurait dit le fruit d'une expérience qui aurait horriblement mal tourné. Un vrai cauchemar. Mi-animal, mi-machine, le Griffeur roulait en cliquetant sur les dalles. Son corps évoquait une limace géante qui enflait et se recroquevillait de manière grotesque au rythme de sa respiration (2012 [2009], p. 45-46, p. 137).

De telles entités contribuent à brouiller les frontières entre l'organique et le machinique, rendant de ce fait leur somatisation problématique et contribuant encore davantage à leur altérisation.

Les géants lumineux représentent un autre cas d'altérisation technique. Ces créatures anthropomorphes s'avèrent d'autant plus troublantes qu'elles brouillent non seulement les frontières entre l'organique et le machinique, mais également entre l'humain et le non humain. Elles témoignent, comme les Griffeurs, d'une forme d'inversion, dans la mesure où la technique s'inscrit à l'intérieur de leur corps animal. Les mots employés pour dépeindre ces géants marquent une inadéquation entre leur corps et les frontières attendues du *topos* humain. En effet, si un tel *topos* constitue la référence pour appréhender ces entités anthropomorphes, leur chair et

leurs membres le débordent ou peinent à le remplir. Les termes « difforme », « mutilés », « moignons », « amputés », « excroissances », « protubérance », « flasque », etc., marquent tous cette inadéquation. L'extrait suivant décrit l'une de ces créatures alors qu'elle émerge d'un conteneur extrait du sol :

Un bras difforme passa par-dessus le bord, la main pendant à quelques centimètres du sol. Cette main ne comportait que quatre doigts mutilés — moignons de chair — de longueurs différentes [...] Le bras était fripé, bosselé, et le coude comportait une étrange protubérance parfaitement ronde, d'environ dix centimètres de diamètre, qui brillait d'une lueur orange vif.

On aurait dit que la créature avait une ampoule collée sur le bras.

Le monstre continua à émerger. Il sortit une jambe, terminée par un pied qui n'était qu'une masse de chair et dont les quatre orteils en partie amputés s'agitaient autant que ses doigts. Et sur le genou, on voyait une autre de ces sphères de lumière orange, qui paraissait pousser directement sur la peau.

Thomas la regarda avec horreur se dresser, flasque et tremblotante, au-dessus du conteneur ouvert puis s'effondrer sur le sol (2013 [2010], p. 292).

L'inadéquation est renforcée par l'absence des traits caractéristiques du visage humain, lorsque la description porte sur « ce qui devait être sa tête, même si elle ne comportait ni yeux, ni nez, ni bouche, ni oreilles, ni cheveux » (*ibid.*). Le résultat est une sortie des géants lumineux hors du *topos* humain, malgré leur apparence anthropomorphe. Leur altérité est renforcée alors qu'il est dit qu'ils font « face au groupe des humains » (*ibid.*), c'est-à-dire aux Blocards. Les bulbes orangés dont le corps des créatures est parsemé illustrent leur part machinique, à l'instar du métal sortant de leur chair, un rappel des scies et des pinces des Griffeurs : « Des lames fines jaillirent alors de leurs moignons de doigts, de leurs orteils, de leurs épaules. La lueur des éclairs se mirait sur l'acier tranchant et scintillant » (*ibid.*).

La convergence de l'altérisation et de l'inversion se donne également à voir dans le virus de la Braise. Ici, il n'est plus uniquement

question d'altérisation technique, toutefois, mais d'altérisation de cette part du corps médial qu'est autrui. Il s'agit là d'inversion dans la mesure où le virus provient de manipulations biotechnologiques. La technique s'inscrit donc, ici, dans les limites du corps animal des victimes, et plus précisément dans leur cerveau, contribuant à le reconfigurer. Le virus désorganise le système nerveux des malades et expulse peu à peu ces derniers hors des limites de l'ontologie humaine pour les transformer graduellement en bêtes carnassières, guidées par un instinct animal, ne conservant de l'humain que sa forme anthropomorphe et lui déniaient à terme toute faculté de langage et de maîtrise de la technique.

Entre l'humain et la bête, la victime de la Braise⁵ connaît une phase de transition lors de laquelle elle se voit aux prises avec des sentiments irrationnels et des accès irrépressibles de violence. C'est la situation dans laquelle Thomas retrouve Newt, un Blocard atteint par le virus et évoluant parmi un groupe de fondus dans les rues de Denver, avant la chute de la ville (tome 3) :

Newt était dans un état épouvantable. Il avait perdu de grosses touffes de cheveux, remplacées par des plaques rouges, gèâtres. Son visage était couvert d'écorchures et d'ecchymoses. Sa chemise était en lambeaux et son pantalon couvert de crasse et de sang. À l'évidence, il avait basculé dans le camp des fondus.

Pourtant, il continuait à fixer Thomas comme s'il le reconnaissait [...] Le plus inquiétant chez son ami, c'était la sauvagerie qu'on lisait dans son regard. La folie rôdait derrière ses prunelles. Comment son état avait-il pu se dégrader aussi vite?

— Hé, Newt. C'est moi, Thomas. Tu te souviens de moi?

— Ça va, ça vient, mec. Je ne saurais pas l'expliquer. Par moments, je n'arrive plus à me contrôler et j'ai à peine conscience de ce que je fais. Mais la plupart du temps, c'est plutôt une sorte de démangeaison dans le cerveau, juste ce qu'il faut pour m'embrouiller les idées et me foutre en rogne (2014 [2011], p. 238-239).

L'inversion commise par la Braise, dont les victimes sont assimilables aux morts-vivants, allégorise ainsi le danger que fait courir l'intrusion de la technique dans les limites du *topos* humain, brouillant la

distinction entre l'humain et le non-humain, puis faisant basculer irrémédiablement les êtres infectés dans la seconde catégorie.

Notons au passage que la technique, par l'entremise de la Braise, connaît elle aussi une forme d'altérisation. Intégré à un plan de contrôle de la population, le virus devait initialement affecter un nombre limité d'individus et ralentir sa progression au fur et à mesure de sa diffusion. Or, la contamination dépasse les résultats escomptés jusqu'à conduire, à terme, à l'extinction de l'espèce humaine, exception faite de rares immunisés. Dès lors, le virus échappe au contrôle de tout agent humain et semble poursuivre de son propre chef sa propagation. L'idée de l'altérisation est renforcée lorsque la Braise perd son statut d'auxiliaire dans le plan néomalthusien de la Post-Flare Coalition et acquiert celui d'antagoniste alors que le WICKED investit toutes ses ressources en vue de l'enrayer.

La figure du labyrinthe est pleinement exploitée dans le premier tome de *TMR*, non seulement en tant qu'épreuve spatiale, allégorie de la complexité de l'écoumène et indice d'une Nouvelle Jérusalem séculière à venir, mais également, dans sa symbolique Renaissance, en tant que métaphore de la correspondance entre la pensée et la réalité extérieure, de sorte que « les choses externes tendent à refléter la structure labyrinthique du monde intérieur de l'homme » (Lovito, 2013, para. 9). Suivant la symbolique Renaissance, et en nous appuyant sur Berque (2008b), la figure du labyrinthe révèle une cosmicité. Toutefois, la logique expérimentale du WICKED la subvertit par le truchement de l'altérisation technique (aberrations biotechnologiques, chaîne de production des biens altérée) et symbolique (contamination de la réalité souveraine par l'intrusion de régions finies de sens, prétention des lieux sémantiques à se substituer aux lieux épisodiques) lorsqu'elle modifie les milieux où évoluent ses sujets en y introduisant de nouvelles variables contrôlées en vue de susciter de nouvelles configurations neuronales (de nouveaux schémas mentaux). En transformant le corps médial, le WICKED modifie également le corps animal des sujets, le second étant solidaire du premier. Ce faisant, il intervient directement dans le processus de somatisation du monde en le contaminant avec son dispositif de recherche, dévoyant dans le même souffle la correspondance entre l'être humain et le monde.

Enfin, il est question d'altérisation de la nature, dans *TMR*. À l'instar des œuvres catastrophiques et postcatastrophiques analysées par Alain Musset (2012), les romans de Dashner mettent en scène sur le mode de l'hypotypose la destruction de la ville, lieu hors d'échelle emblématique de la complexité de l'écoumène. La *tabula rasa* s'y déroule en deux temps : d'une part, il y a destruction physique de ces milieux par le biais d'éruptions solaires. D'autre part, il y a destruction de son tissu social. Dans *The Kill Order*, les souvenirs de Mark, un survivant de la première catastrophe et le témoin de la dissémination de la Braise, présentés sous la forme d'analepses, offrent des réminiscences de la destruction de New York. Loin de la critique urbanophobe, la ville précatastrophique est vue sous un jour favorable par le protagoniste :

Il ne pouvait pas emprunter les sentiers étroits et sinueux de leur village sans évoquer aussitôt le bon vieux temps, quand ils habitaient dans la grande ville, que la vie regorgeait de promesses et que le monde paraissait à portée de main, prêt à être cueilli. Il ne connaissait pas sa chance à ce moment-là (Dashner, 2015 [2012], p. 12).

Lorsque les éruptions solaires entament leur œuvre de destruction, Mark et son amie Trina se trouvent dans le métro de New York. La ville devient alors un lieu infernal :

Ils se mettent à courir, le plus vite et le plus prudemment possible, jusqu'à ce qu'ils parviennent au quai d'une station souterraine. Là, ils s'arrêtent. La scène qui s'offre à eux est trop horrible pour que Mark en accepte la réalité. Il sait déjà que rien dans sa vie ne sera plus jamais pareil. Des corps nus et calcinés jonchent le sol. Des cris de souffrance résonnent contre les murs, lui vrillent les tympans. Des gens se traînent, les bras tendus, les habits en feu, le visage à moitié fondu, comme de la cire. On voit du sang partout. Et il règne une chaleur insoutenable (p. 44).

Mark prévoit alors l'éventualité d'une inondation :

ces éruptions [solaires] dévastatrices avaient sans doute infligé des dommages catastrophiques à la planète entière en libérant une chaleur infernale. Ce qui ne manquerait pas

de précipiter la fonte des calottes polaires. Et donc, d'accélérer la montée des océans à un rythme apocalyptique. Avec pour conséquence de plonger l'île de Manhattan sous plusieurs mètres d'eau en quelques heures (p. 95).

Le pronostic se réalise alors que les protagonistes entendent un bruit inquiétant :

Un grondement s'élève, sourd d'abord, mais qui enfle rapidement. Les murs du tunnel se mettent à vibrer [...] Mark cherche à localiser l'origine du bruit. Il n'a pas lâché la main de Trina.

— Qu'est-ce qui se passe? s'écrie la jeune fille.

Mark secoue la tête en scrutant la bouche du tunnel. Le sol tremble sous ses pieds et le grondement devient assourdissant. Son regard se pose sur l'escalier qui sort de la station à l'instant où les premiers cris retentissent, des cris stridents, suivis d'un mouvement de panique parmi la foule. Une muraille d'eau sale se déverse en cascade au bas des marches [...] La muraille d'eau. Jamais il n'oublierait le spectacle de cette masse liquide dévalant les marches comme une bête monstrueuse. Avalant tout le monde sur son passage (p. 101-102, nous soulignons).

La catastrophe naturelle est animalisée, dépeinte comme une « bête monstrueuse », et la nature, animée d'une volonté propre, humanicide, trahissant un processus d'altérisation. La ville devient son antre. Au gré des désastres, elle se transforme en un lieu dysphorique.

Après l'analepse, une remémoration des souvenirs pénibles de Mark associés aux inondations de New York, le récit revient au présent. Cela permet, par la contiguïté obtenue, de mettre en opposition l'eau comme entité altérisée, menaçante, et l'eau comme source salvatrice pour des individus plongés dans la nature et survivant au jour le jour. Un ruisseau fournit à Mark et ses compagnons d'infortune de l'eau fraîche pour s'abreuver. Elle est désaltérée, réinsérée dans un milieu humain, où la nature ne se tient plus hors de soi, dépeinte comme une antagoniste, mais redevient plutôt un auxiliaire dans la survie quotidienne de personnes arrachées à leur milieu urbain initial.

Dans *The Scorch Trials*, tranchant avec la vision urbanophile de Mark, la ville est, elle aussi, bestialisée. Il ne s'agit pas de New York, mais d'une ville d'Amérique latine située dans les Terres Brûlées, surnommée « Fonduland ». Frappée par la catastrophe, elle est devenue un immense lazaret à l'usage des victimes de la Braise :

La ville était proche à présent [...] Les immeubles s'élevaient vraiment haut; l'un d'eux atteignait le plafond de nuages. Et les éclats de verre des fenêtres brisées évoquaient des gueules hérissées de crocs, prêtes à happer la nourriture que le vent pourrait leur apporter (2013 [2010], p. 116).

Les immeubles sont assimilés à des bêtes carnassières.

Dans *The Kill Order*, Manhattan se transforme en une antithèse de l'île eutopique. Après son inondation, le niveau d'eau a atteint le cinquième étage du Lincoln Building, refuge temporaire de Mark et ses compagnons. La ville forme désormais un archipel. L'édifice est dépeint comme un lieu infernal :

c'est un endroit abominable. Il y fait plus chaud qu'en enfer. Et l'on sent partout l'odeur écœurante, suffocante, des corps en décomposition : les premières victimes de la chaleur et des radiations [...] Ils [Mark et Alec, un ancien soldat dont le sort est lié au sien] sortent dans le couloir, où une bouffée d'air chaud et malodorant les assaille. Mark s'étrangle et doit se retenir de vomir [...] [Au cinquième étage] [l']odeur est mille fois plus forte, mais c'est au niveau de l'eau. Ça empeste la marée et le cadavre [...] Il y a du sang sur les marches. Un morceau de chair auquel pendent quelques cheveux est resté accroché à la rambarde. Mark préfère ne pas imaginer la panique qui a dû se propager dans l'immeuble au déclenchement des éruptions solaires, ni les horreurs qui ont suivi (2015 [2012], p. 203-204).

S'ensuit une description de Manhattan vue du Lincoln Building : « Manhattan s'est changé en un marécage dont un soleil féroce fait miroiter la surface de reflets aussi spectaculaires qu'éblouissants. Comme s'ils avaient deux ciels, un dessus et l'autre dessous » (p. 204). Sur le mode de l'auto-intertextualité homodiégétique⁶, la description fait écho à une autre figurant dans le premier volet de la pentalogie : celle du labyrinthe, citée précédemment, dans laquelle le dispositif

expérimental du WICKED est présenté, par l'intermédiaire d'illusions d'optique, comme une île suspendue en plein ciel. Si le labyrinthe propose en germe une eutopie à venir, les immeubles de Manhattan, eux, proprement cacotopiques, n'évoquent aucune perspective améliorative. L'impossibilité d'y survivre, d'y connaître un recommencement (l'immutabilité de l'eutopie devenant, avec l'image du marécage, une stagnation), forcera d'ailleurs les protagonistes à quitter la ville.

L'ordre et le désordre dans la ville

Jusqu'ici, nous avons vu la destruction du milieu urbain à travers une série de catastrophes engendrées par les éruptions solaires. Lieu infernal, charnier, entité bestialisée, la ville est expulsée hors du corps médial. Elle est non seulement détruite par des catastrophes naturelles, mais également par la Braise. Le virus, en effet, entraîne sa désorganisation sociale de manière irrémédiable à mesure que les habitants succombent. Il met en lumière le pôle du désordre, par opposition à l'ordre du Bloc.

La Braise se loge dans le cerveau du malade et le détraque, le déshumanisant par étape jusqu'à le transformer en bête, puis l'emporte définitivement :

Il [Thomas] ne se rappelait que trop bien les paroles de la femme dans le bus, à leur sortie du Labyrinthe. Elle leur avait dit que la Braise rongerait le cerveau, faisait sombrer progressivement dans la folie et dépouillait de toute capacité à éprouver des émotions humaines, comme la compassion ou l'empathie; qu'elle faisait du malade un animal (2013 [2010], p. 55).

À trois reprises, dans *The Scorch Trials*, les fondus sont comparés à des morts-vivants, comme en témoigne l'extrait suivant : « Thomas se rappela l'image des fondus aux fenêtres du dortoir. Des cauchemars ambulants, auxquels il ne manquait plus qu'un certificat de décès pour en faire des zombies officiels » (p. 131). La convocation de cette figure de la culture populaire ne se veut en rien gratuite. Les fictions de morts-vivants décrivent un système social en plein effondrement alors que les non-lieux, nécessaires à son maintien, lorsqu'ils favorisent la circulation des biens, des personnes et de

l'information, contribuent par leur efficacité à la propagation de la contamination⁷. L'incapacité des autorités à gérer la surabondance des flux véhiculés par les non-lieux a pour conséquence une désorganisation du système social suivie de son effondrement. Dépeint dans les fictions de morts-vivants, celui-ci met directement en procès, sous la forme de l'hypotypose, la complexité médiale contemporaine avec, au premier chef, ses non-lieux connectifs et nodaux (ses réseaux atopiques et ses villes).

Dans *TMR*, la ville devient le lieu d'expression privilégié de l'effondrement du système social par la Braise. Dans *The Death Cure*, Denver est l'une des enclaves où sont regroupés les rares survivants épargnés par le virus. Entourée d'une enceinte, ses portes sont gardées et nul n'y pénètre sans se soumettre préalablement à un test de dépistage. Les autorités tentent ainsi d'isoler Denver du réseau auquel elle est connectée.

À son arrivée, Denver laisse sur Thomas une forte impression, doublée d'un sentiment d'irréalité : « il y avait tellement de choses qu'il découvrirait — les gratte-ciel gigantesques, les publicités holographiques sur des panneaux géants, la foule innombrable — qu'il avait beaucoup de mal à croire à leur réalité » (2014 [2011], p. 114). Aux immeubles carnassiers de Fonduland s'opposent des gratte-ciel qui « étincelaient dans la lumière » (p. 105). Cette première impression permet à Thomas de minimiser l'ampleur de la catastrophe : « Pendant qu'ils s'enfonçaient dans les rues bondées, l'idée lui vint que le monde n'était peut-être pas si mal en point. Il avait sous les yeux une communauté entière, des milliers de personnes en train de vaquer à leurs occupations quotidiennes » (p. 114). Mais l'espoir entretenu par cette image de la ville est de courte durée. Contrastant avec l'esprit de corps de la communauté des Blocards, les habitants de Denver fuient la compagnie de leurs congénères, s'en isolent, car considérés comme les vecteurs potentiels de la Braise :

plus ils avançaient, plus Thomas était troublé. Les gens paraissaient mal à l'aise. Ils semblaient éviter tout contact les uns avec les autres, et pas uniquement par politesse. Ils se donnaient manifestement beaucoup de mal pour garder leurs distances. Comme dans le centre commercial, on en voyait beaucoup qui portaient un masque ou se cachaient la bouche et le nez derrière un chiffon (p. 114).

Le malaise exprimé appuie la vision classique de la société atomisée. La citation fait écho au portrait de la ville peint par Georg Simmel en 1902 dans *Les grandes villes et la vie de l'esprit*, où l'urbain doit adopter des mécanismes de défense en vue de se prémunir contre une intensification de la vie nerveuse. Dans cette scène extraite de *The Death Cure*, la peur de l'autre, considéré comme un vecteur potentiel de la Braise, renforce l'isolement, les mécanismes psychologiques de défense se voyant doublés par des défenses physiques : des masques de fortune censés prévenir la contamination.

Les murs de Denver sont couverts de graffitis et d'affiches entretenant la paranoïa de la population à l'endroit de la contamination. Des ruines trônent en plein centre-ville. Si des gratte-ciel lumineux évoquent les cathédrales gothiques avec leurs flèches blanches érigées vers le ciel, ils cèdent rapidement le pas à un centre-ville délabré : « Plus ils [Thomas et ses amis] s'éloignaient du mur d'enceinte, plus les rues devenaient crasseuses : des ordures partout, des vitres brisées, des graffitis sur presque tous les murs » (p. 115). À la lumière des hauteurs est opposée l'ombre inquiétante des rues de Denver aux pieds des édifices : « Et malgré le soleil qui se reflétait sur les fenêtres en hauteur, une ombre semblait planer sur les lieux » (*ibid.*).

Si des mesures sanitaires et martiales semblent prémunir les dernières grandes villes contre le virus, Denver présente déjà les signes de la contamination à l'arrivée de Thomas. Dans un terrain vague, un homme apparemment atteint de la Braise gratte le sol comme un animal. Les meurtrissures et l'avilissement de son corps répondent en écho au délitement de la ville : « Un homme, torse nu, leur tournait le dos, penché sur le sol, les mains à ras de terre comme s'il cherchait quelque chose dans la boue. Il avait d'étranges écorchures sur les épaules, ainsi qu'une longue plaie croûteuse en travers du dos » (2014 [2011], p. 160). Les mains et le visage maculés de sang, il dévore ce qui a tout l'air d'une carcasse humaine.

Trois jours plus tard, lorsque Thomas et ses amis retournent à Denver, les portes sont désormais ouvertes. Les fondus ont pénétré massivement dans la zone sécurisée, les autorités ont retraité et le chaos règne dans les rues. Une femme interpellée au hasard témoigne auprès de Thomas :

— *Il y a des fondus partout. Et ils tuent tout ce qui bouge [...] C'est la folie, en ville. Tout s'est dégradé très vite. À croire qu'ils se cachaient en attendant un signal ou je ne sais quoi. Ce matin, la police a été submergée et quelqu'un a ouvert les portes. Des fondus échappés de l'Hôtel [lieu de regroupement des contaminés situé en périphérie de Denver] sont entrés. Et maintenant les rues en sont pleines* (p. 208-209).

Le chaos social se généralise :

Une vingtaine de personnes se disputaient autour d'une gigantesque pile qu'il ne distinguait pas clairement, et jetaient des débris, se bouscullaient, se donnaient des coups de poing.

Les fondus éventraient de grands sacs à ordures, dont ils sortaient de vieux sachets de nourriture, de la viande avariée et des épiluchures de légumes. Aucun d'eux ne parvenait à garder quoi que ce soit dans les mains sans qu'un autre essaie de le lui voler. Les coups pleuvaient, les malheureux se déchiraient avec leurs ongles (p. 236).

Les protagonistes fuient Denver avant qu'elle ne s'effondre totalement. Si on ne peut que deviner le sort qui attend la ville, une situation analogue est dépeinte dans *The Kill Order* lors de la chute d'Asheville, une ville située au cœur du premier foyer d'épidémie de Braise. Elle donne un indice quant à ce qui pourrait survenir à Denver :

[Mark] commença à repérer des signes de vie. Des personnes courant entre les maisons en petits groupes, des feux dans les arrière-cours, de la fumée sortant des cheminées délabrées, des carcasses d'animaux nettoyées de leur viande. Il aperçut quelques cadavres ici et là, parfois entassés les uns sur les autres [...]

On aurait dit qu'un hôpital psychiatrique avait libéré d'un coup tous ses patients. On ne discernait aucun semblant d'ordre dans toute cette folie. Ici, une fille allongée sur le dos hurlait sans s'adresser à personne. Là, trois femmes rouaient de coups deux hommes attachés l'un à l'autre. Ailleurs, plusieurs personnes dansaient en buvant un breuvage noir qui bouillonnait dans une marmite. D'autres couraient en cercle, ou titubaient comme des ivrognes. Puis Mark vit l'horreur absolue. Et il n'eut plus le moindre doute : les gens rassemblés

là-dessous étaient au-delà de toute possibilité de guérison. Un petit groupe d'hommes et de femmes, les mains et le visage barbouillés de sang, se disputaient les restes de ce qui avait été un être humain [...]

Ils s'éloignèrent du berg, les armes à la main, se dirigeant vers le chaos et la folie qui les attendaient dans la rue (2015 [2012], p. 222-225).

À Asheville, des remparts précaires sont érigés, impuissants à contenir la vague irrésistible des contaminés. La ville succombe :

Ils se trouvaient devant la bourgade fortifiée d'Asheville. Ses remparts étaient constitués de bois, de ferraille de récupération, de carcasses de voitures. Une foule se pressait autour d'une brèche. L'escaladait. Se répandait dans la ville [...] ils étaient des centaines à franchir le rempart. Des groupes de contaminés arrivaient de tous les côtés (p. 342-343).

New York, Fonduland, Denver, Asheville : la catastrophe réserve aux villes un triste sort et aucune ne deviendra le cadre d'un heureux recommencement. Nulle cité céleste parmi elles, en somme.

La configuration particulière du labyrinthe de *TMR*, suivant une symbolique médiévale, fait du Bloc, au-delà de la tension entre eutopie et dystopie qui le caractérise, la promesse d'une Nouvelle Jérusalem. Il renferme en germe les qualités d'une eutopie médiévaliste. Mais sa pleine réalisation est interdite par les dispositifs ludiques et expérimentaux du *WICKED*. L'épreuve du labyrinthe terminée, les Blocards se voient déracinés, mais du Bloc, ils emportent avec eux un ordre médiéval, des compétences agraires et artisanes, de même que des liens communautaires forgés par la fréquentation quotidienne et l'adversité. Ces liens, les Blocards les renforceront à travers les épreuves et les errances à venir, au cours desquelles ils formeront une communauté cinétique⁸ dans l'attente d'une réalisation pleine et entière de l'eutopie évoquée dans le dernier chapitre de *The Death Cure*.

À l'instar des membres de la communauté cinétique présente dans les fictions de morts-vivants, les Blocards ne partagent aucun lien génétique. Enfants, préservés de la Braise en raison de leur immunité, ils sont enlevés à leur famille par le *WICKED*. Ils ne partagent ni ancrage géographique ni caractéristiques ethnoculturelles ou

sociales. Ils ont plutôt en commun des aptitudes et une conformation cérébrale qui les rendent aptes à résister aux effets létaux de la Braise. Préalablement à leur entrée dans le labyrinthe, leur mémoire a été effacée, si bien que leur histoire personnelle cesse de les distinguer les uns les autres.

Tout comme les protagonistes de *The Walking Dead*, c'est sous la pression de la catastrophe et l'effet du hasard que les Blocards sont regroupés. À travers une vie et un ordre communs, à travers l'adversité également, ils forment une communauté qui résistera au départ du Bloc et se solidifiera au cours de leur errance.

Dans *The Maze Runner* et *The Scorch Trials*, les Blocards luttent comme un seul homme contre les aberrations biotechnologiques du WICKED. Les scénarios ludiques préparés à leur intention lors de l'épreuve de la Terre brûlée n'entament jamais leur esprit de corps.

Dans *The Death Cure*, il apparaît que les efforts du WICKED en vue de trouver un remède contre la Braise sont vains. La destruction de leur complexe par le Bras Droit met un terme à leur quête. Dans les labyrinthes, des immunisés sont regroupés et serviront de sujets pour une nouvelle série d'expériences. La communauté des Blocards, conjointement avec les adolescentes du groupe B, organise leur sauvetage alors que le complexe s'effondre sous les charges explosives du Bras Droit. Ils sont guidés dans leur fuite par les directives de la Chancelière Ava Paige. Directrice du WICKED, cette dernière a pris conscience de l'inanité des recherches menées contre la Braise et organise un plan de secours : il ne s'agit plus de trouver un remède pour sauver la population survivante, mais de préserver les immunisés afin qu'ils perpétuent l'espèce humaine. Des plans laissés à la disposition des Blocards les mènent vers un dispositif de téléportation, un « transplat », et les conduit dans une cabane. Ce qu'ils trouvent, lorsqu'ils en sortent, est une nature vierge, un érème préservé par les catastrophes naturelles et les fondus :

En émergeant à l'extérieur, il [Thomas] se figea sur place, les yeux écarquillés. Le transplat les avait conduits dans un endroit comme on lui avait assuré qu'il n'en existait plus. Fertile, verdoyant, plein de vie. Il se tenait au sommet d'une colline semée de fleurs sauvages. Les deux cents personnes qu'ils avaient sauvées exploraient les alentours. À sa droite, la colline descendait vers une forêt qui paraissait s'étendre

sur des kilomètres avant de s'achever au pied d'une barre de montagnes. Les pics rocheux se dressaient vers un ciel bleu sans nuages. À sa gauche, les hautes herbes cédaient progressivement la place à une broussaille éparse, puis à du sable. Et enfin, à l'horizon, l'océan, dont les grandes vagues sombres ourlées de blanc venaient se fracasser sur la plage. Le paradis. Ils se trouvaient au paradis. Il espérait seulement que son cœur saurait s'ouvrir un jour au bonheur de cet endroit (2014 [2011], p. 308).

Les survivants trouvent alors au sein de l'érème la possibilité d'élaborer une eutopie médiévaliste autour d'une communauté dotée d'un ordre inambigü, caractérisée par une économie agraire et artisanale, une chaîne de production désaltérée, à l'image de ce que le Bloc proposait. L'extrait suivant témoigne de l'intention des Blocards d'appliquer leur organisation communautaire à l'érème nouvellement gagné. Dès leur arrivée, en effet, Minho, devenu entre-temps le meneur du groupe, met le projet en chantier : « Minho avait déjà commencé à tout organiser dans la forêt, où ils avaient décidé de vivre : constituer des groupes de recherche de nourriture, nommer un comité de bâtisseurs, fixer des règles de sécurité » (p. 308).

La tension entre eutopie et dystopie n'est plus. L'organisation du Bloc et les liens communautaires pourront s'y exprimer pleinement hors des dispositifs du WICKED et des catastrophes qui ont abattu l'ordre ancien.

La conclusion du troisième volet de la pentalogie met un terme aux surmédiations techniques et symboliques : avec la chute de Denver, que l'on devine comme l'un des derniers bastions de la civilisation, sinon le dernier, il est fait table rase de la complexité contemporaine. Les expériences du WICKED, ses dispositifs et ses aberrations biotechnologiques, disparaissent avec le dynamitage de son complexe. Enfin, la dissémination de la Braise, en emportant ce qu'il reste de la population mondiale survivante, apporte dans son sillage une forme de désévoluation. Le virus, nous l'avons vu, expulse ses victimes hors des limites ontologiques de l'être humain, leur régression les conduisant à l'état de bêtes carnassières. Avec la propagation du virus vient l'effondrement de l'ordre social. La destruction de la « zone mortelle », le cerveau des victimes, apporte

quant à elle une désorganisation mentale : confusion, accès de violence, puis cessation de la faculté de communiquer, de sorte qu'au dernier stade de la maladie, les victimes ne s'expriment plus que par grognements. Avec la régression symbolique vient la régression technique : le premier fondu entrevu par les protagonistes à Denver déchiquette la chair à pleines dents et gratte le sol boueux de ses mains. La trajectoire allant de l'hominisation à l'humanisation est renversée. Des milieux humains ne subsistent que des ruines en raison de leur délitement et de la désertion des individus qui les foulaient — animalisés, puis trépassés —, situés désormais hors de l'écoumène. Ces milieux cessent d'exister sous cette forme : n'étant plus travaillés ni symbolisés, ils sont rendus à l'environnement naturel d'où ils ont émergé.

Ici, la démediation a débuté avec la destruction de l'écoumène. L'extinction de l'espèce humaine s'est ensuivie, n'épargnant que quelques jeunes hommes et femmes désormais en mesure de réaliser une eutopie médiévaliste en culturant l'érème. Le nouveau milieu appelé à naître — si la sortie du labyrinthe de *TMR* conduit bel et bien au Bloc, comme le suggère la symbolique médiévale — constituera le point d'ancrage d'une communauté cosmique, en quelque sorte (néo)préindustrielle.

Significativement, les immunisés rejoignent l'érème par l'entremise d'un portail de téléportation, le non-lieu par excellence. Les non-lieux, nous l'avons vu, constituent la modalité de propagation privilégiée de la contamination. Comme le rappellent Sylvie Douzou et Kevin Wilson (2009 [1994]), dès la deuxième moitié du XIX^e siècle est apparue une nouvelle manière de communiquer grâce à l'invention du télégraphe électrique. Cette innovation est marquée, d'une part, par la désolidarisation de deux réalités jadis insécables, la communication et le transport, et, d'autre part, par le couplage de la distance et de l'instantanéité. L'information voyage désormais à la vitesse de la transmission électrique, soit celle de la lumière. À l'échelle terrestre et en considération des limites de la perception humaine, elle passe donc instantanément d'un point A à un point B, compressant et déchronologisant les distances. Cette nouvelle manière de communiquer a donné lieu à une série de technologies au sein de laquelle les réseaux de télécommunication actuels s'inscri-

vent, de l'internet à la téléphonie mobile, en passant par la communication par satellite. Ainsi,

au temps qui passe de la chronologie et de l'histoire, succède [...] un temps qui s'expose instantanément [...] Grâce à l'imperceptible matériau du tube cathodique [nous ajouterons, car la citation date un peu : « ainsi que de la fibre optique, des liaisons satellitaires et de la téléphonie sans-fil »] les dimensions de l'espace deviennent inséparables de leur vitesse de transmission. Unité de lieu sans unité de temps, la Cité disparaît alors dans l'hétérogénéité du régime de temporalité des technologies avancées (Virilio, 1993, p. 15).

Ces non-lieux réticulaires, présents à une échelle globale et reposant sur une relation toujours plus intime avec les technologies de l'information, peuvent être rapprochés de ce que Paul Virilio (1984) qualifie de « non-lieu de la vitesse » (p. 124). Le portail, dans *TMR*, le radicalise en déchronologisant et en déspaceant les distances non plus lors du transport des flux informationnels, mais celui des corps physiques. Dès lors, le dernier acte de médiation posé par la communauté des immunisés, une fois l'érème rejoint, sera, tel Cortès incendiant ses navires, de détruire par les flammes la cabane abritant le dispositif en question, dernier non-lieu encore intact jusque-là et en liaison avec l'ancien monde, comme en témoigne l'extrait suivant :

Il [Thomas] entendit la porte se refermer derrière lui, puis un grondement de flammes. Il se tourna vers Brenda; elle le poussa doucement à l'écart de la cabane, qui brûlait déjà jusqu'au toit.

— Juste pour être tranquille? demanda-t-il.

— Oui, confirma-t-elle [...]

Puis tous se retournèrent vers la cabane et la regardèrent brûler jusqu'au bout (Dashner, 2014 [2011], p. 307-308).

La stratégie est on ne peut plus claire : la destruction du dernier non-lieu par les flammes enclôt définitivement la communauté et le lieu de réalisation de son eutopie médiévaliste loin des ruines de l'ancien monde.

Notes

1. Érème : étendue inhabitée, par opposition à l'écoumène.

2. L'expansion est un procédé transfictionnel par lequel un texte prolonge un monde fictionnel préexistant par ajout de personnages, de nouvelles intrigues, etc. Elle peut être proleptique, analeptique, elliptique ou paraleptique, selon qu'elle étend la diégèse vers l'avant (après les événements de l'œuvre prolongée), vers l'arrière (avant les événements), dans les interstices laissés entre les événements ou parallèlement aux événements (Saint-Gelais, 2011). Les jeux vidéo *Nier* (Cavia, 2010) et *NieR: Automata* (Platinum Games, 2017), par exemple, sont des expansions proleptiques de l'univers de la franchise vidéoludique Drakengard (Cavia et Macrospace, 2003; Cavia, 2005; Access Games, 2013).

3. Par « affordance », il faut entendre les caractéristiques d'un objet qui suggèrent certaines actions spécifiques à celui qui s'en sert en raison de sa configuration (Gibson, 1977; Norman, 2013 [1988]). Sur ce modèle, les affordances architecturales des jeux vidéo suggèrent un mode de circulation à ceux qui y naviguent.

4. Voir la section « Altérisation et désaltérisation » (chapitre 7).

5. Plusieurs études consacrées à la figure du mort-vivant dans la culture populaire mettent en lumière la manière dont elle allégorise la sortie du sujet hors des limites de l'ontologie humaine moderne, brouillant les frontières entre le sujet et l'objet, entre l'humain et la nature. Des chercheurs tels que Maxime Coulombe (2012) et Hyong-jun Moon (2014) assimilent le mort-vivant à l'abjection telle qu'entendue par Julia Kristeva (1980). Selon elle, en effet, « l'abject nous confronte [...] à ces états fragiles où l'homme erre dans les territoires de l'*animal* » (p. 20, l'autrice souligne). Ainsi, pour Moon (2014), le mort-vivant, en tant qu'entité de l'entre-deux (humain-animal, vivant-mort), de l'ambiguïté et du composite, détruit la croyance en la stabilité de l'ego. Pour Coulombe (2012), cette figure du refoulé témoigne du fait que « malgré leur déni de l'animalité et de la chair, nos sociétés se voient rattrapées par un monstre au comportement abject » (Boudou, 2015, p. 92), illustrant la violence qui couve en chaque être et qui rappelle la possibilité d'un retour à l'état de nature.

6. Afin de désigner la relation intertextuelle liant entre elles deux œuvres produites par un même auteur, Jean Ricardou (1974) propose l'expression « intertextualité restreinte » et Laurence Gouaux (2006), le terme « auto-intertextualité ». Notons l'absence d'un terme précis pour rendre compte de l'appartenance de deux œuvres liées auto-intertextuellement à une même diégèse partagée. *The Kill Order* et *The Maze Runner* renvoient toutes deux à l'univers créé par Dashner. La première constitue une expansion analeptique de la seconde. Nous proposerons l'expression « auto-intertextualité homodiégétique » pour rendre compte de cette relation.

7. Voir la section « Ordre et désordre » (chapitre 7).

8. Voir la section « Ordre et désordre » (chapitre 7).

Chapitre 9

La trilogie romanesque *The Hunger Games*

Comme *The Maze Runner*, la trilogie *The Hunger Games* (ci-après, *THG*), de l'écrivaine américaine Suzanne Collins, parue entre 2008 et 2010, propose un récit postcatastrophique à un lectorat jeune adulte. Elle a été portée à l'écran au cours de la décennie 2010¹. L'intrigue se déroule à Panem, un pays correspondant à l'actuelle Amérique du Nord et dont le territoire a été ravagé par une succession de catastrophes naturelles. Les sécheresses, les ouragans et les incendies se sont succédé et la montée des océans a englouti une partie des terres autrefois émergées. Une guerre motivée par la raréfaction des ressources a accentué le déclin de la civilisation telle que nous la connaissons. 14 régions distinctes composent Panem : l'opulent Capitole et treize districts à la population famélique, des serfs dont le travail alimente le régime autoritaire en biens, en soldats et en énergie.

Par le passé, les 13 districts se sont rebellés contre le Capitole, mais le treizième a été détruit et les douze autres, matés dans le sang. Afin de dissuader de nouveaux soulèvements et de souligner la défaite des rebelles, le Capitole organise annuellement des Jeux appelés « Hunger Games » au cours desquels 24 tributs désignés par le sort lors d'une cérémonie appelée la Moisson combattent dans une arène jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul survivant. Le tout sous le regard des caméras et de la population de Panem. Ces tributs se composent de 12 garçons et 12 filles âgés de 12 à 18 ans, à raison d'un couple par district.

La trilogie relate les aventures de Katniss Everdeen. Désignée comme tribut du District 12 lors des 74^e Hunger Games, événement au centre du premier tome, elle en ressort victorieuse et crée un précédent : refusant d'éliminer le dernier concurrent de l'arène, Peeta Mellark, un habitant de son propre district, elle force le Capitole à les proclamer elle et lui vainqueurs en menaçant les organisateurs d'un double suicide. Si certains spectateurs voient le geste

comme l'expression ultime de l'amour unissant les deux tributs, d'autres l'interprètent comme une bravade politique.

Dans le second volet de la trilogie, *Catching Fire*, le geste de sédition de Katniss déclenche des émeutes et des soulèvements dans tout Panem. Son président, Coriolanus Snow, exige de Peeta et elle qu'ils nient la connotation politique de leur acte dans l'arène lors d'une tournée de la victoire qui les conduit à travers les 12 districts et au Capitole, mais les deux adolescents ne feront qu'accentuer les tensions sur leur passage. Devenus une menace à l'ordre public, Snow modifie les règlements des 75^e Hunger Games (dits « Jeux de l'expiation ») afin de les éliminer publiquement. Les tributs de cette édition spéciale, en effet, sont sélectionnés non plus au sein de la population, mais parmi les vainqueurs des Jeux précédents. Katniss et Peeta représenteront à nouveau le District 12. Lors de la compétition, un certain nombre de concurrents s'est allié aux rebelles afin de détruire l'arène et mettre un terme aux Jeux. Peeta et Katniss sont impliqués malgré eux dans le complot et c'est Katniss qui, involontairement, accomplit l'acte de sabotage.

Le dernier volet de la trilogie, *Mockingjay*, porte sur la rébellion des districts. On apprend que le district Treize n'a pas été entièrement détruit à la fin de la première rébellion. Il mène désormais le mouvement de résistance auquel prend part Katniss, qui en est le symbole, prend le Capitole par les armes et instaure un gouvernement démocratique.

Dix ans après *Mockingjay* est paru le roman *The Ballad of Songbirds and Snakes* (Collins, 2020), une expansion analeptique de la trilogie relatant la jeunesse du retors Coriolanus Snow.

L'œuvre de Collins dresse un parallèle entre Panem et l'État totalitaire d'Océania dans le *Nineteen Eighty-Four* d'Orwell, établi sur la base d'une surveillance panoptique (Foucault, 1975) et une organisation politique autocratique. Si la dystopie a pour fonction de nous avertir des conséquences désastreuses de tendances en germe dans le présent (Booker et Thomas, 2009) en en poussant la logique à l'extrême, alors *THG* a pour fonction de mettre en garde contre la généralisation de la surveillance comme outils de gouvernance dans un cadre menaçant les libertés individuelles. Comme chez Orwell, les médias n'existent plus en tant que quatrième pouvoir et la liberté d'expression est absente de Panem, les dispositifs médiatiques

étant cooptés par le régime institué. À cela s'ajoutent de nombreuses critiques sur le dispositif spectatorial de la télé réalité, car hors de l'arène, c'est sur les écrans que la population de Panem se repaît des combats sanglants et cruels des Hunger Games.

ANTIQUARISME ET MÉDIÉVALISME

Au premier regard, *THG* apparaît davantage comme une œuvre antiquariste que médiévaliste. Les motifs de l'antiquité grecque et romaine et les parallèles entre le postcatastrophique Panem et l'Empire romain y sont nombreux et évidents². Mais au-delà de cette dimension antiquariste, la trilogie de Collins propose également un thème médiévaliste important incarné par sa protagoniste, Katniss Everdeen : le braconnage. Braconnière, Katniss l'est au sens propre comme au figuré, suivant l'acception de Michel de Certeau (1990).

À la mort de son père, Katniss chasse en toute illégalité dans la forêt, hors des limites de son district, afin de nourrir sa mère et sa sœur cadette et de générer un revenu sur le marché noir, à l'instar du braconnier médiéval sur les terres seigneuriales. Cette activité se double d'un braconnage du dispositif médiatique du Capitole³, celle-là même qui assure la diffusion des Hunger Games et ses événements périphériques (tournées des vainqueurs, *talk-shows* mettant en vedette les concurrents, etc.), mais aussi la surveillance des districts, et que Kelly Wezner (2012), s'appuyant sur Michel Foucault (1975), décrit comme un Panopticon⁴.

Dans *L'invention du quotidien*, Michel de Certeau (1990) s'intéresse aux « usages » des consommateurs (lecteurs, consommateurs de produits de la culture de masse, etc.) d'objets sociaux, des usages définis, rappelons-le, comme des « actions qui ont leur formalité et leur inventivité propres et qui organisent en sourdine le travail fourmilier de la consommation » (p. 52). Pour lui, les usages impliquent une réappropriation : plutôt que de s'intéresser à cet appareil disciplinaire et d'organisation sociopolitique qu'est le produit de consommation, il privilégie le point de vue des consommateurs placés devant l'exigence de s'y conformer tout en contournant dans le même souffle cette exigence. Les objets sociaux dont il est fait usage s'inscrivent dans une poïétique et s'insinuent dans les cadres définis par les producteurs de l'économie dominante, et ces derniers accordent aux

consommateurs des espaces de liberté de plus en plus réduits, les forçant à user de la ruse afin de les détourner. Production et consommation sont deux pôles au sein de la culture où sont traduits des rapports de forces inégaux; ils opposent la ruse à la domination et on les retrouve dans le contexte d'une « politisation des pratiques quotidiennes » (p. XXXVII). Une distinction est opérée par Certeau entre stratégie et tactique pour rendre compte des rapports de force entre les producteurs dominants et les consommateurs dominés. La stratégie est l'arme des premiers. Elle implique un calcul des rapports de force, une position surplombante permettant de maîtriser l'incertitude et les mouvements des adversaires et une base fixe d'opération pour faire fructifier les acquis. La tactique, quant à elle, est utilisée par les dominés, les consommateurs et les usagers qui ne possèdent ni autonomie ni lieu en propre. Ils se voient forcés d'agir sur le terrain de l'autre, selon des lois imposées de l'extérieur; c'est une manière de « faire avec ». Si l'imposition est le fait de la stratégie, le détournement, le braconnage et l'usage sont ceux de la tactique. Certeau se dresse contre l'image de passivité accolée aux publics des médias de masse, qu'il appelle « l'idéologie de la consommation-réceptacle » (p. 242), et considère que les spectateurs ne sont pas transformés par les produits culturels consommés. De fait, ils assimilent plutôt ces produits pour les rendre plus conformes à ce qu'ils sont (p. 239-240). Les lecteurs sont comparés à des voyageurs qui « circulent sur les terres d'autrui, nomades braconnant à travers les champs qu'ils n'ont pas écrits, ravissant les biens d'Égypte pour en jouir » (p. 251).

À Panem, le dispositif médiatique n'appartient pas à un quelconque quatrième pouvoir; il émane du Capitole. Instrument politique placé tout entier au service de la domination des 12 districts par le gouvernement autoritaire de Coriolanus Snow, il rappelle aux populations asservies la défaite de la rébellion et décourage toute fronde future. Les Hunger Games proposent à la fois un divertissement pour les citoyens du Capitole et un avertissement adressé aux populations des 12 districts, comme l'apprend l'héroïne au lecteur :

Pour les punir du soulèvement, chacun des douze districts est tenu de fournir un garçon et une fille, appelés « tributs ». Les vingt-quatre tributs sont lâchés dans une immense arène [...]

Ils s'affrontent alors jusqu'à la mort [...]

Arracher des enfants à leurs districts, les obliger à s'entre-tuer sous les yeux de la population : c'est ainsi que le Capitole nous rappelle que nous sommes entièrement à sa merci et que nous n'aurions aucune chance de survivre à une nouvelle rébellion. Quelles que soient les paroles, le message est clair : « Regardez, nous prenons vos enfants, nous les sacrifions, et vous n'y pouvez rien. Si vous leviez seulement le petit doigt, nous vous éliminerions jusqu'au dernier. Comme nous l'avons fait avec le district Treize. »

Pour ajouter l'humiliation à la torture, le Capitole nous impose de considérer les Jeux comme un spectacle, un événement sportif opposant les districts les uns aux autres. (Collins, 2009 [2008], p. 24-25)

Les médias diffusent non seulement les Jeux, mais les images du district Treize en ruine, également, rasé en guise de représailles pour son implication dans la rébellion : « les ruines du district Treize, encore fumantes sous les impacts des bombes toxiques. On nous les montre de temps en temps à la télé, pour nous rafraîchir la mémoire. » (p. 89)

Les dispositifs médiatiques trouvent leur place dans une stratégie de domination politique, stratégie prise dans son acception certaine. Le Capitole possède une position de surplomb que lui confère un dispositif panoptique composé de caméras émaillant le territoire de Panem, accompagné de forces militaires (les Pacificateurs), le tout avec pour objectif de maîtriser l'incertitude et les mouvements de ses adversaires : la population de Panem et, parmi elle, des mouvements de résistance. Une discussion entre Peeta et Katniss lève brièvement le voile sur ce dispositif dans le premier volet de la trilogie, alors que les deux tributs se retrouvent au Capitole dans l'attente de leur participation aux Jeux :

[Peeta] Es-tu déjà montée sur la terrasse? [...] On voit pratiquement toute la ville, de là-haut. Le vent souffle un peu fort, par contre.

Je traduis mentalement par « Personne n'entendra ce qu'on se dit ». C'est vrai qu'on a le sentiment d'être sous surveillance, ici [...]

Je n'ai jamais vu de tribut sur la terrasse du centre d'Entraînement. Mais ça ne veut pas dire qu'il n'y a pas de caméras.) Tu crois qu'on nous observe, en ce moment? (p. 86-87)

Aux caméras s'ajoutent des puces implantées dans chaque tribut, dont la fonction est de le localiser en permanence une fois dans l'arène.

En tant que tribut, Katniss se soumet à la logique des Jeux et du Capitole tout en la détournant. Elle use de tactiques afin que Peeta et elle sortent vivants de l'arène. Forcée d'agir sur le terrain de l'autre et en fonction des lois imposées par le Capitole et son dispositif médiatique, elle « fait avec ». Mais à la différence du consommateur, ses usages sont ceux d'une actrice involontairement prise au cœur d'une télé réalité à saveur politique et spectatorielle.

Le rapprochement entre le braconnage au sens commun du terme et le braconnage médiatique est renforcé par le fait que l'arène des 74^e Hunger games reproduit artificiellement un environnement naturel avec lequel Katniss est familière : la forêt tempérée, source de nourriture, un auxiliaire dans sa survie quotidienne. Ses connaissances pratiques lui permettent de s'alimenter dans l'arène : elle chasse, pose des collets, déterre des racines comestibles, se soigne grâce à des cataplasmes à base de feuilles. Elle lit dans les empreintes, les odeurs et le comportement des animaux les signes nécessaires à sa survie, s'ajuste en fonction des indices fournis par la nature. Mais cette forêt est artificielle, soumise au contrôle des Juges des Hunger Games (leurs organisateurs) et couvée par le regard attentif des caméras. Ce dont rend compte Katniss dès son entrée dans l'arène : « Me retrouver dans les bois me remonte le moral. J'apprécie ma solitude — même si elle est illusoire, car je passe probablement à l'écran en ce moment même. » (p. 160)

Dès le début du roman, Katniss fait un usage tacticien des règles. Lors de la Moisson, en effet, elle joue avec elles en prenant la place de sa sœur cadette alors qu'elle est désignée comme tribut. Ce sacrifice s'accompagne d'un geste politique de la part de gens dans la foule du district Douze, qui, au lieu d'applaudir, comme l'exige l'organisation de la Moisson, saluent en silence son courage et son abnégation, puis pressent trois doigts de leur main gauche contre leurs lèvres avant de les tendre dans sa direction. Il s'agit d'une première étape

dans l'éveil d'une rébellion qui se terminera, dans *Mockingjay*, par le soulèvement des districts, le renversement du Capitole et l'instauration d'une république.

Tout au long des Jeux, Katniss « fait avec » les dispositifs médiatiques; elle les mobilise afin d'en retirer un avantage concurrentiel face à ses adversaires. En somme, elle les braconne. Par exemple, elle se réfugie dans un arbre pour y passer sa première nuit dans l'arène. Elle y épie les conversations d'un groupe de concurrents, les carrières⁵, auquel s'est joint Peeta. Ce dernier leur fait croire qu'il a trahi Katniss et qu'il les mène à elle, alors qu'il tente en fait de la protéger. À l'aube, elle descend de son arbre :

Tant que j'étais dissimulée par l'obscurité, le sac de couchage et les branches du saule, les caméras avaient probablement du mal à faire le point sur moi. Je sais qu'elles doivent me chercher en ce moment même. À l'instant où je toucherai le sol, je peux être sûre d'avoir droit à un gros plan.

Le public doit être aux anges de savoir que je me trouvais dans cet arbre, que j'ai surpris la conversation des carrières et que j'ai découvert que Peeta était avec eux. Jusqu'à ce que je sache exactement quoi faire, mieux vaut jouer la fille sûre d'elle. Et non pas perplexe. Certainement pas confuse ou apeurée.

Il faut que je voie plus loin dans la partie.

Donc, en émergeant du feuillage pour déboucher dans la lumière de l'aube, je m'arrête un instant, bien en vue des caméras. Puis j'incline la tête sur le côté et je fais un petit sourire. (p. 171-172)

Ainsi, Katniss ne subit pas le regard des caméras et ne tente aucunement de se soustraire à leur attention. Au contraire, tout en se conformant à leur présence, elle en fait usage, se les réapproprie. Elle se compose une « présentation de soi » (Goffman, 1973a) tacticienne à l'intention des spectateurs dont elle contrôle les impressions et avec lesquels elle partage une complicité. Il faut préciser que les tributs reçoivent des commandites au cours des Jeux (nourriture, médicaments, armes), de sorte que les candidats, lorsqu'ils emportent l'adhésion du public, sont favorisés au détriment des autres. Les commandites jouent un rôle tactique, également. Chaque tribut reçoit l'aide d'un mentor qui les prépare en vue des Jeux. Ils gèrent

également l'envoi et la nature des commandites lors de la compétition. Ainsi, Katniss et Haymitch, son mentor, communiquent indirectement par le biais de l'envoi ou non de telles commandites. Assoiffée, Katniss s'attend à recevoir de l'eau, mais rien n'est fait en ce sens. Elle comprend alors que l'abstention de son mentor signifie qu'un point d'eau se trouve à proximité. Plus tard dans la compétition, lorsque Katniss et Peeta jouent aux amants maudits pour s'attirer la faveur du public, Haymitch encourage les marques d'affection en envoyant une commandite :

[Katniss] *Je sors dans la fraîcheur du soir au moment où le parachute me tombe du ciel. Je m'empresse de défaire le paquet, espérant un vrai médicament pour la jambe de Peeta. Au lieu de quoi je découvre un pot de bouillon bien chaud.*

Haymitch ne pouvait pas m'adresser de message plus clair. Un baiser égale un pot de bouillon. Je peux presque l'entendre grommeler : « Les gens doivent croire à votre amour, chérie. Ce garçon est en train d'y passer. Donne-moi quelque chose sur quoi je puisse travailler! » (Collins, 2009 [2008], p. 268-269)

Le braconnage des dispositifs médiatiques sert d'abord les intérêts privés de Katniss, mais contribue par la suite à saper l'autorité du Capitole. L'exemple le plus éclairant de ce braconnage subversif est donné à la mort de Rue, une fillette issue du district Onze. Tribut le plus frêle et le plus jeune des 74^e Hunger Games, ses chances de survie dans le cadre des Jeux sont minimales. Katniss prend Rue sous son aile jusqu'à ce qu'un concurrent du district Un l'élimine. La perte d'une enfant si vulnérable éveille un sentiment de révolte chez Katniss. Elle prend alors le parti de défier le Capitole en lui organisant des funérailles improvisées, témoignage d'une solidarité inter-district désapprouvée par le pouvoir. Elle la pare de fleurs sauvages et lui rend sa dignité, puis presse trois doigts de ma main gauche contre ses lèvres et les tends dans sa direction, un geste de provocation à l'endroit du Capitole capté par les caméras et vu par le public, puis repris ensuite par des résistants en nombre croissant. Le braconnage ne sert plus strictement à survivre, ici, car Katniss sacrifie son temps à un acte qui l'expose à la violence des autres tributs et à la vindicte du pouvoir.

BIO-INGÉNIERIE ET ARTIFICIALISATION DU MILIEU

Si Katniss use de tactiques braconnières pour survivre aux stratégies du Capitole, elle demeure néanmoins captive d'un espace qui ne lui appartient pas en propre; un environnement instrumentalisé par le pouvoir pour en assurer la pérennité. Le Capitole le soumet entièrement à ses fins lorsqu'il fabrique les arènes des Hunger Games, sortes de simulacres de milieux naturels dénaturés où l'on a sciemment brouillé les frontières entre l'organique et l'artificiel. Il en ressort un rapport de surmédiation technique et symbolique exacerbé et dysphorique entre les habitants (les tributs) et leur environnement, loin des rapports directs avec la nature promus par le fantasme de recosmisation.

Les arènes des Hunger Games proposent des milieux ludifiés. Un ensemble de règles (être le seul survivant à la fin de la compétition), d'accessoires (armes, armures, briquets), de ressources (médicaments, nourriture, eau, gibier) et d'affordances⁶ (un champ de force infranchissable, des points de ravitaillement exposés aux attaques) délimite le champ des actions possibles des joueurs (les tributs). S'il est possible de décrire les Hunger Games en termes ludiques, ils représentent un jeu de rôle grandeur nature situé dans un monde ouvert (c'est-à-dire aux possibilités d'actions élargies et proposant une trame narrative lâche). Bien sûr, les tributs y jouent leur propre rôle et la finalité du jeu devient la survie. Sa logique et sa nature même d'activité libre et gratuite est donc corrompue.

En contrôlant finement le milieu, les Juges influent sur le comportement des tributs et la trame narrative des Hunger Games à l'aide d'affordances destinées à relancer l'action au cours de temps morts où les concurrents se cachent, s'observent mutuellement, évitent les attaques frontales. À la fin des 74^e Jeux, par exemple, les mares et les ruisseaux sont asséchés afin de « suggérer » aux tributs survivants de rejoindre un lac, seul point géographique où ils pourront se ravitailler en eau et éviter la déshydratation. Il s'agit pour les Juges de mettre un terme aux Jeux à l'occasion d'une confrontation finale sanglante, de provoquer l'action spectaculaire qu'attend sans doute impatientement le public. Le subterfuge fonctionne auprès de Katniss et Peeta, bien qu'ils ne soient pas dupes :

- *Le lac, conclut Peeta. Ils veulent nous ramener là-bas [...]*
 — *Tu avais raison. Ils nous poussent vers le lac, dis-je. (En terrain découvert. Où ils sont certains d'obtenir un beau combat à mort en plein dans le champ des caméras.) Veux-tu y aller directement ou attendre que nous n'ayons plus d'eau?*
 — *Allons-y tout de suite, pendant que nous sommes rassasiés et reposés. Finissons-en. Je hoche la tête. (Collins, 2009 [2008], p. 335-336)*

En sus des affordances, les Juges ludifient l'environnement en lui surimposant un système de récompenses. La survie d'un tribut dépend de sa capacité au combat, mais aussi de sa connaissance intime du milieu pour y trouver matière à subsistance. Il doit pouvoir se nourrir en chassant ou en identifiant des baies, des racines et des plantes comestibles. La capacité de survie de Katniss est liée à sa connaissance de la forêt. Elle sait lire ses indices (le museau humide d'un écureuil lui indique la proximité d'une source d'eau potable) et en retirer les ressources nécessaires à sa subsistance. Le système de récompenses s'ajoute à ces facultés. Le tribut trouve dans la commandite une manière supplémentaire de subvenir à ses besoins. Pour en obtenir une, le candidat doit obtenir les faveurs du public, ajoutant aux autres compétences requises une compétence à jouer des mécaniques ludiques et spectatorielles. Du reste, le principe des commandites court-circuite la fonction nourricière du milieu forestier et renforce sa ludification. Ici, le jeu pervertit le naturel en s'infiltrant à même l'impératif de survie qui guide les tributs.

Dans *Catching Fire* (Collins, 2010 [2009]), Katniss et Peeta participent à une nouvelle édition des Hunger Games. Dans la nouvelle arène, la mécanique ludique devient nettement visible et la naturalité du décor tend à s'effacer encore davantage au profit des engrenages d'une machine infernale présentée comme un antagoniste et pleinement altérisée. La corruption du milieu sylvestre résulte de sa soumission à la logique du jeu. La nouvelle arène prend la forme d'une horloge. Au centre figure une étendue d'eau salée. Une plage et une jungle occupent la périphérie. En forme de cercle, l'arène est divisée en 12 sections correspondant aux 12 heures de l'horloge et chaque section est munie d'un mécanisme meurtrier qui se met en branle quand sonne l'heure correspondante. Chaque mécanisme enclenche un simulacre de phénomène naturel ou libère un animal

issu de manipulations biogénétiques. Neuf d'entre eux sont identifiés par les joueurs : un orage, une pluie de sang, un brouillard neurotoxique accompagné de brûlures chimiques, des singes aux griffes et aux crocs hypertrophiés, des geais bavards imitant la voix torturée de personnes chères aux tributs, une bête non identifiée dont la violence laisse derrière elle un corps déchiqueté, une vague géante et des insectes. La précision machinique et la visibilité du dispositif létal mis en place dans la nouvelle arène sont sans équivoque : absolument rien n'y est naturel.

Le brouillage entre l'organique et l'artificiel est particulièrement visible dans la création de « mutations génétiques », des êtres produits sur la base de la bio-ingénierie et qui ne sont pas sans évoquer les aberrations produites par le WICKED dans *The Maze Runner*. Parmi ces mutations figure le geai bavard.

Lors de la rébellion qui a conduit à la destruction du district Treize et à l'instauration des Hunger Games, le Capitole avait modifié plusieurs espèces animales pour en faire des armes ou des outils stratégiques. Parmi ces outils, le geai bavard était utilisé à des fins d'espionnage en raison de sa capacité à imiter la voix humaine. Il rapportait au Capitole les discussions des rebelles glanées çà et là, jusqu'à ce que ces derniers découvrent le subterfuge et s'en servent afin de donner de fausses informations à l'ennemi. Le geai bavard s'est hybridé par la suite avec le geai moqueur sauvage, donnant lieu à une nouvelle espèce réputée pour sa capacité à mémoriser des chants. Le parcours évolutif du geai allégorise la libération des rebelles de l'emprise du Capitole, puisqu'il passe de domestiqué à sauvage et recouvre son entière liberté. Il s'agit donc d'un camouflet pour le Capitole, comme le rappelle Katniss au début du premier tome, et celle-ci sera associée symboliquement au geai moqueur au fil de la trilogie, devenant l'emblème de la révolte. Mais le geai illustre aussi la corruption de la nature par les manipulations du Capitole et un détournement cruel du symbole de la révolte naissante à l'endroit de son inspiratrice. En effet, le geai bavard compte parmi les mécanismes de l'arène des 75^e Hunger Games. Lors de la compétition, Katniss entend les hurlements de sa petite sœur. En tentant de la retrouver, elle réalise qu'il ne s'agit pas d'elle, mais de geais du Capitole qui en imitent la voix : « Ce n'est pas réel, me dis-je. [...] C'est juste un mauvais tour de ces sadiques de Juges. » (p. 349) Le

simulacre est si convaincant que Finnick, un tribut allié de Katniss, frôle la folie alors que les geais le harcèlent en imitant sa fiancée. Ces voix ne se contentent pas de tourmenter leurs victimes, elles sèment également un doute pernicieux dans leur esprit, car les geais bavards sont censés reproduire ce qu'ils entendent : dès lors, imitent-ils l'agonie d'êtres chers réellement torturés ou se contentent-ils de produire un simulacre de voix déchirées par la souffrance?

Le Capitole témoigne de son habileté perverse à transformer en armes des créatures originellement inoffensives. Lors des Jeux de l'expiation vécus 25 ans auparavant par Haymitch, le mentor de Katniss et Peeta, une arène paradisiaque est remplie de créatures au premier regard peu menaçantes, mais ultimement mortelles : des oiseaux rose bonbon embrochent les tributs de leur long bec effilé, les écureuils sont carnassiers et les piqûres des papillons, mortelles.

Une autre abomination biogénétique prend la forme de chiens mutants lâchés dans l'arène à la fin des 74^e Hunger Games. Il s'agit d'un dernier coup spectaculaire de la part des Juges pour rendre la conclusion des Jeux particulièrement sanglante et horrificante. Lorsque la meute est lâchée, il ne reste dans l'arène que trois tributs : Katniss, Peeta et Cato. Elle aura raison de ce dernier dans une scène convoquant le récit mythique de la mort d'Actéon, Katniss y jouant le rôle d'Artémis.

La référence au mythe de la Grèce antique prend tout son sens si l'on se reporte au complexe d'Actéon de Jean-Paul Sartre (1976 [1943]). Il porte sur la curiosité qui anime le savant, semblable au « chasseur qui surprend une nudité blanche [la déesse Arthémis, qui retournera la meute de chiens contre le chasseur] et qui la viole de son regard » (p. 639). Mais le complexe ne s'adresse pas à Cato, lui-même soumis au regard des spectateurs et du pouvoir. Il y a déplacement du tribut vers le Capitole, qui ne se contente plus de regarder grâce à son double dispositif panoptique et spectatoriel, mais qui manipule aussi l'objet de son voyeurisme, la nature, jusqu'à la transformer en aberration. Et s'il n'est pas immédiatement dévoré par sa création, il paiera pour son hubris à la fin de *Mockingjay*, une fois son pouvoir mis à bas par la résistance.

Les chiens du Capitole sont anthropomorphes, résultat de manipulations biogénétiques :

Même si je n'avais jamais vu de chiens pareils, il est clair qu'ils n'ont rien de naturel. Ils ressemblent à de grands loups, mais quel loup se dresse et tient en équilibre sur ses pattes arrière? Quel loup fait signe à sa meute de le suivre comme s'il avait un poignet? [...]

Dressés sur leurs pattes arrière, ils prennent une allure étrangement humaine [...]

[J]e comprends soudain ce qui me dérange à propos de ces chiens. Ces yeux verts qui me fixent avec malveillance ne sont pas des yeux de chien, de loup ou d'aucun canidé que je connaisse. Ils sont incontestablement humains. (Collins, 2009 [2008], p. 340-342)

Le spectacle de ces chiens s'avère d'autant plus horrifant que Katniss reconnaît en chacun d'eux les attributs physiques de concurrents tués dans l'arène.

Une fois encore, le Capitole brouille non seulement les frontières entre l'organique et l'artificiel, mais la distinction, également, entre le réel et le simulacre. Ces chiens constituent-ils des mutants dont les caractéristiques physiques imitent celles des tributs ou hybrident-ils de l'humain et de l'animal? Le brouillage est troublant, car il suppose de réanimer des morts et, surtout, de réorganiser la structure ontologique de l'être humain, plaçant en situation de coprésence deux corps distincts dans les limites d'un même corps animal. Une telle opération est d'autant plus spectaculaire qu'elle produit des créatures inhumaines, de l'abject (Kristeva, 1980)⁷.

Enfin, parmi les mutations génétiques du Capitole, on compte les guêpes tueuses. À l'instar des geais bavards, ce sont des armes de guerre employées contre les rebelles lors du premier soulèvement :

Plus grosses que des guêpes normales, elles ont un corps doré caractéristique, et leur dard occasionne une cloque de la taille d'une prune. La plupart des gens ne tolèrent pas plus de quelques piqûres. Certains meurent sur le coup. Ceux qui survivent perdent parfois la raison, à cause des hallucinations engendrées par le venin. Dernier détail : ces guêpes attaquent quiconque s'en prend à leur nid et le poursuivent jusqu'à la mort. D'où leur nom. (p. 192-193)

Ces guêpes sont dispersées dans l'arène des 74^e Hunger Games, menace supplémentaire destinée aux tributs. Katniss jouera le jeu du

Capitole lorsqu'elle s'en servira d'arme contre des concurrents lancés sur sa piste. Piquée elle-même par les guêpes, elle sera en proie à de vives hallucinations qui, comme les hurlements torturés imités par les geais bavards, entraîneront une forme de déréalisation. Katniss se montrera momentanément incapable de distinguer la réalité souveraine de cette région finie de sens qu'est l'hallucination et dont il découle de l'incertitude ontologique. L'extrait suivant témoigne de cette déréalisation. Sous l'effet du venin, Katniss rencontre Peeta qui l'exhorte à se sauver, sachant que ses adversaires reviendront l'éliminer :

Ils sont revenus me tuer, ou récupérer leurs armes, ou les deux.

Il est trop tard pour m'enfuir. Je sors une flèche visqueuse du carquois et m'efforce de l'encoher, mais, au lieu d'une corde, j'en vois trois, et la puanteur du venin est si répugnante que je n'y arrive pas. Je n'y arrive pas. Je n'y arrive pas.

Impuissante, je vois surgir le premier chasseur entre les arbres, un épieu à la main, prêt à le lancer. Je ne comprends pas pourquoi Peeta semble tellement choqué. Je me prépare au coup. Au lieu de quoi il laisse retomber son bras le long du corps.

— Qu'est-ce que tu fiches encore ici? me siffle-t-il. (Je le dévisage sans comprendre, je fixe la goutte d'eau qui perle au bout d'un dard sous son oreille. Son corps entier scintille, comme s'il était couvert de rosée.) Tu es folle? (Il m'enfoncé le manche de son épieu dans les côtes, à présent.) Lève-toi. Lève-toi! (Je me lève, mais il continue à me repousser. Quoi? Qu'est-il en train de faire? Il me rejette loin de lui avec violence.) Allez, cours! me hurle-t-il. Sauve-toi! (p. 200)

Ce qui tenait d'une vague indistinction entre le réel et l'irréel (Peeta en ennemi ou en allié, son corps luisant de rosée, les cordes de l'arc devenues triples, la flèche visqueuse, l'odeur envahissante du venin, etc.) devient une pure hallucination :

Le monde vacille de manière inquiétante. Un papillon grossit comme une maison avant d'exploser en un million d'étoiles. Les arbres se mettent à saigner et éclaboussent mes bottines. Des fourmis sortent des cloques que j'ai aux mains, et j'ai beau les secouer, je n'arrive pas à les décrocher. Elles me grimpent sur les bras, dans le cou. (p. 200-201)

La déréalisation devient telle que Katniss perd toute conscience de ses propres actes : « Quelqu'un se met à hurler longuement, sans jamais reprendre son souffle. J'ai l'impression qu'il pourrait s'agir de moi. » (p. 201) Enfin, la fonction première des hallucinations se manifeste lorsqu'elles réveillent les terreurs les plus intimes de Katniss :

Je m'enfonce dans un long cauchemar, d'où j'émerge à plusieurs reprises pour être confrontée à une terreur pis encore. Toutes les choses que je redoute, pour moi et pour les autres, me reviennent avec tant de précision que je ne peux m'empêcher de les croire vraies. Chaque fois que je me réveille, je me dis : « Au moins, c'est fini. » Mais je me trompe. Ce n'est que le début d'un nouveau chapitre de tortures. Je ne sais combien de fois j'assiste à la mort de Prim, ou je revis la mort de mon père, ou je vois mon propre corps se faire démembrer. (p. 202)

L'incertitude ontologique induite par le venin est telle que Katniss, lorsqu'elle revient sur cet épisode plus d'un an après, demeure dans l'incapacité de déterminer s'il s'est effectivement déroulé ou non.

L'abomination biogénétique du Capitole sera employée de manière plus insidieuse encore dans *Mockingjay*. Le Capitole, en effet, se servira du venin de guêpe afin de conditionner Peeta. Ce dernier, une fois renvoyé auprès de Katniss, tentera de l'assassiner. Le venin permet de reconfigurer le cerveau de sa victime, d'éliminer d'authentiques souvenirs et d'induire de faux souvenirs, leur donnant une consistance réelle. En d'autres termes, elles brouillent la distinction entre l'épisodique et le sémantique, entre les expériences médiates et immédiates. C'est ce brouillage et ce conditionnement pernicieux qu'explique Beetee, un scientifique appartenant à la résistance :

— Il devient difficile de se reposer sur sa mémoire, car les souvenirs peuvent être modifiés. (Beetee se tapote le front.) Ramenés en surface, réécrits, puis sauvegardés sous une nouvelle forme. Maintenant, imagine que je t'amène à te rappeler quelque chose — soit au moyen d'une suggestion verbale, soit en te faisant regarder une séquence enregistrée — et que, dans le même temps, je t'administre une dose de venin de guêpe tueuse. Pas de quoi te faire perdre connaissance pendant trois jours, non, juste assez pour mêler le doute

et la peur à ces images. Voilà ce que ton cerveau va retenir à long terme. (Collins, 2011 [2010], p. 195)

Le Capitole, par l'entremise de la bio-ingénierie et du conditionnement, s'instille dans les limites du *topos* humain par l'inversion. Ce faisant, il élimine la distinction entre souvenirs de la mémoire épisodique et souvenirs de la mémoire sémantique, donnant lieu à une expérience pseudo-phénoménale du monde. Une étape supérieure est franchie : il ne s'agit plus de brouiller les frontières entre réalité souveraine et régions finies de sens, mais de transformer par la technique du sémantique en épisodique. Le Capitole ne se contente plus de ludifier la nature : dans le même souffle, il rend effectif le simulacre et déréalise l'expérience immédiate du monde.

Alors que l'on tente de déconditionner Peeta et de lui donner les outils nécessaires pour distinguer les souvenirs authentiques et les faux souvenirs induits artificiellement, un jeu est inventé, appelé « réel ou pas réel » : « [Peeta] doit mentionner un événement et ils [ses compagnons d'armes] lui disent s'il s'est vraiment produit ou si c'est une déformation de la réalité, en complétant le plus souvent par une brève explication. » (p. 290) Mais le jeu trahit rapidement ses limites lorsque Katniss reconnaît que Peeta seul ne peut plus opérer une telle distinction. Auparavant prisonnier du simulacre de réalité induite dans son esprit par le Capitole, il se voit désormais prisonnier, malgré leurs bonnes intentions, du point de vue de ses coreligionnaires, et au premier chef, de Katniss : « L'idée [du jeu] paraît bonne, jusqu'à ce que je [Katniss] réalise que c'est moi et moi seule qui pourrai confirmer ou réfuter l'essentiel de ce qui le tourmente. » (p. 291) Cette remarque met en lumière l'ampleur de la perte enregistrée par Peeta : il est ébranlé jusque dans sa propre subjectivité, devenue, par conditionnement, un guide inadéquat pour l'action. Peeta se montre désormais en proie à une involontaire duplicité qui rend ses souvenirs suspects à ses propres yeux.

Si les guêpes du Capitole déréalisent l'expérience phénoménale de Katniss, c'est également le cas de son dispositif médiatique. À la fin du premier volet de *THG*, Katniss et Peeta, sortis victorieux de l'arène, sont invités sur le plateau d'une émission au cours de laquelle une rétrospective des deux semaines de compétition est proposée aux téléspectateurs. L'héroïne n'est pas dupe de la capacité des monteurs

à livrer un récit en triant les séquences filmées, adoptant du même coup une perspective constructiviste sur les médias :

Condenser plusieurs semaines en trois heures n'est pas un mince exploit, surtout quand on pense au nombre de caméras qui filmaient simultanément. Ceux qui montent les meilleures séquences doivent choisir quel genre d'histoire ils désirent raconter. Cette année, pour la première fois, ils ont opté pour une histoire d'amour. (Collins, 2009 [2008], p. 370)

L'insistance des producteurs sur le récit romantique de Katniss et Peeta — les « amants maudits du district Douze » — répond à la volonté du Président Snow. Ce dernier craint que la bravade finale des deux tributs — forcer les Juges à modifier les règles des Jeux afin d'empêcher un double suicide en public — ne suscite des velléités de révolte dans les districts. Il insiste donc pour que Katniss donne l'impression, face aux caméras, qu'elle a agi par amour pour Peeta et non par défi envers le Capitole, bien qu'il sache que cet amour servait les tactiques de l'héroïne plus que ses sentiments.

Au-delà de la perspective privilégiée par le pôle de la production, ajoutons que les lieux sémantiques proposés par le montage redoublent, dans l'esprit de Katniss, les mêmes lieux épisodiques, expérimentés phénoménalement. Lors du visionnement, les lieux et événements sémantiques lui apparaissent étrangers aux lieux et événements expérimentés. Katniss : « Quelque chose se ferme en moi; je me sens trop engourdie pour éprouver quoi que ce soit. Comme si je regardais des étrangers en train de participer à une autre édition des Hunger Games. » (p. 371) Son expérience est déréalisée lors de sa représentation médiatisée, les images semblent témoigner d'événements qui lui sont étrangers : « Objectivement, la scène des chiens et de la mort de Cato reste aussi abominable que dans la réalité. Mais, une fois encore, j'ai le sentiment de voir s'agiter de parfaits inconnus. » (p. 372)

Dans *Mockingjay*, une fois les districts tombés un à un aux mains des rebelles, la prise du Capitole est planifiée. Une équipe de soldats est mise sur pied, dont le nom — escouade 4-5-1 — évoque intertextuellement le roman dystopique de Ray Bradbury. Dans cette « escouade star », dont l'intervention est filmée aux fins de propagande rebelle, figurent trois concurrents des Hunger Games :

Finnick, Katniss et Peeta. Dans la salle des opérations du district Treize, où se prépare l'opération, un plan holographique du Capitole est projeté, indiquant la présence des nombreux pièges disposés par Snow pour le défendre contre les rebelles. La prise du Capitole constituera donc l'édition ultime des Jeux de la Faim, où au milieu urbain sera surajouté un cadre ludique pervers, ici aussi, par une logique meurtrière tournée vers l'élimination des rebelles.

LE MOTIF DE LA FORÊT

S'il est un motif mésogrammatique médiévaliste à même d'articuler entre elles les différentes catégories de relations écouménaes de *THG*, c'est sans conteste celui de la forêt.

La forêt, nous dit Paul Zumthor (2014 [1993]), dans *La mesure du monde*, un ouvrage consacré à la représentation médiévale de l'espace, est d'abord perçue par l'homme du haut Moyen Âge et du début du Moyen Âge central comme un éréme, une sauvagerie. Comme Berque (2002b) le souligne, l'ermite accède à la solitude de l'éréme, la terre inhabitée, en renonçant aux biens de l'écoumène. La forêt, c'est ici « la forme par excellence du désert », un « aspect du chaos », une « source apparemment inépuisable de vie indomptée » (Zumthor, 2014 [1993], p. 64) que fréquentent aussi des individus inquiétants. Elle persiste sous cette forme, dans l'imaginaire, par l'entremise des cycles de Lancelot et du Graal. Toutefois, passé l'an 1100, nous dit Zumthor, elle s'intègre de plus en plus fortement à l'écoumène médiéval. La forêt est alors « une zone mal définie d'interrelations sociales résultant à la fois de revendications seigneuriales et de concessions extorquées par les paysans riverains. » (p. 66) Elle soulève donc des enjeux juridiques. *Forêt*, nous rappelle le médiéviste suisse, viendrait possiblement de *forum*, en référence au tribunal royal. Le roi en est le propriétaire, mais cette propriété est partagée dès l'époque carolingienne. Les barons en font leur terrain de chasse, les moines s'y adonnent à la méditation, les paysans s'en servent d'aires de pacage pour les bêtes. Contrairement au champ, la forêt ne donne rien, on doit lui prendre. Entre prétentions royales, revendications seigneuriales, concessions accordées aux paysans et non-lieu⁸ habité par des personnages peu recommandables (« La forêt, c'est le non-lieu du bandit, du cheva-

lier-brigand, du serf en rupture de ban, de tous les hors-la-loi », p. 67), la forêt est le foyer d'interrelations sociales ambiguës : elle oppose l'ordre (territoire de chasse accordé aux seigneurs) et désordre (lieu propice au braconnage pour les moins nantis). Elle accueille également les fugitifs dans leur exil, à l'instar des personnages Tristan et Iseult qui erreront dans la forêt du Morrois.

Avant de constituer un motif médiévaliste, la forêt des *Hunger Games* est d'abord antiquariste, car il s'agit du territoire de la déesse Artémis, armée comme Katniss de son arc et redoutable chasseresse. Alors que dans l'Antiquité Artémis était associée à la lune, Katniss entretient avec l'astre une relation intime qui évoque la forêt du district Douze, son territoire de chasse à elle. En témoignent ces propos, qu'elle tient dans l'arène des 74^e Hunger Games :

J'ai dû passer environ deux semaines dans l'arène, auxquelles s'ajoute la semaine de préparation au Capitole. Peut-être que la lune a bouclé son cycle. J'ignore pourquoi, mais je tiens beaucoup à ce qu'il s'agisse de ma lune — celle que j'observe dans la forêt qui borde le district Douze. Cela me donnerait quelque chose à quoi me raccrocher dans ce monde surréaliste de l'arène, où l'authenticité de chaque détail est constamment remise en cause. (Collins, 2009 [2008], p. 319)

Si Artémis, la déesse vierge, est associée aux différentes étapes de la vie d'une femme dans l'Antiquité grecque, Katniss les traverse successivement dans le récit, passant de l'adolescence à l'âge adulte, de vierge à épouse de Peeta, puis à mère de deux enfants.

Selon le mythe⁹, Actéon, lors d'une partie de chasse, surprend la déesse Artémis dans son plus simple appareil. Rougissante et outrée d'avoir été exposée au regard d'un mortel, elle venge l'affront et le métamorphose en cerf. Devenu méconnaissable aux yeux de ses chiens, Actéon est dévoré. Dans la convocation du mythe, nous avons vu le glissement opéré de Cato vers le Capitole, alors que ce dernier manifeste un complexe d'Actéon au sens sartrien de l'expression. À l'instar de la déesse, Katniss et la forêt sont indissociables l'une de l'autre et toutes deux subissent le viol du regard exercé par le Capitole — son dispositif panoptique — tout en subissant les artifices du savant (ses abominations génétiques). Inspiratrice et actrice de la rébellion de Panem, Katniss se fait déesse vengeresse. Actéon dévoré

par ses chiens devient le Capitole mis à bas par la plèbe, cette dernière se retournant contre son maître et passant de chien à loup, de la domesticité à la féralité. En ce sens, l'intertexte mythique, coopté par l'intertexte sartrien par le biais de l'épisode de la mort de Cato, constitue une mise en abyme du renversement du pouvoir du Capitole, qui paie pour avoir vu la déesse sans voile et ajouté à l'odieux en dénaturant la forêt par ses simulacres.

La mise en abyme peut être vue comme un autotexte (une forme d'intertextualité autarcique, c'est-à-dire de référence du texte à lui-même) dont « la réduplication interne [...] dédouble le récit tout ou partie sous sa dimension [...] référentielle (celle de la fiction) ». (Dällenbach, 1976, p. 283) Selon Lucien Dällenbach, la mise en abyme condense le récit en un récit en miniature enchâssé à même le texte; elle en cite la matière, le contenu, et elle fonctionne à deux niveaux : d'une part, elle prend part au récit dans lequel elle s'insère. D'autre part, elle revêt un caractère réflexif et agit « comme élément d'une méta-signification permettant à l'histoire narrée de se prendre analogiquement pour thème » (p. 283-284). En donnant lieu à une répétition interne, elle dote l'œuvre d'une structure forte en la pourvoyant « d'un appareil d'auto-interprétation. » (p. 284) Dès lors, et de manière tout économique, la mise en abyme est susceptible d'appuyer la dimension axiologique de l'œuvre en l'exposant succinctement; elle contribue à sa redondance et à une meilleure réception de l'œuvre de la part du lecteur, sur le plan cognitif, accordant à la thèse défendue une itération supplémentaire.

Dans le cas de Cato dévoré par les chiens du Capitole, la mise en abyme fonctionne autotextuellement, mais il faut à l'artifice textuel le concours de l'intertextualité pour se réaliser pleinement en tant que mise en abyme. Deux intertextes sont présents : l'un mythique, l'autre sartrien. Sans eux, Cato demeure un simple tribut dévoré par des abominations biogénétiques. Avec eux, l'assimilation du Capitole à Actéon devient possible. La mise en abyme condense le récit principal — la mise à bas du régime inique — en un court épisode anticipant cette dernière. En vertu de l'intertexte mythique, le Capitole paie pour son acte de voyeurisme, soit son contrôle panoptique de Panem. En vertu de l'intertexte sartrien, le Capitole est condamné pour les inversions qu'il a commises et pour l'artificialisation des mi-

lieux naturels, la forêt en particulier, territoire de Katniss-Artémis. En effet,

en prenant [...] cette idée de chasse pour fil conducteur, nous découvrons un autre symbole d'appropriation, peut-être plus primitif encore : car on chasse pour manger [...] connaître, c'est manger des yeux. [...] dans le connaître, la conscience attire à soi son objet et se l'incorpore : la connaissance est assimilation. (Sartre, 1976 [1943], p. 639)

Or, en connaissant la nature, le Capitole l'incorpore dans son corps médial. Mais dans l'exercice assimilatoire, l'objet de sa curiosité est perverti et corrompu en raison d'une longue série d'inversions.

Le récit de *Hunger Games* s'articule tout entier autour du motif de la forêt. Son destin est celui de Panem tout entier. À l'instar de la forêt médiévale, celle de Panem représente « une zone mal définie d'interrelations sociales » (Zumthor, 2014 [1993], p. 66) ou, plus précisément, une zone contestée et en constante redéfinition. Au début du récit, il y a la forêt bordant le district Douze. Propriété exclusive du Capitole, son accès est défendu par une clôture électrique. C'est un territoire juridique. La fonction de la clôture est double : maintenir les carnassiers à distance du district et interdire l'accès de la population à la forêt, puisqu'y pénétrer est illégal et que le braconnage est sévèrement puni. Quiconque entre dans les bois est donc considéré comme un hors-la-loi et s'y aventure au péril de sa propre vie, soumis tout à la fois aux foudres du Capitole et à la sauvagerie.

Pour les habitants du district, la forêt est un éréme menaçant, car les carnassiers y « abondent, et leur menace s'ajoute à celle des serpents venimeux, des animaux enragés ainsi qu'à l'absence de sentiers. » (Collins, 2009 [2008], p. 11) Le district marque la fin de la civilisation et au-delà, il n'existe que des terres sauvages. Or, la forêt n'a rien d'un éréme aux yeux de Katniss, car elle sait la lire comme un texte. Telle empreinte indique le passage récent de tel gibier. Elle sait identifier ce qui y est comestible ou monnayable à la « Plaque », le marché noir du district. C'est cette herméneutique de l'indice qui permettra à Katniss de nourrir sa famille à la mort de son père et de survivre à deux éditions des Hunger Games. En bref, Katniss civilise la forêt. Au même titre que le district Douze, elle appartient de plein droit à l'écoumène. Ce faisant, et en la libérant de l'emprise du pou-

voir institué, Katniss réinsère la nature à même le corp médial des habitants de Panem. Elle offre dans l'opération la possibilité pour chacun d'effectuer un retour à la nature. Cette nature est pleinement somatisée et non tenue hors de soi, altérée; elle est dépourvue de toute surmédiation technique (affordances architecturales, simulacres de milieux naturels), symbolique (surajout d'un cadre ludique) et technosymbolique (contrôle panoptique de la forêt, imposition d'un cadre médiatique offrant d'elle une version déréalisée) caractéristique des arènes.

Comme au Moyen Âge, la forêt est l'habitat des marginaux, des exilés, des brigands et autres personnages en rupture de ban. Pour Katniss et Gale, son ami d'enfance, elle évoque la possibilité de se soustraire au pouvoir du Capitole. Lieu d'exil, elle abrite également Twill et Bonnie, deux fugitifs du district Huit, alors qu'ils tentent de rallier la résistance. C'est aussi un foyer pour Katniss, entendu à la fois comme demeure et point de convergence d'une série d'événements biographiques. À l'instar du foyer d'une lentille, c'est le point focal vers lequel convergent les différents épisodes biographiques de l'héroïne. Enfant, Katniss est initiée aux vertus nourricières de la forêt par son père. Après sa mort, elle y poursuit son œuvre et y parfait son apprentissage. La Katniss enfant et adolescente s'adapte à la vie du district Douze en plaçant ses interactions du quotidien sous le jour de la conformité et du quant-à-soi :

J'ai appris à tenir ma langue, à montrer en permanence un masque d'indifférence afin que personne ne puisse jamais deviner mes pensées. À travailler en silence à l'école. À me limiter aux banalités d'usage sur le marché, à ne discuter affaires qu'à la Plaque (p. 12)

Dans la forêt, à l'inverse, elle laisse libre cours à son sentiment de révolte contre le Capitole et cesse d'arborer une façade de circonstance. Elle ponctue chaque étape de sa vie. C'est le décor de son idylle avec Gale. *Locus amoenus*¹⁰, la forêt évoque donc un autre motif médiéval : le jardin¹¹. Mais la nature n'y est pas policée, toutefois. Dans l'arène sylvestre, marquée par le rite de passage sanglant des 74^e Hunger Games, c'est là également qu'elle devient une femme. À la fin de la trilogie, torturée par les traumatismes des Jeux et de la rébellion, et après avoir tenté de s'ôter la vie, elle gagne la forêt de

son district. S'adonnant de nouveau à la chasse, elle y trouve la paix nécessaire à sa convalescence et reprend goût à la vie. Puis, une fois devenue mère, elle fait jouer ses enfants à l'orée du bois.

Finalement, si la forêt est perçue par Katniss comme un refuge, on apprendra rapidement qu'il n'en est rien, car le dispositif panoptique du Capitole s'étend jusque-là. Une fois les 74^e Hunger Games terminés, le Président Snow intime à Katniss de maintenir publiquement l'illusion de son amour pour Peeta afin que son geste frondeur — la menace d'un double suicide pour forcer la fin de la compétition — ne soit interprété par la population de Panem comme un acte politique, mais, plutôt, comme un acte désespéré commis par une amoureuse étourdie. Au début de *Catching Fire*, le Président la menace de s'en prendre à ses proches si elle n'exécute pas sa requête. Il n'est pas dupe de la tactique de Katniss et il est au courant de son amour pour Gale. Lorsque les amoureux échangent un baiser dans la forêt du district Douze, loin de tout témoin, il est pourtant capté par le dispositif de surveillance du Capitole. Le couvert forestier lui-même semble dépourvu d'angles morts. L'épisode convoque à nouveau le mythe d'Actéon. Cette fois, pas de déplacement : on désigne le Capitole de manière inambigue comme le « chasseur qui surprend une nudité blanche et qui la viole de son regard » (Sartre, 1976 [1943], p. 666).

L'EUTOPIE AGRAIRE DU DISTRICT DOUZE

Nombre d'œuvres de science-fiction postcatastrophiques font table rase d'un milieu techniquement surmédié. D'autres altèrent radicalement la technique en proposant des machines intelligentes et conscientes d'elles-mêmes, libérées de leur maître et résolues à le réduire à l'esclavage (*The Matrix*) ou à l'anéantir (*Terminator*). Dans *THG*, la surmédiation est incarnée par les abominations biogénétiques et les affordances chargées de dénaturer un milieu forestier devenu, dans l'exercice, pleinement artificiel. Toutefois, et en parallèle, l'œuvre propose une autre forme de surmédiation technique lorsqu'elle ressuscite les images d'un XIX^e siècle industriel dans ses descriptions des districts Huit et Douze, faisant appel aux critiques de l'époque, émises par John Ruskin et William Morris, parmi d'autres, qui proposent dans leur œuvre médiévaliste respec-

tive une alternative à la modernité industrielle tant décriée, témoignant de leur nostalgie pour un Moyen Âge organique¹².

L'activité économique du district Douze, situé dans les Appalaches, repose en grande partie — comme sa contrepartie précatastrophique, la Virginie-Occidentale — sur l'extraction du charbon. Le quartier où vit Katniss est surnommé « la Veine », en référence aux filons des mines. L'héroïne décrit comment la rudesse des puits de mines s'inscrit à même la chair des travailleurs, dont la force de travail est captée par le Capitole :

notre quartier du district Douze, surnommé la Veine, grouille généralement de mineurs en chemin pour le travail. Des hommes et des femmes aux épaules voûtées, aux phalanges gonflées, dont la plupart ont renoncé depuis longtemps à gratter la poussière de charbon incrustée sous leurs ongles ou dans les sillons de leur visage. (Collins, 2009 [2008], p. 10)

Sont évoqués dans cet extrait les charbonniers du Voreux décrits dans *Germinal* d'Émile Zola (2013 [1885]), ces hommes osseux, anémiques, avec leur « chair lasse de travailleurs » (p. 225), au corps brisé, à l'instar du père Bonnemort, « si ravagé par ses quarante années de fond, les jambes raides, la carcasse démolie, la face terreuse » (p. 205), ou de la Maheude et ses enfants, des êtres « pitoyables, avec leur chair de cire, leurs cheveux décolorés, la dégénérescence qui les rapetissait, rongés d'anémie, d'une laideur triste de meurt-de-faim » (p. 179). La mine du district Douze brise physiquement ses mineurs et en emporte certains avec elle, dont le père de Katniss, mort dans un puits après un coup de grisou.

Le district Huit, lui, est celui des usines textiles. Ses habitants sont aliénés de la nature :

[Katniss] *Je me rappelle le district Huit, une zone urbaine crasseuse qui empestait les vapeurs industrielles, où les gens s'entassaient dans des immeubles délabrés. À peine un brin d'herbe en vue. Jamais la moindre occasion d'apprendre à se débrouiller dans la nature.* (Collins, 2010 [2009], p. 150)

Après son soulèvement, la population y meurt de faim, incapable de tirer profit des largesses prodiguées par la forêt.

Dans *THG*, l'intertexte anti-industriel concourt à l'appréciation négative d'une médiance où le labeur aliène les ouvriers de leur environnement et déforme leur corps. Cette appréciation renforce la critique de la surmédiation technique, symbolique et technosymbolique de l'œuvre en s'additionnant à l'inversion biogénétique, la ludification de la nature et de son expérience phénoménale, l'incertitude ontologique et, enfin, les dispositifs spectaculaire et panoptique. À l'instar des œuvres médiévalistes de l'époque, les descriptions industrielles des districts Huit et Douze en appellent à une démédiation des rapports entre la population de Panem et son environnement.

Au plan mésocritique, plusieurs éléments du récit fonctionnent de concert afin de dépeindre une appréciation négative de la surmédiation et de proposer un espace-temps démédié et eutopique répondant au principe amélioratif de l'utopie. Le Capitole-Actéon est dévoré par sa meute devenue, à l'instar du geai, férale : non seulement Panem a mis fin à son pouvoir autocratique, mais son dispositif médiatique a favorisé le soulèvement une fois piraté par les rebelles, permettant l'organisation d'une campagne de propagande fructueuse pour ces derniers. Du braconnage, on est passé au détournement et à la réappropriation des médias devenus, dans l'exercice, un contre-pouvoir. Par ailleurs, le système des Jeux a été aboli, mettant un terme à une télé réalité politique cynique et à bas la technologisation et la ludification de la forêt. Sans qu'il en soit fait mention, l'exemple de la féralisation du geai bavard ouvre sur celle de l'ensemble des mutations génétiques du Capitole et conduit à leur renaturalisation.

Après la victoire des rebelles, une république est instaurée. La fin du régime autoritaire coïncide avec la démédiation, conduisant à la possibilité d'une eutopie. La relation amoureuse de Katniss et Peeta est désinstrumentalisée et le conditionnement de Peeta par le Capitole, devenu inopérant. Les sentiments calculés de Katniss à l'endroit de Peeta — filtrés par la logique ludique des commandites — font place à des sentiments authentiques. De l'union des amants maudits naît deux enfants. Le district Douze, partiellement détruit lors du soulèvement, laboure les cendres et ensemeence la terre. La mine est abandonnée. Sa population est ramenée à l'échelle humaine d'une communauté après avoir été réduite à moins d'un millier par les bombes du Capitole. N'alimentant plus de ses ressources la machine industrielle de Panem, le district se convertit à une économie

agraire. Les prétentions juridiques du Capitole sur la forêt deviennent caduques. De terre d'accueil des réprouvés et des braconniers, elle redevient le territoire de chasse de Katniss-Artémis, loin de l'emprise du voyeur Actéon et de son hubris de savant. Détechnologisée, libérée de l'emprise du spectaculaire et du ludique, elle redevient de plein droit le foyer de l'héroïne.

En somme, le récit se dénoue et donne lieu à une quintuple démediation. On assiste d'abord à une déjuridisation de la forêt : celle-ci redevient libre et appartient désormais à chacun. Il est mis un terme à la logique d'affrontement entre le pouvoir juridique du Capitole et sa contestation, à l'opposition entre les stratégies du pouvoir et les tactiques braconnières.

À cela s'ajoute le fait que les milieux forestiers des arènes sont libérés du cadre ludique qui leur avait été surimposé.

En outre, la maîtrise des milieux (les arènes, la forêt, les districts) par l'intermédiaire des dispositifs médiatiques est éliminée. On met fin à la domination des lieux sémantiques au profit des lieux épisodiques, les milieux forestiers pouvant de nouveau faire l'objet d'une expérience directe, sans risque d'être instrumentalisés, déréalisés et mis en récit par les caméras du Capitole.

Dans la logique de la ludification, toujours, une forme de démediation s'ajoute lorsque les mutations génétiques et les affordances des Jeux cessent d'être mobilisées dans les arènes. La nature n'y est plus bridée.

Dernière manifestation de la démediation, enfin : on met un terme aux systèmes industriels d'exploitation des ressources et de production des districts, ce qu'illustre l'agrarisation du district Douze.

Il ressort de tout cela une eutopie nostalgique alors que le district renaît de ses cendres; une eutopie communautaire, agraire et familiale. Mais une eutopie où l'on souffre toujours des exactions du Capitole. Sur ce dernier point, le district Douze et sa forêt avoisinante représentent un lieu de convalescence pour Katniss et Peeta, et non de renaissance, car ces derniers demeurent hantés par les traumatismes des Jeux et de la rébellion, comme Katniss l'affirme dans l'épilogue de la trilogie :

*Mes enfants, qui ne savent pas qu'ils jouent sur un cimetière.
Peeta dit que tout ira bien. Nous sommes ensemble. [...] Nous*

saurons leur expliquer d'une manière qui les rendra plus courageux. Mais un jour, il faudra bien leur parler de mes cauchemars. D'où ils me viennent. Pourquoi ils ne s'effaceront jamais complètement.

Je leur apprendrai comment je survis. Je leur dirai que certains matins, je n'ose plus me réjouir de rien de peur qu'on me l'enlève. Et que ces jours-là, je dresse dans ma tête la liste de tous les actes de bonté auxquels j'ai pu assister. C'est comme un jeu. Répétitif. Un peu lassant, même, après plus de vingt ans.

Mais j'ai connu des jeux bien pires. (p. 416)

Notes

1. Sous la forme d'une tétralogie réalisée par Gary Ross (2012) et Francis Lawrence (2013-2015).

2. Il y a l'esthétique architecturale néoclassique du Capitole, l'arène et ses gladiateurs, des échos de la révolte des esclaves guidée par Spartakus, une division de la population entre patriciens et plébéiens, le sacrifice de jeunes tributs offerts au Minotaure, les cortèges de quadriges, un pays dont le nom renvoie à la formule satirique adressée par Juvénal aux citoyens oisifs et avides de divertissement (*Panem et circenses*) et des objets et symboles tels que le rets et le trident, la corne d'abondance et l'aigle impérial. On renvoie également à plusieurs personnages antiques, mythiques ou historiques. Seneca Crane, le Haut-juge des Hunger Games, à l'instar du philosophe Sénèque, se suicide après être tombé en disgrâce. Coriolanus Snow, l'empereur de Panem, à l'instar de l'homme politique et général romain Caius Marcius Coriolanus, se distingue par son opposition face à la plèbe lors de révoltes de la faim. Sur ces multiples allusions et emprunts, voir Fabien Bièvre-Perrin (2016).

3. Il est question d'un dispositif spectatorial. À ce titre, il renvoie non seulement à l'industrie du divertissement contemporaine, où la télé réalité occupe une position appréciable, mais également à la mise en spectacle du pouvoir dans les sociétés de souveraineté (Foucault, 1975).

4. Dans *Surveiller et punir*, Foucault (1975) s'est intéressé à l'organisation du pouvoir dans le cadre des sociétés disciplinaires naissantes à partir de la fin du XVIII^e siècle, dont le Panopticon, principe architectural proposé par le philosophe Jeremy Bentham pour répondre « au problème de l'entière visibilité des corps, des individus, des choses, sous un regard centralisé » (Foucault, 1994 [1977], p. 190), se montre paradigmatique. Il s'agit d'une prison construite de façon à ce que les gardiens puissent en permanence surveiller et observer les agissements des détenus. Au centre figure une tour dans laquelle se trouve un gardien invisible à leurs yeux. Les cellules sont disposées tout autour du gardien, éclairées de manière à

ce que celui-ci puisse scruter leurs moindres agissements. Le gardien n'est pas omniscient; il ne peut surveiller qu'un individu à la fois, mais comme il est invisible, chaque détenu se sait toujours potentiellement observé et intériorise le regard panoptique. Le Panopticon emblématise donc le principe d'organisation des sociétés disciplinaires, dans le cadre desquelles la surveillance concourt à un contrôle des corps sur la base d'une articulation étroite entre savoir et pouvoir.

5. Tributs rompus à l'art du combat dès leur plus jeune âge en vue de leur participation aux Jeux.

6. Voir la note 3 du chapitre 8.

7. Voir la note 5 du chapitre 8.

8. Ici, le non-lieu ne doit pas être pris au sens entendu par Marc Augé, mais bien plutôt comme un érème, par opposition aux lieux habités.

9. Nous résumons ici le récit qu'en fait Ovide dans ses *Métamorphoses* (Chant 3).

10. Voir la section « De la Terre gaste aux terremortes » (chapitre 12).

11. Voir la section « L'analyse mésogrammatique » (chapitre 5).

12. Voir le chapitre 1.

**QUATRIÈME PARTIE :
LA FRANCHISE VIDÉOLUDIQUE DEAD
RISING**

Dead Rising

Comme la pentalogie romanesque *The Maze Runner*, la franchise vidéoludique Dead Rising dépeint un monde dévasté par une épidémie d'origine anthropique. Y point une figure populaire des fictions catastrophique et postcatastrophique des deux dernières décennies, le mort-vivant. À l'instar des romans de Dashner, l'emprunt au médiéval ne s'y donne à voir ni de manière massive ni de manière déclarée. Son caractère médiévaliste se signale à travers le motif mésogrammatique de la place carnavalesque et la façon dont celui-ci retravaille le réalisme grotesque et la médiance cosmique qui le sous-tend, en opposition à une conception acosmique et dualiste des relations entre les corps et entre le corps et le monde, à une altérisation de la technique et à une organisation atopique de milieux vus comme les vecteurs de la catastrophe et de la ségrégation des communautés à l'échelle locale. L'habiter promu par Dead Rising repose essentiellement sur un être sur Terre (consommation soutenable de l'environnement et relation entre le corps et le monde), un être-ensemble dans l'espace (création d'une communauté cinétique), un faire dans l'espace (incitation à la mobilité) et un faire-avec l'espace (désaltérisation des non-lieux et de la chaîne de production des biens). Contrairement à *The Maze Runner*, enfin, Dead Rising n'esquisse pas une eutopie à venir qui serait sise comme en marge d'un monde ravagé, mais une eutopie temporaire, matérialisée au cours d'une période de célébration et de fête, le carnaval, durant laquelle on se gausse de l'habiter contemporain et on en fait l'objet d'un jeu de massacre où vont de pair le comique et l'horreur.

PRÉSENTATION DE L'ŒUVRE

Franchise de l'éditeur de jeux vidéo japonais Capcom, Dead Rising comprend quatre jeux principaux, *Dead Rising 1* (Inafune, Capcom et TOSE, 2006), *Dead Rising 2* (Inafune, Blue Castle Games et Capcom, 2010), *Dead Rising 3* (Capcom Vancouver, 2013a) et *Dead Rising 4* (Capcom Vancouver, 2016), de même que cinq extensions

aux jeux principaux disponibles sous la forme de contenu téléchargeable, *Case Zero* (Blue Castle Games, 2010b), *Case West* (Blue Castle Games, 2010a), *Super Ultra Dead Rising 3' Arcade Remix Hyper Edition EX + α* (Capcom Vancouver, 2013b), *Untold Stories of Los Perdidos* (Capcom Vancouver, 2014) et *Frank Rising* (Capcom Vancouver, 2017), un jeu proposant une relecture (ou version¹) de *Dead Rising 2*, soit *Off the Record* (Capcom et Capcom Vancouver, 2011), un court-métrage, *Zombrex: Dead Rising Sun* (Inafune et Winkler, 2010), deux films en diffusion hors salles (*direct-to-video*²), *Dead Rising: Watchtower* (Lipovsky, 2015) et *Dead Rising: Endgame* (Williams, 2016), une bande dessinée, *Dead Rising 3* (Tieri et al., 2013), et une série bédéique en quatre tomes, *Road to Fortune* (Waltz et Loh, 2012). À l'exception du premier opus de la franchise, les jeux sont développés par le studio canadien Blue Castle Games, renommé ensuite Capcom Vancouver.

Les jeux vidéo de la franchise reposent sur le principe du combat à progression, ou *Beat 'em up*, et se situent dans un monde ouvert³. Le combat contre d'autres humains et le massacre de morts-vivants figurent au cœur de la mécanique du jeu. Suivant le principe du monde ouvert, le joueur est libre d'explorer les différents quartiers de la ville à la recherche d'objets de collection, de plans permettant la fabrication d'armes ou de véhicules personnalisés, et choisir l'ordre dans lequel compléter les quêtes annexes, lorsqu'elles ne sont pas simplement ignorées. Suivant les principes du jeu de rôle, un système de quêtes et de combats récompense les actions du joueur par des points de prestige⁴ permettant la progression en force, en endurance et en agilité du personnage alors qu'il acquiert de nouveaux niveaux d'expérience et des compétences additionnelles.

Dead Rising dépeint un monde marqué par des épidémies de morts-vivants. Elles éclosent de manière épisodique dans plusieurs villes fictives (Willamette, Fortune City, Los Perdidos, East Mission) et référentielles (Las Vegas) des États-Unis. Les principaux protagonistes sont le photojournaliste Frank West, l'ancien champion de moto-cross Chuck Greene et le mécanicien automobile Nick Ramos.

Le récit prend place en septembre 2006 avec le premier jeu de la franchise, *Dead Rising*. Frank West est déposé en hélicoptère sur le toit du centre commercial de Willamette, une ville fictive située au

Colorado, afin d'investiguer sur la disparition de ses habitants. Il dispose de 72 heures avant que l'hélicoptère ne revienne le chercher. Pendant ce temps, il apprend que Willamette est en proie à une épidémie de morts-vivants déclenchée par le terroriste Carlito Keyes. L'enquête révèle que le parasite à l'origine des morts-vivants a été développé par erreur par un certain docteur Barnaby dans un laboratoire secret commandité par le gouvernement américain dans un village andin rapidement décimé par l'épidémie. C'est pour venger les habitants de son village que Keyes contamine Willamette. Il envoie également 50 orphelins porteurs du parasite dans autant de villes américaines. La sœur du terroriste, Isabela Keyes, tente de contrer les plans de son frère et développe un médicament pour empêcher que les individus infectés ne se transforment en morts-vivants.

Dead Rising 2 se déroule en septembre 2011, soit cinq ans après les événements de Willamette. Entretemps, les orphelins infectés ont contribué à répandre le fléau dans le pays. Le joueur y incarne Chuck Greene, rescapé, avec sa fille, de l'épidémie qui a ravagé Las Vegas trois ans plus tôt. Greene participe à une émission de télé-réalité, *Terror is Reality*, dans laquelle les concurrents massacrent des morts-vivants pour le grand plaisir du public. Le plateau se trouve à Fortune City, une ville consacrée au jeu et au divertissement, créée en remplacement de la défunte Las Vegas. Dès le début de la nouvelle épidémie, Greene est accusé par une journaliste d'être à son origine et dispose de 72 heures pour prouver son innocence avant que l'armée ne débarque pour le capturer et juguler la contamination. Entretemps, il découvre que la compagnie Phenotrans est responsable de l'épidémie. Cette dernière veut disposer de davantage de morts-vivants, la matière première de son Zombrex, un médicament inhibant la zombification des personnes infectées, afin de répondre à une demande en pleine croissance.

L'intrigue de *Dead Rising 3* se déroule en 2021 dans la ville californienne fictive de Los Perdidos, trois jours après le début d'une épidémie de morts-vivants et six jours avant qu'elle ne soit détruite par des bombes incendiaires. Le gouvernement a instauré une loi forçant les personnes infectées à porter une micropuce libérant du Zombrex dans leur organisme et permettant à l'armée de suivre leurs déplacements. Un groupe clandestin lutte contre cette

loi. Le joueur incarne le mécanicien automobile Nick Ramos. Avec d'autres survivants et l'aide de clandestins, il tente de quitter la ville en quarantaine en réparant un vieil avion de collection. Au cours de ses péripéties, il apprend l'existence des orphelins infectés de Santa Cabeza envoyés par Carlito Keyes aux quatre coins des États-Unis, mais, surtout, qu'il est l'un d'entre eux et le seul à être immunisé contre le virus. Le général Hemlock, en charge de la quarantaine, récolte une nouvelle espèce de morts-vivants en vue de créer une arme biologique, mais son projet est contrecarré par Nick Ramos, aidé de Chuck Greene. Dans l'épilogue du jeu, on apprend que l'épidémie de Los Perdidos a été déclenchée par Phenotrans à la demande d'Isabela Keyes afin de localiser l'orphelin immunisé, dont l'identité leur était inconnue. Keyes comptait l'utiliser afin de développer un traitement contre l'épidémie et restaurer l'honneur de sa famille, ternie par les actes terroristes de son frère Carlito.

Dead Rising 4 se déroule un an plus tard. Frank West enquête sur une base militaire située en bordure de Willamette, où une organisation militaire privée, Obscuris, mène des recherches sur les morts-vivants. Repéré, il fuit la base et le gouvernement l'accuse à tort de se livrer au terrorisme. Trois mois plus tard, une nouvelle épidémie se répand à Willamette à la faveur des soldes du *Black Friday*. À Noël, West, toujours recherché par les autorités, reprend son enquête à Willamette. Les hommes d'Obscuris recherchent activement Calder, un mort-vivant doué d'intelligence et en possession des travaux du docteur Barnaby. Le groupe qui a engagé Obscuris veut s'en servir afin de créer une espèce de mort-vivant évoluée, apte à travailler sans salaire dans les usines et plantations des pays en voie de développement. Le jeu se termine lorsque West, tentant de quitter Willamette, est submergé par une horde de morts-vivants. Dans l'extension du jeu, *Frank Rising*, on suit de nouveau West. Devenu un mort-vivant intelligent, à l'instar de Calder, il part à la recherche d'un remède qui lui permettra de redevenir humain.

En plus de se dérouler dans le même univers fictionnel, chaque œuvre de la franchise possède, à quelques exceptions près, les caractéristiques suivantes : premièrement, l'action est circonscrite dans le temps et l'espace. Un délai précis doit être respecté. Par exemple, Frank West dispose de trois jours pour mener son enquête dans le centre commercial de Willamette avant qu'un hélicoptère ne

viennne l'évacuer (*Dead Rising 1*) et Nick Ramos dispose de six jours pour quitter Los Perdidos avant que la ville ne soit détruite par des bombes incendiaires (*Dead Rising 3*). L'action se déroule dans un lieu de quarantaine nettement délimité et gardé par les autorités gouvernementales. Deuxièmement, pratiquement tous les accessoires et véhicules présents dans les jeux sont susceptibles de servir d'armes. Il est possible de les combiner afin d'obtenir de nouvelles armes et véhicules plus puissants et efficaces. Troisièmement, les intrigues reposent sur une série de complots impliquant le gouvernement américain et Phenotrans, une compagnie pharmaceutique proposant un antidote contre l'épidémie de morts-vivants (le *Zombrex*). Quatrièmement, un discours critique et parodique est émis sur les médias d'information, l'industrie du divertissement et le consumérisme. Cinquièmement, une menace humaine redouble celle des morts-vivants, représentée par les forces de l'ordre (militaires, forces spéciales, armées privées), des bandes organisées (miliiciens, gangs de motards, adeptes de cultes religieux) et des « psychopathes », des individus que l'épidémie a rendus mentalement instables et violents.

Dans les chapitres 10 et 11, nous verrons comment la franchise *Dead Rising* exprime le fantasme de recosmisation dans l'espace de célébration du carnaval.

Notes

1. Version : procédé transfictionnel par lequel on revisite un récit en proposant un cours alternatif des événements ou de nouvelles interprétations (Saint-Gelais, 2011).

2. *Direct-to-video* : film immédiatement disponible en vidéo (au format VHS ou DVD, en flux continu sur internet, etc.) sans diffusion préalable en salle de cinéma.

3. Dans un jeu à monde ouvert, le joueur circule librement dans l'ensemble de l'environnement numérique proposé, par opposition à d'autres jeux plus linéaires où il doit compléter un niveau avant d'accéder à de nouveaux espaces.

4. Appellation propre à *Dead Rising*. De manière générale, on parle plutôt, dans les jeux de rôle, de « points d'expérience ».

Entre carnage et carnaval

Dans le jeu vidéo *Dead Rising 1*, le docteur Russell Barnaby, avant de mourir, révèle à Frank West qu'il a développé le parasite à l'origine des morts-vivants par erreur lors d'expériences menées à Santa Cabeza. Le but de ses travaux était de modifier génétiquement le bétail à l'aide de gènes de guêpes dans le but d'améliorer la production de viande d'élevage nécessaire pour répondre à la consommation grandissante des Américains : « [Docteur Barnaby] Savez-vous quelle quantité de viande un Américain moyen ingère chaque jour? Ces recherches étaient nécessaires » (Game Movie Land, 2016a, 1:00:43). Plus tard, Carlito Keyes, le terroriste à l'origine de l'épidémie de Willamette, est blessé et traîné dans la chambre froide d'une boucherie. Lorsque West le retrouve, il le questionne, en vain, afin d'obtenir le mot de passe de son ordinateur, grâce auquel il pourra désamorcer une bombe destinée à libérer des larves de guêpes dans l'atmosphère et contaminer la population avoisinante. Keyes lui demande alors : « Pourquoi fallait-il que votre viande importe plus que la vie humaine? Pourquoi fallait-il que les nôtres meurent pour que vous vous remplissiez la panse? » (1:15:30). Puis il poursuit, avant de mourir, en voix hors champ, alors que la caméra balaie des quartiers de bœufs suspendus à des crochets de boucher : « Eh... Les zombies ne sont-ils pas géniaux? Ils passent leur temps à bouffer, bouffer et bouffer encore, à grandir en nombre. Comme vous, les braves Américains à la bannière étoilée » (1:16:18).

Dans ce jeu, la cause de l'infestation est de nature anthropique et la catastrophe, attribuable à la fois à l'ingénierie génétique, au gouvernement, le commanditaire des recherches, l'industrie agroalimentaire et les habitudes de consommation de la population américaine. Il y est question d'une médiance écologiquement insoutenable.

L'appréciation de la conjoncture présente, dans *Dead Rising*, est élaborée autour de la question des externalités négatives¹ associées à un régime alimentaire où domine la viande. Elle est illustrée par l'incident de Santa Cabeza et les épidémies ultérieures, qui en sont

les conséquences directes. Ces externalités prennent la forme d'une production et d'une consommation moralement insoutenables d'autrui. Leur impact se fait en effet sentir auprès de la population de Santa Cabeza et sur son milieu qui, par métonymie, vaut pour l'ensemble de l'Amérique latine, voire les pays des Suds. Population et milieu paient seuls le prix du régime alimentaire carné des Américains. Les externalités négatives incluent le coût environnemental lié à l'élevage. Cette dimension est illustrée par l'opposition entre, d'un côté, Pachamama et la cosmologie andine, et de l'autre, le mode de vie américain axé sur des habitudes de consommation écologiquement insoutenables² et souligné par l'assimilation (métaphorique) de la population américaine à la figure du mort-vivant, dont l'appétit pour la chair semble insatiable.

La cinématique mentionnée plus haut met en scène les derniers instants de Keyes : avant de mourir, il remet à West un médaillon renfermant une photo de famille et lui demande de le donner à sa sœur. Elle évoque le nom de Pachamama à Isabela. Il s'agit du mot de passe permettant d'accéder à l'ordinateur de son frère. Elle explique alors à West : « Pachamama... La déesse-terre. Nos parents en parlaient beaucoup. L'endroit où nous vivions, Santa Cabeza... était béni par la nature. Croyez-moi, mon frère ne voulait pas tout cela [les morts occasionnées par son attentat]... Il voulait seulement vivre en paix à Santa Cabeza » (1:20:34).

Dans la cosmologie des peuples autochtones andins, Pachamama est le nom de la déesse-terre. Dans les langues quechua et aymara parlées en Bolivie, en Argentine, au Chili, au Pérou et en Équateur, « mama » désigne la mère et « pacha », la Terre, l'univers, le monde, le temps, l'espace, le cosmos et la nature (Diccionario quechua-español Runasimi en línea en AULEX, 2011). En accord avec cette pluralité d'acceptions, « Pacha » signifie, comme le résume Mabel Franzone (2014), « un temps ou un âge du monde, un cosmos ou univers puis un lieu ou espace pour désigner enfin la terre dispensatrice de vie ou comme symbole de fécondité » (para. 16). La Pachamama assiste dans leur entreprise l'agriculteur, le chasseur et l'artisan, favorise la fertilité, conjure les fléaux du climat et repositionne l'être humain dans le monde et l'univers. Il s'agit de « la grande trame collective reflétée dans la trame individuelle, celle-ci étant du ressort de l'homme » (*ibid.*) et fait donc coïncider les trois sphères du

moi, du monde et de l'univers en un seul centre, de sorte que sa magie produirait, toujours selon Franzone, en s'appuyant sur Pierre Sansot, un habiter au sens entendu par Heidegger, puisqu'il est question de s'insérer dans un lieu en vertu de « nos relations d'après nos corps et nos langages » (para. 18).

Ainsi, *Dead Rising 1* met en contraste le village de Santa Cabeza, béni par la nature, et le haut lieu du consumérisme qu'est le centre commercial de Willamette, mais aussi la cosmicité des peuples andins prémodernes — caractérisée par une solidarité des échelles du moi, du monde et de l'univers — et l'acosmicité d'une Amérique moderne où les échelles de l'écoumène sont désarticulées. Suivant cette logique de l'acosmie, l'environnement, séparé du sujet humain et instrumentalisé pour ses besoins, fait l'objet d'une consommation écologiquement insoutenable. Les externalités négatives du régime carné soulignent cette insoutenabilité de manière implicite. La nature y est personnifiée par la déesse-terre. Santa Cabeza, lieu béni par la déesse, convoque cette figure cosmologique. La destruction du village andin sous le coup de l'épidémie équivaut alors, symboliquement, à la destruction de la nature. Le jeu illustre un ensemble de discours environnementalistes qui agissent ici à titre de cotexte³, dans lequel on associe la production et la consommation de viande à une lourde empreinte écologique se traduisant par la déforestation, la pollution de l'eau et la hausse des émissions de gaz à effets de serre dans le contexte d'un réchauffement climatique mondial. Parmi ces discours figure aujourd'hui celui de Greenpeace (2017) affirmant que

l'élevage est pratiqué à une échelle si vaste qu'il exerce une pression trop forte sur l'environnement : il dérègle le climat en représentant 14% des émissions mondiales de gaz à effet de serre, confisque des terres au détriment des forêts ou des cultures destinées à la consommation humaine et pollue les eaux (para. 2).

On trouve des discours similaires auprès de plusieurs associations promouvant une alimentation végétarienne ou végétalienne telles que Vegan Impact (2018), The Vegan Society (2018) et Vegan Pratique (2018), où la question des coûts environnementaux figure à côté des coûts humains (famines, mauvaises conditions de travail

de la main-d'œuvre), des effets néfastes sur la santé du consommateur et d'une éthique animale. La mise en équation de la consommation de viande et de la pollution anthropique est on ne peut plus claire quand une organisation non gouvernementale telle que One Green Planet (2012) intitule l'un de ses articles « Manger moins de viande pour prévenir le désastre climatique ». Parmi ces discours, on pense à ceux relayés dans des documentaires tels que *Planeat* d'Or Shlomi et Shelley Lee Davies (2010) et *Cowspiracy: The Sustainability Secret* de Kip Andersen et Keegan Kuhn (2014). On dénote enfin ces discours auprès d'organisations internationales, à l'instar du Groupe d'experts intergouvernemental sur l'évolution du climat (GIEC, 2014), dont le cinquième rapport recommande la diminution de la consommation de viande afin de lutter contre les émissions de gaz à effet de serre et, par là même, le réchauffement climatique, de l'Organisation des Nations unies pour l'alimentation et l'agriculture (ONUAA) et ses rapports sur le coût environnemental de l'élevage intensif (Gerber et al., 2014 [2013]; Steinfeld et al., 2009 [2006]), de même que le rapport *Living Planet 2012* de la World Wildlife Fund for Nature (WWF, 2012).

Après la destruction de la nature, Keyes devient en quelque sorte l'exécuteur de la vengeance de Pachamama lorsqu'il répand l'épidémie parmi les consommateurs américains et détruit leurs milieux. Il n'est pas directement question du coût environnemental lié à la production de viande dans *Dead Rising 1*. Néanmoins, le jeu dépeint et simule la destruction de l'écoumène par la surconsommation et l'insoutenabilité écologique du système de production à l'aide de la métaphore du mort-vivant. Les externalités négatives, généralement occultées par le fait que le consommateur ne les expérimente pas directement — elles affectent une zone de production étrangère (ici, un village andin) et impliquent des phénomènes, à l'instar de l'émission de CO², que seuls l'analyse et le discours peuvent réunir et rendre signifiants —, se voient conférer un surcroît de visibilité et peuvent être expérimentées par le joueur, désormais, lorsqu'il interagit avec la mécanique du jeu.

La question de la destruction de l'environnement naturel prend forme également dans *DR3*. En 2021, alors que débute l'épidémie, la présidente des États-Unis inaugure à Los Perdidos un nouvel espace culturel, le Musée des Amériques. Une mission s'y déroule par

la suite et donne au joueur l'occasion de visiter ses quatre expositions thématiques : « Créatures des profondeurs », « Une histoire de la guerre », « Préhistoire » et « Ère spatiale », toutes agrémentées de commentaires audio. Ces derniers informent le joueur de certains événements qui se dérouleront dans un futur proche⁴ dystopique (quoique présenté sur un ton ironique et humoristique), non seulement en raison de la dissémination d'une épidémie (une salle est d'ailleurs réservée aux événements de Willamette et Fortune City), mais d'une série d'autres catastrophes et conflits. Des désordres civils suivent la dissolution de la Cour suprême, une guerre commerciale (la guerre des tablettes électroniques de la province de Shenzen) cause presque autant de morts que la Guerre de Sécession, une rencontre sportive entre le Canada et les États-Unis dégénère en conflit militaire après une série d'émeutes, et ainsi de suite. Sur le plan environnemental, les discours pédagogiques du Musée des Amériques témoignent des agressions répétées que l'on a fait subir à la Pachamama. Ainsi, l'exposition « Créatures des profondeurs » nous apprend, en adoptant non sans ironie un discours climatologique, que

les océans couvrent 73% de la surface terrestre, mais ce pourcentage est en hausse, conséquence d'un cycle de réchauffement planétaire complètement naturel. L'abandon des restrictions sur les limites d'émissions de gaz carbonique a permis à l'industrie américaine de prospérer. Par simple coïncidence, les tsunamis sont devenus de plus en plus dévastateurs dans la dernière décennie (Dead Rising Wikia, 2017b, para. 4).

Qui plus est, l'océan est désormais la plus grande source de matière plastique recyclable. En raison de l'extinction du thon, du dauphin et de la tortue de mer, son extraction par les chalutiers s'en trouve facilitée.

Enfin, l'exposition « Préhistoire » renforce l'assimilation métaphorique du consommateur américain à un être carnassier au féroce appétit telle qu'initiée dans *Dead Rising 1* lorsqu'elle annonce que

la plus grande espèce de dinosaure connue a été découverte ici en 2018. Son territoire sur ce continent s'étend du nord du

Tropique du Cancer [sud de la Floride] jusqu'au 48^e parallèle [frontière canado-américaine]. Avec son appétit apparemment vorace, il était territorial, inhabituellement avide, et piétinait généralement les autres dinosaures lorsqu'enragé ou excité (Dead Rising Wikia, 2017b, para. 10).

Les limites de son territoire ne laissent aucun doute sur le fait qu'une telle créature soit moins reptilienne qu'humaine, moins préhistorique que moderne et proprement américaine. L'attitude prédatrice de ce dinosaure de notre temps est celle du consommateur insoutenable métaphorisé par la figure carnassière du mort-vivant. Si l'appréciation négative de Dead Rising porte sur la consommation excessive de viande (par opposition à la frugalité), ce dernier critique également le consumérisme dans son ensemble.

LE CARNAVAL DES MORTS-VIVANTS

L'appréciation négative de Dead Rising se concentre sur la question des externalités négatives du consumérisme à l'américaine et, corrélativement, d'un habiter écologiquement insoutenable. Il s'agit de la thèse la plus explicite de la franchise et elle concerne l'habiter comme être sur Terre. Maintenant, qu'en est-il du principe amélioratif du jeu? Il s'actualise en termes médiévalistes. À première vue, de manière discrète ou par le biais d'emprunts superficiels : les jeux mettent à la disposition du joueur un impressionnant arsenal d'objets à l'aide desquels il peut éliminer les morts-vivants. Parmi eux s'offrent un large éventail d'armures, heaumes (dont celui du légendaire roi Arthur), boucliers et armes médiévales d'Orient et d'Occident, telles qu'épées à deux mains, hallebardes, guandaos, katanas, arcs, faux, haches d'armes, lances de joute équestre et assommoirs. Une mission de *Dead Rising 4* se déroule dans une aile du centre commercial de Willamette appelée « Medieval Town ». Il existe enfin une chaîne de restaurants franchisés à thématique médiévale appelée Hamburger Fiefdom à Fortune City (*Dead Rising 2*), Los Perdidos (*Dead Rising 3*) et Willamette (*Dead Rising 1* et *4*). Ces manifestations, précisons-le, témoignent moins d'un goût pour le Moyen Âge qu'elles n'émettent un commentaire métamédiévaliste sur l'obsession contemporaine dont est l'objet cette période historique⁵. Mais la manifestation du médiévalisme qui nous intéressera relève

plutôt de la réappropriation artisanale de la technique et de l'opposition entre, d'un côté, les non-lieux, et de l'autre, le chemin médiéval et le carnaval. Débutons tout d'abord avec la question du carnaval.

Les épidémies dépeintes dans *Dead Rising* résultent de l'irras-siable appétit du consommateur pour la chair et en illustrent l'insoutenabilité écologique. Le mort-vivant métaphorise cette faim consumériste et la destruction de l'écoumène en illustre les externalités négatives. Contrairement à la plupart des fictions postcatastrophiques et en conformité avec un bon nombre de films de morts-vivants⁶, le ton de *Dead Rising*, bien que mâtiné d'horreur et teinté d'une violence exacerbée⁷, verse bien plus dans le risible, la parodie, le grotesque et l'excès que dans la tragédie. Il accompagne tout du long le retravail du carnaval médiéval et teinte le motif mésogram-matique de la place carnavalesque.

Une place carnavalesque rabelaisienne

Le terme « carnaval » provient de l'italien *carnevale*, lui-même issu du latin médiéval *carnelevare*, de *carne*, « viande », et *levare*, « ôter » (CNRTL, 2012b), désignant l'intervalle entre l'Épiphanie et le mercredi des Cendres au cours duquel on consomme de la viande (le *carnal*, ou *charnage*) avant d'en être privé lors du carême, avec pour point d'orgue les trois jours gras du carême-prenant. Il s'agit d'une période festive marquée par la goinfrerie, l'obscénité, les débordements sexuels et les excès de violence, réminiscences de fêtes païennes de l'Antiquité romaine (les Saturnales et les Lupercales) intégrées, au Moyen Âge, à une structure chrétienne où péché et purification coexistent dans un rapport dialectique (Le Roy Ladurie, 1979). Le carnaval, écrit Hervé Martin (1996) en s'appuyant sur l'anthropologue Julio Caro Baroja,

peut être considéré comme un enfant du christianisme, inséparable du Carême. Il laisse passagèrement le champ libre aux attitudes païennes, avant que les valeurs chrétiennes n'imposent leur dure loi pendant la sainte quarantaine, « où tout le corps se doit mettre en abstinence » (p. 277).

Cette période se déroule en trois phases. Elle est d'abord séparée du temps de la vie normale, mise entre parenthèses « signifiée par les mascarades, qui marquent l'entrée dans le monde fictif et sacré de la fête » (*ibid.*), une inversion et un reflux du temps que symbolisent le monde renversé, le Pays de Cocagne et le Bonhomme dispensateur de jambons et de saucisses, suivi par un rétablissement du cours normal du temps, alors que la condamnation et la mise à mort du Bonhomme signalent le retour de la hiérarchie sociale temporairement renversée (Le Roy Ladurie, 1979). Le carnaval permet des déséquilibres normalement réprimés par l'ordre régnant : il laisse libre cours à la violence habituellement canalisée, à la satire contre le pouvoir institué, aux actes irrationnels et aux pulsions réprimées par la morale (Martin, 1996). Il se compose enfin de plusieurs composantes essentielles telles que le rire, le jeu, le déguisement, la fête et, en son centre, bien entendu, le peuple (Boudou, Driol et Lambersy, 1987).

Le monde de *Dead Rising*, avec ses consommateurs à l'appétit débridé, relève d'un carnaval où le *charnage* ne se voit plus contrebalancé par la proscription et l'abstinence. En ce sens, le régime carné et, plus largement, la surconsommation, associés à un *charnage* illimité, s'expriment sous le jour d'un carnaval dévoyé. Ce dernier reprend du carnaval médiéval le déploiement d'une profusion de biens et leur dépense excessive, mais il fait l'impasse sur la frugalité du carême et, dans une moindre mesure, celle du quotidien, une fois le cours normal des choses rétabli. Aussi, la quarantaine de l'épidémie, au cours de laquelle la chair est dévorée à l'excès et où les morts-vivants — illustrations d'une consommation insoutenable — font bombance, s'oppose-t-elle directement à cette autre quarantaine qu'est le carême, où la chair nous est retirée de l'assiette. C'est en l'absence de cette frugalité venue faire contre-poids à la dépense excessive que la consommation débridée est dépeinte alors comme écologiquement insoutenable.

Carnaval et Fête des Fous, selon François Delpech (1979), pourraient bien être « des spécifications calendaires ludiques et rituelles d'un vaste complexe symbolique dont le "paradis alimentaire" [le Pays de Cocagne] [serait] la manifestation la plus cohérente et la plus stable » (p. 41). L'excès et la ripaille caractéristiques du carnaval et du Pays de Cocagne n'ont alors de sens que comme « mirage

compensatoire pour une économie rurale dominée par la famine » (Demerson, 1981, p. 530). Le consommateur de *Dead Rising*, à l'inverse, dévore sans faim tout en entretenant le mirage de la famine, ce que l'épilogue de *Dead Rising 1* suggère lorsqu'il énonce, suite à une longue succession d'actes de cannibalisme particulièrement sanglants : « Et il se plaignait pourtant que son estomac était vide » (Game Movie Land, 2016a, 1:51:01). Ici, le sujet auquel se rapporte la citation n'est pas identifié, de sorte qu'elle peut se rapporter tout autant aux morts-vivants, aux consommateurs dont ces derniers sont la métaphore ou à Frank West, contaminé à la fin du jeu et donc potentiellement en voie de devenir un mort-vivant à son tour.

Dévoyé, le carnaval de *Dead Rising* reprend néanmoins plusieurs aspects de cette fête populaire médiévale. Ainsi, chacune de ses occurrences se déroule dans un espace et un temps séparés du cours normal des choses⁸ (l'épidémie est toujours circonscrite). Cet espace recoupe les limites d'une zone de quarantaine où l'autorité est momentanément abolie et où règne un chaos exacerbé par les méfaits des maraudeurs et des gangs. Un délai précis est fixé durant lequel le protagoniste peut accomplir sa mission. D'une manière éloquente, dans *Dead Rising 1*, *Dead Rising 2*, *Off the Record*, *Watchtower* et *Endgame*, il correspond aux 72 heures du carême-prenant.

À l'instar des défilés du Mardi gras, les œuvres de la franchise proposent une vaste mascarade. Figurent ainsi Grim Gobbler, une mascotte sportive aux allures de dinde anthropomorphe, un astronaute, des clowns, un Sadistic Claus en guise de Père Noël, accompagné de ses lutins diaboliques, Scare King, un épouvantail à tête de citrouille, des chevaliers et leur reine, un pirate nommé Captain Black Fridaybeard, autant de personnages fantaisistes associés au spectacle et aux festivités, des moments d'exception situés hors du temps et de l'espace du quotidien. Le protagoniste de chaque opus participe lui-même à la mascarade. Le joueur a en effet la possibilité de modifier les vêtements et déguisements arborés par son personnage : panoplies de chevalier, de policier, de pompier, de footballeur, d'adepte de sadomasochisme, de lutteur mexicain, de cowboy, de mascotte sportive et de shaman, masques de dragon, déguisements de personnages de jeux vidéo (Megaman, Amaterasu, Mike Haggard, Blanka, etc.) et de films (*Terminator*, *James Bond*, *Friday*

the Thirteen), d'Elvis Presley, de mariachi, sans compter les moustaches postiches, perruques et autres accessoires. Les vêtements et déguisements féminins favorisent le travestissement : uniformes de collégiennes, bikinis, robes, lingerie érotique, camisoles, costumes de danseuses de cabaret... Ces changements vestimentaires contribuent à faire basculer dans le registre du risible les scènes les plus dramatiques du jeu lors des cinématiques, comme en témoignent la figure 10.1., où Chuck Greene, dans *Dead Rising 2*, tente de consoler sa fille attristée par tous les sacrifices qu'il a dû faire pour la maintenir en vie, ou la figure 10.2., où un baiser romantique se transmue en dévoration dans *DR3*.

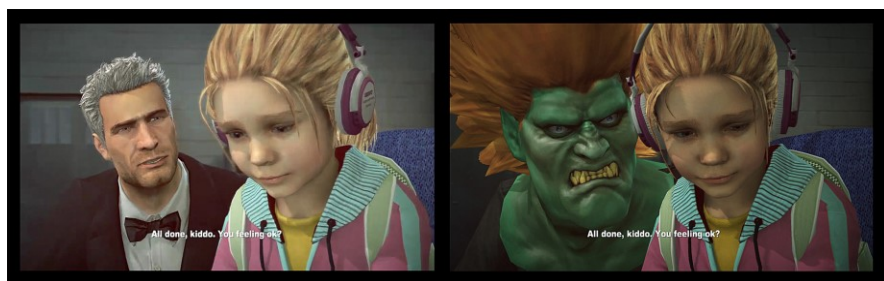


Figure 10.1. : Extraits du jeu *Dead Rising 2* (Wobbleflops' World, 2011, et *Dead Rising Wikia*, 2014).



Figure 10.2. : Extraits du jeu *Dead Rising 3* (Game Movie Land, 2014, et theRadBrad, 2014).

DR3 se déroule dans les limites spatio-temporelles nettement circonscrites et temporaires du carnaval. Il propose un motif méso-grammatique bien particulier, celui de la place carnavalesque. Cette dernière ne constitue en aucun cas un lieu pérenne; elle est placée entre parenthèses. Il s'agit d'un lieu de détournement de l'espace du quotidien; il n'existe pas dans un lieu qui lui serait propre, mais là où d'ordinaire se vit le cours normal des choses. La place carnavalesque relève également d'un lieu du possible et de l'entre-deux, de sorte qu'elle manifeste des caractéristiques propres aux entre-lieux identifiés par Laurier Turgeon.

Les entre-lieux sont des « espaces de liberté où tout est possible [...] des espaces interstitiels ouverts et générateurs de métissage [...] des processus actifs [...] qui participent étroitement, et de façon intéressée, au devenir du lieu » (Bédard, 2002, p. 62). Comme le montrent les différentes contributions réunies dans l'ouvrage *Les entre-lieux de la culture*, dirigé par Turgeon (1998), ils relèvent de l'entre-deux, favorisant la rencontre entre le local et le global, entre le présent et le passé, et entre le Soi et l'Autre. Ils relèvent de ce qui pourrait être et sont donc tournés vers le futur (Bédard, 2002). En somme, rien n'est joué dans les entre-lieux; tout est en jeu.

Comme nous le verrons, la place carnavalesque de *DR3* représente l'entre-deux par excellence en ce qu'elle favorise la rencontre du local et du global (les quartiers et les communautés d'un côté, les non-lieux de la mondialisation de l'autre), du passé et du présent, avec la mise en coprésence problématique de médiances cosmique (médiévale ou, lorsqu'il est fait référence à la figure mythique de la Pachamama, andine) et acosmique (un être sur Terre moderne), et, enfin, du Soi et de l'Autre dans la conflictualité entre un être-ensemble médiéval qui, dans la logique du réalisme grotesque, tente de briser les frontières entre les corps, et un être-ensemble axé sur l'individualité où, à l'inverse, le corps agit comme un interrupteur entre les êtres.

Rien n'est joué dans l'entre-lieu de la place carnavalesque, et si son existence est temporaire, ses effets se font néanmoins sentir de manière permanente pour peu que l'habiter proposé devienne un jour pérenne. En effet, comme le mentionne Mikhaïl Bakhtine (2010 [1970]), le carnaval médiéval, s'il a permis un renversement temporaire et autorisé de l'autorité légale, politique et idéologique du Moyen Âge suivi d'un retour à l'ordre, il a néanmoins mené, à long terme, à l'autoconscience de la Renaissance. À ce sujet, il écrit :

L'homme du Moyen Âge ressentait avec une acuité particulière la victoire sur la peur dans le rire [...] comme une victoire sur la peur morale qui enchaînait, accablait et obscurcissait la conscience de l'homme [...] En battant cette peur, le rire éclaircissait la conscience de l'homme, lui révélait un monde nouveau. À vrai dire, cette victoire éphémère ne durait que le temps de la fête et elle était bientôt suivie des jours ordinaires de peur et d'oppression; mais grâce aux lueurs que la conscience humaine entrevoyait ainsi, elle pouvait se former une vérité différente, non officielle, sur le monde et l'homme qui préparait la nouvelle autoconscience de la Renaissance (p. 98).

Cette autoconscience nouvelle, on la retrouve dans le rire carnavalesque et le réalisme grotesque de François Rabelais. Dans *DR3*, la place carnavalesque forme le cadre dans lequel est subverti l'habiter moderne, d'où point une conscience écrouménale de ses limites à

dépasser. Dès lors, le motif mésogrammatique abordé ici pourrait être qualifié de place carnavalesque « rabelaisienne ».

La symbolique carnavalesque du détronement

La symbolique traditionnelle du carnaval comporte la mort-résurrection (fin de l'hiver et renaissance printanière), le détronement des figures du pouvoir, le corps grotesque et le renversement (Dubois, 1979). En vertu de ce dernier, on transforme le haut, le noble et le spirituel en bas, trivial et matériel sur les modes de la plaisanterie et de la parodie (Bakhtine, 2010 [1970]). En outre,

lorsque le personnage puissant ou l'objet sacré sont extraits de leur cadre institutionnel, lorsqu'ils sont entraînés malgré eux dans telle action commune ou grossière, ils perdent soudainement leur gravité et leur légitimité. Aussitôt le rire jaillit : le roi détroné est un pantin, bouffon de lui-même (p. 26).

Dead Rising reprend à son compte une partie de cette symbolique carnavalesque, à commencer par le détronement. Selon Bakhtine, le carnaval, opposé en cela aux fêtes officielles, « était le triomphe d'une sorte d'affranchissement provisoire de la vérité dominante et du régime existant, d'abolition provisoire de tous les rapports hiérarchiques, privilèges, règles et tabous » (p. 18). Les figures de l'autorité, forces spéciales, politiciens, militaires, membres de la sécurité privée et d'agences de renseignement abondent dans la franchise. Dépeintes sous un jour dysphorique (ce sont des individus dissimulateurs, des tueurs de sang-froid, mus par une logique utilitariste, quand ils ne servent pas simplement leur intérêt personnel), mais où rôde néanmoins le comique, elles sont intégrées à un ensemble de complots où collaborent les différentes autorités et Phenotrans, une société pharmaceutique. Surviennent alors la dissémination de l'épidémie, les expériences scientifiques létales sur des cobayes humains, l'utilisation du parasite à l'origine des morts-vivants à des fins militaires, le contrôle de la population à l'aide de micropuces, etc. Les zones de quarantaine se transmutent en autant de lieux du renversement temporaire de la hiérarchie : les autorités politiques et militaires perdent tout contrôle sur leur population en des lieux où gangs et maraudeurs sèment le chaos et minent leur pouvoir. Les méfaits

commis par les figures de l'autorité, jusque-là tenus secrets, sont révélés en plein jour par le protagoniste. Frank West (*Dead Rising 1*, *Case West*, *Road to Fortune*, *Off the Record* et *Dead Rising 4*), Jessica Chang (*Dead Rising 2*, *Road to Fortune*, *Off the Record*) et Chase Carter (*Watchtower* et *Endgame*), le fait est révélateur, ont tous trois infiltré ces zones dans le cadre d'une enquête journalistique afin de les rendre publiques. Le rôle des principaux personnages, Frank West, Chuck Greene, Nick Ramos et Chase Carter, consiste ainsi à sauver les survivants menacés par les autorités censées garantir leur sécurité, à faire la lumière sur les agissements de ces dernières, à dévoiler sur la place publique les différents complots qu'elles ourdissent et, dans certaines situations, à les éliminer.

Les espaces ludique et filmique de la franchise deviennent le cadre symbolique de la mise en procès et de l'exécution des figures de l'autorité, suivant la logique du détronement. Plusieurs affrontements mortels entre le protagoniste et une incarnation du pouvoir sont donnés en spectacle sur un promontoire entouré de morts-vivants jouant momentanément le rôle du public : le combat final entre Frank West et Brock Mason, le chef des forces spéciales dans *Dead Rising 1*, a lieu sur la tourelle d'un char d'assaut. Significativement, la chute fatale de Mason dans la foule de morts-vivants et sa dévoration miment la plongée de scène (le *stage diving*) et le surf de foule (*crowd surfing*), deux actions courantes dans les concerts de musique rock. Le duel entre Chuck Greene et Raymond Sullivan, chef de la sécurité et complice de Phenotrans (*Dead Rising 2*), a lieu sur un échafaudage. Enfin, la lutte entre Ramos et le général Hemlock, secrétaire à la défense américaine (*DR3*), se déroule sur la scène extérieure du Musée des Amériques. En conséquence, le détronement carnavalesque fait l'objet d'un spectacle public à l'intention de la foule amassée autour de scènes qui pourraient tout aussi bien être des échafauds.

Dysphorique, le portrait des figures d'autorité associe pouvoir et sadisme, comme l'illustrent Jo Slade, une employée à la sécurité du centre commercial de Willamette (*Dead Rising 1*), et la sergente Hilda Schmittendorf, le bras droit du général Hemlock (*DR3*). Ces deux tortionnaires brutalisent et harcèlent sexuellement leurs victimes. La perversité de Schmittendorf est accentuée par une référence à la commandante SS d'*Ilsa*, *She Wolf of the SS*, le personnage

proposant de nombreuses similitudes (psychologiques, physiques, vestimentaires) avec celui du film de Don Edmonds (1975). Cette référence lie plus spécifiquement la sergente à la sexualité sadique dépeinte dans les films dits de « nazisploitation »⁹. Dans *Dead Rising*, le parallèle entre le nazisme et les autorités se vérifie avec le général Hemlock, principal antagoniste de *DR3*. Le combat final entre Ramos et lui est un clin d'œil à une scène de *Raiders of the Lost Ark* de Steven Spielberg (1981), où Indiana Jones lutte contre un soldat SS. Hemlock connaîtra le même sort que l'adversaire du célèbre archéologue : déchiqueté par les pales d'un aéro-nef.

Ici, comme lors du carnaval au Moyen Âge, le détronement est sans portée subversive, car la mise en procès du pouvoir, à l'instar de la dénonciation des exactions SS de la nazisploitation, ont pour objet un mal irrationnel et une folie individuelle bien plus que des personnages historiques (Magilow, 2012) ou des institutions politiques concrètes. La dysphorie est vivement concurrencée par les excès carnavalesques dont fait preuve Schmittendorf, notamment lorsqu'elle affiche un appétit sexuel débordant. Elle est également atténuée par le comique : la mort, aussi sanglante soit-elle, demeure dans le registre du risible. Ainsi, la fin d'Hemlock parodie une scène de film célèbre. Quant au décès de Schmittendorf, il est tout à fait saugrenu : Ramos et elle sont défenestrés et seule la plantureuse poitrine de la sergente préserve le jeune homme d'une chute mortelle. De plus, Schmittendorf consacre son dernier souffle à une saillie comique.

Le détronement le plus important, dans *Dead Rising*, cependant, est moins celui des figures d'autorité que d'une médiance contemporaine acosmique à la prédominance de laquelle il s'agit de mettre un terme.

Dead Rising et le corps grotesque

Une symbolique carnavalesque récurrente dans *Dead Rising* est celle du renversement. À son origine se trouve l'adynaton (du grec ancien ἀδύνατον, « impossibilités »), une figure de rhétorique dont le principe formel de base est l'assemblage d'impossibilités, d'où il ressort l'idée d'une hyperbole inconcevable. Chez les Anciens tels que le poète Virgile, il relève du renversement de l'ordre naturel des choses — une figure conceptuelle reposant sur une impossibilité de nature,

nous dit Marcel de Grève (2016) — et devient, au Moyen Âge, le monde renversé ou le monde à l'envers¹⁰. Il fonctionne, comme le rappelle Marie Blaise (2005), par l'inversion d'une chaîne rhétorique, de valeurs ou de liaison logique, et peut être employé tant à des fins didactiques que satiriques et fantastiques. L'inversion du *locus amoenus* donne lieu, par exemple, au *locus horribilis*. C'est par le biais du renversement que fonctionne la symbolique carnavalesque : inversion des valeurs spirituelles et matérielles, des statuts hiérarchiques (de roi à bouffon) et rabaissement du corps dans le registre inférieur (Bakhtine, 2010 [1970]).

Dans la lignée de l'adynaton antique et du monde renversé, le réalisme grotesque de la culture populaire comique du Moyen Âge — parfaitement illustré par la symbolique carnavalesque — mobilise, selon Bakhtine, l'exagération, la profusion, l'excès et des hyperboles nettement appuyées. Pour lui, il ne correspond pas au seul dénigrement négatif de la satire, mais il est plutôt caractérisé par son ambivalence, comme on le voit dans les images du corps grotesque. Le carnaval se gausse du corps et le célèbre tout à la fois. Il célèbre un corps sensible, alimentaire et sexuel, et en fait un objet risible en le représentant sous un jour grotesque (Bakhtine, 2010 [1970]). À travers ce processus ambivalent de rabaissement dans le registre inférieur, le « "bas" matériel et corporel » (p. 275), les êtres et les choses sont

dégradés au niveau du cloaque du corps grotesque, là où se confondent les fonctions de la miction, de la défécation, de la génération, de la parturition [...] [mais ils] se voient en même temps renouvelés, régénérés par leur contact avec le plan matériel et vital de l'existence (Belleau, 1983, p. 56).

Les images grotesques mettent ainsi l'accent sur les excroissances et les orifices — le membre viril, le ventre, la bouche qui engouffre, le fondement —, mais aussi le boire, le manger, les besoins naturels, l'accouplement, la grossesse, l'accouchement, la croissance, la vieillesse, la maladie, la mort, le déchiquetage, le dépeçage, car ils sont le lieu où les frontières entre deux corps et entre le corps et le monde sont surmontées, favorisant l'articulation des corps animal et médial, mais aussi où le début et la fin de l'existence sont indissociables, mis côte à côte (Bakhtine, 2010 [1970]) comme le carnaval conjoint

la mort hivernale et la naissance printanière. À travers le rire et la célébration, le corps « communique et communie avec la nature, avec le grand être cosmique » (Dubois, 1979, p. 26). Le corps grotesque, en effet, est cosmique et universel. Ses éléments soulignés sont présents dans tout le cosmos, dont il reflète la hiérarchie (Bakhtine, 2010 [1970]). La communion entre le corps et la nature-cosmos n'a pas lieu dans la frugalité du carême, bien que cette célébration soit indissociable du carnaval, mais « dans la profusion des biens, leur dépense excessive, leur exhibition spectaculaire » (Dubois, 1979, p. 26), c'est-à-dire dans l'excès, l'excentricité, l'ivresse et la bombance.

Selon Bakhtine (2010 [1970]), le rire carnavalesque dont procède le style grotesque appartient à tous et tout le monde en rit. Il est universel, car « il atteint toute chose et toutes gens » (p. 20), carnavalières compris, et parce que le monde entier paraît comique, « connu sous son aspect risible, dans sa joyeuse relativité » (*ibid.*). Enfin, le rire carnavalesque reste ambivalent : « il est joyeux, débordant d'allégresse, mais en même temps il est railleur, sarcastique, il nie et affirme à la fois, ensevelit et ressuscite à la fois » (*ibid.*). C'est par l'ambivalence que l'on distingue le rire carnavalesque du rire purement satirique. Ce dernier s'avère négatif, nous dit Bakhtine, car il se place en position d'extériorité vis-à-vis de l'objet de la raillerie, s'oppose à lui et « a pour effet de détruire l'intégrité de l'aspect comique du monde » (p. 20-21). Le rire négatif appartient au seul individu, « tandis que le rire populaire ambivalent exprime l'opinion du monde entier en pleine évolution dans lequel est compris le rieur » (p. 21).

Le comique de *Dead Rising* se situe moins dans le registre du grotesque que dans celui du satirique, du rire négatif. C'est le cas dans le traitement réservé aux « psychopathes » présents dans chacun des opus de la franchise. Il s'agit de survivants qui ont perdu la raison lors de l'infestation et développé un comportement homicide. Pour reprendre les termes du guide de jeu officiel de *DR3* :

Les affreux événements qui se déroulent à Los Perdidos ont poussé certains survivants au-delà de leur point de rupture. Libérés de leurs inhibitions en raison de l'effondrement de la société, ils laissent libre cours à leurs traits les moins dési-

rables, devenant dans le processus des meurtriers (Epstein et Walsh, 2013, p. 37).

Selon Josh Bridge, producteur exécutif chez Capcom Vancouver, impliqué dans le développement de *DR3*, les psychopathes ont été créés sur la base d'un lieu commun de la fiction postcatastrophique, soit le déchaînement de l'instinct bestial de l'humanité au moment où l'ordre social s'effondre: « Nous avons tenté de considérer les psychos comme si, sous la contrainte ou en l'absence des forces de l'ordre, leur part d'animalité sortait hors d'eux-mêmes » (cité dans Spencer, 2013, para. 4). Bridge évoque là, sans la nommer, la féralisation¹¹. Le joueur doit combattre les psychopathes afin de progresser dans le jeu. Dans certains cas, leur mise à mort est une condition *sine qua none* pour que le joueur passe à l'étape suivante dans l'effectuation de la mission principale. C'est le cas lors des combats contre Hilde Schmittendorf et le général Hemlock, par exemple. Dans d'autres cas, les plus nombreux, les combats contre les psychopathes constituent des missions secondaires et apportent au joueur des points de prestige supplémentaires et des armes. Le carnaval permet des déséquilibres normalement réprimés par l'ordre régnant. C'est ce qui ressort du comportement des psychopathes lorsqu'ils laissent libre cours à la violence. Mais à celle-ci s'ajoutent de nombreux autres excès, à commencer par la luxure et la goinfrerie.

Si le rire carnavalesque, dans son ambivalence, conjoint le rieur et le risible, la dérision et la célébration, le comique et le cosmique, de même que le corps et le monde dans sa représentation du corps grotesque, le corps dépeint dans *Dead Rising*, lui, fait l'objet d'un discours satirique et suscite un rire négatif. Le rieur se situe en position d'extériorité vis-à-vis de l'objet de dérision, position accentuée par le contexte agonistique du jeu, qui fait du psychopathe l'individu à abattre. Le rire satirique trouve sa place au sein de la rhétorique utopique de l'œuvre : il est gros d'une appréciation négative émise sur un ton résolument comique. Nous verrons en effet qu'il joue ici dans le registre du « bas » matériel et corporel afin de dénigrer le corps moderne. Mais voyons auparavant avec Augustin Berque (2000b) et David Le Breton (2013 [2000]) quel imaginaire et quelle médiance se rattachent à ce dernier.

Comme l'explique Augustin Berque (2000b), René Descartes, distinguant la chose pensante (*res cogitans*) et la chose étendue (ou *res extensa*), fonde l'ontologie moderne en vertu de laquelle convergent en un même *topos* la personne individuelle et le corps individuel. L'être est ainsi coupé de son corps médial, de sa chôra. La réduction moderne du monde à sa seule qualité d'objet a entraîné une triple objectification de la corporéité : le corps animal par la médecine et le corps médial par les sciences de la nature (dans sa dimension écologique) et les sciences humaines (dans sa dimension sociale). Cette triple objectification opérée par la société moderne — par opposition aux sociétés traditionnelles, où le corps est inscrit dans un réseau où sont mis en correspondance l'humain et le cosmos qui l'environne — engendre de ce fait même une triple coupure, selon Le Breton (2008, 2013 [2000]), ou une triple altération ou forclusion, selon les termes de Berque : d'abord, l'être humain est coupé du cosmos et le macrocosme n'explique plus la chair. Limitée au corps individuel, elle devient l'objet de l'anatomie et de la physiologie. Ensuite, lors du passage d'une société communautaire à une société individualiste, l'humain est coupé des autres, car le corps devient une frontière circonscrivant la personne. Dans une société traditionnelle et communautaire, « le "corps" est le relieur de l'énergie collective [...] À l'inverse, dans les sociétés individualistes, le corps est interrupteur, il marque les limites de la personne, c'est-à-dire là où commence et s'achève la présence d'un individu » (p. 34). Enfin, l'humain est coupé de lui-même, car il conçoit son corps comme différent de lui-même.

Si le grotesque met l'accent sur les excroissances et les orifices, mais aussi, plus largement, sur le bas matériel et corporel, c'est qu'ils représentent un lieu où les frontières entre les corps et entre le corps et le monde sont surmontées, et où le début et la fin — mort et naissance, hiver et printemps, vieux et nouveau monde, ancienne et nouvelle année — sont indissociables.

Dans *Dead Rising*, la rencontre du protagoniste avec les psychopathes est celle d'un franchissement pathologique (une transgression) des frontières entre les corps et entre le corps et le cosmos; un franchissement dépeint sous un jour grotesque, mais tendant davantage vers la satire que le rire inclusif du carnaval, malgré le recours à l'excès et au renversement carnavalesques. Ces tableaux ne

mettent pas en scène un corps médiéval en communion avec l'ordre cosmique; ils mettent en procès, par la satire, un imaginaire moderne du corps, dualiste et individualiste. Les rencontres de Ramos avec les psychopathes, analysées ci-dessous, mettent en évidence une tentative inadéquate et infructueuse de surmonter les frontières entre les corps, et entre le corps et le cosmos. Chaque rencontre provoque au premier regard une mort sans naissance, sans engendrement, mais nous verrons que la recosmisation du corps n'est pas occultée : elle se trouve simplement ailleurs. Parmi la douzaine de psychopathes avec lesquels le joueur est aux prises, nous en examinerons six : Dylan Fuentes, Hilde Schmittendorf, Theodore Lagerfeld Jr., Darlene Fleischermacher, Jherii Gallo et Harry « Zhi » Wong.

Débordements sexuels et violation du corps

Afin d'illustrer le franchissement pathologique des frontières, nous commencerons par examiner les cas de Dylan Fuentes et d'Hilde Schmittendorf. L'infestation de morts-vivants et la situation chaotique de Los Perdidos, suivant une logique carnavalesque, favorisent chez les deux antagonistes des débordements sexuels. Il ne s'agit pas, toutefois, de s'adonner à des relations charnelles consensuelles; la pulsion érotique s'exprime dans les deux cas à travers le harcèlement, la contrainte et la violence qu'ils font subir à leurs victimes. Dylan Fuentes est le maître d'un donjon sadomasochiste aménagé dans une boutique érotique. Il porte une cagoule et un ensemble de cuir, un chapeau et des bottes de cowboy roses, mais aussi une arme hautement phallique appelée *Lust Cannon*, portée, sans surprise, à la hauteur de l'entrejambe. Cette dernière projette alternativement du combustible enflammé et de l'azote liquide. En entrant dans la boutique, Ramos aperçoit deux personnes ligotées et bâillonnées, vraisemblablement destinées à servir d'esclaves sexuels à Fuentes et visiblement non consentantes. Fuentes entre en scène et jette son dévolu sur Ramos, l'invitant par de nombreux sous-entendus à des échanges de nature érotique : « Est-ce que ça t'dirait d'aller là-bas lécher ces délicieuses sucettes rien que pour moi? » (Game Movie Land, 2014, 1:07:00). Lorsque Ramos repousse ses avances, il durcit le ton et lui annonce qu'il demeurera séquestré avec les autres tant qu'il ne s'adonnera pas à son jeu de rôle sexuel :

Cette porte ne s'ouvrira pas tant qu'tu n'auras pas décidé d'être un peu plus... obéissant. Et si tu refuses toujours de m'écouter, je serai dans l'obligation de jouer au méchant papa! Ouhhhhh! [il active le lance-flamme du Lust Cannon] Et si tu t'décidais à considérer mes propositions? J'aurai peut-être envie d'être plus... coopératif(1:07:23).

Devant le refus de Ramos de s'engager dans ses fantaisies, un combat s'amorce dans une séquence interactive. Lorsque Fuentes réussit à le maîtriser, il le chevauche en simulant l'acte sexuel. Une fois vaincu, une cinématique s'enclenche, dans laquelle il s'écrie : « Ah! Ah! Ah! Ah! Ah! Ah! T'aurais pas dû m'allumer, petit coquin! » (1:08:23). Puis il tombe à la renverse, le *Lust Cannon* dressé à la verticale, crachotant un fin filet de fumée avant de retomber à l'horizontale, marquant ainsi la fin d'une lutte aux allures coïtales et l'assimilation de l'orgasme à la mort.

La rencontre de Schmittendorf et Ramos a lieu lorsque ce dernier tente de retrouver des données incriminant les forces de l'ordre dans un commissariat. Caché, Ramos assiste, impuissant, à l'assassinat d'un couple de survivants par la sergente et un membre des forces spéciales de combat. Schmittendorf, vêtue d'un uniforme évoquant des jeux de rôle érotiques plus que son statut de cheffe de la sécurité, enchaîne les sous-entendus à caractère sexuel et assimile la mort à l'orgasme. Elle se caresse l'entrejambe et la poitrine avant de briser la nuque d'un homme à mains nues, ce qu'elle commente par un « On n'appelle pas ça la petite mort pour rien... » (Game Movie Land, 2014, 0:51:10). Lorsque Ramos quitte sa cachette et s'indigne de ses actes, elle réplique par un « Oh, c'est trop mignon! » (0:51:22), puis pose sans préavis les mains de Ramos sur sa poitrine avant de reprendre : « J'adore les apprentis héros! Um! Voyons voir s'il est à la hauteur de mes espérances ou s'il va se dégonfler! » (0:51:25). Il s'agit-là d'un sous-entendu portant moins sur l'héroïsme de Ramos que sur la capacité de son membre viril à la satisfaire charnellement¹². Puis, elle ordonne à ses hommes de se préparer au combat et lance : « Va y'avoir une de ces orgies! » (0:51:38). C'est le signal attendu avant de tirer des rafales de mitraillettes sur Ramos. Une fois la sergente défaite en combat singulier, elle fait feu à l'aide d'un lance-roquette. Ramos évite le projectile, se jette sur elle et la défenestre au moment de l'explosion, mais il est entraîné avec elle

dans une chute de deux étages. Son atterrissage sur la chaussée publique est amorti par la poitrine de la sergente, qui consacre son dernier souffle à une saillie à caractère sexuel où se conjoignent à nouveau grande et petite mort : elle assimile leur combat à un coït, un lance-roquette à un vit — « La taille, ça compte, mon grand » (0:53:14), dit-elle en déployant son arme — et un tir de roquette à un orgasme — « Ah! C'est pas juste, j'ai... j'ai fini la première » (0:53:26) — qui se solde par la mort.

Tant chez Fuentes que Schmittendorf, l'attouchement sexuel et le coït symbolique deviennent deux manières, pour des personnes et des corps individués, circonscrits dans les limites de leur *topos*, de converger l'un vers l'autre. Toutefois, il n'est pas question de surmonter des frontières, mais bien de les transgresser. Ainsi, le débordement sexuel du carnaval prend une signification particulière dans un tel contexte : le psychopathe déborde sur autrui, franchit ses limites personnelles, de sorte que le corps de la victime cesse de fonctionner comme un interrupteur de l'interaction.

La convergence moderne de la personne et du corps individuels dans les limites d'un même *topos* appelle un certain type d'organisation sociale, selon Erving Goffman (1973b), fondée sur le concept de droit, entendu comme « titre de possession, de contrôle, d'usage ou de libre disposition du bien » (p. 43). Certains de ces droits, affirme le sociologue, s'exercent sur un territoire, c'est-à-dire un champ d'objets, une réserve, dont l'ayant droit surveille et défend les limites. Parmi les formes de territorialité figure la territorialité égocentrique, dont la réserve gravite autour de l'ayant droit. L'une de ces réserves est constituée de l'enveloppe, soit minimalement la peau de l'individu, mais aussi ses vêtements.

La transgression des frontières du territoire égocentrique commise par Schmittendorf et Fuentes relève, dans la typologie goffmanienne, du mode de violation de l'enveloppe par le corps, lequel peut toucher et donc souiller l'enveloppe d'autrui. Il y a là offense territoriale, dans la mesure où il s'agit « d'empiéter sur une réserve revendiquée par et pour un autre; l'un fait alors fonction d'obstacle au droit de l'autre » (p. 62). L'aspect pathologique du franchissement des frontières tient à la fois de la violation de l'enveloppe charnelle et de l'ordre de l'interaction dans une société moderne où le corps agit normalement à titre d'interrupteur dans les relations en public. On

reconnaît, en commettant l'offense, la validité des frontières qui délimitent le corps moderne et la personne que l'on viole sciemment. Mais n'oublions pas que le franchissement des frontières territoriales a lieu, ici, dans le cadre du grotesque. L'insistance du style grotesque sur la figuration hyperbolique des orifices, des protubérances et du coït s'explique par le souci de surmonter les frontières entre les corps, dans la logique de la culture populaire médiévale, c'est-à-dire d'une société communautaire où la personne ne se voit pas circonscrite dans les limites d'un corps individué et où le corps agit comme relieur de l'énergie collective. Dans *DR3*, toutefois, ce franchissement se déroule à l'intérieur d'un imaginaire moderne dans lequel tout cela ne peut signifier qu'une violation territoriale. C'est en ce sens qu'il apparaît comme pathologique : le franchissement grotesque, animé par la volonté des psychopathes d'unir leur corps à celui d'autrui, est neutralisé par un ordre de l'interaction moderne. Il ne peut alors se manifester que sous la forme d'une agression ou d'un combat. De cette interaction, il résulte une mort sans engendrement. En outre, le franchissement apparaît problématique lorsque la violation du territoire égocentrique se fait non pas immédiatement à l'aide d'un segment du corps animal (comme c'est le cas lorsque Schmittendorf force Ramos à lui empoigner les seins), mais médiatement, soit par le biais d'objets, car cette violation s'exprime dans le cadre d'une surmédiation technique, cette fois. L'acte sexuel, en effet, ne donne pas lieu à la communion immédiate de deux corps, mais à une rencontre médiante : par le biais d'un lance-roquette, du *Lust Cannon*, d'une matraque (dans le cas de Jo Slade, qui s'en sert pour caresser et meurtrir ses victimes) et de la panoplie d'armes mobilisées par le joueur selon ses préférences et en fonction de leur disponibilité pour lutter contre ses adversaires. Dans un tel cadre, ces objets ne font pas qu'hyperboliser le phallus dans un coït grotesque, ils illustrent également le recul, au sein d'une société individualiste, de l'interaction en face à face au profit d'une relation médiatisée.

Surmédiation technique et humanité anodonte

La question de la surmédiation technique est prégnante dans le cas de Teddy Lagerfeld Jr. Celui-ci vit seul dans une villa où se rend Ramos pour obtenir les clefs d'une armurerie. Lagerfeld apparaît sur

un moniteur à partir duquel il communique avec lui sans se donner la peine de quitter son bureau, où il passe le plus clair de son temps à jouer à des jeux vidéo et regarder des films (Spencer, 2013). Reclus, il n'a pas même eu vent de l'épidémie en cours. Seuls ses domestiques lui assuraient un lien avec le monde extérieur, mais ils ont déjà déserté la villa au moment où Ramos y fait son apparition. Lagerfeld communique avec ses visiteurs à l'aide d'interphones et balaie les pièces grâce à un système de vidéosurveillance. Épuisé par sa conversation avec Ramos et peu enclin à l'aider, il tente de s'en débarrasser en lançant des drones armés à sa poursuite. Le combat a lieu en situation de téléprésence : Ramos ne lutte pas physiquement contre le psychopathe, mais contre des artefacts télécommandés par un antagoniste absent. La villa devient littéralement une extension technique du corps de Lagerfeld. Ce dernier meurt lorsque Ramos accède à son bureau et le confronte en face à face. Certain que Ramos veut l'abattre, Lagerfeld panique, fait un arrêt cardiaque et s'écroule dans son fauteuil. Ses sphincters se relâchent. Il se vide bruyamment les entrailles et une flaque d'urine s'étend à ses pieds au cours d'une cinématique à coloration grotesque.

Contrairement aux épisodes « Fuentes » et « Schmittendorf », celui de Lagerfeld ne témoigne pas d'une transgression pathologique des frontières entre deux corps, mais de l'incapacité de leur rencontre autrement que par la (sur)médiation technique. Il est donc significatif que la figuration du bas corporel, des orifices et des excréments n'ait lieu qu'au moment du décès de Lagerfeld, lorsque le surpassement des frontières devient nul et non avenu. Mais l'épisode « Lagerfeld » propose également une autre critique du corps. Comme l'écrit Le Breton (2008), le « souci de l'apparence, cette ostentation, cette volonté de bien-être qui pousse à courir ou à se dépenser, à veiller à sa nourriture ou à sa santé, à son apparence ne modifie cependant guère l'effacement du corps qui règne dans la sociabilité » (p. 112); un effacement moderne retrouvé sous sa forme la plus manifeste dans l'imaginaire transhumaniste, notamment, où le corps est vu comme une entité précaire, faillible, obsolète, à dépasser grâce à la technologie (Le Breton, 1999). Dans *DR3*, un tel imaginaire fait l'objet d'un discours satirique. Lagerfeld est négligé (il est nu sous un peignoir de bain et porte des pantoufles), incapable de se déplacer par ses propres moyens (il est greffé à son fauteuil) et

dépendant des drones qu'il télécommande ainsi que des domestiques et livreurs qui lui acheminent les biens nécessaires à la satisfaction de ses besoins essentiels. Signe de sa dépendance excessive envers la technologie, Lagerfeld prend initialement Ramos pour un livreur et lui demande de faire quelques achats alors que la désertion de ses domestiques a occasionné une pénurie dans la villa : il s'agit d'acheter des piles pour ses télécommandes et des chips. La contiguïté de ces deux biens essentiels à sa survie suggère que le psychopathe constitue déjà un être hybride, mi-machinique et mi-organique.

Ici, le délaissement du corps en faveur de la technologie fait écho aux sombres prédictions d'André Leroi-Gourhan (1964) quant à l'évolution future de l'être humain, dans la mesure où son existence sera appelée à reposer un jour toute entière sur ses extensions technologiques. L'anthropologue fait état, en effet, d'une « humanité anodonte [à venir] [...] qui vivrait couchée en utilisant ce qui lui resterait de membres antérieurs pour appuyer sur des boutons » (p. 183). Ainsi, à la dépendance de Lagerfeld envers la technologie correspond l'impotence de son corps animal. Ce corps est devenu pour lui « surnuméraire » (Le Breton, 2013 [2000]). *DR3* apprécie négativement cet imaginaire techno-optimiste et en démontre, dans ses conséquences extrêmes, l'aspect fatal : la technologie ne libère pas l'être humain de son corps, mais accentue sa vulnérabilité.

Souillure et consommation excessive

Le franchissement pathologique des frontières entre les corps apparaît également lors de l'épisode « Darlene Fleischermacher ». Souffrant d'obésité morbide, cette dernière ne peut se déplacer sans l'aide d'un triporteur électrique. Au début de l'épidémie, elle investit un buffet à volonté dont elle garde jalousement l'accès. Un extrait d'article de journal apprend plus tard au joueur, dans *Dead Rising 4*, qu'elle a été autrefois une ex-championne de concours d'ingestion d'aliments. Le comportement alimentaire de la psychopathe correspond à la goinfrerie du carnaval, fête où tout un chacun peut s'adonner à la bombance avant d'entrer dans une période de frugalité. Toutefois, chez elle, ce comportement est dépeint de manière répréhensible, son corps délabré illustrant les affres associées à l'abus de nourriture. Elle rejoint le (sur)consommateur et son régime carné dénoncés par Carlito Keyes dans *Dead Rising 1*. Comme lui, elle

s'inscrit dans une logique de carnaval dévoyé et adopte un comportement de surconsommation qu'aucun carême ne bride. Une fois rapportée au discours de Keyes dans *Dead Rising 1*, la gloutonnerie apparaît comme une deviance, non parce qu'il s'agit d'un pécher capital¹³, mais bien parce qu'elle est écologiquement insoutenable.

La rencontre entre Ramos et Fleischermacher a lieu dans un buffet à volonté. Un survivant affamé tente d'y accéder, mais il est jalousement défendu. À son approche, la psychopathe s'écrie, en dévorant goulûment un pilon de dinde dans un concert de flatulences et de bruits de mastication : « Touchez pas à ma bouffe! » (Game Movie Land, 2014, 0:55:50). Lorsque le survivant s'approche du buffet, elle lui jette des assiettes à la figure, puis, quand il ignore les tirs de sommation, elle le massacre à coups de fourchette. Nick tente bien de la freiner dans sa frénésie meurtrière, mais sa rage est redirigée contre lui lorsque, manquant de tact, il lui lance : « J'crois qu'vous avez assez mangé » (0:57:04). Ce à quoi elle répond : « Est-ce que tu m'traites... de... GROSSSSSSSE! » (0:57:06), avant de foncer tout droit dans sa direction. Suit alors un combat. Une fois Fleischermacher défaite, on la voit gémissante, en proie à des souffrances causées par une ingestion excessive d'aliments : J'me sens vraiment mal! [flatulences] Oh bon sang, j'crois bien qu'j'vais avoir des gaz! [flatulences accompagnées de borborygmes] Tu m'as donné une indigestion! Espèce de... porc! Je vais... te... TUERRRRRR! » (0:57:54). Elle tente alors une dernière attaque sur Ramos, mais son triporteur glisse dans une flaque d'excrétions et se renverse. Impuisante, elle gît sur le dos, les jambes secouées de spasmes, éructant, flatulant et rendant son repas. Elle meurt enfin, étouffée dans ses vomissures.

L'épisode décrit ici mobilise le style grotesque et insiste sur la représentation des orifices que sont la bouche et l'anus. L'engloutissement d'aliments, les éructations, les vomissements et les flatulences font l'objet d'hyperboles, s'expriment dans l'exagération. À travers ses orifices, le corps est dépeint comme étant pleinement ouvert sur le monde : les frontières entre les deux sont abolies alors que tout aliment absorbé est immédiatement expulsé sous une forme ou une autre. Néanmoins, le double processus d'ingestion et d'excrétion donne lieu à une relation disharmonieuse entre le corps et le monde, à un déséquilibre en vertu duquel le premier se détraque et souille le

second. Lorsque Fleischermacher s'investit dans une entreprise de dévoration excessive, la prise d'aliments conduit à l'indigestion et l'élimination des déchets devient problématique au point d'entraîner la mort. Le franchissement des frontières ne conduit pas à une communion harmonieuse entre le corps et le monde : l'excès sans le contrepoids de la frugalité s'avère létal pour cette femme dont le corps malade et impotent porte les stigmates de la surconsommation alimentaire. La bombance conduit également à la souillure de l'environnement. De l'excès alimentaire découle une abondance d'excrétas que le restaurant, désormais insalubre, peine à absorber. Les abus de Fleischermacher la conduisent à souiller le buffet à volonté comme la consommation écologiquement insoutenable de l'adepte du régime carné conduit à la dévastation de l'écoumène par les morts-vivants.

Le franchissement pathologique de la frontière entre corps et monde s'accompagne d'un autre entre les corps de Ramos et de la psychopathe, car la souillure viole le territoire égocentrique du protagoniste et, plus spécifiquement, pour reprendre une fois encore la typologie goffmanienne, de son enveloppe et de son espace personnel, c'est-à-dire cet espace autour de l'individu « où toute pénétration est ressentie comme un empiétement » (Goffman, 1973b, p. 44). Lorsque Ramos entre dans le buffet à volonté, il glisse dans une flaque de vomissures et chute, se couvrant une première fois de ces substances métaboliques malodorantes. Plus tard, Fleischermacher fond sur lui et expulse un jet de vomi dans sa direction. Lors du combat, cette forme d'agression devient une arme, puisque l'avatar du joueur, en glissant dans les excréta, devient momentanément incapable de riposter aux attaques de la psychopathe. La violation est ponctuée de répliques dans lesquelles Ramos exprime son dégoût non seulement devant les éclaboussures dont son corps et ses vêtements sont maculés, mais également face aux effluves malodorants qui émanent de ses éructations et flatulences, et qui envahissent son espace personnel : « Eurk... ça shlingue! [...] Mais c'est d'la démente! Aaaah, putain, c'est horrible! » (0:57:19).

Ici comme dans les épisodes « Schmittendorf » et « Fuentes », il y a dérision et rabaissement sans la contrepartie positive de la célébration du corps grotesque. Le franchissement des frontières entre les corps individuels se limite à une violation du corps de l'autre, et

les interactions entre les antagonistes se soldent encore par une mort sans engendrement.

Le corps cosmétique

Si l'être humain somatise le monde en se le représentant, affirme Berque (2000b), il le fait également en l'inscrivant sur et dans son corps par la parure, les peintures, les tatouages corporels et le marquage de la chair (scarifications, circoncision, etc.), pratiques dont témoigne la parenté étymologique des termes « cosmos » et « cosmétique », dérivés tous deux du grec κόσμος (*kósmos*) et désignant tout à la fois le monde, l'univers, d'une part, et l'ordre, la parure, d'autre part. Toutefois, le recoupement dans un même *topos* de la personne et du corps individuels a brisé cette unité formée du corps et du monde somatisé; il a entraîné une décosmisation de la corporéité humaine et, par le fait même, un culte du corps, car

cet objet de salut, il importe de lui accorder les soins que mérite le fétiche qu'il est devenu par l'abstraction de son topos hors de sa chôra [...] En effet, de même qu'oublier les rapports sociaux qui font la valeur d'une marchandise est fétichiser celle-ci en la chargeant de cette valeur, de même, forclure notre corps médial mène à fétichiser notre corps animal (p. 341).

À cela s'ajoutent les mots de Le Breton (2008) : « C'est bien la perte de chair du monde qui force l'acteur à se pencher sur son corps pour donner chair à son existence » (p. 109). Le fétiche qu'est le corps moderne, choyé par la société de consommation — en particulier dans cet imaginaire qui accompagne le processus d'individualisation en pleine accélération à partir des années 1980 —, devient l'objet d'un impératif de jouissance — c'est ce que montrent les épisodes impliquant Schmittendorf et Fuentes —, mais aussi d'un surinvestissement de l'hygiénique et du cosmétique (entendu au sens de parure, mais sans sa dimension cosmique), de la mode, de la chirurgie esthétique et du sport, notamment (Berque, 2000b).

C'est au culte du corps que s'attaque *DR3* avec la figure de Jherii Gallo, une culturiste de passage à Los Perdidos pour participer au concours Miss Muscles Californie. Ramos la rencontre dans une salle de sport où elle admire son corps musculeux avec ostentation :

« Oh... oh! Ouais, tu es incroyable, Jherii! [...] [elle gonfle ses biceps et s'admire dans un miroir] Bon sang, c'que t'es belle! Tu l'sais? T'es une gagnante! » (Game Movie Land, 2014, 1:17:03). Ramos tente de l'avertir du danger qu'elle court en demeurant seule sur place et, se méprenant sur son identité de genre, l'appelle à deux reprises « monsieur », ce qui attise sa colère et donne lieu à un combat singulier.

Par son dualisme, nous dit Le Breton (2016), la modernité n'oppose plus l'âme, mais bien l'humain à son corps, à la manière d'un dédoublement où agir sur ce dernier permet de modifier l'esprit : « Le corps, détaché de l'homme, devenu objet à façonner, à modifier, à moduler selon le goût du jour, vaut pour l'homme, en ce sens que modifier ses apparences revient à modifier l'homme lui-même » (p. 110). C'est ce dont il est question avec Jherii, puisque son estime de soi demeure indissociable du travail opéré sur son corps, devenu un double d'elle-même à façonner, surinvesti par la musculation. Ce travail relève de la seule parure (du cosmétique sans la dimension cosmique) et témoigne d'une décosmisation de la corporéité humaine, cette dernière étant circonscrite dans les limites du *topos* auxquelles correspond également la personne individuelle.

Satirique, l'épisode « Jherii Gallo » suscite un rire négatif. Ici, le corps moderne hypertrophié par le surinvestissement sportif devient la victime du dénigrement. Grotesque, le corps l'est en vertu du souci pathologique que lui accorde Gallo, liant son développement musculaire à la poursuite d'une quête individuelle (remporter un concours) empreinte de vanité, terme pris à la fois au sens de satisfaction de soi exagérée et de vacuité, dans la mesure où une telle quête est vidée de son sens¹⁴ et témoigne d'une mise à distance acosmique de soi et du corps. L'exagération carnavalesque est à voir dans le corps hypertrophié de Gallo, mais aussi dans sa mise à mort : elle est broyée par son armoire à trophées. L'abolition des frontières entre les corps s'incarne ici aussi dans une violente confrontation physique. Celle entre le corps et le monde passe, elle, non par une transgression, comme chez Fuentes, Schmittendorf et Fleischer-macher, mais par un déploiement du corps animal dans son milieu, car la culturiste, en se vidant de son sang, se déploie littéralement dans la salle de musculation. Une fois encore, il y a ici une mort sans engendrement et un rire (funeste) sans célébration.

Le corps cosmique

Premier psychopathe placé sur le chemin de Ramos, Harry « Zhi » Wong garde un jardin zen et veille à conserver sa quiétude en passant tout intrus par les armes, à commencer par les survivants en quête de refuge. Déguisé en moine bouddhiste, il porte un *kesa*¹⁵, des socques en bois et des *mâlâ*¹⁶ au poignet et autour du cou. Lorsque Ramos pénètre dans le jardin, Wong médite sur le toit d'un pavillon. Des déconvenues professionnelles et familiales semblent à l'origine de sa rage homicide cristallisée par l'épidémie. La violence de Wong est traduite dans une vision du monde inspirée par (et gauchissant) les philosophies extrême-orientales, à commencer par le taoïsme signalé par le symbole du yin et du yang arboré sur son front, mais aussi le bouddhisme annoncé par le jardin zen, la quête de sérénité, le *kesa* et les *mâlâ*. À première vue, cette vision du monde propose une médiance marquée par la cosmicité. Par exemple, dans la philosophie taoïste, le *yin* et le *yang* sont tous deux compris dans le *qi*, énergie vitale ou primordiale analogue au *pneuma* (ou souffle divin) de l'Antiquité grecque (Needham, 1956). Le *qi* forme, à travers un ensemble de méridiens, un réseau qui relie entre elles les différentes parties du corps humain ainsi que le corps à l'univers tout entier (Li et Zhao, 2012). Toujours dans le taoïsme, l'être humain trouve son séjour sur terre en suivant *li*, la loi interne en vertu de laquelle il est relié à l'ordre de l'univers, et il atteint la liberté « en épousant, dans le non-désir et le non-intervenir, le grand mouvement naturel du cosmos » (Stevens, 1986, p. 75). Cette conception préside à une forme de solidarité entre les êtres et l'univers proche de la sympathie universelle des stoïciens et fort éloignée de la philosophie moderne, où personne et corps individuels se recoupent dans un même *topos* en une entité opposant sujet et objet. Le Tao propose donc une médiance cosmique. Toutefois, elle est gauchie par Wong. Ce dernier accuse en effet l'univers d'être responsable de ses déconvenues : « Esprit de l'univers a tué bonheur à moi, alors... moi aussi devoir tuer. Quiconque ose perturber paisible jardin doit mourir ! » (Game Movie Land, 2014, 0:16:41). Une fois défait, il lève au ciel un poing rageur et s'adresse à l'univers avant de mettre fin à ses jours :

Pourquoi m'as-tu abandonné? Je me fais virer. Ma femme me quitte pour un pauvre type qui vend des frigos. Mes enfants sont tous devenus des sales gosses sans respect. Maintenant, ça! Une putain d'épidémie de zombies! C'est une blague? Va te faire foutre, sale ordure! (O:17:55)

Wong place l'univers à distance de soi, suivant une posture moderne. Il l'altérise et l'affuble du rôle d'antagoniste : il lui impute ses drames personnels et l'épidémie. Wong se venge de lui en apportant la mort et en l'injuriant. Dès lors, il s'extrait lui-même de ce réseau d'énergie au sein duquel chacun est constitutif de l'ensemble, soit l'univers; il s'en désolidarise, s'en aliène volontairement. S'il désigne l'univers comme son interlocuteur — il regarde le ciel lorsqu'il s'adresse à lui comme il s'adresserait à un quelconque individu —, son suicide par autodécapitation signale une volonté de mettre fin à toute communication, à toute communion avec lui. La mutilation et le dépeçage du corps carnavalesque marquent une volonté de surmonter les frontières entre le corps et le monde; le suicide joue ici un rôle inverse, et ce, en raison de l'incapacité de Wong à demeurer dans l'ordre cosmique auquel il adhérerait jusque-là. Pourtant, la tentative de surmonter les frontières entre le corps et le monde n'est pas totalement absente chez lui, du moins jusqu'à sa démission finale. Dans la séquence de combat l'opposant à Ramos, il place son comportement homicide et guerrier sous l'égide du dépeçage carnavalesque lorsqu'il tente de rompre la juxtaposition moderne personne-corps individuel, ce dont les deux répliques suivantes témoignent : « Moi sortir ta puanteur! » (O:17:15) et « Sors de ton corps, deviens zen! » (O:17:31). Dans les deux cas, il s'agit d'amener Ramos à déborder les limites de son *topos*, de se répandre dans le monde — les répliques sont proférées alors que Wong tente de l'éviscérer avec un guandao, l'équivalent chinois de la hallebarde européenne. Mais cette tentative s'exprime, ici aussi, de manière pathologique, soit à travers une rage meurtrière, de la main d'un homme qui se désigne alors, avant de le renier, comme l'exécuteur de la volonté de l'esprit de l'univers.

LA CÉLÉBRATION DU CORPS ET LE FRANCHISSEMENT DES FRONTIÈRES

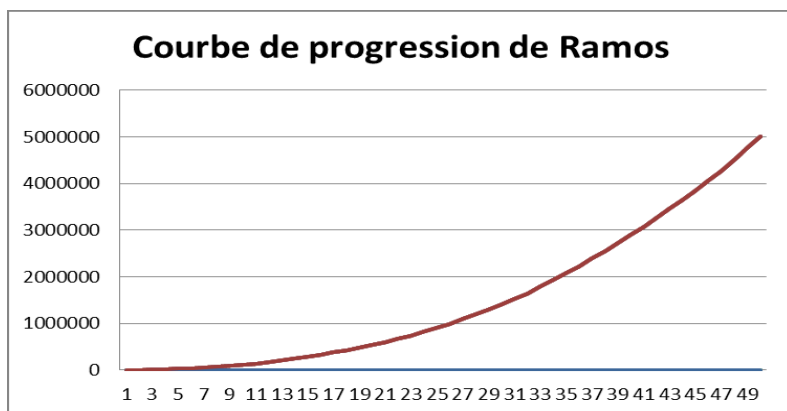
Le dénigrement du corps moderne suscite un rire négatif, satirique, loin de celui, inclusif, de la culture populaire médiévale. C'est que le comique de *DR3* fonctionne suivant la logique de la rhétorique utopique, c'est-à-dire en articulant ensemble les principes appréciatif et amélioratif. Dès lors, il ne conjoint pas dans le grotesque, de manière ambivalente, la dérision et la célébration du corps. Il fait plutôt du corps moderne l'objet d'une satire et lui oppose, en contrepartie, sa propre conception en la matière. Les deux visions sont prises alors dans le schéma agonistique du jeu, en vertu duquel il y a affrontement entre Nick Ramos et les psychopathes. On dépeint alors la mort du monde ancien et l'engendrement d'un monde nouveau; on conjugue la mise à bas d'une conception moderne du corps et la mise en valeur d'une conception alternative, illustrée par l'épanouissement du corps de Ramos. Une telle transformation a lieu lorsque ce dernier absorbe autrui (les psychopathes) et l'inscrit à même les limites de son corps animal, le somatise. En effet, chaque victoire contre les psychopathes permet au joueur de gagner des points de prestige (PP) : de 20 000 à 40 000 selon la difficulté rencontrée. Les points de prestige autorisent le joueur à progresser en niveaux d'expérience et donc de passer par étape du niveau 1 au niveau 50 au cours de la partie. Précisons qu'accomplir certaines missions, comme sauver des survivants et tuer des morts-vivants, rapporte également des PP. Le tableau ci-dessous rend compte du niveau correspondant au nombre de PP accumulés.

Niveaux d'expérience et points de prestige			
Niveau	PP		Niveau
1	0		26
2	5000		27
3	11000		28
4	18000		29
5	27000		30
6	38000		31
7	50000		32
8	65000		33
9	85000		34
10	110000		35
11	140000		36
12	175000		37
13	210000		38
14	250000		39
15	290000		40
16	330000		41
17	380000		42
18	430000		43
19	480000		44
20	540000		45
21	600000		46
22	670000		47
23	740000		48
24	820000		49
25	900000		50

Tableau 10.1. : Niveaux d'expérience et nombre de points de prestige correspondants (Epstein et Walsh, 2013).

À titre de comparaison, 40 000 PP assurent une progression du niveau 1 au niveau 6. Toutefois, lorsque le joueur atteint un nouveau niveau, le nombre de PP requis pour accéder au niveau supérieur augmente, comme l'illustre la courbe de progression ci-dessous (graphique 10.1.). Par exemple, il suffit d'obtenir 5 000 PP pour passer du

niveau 1 au niveau 2, mais il en faut 250 000 pour passer du niveau 49 au niveau 50.



Graphique 10.1. : Courbe de progression de Nick Ramos (infographie de l'auteur, d'après Epstein et Walsh, 2013).

Légende :

Axe vertical : nombre de points de prestiges (PP) accumulés;

Axe horizontal : niveau d'expérience.

À chaque fois que le joueur atteint un niveau supérieur, il dispose de points d'attributs supplémentaires : 1 point entre les niveaux 1 et 15, deux points entre les niveaux 16 et 30 et 3 points entre les niveaux 31 et 50. Ils sont alors convertis en de nouvelles compétences et assurent une progression du joueur en matière de force et d'habiletés¹⁷. Ainsi, malgré le fait que les psychopathes transgressent les frontières entre les corps de manière pathologique, il ressort de leur confrontation avec Ramos la possibilité d'œuvrer à la constitution d'un corps de mieux en mieux adapté à son milieu. Cette progression paraît à première vue individuelle, mais nous verrons plus loin que les missions accomplies par Ramos œuvrent au bien de sa communauté, soit la part collective de son corps médial. Il ressort donc de tels combats la possibilité d'affermir la relation de solidarité entre les corps animal et médial.

Plus le joueur interagit avec son milieu et plus grande est sa capacité à répondre aux défis proposés ultérieurement. Les différents

attributs reçus au fil de la progression correspondent tous à ces défis. Par exemple, le prolongement de la durée de la course et les capacités à fendre les foules et à esquiver les coups permettent au joueur de circuler dans une ville submergée de morts-vivants sans perdre à coup sûr la vie dans l'opération. L'arbre de progression du joueur formalise la somatisation de l'autre par Ramos; ce dernier l'inscrit dans sa chair, dans les limites de son corps animal. Par ce phénomène, les frontières entre son corps et celui des psychopathes vaincus sont abolies. La structure formelle du jeu, quant à elle, sa mécanique, avalise et célèbre le franchissement des frontières en favorisant la progression en force et en habileté de Ramos et, donc, en améliorant son aptitude à répondre aux défis proposés par la suite. Elle le fait également en sanctionnant positivement l'achèvement des différents défis par une victoire.

Notes

1. Conséquences négatives rattachées à une activité économique, mais n'ayant sur elle aucun impact financier. La pollution et les problèmes de santé occasionnés par l'usage de pesticides et d'engrais chimiques constituent deux exemples d'externalités négatives (Duval, 2017).

2. En français, l'expression « développement durable » correspond à une traduction plus fidèle de l'anglais *sustainable development*. Le développement durable se définit comme un ensemble de représentations structurant un « cadre de débat politique et d'action publique, horizon programmatique, mettant en scène et en tension d'un côté la préoccupation d'un développement équitable des sociétés, de l'autre, la préservation de l'environnement naturel » (Emelianoff, Knafou et Stock, 2003, p. 249). Il met en lumière l'interdépendance entre le monde du vivant et les sociétés et promeut une justice intragénérationnelle opposée aux déséquilibres sociaux à l'échelle planétaire et une justice intergénérationnelle visant à transmettre un environnement naturel, riche et diversifié aux habitants de demain (Emelianoff, Knafou et Stock, 2003). Nous préférons l'emploi de « soutenabilité écologique » à « développement durable », car elle facilite la formulation de son envers, « l'insoutenable écologique ». D'une part, il s'agit de l'équivalent proposé en mésologie (voir Berque, 2000a). D'autre part, en substituant le terme « durable » (équivalent au *sustainable* anglais) par « soutenable », on conserve les connotations éthiques et politiques du terme mobilisé dans les discours environnementalistes présents dans les fictions postcatastrophiques contemporaines, car le développement durable est à la fois « défendable » au

plan rhétorique et « supportable » au plan éthique, suivant les deux acceptions du mot « soutenable » en français.

3. Voir la note 10 du chapitre 5.

4. Rappelons que si l'intrigue se déroule en 2021, le jeu *DR3*, lui, est sorti en 2013.

5. Voir la section « Un médiévalisme palimpsestueux et réflexif » (chapitre 1).

6. À l'instar des films *Shaun of the Dead* (Wright, 2004), *Zombieland* (Fleischer, 2009) et *Zombieland: Double Tap* (Fleischer, 2019), du roman (et de son adaptation cinématographique) *Pride and Prejudice and Zombies* (Grahame-Smith, 2009; Steers, 2016) et de la série télévisée *Z Nation* (Schaefer et Engler, 2014-2018).

7. Deborah Mellamphy (2013) qualifie à cet effet le premier opus de la franchise *Dead Rising de torture porn*.

8. À l'exception de *Road to Fortune*, *Case Zero* et *Case West*. Quant à *Dead Rising 4*, il n'offre au joueur aucune restriction d'ordre temporel, mais conserve la logique de la zone de quarantaine.

9. On qualifie de « films d'exploitation » des films à petit budget produits et diffusés en marge des grands studios de production cinématographique et réseaux de distribution. Ils exploitent des thèmes proscrits par le Code Hays, car sensationnalistes et moralement réprouvés (sexualité, nudité, drogue, violence, etc.) (Schaeffer, 1999). Parmi eux, on compte les films dits de « sexploitation » (mot-valise composé de « sex » et « exploitation »). Émergeant au début des années 1960, ils tirent profit de la nudité et de la sexualité. Le langage cinématographique dont ils usent pour les traiter intègre la redéfinition de la loi sur l'obscénité, devenue moins restrictive à l'époque (Gorfinkel, 2017). Les films de « nazisploitation », quant à eux, relèvent plus largement de la sexploitation et tablent sur les thèmes de la nudité, de la sexualité et du sadisme en mettant en scène des exactions nazies commises dans les camps de prisonniers ou de concentration, dépeints, pour reprendre l'expression de Michael Tapper (2013), comme des « jamboree BDSM » (p. 176).

10. Dans le registre du fantastique, cette figure est exploitée aujourd'hui dans la série télévisée *Stranger Things* (Duffer et Duffer, depuis 2016), parmi d'autres oeuvres.

11. Voir la section « Corps animal et corps médial, démediation et surmediation » (chapitre 7).

12. Dans la version originale anglaise, la référence sexuelle est plus nettement appuyée. « Let's see if he stands up to the test or limps out at the end »: *stands up* peut signifier aussi bien « résister » (au test) que « se dresser », alors que *limps out* désigne une impotence (un boitement, mais également la flaccidité, s'agissant de la verge).

13. Chacun des psychopathes de *DR3*, en effet, illustre un pécher capital. Lagerfeld, par exemple, incarne la paresse, Fuentes et Schmittendorf, la luxure, Gallo, l'orgueil, et Wong, la colère.

14. Rappelons que chez Berque (2000b), le sens est à prendre non seulement comme signification, mais également comme direction allant de l'univers (le chimico-physique) à la vie (organique), puis l'écoumène, et inversement. L'acosmie moderne et la conception du corps qui s'y rattache brisent donc ce sens.

15. Robe bouddhique.

16. Chapelets employés dans la récitation des mantras.

17. Les compétences acquises par le joueur au cours de sa progression se répartissent en huit rubriques : « catégories de combo », « vie », « inventaire », « corps à corps », « à distance », « mécanique », « agilité » et « astuces ». Les améliorations de la rubrique « vie » augmentent le nombre de points de vie dont dispose le joueur, soit le nombre de blessures qu'il peut recevoir avant de mourir. La rubrique « agilité » concerne l'augmentation des capacités de déplacement du joueur : ce dernier peut alors courir plus longtemps, avec davantage de manœuvrabilité, diminuer le temps de récupération après une course, un mouvement d'esquive ou un affaiblissement temporairement à la suite d'une attaque, naviguer plus facilement dans une foule de morts-vivants et sauter sans se blesser. La rubrique « inventaire » concerne l'augmentation du nombre d'objets transportés par le joueur, c'est-à-dire des armes et de la nourriture, dont la fonction est de restaurer les points de vie perdus. La rubrique « mécanique » permet d'augmenter la production d'armes et de véhicules de type « combo », de voyager avec un plus grand nombre de survivants, d'accroître la puissance de poussée des véhicules (et donc d'éviter les ralentissements lorsqu'ils écrasent des morts-vivants), leur durabilité et le nombre de points de dégât qu'ils occasionnent en percutant des ennemis. La rubrique « corps à corps » concerne l'apprentissage de meilleures techniques de combat, rallonge la durabilité des armes avant qu'elles ne soient inutilisables et augmente les dégâts infligés aux ennemis. La rubrique « astuces » accroît la capacité d'apprentissage par les livres, le nombre de survivants pouvant combattre aux côtés du joueur, le nombre de points de prestige gagnés et la fréquence des attaques spéciales. Enfin, la rubrique « à distance » concerne les combats menés de loin (à l'aide d'armes à feu, d'arbalètes, d'arcs, d'explosifs) : augmentation du nombre et de la puissance des projectiles et des explosions, mais aussi diminution des dégâts reçus lors d'attaques par balle ou lors d'explosions. Nous examinerons d'ailleurs la rubrique « catégories de combo » dans la section « La désaltération de la technique dans la franchise Dead Rising » (chapitre 11).

Les non-lieux, ces animaux eusociaux

Dead Rising 3 célèbre le corps en usant des ressources offertes par le grotesque carnavalesque lorsqu'il met en scène l'exécution sanglante des psychopathes, mais aussi lorsqu'il met en tension l'altérisation et la désaltérisation du milieu urbain. Si les affrontements entre Ramos et des individus pris de frénésie meurtrière illustrent le franchissement pathologique et infructueux des frontières entre les corps (Schmittendorf, Fuentes, Lagerfeld et Fleischermacher) ou entre le corps et le monde (Fleischermacher, Gallo et Wong), nous examinerons de manière plus précise, dans ce chapitre, le mort-vivant comme figure synecdochique du non-lieu et le tissage d'une communauté cinétique¹. Il s'agira de comprendre comment *DR3*, par le truchement de la somatisation, c'est-à-dire par une mise en phase des corps animal et médial, met à bas les frontières modernes entre les corps et entre le corps et le monde.

Il existe deux formes narratives fondamentales dans les fictions de morts-vivants, l'une sédentaire, l'autre, nomade (Maheux, 2013). Dans le premier cas, les protagonistes survivent en investissant des lieux fixes, généralement isolés et fortifiés. On pense notamment aux films *Night of the Living Dead*, *Dawn of the Dead* et *Day of the Dead* de George A. Romero (1968, 1978, 1985), dans lesquels l'action se déroule respectivement dans une ferme, un centre commercial et un bunker militaire. Dans le second cas, la forme nomadique, la survie passe par de perpétuels déplacements. Selon Kyle W. Bishop (2015), la transition de la sédentarité au nomadisme, dans le cinéma américain, résulte d'un délaissement des conventions traditionnelles du gothique en faveur d'une nouvelle esthétique gothique mondialisée, ou *globalgothic* (expression qu'il emprunte à Glennis Byron), mais aussi de l'influence de jeux vidéo de morts-vivants — à l'instar de la franchise transmédiatique *Resident Evil* — et de l'adoption d'une politique étrangère interventionniste aux États-Unis après les attentats du 11 septembre 2001.

Dans les films de morts-vivants correspondant à cette esthétique, écrit Bishop,

plutôt que de « demeurer en place », les protagonistes de plusieurs films [...] passent la majorité du récit en road trips prolongés, localisant et abandonnant à répétition de possibles zones sécuritaires afin de rechercher quelque terre promise utopique ou lieu de sauvetage ou de rédemption (p. 23).

Parmi ces films, on compte *Diary of the Dead* (Romero, 2007) et *Zombieland* (Fleischer, 2009), par exemple. Mais cette transformation touche également les autres médias : la bande dessinée (*The Walking Dead*), la série télévisée (*Fear the Walking Dead*, *Z Nation*) et le roman (*World War Z*).

Les œuvres de la franchise *Dead Rising* articulent étroitement les formes sédentaires et nomades du récit de morts-vivants. L'action se déroule généralement dans une zone de quarantaine, mais cette dernière constitue moins un espace sécuritaire qu'elle n'enclot la menace. Elle forme le terrain de jeu carnavalesque dans lequel évolue le joueur et où se sont propagés les morts-vivants. Ce monde ouvert et sans cesse parcouru oblige à accomplir les missions primaires et secondaires (ou « quêtes », éléments essentiels des jeux de rôle) nécessaires pour améliorer les capacités du personnage et remporter la partie. À l'intérieur de ces zones de confinement, on trouve des zones sécuritaires, à l'instar de la salle de surveillance du centre commercial de Willamette dans *Dead Rising 1* et de l'abri d'urgence de *Dead Rising 2*. Dans *DR3*, il en existe plusieurs pour chacun des quartiers de Los Perdidos. Elles incluent un motel, un bureau, des magasins et une école. Il s'agit d'espaces inaccessibles aux morts-vivants, dans lesquels le joueur ne risque pas d'être attaqué. Si les différentes œuvres composant la franchise *Dead Rising* se déroulent généralement dans des zones de quarantaine (ce n'est toutefois pas le cas de *Road to Fortune*, cependant, qui se passe sur la route), elles ne sont jamais entièrement coupées de l'extérieur. Par exemple, les personnages continuent de recevoir des bulletins d'information et, donc, des nouvelles du monde extérieur. Par ailleurs, chaque récit implique des enjeux se déroulant à une plus grande échelle. Ainsi, les foyers de contamination se multiplient à travers l'ensemble du territoire américain, impliquant des activités

extraterritoriales (les recherches menées à Santa Cabeza), une société pharmaceutique, Phenotrans, que l'on devine transnationale, et une volonté, de la part des protagonistes, souvent issus du milieu journalistique (à l'instar de Frank West et de son émule, Chase Carter), de dénoncer sur la place publique les complots ourdis par le gouvernement et Phenotrans.

Nous verrons dans ce chapitre comment se présentent plus spécifiquement les tensions entre sédentarité et nomadisme dans *DR3* quand nous décrirons le milieu urbain de Los Perdidos, mais aussi la manière dont s'y intriquent les différentes échelles de l'habiter.

LE MILIEU URBAIN ET LES NON-LIEUX DE LOS PERDIDOS

La zone de quarantaine de Los Perdidos compte quatre quartiers occupant des fonctions spécialisées et reflétant plusieurs réalités socioéconomiques. Central City est le centre-ville commercial de la ville. South Almuda, le district industriel, Ingleton, la banlieue commerciale défavorisée et Sunset Hills, la banlieue commerciale aisée. Une rivière divise la ville en deux : Ingleton et South Almuda occupent la rive gauche, Sunset Hills et Central City, la rive droite. Seuls deux ponts et un tunnel de métro permettent de la franchir. Une autoroute à six voies contribue également à partitionner Los Perdidos, isolant nettement Ingleton et Sunset Hills au nord, et South Almuda et Central City au sud. Les quatre quartiers de Los Perdidos constituent donc autant d'îlots distincts et enclavés. Seules six voies d'accès permettent (laborieusement) de circuler entre eux : quatre routes ou viaducs, une autoroute et un tunnel.



Figure 11.1. : Carte de Los Perdidos (Symtry Design, 2017).

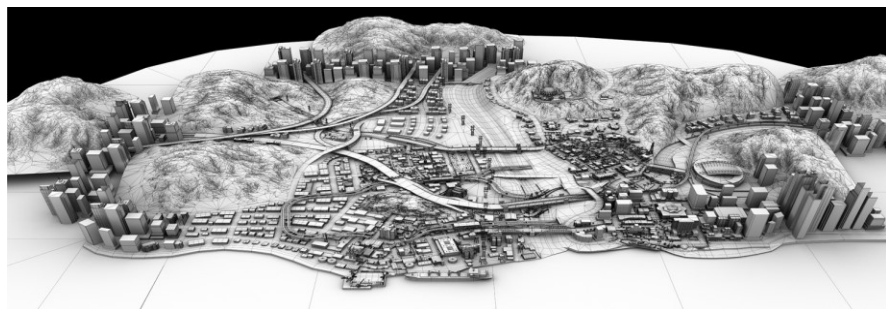


Figure 11.2. : Maquette de Los Perdidos (Symtry Design, (2017).

Les différents espaces jouables et explorables de la ville sont extérieurs (autoroutes, rues, ruelles, places publiques, terrains vagues, espaces de stationnement, toits), mais aussi intérieurs (maisons, magasins, restaurants, édifices publics, tunnels souterrains, entrepôts et usines, pour un total de 156 espaces différents).

En comparant la maquette de Los Perdidos telle que conçue par Randolph Stayer (Symtry Design, 2017), architecte en chef des niveaux de *DR3* (*lead level architect*) (figure 11.2.), à la carte du jeu (figure 11.1), où les sections en couleur correspondent aux espaces

jouables et explorables, soit l'ensemble de la zone de quarantaine, on constate que ces derniers occupent une fraction seulement de la superficie totale de la ville modélisée. Les espaces excédentaires servent à la fois d'arrière-plan et de points de repère afin de faciliter la navigation du joueur dans Los Perdidos. De manière éloquente, ces espaces, non accessibles au personnage du joueur, situés en périphérie nord, ouest et est des quatre quartiers, sont essentiellement constitués de bouquets de gratte-ciel et appuient le caractère mégapolitain de Los Perdidos, alors que les espaces explorables se composent pour la grande majorité d'entre eux d'habitations limitées à un ou deux étages². La superficie des espaces jouables de *DR3* demeure particulièrement réduite en comparaison des jeux qui lui sont contemporains. Une rapide estimation nous permet d'établir celle-ci à un peu plus de 500 000 m²³ à l'échelle des personnages. À titre d'exemple, *Grand Theft Auto V*, sorti la même année et se déroulant dans une ville inspirée elle aussi par Los Angeles, s'étend sur 127 km². Aussi métropolitaine Los Perdidos soit-elle, la superficie de sa zone de quarantaine demeure, *grosso modo*, cinq fois supérieure à celle de la cité médiévale de Sarlat (c'est-à-dire la portion intra-muros de la ville), qui représente 10,93 hectares⁴, soit moins de 0,11 km² (Ministère française de la culture, 1979), mais, néanmoins, cinq fois inférieure à celle de Paris à la charnière des XII^e et XIII^e siècles (la portion intra-muros de la ville, donc, dans l'enceinte de Philippe Auguste) (Cazelles, 1966), c'est-à-dire à l'époque où Sarlat connaît son apogée. Cette enclave protégée de l'hypertrophie des milieux urbains métropolitains demeure donc cognitivement à l'échelle de l'habitant, ce qui s'avérera un choix significatif en ce qui a trait à l'organisation sociale proposée, que nous verrons un peu plus loin. Cette mise à l'échelle est renforcée par les préoccupations des concepteurs de Los Perdidos d'offrir au joueur des points de repère afin de le guider. Tout d'abord, comme dans la presque totalité des jeux vidéo, le joueur dispose d'une carte de la ville grâce à laquelle il peut en tout temps se repérer et connaître les destinations liées aux différents objectifs à accomplir. Ensuite, les gratte-ciel figurant en arrière-plan, comme nous l'avons déjà mentionné, servent de bornes au joueur pour s'orienter. L'autoroute partitionnant la ville sur son axe est-ouest est émaillée de camions de livraison à l'arrêt, peints à l'effigie de magasins emblématiques du jeu ayant

pignon sur rue dans les différents quartiers de Los Perdidos. Leur fonction, en sus du ravitaillement en nourriture et en armes, est, ici aussi — du moins selon Stayer (Symytry Design, 2017) — d'offrir des balises au joueur lorsqu'il prend la route. Enfin, chaque quartier possède son architecture, son plan urbanistique et ses magasins et édifices publics propres, ce qui contribue à fluidifier la navigation.

Objet d'une quarantaine, Los Perdidos est coupé du monde extérieur. Si les morts-vivants y circulent par milliers, seules quelques dizaines de survivants épars y vivent encore, à quoi s'ajoute un nombre plus ou moins équivalent d'antagonistes humains, soit les psychopathes et les membres des forces spéciales chargés d'assurer le respect de la quarantaine. Dès lors, l'être-ensemble lui-même se situe à l'échelle, cognitivement parlant, loin de la multitude anonyme que dépeignent les fictions sises dans les mégapoles telles que Los Angeles.

Deux lieux spécialisés de Los Perdidos occupent une fonction fondamentale, eu égard à la jouabilité⁵ : les zones sécurisées et les voies de circulation. Les zones sécurisées, au nombre de neuf, remplissent deux fonctions : on y entrepose les armes trouvées au cours de la partie, nécessaires à l'accomplissement des missions, et on y regroupe et gère les survivants rescapés par le joueur. Chaque zone contient en effet un tableau de bord à partir duquel le joueur détermine la composition du groupe qui l'accompagnera lors de ses déplacements. Ces zones et les quartiers enclavés qui les renferment — îlots au sein d'une ville morcelée — relèvent des lieux anthropologiques (Augé, 1992), soit les lieux d'une expérience de relation au monde et de socialité, cette dernière étant incarnée par la formation d'une communauté de survivants. Si la socialité de quartier naît de la proximité spatiale des habitants, dans le cas de *DR3*, elle repose sur les efforts du joueur pour décroïsonner les individualités solitaires, ce qu'il fait en naviguant sans relâche entre les quartiers enclavés afin de réunir les survivants isolés par le flot de morts-vivants en une communauté cinétique (nous y reviendrons).

Les voies de circulation, quant à elles, comprennent l'ensemble du réseau de transport assurant la navigation du joueur et des survivants à travers la ville. Ces voies sont essentielles, puisque la majeure partie du temps consacré aux quêtes s'épuise dans le déplacement, souvent entre des lieux de la ville diamétralement opposés.

En ce sens, *DR3* est caractéristique des fictions de morts-vivants contemporaines, moins axées sur la sécurisation de lieux fixes (sédentarisme) que sur le mouvement (nomadisme). Les voies de circulation canalisent les morts-vivants en mouvement dans la ville. Il est périlleux de les emprunter et le joueur, s'il veut s'y risquer, doit faire preuve d'une grande maîtrise au combat ou dans l'art de l'évitement.

Les voies de circulation relèvent des non-lieux connectifs⁶, omniprésents dans *Dead Rising*. Ainsi, le premier volet et une part conséquente du quatrième volet vidéoludiques se déroulent dans un centre commercial, le Willamette Parkview Mall, situé en plein cœur de la ville, et le second volet, dans une ville-casino. Dans *DR3*, il existe deux types de non-lieux. Le premier, implicite et non représenté dans le jeu à proprement parler, apparaît sous la forme d'un réseau mondial de nœuds (des villes globales) et de relations, c'est-à-dire les infrastructures de communication assurant le déplacement des personnes, des biens et de l'information sans lesquelles le système global ne saurait maintenir son organisation. La référence de *Los Perdidos* à la ville de Los Angeles est ici évidente : la cité des *anges* devient, dans un renversement de sa toponymie — du haut et spirituel au bas et trivial, le monde des êtres condamnés et laissés pour compte — la cité des *perdus*. Cette référence est appuyée par la description de produit de *DR3*, où on peut lire l'extrait suivant : « Une des plus grandes villes du sud de la Californie, Los Perdidos représente un centre national de commerce et de culture de premier plan, et le centre de l'industrie du divertissement » (*Dead Rising Wikia*, 2017a). Elle est également appuyée par Randolph Stayer lui-même, qui dit s'être inspiré des différents quartiers et infrastructures de la métropole californienne (Symtry Design, 2017). Cette filiation confère à *Los Perdidos* le statut de ville globale, Los Angeles figurant, selon le *Globalization and World Cities Research Network* (2017a,b), parmi les principales villes globales de la catégorie « Alpha » du fait de ses liens avec des régions et des états économiques majeurs de l'économie mondiale » (s.p.). À l'instar d'autres villes globales devenues des foyers d'infestation dans les fictions contemporaines de morts-vivants, le positionnement stratégique de *Los Perdidos* sur l'échiquier mondial est proportionnel à son degré de vulnérabilité et à la vitesse de la contamination qui y sévit. Autrement

dit, le réseau de non-lieux au sein duquel la ville multiplie les connexions, s'il maintient le fonctionnement d'un système mondialisé et la compression de l'espace, constitue ici le vecteur de la contamination et, du même coup, de l'effondrement de l'ordre social. Soumis à une logique globale, les non-lieux génèrent, à l'échelle locale (les quartiers de la ville), de l'atomisation et de la ségrégation, rendues manifestes par l'état d'isolement et d'enclavement des zones sécurisées et des survivants disséminés sur tout le territoire de la ville. Par conséquent, même si les quartiers de Los Perdidos gardent à distance les immeubles caractéristiques des grandes aires urbaines, ils n'en demeurent pas moins émaillés de non-lieux caractéristiques des villes globales.

Le second type de non-lieux est représenté par le réseau de transport présent à l'échelle même de la ville. Sa configuration crée une série d'enclaves. Quartiers et îlots de survivants communiquent peu ou pas en dehors de l'intervention du joueur, ceci en raison du flot de morts-vivants charrié par les non-lieux et des multiples entraves qui les ponctuent (barrières de sécurité, barricades, blocs de béton⁷). Los Perdidos reporte à petite échelle la logique (et les critiques) des non-lieux de la mondialisation par le biais de l'hypotypose, soit, ici, par la simulation fortement imagée de la catastrophe, une épidémie apportant avec elle la désintégration et l'atomisation sociales au cœur de communautés de quartier irrémédiablement isolées.

Si la vulnérabilité des villes face à la contamination est fonction de leur positionnement stratégique au sein d'un réseau planétaire de non-lieux, la vulnérabilité des communautés locales et la répartition des morts-vivants dans la ville est, quant à elle, fonction des affordances architecturales qu'offrent les voies de circulation (et, par le fait même, le design architectural du jeu). Aussi, la répartition et la densité des morts-vivants épousent-elles la hiérarchie du réseau de transport de la ville. À cette échelle, le tunnel du métro, l'autoroute et les viaducs se voient littéralement inondés de morts-vivants, de même que, dans une moindre mesure, les places et rues principales. Les rues secondaires, les ruelles et les immeubles, véritables goulots d'étranglement, canalisent un faible débit de morts-vivants. La navigation à l'échelle locale des quartiers s'avère donc moins dangereuse que la circulation entre les quartiers qui, elle, force l'emprunt des grandes voies d'accès. Les affordances architecturales

ne suggèrent donc plus certaines formes de navigation, elles les obligent, le joueur devant emprunter les itinéraires les plus risqués en matière de jouabilité. Le mode de circulation des morts-vivants procède également du tropisme de la chair. Leurs comportements inintelligents répondent à la seule recherche de chair humaine dont ils se repaissent. S'ils représentent collectivement une force de dés-organisation sociale et de ségrégation des communautés locales, leurs déplacements calquent ceux des êtres humains, leurs proies. Tout stimulus lié à une activité humaine motive leur comportement, à commencer par les bruits causés par le joueur.

L'ALTÉRITÉ ATOPIQUE

Dans *DR3*, les morts-vivants se multiplient et s'organisent à la manière des insectes eusociaux, auxquels appartiennent les fourmis, les abeilles et les termites. Ils sont d'ailleurs explicitement assimilés aux guêpes : la contamination opère lorsqu'un hôte humain est parasité par une de leurs larves. Comme tous les animaux eusociaux, les morts-vivants de *DR3* forment, par le biais de comportements individuels en interaction, un « superorganisme » (Wilson, 1990), une entité collective complexe et organisée sur la base d'une intelligence en essaim. Ainsi, en adoptant des comportements simples, tels que converger vers les lieux où des bruits d'origine humaine ont été produits, et en étant canalisés par des non-lieux dont la configuration répond à des affordances architecturales, les morts-vivants font collectivement preuve de comportements cohérents et ne peuvent être réduits à la somme de leurs comportements individuels. Ce faisant, ils mettent à rude épreuve les compétences de navigation et de combat du joueur, en plus de contribuer à enclaver et ségréguer les socialités à l'échelle locale.

Nous l'avons vu, les non-lieux suivent une logique à l'échelle mondiale au mépris de l'échelle locale. Ils relient entre elles des villes globales, mais ils sont inaptes à créer de la socialité à l'intérieur de celles-ci, c'est-à-dire à agir à titre de médiation entre des individualités solitaires. C'est ce que montre *DR3* par un recours à la rhétorique utopique et à l'hypotypose. Tandis que le milieu urbain résulte d'une relation dynamique entre la technique et le symbolique, le non-lieu, fruit d'une technique urbanistique d'aménagement de

l'environnement, en poursuivant des objectifs qui échappent entièrement à l'habitant situé à l'échelle locale, se présente telle une entité indépendante de la volonté de ses usagers. En d'autres mots, cette entité est mue par une volonté propre, non humaine, que l'intelligence en essaim des morts-vivants et la désorganisation illustrent à l'aide d'une simulation « fascinante et fascinée du pire » (Larue, 2010, p. 89). Une médiance est exprimée et il y est question d'une relation d'altérité entre les habitants et les non-lieux au sein du milieu urbain.

Quand on se reporte à notre définition de l'utopie, le principe d'appréciation négative de la médiance actuelle est illustré par un portrait dysphorique des non-lieux. C'est là que la critique opère. Au plan de la compréhension de soi, ce même portrait traduit une inadéquation entre l'habiter contemporain et l'habitant, sous la forme d'une ségrégation et d'une absence de socialité générées par les non-lieux et le système global au service duquel ils sont placés. D'un point de vue mésocritique, ce système est mû par une logique propre, laquelle échappe à l'habitant. Et ce dernier peine alors à reconnaître un tel système comme étant constitutif de soi, c'est-à-dire de la part médiale de son être. Le système en question est donc altérisé, faute d'être adéquatement somatisé. Mais qu'en est-il de l'actualisation du principe amélioratif de la dystopie, maintenant? *DR3* transforme le milieu urbain de Los Perdidos et propose une alternative à l'altérité atopique. Sa structure formelle, en effet, promeut une autre forme de socialité, la communauté cinétique, de même qu'une nouvelle relation aux non-lieux.

DE LA ROUTE AU CHEMIN

Voyons pour commencer la nouvelle relation aux non-lieux proposée par *DR3*. Dans *La mesure du monde*, Paul Zumthor (2014 [1993]) oppose le chemin médiéval à la route moderne. Si la route désigne de nos jours un simple moyen pour rallier deux points et dévalorise l'intervalle laissé entre les deux, le chemin, à l'inverse, pour l'homme du Moyen Âge, est « profondément inscrit dans la mémoire de chacun [...] De village en village, le chemin est série ordonnée de lieux; mais, en lui-même, il est lieu; milieu aussi, autant que voie de communication » (p. 173, l'auteur souligne). Il existe aussi un rapport personnel entre le voyageur et son cheminement.

Le voyage médiéval s'accompagne d'un lourd tribut, un « épuisement du temps » (p. 170), là où le voyage contemporain « tend à éliminer le temps, au profit d'un espace de plus en plus abstrait à mesure qu'on s'approche de ce terme. Du même coup s'effacent le sujet, l'objet. Reste un *trajet* pur et simple » (p. 169). Le voyage médiéval se montre lent et périlleux. À mesure qu'il s'allonge, il s'accompagne de la maladie, de l'interruption et de la mort. En d'autres mots, « le corps, pour ainsi dire, était du voyage » alors que pour l'utilisateur des non-lieux contemporains, « il ne l'est plus vraiment, car il se défend de l'accélération des vitesses en se réfugiant dans la passivité » (p. 172).

La distinction entre le chemin médiéval et la route contemporaine (un non-lieu connectif) oppose donc terme à terme le voyage comme une fin en soi au voyage comme moyen, le corps actif au corps passif, une expérience immédiate du chemin à une relation médiatisée par l'entremise d'un véhicule dont la vitesse se montre sans commune mesure avec celle, limitée, de l'être humain. Cette relation se caractérise par une mise à distance hors de soi de l'itinéraire parcouru.

En raison du désastre encouru par l'infestation de morts-vivants, le réseau des non-lieux de *DR3* apparaît comme une altérité, mais également comme un antagoniste. C'est là la condition pour que la métamorphose de route à chemin puisse être opérée. Le joueur, afin d'accomplir les quêtes primaires et secondaires du jeu, est amené à effectuer des allers-retours incessants entre les différents quartiers enclavés, à parcourir ses voies d'accès principales, c'est-à-dire à confronter les non-lieux les plus létaux en raison de leur haut débit de morts-vivants. Dans la logique du voyage médiéval, les itinéraires parcourus se voient explicitement incorporés à même la chair de Ramos, qui enregistre chaque blessure. Une jauge de points de vie témoigne de l'inscription du chemin et de ses périls sur le corps du voyageur. Le corps ressent activement le trajet parcouru, comme s'il luttait contre lui. Tout déplacement est hasardeux; il ne peut être assimilé à un simple itinéraire entre deux positions géographiques, car il conduit le protagoniste et le joueur à adopter une attitude active, le corps étant toujours du voyage. Qui plus est, les nombreux barrages et entraves à la circulation, de même que les flots d'ennemis inégalement répartis sur le territoire nécessitent du joueur une grande

maîtrise cartographique du milieu urbain. En considération des armes dont il dispose, de son accès ou non à un véhicule, de l'état de sa jauge de vie, de sa progression et de ses objectifs de mission, il doit pouvoir adapter à chaque fois son itinéraire. Par exemple, un personnage possédant un faible niveau d'expérience, dépourvu de véhicule et limité en armes devra privilégier les routes secondaires et les ruelles, voire passer par les bâtiments — où les morts-vivants se font plus rares — ce qui allonge la durée du voyage. À l'inverse, un personnage de haut niveau peut décider de fendre les foules plutôt que de les contourner. L'accès à un véhicule (en particulier un véhicule combo, moins vulnérable aux assauts et aux accidents) permet d'emprunter les autoroutes bondées de morts-vivants et d'écourter la durée du trajet.

Tout déplacement implique des combats récompensés par des points de prestige et d'attributs, et donc une progression du joueur et de son personnage. Si les non-lieux s'avèrent initialement mus par une force non humaine dotée d'une volonté autonome, s'ils sont tenus hors de soi — altérisés —, ils se voient, au fil de la progression du jeu, réintégrés activement à même le corps du personnage. À même son corps animal, d'une part, puisqu'en combattant les morts-vivants (figures en rapport synecdochique avec les non-lieux) il en enregistre chaque coup, mais se transforme également alors que les points de prestige acquis sont convertis en nouvelles habiletés et compétences. À même son corps médial, d'autre part : les non-lieux ne représentent plus cet espace abstrait et moderne entre deux lieux, mais un lieu en soi, faisant l'objet d'une relation phénoménale, concrète, une relation établie dans la concrescence, dont l'origine latine du mot, *concrescere*, nous rappelle qu'il s'agit d'un « croître ensemble » (Berque, 2000b). Ainsi, maîtriser et incorporer le non-lieu dans les limites du corps animal revient à le rendre familier, à le réintégrer dans le corps médial, mais également à avoir prise sur lui, à le soumettre — du moins en partie — à une volonté humaine.

Significativement, si les morts-vivants de *DR3* se meuvent en fonction du tropisme de la chair, le joueur dispose d'outils pour attirer l'attention sur lui ou créer une diversion. Par exemple, la caméra Kinect, un dispositif de captation des mouvements et de la voix du joueur, lorsqu'elle est branchée sur la console de jeu Xbox ONE et activée, traduit la voix du joueur et la transpose dans le monde du

jeu sous la forme de stimuli adressés aux morts-vivants, lesquels convergeront alors vers lui pour l'attaquer. À l'inverse, le joueur peut les éloigner de sa position et dégager stratégiquement des portions du territoire en tirant des fusées éclairantes ou en utilisant des explosifs. Dans les deux cas, il infléchit localement les comportements des morts-vivants et les assujettit à une logique humaine.

Le processus de somatisation des non-lieux et la mise en phase des corps animal et médial puisent dans le grotesque carnavalesque. Cela commence par un appel au renversement. La zone de quarantaine, espace-temps circonscrit de la fête, devient le cadre d'une transformation des non-lieux en lieux anthropologiques, ces derniers passant de routes (des itinéraires abstraits) à chemins. Ils sont appropriés par Nick Ramos et intégrés à son corps médial, c'est-à-dire le milieu urbain de Los Perdidos, tout en favorisant un travail sur son corps animal (acquisition à leur contact d'habiletés et de compétences formalisées par un arbre de progression). Ce processus illustre le franchissement des frontières entre le corps et le monde du réalisme grotesque et passe par le dépeçage carnavalesque, une pratique mise en exergue par les mécaniques du jeu. D'une part, éviscération, décollation, mutilation et autres formes de démembrement sont explicitement représentées et les armes permettant de commettre de telles actions sont légion, parmi lesquelles figurent des haches, des tronçonneuses, des scies à béton, des épées et des faux. D'autre part, lorsque le joueur exécute dix morts-vivants d'affilée et dans un court délai, il peut mener ensuite une attaque spéciale, appelée *Skill Move*, sur un nouvel adversaire. Cette attaque déclenche une courte séquence non interactive lors de laquelle Ramos, avec force détails sanglants, exécute un mort-vivant. L'acte de dépeçage, dont les modalités varient en fonction du type d'arme utilisée, est alors mis en relief par le truchement d'un zoom avant. Par exemple, on passe d'un plan demi-ensemble (par défaut lors des séquences interactives) à un plan moyen, un plan américain ou un plan taille.

Le processus de somatisation des non-lieux passe aussi par l'hybridation. Les non-lieux sont altérés, et en vertu de leur rapport synecdochique avec les morts-vivants, ils prennent la forme d'une entité eusociale mue par sa logique propre (le tropisme de la chair). Ils revêtent alors un caractère grotesque. Comme l'écrit Daniel Kupermann (2011) :

Dans la perception carnavalesque du monde, les frontières traditionnellement établies dans les univers culturels et artistiques entre les genres humain, animal et végétal, perdent leur netteté, d'où il résulte que prédominent les mélanges et aussi les excès, signes de la célébration d'un « temps joyeux », celui de la transformation et de la métamorphose, du devenir (para. 14).

Avec les morts-vivants de *DR3*, il est question d'entités mi-guêpes, mi-humaines. Cette hybridation grotesque est illustrée par un type spécifique de mort-vivant : le King Zombie. Le parasite à l'origine de sa condition entraîne une prolifération de guêpes dans son corps. Lors du stade de développement final, sa tête est littéralement remplacée par un guêpier.

Le processus de somatisation des non-lieux, enfin, s'exprime sous la forme de l'adynaton. L'une des caractéristiques principales des jeux de la franchise *Dead Rising* est l'échelle massive du massacre auquel s'adonne le joueur sur les morts-vivants. Mener le jeu jusqu'à sa conclusion suppose la mise à mort de plusieurs dizaines de milliers d'entre eux⁸. En sus des missions, 52 défis, appelés des *achievements*⁹, sont proposés au joueur dans *DR3* et permettent d'accumuler des points lorsqu'ils sont accomplis avec succès. Les défis intitulés « Zombie Killer », « Zombie Butcher », « Master of Massacre », « Zombie Slayer », « Genius of Zombie Slaying » et « Left 100 004 Dead », témoignent du caractère exagéré du massacre, alors qu'il s'agit de tuer respectivement 100, 1 000, 10 000, 53 597 (l'équivalent de la population de Willamette), 72 000 et 100 004 morts-vivants. Des vidéos produites par des joueurs et diffusées sur diverses chaînes YouTube montrent comment faire exploser 657 morts-vivants instantanément à l'aide d'une bombe artisanale (GamesRadar, 2014) ou en éliminer 1 000 à la minute (Markyshizzle Gaming, 2013). Dans une autre vidéo (Jackal Gold Kick, 2015), enfin, un joueur filme le moment où il massacre son millionième mort-vivant. Ainsi, *DR3*, au même titre que les autres jeux de la franchise, célèbre la somatisation des non-lieux dans la profusion et un excès meurtrier sans commune mesure avec ce qu'un individu normalement constitué pourrait selon toute vraisemblance accomplir dans une situation analogue. Mais le caractère hyperbolique du dépeçage carnavalesque ne réside pas uniquement dans le nombre invraisemblable de victimes laissé

par le joueur dans son sillage : il réside également dans la portée des attaques. Les *Skill moves* mentionnés plus haut mettent en scène des coups dont la violence exagérée donne lieu à des impossibilités de nature, exigeant l'intervention d'un être surhumain aux ressources physiques illimitées. Par exemple, Ramos projette par la seule force de ses bras des morts-vivants à une trentaine de mètres, lesquels provoquent à l'atterrissage un impact suffisant pour renverser un camion poids lourd, arrache leur boîte crânienne à mains nues, la pulvérise d'un coup de tête ou encore à l'aide d'une prise de catch (le marteau-pilon), transperce leur corps de part en part de sa main et en extirpe au passage quelques mètres d'intestins.

LA COMMUNAUTÉ CINÉTIQUE

Au XIX^e siècle, les fêtes du carnaval connaissent un regain d'intérêt et ses thèmes et images s'inscrivent dans le théâtre, la caricature et la presse. Mais surtout, il y a en jeu à l'époque un « embourgeoisement individualiste » (Dubois, 1979, p. 27) de la fête populaire. De plus en plus, on la célèbre dans un milieu urbain et son cadre social se transforme, alors qu'à l'origine, le carnaval était d'abord communautaire, « doué de qualités telles qu'il permet la *réaffirmation*, hors du quotidien, de la *cohésion* sociale du groupe dont il porte les valeurs » (Marianne Mesnil, citée dans Dubois, 1979, p. 20). Or, les non-lieux de Los Perdidos mettent à mal la socialité de quartier et entraînent de la ségrégation à l'échelle locale, de sorte qu'il ne demeure que des individus isolés au service desquels Ramos se place. Dans le carnaval de DR3, il ne saurait être question de la réaffirmation hors du quotidien du lien communautaire tissé au sein de ces quartiers, mais plutôt de la réélaboration de ce lien. Elle passe par la somatisation de l'autre, le franchissement des frontières inter-individuelles. L'acte réactive alors une symbolique majeure du carnaval, celle de la revitalisation ou de la mort-résurrection, comme le souligne Jacques Dubois (1979), puisqu'il devient impératif de revivifier le lien communautaire. Voyons maintenant comment DR3 promeut la régénération du lien communautaire au sein de quartiers ségrégués.

Un nombre important de missions principales et annexes consiste à sauver, à protéger et à escorter des survivants, ou encore à

les assister dans leur quête personnelle. Ainsi, Ramos doit-il sauver Adam Daley, drag queen et imitateur de Bibi Love (une chanteuse populaire vieillissante dans *Dead Rising 2*), lorsque la scène extérieure où il donnait son spectacle est cernée par des morts-vivants (mission « Love is a Drag »). Il doit également trouver des armes pour Ravi Uppal afin de lui redonner du courage (« Craven Consultant »), régler un conflit de voisinage (« Love Thy Neighbor »), assister une femme lors d'un rituel sacré et empêcher qu'elle ne se sacrifie à la fin (« Darker Gods »), etc. Si les non-lieux de la mondialisation se caractérisent par « une grave déficience à établir des liens et des médiations entre des masses d'individus largement atomisés et à maintenir ce qui tient lieu de vie collective » (Colleyn et Dozon, 2008, p. 28), il revient au joueur, qui entretient avec eux une relation antagonique, en concordance avec les objectifs du jeu, d'œuvrer à la constitution d'une communauté en décroissant les enclaves locales, en libérant les individus de leur isolement et en les intégrant à son groupe. En effectuant les différentes missions secondaires, 26 personnes sont susceptibles de le rejoindre et, une fois sauvées, elles gagnent automatiquement une enclave sécurisée. En venant au secours des survivants cernés par des morts-vivants (*stranded survivors*), 45 individus supplémentaires intégreront le groupe. À cela s'ajoutent les personnages secondaires qui, de concert avec Ramos, mettent en place les conditions nécessaires à leur fuite hors de Los Perdidos, chapitre après chapitre, avant que la ville ne soit bombardée par l'armée. C'est le cas de Rhonda Kreske, propriétaire du garage de mécanique automobile où travaille Ramos, Katey Greene, la fille de Chuck Greene, protagoniste de *Dead Rising 2*, et Dick Baker, un camionneur de passage à Los Perdidos lors de la mise en place de la quarantaine. Ainsi, le joueur place sous son égide une communauté cinétique, c'est-à-dire une communauté non plus ancrée dans un territoire commun (dans un quartier précis), mais composée d'individus aux horizons divers, solidaires dans leur lutte contre l'effondrement des structures sociales et la condition d'enclavement qui sont le lot de tous. Dans la mécanique de jeu, le lien social est formalisé par l'intermédiaire du tableau de bord des survivants, un outil de gestion de la communauté à l'aide duquel Ramos forme les petits détachements (*posses*) qui l'assisteront au cours de ses missions.

La souhaitabilité de cette nouvelle organisation sociale est confirmée par la rhétorique procédurale du jeu. Par « procédural », on entend les comportements générés par un processeur (un ordinateur ou une console) à l'aide de règles (Murray, 2004). Ian Bogost (2007) nomme « rhétorique procédurale » l'expression de messages à visée persuasive et d'idées abstraites sous une forme procédurale, la démonstration étant faite par le truchement d'une simulation. L'objectif principal du joueur, dans *DR3*, est de quitter Los Perdidos avant sa destruction par l'armée, en amenant avec lui les survivants. Les conditions de victoire du jeu sont liées non pas aux intérêts individuels de Ramos, mais à ceux de la petite communauté nouvellement créée dans l'adversité. L'histoire du jeu peut toutefois se conclure différemment en fonction des choix effectués par le joueur. Seule la conclusion S — jugée canonique en raison du fait qu'elle assure une continuité narrative avec l'opus suivant (*Dead Rising 4*) — correspond à un scénario dans lequel toutes les conditions de victoire ont été remplies. Elle suppose que Ramos parvienne à sauver son groupe et empêche le général Hemlock d'utiliser les King Zombies à des fins militaires et de bombarder Los Perdidos avec ses survivants. C'est également la seule conclusion au cours de laquelle on apprend qui est réellement à l'origine de la contamination. La conclusion F, elle, se déclenche si le joueur est incapable d'empêcher Hemlock de récolter des King Zombies. Ce dernier en fait alors une arme militaire et répand l'épidémie à l'échelle des États-Unis. Comme la conclusion F, la conclusion C équivaut elle aussi à un échec. Une mission nécessite que Ramos réunisse Rhonda et Gary, deux ex-conjoints dont la flamme se ravive devant la perspective de l'épidémie et de leur mort imminente. Si le joueur décide de tuer Gary au lieu de l'aider à retrouver Rhonda, il est puni pour son manque d'altruisme au moment où il tente de quitter Los Perdidos avec sa bande : l'avion destiné à le conduire hors de la zone de quarantaine tombe en panne, il est dévoré par les morts-vivants, le bombardement a lieu, les survivants meurent, on arrête Hemlock et aucun remède contre l'épidémie n'est développé. La conclusion D punit elle aussi les choix égoïstes du joueur. Ramos tente de s'enfuir sans attendre son groupe, mais ce dernier s'en aperçoit et l'abandonne à son sort. Hemlock poursuit son projet mortifère et l'Amérique succombe tout entière à l'épidémie. La poursuite des intérêts

individuels au détriment des intérêts de la communauté donne lieu à un échec cuisant.

La mécanique de *DR3* formalise les liens sociaux entre les membres de la communauté cinétique et souligne la désirabilité de son organisation en récompensant les comportements du joueur s'il soutient ses membres. Elle ne pénalise pas le joueur s'il refuse de compléter les missions secondaires impliquant une aide aux survivants ou d'aider les survivants assaillis. Toutefois, des récompenses substantielles lui sont accordées sous forme de points de prestige s'il complète les objectifs avec succès. Par exemple, sauver un survivant cerné rapporte entre 4 000 et 7 500 points (auxquels s'ajoutent les points supplémentaires obtenus en neutralisant les différents morts-vivants) et l'action ne prend que quelques secondes si le joueur écrase les quelques dizaines d'assaillants autour de lui à l'aide d'un véhicule motorisé. À titre de comparaison, en dehors d'une telle mission, seuls deux points sont alloués par mort-vivant éliminé à l'aide d'un véhicule¹⁰. Si les missions secondaires s'avèrent plus contraignantes, elles rapportent quant à elles entre 10 000 et 45 000 points chacune (11 000 points sont nécessaires pour passer au niveau 3 et 50 000 au niveau 7). Dès lors, la progression du joueur en force, en agilité et en compétences se montre largement tributaire de la constitution et de l'expansion d'une communauté cinétique.

Qui plus est, lorsque le joueur s'adjoint les services de survivants pour effectuer une mission, il accroît sa force de frappe et réduit les risques d'être submergé ou tué par un ennemi supérieur en nombre. Le joueur doit veiller, en retour, à les armer et les soigner. Une solidarité naît et se renforce donc au sein du groupe. Une règle du jeu s'avère particulièrement avantageuse pour le joueur. Les armes qu'il emploie ont toutes une durée de vie limitée. Toutefois, lorsqu'elles se retrouvent entre les mains des survivants, elles deviennent inaltérables et leur usage, lui, illimité. Dès lors, il devient peu coûteux en ressources d'armer les survivants, le joueur n'ayant qu'à leur donner celles qui sont sur le point de devenir inutilisables. Qui plus est, cette association permet de diversifier les stratégies de combat : par exemple, le joueur peut décider de doter les survivants d'armes au corps à corps pour maintenir les morts-vivants à distance pendant qu'il emploie, à distance respectable des ennemis, des armes de tir. Le joueur peut également leur donner des ordres tels qu'attaquer un

ennemi ou partir à la recherche de ressources. Ajoutons que les stratégies sont affinées en fonction des caractéristiques propres à chaque survivant, variablement adaptées à la nature d'une mission. À l'aide du tableau de bord des survivants, par exemple, le joueur sélectionne ses accompagnateurs en fonction de leur résistance, de leur force, de leur vitesse de course ou de leur faculté à combattre à distance ou à s'échapper lorsqu'ils sont submergés par des ennemis (aptitudes chiffrées et affichées sur le tableau de bord).

Enfin, il convient d'ajouter au compte des bénéfices procéduraux associés à la constitution d'une communauté cinétique la question des fins tragiques. Les corps de 30 habitants tués dans des circonstances aussi violentes que troublantes sont disséminés dans tout Los Perdidos. Pour chaque dépouille retrouvée sont octroyés entre 2 000 et 10 000 points de prestige. Nick Ramos œuvre ainsi à la constitution d'une mémoire collective de la communauté au sein de laquelle figurent les différentes victimes abandonnées à leur destin malheureux. Ce faisant, il les somatise doublement : il les intègre à son corps animal en les traduisant sous la forme de capacités et d'habiletés lorsqu'il réinvestit ses PP en attributs, puis il les intègre à son corps médial lorsqu'il garde en vie le souvenir des disparus.

Si la mécanique du jeu accorde des bénéfices au joueur lorsqu'il œuvre activement à la création d'une communauté cinétique, celui-ci conserve néanmoins une grande indépendance vis-à-vis de ses congénères. Aussi, peut-il effectuer seul la majeure partie des missions et la logique de progression (en PP et en attributs) ne s'applique qu'à lui. Certains jeux vidéo postcatastrophiques, toutefois, accentuent la logique communautaire et l'importance des liens qui unissent entre eux chaque membre. C'est le cas de *State of Decay* (Undead Labs, 2013), par exemple.

Comme *DR3*, le but de *State of Decay* — qui allie le jeu de tir à la troisième personne, le jeu de rôle (progression des personnages) et la gestion d'un groupe de survivants — consiste à survivre dans un monde ravagé par une épidémie de morts-vivants. Dans un espace confiné ici aussi par l'armée, la fictive vallée de Trumbull, le joueur doit sécuriser une base et accomplir différentes missions afin de subvenir à ses besoins et ceux de sa communauté, telles que trouver des médicaments et un médecin pour soigner les blessés et agrandir la base pour accueillir davantage de personnes.

Dans *DR3*, on ne peut incarner qu'un seul personnage, Nick Ramos. La survie de la communauté cinétique dépend de sa capacité à compléter avec succès les différentes missions proposées. Les autres membres agissent à titre d'auxiliaires. *State of Decay*, par contraste, ne repose pas sur la progression et les succès individuels, mais sur ceux de la communauté. Le joueur entame une partie en incarnant Marcus Campbell, un commis de magasin venu camper dans la vallée de Trumbull avec son ami. Une série de péripéties le conduira à rejoindre une communauté de survivants. Le joueur devra alors œuvrer au bien-être général en assurant la survie de chacun et en veillant à garder haut le moral de la communauté pour éviter que ses membres fassent défection. Lorsque le joueur noue des liens d'amitié et de confiance suffisamment forts entre Marcus Campbell et les autres personnages, il peut désormais les incarner. Ces liens, quantifiés par une jauge visible dans le profil des personnages, se nouent lorsque le joueur tire ces derniers de situations périlleuses, par exemple, où qu'il témoigne d'un souci à leur endroit (en interagissant fréquemment avec eux, en écoutant leurs tracas et doléances). Dès lors, on n'incarne pas un personnage individuel, mais une communauté, et ce, en passant en alternance d'un membre à l'autre, en veillant à ce que tous acquièrent de nouvelles habiletés et se maintiennent en santé. Ce déplacement de l'individu au groupe socialise les risques. En effet, si un personnage meurt au cours de la partie, il disparaît définitivement, mais le joueur s'incarne alors dans un nouveau personnage et peut alors poursuivre la partie. Qui plus est, chaque survivant possède des habiletés qui lui sont propres, de sorte qu'il s'avère parfois en meilleure position pour accomplir certains types de missions : habileté au tir pour éliminer les morts-vivants, grande présence d'esprit pour augmenter les chances de récupérer des objets utiles lors d'expéditions de ravitaillement, etc. Signe de la solidarité unissant chaque membre à son groupe, la mort du personnage entraîne une baisse du moral communautaire.

LA DÉSALTÉRISATION DE LA TECHNIQUE PAR LE CRAFTING

La production artisanale de biens (le *crafting*) dans les jeux de rôle d'inspiration médiévale constitue une activité populaire à laquelle s'adonnent les joueurs, et la mécanique de ces jeux la procéduralise.

C'est le cas dans le MMOG *World of Warcraft*, où les joueurs se spécialisent dans une profession d'artisan et transforment des matériaux bruts en produits finis. Le jeu prévoit même un encan où les joueurs désireux de vendre ou d'échanger leurs produits se rencontrent. C'est également le cas dans les jeux de rôle goréens organisés dans l'environnement virtuel *Second Life*, de Linden Lab. Des dispositifs tels que le *Gorean Meter Craft Hud* et le *G&S*, permettent aux joueurs de produire de manière artisanale des armes, des concoctions médicinales, des outils et autres produits à partir de matériaux bruts. Le *G&S*, de Guardian de las sombras, est un système interactif visant à formaliser les activités des avatars dans le cadre des jeux de rôle goréens. Ce système gère l'économie des « sims »¹¹ dans lesquels il est implanté, favorisant ainsi le commerce et le troc, la production de biens artisanaux et d'autres activités telles que le minage, la pêche, l'élevage et l'agriculture. De ce fait, le *G&S* simule une économie médiévale dans les mondes virtuels où il est en usage¹². La production artisanale se décline en sept secteurs traditionnels d'activités : la vannerie, la forge, la charpenterie, la poterie, la cuisine, le tissage et la fabrication d'outils. L'implantation du système *G&S* dans un sim conduit à regrouper dans un milieu situé à l'échelle locale l'ensemble de la trajection d'un bien produit de manière artisanale. Prenons l'exemple du maillet. Cet objet nécessite les compétences d'un charpentier pour être fabriqué. Par conséquent, l'avatar du joueur doit apprendre le métier en dédiant une partie de son temps de jeu à l'étude du livre idoine. Pour ce faire, il doit posséder un bureau d'étude accompagné de ce livre (en vente dans les boutiques de Guardian de las sombras moyennant des Linden dollars, la devise virtuelle de *Second Life*). Le plan permettant la fabrication d'un maillet est fourni avec le système *G&S* qui en formalise les différentes étapes et les matériaux requis : une petite planche, un clou et une retaille de bois. La production d'une planche exige la présence d'un arbre provenant du système *G&S*. Il sera abattu et transformé en matériaux pour le charpentier. Le nombre de planches qu'il fournira et son temps de repousse après abattage sont prédéterminés. L'arbre devient alors un « en-tant-que planches » et appartient à la trajection du maillet. De même, le clou implique la présence d'une mine de fer vue comme un « en-tant-que clous » associant le travail du mineur à celui du forgeron et du charpentier. Le *G&S*

prédétermine le nombre de fois que le maillet pourra être utilisé, de même que la procédure et les matériaux requis pour le réparer. La durée de fabrication de l'outil repose sur un savoir-faire, un facteur aléatoire (le lancer virtuel d'un dé à 20 faces) et la quantité d'énergie dont l'artisan dispose (affiché sous la forme d'une jauge). Cette quantité d'énergie nécessite que le charpentier consomme des aliments eux aussi produits dans les sims et à l'aide du système G&S, lequel gère également la production agricole, l'élevage et la pêche. Fruits, céréales et animaux deviennent des « en-tant-que ressources » pour le cuisinier qui, une fois récoltés, abattus ou pêchés, sont transformés en sources d'énergie pour les avatars. Enfin, la chaîne de production a besoin d'un ordre social : l'économie goréenne fonctionne sur la base de l'esclavage, de sorte que la production d'un maillet implique une hiérarchie stricte et une main-d'œuvre gratuite.

Cet exemple témoigne de la simulation à petite échelle de l'ensemble de la chaîne de production d'un bien dans le cadre d'une économie préindustrielle, médiévale. À petite échelle, car la trajection des biens artisanaux peut être regroupée dans un faible nombre de sims et engager le travail d'une quantité limitée d'individus. On est loin de l'échelle globale caractérisant la trajection d'une brosse à dents au XXI^e siècle (Veltz, 2008). La trajection des biens artisanaux et alimentaires n'est donc pas altérée, car les producteurs comme les consommateurs sont en mesure de la somatiser; elle est donc cognitivement à l'échelle. Cette mise à l'échelle est facilitée par l'ensemble des procédures auxquelles les joueurs ont accès pour produire chaque bien : l'économie médiévale simulée par le G&S fonctionne suivant un ordre inambigu et stable, formalisé et décrit dans un ensemble de plans et de recettes, c'est-à-dire un ordre où le rôle de chacun et de chaque objet est prédéterminé. Un ordre, enfin, où les êtres humains, l'environnement et les objets existent de manière solidaire.

Le principe du *crafting* s'inscrit aussi dans la mécanique de jeux postcatastrophiques, dont *Dead Island* (Techland, 2011), *Fallout 4* (Bethesda Game Studios, 2015), *The Forest* (Endnight Games, 2014) et *Project Zomboid* (The Indie Stone, 2013), par exemple. *Project Zomboid* est un jeu de survie de type « bac à sable »¹³ (*sandbox*), en mode solo ou multijoueur. Il se déroule dans le comté fictif de Knox, placé en quarantaine à la suite d'une épidémie de morts-vivants. Le

joueur doit gérer la faim, la soif, la fatigue, les blessures, les maladies et la stabilité mentale de son personnage tout en le préservant d'éventuelles dépendances afin de le maintenir en vie, ce qu'il fait en sécurisant des lieux et en pillant objets et matériaux au cours de ses expéditions. À l'instar du système *G&S*, le système de *crafting* de *Project Zomboid* propose une désaltérisation de la technique et sa mise à l'échelle cognitive. En se spécialisant et en acquérant les niveaux d'expérience requis, le joueur s'adonne à des activités de charpenterie grâce auxquelles il sécurise son lieu de vie menacé par les attaques de morts-vivants (érection de murs, de palissades et de barricades) et fabrique des meubles, des tonneaux de récupération d'eau de pluie, etc. Il multiplie ses chances de survie en produisant nourriture et boissons, en semant et en récoltant des céréales et des légumes, en fabriquant des armes, des dispositifs électriques, des accessoires de trappe, de pêche, de premiers soins, et ainsi de suite.

La principale différence entre le système de *Project Zomboid* et le *G&S* réside dans l'origine des matériaux. Dans le *G&S*, ils proviennent de l'environnement (gisements de minerais et arbres, notamment) et sont exploités par l'avatar du joueur. Dans *Project Zomboid*, toutefois, les artefacts issus d'un monde précatastrophique en constituent la source et toute l'économie du *crafting* repose sur leur récupération au cours d'expéditions menées sur un territoire hostile. Ces objets précatastrophiques sont réappropriés et refonctionnalisés à travers une pratique artisanale et dans le cadre du nouveau monde postcatastrophique. Le personnage du joueur les somatise : par son travail, il acquiert des niveaux d'expertise additionnels et intègre les objets dans un nouveau milieu et, donc, à même son corps médial. La nouvelle chaîne de production d'artefacts figure tout entière à une échelle spatiale locale — le lieu de vie du personnage et ses alentours immédiats —, par opposition à la trajection complexe dans laquelle ils se situaient dans l'ancien monde et dont il est fait table rase. Cette chaîne est régie par un ordre inambigu dans lequel chaque objet est produit selon une procédure prédéterminée. Par exemple, fabriquer un tonneau récupérateur d'eau de pluie nécessite quatre clous, quatre planches de bois, quatre sacs à ordures et un marteau manipulé par un personnage possédant des qualifications de niveau 7 dans l'art de la charpenterie.

Le jeu vidéo *State of Decay* (Undead Labs, 2013) possède lui aussi un système de *crafting* permettant de fabriquer des stimulants, des antidouleurs, des bombes artisanales et autres biens nécessaires à la survie de la communauté, mais aussi pour améliorer le camp de base (érection de barricades, ajout de lits supplémentaires, construction d'une infirmerie, d'une tour de guet, d'un réfectoire, d'une bibliothèque, d'un jardin, d'un atelier) et le sécuriser. Pour produire ces biens, le joueur réunit le matériel requis, dispose des installations nécessaires à leur transformation (un laboratoire médical ou un atelier, entre autres) et possède un certain nombre de points d'influence. Ici, l'influence tient lieu de devise dans un monde où le système monétaire a perdu sa raison d'être à la suite de l'effondrement des institutions financières. Il s'agit d'une mesure quantifiable du respect et de la confiance que le joueur gagne auprès des autres membres de sa communauté. C'est en fonction de son influence que le joueur peut ou non employer les ressources et les armes mises en commun au sein du groupe et mobiliser l'aide de ses pairs lors de missions. Elle est acquise lorsque le joueur accomplit des quêtes et des tâches pour le bien-être de sa communauté (retrouver une personne signalée manquante, récupérer de la nourriture dans une épicerie, trouver des matériaux de construction pour fabriquer un nouveau dortoir, etc.). Ce système de *crafting* relie entre eux des artisans, des récupérateurs chargés de collecter des biens et de la nourriture lors d'expéditions menées hors du camp de base et des matériaux au sein d'un milieu faiblement étendu (les 8 km² d'espace jouable de la vallée de Trumbull), d'une part, et il repose sur un ordre inambigu (durée de fabrication et matériaux requis étant, là aussi, prédéterminés), d'autre part. Significativement, et par opposition à *Project Zomboid*, où un individu assume l'entièreté des étapes de production, le système de *crafting* de *State of Decay* implique l'ensemble de la communauté des survivants. D'une part, le joueur ne peut prendre à sa charge toutes les activités de récupération des matériaux : des personnages non joueurs en assurent eux aussi une partie. D'autre part, le joueur ne peut se lancer dans des activités artisanales ni travailler sur le camp de base sans posséder le nombre de points d'influence requis ou, en d'autres mots, sans avoir suffisamment œuvré pour le bien de la communauté.

Qu'en est-il du *crafting* dans la franchise *Dead Rising*, maintenant, et du rapport aux objets mis en scène? Pratiquement tous les accessoires présents dans les jeux sont susceptibles de servir d'armes entre les mains du joueur, à l'exception de la nourriture, des médicaments et des boissons, dont la fonction se limite à soigner les blessures du personnage lorsque la jauge de vie diminue. Les armes, la nourriture, les liquides et les médicaments issus du monde précatastrophique possèdent une fonction identique à celle du monde de l'après-catastrophe. Les autres objets, ce qui inclut les voitures, sont refunctionalisés en partie ou en totalité et relèvent d'un nombre prédéterminé de catégories. Ainsi, dans *DR3*, tout objet figure dans l'une des trois catégories que sont « soins », « véhicules » et « armes ». La catégorie « armes » se subdivise ensuite en 16 sous-catégories¹⁴, auxquelles correspond pour chacune une icône affichée à côté des armes. À chaque arme est attribuée une série de caractéristiques prédéterminées¹⁵ : le nombre de munitions et la cadence de tir pour les armes à feu, le nombre de points de vie de l'arme avant destruction, sa durabilité (faible, moyenne, grande, etc.), les dommages infligés, sa transférabilité auprès d'autres survivants (certaines sont trop puissantes ou lourdes pour être portées par un personnage non joueur) et sa « génialitude » (son degré d'*awesomeness*, appréciation générale et chiffrée de l'efficacité et du panache de l'arme).

Les objets s'inscrivent dans un ordre inambigu composé d'un nombre limité de rubriques et d'une hiérarchie établie sur la base de leur degré de génialitude et de létalité. De plus, leur fonction, initialement surspécialisée dans un monde précatastrophique, devient générique. Les frontières entre les objets, en d'autres termes, sont décloisonnées lors d'un processus de refunctionalisation postcatastrophique. Ce processus appelle de nouveaux usages, désormais limités en nombre. Il y a là réappropriation des artefacts par l'utilisateur, qui dévoile leur fonction précatastrophique prédéterminée par les concepteurs. Il est fait un usage générique des objets, adressé au non-spécialiste (n'importe qui peut saisir une brique ou une télévision et asséner un coup à un individu belliqueux avec). Toutefois, les sous-catégories du jeu appellent ensuite, par la pratique, de nouvelles spécialisations en considération de la refunctionalisation. Elles ne sont plus dictées par une logique préexistante, car elles surviennent lorsque le personnage somatise autrui et le monde dans lequel il

évolue. En effet, c'est au contact des autres et du monde qu'il obtient des points de prestige convertibles en attributs. Or, nombre de ces attributs concernent directement l'acquisition d'expertises reflétant les nouvelles catégories dans lesquelles les artefacts sont désormais classés. Ainsi, les attributs investis dans la catégorie « corps à corps » permettent six améliorations allant d'une augmentation de la durabilité des armes blanches, contondantes, d'hast, etc., à un accroissement des dommages infligés, en passant par l'apprentissage de nouvelles passes d'armes. Les améliorations apportées dans la rubrique « à distance » augmentent quant à elles la portée de tir des armes à feu et les dégâts infligés par les projectiles. L'amélioration des habiletés mécaniques augmente la puissance et la durabilité des véhicules. Dans la rubrique « astuce », enfin, les attributs « Baritsu fighter » et « American Dream » diminuent le nombre de victimes à abattre avant que ne s'offre au joueur la possibilité d'effectuer un *Skill move* avec son arme, et prolongent sa frénésie meurtrière (ou *Kill streak*, période durant laquelle le nombre de PP obtenus pour chaque ennemi tué est multiplié).

Le processus de refonctionnarisation susmentionné conduit à une mise à l'échelle cognitive de la part de la chaîne des objets impliquant les fonctions et usages. À l'instar du *G&S* et des systèmes de *crafting* de *State of Decay* et de *Project Zomboid*, la franchise *Dead Rising* propose également une réappropriation de la chaîne de production des artefacts par le biais des combos, une mécanique de jeu assimilable au *crafting* permettant la combinaison de différents objets en vue d'en produire de nouveaux. On crée des combos en réunissant des plans d'assemblage disséminés dans le monde du jeu. Dans *DR3*, il existe 64 plans d'armes combo, 37 plans d'armes super combo, dix plans de véhicules combo et dix plans de potions combo. D'un point de vue procédural, ces combinaisons concourent non seulement à l'identité de la franchise¹⁶, mais elles produisent également des objets plus puissants, durables et efficaces. Les combinaisons facilitent donc l'accomplissement des missions. Elles permettent également de relever des défis supplémentaires (les *PP Trials*) obligeant spécifiquement l'usage ou la fabrication d'armes et de véhicules de type combo : 29 défis pour les armes, rapportant entre 10 000 et 30 000 PP chacun, et six défis pour les véhicules, récompensés par l'octroi de 30 000 PP.

Les combinaisons ne représentent pas une pratique marginale, mais bien une activité essentielle du jeu. Leur utilisation est fortement suggérée en raison des avantages conférés. Les massacres perpétrés à l'aide d'armes combo procurent plus de PP par victime, occasionnent des dégâts supérieurs et durent plus longtemps (les armes à feu traditionnelles comptent en moyenne 1085 points de vie contre 1871 pour les armes à projectiles de type combo). On obtient une arme combo en associant deux armes conventionnelles. Ainsi, pour fabriquer une *Sledge saw*, on associe une scie à béton et une masse. Les potions combo, quant à elles, restaurent davantage de points de vie, soit 600 points, alors que les aliments non transformés en procurent entre 100 et 600. Contrairement aux aliments non combinés, les potions combo s'accompagnent d'effets secondaires généralement positifs, tels un surcroît d'endurance (potion *Quick step*), une invulnérabilité (*Energizer*), une indétectabilité face aux morts-vivants (*Repulse*) et la possibilité de cracher du feu sur les ennemis (*Spit-fire*). On obtient des potions combo en mélangeant deux ingrédients. Ainsi, pour obtenir un *Quick step*, on combine une sucrerie avec, au choix : une autre sucrerie, un fruit ou une boisson (alcoolisée ou non). Les véhicules combo, enfin, encaissent plus de chocs et de coups que les modèles traditionnels avant d'exploser (le nombre moyen de points de vie des véhicules non modifiés est de 2112 contre 3600 pour les véhicules combo) et peuvent écraser davantage d'ennemis, en plus d'être dotés d'attaques spéciales pour les éliminer plus rapidement ainsi que d'autres attributs (par exemple, le *forkwork* est muni d'un lance-roquettes et d'un système d'accélération de courte durée permettant d'écraser aisément une horde de morts-vivants). On obtient un véhicule combo en modifiant un type de véhicule donné avec les pièces d'un autre. Par exemple, on construit un *shockdozer* en combinant une tractopelle avec une ambulance.

Parmi les rubriques dans lesquelles le joueur investit ses points d'attributs figurent les catégories de combo. Elles comprennent l'ensemble des 22 sous-catégories dans lesquelles il est possible de classer un objet dans *DR3* (les véhicules à deux roues, les armes d'hast, la nourriture et les explosifs, par exemple). Ainsi, la construction de l'arme combo *Boom cannon* nécessite la réunion de grenades et d'un fusil à pompe. Cependant, si le joueur investit un point d'attributs dans les sous-catégories « explosif » et « arme à feu », il devient

possible d'associer deux objets appartenant à ces deux sous-catégories pour obtenir le même résultat (des pétards et un revolver, une chandelle romaine et une mitraillette, etc.). La logique est la même pour les aliments et les véhicules. Par exemple, si l'on obtient un *Junk bike* en associant une berline et une moto de route, un investissement dans les bonnes sous-catégories offre le même résultat par hybridation d'un véhicule à deux roues (moto de route ou de course) avec un autre véhicule à quatre roues (rouleau compresseur, monospace, véhicule utilitaire sport, chariot élévateur...). Investir des points dans ces sous-catégories a pour effet de décroïsonner encore davantage les frontières entre les objets surspécialisés du monde précatastrophique.

Plus globalement, la logique des combos favorise la réinscription d'objets altérisés, produits à l'intérieur d'une chaîne de production cognitivement hors d'échelle, au sein du corps médial du personnage, et ce, grâce à l'artisanat. Il y a donc désaltérisation de la technique : le joueur devient l'artisan de ses propres outils, qu'il fabrique à partir d'artefacts devenus, dans l'opération, de simples matériaux et non plus des objets à fonction prédéterminée et prescrite par un vaste ensemble de producteurs qui lui sont étrangers. L'artisan de *Dead Rising* devient comparable aux adeptes des pratiques steampunk¹⁷, ces derniers rejetant une technique inflexible et opaque au profit d'une autre humanisée et cognitivement à l'échelle.

Dans les jeux de la franchise *Dead Rising*, et contrairement à *State of Decay* ou *Project Zomboid*, le *crafting* adhère à la logique du grotesque alors que les frontières traditionnellement établies dans la culture et les arts entre les genres s'estompent. Afin de susciter le rire carnavalesque, il ne s'agit plus d'hybrider les genres humain, animal et végétal, toutefois, mais bien des fonctions et des usages techniques, de même que des sphères de la vie sociale normalement séparées. Contrairement au rire satirique du franchissement pathologique des frontières occasionné par les confrontations entre Ramos et les psychopathes, il y a là en jeu un rire inclusif. Il n'est plus question de dénigrement : on crée des objets et des situations inusités et risibles en hybridant des situations et des objets du quotidien tirés d'un fond commun d'expériences usagères¹⁸. Chacun est alors impliqué dans ce rire festif et carnavalesque surgissant lorsque tombent les frontières entre les sphères de la vie sociale et les artefacts qui

leur sont habituellement associés. Le rapprochement le plus significatif, selon nous, car le plus proprement carnavalesque survient lorsque sont brouillées les distinctions entre les objets et activités de la sphère du travail (outils et matériaux de construction, accessoires de bureau, instruments chirurgicaux), dont les tâches domestiques (accessoires ménagers, de cuisine, de jardinage, de salle de bain), et les activités et accessoires associés à la sphère récréative, soit aux loisirs (accessoires de chasse et pêche, clubs et voitures de golf, bâtons de baseball, raquettes de tennis, ballons de football, instruments de musique), au jeu (ours en peluche, robots, consoles de jeux vidéo, hélicoptères télécommandés, accessoires de bingo), au divertissement (livres, télévisions) et à la fête (pétards, chandelles romaines, feux d'artifice, déguisements). Il en ressort des objets grotesques tels qu'un chat mécanique explosif (*Sentry cat*) et une arbalète à chandelles romaines (*Blambow*), mais également des véhicules tels que le *Party Slapper*, mi-balai de rue, mi-mascotte pour enfant, transformant sur son passage les morts-vivants en bombes et expulsant des confettis. Le caractère festif des armes combo est particulièrement prégnant dans *Dead Rising 4*. Son intrigue se déroule durant la période de Noël et cette fête inspire toute une série d'armes : un fusil lanceur de boules de Noël (*Ornament gun*), une couronne de Noël électrique (*Electric wreath*), une motocyclette ornée d'une guirlande et d'une tête de Rudolphe le renne au nez rouge, une statuette chantante de Père Noël propulsant de l'acide sur les morts-vivants (*Acid Trap Santa*), et bien d'autres encore. Significatif, également, est l'effet comique obtenu lorsque des accessoires réservés au domaine du privé sont étalés sur la place publique : c'est le cas lorsque des godemichés deviennent des armes, par exemple, ou lorsque Ramos sillonne la ville en arborant de la lingerie érotique. Il y a là non plus hybridation, mais bien décloisonnement de deux sphères que la modernité garde séparées, mais que le Moyen Âge, pour sa part, ne distinguait pas encore nettement (Duby et Ariès, 1999).

Si la souhaitabilité de la production d'armes combo est vérifiée au plan de la procéduralité (en fait de gains accrus de points de prestige, par exemple), il l'est également au plan diégétique. Le monde carnavalesque de *Dead Rising* représente un monde renversé où la trivialité des activités quotidiennes et de ses objets cède le pas au temps joyeux de la fête. Dans un tel cadre, la fabrication et l'appropriation des

armes combo donnent naissance à une nouvelle chaîne de production et d'usages, une chaîne cognitivement à l'échelle, ordonnée et hiérarchisée, pleinement intégrée aux corps animal et médial des protagonistes de la franchise. Il y a là renversement, de l'altérisation à la désaltérisation. Cette appropriation de la technique est célébrée dans l'excès et le grotesque carnavalesques. Elle accroît la portée hyperbolique du massacre des morts-vivants en multipliant la portée et la puissance des coups assénés par le joueur et elle fait verser ledit massacre dans le registre du comique. Enfin, la technique ainsi appropriée devient un auxiliaire pour Ramos. Grâce à l'acquisition supplémentaire de PP, elle permet à Ramos d'acquérir la force, l'agilité et les compétences nécessaires à la constitution et au maintien d'une communauté cinétique, mais aussi à la métamorphose des non-lieux en lieux anthropologiques (de routes à chemins).

HABITER LE MONDE DE DEAD RISING

Le discours mésocritique de Dead Rising gravite autour du motif mésogrammatique du carnaval et mobilise à sa façon le réalisme grotesque. C'est là que le Moyen Âge se signale le plus nettement, présidant à une opposition entre une conception acosmique et dualiste des relations entre les corps, et entre le corps et le monde, d'une part, et une conception cosmique, d'autre part. Une opposition également entre l'altérisation de la chaîne de production des objets techniques et des non-lieux et la désaltérisation du corps médial par le bricolage, l'imposition d'un ordre simple et inambigu aux objets et la transformation du non-lieu de route moderne à chemin médiéval. Qui plus est, du carnaval émerge une nouvelle forme de socialité : la communauté cinétique. Elle apparaît dans le décroisement de localités isolées et ségréguées sous l'effet des non-lieux connectifs : il y a là opposition entre deux être-ensemble.

Le *carne* du carnaval sans le *levare* du carême témoigne d'une appréciation négative de la médiance contemporaine écologiquement insoutenable, alors que la figure du mort-vivant met en lumière les externalités négatives de la surconsommation sur l'environnement. L'habiter comme un être sur Terre insoutenable ressort en tant qu'appréciation négative de cette médiance sans toutefois proposer de contrepartie améliorative explicite : c'est que le carnaval demeure

le temps et le lieu du faste, de la bombance et de l'excès. La frugalité, sa contrepartie positive, s'inscrit alors en creux, hors de la place carnavalesque et à mille lieues de l'épidémie.

La franchise n'accorde dans ses textes aucune place à une eutopie pérenne. Elle propose plutôt un espace temporaire et circonscrit dans lequel on se moque de la médiance contemporaine en lui opposant, suivant le principe amélioratif, un monde cosmique et cognitivement à l'échelle. Ce monde reprend à son compte la mobilité contemporaine (faire dans l'espace), mais l'appropriation des non-lieux en fait un exercice de somatisation et est donc marquée par un habiter vu comme un faire-avec l'espace. La technique y retrouve sa place, incarnée à nouveau dans le corps médial de l'habitant, sans s'interposer entre l'habitant et l'environnement. À l'horizon du monde simulé et représenté par *Dead Rising 3* pourrait poindre une nouvelle cosmicité.

Notes

1. Voir la section « Ordre et désordre » (chapitre 7).

2. Nous sommes loin, ici, du gigantisme de Gotham City, mégapole fictionnelle inspirée de New York et cadre du jeu à monde ouvert *Batman: Arkham Knight* (2015), par exemple. Si la superficie de Gotham ne compte que 5 km² au sol à l'échelle des personnages, les gratte-ciel surdimensionnés, escaladables par le joueur, y sont légion et augmentent considérablement l'étendue de l'espace de jeu. Ainsi, la ville compte un édifice de 460 mètres, deux autres mesurent entre 300 et 399 mètres, 10 entre 200 et 299 mètres et 23 entre 100 et 199 mètres (Shtevay, 2016).

3. En l'absence d'informations à ce sujet, voici comment nous avons procédé dans nos calculs : l'autoroute 110 de Los Perdidos compte 6 voies. Les standards américains (selon l'Interstate Highway Standards) fixent à un minimum de 3,7 mètres la largeur d'une voie. La largeur moyenne de l'autoroute, sur la carte de Los Perdidos (estimée à un peu plus de 31 mètres, en comptant le parapet séparant les voies à contresens et les bandes d'arrêt), devient alors notre mesure de référence pour calculer la superficie totale de la carte. Une autre manière de procéder consiste à se baser sur la superficie de la carte de *Dead Rising 1*. Comme c'est le cas dans *Dawn of the Dead*, dont s'inspire le jeu, l'action se déroule dans un centre commercial. Celui dans lequel le film de Romero a été tourné, situé à Monroeville (Pennsylvanie), a une surface de 131 800 m² pour un peu plus de 150 magasins. Le Willamette Parkview Mall en contient 78 et pourrait donc, suivant le ratio m² par magasin de Monroeville, représenter une surface de

68 500 m². À partir d'une image juxtaposant les cartes des différents opus de la franchise (voir emilygera, 2013), on peut estimer la carte de *DR3* à huit fois celle de *DR1*, pour une superficie de près de 550 000 m².

4. Une superficie comparable à celle d'une autre cité médiévale célèbre : Carcassonne.

5. Centrale dans les études vidéoludiques, on peut rattacher à la jouabilité (*gameplay*, en anglais) deux types de définitions. Une définition émique du terme (mobilisée par les joueurs et les différents acteurs de l'industrie du jeu) en fait un synonyme des phases interactives du jeu vidéo, par opposition aux cinématiques. Une définition étique, issue de la ludologie, en fait un espace de médiation entre le joueur et les règles ou procédures du jeu (sa structure formelle). Elle désigne donc l'expérience résultant de l'interaction entre le joueur et le jeu. C'est, parmi d'autres, la définition que propose Sébastien Genvo (2011) en s'appuyant sur Jacques Henriot et Donald W. Winnicott. Pour que cette médiation soit réussie, estime Genvo, il importe aux concepteurs de jeux vidéo de doser adéquatement les règles du jeu (*game*), d'une part, et ce qui concourt à la liberté d'action du joueur et à son implication ludique (*play*), d'autre part, d'où le terme *gameplay*.

6. Voir la section « Ordre et désordre » (chapitre 7).

7. Ces entraves constituent des affordances vidéoludiques. Dans *DR3*, l'emploi de véhicules motorisés représente pour le joueur la manière la plus sécuritaire de circuler dans Los Perdidos. Les obstacles entraînent deux conséquences possibles : l'abandon momentané du véhicule, ce qui accroît les risques d'attaques par les morts-vivants et crée une situation de vulnérabilité, ou cartographier cognitivement la ville de sorte à demeurer dans le véhicule et emprunter des trajets alternatifs dans le but d'éviter les impasses.

8. Un compteur figurant dans le coin supérieur gauche de l'écran affiche automatiquement le nombre de victimes attribuables au joueur.

9. Les *achievements* (ou « succès », en français) constituent des récompenses accordées au joueur lorsqu'il satisfait certains critères établis par le développeur du jeu : compléter un niveau, éliminer *x* ennemis à l'aide de l'arme *y*, réunir un ensemble prédéterminé d'artefacts dissimulés dans des salles secrètes, etc. En complétant ces défis, le joueur est récompensé par des « points de joueur » (*Gamerscore*). Le cumul des points est archivé dans le profil du joueur, dans sa console ou dans l'infonuagique. Les *achievements* demeurent sans incidence sur l'histoire du jeu ou la progression du personnage. De tels défis visent à favoriser la « rejouabilité » d'un jeu vidéo, c'est-à-dire à offrir au joueur suffisamment de motivation afin qu'il s'y investisse de nouveau après l'avoir complété avec succès une première fois.

10. Allouer des points d'attributs à l'un des items de la catégorie « Astuces » en cours de partie augmente néanmoins ce nombre de points.

11. Le terme « sim » est la contraction de « simulateur ». Dans le cadre de *Second Life*, il s'agit d'un espace virtuel hébergé sur un serveur. Les

sims sont loués par *Second Life* à des usagers qui sont libres, en retour, de les aménager et de les administrer. C'est ainsi que des maisons, des édifices, des villes et des paysages virtuels sont érigés.

12. Initialement présent dans les mondes virtuels à thématique goréenne, mais le système s'est répandu par la suite dans d'autres mondes d'inspiration médiévale.

13. Jeux accordant au joueur une grande liberté d'action et ne proposant pas ou très peu d'objectifs prédéterminés. C'est le cas, notamment, de la franchise vidéoludique *Minecraft* (Mojang Studios, depuis 2011). Dans le jeu postcatastrophique *DayZ* (Bohemia Interactive, 2018), par exemple, l'objectif consiste à survivre aussi longtemps que possible.

14. Gants (*glove* : des gants de boxe, par exemple), casques (*helmet* : masque de cheval ou de l'Ankou, perruque afro, casque de chantier, etc.), armes diverses (*miscellaneous* : barbecue, poubelle, panneau publicitaire, bouteille de mayonnaise, pneu...), armes mécaniques (*mechanical* : scie à béton, tronçonneuse, souffleuse à feuilles, et autres), armes originales (*novelty* : godemiché, flamant rose de jardin, pistolet à eau...), armes d'ast (pôlearm : hallebarde, balais, crosse de hockey, parasol, lampe sur pied, faux, lance, parmi d'autres), armes à pousser (*pushable* : tondeuse à gazon, chariot de magasinage, chaise roulante, etc.), armes de jet (*thrown* : parmi lesquelles se trouvent des gemmes, balles de baseball, ballons de volleyball et briques), haches (*axe* : hachoir à viande, hache d'arme, hachette, hache de pompier, etc.), armes blanches (*blade* : couteau de chasse ou de cuisine, scie chirurgicale, katana, épée à deux mains, notamment), armes contondantes (*blunt* : bâton de baseball, masse, clef anglaise, dictionnaire, boîte postale, matraque...), arcs (*bow* : arc, lance-harpon), armes chimiques (*chemical* : produit nettoyant ménager, huile à cuisson et à moteur, shampoing, entre autres choses), armes électroniques (*electronic* : télévision, guitare électrique, console de jeux vidéo, feu de signalisation, notamment), explosifs (*explosive* : grenade, bâton de dynamite, lance-roquettes, pétard, et autres) et armes à feu (*firearm* : mitraillette, revolver, fusil à pompe...).

15. Uniquement disponibles dans le guide d'instruction et non en situation de jeu, contexte lors duquel le joueur ne peut connaître la valeur (approximative) des armes que par leur usage effectif.

16. Significativement, la fabrication d'armes combo est mise en scène dans les films *Watchtower* et *Endgame*, donnant lieu à une référence intermédiaire.

17. Voir la section « Altérisation et désaltérisation » (chapitre 7).

18. Les objets de *Dead Rising* relèvent, pour la plupart, d'une production et d'une consommation de masse précatastrophiques. Ce sont des objets du quotidien détenus par le plus grand nombre. Leur fonction prédéterminée et spécialisée tend donc à prescrire certains usages et donne lieu à une expérience relativement homogène d'un usager à l'autre, bien que cela n'exclue pas une certaine inventivité en la matière, ou encore des détournements.

**CINQUIÈME PARTIE :
L'ŒUVRE TRANSFICTIONNELLE DE
DAVID MITCHELL**

De *Ghostwritten* à *The Bone Clocks*

Après *The Maze Runner*, *The Hunger Games* et *Dead Rising*, nous poursuivrons notre examen du médiévalisme postcatastrophique dans l'œuvre romanesque de l'écrivain britannique David Mitchell en insistant plus particulièrement sur son troisième roman, *Cloud Atlas*, publié en 2004, tout en nous référant ponctuellement à *Ghostwritten*, *The Thousand Autumns of Jacob de Zoet* et *The Bone Clocks*, trois œuvres en rapport transfictionnel avec lui. Il sera particulièrement question, dans les deux chapitres suivants, de l'habiter comme un être ensemble dans l'espace, un être dans l'espace et un faire avec l'espace, tous indissociables les uns des autres. Si *Dead Rising 3* incite le joueur à créer une communauté cinétique en décroissant les quartiers de Los Perdidos enclavés par les non-lieux et, par le fait même, à réarticuler les échelles locale et planétaire disjointes par la mondialisation, *Cloud Atlas* propose une autre manière d'opérer un tel désenclavement et une telle réarticulation, soit par la transformation d'une communauté écouménale à *imaginer* en une communauté *imaginée*. Cette transformation passe par l'adoption d'outils technosymboliques aptes à produire une carte cognitive de l'écoumène, ceci afin de mettre en lumière la sympathie universelle et d'enrayer la prédation, c'est-à-dire la consommation moralement insoutenable d'autrui et de l'environnement. Ici aussi, on oppose la cosmicité à l'acosmie.

Le motif mésogrammatique mis en lumière par l'analyse est ici la Terre gaste. Sa présence dans les pages de *Cloud Atlas* témoigne d'une relation hypertextuelle avec le roman médiéval *Perceval ou le Conte du Graal*, de Chrétien de Troyes, et le poème *The Waste Land*, de T. S. Eliot. C'est autour d'elle que s'articulent le désordre contemporain et l'ordre médiéval, l'altérisation d'autrui et sa désaltérisation au cœur de la communauté écouménale, de même que la consommation insoutenable d'autrui et de l'environnement.

PRÉSENTATION DE L'ŒUVRE DE DAVID MITCHELL

L'œuvre de David Mitchell comprend huit romans parus entre 1999 et 2020 : *Ghostwritten* (2004 [1999]), *number9dream* (2001), *Cloud Atlas* (2007 [2004]), *Black Swan Green* (2009 [2006]), *The Thousand Autumns of Jacob de Zoet* (2012 [2010]), *The Bone Clocks* (2017 [2014]), *Slade House* (2019 [2015]) et *Utopia Avenue* (2022 [2020]). Ils forment, selon les mots de l'auteur, autant de chapitres d'un même « sur-livre » (*Über-book*) (cité dans Schulz, 2014, para. 38), en ce sens qu'ils se rapportent tous, par le moyen de la transfictionnalité, à un même univers diégétique que traversent personnages, objets et événements à l'échelle planétaire et sur plusieurs millénaires, du passé lointain à un futur proche, dystopique et postcatastrophique, mais aussi parce qu'ils sont intimement liés par un dense réseau de références auto-intertextuelles¹. Si certains personnages sont récurrents dans les romans, à l'instar du docteur Marinus, de Luisa Rey, Timothy Cavendish, Hugo Lamb et Mo Muntervary, aucun n'occupe de position centrale dans le grand récit éclaté et polyphonique proposé. Il y a en jeu dans cette œuvre un décentrement depuis un récit axé sur le personnage vers un monde diégétique qui, chez Mitchell, prend une ampleur considérable dans le temps comme dans l'espace. C'est qu'il aime se qualifier lui-même de « constructeur de monde maximaliste » (cité dans Harris, 2015b, p. 16).

Cloud Atlas

Le roman *Cloud Atlas* propose six récits se déroulant en autant d'époques, entre le milieu du XIX^e siècle et le futur proche.

Récit A., « The Pacific Journal of Adam Ewing » : En 1849, un notaire américain du nom d'Adam Ewing traverse le Pacifique en partance de San Francisco et à destination de l'Australie afin d'y régler une succession. Lors de son trajet de retour, son bateau fait escale aux îles Chatham, un archipel situé au sud-est de la Nouvelle-Zélande, où vivait le peuple moriori avant sa décimation presque totale au cours du XIX^e siècle à la suite de maladies transmises par les Britanniques et des violences exercées sur lui par les Maoris. Durant la traversée, Ewing découvre un passager clandestin et le dissimule au reste de l'équipage. Il s'agit d'Autua, un esclave moriori. La santé

du notaire se dégrade. Henry Goose, un charlatan qui se fait passer pour médecin, l'empoisonne à petit feu sous couvert de lui prodiguer des soins, comptant lui dérober à sa mort l'héritage ramené d'Australie. Autua découvre les plans de Goose et sauve son protecteur. À son retour à San Francisco, Ewing décide d'épouser la cause abolitionniste. Le récit est rendu sous la forme d'un journal de bord rédigé par l'homme de loi américain.

Récit B., « Letters from Zedelghem » : En 1931, en Belgique, le jeune Britannique Robert Frobisher offre ses services de copiste au célèbre compositeur Vyvyan Ayrs, chez qui il loge durant son séjour. À temps perdu, Frobisher compose son sextuor *Cloud Atlas*. Il entretient une liaison avec la femme d'Ayrs et tombe amoureux de sa fille sans obtenir de sentiments en retour. Tombé en disgrâce et ayant achevé son *magnum opus*, il se suicide. Le récit prend la forme de lettres adressées à son ami et amant Rufus Sixsmith.

Récit C., « Half-Lives: The First Luisa Rey Mystery » : En 1975, à Buenas Yervas, Californie², Luisa Rey, journaliste pour le magazine *Spyglass*, rencontre le physicien Rufus Sixsmith. Ce dernier a produit un rapport mettant en lumière les problèmes de sécurité de la nouvelle centrale nucléaire HYDRE appartenant à la multinationale Seaboard Power, située près de Buenas Yervas et menaçant de provoquer une catastrophe nucléaire sans précédent. Seaboard tentera de faire disparaître le rapport à grand renfort d'assassinats, dont celui de Sixsmith. Au péril de sa vie, Rey publie le rapport et dénonce les machinations de la multinationale.

Récit D., « The Ghastly Ordeal of Timothy Cavendish » : Au début des années 2000, Timothy Cavendish, directeur d'une maison d'édition londonienne, publie l'autobiographie de l'ex-boxeur Dermot Hoggins. L'œuvre rejoint la liste des meilleurs vendeurs lorsque son auteur assassine publiquement un critique célèbre qui s'était montré virulent à son endroit. Le boxeur est emprisonné. Devant le succès commercial inattendu du livre, il envoie ses frères extorquer à Cavendish des redevances sur les nouvelles ventes. Sans le sou et fuyant leur foudre, l'éditeur demande à son frère Denholme de l'aider. Ce dernier lui propose de fuir Londres et de se cacher à ses frais dans un hôtel, la Maison de l'Aurore. Là-bas, il apparaît bien vite que Cavendish est la victime d'une mauvaise blague, car l'hôtel est une pension pour personnes âgées. Retenu contre son gré, molesté

par des employés malveillants, il organise son évasion avec des pensionnaires intrépides. Le récit prend la forme de mémoires dans lesquels Cavendish évoque l'éventualité d'une adaptation cinématographique.

Récit E., « An Orison of Sonmi-451 » : Dans un futur proche, Sonmi-451¹³, une « factaire » (un clone génétiquement modifié en vue d'un travail spécialisé) attachée au service de la chaîne de restaurants franchisés Papa Song, donne le récit de sa vie à un archiviste avant sa mise à mort pour incitation à la rébellion contre Nea So Copros, un régime dystopique qualifié de « Corpocratie » et régi par les principes d'un capitalisme néolibéral exacerbé. Contrairement aux autres factaires, dont les facultés langagières et cognitives sont très limitées, elle accède pleinement à la conscience et élabore un catéchisme révolutionnaire afin de mettre un terme à la Corpocratie et permettre la libération des siens, traités en esclaves et recyclés en nourriture à la fin de leur vie utile. Libérée par les unionistes, un faux groupe de révolutionnaires dirigé en sous-main par Nea So Copros afin d'identifier et contrôler d'éventuels dissidents, elle fuit le régime et découvre une colonie habitée par des individus vivant en marge de la société. Sonmi est finalement capturée et exécutée pour dissidence.

Récit F. : « Sloosha's Crossin' an' Ev'rythin' After » se déroule sur Big Island (Hawaï) plusieurs siècles après la mort de Sonmi. De l'humanité, il ne subsiste que quelques rares tribus disséminées à travers le monde après une catastrophe nommée la « Chute ». Le chevrier Zachry Bailey donne à ses descendants le récit de sa rencontre avec Méronyme, une « Presciente » (nom donné aux derniers détenteurs des savoirs de l'ancien monde) venue étudier les mœurs et coutumes de son peuple. Les tribus de Zachry sont pourchassées par les Konas, un groupe de pillards sanguinaires qui asservit les individus tombés sous sa coupe. Après le massacre des habitants de Big Island, Méronyme et Zachry quittent l'île. Les Prescients sont appelés à l'extinction en raison des radiations produites autrefois par la Chute, et les descendants de Zachry continuent de fuir la menace des Konas.

L'univers de Mitchell est le théâtre d'une lutte transhistorique entre la sympathie universelle et la prédation (Childs et Green, 2011). Dans le cadre d'une rhétorique utopique, la première relève du

principe amélioratif. Elle promeut un être sur Terre écologiquement soutenable et un être-ensemble respectueux de l'autre. La sympathie universelle désigne en effet une forme de solidarité entre les individus, mais aussi entre les habitants et leur environnement, solidarité à prendre ici au sens d'interconnexion et d'interdépendance. Elle peut être entendue comme la mise en correspondance du corps individué et du monde, c'est-à-dire comme la création d'un ordre cosmique au sein duquel se situe l'être humain. La seconde force, la prédation, relève du principe appréciatif. Elle propose un mode de vie écologiquement insoutenable et donne lieu à l'asservissement et à l'exploitation du plus faible au profit du plus fort alors qu'elle instrumentalise autrui et l'environnement pour servir ses propres fins. Cette lutte transhistorique se retrouve au cœur de *Cloud Atlas*, *The Thousand Autumns of Jacob de Zoet* et *The Bone Clocks*.

Des six récits de *Cloud Atlas*, cinq sont découpés en deux parties, pour un total de 11 chapitres présentés suivant la configuration suivante : récit A (1^{re} partie) — récit B (1^{re} partie) — récit C (1^{re} partie) — récit D (1^{re} partie) — récit E (1^{re} partie) — récit F (relaté dans son intégralité) — récit E (2^{ème} partie) — récit D (2^{ème} partie) — récit C (2^{ème} partie) — récit B (2^{ème} partie) — récit A (2^{ème} partie). S'il est possible de reconstituer la chronologie de l'histoire sur un plan linéaire — qui s'étendrait entre le milieu du XIX^e siècle et le futur postcatastrophique de Zachry —, la composition du roman (des récits A à F et de F à A) infléchit cette ligne en une boucle et confère au roman une structure cyclique. Seul le récit de Zachry (F), qui occupe une position centrale dans le roman, est rendu dans sa totalité en un seul chapitre. Bouclée, cette structure se présente également, comme le soulignent Peter Childs et James Green (2011), sous une forme palindromique, présente également dans le nom AUTUA, le dernier des Moriori, esclave sauvé par Adam Ewing.

Sur le plan diégétique, la structure du roman est motivée par un cycle de consommation des récits de soi effectué par les différents personnages. Ainsi, la moitié du journal d'Ewing lu par Frobisher est arrachée, forçant ce dernier à interrompre la lecture à mi-parcours (A1). Rey a uniquement accès à la moitié des lettres de Frobisher (B1). H. V. Hush n'a expédié que la première partie du manuscrit du roman *Half-Lives* à l'éditeur Cavendish (C1). Le visionnement du film *The Gastly Ordeal*, adapté des mémoires de Cavendish, est

interrompu lorsque les autorités de Nea So Copros tentent d'arrêter Sonmi (D1). La consultation du témoignage de Sonmi par Zachry prend fin lorsque l'image holographique est remplacée par une transmission en direct initiée par un Prescient dans sa tentative de communiquer avec Méronyme (E1), mais Zachry et ses descendants seront en mesure de consulter l'intégralité du témoignage par la suite (E2). La dernière volonté de Sonmi, avant son exécution, sera de terminer le visionnement du film de Cavendish (D2). Ce dernier recevra la seconde partie du manuscrit de Hush par courrier recommandé une fois évadé de la Maison de l'Aurore (C2). Rey se procurera les lettres manquantes par l'intermédiaire de la nièce de Sixsmith (B2) et Frobisher découvrira la deuxième moitié du journal d'Ewing calée sous le pied d'un lit bancal (A2).

La forme cyclique de *Cloud Atlas* caractérise également le destin de l'humanité dépeint dans le roman. À la communauté tribale des Moriori des îles Chatham, dont l'histoire tragique est racontée à Adam Ewing par M. D'Arnoq (récit A), répond celle des habitants des Vallées, à laquelle appartient Zachry (récit F). L'existence, chez le peuple moriori, est pacifique :

la particularité de l'ancienne Rëkohu [nom donné aux îles Chatham par les Moriori] réside dans son credo [...] Depuis des temps immémoriaux, la caste des prêtres moriori édictait que quiconque faisait couler le sang d'un homme éteignait son propre mana : son honneur, sa valeur, sa réputation et son âme. Nul Moriori n'était autorisé à offrir le gîte, le couvert, ni adresser la parole, ni même voir cette persona non grata (Mitchell, 2007 [2004], p. 22).

Les habitants de la Vallée suivent le même credo au nom des enseignements de leur déesse Sonmi. C'est ce qu'explique Zachry, alors qu'il hésite à égorger un Kona endormi :

V'voyez, la loi des Vallées interdisait les meurtres, ouais, et si on volait la vie d'un autre, personne troqu'rait plus rien d'ec vous, plus personne v'nait vous voir, et t't ça, parc'qu'votre âme était tell'ment poisonneuse qu'vous pouviez leur r'filer une maladie [...] J'savais pourquoi fallait pas tuer c'te Kona. Ça rendrait pas les Vallées à ses habitants. Ça empierrait mon âme d'jà maldite (p. 394).

À l'instar du « déclin et de la chute aborigènes des îles Chatham » (p. 20), initiée à l'arrivée des Britanniques et pleinement consommée par les Maoris lors des massacres qu'ils y ont perpétrés, l'humanité postcatastrophique de « Sloosha's Crossin' » connaît sa propre déchéance, peinant à survivre sous la pression des Konas et de leurs exactions. Entre l'histoire des Moriori et de Zachry s'insère une longue période d'évolution technologique conduisant à la futuriste Nea So Copros, suivie, en raison de la Chute, d'une soudaine désévolution donnant lieu au monde postcatastrophique de Zachry et à la « fin des Jours d'Civilis'rie » (p. 356).

Le caractère cyclique du monde diégétique de *Cloud Atlas* est également signalé par de nombreuses références intertextuelles à *The History of the Decline and Fall of the Roman Empire*, de l'historien britannique Edward Gibbon. Elles prennent tout leur sens avec le retour du Moyen Âge dans le monde de Zachry, où Sonmi, un personnage historique, fait désormais office de Christ — « Sonmi était née d'un dieu d'Savance nommé Darwin » (p. 361). La langue des Anciens, celle de la civilisation précatastrophique, analogue au grec ancien et au latin pour le Moyen Âge, est perdue au profit d'un langage vernaculaire et de l'oralité. Finalement, les tribus subissent les attaques incessantes des Konas, des « sauvages peinturlurés », montés sur « des ch'vaux ensellés d'armures d'cuir riv'tées » (p. 312) évoquant les invasions barbares des Francs, Goths, Huns, Lombards, Ostrogoths, Suèves, Vandales et Wisigoths qui ont entraîné avec eux la chute de l'Empire romain d'Occident. Lorsque M. D'Arnocq relate à Ewing la destinée des Moriori, il est question du « déclin et de la chute aborigènes des îles Chatham » (p. 20). Dans la lettre de suicide qu'il adresse à son amant, Frobisher écrit quant à lui, non sans évoquer *L'Éternité par les astres* du révolutionnaire socialiste Auguste Blanqui : « De nouveau, le déclin et la chute de Rome surviendront, Cortés réduira à néant Tenochtitlán, puis, plus tard, Ewing repartira en mer » (p. 609). L'ouvrage de Gibbon concourra à la formation autodidacte de Sonmi. C'est également l'« éternelle lecture défécatoire » de Timothy Cavendish (p. 201), qui y puise les citations grâce auxquelles il apprécie, en bon satiriste, le milieu littéraire de son époque — « La mascarade du Tout-Londres littéraire me rappela Gibbon [...] : "Une nuée de critiques, de compilateurs et de commentateurs obscurcissait le champ des sciences, et la corruption du goût

suivit de près la décadence du génie"» (p. 194) — ou encore la misère de sa propre existence :

Je me réveillai dans l'obscurité, la bouche collée à la superglu. La citation du grand Gibbon sur l'histoire — « qui n'est guère plus que le registre des crimes, horreurs et malheurs de l'humanité » — tournait en boucle sur le téléscripteur de mon esprit sans raison apparente. Le résumé en seize mots de l'existence terrestre de Timothy Cavendish (p. 220).

Dans le roman *The Bone Clocks*, l'écho de Gibbon résonne à nouveau dans le monde catastrophique de Holly Sykes, qui relate, impuissante devant l'effondrement de la civilisation en marche : « En haut de la colline, les moutons bêlent, indifférents à la grandeur et au déclin des empires » (Mitchell, 2017 [2014], p. 614).

Enfin, un dernier cycle est proposé dans *Cloud Atlas*, la réincarnation. Cinq des six protagonistes arborent une tache de naissance à l'épaule. La marque suggère qu'ils appartiennent au même cycle de renaissances.

À côté de ces différents cycles figure une autre structure, celle de l'enchâssement des récits, suivant une configuration en poupées gigognes. L'œuvre, en effet, pour reprendre les mots de l'auteur, est un « roman polyphonique en poupée russe » (Mitchell, 2010, para. 2). Chaque récit, nous l'avons vu, est lu ou visionné par le protagoniste du récit ultérieur — Oliver Lindner (2015) parle de « consommation de récit » (p. 365) —, suivant le schéma ci-dessous.

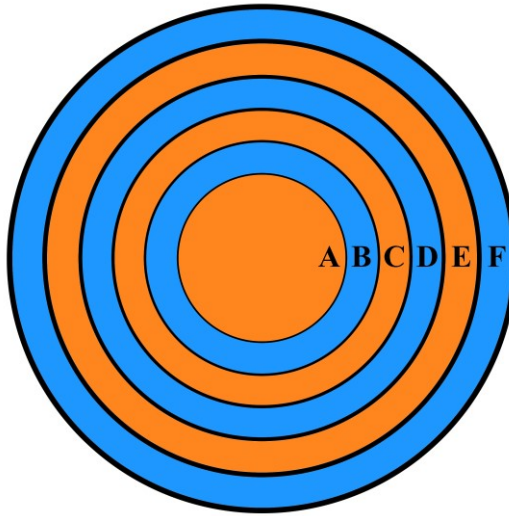


Figure de la cinquième partie : Schéma des récits de *Cloud Atlas* (infographie de l'auteur).

Légende :

- A. « The Pacific Journal of Adam Ewing »;
- B. « Letters from Zedelghem » : Frobisher, lecteur du journal d'Ewing;
- C. « Half-Lives: The First Luisa Rey Mystery » : Rey, lectrice de la correspondance entre Frobisher à Sixsmith;
- D. « The Ghastly Ordeal of Timothy Cavendish » : Cavendish, lecteur du manuscrit de H. V. Hush relatant l'enquête de Luisa Rey;
- E. « An Orison of Sonmi-451 » : Sonmi, spectatrice de l'adaptation cinématographique des mémoires de Cavendish;
- F. « Sloosha's Crossin' an' Ev'rythin' After » : Zachry, spectateur du témoignage holographique de Sonmi.

Dans cette structure, Zachry devient le dépositaire de l'ensemble des récits avant de livrer son propre témoignage (sa « récitation ») oralement à ses descendants, dont son fils, qui en perpétue à son tour la mémoire.

Les romans *Ghostwritten*, *The Thousand Autumns of Jacob de Zoet* et *The Bone Clocks*

En raison de la nature transfictionnelle de l'œuvre de Mitchell — il y a récurrence de personnages, d'objets et de lieux d'un roman à l'autre —, nous nous référerons également à ses autres romans tout au long de nos analyses.

Ghostwritten se compose de neuf récits en autant de chapitres et d'un court prologue. Les protagonistes évoluent en différents points du globe (Okinawa, Tokyo, Hong Kong, Londres, Saint-Petersbourg, New York, la Chine, la Mongolie et l'Irlande) à la fin du XX^e siècle. Le cadre en est généralement réaliste, exception faite de la présence d'une âme transmigatrice qui apporte une dimension fantastique au roman dans le chapitre « Mongolia » et d'un saut science-fictionnel dans « Night Train », où il est question d'une intelligence artificielle consciente appelée le « Gardien de zoo ». Chaque récit est écrit à la première personne, à l'exception de « Night Train ». Tous sont interreliés d'une manière ou d'une autre : les protagonistes se croisent, se rencontrent, tissent des relations amicales ou érotiques et, puissent-ils être séparés par des milliers de kilomètres, leurs actions influent sur la vie des autres. Marco, un écrivain londonien (chapitre « London »), sauve la vie d'une Irlandaise de passage. On apprendra dans le chapitre suivant (« Clear Island ») qu'il s'agit de Mo Muntervary, scientifique à l'origine de la cognition quantique et de l'invention du Gardien de zoo, personnage intervenant à plusieurs reprises dans la tribune d'une émission de radio new-yorkaise dans « Night Train », et ainsi de suite. La composition du roman (la juxtaposition de récits au premier regard autonomes) expose alors l'interconnexion et l'interdépendance des individus à une échelle globale, comme celle de *Cloud Atlas* expose ces mêmes liens à travers les époques.

« Okinawa » raconte le séjour de Quasar sur l'île du même nom. Membre d'une secte millénariste, il s'y réfugie après avoir commis un attentat au gaz neurotoxique dans un wagon de métro tokyoïte. « Tokyo » relate une histoire d'amour naissante entre le jeune musicien jazz de Tokyo Satoru et une Hongkongaise du nom de Tomoyo. Dans « Hong Kong », Neal Brose, un avocat londonien travaillant pour une société d'investissement à Hong Kong, vit son dernier jour avant d'être emporté par une crise de diabète. Dans « Holy Mountain », la tenancière d'une hutte à thé témoigne des bouleversements historiques qui ont transformé la Chine au cours de sa longue vie dédiée à recevoir les pèlerins d'un monastère bouddhiste. Dans « Mongolia », un noncorpus, sorte d'esprit sans ancrage physique, part en quête de son corps d'origine et transmigre d'hôte en hôte à travers le monde jusqu'en Mongolie. L'intrigue de « Saint Petersburg » tourne autour du vol d'un Delacroix au Musée de l'Ermitage impliquant une

employée du nom de Margot Latunsky, son amant et un faussaire. Dans « London », Marco, un prête-plume et un musicien volage aux finances précaires, songe à adopter un mode de vie stable et responsable le jour où il apprend que l'une de ses petites amies est enceinte. Dans « Clear Island », la physicienne Mo Muntervary prend conscience que la cognition quantique, technologie dont elle est l'inventrice, est impliquée lors du bombardement de l'Irak, en conséquence de quoi elle quitte le laboratoire où elle travaille. Elle est alors pourchassée à travers le monde par la CIA, qui convoite ses recherches.

Jusqu'ici, tous les récits se déroulent en synchronie à la fin des années 1990, sauf « Night Train », composé de quatre séries de dialogues rapportés et d'autant de bonds dans le futur. Ils mettent en scène Bat Segundo, animateur d'une émission radiophonique, son équipe de production et divers auditeurs. Parmi ceux-ci figure le Gardien de zoo, une intelligence artificielle consciente inventée par Mo Muntervary dans le but de pacifier l'humanité. Lors de sa troisième intervention sur les ondes, il empêche le déclenchement d'un conflit nucléaire mondial. Un an plus tard, une comète fonce vers la Terre, mais le Gardien de zoo, incapable d'endiguer une violence humaine endémique, trompe les scientifiques de la planète en leur laissant croire qu'elle déviara de sa course sans entrer en contact avec elle.

L'épilogue « Underground », enfin, décrit l'attentat de Quasar et convoque une série d'autotextes faisant écho aux récits précédents.

Le roman historique *The Thousand Autumns of Jacob de Zoet* relate les aventures d'un jeune clerc nommé Jacob de Zoet, stationné au comptoir commercial de la compagnie des Indes néerlandaises de Dejima, au Japon. À la fin du XVIII^e siècle, Jacob se lie d'amitié avec un médecin, le docteur Marinus, et tombe amoureux d'une sage-femme, Orito Aibagawa. Celle-ci est enlevée par un seigneur du nom d'Enomoto et séquestrée parmi d'autres femmes dans un temple où elles sont accouplées de force avec des moines. Les enfants issus de ces viols leur sont retirés à la naissance. Leur âme est « décantée » et consommée par Enomoto afin d'assurer son immortalité.

Le roman *The Bone Clocks* est composé de six récits en autant de chapitres et se déroule de 1984 à 2043. Il s'agit d'une biographie fragmentée de Holly Sykes doublée d'une intrigue fantastique dans laquelle la protagoniste est impliquée malgré elle. Deux groupes se

livrent en effet une guerre sans merci : les Horlogers et les Anachorètes. Les premiers, dont fait partie le docteur Marinus — personnage non seulement présent dans *The Thousand Autumns of Jacob de Zoet*, mais également dans *Slade House* — sont des Atemporels : leur âme transmigre dans un nouveau corps après chacune de leurs morts. Les Anachorètes, quant à eux, forment un groupe occulte dont les membres préservent leur immortalité en « décantant » l'âme de jeunes victimes, les absorbant et entraînant leur mort dans l'exercice. Les deux factions correspondent aux deux faces de la lutte transhistorique de *Cloud Atlas* : la sympathie universelle et la prédation. Marinus décrit les Horlogers comme des « végétariens » : « Ce qu'il faut retenir, dis-je à Holly, c'est que personne ne paie le prix de notre atemporalité. Le coût de celle-ci est intégralement à notre charge. Nous sommes en quelque sorte des herbivores » (Mitchell, 2017 [2014], p. 464). Par symétrie, il assimile les Anachorètes à des carnivores : « Ils se nourrissent d'âmes, madame Sykes. Les Carnivores les distillent, ce qui nécessite d'enlever des gens, de préférence des enfants [...] et donc, de les tuer, hélas » (*ibid.*).

Les six chapitres sont autant de récits à la première personne. Le premier et le dernier sont écrits dans la perspective de Holly Sykes et les quatre autres, de personnages liés intimement à elle. Dans le premier chapitre, « A Hot Spell, 1984 », une Holly adolescente relate l'été de ses 15 ans, marqué par une fugue, un combat entre les Horlogers et les Anachorètes et l'enlèvement de son frère. Dans le suivant, « Myrrh Is Mine, Its Bitter Perfume, 1991 », Hugo Lamb, un jeune étudiant en vacances dans les Alpes suisses, vit une idylle romantique avec Holly, alors serveuse dans un bar. Approché par les Anachorètes, il se joint à leur confrérie. « The Wedding Bash, 2004 » est écrit dans la perspective d'Ed Brubeck, correspondant de guerre en Irak et mari de Holly provisoirement de retour en Angleterre. Au plan de la temporalité, son récit alterne entre les noces de sa belle-sœur et ses péripéties irakiennes au cours d'une période de chaos social et de grande violence faisant suite à l'invasion britanno-américaine de 2003. Dans « Crispin Hershey's Lonely Planet, 2015 », un écrivain relate ses pérégrinations autour du monde au gré des événements littéraires auxquels il participe. Il y décrit le déclin de sa célébrité, ses déconvenues amoureuses et son amitié avec l'écrivaine Holly Sykes. Une jeune autrice mentalement instable le somme de

diffuser son œuvre poétique, dans laquelle elle révèle les machinations des Anachorètes. Le désintérêt de Crispin pour la cause se solde par son meurtre. « *An Horologist's Labyrinth*, 2025 » livre le récit de l'épisode final de la guerre opposant Horlogers et Anachorètes, dans laquelle prennent part Marinus (le narrateur), et Holly. Cette dernière est engagée malgré elle dans les combats. Elle prend conscience que les différents épisodes de sa vie restent intimement liés à cette lutte entre les deux factions ennemies. Dans le dernier chapitre, « *Sheep's Head*, 2043 », Holly, maintenant septuagénaire, vit sur l'île de Sheep's Head, en Irlande. Elle assiste, impuissante, à une série de catastrophes naturelles et à l'effondrement de l'ordre social en Occident. Seule l'Asie semble encore relativement épargnée par le désastre et laisse présager la Nea So Copros de *Cloud Atlas*. Après la victoire des Horlogers sur les Anachorètes, le docteur Marinus a pour sa part fondé en Islande un groupe de réflexion appelé les « Prescients », dédié à la préservation de la civilisation.

Notes

1. Voir la note de bas de page 6 du chapitre 8.
2. Ville fictive de la côte ouest des États-Unis. Yerba Buena est le nom donné à la colonie espagnole qui deviendra plus tard San Francisco.
3. Clin d'œil intertextuel au *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury.

Chapitre 12

La Terre gaste de David Mitchell

Nombre de fictions postcatastrophiques évoquent le Moyen Âge comme la suite logique de la décadence de l'Empire, c'est-à-dire une époque obscurantiste marquant le déclin de la civilisation. Sa relecture dans le cadre d'un futur dévasté, proche ou lointain, porte en elle une conception cyclique du temps qui met à mal l'idée moderne d'une progression linéaire de l'Histoire, comme en témoignent *A Canticle for Leibowitz*, *Dune*, *The 100* et *The Giver*. Au premier regard, l'œuvre de Mitchell réserve un tel traitement à l'époque médiévale. Le monde catastrophique de Holly, dans *The Bone Clocks*, marque le retour d'un âge de ténèbres et d'obscurantisme religieux. Dans sa petite communauté de Sheep's Head, Holly assiste, impuissante, à la résurgence du sacré dans les sphères laïcisées de l'éducation et de la politique. Les cours d'enseignement religieux prodigués par un prêtre font leur retour à l'école élémentaire du village et la campagne électorale d'une candidate à la mairie, Muriel Boyce, se place sous le signe d'une étroite interpénétration du spirituel et du temporel. Dans *Cloud Atlas*, le monde de Zachry est dépeint comme un nouveau Moyen Âge où la science a sombré dans l'oubli et où les tribus de survivants sont les victimes de l'invasion barbare des Konas, pillards sanguinaires qui asservissent les populations lorsqu'ils ne les massacrent pas. Ce monde en est également un de superstitions. Il a pour dieu Darwin et pour figure christique la factaire Sonmi-451. Georgie l'Ancien, nouvelle incarnation du diable, maudit les âmes, et on soupçonne certains habitants de pactiser avec lui.

Le retour à une ère obscure est marqué, également, par le néo-féodalisme. Comme nous l'avons vu au chapitre 1, certains chercheurs issus des sciences politiques, à l'instar de Stephen J. Kobrin (1998), emploient ce terme afin de désigner une forme émergente d'organisation transnationale du politique et de l'économie. Elle entraîne avec elle un brouillage entre le privé et le public, elle chevauche les frontières géopolitiques de l'État-nation moderne et elle

conduit à un entrelacs d'autorités internationales, nationales et non gouvernementales, essentiellement corporatives.

La corporatie de Nea So Copros représente une forme exacerbée et dystopique du néoféodalisme : de manière paradoxale, sa doctrine conjoint le néolibéralisme économique et l'autocratie à la nord-coréenne. Papa Song, mascotte de restauration rapide, y fait office de seigneur, et ses factaires, de nouveaux serfs. L'Irlande catastrophique de Holly Sykes préfigure le néoféodalisme de Nea So Copros. L'île de Sheep's Head, où elle vit ses derniers jours, appartient aux « Terres Concédées », une zone située au sud-ouest de l'Irlande. La « Stabilité », entité gouvernant désormais l'Irlande — « nos seigneurs et maîtres de Dublin » (Mitchell, 2017 [2014], p. 579) — fait régner l'ordre grâce à sa milice. Les Terres Concédées relèvent de son autorité, mais un consortium chinois, la Pearl Occidental Company, rétribue ses miliciens et approvisionne ses citoyens en biens en échange de leur production agricole, établissant avec eux des relations commerciales privilégiées. Ce nouveau fief médiéval est régi par un enchevêtrement d'autorités pseudo-gouvernementales et commerciales, seules à même de le préserver « du véritable chaos qui gangrène la majeure partie de l'Europe dont ce siècle des Ténèbres coupe les réseaux électriques et creuse le visage de la société civile » (p. 589). De fait, lorsque la Pearl Occident Company rompt son accord avec la Stabilité, des maraudeurs envahissent les Terres Concédées et pillent leurs ressources au profit du maire d'une ville voisine qui, aux dires de l'un d'entre eux, « se fait construire une jolie petite forteresse. Une muraille » (p. 612).

À ce sombre portrait néomédiéval et néoféodal de l'avenir s'ajoute néanmoins un médiévalisme plus subtil et nuancé, esquissant une eutopie qui, faute de se réaliser dans l'univers mitchellien, pourrait se matérialiser dans celui du lecteur. Ce médiévalisme est exprimé par le motif mésogrammatique de la Terre gaste.

LE MOTIF DE LA TERRE GASTE

En ancien français, l'adjectif « gast » signifie « en état de friche, de destruction ou de désolation » (CNRTL, 2015). On dit d'une terre gaste qu'elle est ravagée, dévastée, stérile. Dans les légendes arthuriennes, cet état n'a pas pour origine un cataclysme naturel, mais

plutôt la transgression (ou l'inaccomplissement) de principes moraux ou des actes d'une grande violence susceptibles de mettre en danger la vie collective (Dubost, 1991; Walter, 2014).

Le motif de la Terre gaste est associé à un roman en particulier, *Perceval ou le Conte du Graal*, composé par Chrétien de Troyes vers 1182. Perceval vit seul avec sa mère dans une forêt tenue à l'écart du monde civilisé de la Cour et de la chevalerie. À la vue de cinq chevaliers qui font sur lui une forte impression, il quitte son foyer et sera adoubé par le roi Arthur avant d'être initié aux principes de la chevalerie.

Dans *Perceval*, la Terre gaste se réfère au royaume du Graal, terres du Roi Pêcheur (ou « Roi Méhaigné », c'est-à-dire « mutilé ») en proie à la dévastation et à la stérilité lorsque ce dernier est blessé par un « coup douloureux » ou « coup félon »¹ porté par le chevalier Balaain. Hébergé dans le château du Roi Pêcheur, apparu par enchantement, Perceval assiste à un cortège où sont portés une lance qui saigne, le Graal et un tailloir d'argent. Alors que le cortège passe et repasse sous ses yeux, il omet de poser trois questions : qui sert-on du Graal, que contient-il et pourquoi la lance saigne-t-elle? Le lendemain, lorsque Perceval se réveille, le château a disparu. Plus tard, sa cousine lui apprend que par son omission, il n'a pas permis au Roi Pêcheur de guérir de sa blessure; la malédiction qui afflige son royaume ne pourra donc être levée.

La Terre gaste, nous dit R. Howard Bloch (1980), est à la fois paysage et relation des hommes à leur environnement. Elle se caractérise par la dépopulation, l'infertilité de la nature, la défaillance de l'agriculture et la crise : celle de la royauté et des ordres naturel et politique. L'invalidité du Roi Pêcheur est inextricablement liée à son incapacité à gouverner. Comme l'écrit Colette Beaune (1997), à l'époque où Chrétien compose son œuvre,

toute absence ou toute maladie royale est toujours conçue comme anormale et périlleuse pour l'ensemble du royaume dont elle menace l'ordre. Or, le corps n'est que le reflet de l'âme et toute maladie est plus ou moins la conséquence d'un péché. [...] La Queste du Saint Graal affirme que la « Terre gaste » est celle du roi pêcheur [sic]; Désolation, ruine et famine habitent son royaume. Si bien que lorsqu'un roi tombe grièvement malade, on se met à chercher quel péché

peut avoir été commis et à prier pour que Dieu épargne au royaume la catastrophe que la maladie royale présage (p. 114).

Toujours selon Bloch (1980), l'incapacité à gouverner engendre la rupture des schémas maritaux, de reproduction et de succession, un état de guerre généralisé, l'effondrement de l'ordre social et la généralisation de l'injustice et de l'abus des plus faibles. À l'origine de la Terre gaste se trouve la transgression de la loi humaine. On comprend mieux, alors, l'emploi récurrent de son équivalent anglais *wasteland* pour désigner les terres qu'un désastre d'origine anthropique (généralement d'origine nucléaire) a rendues stériles dans la fiction postcatastrophique. Ainsi, dans le film *Mad Max 2: The Road Warrior*, de George Miller (1981), *Wasteland* est le nom donné à « un dépotoir désertique aux proportions bibliques, mythologiques » (Sturtevant, 2015, p. 74). C'est le nom, également, de ces autres terres stériles des franchises transmédias Judge Dredd de John Wagner et Carlos Ezquerro (depuis 1977) et *Fallout* d'Interplay Entertainment et al. (1997-2018), du jeu *Epic Mickey* de Junction Point Studios (2010) et de l'album de musique *Love in Toxic Wasteland*, du groupe punk Chemtrails (2016), pour n'en nommer que quelques-uns. L'opposé de la Terre gaste, affirme Bloch (1980), est le motif de la Table ronde. Il renvoie à la hiérarchie, celle-là même qui assure la paix par le maintien de l'ordre et dont dépend l'abondance. Autour de ce motif sont articulés l'individuel et le collectif; il est également porteur de l'idée de communauté (Amy de la Bretèque, 2004), ce qui est évocateur pour notre propos, car, nous le verrons dans ce chapitre, l'opposé de la Terre gaste, dans *Cloud Atlas*, c'est une communauté écouménale et cosmique.

La postérité du motif de la Terre gaste est retracée par l'historien William Blanc (2016) dans son ouvrage *Le roi Arthur, un mythe contemporain* consacré aux relectures du cycle arthurien dans la culture populaire du XIX^e siècle à nos jours. Dans les textes médiévaux, souligne-t-il, la Terre gaste constitue un motif mineur. C'est la folkloriste Jessie Weston (1920) qui la popularisera au sortir de la Grande Guerre dans son ouvrage *From Ritual to Romance*. Pour elle, l'image de la régénération du Roi pêcheur et de son royaume par le Graal aurait des origines préchrétiennes et préceltiques. Elle

symboliserait le cycle végétal et le retour du printemps². Ses thèses seront largement remises en question par la suite par R. Howard Bloch (1980) et Jean Marx (1952), entre autres, mais leur influence sur de nombreuses œuvres n'en demeure pas moins forte, notamment parce qu'elles établissent un parallèle entre la figure du roi blessé et le « combattant de la Grande Guerre, revenant des tranchées meurtri dans sa chair et désabusé quant à l'idéal chevaleresque qui a été le sien » (Blanc, 2016, p. 265). C'est sous l'influence de *From Ritual to Romance* que T. S. Eliot (1976 [1922]) compose son célèbre poème *The Waste Land* et c'est à Weston qu'il emprunte le motif de la Terre gaste. De nombreux commentateurs, souligne Blanc, ont vu dans ce poème une réaction face au monde moderne et à sa vacuité spirituelle, mais aussi face à la boucherie de la Grande Guerre. Cette interprétation du motif figure dans l'œuvre de plusieurs auteurs de la Génération perdue, dont John Steinbeck. Ainsi, dans son roman de 1935 *Tortilla Flat*, la Californie de la Dépression, dévastée par le capitalisme sauvage, constitue une nouvelle Terre gaste que seule peut rédimier une chevalerie recrutée parmi les exclus et les pauvres (Blanc, 2016). En Grande-Bretagne, la rémission de la Terre gaste par le Graal figure au centre de *A Glastonbury Romance*, roman écrit par John Cowper Powys en 1932. La coupe mythique y constitue en effet l'« élément central du combat qui oppose la modernité, pragmatique, capitaliste et polluante [nouvelle Terre gaste], à la spiritualité et à l'idéalisme, qu'il soit mystique ou politique » (Blanc, 2016, p. 271).

Si le motif est chargé d'une dimension écologique dès le poème d'Eliot, appelant une lecture écocritique (voir McIntire, 2015), une charge de la sorte devient prégnante dans les œuvres postcatastrophiques subséquentes. Comme le mentionne Blanc (2016), l'opéra-rock inachevé *Lifehouse*, du groupe britannique *The Who* — dont la chanson *Baba O'Riley*, de 1971, laisse entrevoir plusieurs des thèmes — devait décrire un monde postcatastrophique en proie à la pollution, une « Terre gaste adolescente » léguée par les adultes à leur descendance. Dans un tel monde, la terre dévastée s'oppose à un plan spirituel d'existence que seule la musique, acte de résistance ultime dans une société dystopique, permet de rejoindre.

CLOUD ATLAS ET LA TERRE GASTE

Avant de montrer comment *Cloud Atlas* mobilise le motif de la Terre gaste, résumons-en les principaux éléments. Tout d'abord, une faute morale est à l'origine de la stérilité et de la dévastation de la terre. Dans les fictions postcatastrophiques, cette faute prend différentes formes : l'hubris technologique entraînant l'holocauste nucléaire ou l'instrumentalisation de la nature et la consommation écologiquement insoutenable de ses ressources, par exemple. La Terre gaste découle donc d'une catastrophe d'origine anthropique. Ensuite, la santé de la terre et du corps de son possesseur sont solidaires : à l'impotence du Roi répond l'infertilité du royaume. Les fictions postcatastrophiques mettent en scène cette relation en insistant sur l'interdépendance de l'être humain (et non plus du roi) et de son milieu : la faute anthropique entraîne la dévastation du milieu, et le milieu grave cette faute à même la chair de l'habitant. Aussi, le survivant confronté à un milieu inhospitalier est-il famélique, exsangue. Certains, plus marqués que d'autres, portent les signes d'une mutation. Dans *Le Monde d'Arkadi*, le monde est ravagé par les déchets radioactifs des centrales atomiques et « les poisons émanant de ces [...] excréments [la pollution nucléaire] seraient responsables des innombrables mutations humaines [...] qui affectent le génotype terrestre » (p. 48). Les déchets ont engendré la race mutante des Radons, mais aussi des « tares courantes parmi les villageois [...] [appelées] "la marque de Râd" » (*ibid.*). À l'infertilité de la terre répond également l'infertilité de la femme, qui prend une dimension pandémique dans le roman *The Children of Men* de P. D. James (1992) et son adaptation cinématographique par Alfonso Cuarón (2006), ou encore dans la série *The Lottery* de Timothy J. Sexton (2014). Enfin, le motif de la Terre gaste oppose l'ordre social au chaos, à la violence et à la féralisation, car il signale l'avènement d'un état de guerre de chacun contre tous à la suite de l'effondrement de la société.

De la Terre gaste aux terremortes

Le motif de la Terre gaste émaille l'ensemble de *Cloud Atlas*. Toutefois, c'est dans le récit « An Orison of Sonmi-451 » qu'il se donne à lire de manière évidente. Sonmi est une factaire, c'est-à-dire un clone

génétiquement modifié pour servir la clientèle dans une chaîne de restaurants franchisés, ou « *dinarius* ». Dans ce monde dystopique, les factaires sont soumis à l'esclavage et leurs facultés cognitives et langagières restent limitées. Le récit de Sonmi, livré pour les archives avant son exécution, relate comment, suite à des manipulations scientifiques dont elle est l'objet à son insu, elle expérimente une « élévation » grâce à laquelle elle prend conscience du caractère intolérable de la servitude des factaires et de l'organisation corpocratique de Nea So Copros. Alors que débute l'élévation, Sonmi est conduite sur un campus universitaire où elle parfait sa connaissance du monde, initialement fort restreinte. Enlevée par des unionistes, un groupe de révolutionnaires opposé à la Corpocratie, Sonmi poursuit son instruction lors d'un périple au cours duquel elle réalise l'horreur du sort des factaires et des populations déshéritées du régime totalitaire. À la fin de ce périple, elle élabore ses *Déclarations*, un catéchisme révolutionnaire visant à mettre un terme aux injustices dont elle a été témoin. Elle est finalement capturée et exécutée pour dissidence. Dans le monde postcatastrophique du récit suivant, « *Sloosha's Crossin'* », Zachry et sa tribu vivent en conformité avec ses enseignements et lui confèrent le statut de déesse.

Dans « *Sonmi-451* », le motif de la Terre gaste est évoqué par l'expression « *terremortes*³ » (*deadlands*). Elle désigne des étendues empoisonnées et dépeuplées qui connaissent un « niveau d'infection ou de radioactivité tel que les sang-purs [les humains non issus du clonage] y périssaient comme des bactéries dans l'eau de Javel » (Mitchell, 2007 [2004], p. 269). Seuls y survivent les « agents sur sinistre » (*disastermen*), des factaires génétiquement modifiés pour résister à leur haut niveau de toxicité. Les *terremortes* se trouvent à l'extérieur des mégapoles de Nea So Copros, appelées « *panurbis* », et semblent a priori s'opposer à elles comme le *locus horribilis* (ou *locus terribilis*) au *locus amoenus*.

Dans le champ de la rhétorique spatiale, le *locus amoenus* (ou « lieu amène ») est le nom donné à « un lieu pastoral, arcadien, languide et utopique. C'est un monde plaisant et vert qui rappelle, s'il ne le recrée pas, un état édénique » (Schlobin, 1984, p. 29), un « pays de fleurs et de prairies, qui se substitue à l'idée spiritualisée du paradis » (Russo, 2017, s.p.), « topique d'un paysage idéal » (Cohn et Trémolières, 2017, s.p.) auquel on associe le jardin (Amy de la Bretèque,

2004), le verger, le pré et le bosquet printaniers (Poirion, 2017). Comme le rappelle Jean-Michel Adam (2017), il réunit six composantes stéréotypées, codifiées par le rhéteur Libanius : les sources, les plantations, les jardins, la brise légère, les fleurs et le chant des oiseaux. Esperanza Bermejo Larrea (2012) oppose la norme euphorique du *locus amoenus* à l'écart dysphorique du *locus horribilis*. Comme le rappelle Marie Blaise (2005), on assimile souvent les terres gastes du Moyen Âge à ce dernier.

C'est d'abord comme un *locus amoenus* que Neo Seoul se présente aux yeux de Sonmi. Après avoir été confinée sa vie durant à l'intérieur d'une franchise de restauration rapide située au douzième niveau en sous-sol, elle découvre enfin la ville. Un chauffeur, M. Chang, vient la quérir et la conduit en voiture vers une université où elle poursuivra son élévation. Durant le trajet, elle s'extasie devant le vivant spectacle de la mégapole, cette « tapisserie de xénons, de néons, de mouvements, de dioxycarbe, de voûtes » (Mitchell, 2007 [2004], p. 295). L'objet premier de ses descriptions euphoriques est la végétation, omniprésente dans la description du *locus amoenus*. La nature est ici inextricablement liée au milieu urbain, artificiel, qui lui, à l'inverse, est naturalisé. Ainsi, lorsque Sonmi quitte la ville, elle raconte :

*La ford*⁴ [la voiture dans laquelle elle est transportée] *échappa à la canopée urbaine aux environs de la Tour Moon, et j'assistai alors pour la première fois à l'aube, jaillissant de la chaîne du Kangwon-Do. Je ne saurais décrire ce que je ressentis. Le véritable, l'unique soleil du Président Immanent et la lumière en fusion, les pétronuages, Son dôme céleste [...] Pourquoi toutes les fords de la panurbis ne s'arrêtaient-elles pas pour rendre grâce à cette implacable beauté?* (p. 267, nous soulignons)

Dans cet extrait, les toits des édifices, suivant une métaphore toute végétale, forment une canopée. Le ciel, à l'inverse, est artificialisé lorsqu'il est perçu tel un « dôme », terme réservé par Sonmi, jusque-là, aux édifices, et plus particulièrement au dinarium où elle vivait et travaillait avant d'en être libérée par l'Union. À la beauté de l'aube concourt, ironiquement, la pollution des raffineries, les « pétronuages », le paysage alliant des phénomènes naturels et d'origine anthropique. Cette alliance concerne ici la technique, mais également le

symbolique. Sonmi, dans l'extrait précédent, assimile le soleil au chef suprême de Nea So Copros (le « Président Immanent »), alors qu'elle est encore prisonnière des dogmes de la Corpocratie, qu'elle récitait quotidiennement jusqu'au jour de sa fuite. Plus loin, c'est la « ver-deur du vert » qui ravit la factaire :

de retour sous la canopée, notre ford ralentit à l'approche d'un jardin à brumisation entre deux immeubles trapus. Cottonneux, feuillu, humide de mousse, vert. Dans le dñarium, pour tout échantillon de vert nous avions les carrés de chlorophylle et les vêtements des clients; aussi m'étais-je figuré qu'il s'agissait d'une substance rare et précieuse. C'est pourquoi le jardin à brumisation dont les arcs-en-ciel drapaient les bords de la fordroute me stupéfiait (p. 263-264).

Néanmoins, le végétal s'avère ici hautement « cultivé », indissociable de la technique, puisqu'il subsiste dans l'environnement contrôlé de la serre.

Les deux extraits précédents portent en écho le paysage urbain (et gast) de Londres dans *The Waste Land*, poème d'Eliot convoqué hypertextuellement, dans lequel « l'état sauvage est trop intrinsèquement lié à la culture, au symbole, et aux retombées environnementales pour être réellement libre, désormais » (McIntire, 2015, p. 181). Cela, Sonmi ne le voit pas encore, obnubilée qu'elle est par la nouveauté des paysages et la présence inédite du naturel, aussi harnaché soit-il à l'artificialité du milieu urbain. Si le ravissement initial de Sonmi devant la « verdure du vert » suffit à faire de la ville un *locus amoenus* à ses yeux, l'idylle est de courte durée, car, aussitôt, relate-t-elle :

les voies riveraines plongèrent et nous survolâmes une large et venteuse bande brunie d'ordures et dénuée de fords. Je rassemblai mon courage et demandai à M. Chang ce que c'était. Le passager [embarqué avec elle] répondit : « Le fleuve Han [...] ». J'en étais réduite à cette question : qu'étaient-ce que ces choses? « De l'eau. Une express d'eau [a thruway of water]. » [...] La différence entre l'eau du dñarium et la boue du fleuve me troublait (Mitchell, 2007 [2004], p. 264).

Rapidement, la Terre gaste est convoquée avec le fleuve Han qui, à l'instar de la Tamise d'Eliot, pourrait tout aussi bien exsuder pétrole et goudron (« The river sweats / Oil and tar » (Eliot, 1976 [1922], p. 80). Le terme « boue », dans l'extrait précédent, est la traduction de « sludge », qui peut signifier tout autant les boues d'épuration et le cambouis que la vase déversée par la rivière, ce qui renforce la référence de Mitchell à la Tamise du poème, dont les boues n'ont rien de naturel, une référence appuyée de nouveau par la réflexion du passager présent aux côtés de Chang et Sonmi, au moment de leur survol du fleuve : « Eh bien, Chang, une matinée de gâchée [*« wasted »*, dans le texte original] » (Mitchell, 2007 [2004], p. 264). Si le terme ne se rapporte pas au milieu urbain survolé, il contribue au surcodage menant à une lecture eliotienne de « An Orison of Sonmi-451 ». Plus significativement, le fleuve est décrit comme une bande « dénuée de fords ». Dans *The Waste Land*, la Tamise, avant d'être cette rivière qui exsude pétrole et goudron, est décrite comme ne transportant « point de bouteilles vides ni de papiers à sandwich / Point de mouchoirs de soie ni de cartons ni de mégôts » (Eliot, 1976 [1922], p. 74), de sorte que dans l'exercice de négation, elle n'apparaît pas dans toute sa pureté et sa propreté, mais dans l'absence de souillure⁵, comme le fleuve Han, par la négation, toujours, est décrit non comme un cours d'eau naturel, mais comme une voie fluviale sans véhicules. Cela renforce l'idée d'une profonde artificialisation de l'environnement et d'un milieu mégapolitain techniquement surmédié, mais également le fait qu'au plan symbolique, la technologie est devenue la mesure de toute chose.

La ville naturalisée dépeinte euphoriquement par Sonmi comme un *locus amoenus* se réfère à la reverdie. La reverdie médiévale est une chanson dansée ou un poème célébrant la venue du printemps, avec le retour de la végétation, la floraison et le chant des oiseaux (Holmes et Harrison, 1993). Elle ouvre le *Conte du Graal* :

C'était au temps où les arbres fleurissent, où les bois se couvrent de feuilles et les prés verdissent, où les oiseaux dans leur ramage chantent doucement au matin, où toute créature s'enflamme de joie : le fils de la Veuve de la solitaire Forêt Déserte [Perceval] se leva [...] Ainsi entra-t-il dans la forêt et aussitôt son cœur, au plus profond de lui-même, fut transporté de bonheur à cause de la douceur du temps et du chant

des oiseaux qui s'en donnaient à cœur joie. Tout cela le rendait heureux. Comme le temps était doux et serein, il ôta le mors à son cheval et le laissa paître à son gré dans l'herbe nouvelle qui verdoyait (Chrétien de Troyes, 2012 [1182], p. 16).

A priori, la reverdie de Chrétien a pour décor un *locus amoenus* baigné par l'euphorie du printemps renaissant. Cependant, écrit Blaise (2005), « la rassurante ouverture pastorale est comme un vernis coloré appliqué sur un processus d'indifférenciation aussi radical que celui qu'apportent la guerre ou la peste » (p. 120), une dévastation que la chercheuse décrit comme une perte de « l'échelle des valeurs et le système des représentations qui l'accompagne » (Blaise, 2008, p. 82), caractéristique du motif de la Terre gaste, selon elle. En effet, nous dit-elle, Perceval « vit dans un monde dévasté pour lequel la courtoisie, c'est-à-dire le système des représentations qui ordonne l'espace social et imaginaire du XII^e siècle, ne fonctionne plus » (2005, p. 33). En Terre gaste, les trois ordres courtois (chevaleresque, amoureux et religieux) sont renversés. Aussi, « les demoiselles ne trouvent-elles pas de mari, les dames ne sont plus protégées, les chevaliers se font tuer dans le dos, les avis des hommes sages ne sont plus écoutés » (2003, p. 461). Cette terre est traversée, alors, par « l'épreuve de l'anéantissement de l'espace signifiant et sa possible résolution dans la rencontre avec un objet éblouissant, le graal » (2008, p. 96). La reverdie de Chrétien est le prélude à la crise du système de représentation de la courtoisie.

The Waste Land, lui, s'ouvre sur ces quatre vers :

*Avril est le plus cruel des mois, il engendre
Des lilas qui jaillissent de la terre morte, il mêle
Souvenance et désir, il réveille
Par ses pluies de printemps les racines inertes.*
(Eliot, 1976 [1922], p. 61)

La reverdie s'inscrit d'emblée dans un registre dysphorique; il ne saurait être question d'une « rassurante ouverture pastorale ». À ce sujet, Virginie Thomas (2014) écrit : « Les ruines apparaissent dès l'incipit avec l'arrivée d'un printemps privé de son traditionnel pouvoir de résurrection. Le début du poème est marqué par la définition de la saison du renouveau comme un mélange de vie et de mort »

(p. 321). La prophétie biblique de Jérémie s'est réalisée avec la destruction de la civilisation occidentale, devenue un désert stérile (Thomas, 2014).

Ces reverdies annonciatrices de la Terre gaste illustrent bien les propos de Loli Tsan (2007) lorsqu'elle écrit, dans son analyse de l'œuvre du trouvère champenois Gace Brûlé :

Dans la plupart des chansons [...] dont l'exorde est une reverdie, on assiste à la concurrence inexplicable de deux registres totalement contradictoires (printemps/mort, douceur/guerre). Tout se passe comme si le rituel conventionnel du printemps n'était là que pour préparer l'intrusion cataclysmique d'une violence aveugle (p. 73).

Dans le roman de Chrétien, la reverdie s'accompagne de l'arrivée de cinq chevaliers qui fascineront Perceval au point que lui-même voudra se faire adouber par le roi Arthur. Elle marque son départ hors de la « gaste forest soutaine », un événement qui causera la perte de sa mère, morte de chagrin, et entraîne l'incapacité de l'aspirant chevalier à libérer le Roi Pêcheur et son royaume de leur stérilité en posant les bonnes questions lors du cortège du Graal, et à ses cinq années d'errances lors desquelles il oubliera Dieu avant de se repentir. Le *Conte du Graal*, selon Tsan, est un questionnement sur la fonction du langage, et sa structure se fonde sur une altération de la parole. Perceval est sciemment gardé par sa mère loin de la cour du roi Arthur par crainte qu'il ne devienne chevalier. Reclus, il n'est en aucun cas acculturé aux us et coutumes chevaleresques et ne possède ni les connaissances ni les mots pour reconnaître les chevaliers et les objets emblématiques qui leur sont associés. Perceval, en effet, et ce dès l'ouverture du roman, n'est pas en mesure de s'approprier les objets par la parole. Aussi, lorsqu'il rencontre sur ses terres cinq chevaliers de passage, il les assimile tour à tour à des démons et à des anges, incapable de reconnaître leur statut réel, avant d'interroger l'un d'eux sur ses accessoires guerriers qu'il ne saurait nommer et dont il ignore la fonction. Perceval, à ce stade du récit, évolue dans

un monde pré-linguistique, chaos péremptoire, privé du verbe et de structure, où la représentation par le langage est encore

une entreprise brutale et problématique [d'où] [...] il devra s'extraire.

C'est en effet une irruption sonore inintelligible, vacarme de hauberts et de lances entrechoqués, que se révèle cette béance soudaine et irréversible, ce passage qui le conduira dans le monde courtois dont l'a écarté sa mère (p. 127).

Comme Perceval le nice⁶, Sonmi évolue hors du monde extérieur. Confinée à son *dînarium*, génétiquement créée pour le service en restauration, elle ne possède ni le langage ni l'éducation nécessaires pour y évoluer. Significativement, comme c'est le cas pour Perceval, le monde extérieur lui apparaît d'abord, lorsqu'elle quitte son dôme, comme un chaos pré-linguistique saisissant, composé de bruits, mais aussi de sensations et d'odeurs :

Place Chongmyo, avant-aube. Le froid! Je n'avais jamais connu cette sensation [...] Les balayeuses vrombissaient dans les allées, les taxis klaxonnaient les deux-roues; pare-chocs contre pare-chocs, les fords fumaient; les camions à ordures qui roulaient au pas bouillonnaient; des pylônes solaires jaillonnaient les express à huit voies, les canalisations grondaient sous terre, les logonéons beuglaient; partout, des sirènes, des moteurs, des câblages et des lumières inconnues jaillissaient dans une véhémence et des angles inédits (Mitchell, 2007 [2004], p. 262, nous soulignons).

L'élévation de Sonmi, c'est-à-dire son accession au langage, est décrite dans un récit qui, à l'instar du *Conte du Graal*, prend la forme d'un roman éducatif (Micha, 1976). Lorsque débute l'élévation, le monde de la factaire se limite à son *dînarium* et aux images des « promotions » (vidéos promotionnelles) de Papa Song, mascotte de la chaîne de restaurants pour laquelle elle travaille, dépeint sous les traits d'un clown surfant sur des vagues de nouilles. L'élévation de Sonmi se traduit par une désinhibition de sa personnalité, suivie de l'émergence d'une voix qu'elle reconnaît après-coup comme sa conscience, et « d'anomalies langagières » telles qu'une augmentation du débit du langage, une inextinguible curiosité et une complexification du discours, alors que les factaires lambda « éprouvent des difficultés à composer une phrase originale de cinq mots » (Mitchell, 2007 [2004], p. 245). Au cours de cette venue au langage, Sonmi

apparaît d'abord, à l'image de Perceval, comme un « nice ». Ainsi, des lieux émaillant des contes pour enfants sur lesquels elle met la main, dit-elle qu'ils portaient « la promesse d'un monde [assimilé à la réalité] où s'étendaient forêts perdues, replis montagneux et cachettes labyrinthiques » (p. 252). Ce n'est que rétrospectivement, lors de son témoignage devant l'archiviste, qu'elle comprend le ridicule de cette confusion entre imaginaire et réalité. Cette innocence originelle sera progressivement remplacée par l'érudition et un sentiment d'aliénation grandissant, alimenté par l'indignation lorsque son périple la mènera à constater par elle-même les violences, l'indignité et les abus qui accablent factaires et membres de l'infériosphère⁷.

Dans *Cloud Atlas*, la reverdie ne correspond pas à strictement parler au verdissement printanier, mais à un premier contact avec le règne végétal. Et comme la reverdie du *Conte du Graal*, elle concorde avec l'accession de Sonmi au langage. Elle marque son ouverture sur le monde extérieur et son accession au langage, puis, plus largement, à la culture. Son trajet hors de Neo Seoul représente, en effet, la première étape de son cheminement vers la connaissance livresque et empirique du monde, respectivement lors de son séjour à l'université et lors de ses pérégrinations avec Hae-Joo Im, un unioniste chargé de lui révéler les exactions commises par la Corpocratie et de cristalliser son sentiment de révolte⁸. La végétation qui enthousiasme tant Sonmi préexiste donc à son arrivée dans le monde, mais elle émerge dans sa conscience comme la végétation naît au printemps lorsqu'elle survole Neo Seoul pour la première fois. La reverdie ne se présente comme telle qu'aux yeux de la factaire et en comparaison avec un milieu (le dôme de Papa Song) purement artificiel, mais non aux yeux du lecteur, pour qui les éléments naturels de Neo Seoul s'avèrent pleinement artificialisés. Le *locus amoenus* élaboré dans la reverdie, pour ce dernier, est d'ores et déjà une Terre gaste et il préfigure la violence portée par Nea So Copros à l'endroit de l'environnement et de sa consommation écologiquement insoutenable, une violence qui se traduit par la mort de la terre, comme le montre la suite du récit. Après la reverdie, en effet, le caractère euphorique du *locus amoenus* ne fait plus illusion et on apprend que les mégapoles se transforment, l'une après l'autre, en Terre gaste, à l'instar de « Bombay, une panurbis lointaine aujourd'hui réduite à l'état de terremorte » (p. 295), ou de l'Angleterre, une « région de

l'ancienne démocratie d'Europe changée en terremorte depuis longtemps » (p. 305).

Déjà, la société totalitaire de Nea So Copros montre des signes de délitement. Ainsi, Huamdonggil, un quartier de Neo Seoul, est-il dépeint comme un cloaque, lieu de renversement de l'ordre moral : « un dangereux labyrinthe d'infâmes petites baraques, de maisons délabrées, de prêteurs sur gages, de bars à drogues, de ruches de réconfort [maisons closes] qui s'étendent sur environ huit kilomètres carrés au sud-est de la gare de transit de la Vieille Séoul [...] les ruelles empestent les détritiques et les égouts » (p. 412). L'ordre humain s'effondre et laisse place à des comportements animalisés, féroces. Sonmi est témoin d'une scène où à « quatre pattes, un garçon lapait de l'eau à même une flaque » (*ibid.*). Huamdonggil est assimilé à « une fosse septique où tranquillement, dans une semi-clandestinité, se décomposent les déchets humains dont la cité ne veut plus » (p. 413), transmués en boues, à l'image de celles excrétées par le fleuve Han. Les populations quittent les centres urbains sous la pression de fléaux principalement engendrés par le réchauffement climatique et la bio-ingénierie, autant d'indices de la dévastation anthropique de l'écoumène. Sonmi en témoigne dans son « oraison » :

Je ne comprenais pas pourquoi les immigrants fuyaient les zones de production pour ce destin sordide. Hae-Joo énuméra la malaria, les inondations, la sécheresse, les récoltes génomiquement dévoyées, les parasites, l'avancée des terremortes, et le désir naturel d'offrir une vie meilleure à leurs enfants (p. 412-413).

La Terre gaste se généralise. À l'époque de Sonmi, « les richesses de la Corpocratie — gage de sa légitimité — sont en train de se tarir » (p. 424), signe de sa stérilité. Qui plus est, le régime dystopique

succombe à son propre empoisonnement. Ses terres sont polluées; ses rivières, inertes; son air, toxichargé; ses sources de nourriture, génomiquement dévoyées. De ces calamités, l'inférieursphère n'a pas les moyens d'acheter les palliatifs. Les ceintures de mélanomes et de malaria remontent vers le nord à la vitesse de quarante kilomètres par an. Les zones de production d'Afrique et d'Indonésie qui approvisionnent les

zones de consommation sont désormais inhabitables à plus de soixante pour cent (ibid.).

On impute aux dérives de la bio-ingénierie la dévastation de l'écoumène. Ainsi, lors de son voyage dans l'arrière-pays de Nea So Copros, Sonmi observe : « À cause des arbres génomés pour repousser les insectes et les oiseaux, l'air stagnant empestait l'insecticide [...] Les effluents produits par les bassins flottants de saumons empuantissaient l'eau du lac » (p. 428).

Le devenir gast des panurbis préfiguré dans le récit de Sonmi est décrit par Méronyme dans « Sloosha's Crossin' an' Ev'rythin' After ». Elle y raconte à Zachry comment ses ancêtres, cherchant parmi les ruines de leur monde postcatastrophique des foyers de civilisation encore intacts — « Melboun', Orque-land, Jo'bourg, Buenas Yerbs, Bombay, S'gapour » (p. 354) —, ne découvrent que désolation et terres abandonnées : « Ils ont trouvé les cités promises par les vieilles cartes, des cités décombrées [détruites] par la mort, étouffées par la jungle, pourries par la peste, mais jamais les cités vivantes d'eux rêves » (*ibid.*). Quant à Nea So Copros, lui apprend-elle, il s'agit aujourd'hui d'une « péninsule entièrement en terremorte » (p. 361).

La solidarité unissant le milieu et le corps de son habitant telle que la traduit le motif de la Terre gaste se donne à voir dans les marques que le premier imprime au second. Par exemple, Sonmi voit à Huam-donggil « des sang-purs [...] affalés devant les portes, la peau enflammée à force d'exposition prolongée aux pluies acides » (p. 412, nous soulignons). Dans « Sloosha's Crossin' an' Ev'rythin' After », Zachry donne le récit de la naissance de son premier enfant, marqué, lui aussi par un milieu empoisonné, en proie à une mutation : « L'babiot [le bébé] avait pas d'bouche, nan, pis pas d'trous d'nez nan plus, pis comme il pouvait pas respirer, il a commencé à mourir dès qu'la m'man d'Jayjo lui a coupé l'cordon, le pauvre 'tit bougue » (p. 317).

La Terre gaste se caractérise par le désordre et la violence. Cette dernière est visible à Nea So Copros, avec la consommation écologiquement insoutenable de l'environnement, l'asservissement des factaires et le traitement inique réservé à l'infériorité. Le désordre, quant à lui, n'apparaît pas immédiatement, l'ordre social étant imposé par un régime autoritaire, sur la base d'une doctrine corporatiste appelée le « Juche » (il s'agit ici d'une référence à l'idéologie de la

République populaire démocratique de Corée imposée par Kim Il-sung). Il faut attendre le récit suivant, « Sloosha's Crossin' », pour mesurer l'ampleur du désordre en Terre gaste. Entre « An Orison of Sonmi-451 » et ce dernier, la civilisation entière s'est effondrée à la suite d'une catastrophe nommée rétrospectivement la « Chute ». Quand Zachry interroge Méronyme sur les responsables de cette Chute, elle lui répond qu'il s'agit des Anciens (les êtres humains ayant vécu avant la catastrophe). Zachry, surpris, lui rétorque : « Mais les Anciens possédaient la Savance [la connaissance]! », avant de reprendre son propre récit :

J'me mémore d'sa réponse : Ouais, la Savance des Anciens leur permettait d'contrôler les maladies, les kilomètres, les graines pis d'faire du miracle un ordinaire, mais y avait quelqu'chose qu'ils pouvaient pas contrôler, nan, une faim qui s'loge dans l'cœur des humains, ouais, la faim d'en avoir plus.

Plus de quoi? qu'j'ai d'mandé. Les Anciens possédaient la Savance!

Oh, plus d'affaires, plus d'nourriture, plus d'vitesse, des vies plus longues, plus faciles, plus de pouvoir, ouais. Alors l'Grand Monde, c'est grand, mais pas assez pour c'te faim qu'a poussé les Anciens à déchirer l'ciel pis à faire bouillir les mers, pis à empoisonner la terre d'atomes enfoliés, pis à tri-poter des graines pourries qu'ont donné vie aux pestes pis aux babiots malformés. Alors p'tit à p'tit, et vite-net ensuite, les États ont 'claté en tribus barbares pis ç'a été la fin des Jours d'Civilis'rie, à part ça et là dans quelques plis ou renf'ments, où qu'en brillent encore les dernières faibles lueurs (p. 355-356).

En plus de révéler à Zachry l'origine anthropique de la Chute — dans le système de croyances du chevrier, c'est le diable, appelé « Georgie l'Ancien », qui en est responsable —, Méronyme désigne la prédation transhistorique comme la cause de la Chute.

La catastrophe s'est déployée à l'échelle du globe et seules quelques communautés agraires et pastorales éparses subsistent, dont la tribu de Zachry, établie sur la Grande Île (Big Island, Hawaï). Les Prescients, quant à eux, dont fait partie Méronyme, détenteurs des savoirs des Anciens, s'éteignent un à un, victimes des radiations qui

ont ravagé l'écoumène lors de la Chute. Avec l'effondrement de la civilisation suit un Moyen Âge barbare et sombre.

L'île de Sheep's Head

« An Orison of Sonmi-451 » et « Sloosha's Crossin' » ne sont pas les seuls récits à travailler le motif de la Terre gaste. C'est également le cas de « Sheep's Head, 2043 », dans *The Bone Clocks*. Holly Sykes y relate les premières séries de catastrophes advenues au cours des décennies 2030 et 2040, préfigurant les terremortes et la Chute de *Cloud Atlas* : déluge, macrotempête secouant le Pacifique, affluence de *boat people* vers les côtes irlandaises, etc. La catastrophe est tout d'abord climatique :

Au début des années 2030, les saisons se sont détraquées : il gelait en été et il y avait des épisodes de canicule en hiver. Mais, depuis cinq ans, nous avons eu de longs étés secs et de longs hivers pleins de bourrasques, le tout entrecoupé de brefs printemps et automnes. À l'extérieur du Périmètre [zone protégée par la Pearl Occident Company] les tracteurs sont en voie d'extinction, et les récoltes sont dérisoires (Mitchell, 2017 [2014], p. 574).

Suivent les pénuries, passagères d'abord, permanentes ensuite. La faute anthropique responsable de cette Terre gaste est, comme dans « An Orison of Sonmi-451 », clairement exposée :

je prends une grande inspiration saccadée pour m'empêcher de pleurer. Et ce n'est pas uniquement parce que je ne pourrai jamais plus tenir Aoife [sa fille morte dans la macro-tempête de 2039] dans mes bras. C'est à cause de tout : des régions entières qu'on a empoisonnées, des calottes glaciaires qu'on a laissées fondre, du Gulf Stream dont on a dévié le cours, des fleuves asséchés, des zones côtières inondées, des lacs asphyxiés par nos saletés, des mers qu'on a tuées, des espèces qu'on a fait disparaître, des pollinisateurs exterminés, du pétrole gaspillé, des médicaments devenus inefficaces, des menteurs qui nous caressaient dans le sens du poil et qu'on a élus. Et tout ça pour ne pas avoir à modifier notre confortable mode de vie (p. 572).

Les catastrophes dépeintes dans *The Bone Clocks* sont mises en parallèle avec la peste médiévale, que les fictions catastrophiques et postcatastrophiques traversées par les pandémies et les invasions de morts-vivants n'ont de cesse d'évoquer dans un cadre contemporain. Toujours dans l'idée d'une résurgence de l'obscurantisme médiéval, la conscience d'une faute morale que le Divin doit laver émerge dans la conscience des populations touchées : « Les gens parlent de l'époque des Ténèbres comme nos ancêtres parlaient de la peste noire, comme si c'était Dieu qui l'avait voulue » (*ibid.*). Or, dans la perspective de Holly, la catastrophe n'est que le résultat de la consommation écologiquement insoutenable de l'environnement :

*Mais c'est nous qui les avons invoquées, ces Ténèbres, à chaque baril de pétrole brûlé sur notre chemin. Les gens de ma génération sont des clients attablés à un restaurant nommé Toutes les ressources de la Terre et qui se sont gavés au-delà de ce qui est imaginable, alors qu'ils savaient très bien, même dans leur déni, qu'ils se carapateraient au moment de payer et que ce serait à leurs petits-enfants de se débrouiller avec cette addition qu'ils ne pourraient jamais régler (*ibid.*).*

La consommation écologiquement insoutenable de l'environnement est ici, comme dans le monde de Sonmi, pointée du doigt comme la faute présidant à la malédiction de la Terre gaste.

Dans la mémoire de Holly, les images du désastre sont imprécises, un signe de la confusion d'alors :

inondations de Freemantle pendant le déluge de 2033. Ou était-ce en 2037? Mais est-ce que je ne suis pas en train de confondre avec les images de la mer qui s'engouffre dans le métro new-yorkais, où cinq mille personnes se sont noyées? Ou alors, c'était à Athènes? Ou Bombay? Des torrents d'images de catastrophes se succédaient, dans les années trente, et ce n'était pas facile de savoir quelle zone littorale avait été dévastée pendant la semaine, ou quelle grande ville avait été décimée par le virus Ebola ou la grippe du cricétome. Les journaux télévisés n'étaient plus qu'un interminable film catastrophe dépourvu d'intrigue que je ne supportais plus de regarder (p. 563).

Cette époque en est une de chaos social (« Vague de cambriolages », p. 563, « L'Amérique est en pleine désintégration », p. 567), comme en témoigne l'arrivée de maraudeurs (les « Corneilles »), et précède une première Chute, celle du Réseau : « La génération d'incapables à laquelle j'appartiens a remis tous ses souvenirs sur la Toile, et le crash de 2039 a été une sorte d'AVC collectif » (p. 571).

Si nombre d'œuvres postcatastrophiques médiévalistes considèrent l'effondrement des technologies de communication comme une occasion de faire table rase de la surmédiation symbolique, ce n'est pas le cas ici, du moins pas dans la perspective de Holly. Celle-ci l'associe à une perte de la mémoire collective. Pour elle, la chute de l'Internet rompt tout contact avec son frère et elle voit remplacer les médias d'information, non sans dépit, par la rumeur publique et le colportage des informations les plus incongrues sur l'état du monde.

LA COMMUNAUTÉ ÉCOUMÉNALE

Dans la section précédente, nous avons vu comment une faute anthropique, la consommation insoutenable de l'écoumène et l'artificialisation du naturel par la bio-ingénierie, a donné lieu à la Terre gaste dans l'univers de David Mitchell. Cette faute a les traits d'une surmédiation technique et relève plus largement de la prédation, phénomène correspondant, dans la rhétorique utopique de *Cloud Atlas*, au principe appréciatif. Dans la société de Nea So Corpus, la prédation est illustrée par l'asservissement des factaires et un néolibéralisme débridé, producteur d'inégalités entre les membres de l'infériosphère et une classe privilégiée de dirigeants et de consommateurs (qualifiée symétriquement de « supériosphère »). Dans cette Terre gaste, il existe une forme de solidarité entre l'être humain et l'écoumène : le premier dévaste le second qui, en retour, l'empoisonne ou entraîne chez lui des mutations délétères. Il y a également effondrement des structures sociales dans le cadre d'un retour au Moyen Âge barbare, où les communautés de Holly et Zachry font face aux attaques de maraudeurs (les Corneilles de l'Irlande catastrophique et les Konas de la Grande île postcatastrophique).

Notre analyse, jusqu'ici, n'a pas saisi la pleine mesure du motif de la Terre gaste. Il s'étend à l'ensemble des récits de *Cloud Atlas*, de même qu'aux autres romans qui lui sont transfictionnellement liés :

The Bone Clocks, bien sûr, mais également *Ghostwritten*, *The Thousand Autumns of Jacob de Zoet* et *Slade House*. C'est en nous appuyant sur la lecture que fait Marie Blaise de ce motif que nous serons en mesure, dans le chapitre suivant, de mettre en évidence toutes ses implications mésocritiques dans l'œuvre de Mitchell. Mais pour y parvenir, il convient préalablement de décrire l'être ensemble promu par celle-ci — dont nous rendrons compte par l'expression « communauté écouménale à imaginer » —, car il se montre indissociable de la Terre gaste prise en termes mésogrammatiques.

Nombre de chercheurs (Childs et Green, 2011; Edwards, 2011; Harris, 2015a; Schoene, 2009; Shaw, 2015) ont souligné le caractère planétaire des œuvres de Mitchell, sans occulter la place qu'elles réservent à l'individualité et à un cadre de vie local. Ces œuvres articulent entre elles les échelles globale et locale alors qu'elles tissent un vaste réseau composé d'individus interconnectés et interdépendants. Berthold Schoene (2009), s'appuyant sur le sociologue Ulrich Beck et le philosophe Jean-Luc Nancy, qualifie les romans *Ghostwritten* et *Cloud Atlas* de « cosmopolites », en ce sens qu'ils construisent un pont entre les réalités disjointes que sont, d'une part, la globalisation économique et les instances politiques mondiales et, d'autre part, les spécificités culturelles locales, ces « innombrables sous-mondes de vies quotidiennes sans pouvoir et privées de leurs droits » (Schoene, 2010, p. 44). Est dépeinte dans les romans de Mitchell la possibilité d'émergence d'une communauté et d'une convivialité planétaires. Ces romans tissent ensemble des réalités parfois similaires, parfois inconciliables, sans jamais donner lieu à une totalité harmonieuse. Ce tout articule étroitement l'individu et le monde sans que le premier se dissolve dans le second. Ainsi, les actions posées par les personnages de *Ghostwritten* influencent l'existence des autres indépendamment de la distance géographique qui les sépare. Seul le dispositif de composition du roman se montre en mesure d'exposer l'interconnexion et l'interdépendance globales qui les relient hors de la conscience des personnages et au profit du lecteur. Ce double mouvement d'interconnexion et d'interdépendance planétaires prend tout son sens à travers l'idée de « communauté écouménale », au sein de laquelle sont articulés étroitement les corps animal et médial des personnages et où est proposé un être-ensemble qui, sans négliger la

coprésence et l'échelle locale, se présente essentiellement à l'échelle globale.

L'écoumène représente, rappelons-le, l'ensemble des milieux et désigne « l'habiter humain sur Terre » (Berque, 2004, p. 386), ou encore « l'espace de vie construit et habité par les êtres humains » (Lussault, 2017, p. 23) à l'échelle terrestre. La perspective ontologique de *Cloud Atlas* s'écarte de la perspective moderne (cartésienne) en vertu de laquelle l'environnement et le corps — objectifiés — sont tenus à distance du sujet humain, c'est-à-dire altérisés. Le décentrement du corps du point de vue individuel vers le planétaire, la solidarité interindividuelle ainsi que la proposition de récits dont la diégèse s'étend sur plusieurs siècles et à travers plusieurs continents constituent autant d'indices pointant vers l'indissociabilité des corps animal et médial. Suivant une conjoncture marquée par la mondialisation (que mettent en évidence les romans planétaires de Mitchell), où il y a lieu de parler, pour reprendre les mots du sociologue Roland Robertson (1992), de « compression du monde et d'intensification de la conscience du monde en tant que tout » (p. 8), le corps médial s'étend non plus à l'échelle d'un milieu donné, mais à celle de l'écoumène dans son entièreté. C'est pourquoi nous parlerons de « communauté écouménale » pour désigner l'être ensemble dans l'œuvre de Mitchell.

Consommation symbolique de l'autre : les récits de soi

L'analyse de *Cloud Atlas* suggère une indissociabilité de l'individu et de la communauté écouménale comme modalité de leur être-ensemble. Elle s'appuie sur une conception de la corporalité ontologiquement proche de celle qu'Augustin Berque, ou Watsuji Tetsurô avant lui, propose et qui s'appuie sur une indissociabilité des corps animal et médial. Ainsi, les protagonistes du roman enrichissent la part symbolique de leur écoumène des récits de soi légués aux générations futures, assurant de la sorte leur pérennité alors que périclète leur part individuée. Dans un mouvement inverse, il y a introjection des témoignages de leurs prédécesseurs par la consommation de leur récit de soi. Ainsi, le journal de bord d'Ewing est lu par Frobisher, les lettres de Frobisher, par Luisa Rey, le roman relatant les aventures de Rey est expédié à l'éditeur Timothy Cavendish, les mémoires de Cavendish font l'objet d'une adaptation cinématographique visionnée

ensuite par Sonmi-451 et le témoignage de cette dernière sera vu et entendu par Zachry à l'aide d'un dispositif de projection holographique. Zachry est le dernier personnage à faire son apparition dans le roman. Il devient le dépositaire de la mémoire de ses prédécesseurs, présentée comme une série de récits enchâssés. Ce faisant, il intègre symboliquement à son corps animal un ensemble d'expériences individuelles par lesquelles sont multipliées ses perspectives sur un écoumène partagé, déployé dans la temporalité pluriséculaire de l'Anthropocène⁹.

De tels récits renforcent le sentiment de solidarité des personnages, qui ont en commun de subir l'expérience de la prédation et de fouler un écoumène courant à sa perte, un abus à la fois. En retour, ils proposent un guide éthique apte à penser l'action collective dans le cadre d'un être ensemble planétaire. C'est le cas des dernières lignes, quelque peu idéalistes, du journal de bord d'Adam Ewing, rédigées en réaction face au colonialisme, à l'esclavage et à la soif du lucre dont il a été témoin lors de sa traversée des îles du Pacifique. Ainsi, il écrit :

Notre perte serait donc inscrite en notre nature? Si nous avons foi en ce qu'il demeure possible à l'humanité de transcender ses crocs et griffes, si nous avons foi en ce que des hommes de races et de croyances diverses sauront partager la planète et rester en paix [...] si nous avons foi en ce que les dirigeants doivent être justes; que la violence doit être muselée; le pouvoir, responsable; et les ressources de la Terre et de ses océans, équitablement réparties, alors ce monde-là verra le jour (Mitchell, 2007 [2004], p. 659).

De telles idées se retrouvent aussi dans le catéchisme révolutionnaire rédigé par Sonmi avant son exécution, un manifeste en faveur de la sympathie universelle suivi religieusement par Zachry et sa tribu.

Consommation du corps de l'autre : la métensomatose

La consommation des récits de soi — part symbolique des milieux humains par laquelle est renforcée l'idée d'une appartenance des individus à un même corps médial — s'accompagne de la consommation du corps animal de l'autre, idée conforme à une métensoma-

matose, ou réincarnation du corps dans un autre corps. Dans *Cloud Atlas*, Luisa Rey manifeste une conscience de l'introjection du corps animal de l'autre alors que vers la fin de « Half-Lives », elle retrouve les lettres manquantes adressées autrefois par Frobisher à Sixsmith :

Luisa [...] extrait une des enveloppes jaunies; le cachet indique la date du 10 octobre 1931; Luisa la porte à son nez et inhale. Après quarante-quatre années d'hibernation dans cette feuille de papier, des molécules du château de Zedelghem et de la main de Frobisher tourbillonnent-elles en ce moment dans mes poumons, dans mon sang? (Mitchell, 2007 [2004], p. 563)

Dans cet acte d'introjection, Luisa Rey conjoint à la fois le corps de Frobisher et un lieu indissociable de son existence, comme si l'un et l'autre (corps animal et médial) étaient par nature insécables. Mais la forme la plus marquante d'introjection réside dans les actes de cannibalisme appuyant le thème de la prédation. Le phénomène est raconté à plusieurs reprises. Il l'est tout d'abord par l'entremise d'Henry Goose, compagnon de voyage d'Ewing, dès la première page du roman, dont l'incipit parodie la découverte de l'existence de cannibales par Robinson Crusoé dans le roman éponyme de Daniel Defoe. Alors qu'Ewing aborde Goose sur une plage, celui-ci lui apprend qu'« autrefois cette grève d'Arcadie accueillait des festins cannibales, ripailles durant lesquelles les forts se gorgeaient des faibles » (p. 11). Le cannibalisme figure également en bonne place dans le récit que M. D'Arnoq fait à Ewing de la conquête maorie des Moriori des îles Chatham. Ainsi, relate-t-il : « Sur la plage de Waitangi, cinquante Moriori furent décapités, découpés, enveloppés dans des feuilles de lin puis placés avec des pommes de terre et des ignames dans un immense four creusé dans la terre » (p. 26-27). Le cannibalisme est systématisé et institutionnalisé dans la dystopie de Sonmi. À Nea So Copros, des clones sont élevés pour leur force de travail. Après des années de dur labeur, leur dit-on, ils se verront récompensés : libérés de leur asservissement, ils gagneront Hawaï, où ils deviendront des citoyens à part entière. Or, toute autre est la réalité : Sonmi découvrira avec horreur que leur destination véritable est un abattoir et que leur chair servira à la production de nouveaux clones et à l'alimentation des clients des dîners :

En dessous de nous s'étirait une chaîne d'équarrissage jalonnée de silhouettes maniant des ciseaux, sabres-scies, et autres ustensiles servant à trancher, couper, broyer. Les ouvriers étaient barbouillés de sang des pieds à la tête. « Ouvriers » : des bouchers, en l'occurrence. Ils coupaient les colliers, lacéraient les vêtements, raclaient les follicules, pelaient la peau, tranchaient les mains et les jambes, découpaient la chair, évadaient les corps de leurs entrailles... les drains aspiraient le sang... (p. 448).

Le cannibalisme, chez Mitchell, renvoie directement à la prédation. C'est un comportement transhistorique et transculturel, présent tout aussi bien sur une grève d'Arcadie mythique et dans le XIX^e siècle des îles Chatham que dans le monde à venir de Sonmi, où il est institutionnalisé et jouit des mêmes principes d'optimisation que les chaînes de production fordistes. Dans une perspective écroumène, cet acte de consommation insoutenable — venu redoubler celui de l'environnement, cette autre facette de la prédation —, en vertu duquel il y a introjection du faible dans le corps animal du fort, constitue le pendant négatif de la sympathie universelle. S'il révèle le lien d'interdépendance qui unit entre eux les individus dans le cadre de l'écroumène — représenté par la circularité de la chaîne de production et de consommation de la chair dans l'économie de Nea So Copros —, il subvertit dans le même souffle la sympathie universelle et la possibilité même d'assurer la pérennité de cet écroumène. C'est ce dont témoigne Ewing à la fin de *Cloud Atlas* lorsqu'il écrit : « À l'échelle d'un individu, l'égoïsme enlaidit l'âme; à l'échelle humaine, l'égoïsme signifie l'extinction » (p. 659). Si manger l'autre, à la fin du XIX^e siècle, prenait tout son sens dans l'imaginaire darwiniste de la lutte pour la vie (Popovic, 2008), chez Mitchell, un changement d'échelle s'opère de l'individu, création moderne, vers le collectif : dans ce mouvement, la lutte individuelle pour la survie mène à la disparition de l'espèce humaine et de son écroumène.

La métaphore de l'eau

Après la consommation symbolique et physique de l'autre, la relation sympathique unissant les personnages du roman à un même écroumène est appuyée par la figure de l'eau (l'océan, le nuage), métaphore de la communauté écroumène vue comme une concrétion

d'actes de résistance locale posés par une multitude et visant à contrer la prédation. Cette concrétion donne lieu à une solidarité dans l'action.

Cloud Atlas propose six récits et autant de destinées individuelles. Le roman suggère que certains protagonistes sont liés entre eux par un même cycle de réincarnations en raison de la présence d'une tache de naissance en forme de comète sur leur épaule et de réminiscences de leurs vies antérieures. Une âme partagée semble donc transmigrer d'une époque à l'autre. Questionné en entrevue à ce sujet, Mitchell répond : « La réincarnation et la résurrection littérales sont des doctrines [auxquelles] je ne suis pas en mesure de croire, donc ce qui demeure après ma mort, ce sont les conséquences de mes actes ou les effets que j'engendre » (cité dans Harris, 2015b, p. 15), ou, comme il le fait dire au docteur Marinus dans *The Thousand Autumns of Jacob de Zoet* : « L'âme est un verbe [...] Pas un nom » (Mitchell, 2012 [2007], p. 186). Aussi, les personnages de *Cloud Atlas* se perpétuent-ils au sein de l'écoumène non seulement dans leurs récits, mais également par leurs actes, persistant par-delà l'existence de leur corps individué à travers le corps médial. Ce sont les actes de prédation cumulés qui donnent lieu au monde dévasté dans lequel évoluent Zachry et les siens, de sorte que les liens de solidarité qui unissent les individus se déploient non seulement dans l'espace — comme c'est le cas dans le roman *Ghostwritten* —, mais également dans le temps.

Cette conception médiale de la persistance de l'âme à travers les actes est renforcée par Ewing. Celui-ci, en guise d'épilogue au roman, médite sur l'agentivité de l'individu et la portée de ses actions. C'est là que la structure bipartite et dynamique de l'être se voit la plus nettement appuyée alors qu'âme et monde sont mis en équivalence. Ewing écrit : « l'histoire n'admet aucune règle : seuls les résultats importent. Ce qui provoque des résultats? Les agissements [...] Ce qui provoque les agissements? La foi [...] elle siège tant en l'esprit qu'en son miroir : le monde » (Mitchell, 2007 [2004], p. 658). Puis, dans un dialogue imaginaire au cours duquel Ewing annoncerait qu'il compte épouser la cause abolitionniste (sa propre part dans la lutte contre la prédation), son beau-père pro-esclavagiste minimiserait la portée de l'acte individuel : « à votre dernier souffle, enfin comprendrez-vous que votre vie n'a guère davantage compté qu'une

goutte dans l'infini de l'océan! » (p. 660). À cela, Ewing répondrait, faisant de l'individu la constituante d'une multitude de parties articulées en un ensemble plus vaste : « Cependant qu'est-ce qu'un océan, sinon une multitude de gouttes? » (*ibid.*).

La métaphore de l'eau est filée à travers tout le roman. Pour Adam Ewing, la multitude des gouttes forme l'océan comme la somme des individus compose l'écoumène. On retrouve également cette métaphore à travers la manifestation évanescence du nuage dans le récit de Zachry, qu'il convient de relire en considération des propos de David Mitchell sur l'âme et la réincarnation :

Allongé sur le fond du kayak, j'ai r'gardé les nuages flageoler. Les âmes traversent les âges comme les nuages traversent les ciels, pis leur forme, leur couleur et leur taille ont beau changer, ça reste des nuages, et c'est pareil pour les âmes (p. 404).

Ainsi, le corps animal est appelé à s'effacer, mais il se perpétue en l'écoumène par ses actes. Chaque être assure en lui sa pérennité et contribue à le transformer; aussi change-t-il de forme comme le font les nuages, sans jamais disparaître.

The Bone Clocks reprend la métaphore de l'eau lorsque Lorelei, la petite-fille de Holly, explique à son frère la signification du poème « The Cloud », de Percy Bysshe Shelley :

[le poème] *parle de naissance et de résurrection, mais aussi du cycle de l'eau. Quand il pleut, le nuage se vide : c'est comme s'il mourait. Et après, les vents et les rayons du soleil forment un dôme de ciel bleu, et c'est ça, le cénotaphe du nuage, pas vrai? Et ensuite, la pluie qui était l'ancien nuage va dans la mer, où elle s'évapore et redevient un nuage qui se moque du ciel bleu — sa propre tombe — puisqu'il est ressuscité. Alors il « démolit » sa pierre tombale en montant dans le ciel* (Mitchell, 2017 [2014], p. 577).

Une fois encore, âme et monde sont étroitement articulés autour de cette métaphore, le cycle de vie de l'humanité faisant écho au cycle naturel. En convoquant intertextuellement le poème de Shelley, *The Bone Clocks* lui confère une nouvelle signification en raison de la définition mitchellienne de l'âme : entité qui se perpétue de manière cyclique dans le temps, l'âme est assimilée aux actions individuelles

et à leur persistance, sous forme d'effets et de conséquences, dans l'écoumène.

La sympathie universelle appuyée par la métaphore de l'eau représente un legs des stoïciens. Pour ces derniers, « tout, dans l'univers, est lié à tout, et pourtant tout est individué, séparé, union et séparation » (Laurand, 2005, p. 519). Toutefois, si les stoïciens considèrent que l'individuel est relié à ce tout en vertu du *pneuma*, le souffle divin, chez Mitchell, l'individu est pris dans un ensemble plus vaste en raison de la réciprocité des actions interindividuelles : parce qu'il y a un haut degré d'interdépendance et d'interconnexion entre les parties, chaque action influence l'ensemble des individus en leur écoumène partagé. Il ne s'agit pas de dissoudre l'individualité dans une totalité, suivant une perspective holiste, mais bien de conserver les deux échelles et de les articuler en fonction d'un principe d'organisation qui les rend indissociables l'une de l'autre. Dès lors, pour contrer la destruction de l'écoumène — conséquence d'une prédation transhistorique — il convient que chacun prenne part solidairement à un mouvement inverse en refusant de considérer autrui et l'environnement comme des instruments au service de ses propres fins et en s'adonnant à un mode de vie écologiquement soutenable.

Le principe de la sympathie universelle qui ordonne les relations des personnages au sein de l'écoumène est mis en abyme par le sextuor de Frobisher intitulé *Cloud Atlas* : la composition articule ensemble six instruments et leur ligne musicale propre, comme le roman conjoint six voix et destinées individuelles. Le contrepoint formé ainsi donne lieu, dans la synchronie, à des harmoniques, comme les actions de chaque protagoniste donnent forme à l'écoumène et témoignent de la solidarité qui réunit les individus en une communauté.

Si en vertu de la solidarité qui unit les individus la prédation conduit à la destruction de l'écoumène, elle est pensée par ceux qui la perpètrent comme limitée dans ses conséquences. La réplique du beau-père d'Ewing, citée plus haut, appuie cette idée. En ce sens, elle s'oppose à la sympathie universelle. Or, pour Ewing, c'est en raison de la sympathie qui unit le tout à ses parties que la prédation devient aussi destructrice. La sympathie universelle de Mitchell est donc porteuse d'une conception particulière de l'organisation de l'écoumène et suppose une éthique opposée à la prédation. Cependant, son application nécessite que chacune des parties soit consciente

de l'ampleur de sa propre agentivité, car hors de cette conscience, l'action, en effet, ne semblera pas plus conséquente qu'une simple goutte dans l'immensité d'un océan. Puisque l'agentivité ne se révèle que dans la conjonction des actions individuelles dans le cadre d'une action collective, encore faut-il que ses acteurs aient conscience d'œuvrer au sein d'un ensemble plus vaste (une communauté écouménale). Les propos d'Ewing témoignent de l'existence de cette conscience, mais la persistance de la prédation telle que le futur dysphorique de Sonmi et Zachry la donne à voir suggère qu'elle ne s'est pas répandue à l'échelle du plus grand nombre et n'a pas atteint la masse critique nécessaire à l'enrayement de la catastrophe. En d'autres mots, la communauté écouménale reste encore à imaginer dans un univers marqué jusqu'à la fin (l'époque de Zachry) par la domination d'un individualisme égoïste et prédateur, faute à l'origine de la Terre gaste. Dans le monde de Zachry, le fait est évocateur, aucun acte n'est venu rédimier cette dernière : les Prescients sont en voie d'extinction, Zachry, le dernier survivant de sa tribu, s'exile sur une nouvelle île sous la menace des Konas, et ces derniers continuent de répandre la violence au moment où le fils de Zachry perpétue le récit de son père, soit après sa mort. Seul le *modus operandi* des Konas a changé : de cavaliers maraudeurs, ils se sont reconvertis, sans jamais se pacifier, en pirates impitoyables.

Des esprits incorporels et des comètes comme dispositifs de cartographie de la communauté écouménale

Devant le constat de la domination de la prédation, la communauté écouménale demeure encore à imaginer. Selon Benedict Anderson (1996), une communauté est *imaginée* en vertu d'un sentiment commun d'appartenance de ses membres envers elle, à l'instar du lectorat s'identifiant à un même journal quotidien ou de citoyens à une même nation. Elle n'implique pas forcément la coprésence, sans pour autant l'exclure : la rencontre en face à face des membres d'une même communauté imaginée existe en puissance et se voit susceptible à tout moment de s'actualiser, comme c'est le cas lorsque deux touristes se rencontrent à l'étranger et ont conscience d'appartenir à la même nation. À côté de ce concept de communauté *imaginée*, nous proposerons celui de communauté à *imaginer*. Les individus sont réputés appartenir à une communauté à imaginer lorsqu'ils occupent

une position au sein d'une toile partagée d'interconnexions et de relations d'interdépendance, mais sans qu'il y ait prise de conscience de ce qui les lie entre eux. Cette communauté ne s'actualise pas lorsque ses membres se retrouvent en situation de coprésence, mais bien plutôt lorsqu'une conscience de la coappartenance à cette communauté émerge. Suivant cela, la communauté écouménale des romans de Mitchell forme un territoire dont la carte demeure encore à dessiner par ses habitants pour que puisse advenir une communauté écouménale imaginée.

Chez Mitchell, les personnages appartenant à un même écoumène influencent mutuellement leur existence, se croisent, partagent des valeurs communes et sont solidaires lorsqu'ils subissent les effets d'une prédation transhistorique. Leur appartenance à une même communauté se révèle principalement par les dispositifs narratifs des romans, parmi lesquels on compte la récurrence d'un symbole, la comète, sur laquelle il convient de s'attarder.

Le symbole de la comète

Dans *Cloud Atlas*, quatre des six personnages principaux sont marqués par une tache de naissance en forme de comète située entre l'omoplate et la clavicule (Ewing, Frobisher, Rey et Sonmi), ce qui suggère au premier abord qu'ils partagent un même cycle de réincarnation. Cavendish en est dépourvu : « j'ai moi aussi une tache de naissance, sous mon aisselle, affirme-t-il, mais aucune de mes amantes ne l'avait jamais comparée à une comète. Georgette l'appelait "la crotte de Timbo" » (Mitchell, 2007 [2004], p. 465). Enfin, dans « Sloosha's Crossin' », la tache n'est pas arborée par Zachry, le personnage-narrateur, mais par Méronyme. Si l'on examine le statut ontologique des mondes dans lesquels évolue chaque personnage marqué d'une comète, l'idée d'une réincarnation paraît problématique. Ewing, Rey et Frobisher peuvent vraisemblablement appartenir au même monde : Frobisher lit le journal d'Ewing et non une fiction. Rey rencontre l'amant de Frobisher, lit ses lettres et fait l'écoute de son sextuor chez un disquaire. Dans un port que foule Rey, la Prophétesse (la goélette d'Ewing) est à quai, etc. C'est également vrai pour Sonmi et Zachry, l'existence historique de la première étant confirmée par Méronyme qui, en bonne Presciente, conserve en mémoire l'histoire d'avant la Chute. Toutefois, pour Cavendish, Rey est un personnage fictif issu

d'un roman policier. Pour Sonmi, Cavendish reste un personnage de film, bien que ce dernier soit adapté de ses mémoires. Néanmoins, il demeure difficile de déterminer si lesdits mémoires ont une existence authentique dans le monde de Sonmi, car cette dernière qualifie l'œuvre de « picaresque ». S'agit-il alors d'un roman picaresque qui emprunte à la forme discursive des mémoires (c'est là l'une des caractéristiques du genre), à l'instar de *The Luck of Barry Lyndon* de William Makepeace Thackeray (1844)? Ou de mémoires embellis par des effets picaresques de la part du satirique Cavendish? Dès lors, rien n'indique que les deux personnages appartiennent au même monde. Si c'est le cas, Ewing et Frobisher évoluent tous deux dans un espace fictionnel aux yeux de Cavendish. Si Cavendish est un personnage fictif dans le monde de Sonmi et de Zachry, alors Ewing et Frobisher existent, dans leur perspective, à un niveau métadiégétique (ils évoluent dans le cadre d'une fiction elle-même présentée dans le monde fictif de Rey).

Moins le signe d'une réincarnation, la comète constitue plus vraisemblablement un symbole au sens étymologique du terme : en grec ancien, *symbolon* (σύμβολον) signifie « mettre ensemble ». Il désigne à l'origine un « objet coupé en deux, dont deux hôtes conservaient chacun une moitié; ces deux parties rapprochées servaient à faire reconnaître les porteurs et à prouver leurs relations d'hospitalité contractées antérieurement » (Bailly, 2002, p. 819). Autrement dit, il est question, dans le symbole, de « deux moitiés de la même chose, chacune valant pour l'autre, les deux ne devenant pleinement effectives, toutefois, que lorsqu'elles correspondent et composent à nouveau le tout d'origine » (Eco, 1986b, p. 130), avant que, par extension, il ne rende compte d'un signe désignant autre chose que lui-même. La tache de naissance devient alors un *symbolon*, un objet par lequel les individus qui en sont les porteurs reconnaissent leur appartenance à un tout, soit, en ce qui nous concerne, à une communauté écouménale. Le tout devient effectif dans la réunion des parties. La comète représente donc le fil conducteur qui illustre la solidarité des personnages à travers les continents et les différentes périodes de l'Anthropocène. Elle marque la solidarité éprouvée par chacun dans sa condition de patient d'une histoire cyclique (à sa manière propre, il subit les affres de la prédation) et comme acteur potentiel au sein d'une action collective seule à même de rédimmer la Terre gaste, soit

leur écoumène partagé. Toutefois, les personnages, même s'ils se montrent parfois troublés par la coïncidence de cette tache de naissance, ne prennent aucunement conscience qu'elle les lie à une communauté. Sa récurrence est signalée dans le texte au profit du lecteur, seul à même de réunir ses porteurs sous l'égide d'un symbole partagé. Frobisher mentionne l'existence de sa tache en passant, lorsqu'il parle à Sixsmith de Jocasta, son amante et la femme de Vyvyan Ayrs : « Elle joue avec la tache de naissance au creux de mon épaule, celle que tu compares à une comète » (p. 113). Pour Sonmi, cette tache n'est inhabituelle que parce que les factaires en sont d'ordinaire dépourvus et qu'elle lui cause un certain embarras, car sa consœur la qualifie de « saleté de Sonmi-451 » (p. 258). Luisa Rey, quant à elle, refuse de reconnaître le lien noué par la tache entre Frobisher et elle, et tente de rationaliser la chose afin de dissiper d'éventuels doutes :

Robert Frobisher fait état d'une tache de naissance entre son omoplate et sa clavicule [...] Je ne crois pas à ces conneries [...] Cela arrive tout le temps, les coïncidences. N'empêche, on dirait bien une comète [...] Les taches de naissance ressemblent à ce que l'on veut, pas seulement aux comètes [...]

La journaliste entre dans la douche, mais son esprit déambule dans les couloirs du château de Zedelghem (p. 158-160).

Seul Zachry, dont la religion repose sur le principe de la réincarnation, voit une connexion entre ses porteurs, ainsi qu'en témoigne son fils après sa mort :

Oh, la plupart des récitations de P'pa, c'étaient des pets d'canard bien 'musants, pis dans la dinguerie d'ses dernières années, il croyait même qu'Méronyme la Presciente, c'était sa chère et précieuse Sonmi, ouais, il en démordait pas, il disait qu'il l'avait lu dans les taches d'naissance pis les comètes, et t't ça (p. 404).

La comète n'est reconnue comme un symbole d'appartenance que par le lecteur, qui est seul en mesure d'en réunir les parties. Pour les personnages, la communauté écouménale demeure encore inimaginée. La comète se présente bien comme un dispositif narratif à l'intention du lecteur. De *symbolon*, elle devient un indice de l'existence de phénomènes d'interconnexion et d'interdépendance qui soudent

entre elles des personnes historiquement et géographiquement séparées. Sa fonction est herméneutique à un double titre : d'une part, elle favorise l'interprétation du texte, c'est-à-dire l'idée selon laquelle : (1) les individus marqués par la tache appartiennent à un même écoumène déchiré par la prédation et qui appelle, en réaction à celle-ci, une éthique de la sympathie universelle; (2) l'Histoire se présente de manière cyclique, la comète étant un astre dont l'apparition aux abords de la Terre constitue un phénomène récurrent. D'autre part, le dispositif de la comète s'accompagne d'une dimension réflexive, dans la mesure où elle illustre, aux yeux du lecteur, l'incapacité des individus à reconnaître leur appartenance à une même communauté écouménale hors du monde du texte. Autrement dit, elle met en lumière un problème de dys-cartographie; elle marque l'absence dans le ou les monde(s) diégétique(s) de *Cloud Atlas* d'un *symbolon* en vertu duquel une conscience écouménale pourrait émerger.

Le même symbole est employé dans *Ghostwritten* et y remplit sensiblement la même fonction que dans *Cloud Atlas*, mais sans qu'il soit question de réincarnation. La comète ne signale plus l'appartenance des personnages à une communauté écouménale partagée dans la diachronie (l'ère de l'Anthropocène), mais un habiter planétaire déployé dans la synchronie. Une pluralité d'expériences subjectives — une polyphonie de voix — est placée sous l'égide d'un symbole commun, que chacun réinterprète selon sa perspective propre sans le reconnaître comme *symbolon*. Comme dans *Cloud Atlas*, le symbole redouble le principe de composition du roman, soit la subordination d'individualités et de récits de soi à un ensemble plus vaste : l'écoumène partagé et le roman.

Pour le millénariste Quasar, protagoniste du chapitre « Okinawa » et de l'épilogue « Underground », la venue prochaine de la comète prophétisée par le gourou de sa secte s'accompagnera de la mise en place d'un « Nouvel Ordre » marqué par le « jugement de la vermine », la destruction des impurs. Les survivants auront alors pour tâche d'instaurer un paradis sur la Terre :

La Confrérie de l'Humanité se rassemblera sur une île déserte et les survivants m'appelleront « Père Quasar ». Il n'y aura pas de caïds. Ni de souffre-douleur. Quant à tous ces impurs

égoïstes, mesquins et incroyables, ils friront dans le gras de leur ignorance. Nous mangerons des papayes, des noix de cajou, des mangues, et nous apprendrons à fabriquer des instruments traditionnels ainsi que de magnifiques poteries. Le Visionnaire formera des groupes en fonction du quotient alpha de chacun et nous enseignera des techniques alpha supérieures; nous pourrons alors voyager à travers l'espace, et visiter d'autres étoiles (Mitchell, 2004 [1999], p. 39-40).

Dans « Holy Mountain », la tenancière de la hutte à thé s'interroge sur un possible lien de causalité entre la comète et les exactions commises sous le régime de Mao, dont elle est elle-même victime : « Comme l'enfer doit être calme, pensai-je tout haut. Tous les démons ont gagné la Montagne Sacrée. Vous croyez que c'est à cause de la comète? Est-ce à cause d'elle que le monde baigne dans le mal? » (p. 175) Dans « Mongolia », une vieille dame qui a attendu toute sa vie durant sa rencontre avec le noncorpus (le personnage-narrateur du récit) s'exclame, quand il se manifeste à elle : « Il était temps. J'ai vu la comète » (p. 249). Pour elle, l'astre annonce son décès prochain. Dans « Saint Petersburg », Margot Latunsky, ivre, contemple le ciel à la sortie d'un bar et constate : « Les étoiles ne sont pas toutes présentes, ce soir. Parmi elles, une lumière se déplace. Une comète, un ange, ou la dernière épave spatiale soviétique qui retombe sur terre? » (p. 283). Dans ce récit, Latunsky est le témoin de la transition entre le régime soviétique et la démocratisation de la Russie. Dès lors, il n'est pas étonnant que la comète lui apparaisse tout aussi bien comme le vestige d'une époque révolue qu'un astre physique. Dans « London », la comète se manifeste sous la forme d'une tache de naissance. Elle est arborée par Katy Forbes, l'amante d'un soir de Marco et l'ex-femme de Neal Brose (protagoniste de « Hong Kong »). La comète (Katy) assure une médiation entre deux parfaits étrangers comme la composition du roman fait office de médiation entre leurs récits de soi respectifs. Enfin, dans « Night Train », la comète revêt une dimension catastrophique. Le Gardien de zoo a empêché *in extremis* un conflit mondial d'éclater en bloquant les protocoles de lancement d'ogives nucléaires. Lors du premier anniversaire de l'événement (appelé le « Jour critique »), l'intelligence artificielle constate, impuissante, son incapacité à enrayer la violence et l'inclination de l'espèce humaine à l'autodestruction, manifestée sous la

forme d'épidémies anthropiques et de guerres civiles, sans compter l'explosion d'un réacteur nucléaire, la menace d'une infertilité des cultures à la suite de l'invention d'une variété de blé transgénique, le refus d'accueillir les réfugiés, et ainsi de suite. Préfigurant les terre-mortes de *Cloud Atlas*, l'inventaire catastrophique du Gardien de zoo évoque la peste et le motif de la Terre gaste. Devant son incapacité à rédimer cette dernière, il choisit de laisser la comète frapper la Terre sans la faire dévier. De plus, il cache la gravité de la situation en falsifiant les données marquant sa position réelle, de sorte que les scientifiques et les autorités, pensant qu'elle effleurera la planète bleue sans la frapper, ne tentent rien pour s'en prémunir. C'est serein et désinformé que Bat Segundo, l'animateur de l'émission radiophonique où le Gardien trouve une oreille attentive annonce :

Comme vous avez dû l'entendre dans les différents communiqués de la NASA et du ministère de la Défense, il n'y a aucune chance pour que cette caresse [le passage de la comète au voisinage de la Terre] devienne égratignure : la trajectoire de la comète est triplement contrôlée à chaque minute de chaque heure grâce à une nouvelle forme d'intelligence artificielle. La Terre est hors de danger. Les satellites militaires de l'ONU sont en place, au cas où des débris traverseraient l'espace aérien; on peut donc tous s'asseoir aux premières loges et profiter de ce spectacle son et lumière (p. 507-508).

Dans « Night Train », l'expérience de la comète devient pleinement écouménale, partagée par tous les habitants à l'échelle planétaire, indépendamment de leur localisation géographique. La collision de la comète avec la Terre devrait faire de celle-ci un lieu-événement¹⁰, actualisant le lien de solidarité de l'humanité en l'écoumène. Mais son imminence est tue et la catastrophe s'ensuivra immédiatement, de sorte que le lieu-événement ne saura faire lien. Une fois encore, la communauté écouménale est impuissante à s'imaginer.

La comète unit sur le mode de la potentialité des individus à la subjectivité propre, sis dans des mondes sociaux distincts alors que chacun l'interprète à sa façon sans reconnaître ce qu'elle a d'inter-subjectif. Seul le lecteur, nous l'avons vu, est en mesure de voir en elle le *symbolon* qu'aucun des personnages ne reconnaît comme tel et en vertu duquel, pourtant, ils pourraient se concevoir comme les

membres d'une même communauté. En d'autres termes, la comète constitue un outil cartographique à l'usage du lecteur que ne maîtrisent pas les personnages.

Les esprits incorporels

L'univers fictionnel des romans de Mitchell est peuplé d'esprits transitant de corps en corps à travers les âges. Dans *Ghostwritten*, « Mongolia » décrit les pérégrinations d'un noncorpus, un être incorporel conscient, transitant d'une personne à l'autre en quête de son corps d'origine et accédant aux pensées de ses hôtes temporaires. Le roman *The Bone Clocks*, quant à lui, met en scène un ordre composé d'esprits atemporels qui se réincarnent dans le corps d'individus au moment de leur mort. À première vue, ces entités procèdent d'une ontologie cartésienne, moderne, où le corps (objectifié) existe en un plan séparé de l'esprit (sujet), et remettent en question l'idée d'une structure bipartite de l'être telle que promue par l'ontologie berquienne-watsujienne et présente chez Mitchell. Toutefois, ces entités constituent moins des esprits incorporels que des instances de narration et des archives mettant en lumière les différentes connexions entre les personnages. Elles cimentent, en d'autres mots, une communauté que les membres n'ont pas encore su imaginer.

Dans les romans de Mitchell, la narration est conçue de telle manière qu'elle offre une perspective fragmentée sur son monde diégétique. Elle est distribuée entre une multitude de récits de soi (témoignages, journal, mémoire) et, plus largement, de récits à la première personne, à narrateur autodiégétique. Seuls « Half-Lives: The First Luisa Rey Mystery » et le roman *The Thousand Autumns of Jacob de Zoet* proposent une narration hétérodiégétique à narrateur omniscient. Ces récits ne se recoupent que partiellement, laissant de nombreux trous. Si *The Bone Clocks*, par exemple, propose une biographie de Holly Sykes, celle-ci se montre lacunaire, elliptique. Ainsi, entre « An Horologist's Labyrinth, 2025 » et « Sheep's Head, 2043 », les deux derniers chapitres du roman, qui se déroulent chacun, du reste, sur une courte période (quelques jours), peu d'information est communiquée afin d'assurer une continuité entre la Holly Sykes de 56 ans et celle de 74 ans. Lorsque les personnages circulent d'un roman à l'autre, les ellipses sont encore plus grandes. Environ 45 ans séparent la Mo Muntervary de « Clear

Island » (*Ghostwritten*) et celle de « Sheep's Head, 2043 », période dont le lecteur ne sait rien. Dans *Ghostwritten*, les protagonistes circulent entre les chapitres, mais leur apparition demeure brève, bien souvent allusive. L'état du monde lui-même est présenté de manière parcellaire. En vertu de la récurrence des actes de prédation, les différentes périodes historiques dépeintes dans *Ghostwritten*, *Cloud Atlas*, *The Thousand Autumns of Jacob de Zoet* et *The Bone Clocks* entrent en résonance les unes avec les autres, mais la chronologie est marquée par une forte discontinuité. Enfin, l'effet de fragmentation est accentué en raison du fait que les différents personnages, même lorsqu'ils sont contemporains, évoluent dans des mondes sociaux hétérogènes : secte millénariste (Quasar), milieux de la recherche (Mo Muntervary), littéraire (Marco et Cavendish), muséal (Margot Latunsky) et médiatique (Luisa Rey et Bat Segundo), etc. Cette fragmentation est en partie réduite, toutefois, par une série de procédés visant à ordonner l'ensemble des récits juxtaposés dans les différents romans. Le *symbolon* de la comète, nous l'avons vu, marque une continuité dans la discontinuité et les récits de soi agissent à titre de médiation entre les différents protagonistes de *Cloud Atlas* lorsqu'ils sont consommés, unissant des subjectivités isolées. Au-delà de l'hétérogénéité des récits, tous font sens, nous l'avons vu, lorsqu'ils sont ramenés à l'idée d'une communauté écouménale partagée.

Dans le même sens, l'œuvre de Mitchell comprend également des entités incorporelles. Elles endossent le rôle de narrateurs auto-diégétiques au sein de récits à la première personne : le docteur Marinus dans « An Horologist's Labyrinth, 2025 » (*The Bone Clocks*) et le noncorpus dans « Mongolia » (*Ghostwritten*). Leur perspective sur le monde transfictionnel des romans s'avère fragmentaire et limitée, dans la mesure où ils s'incarnent toujours dans un corps et ne peuvent donc se jouer des distances et du temps aussi aisément qu'un narrateur omniscient. Toutefois, leur grande mobilité spatiale et temporelle contribue à cartographier la communauté écouménale alors que leur récit conjoint des personnages a priori dispersés à travers l'étendue du globe (noncorpus) et les époques (Marinus). Ces esprits contribuent donc, par leur narration, à unifier l'écoumène.

Dans « Mongolia », un noncorpus part en quête de ses origines, ce qui l'amène à transmigrer d'hôte en hôte à travers le monde jusqu'en

Mongolie. Il apprend qu'enfant, il était le disciple d'un maître bouddhiste. Tous deux étaient condamnés à mort sous le régime communiste de Choibalsan. Devant le peloton d'exécution, le maître a permis à son esprit de transmigrer pour une première fois dans le corps d'un soldat afin de le préserver de son triste sort. Le noncorpus est un narrateur autodiégétique. Toutefois, en vertu de sa qualité d'esprit transmigrateur, il partage les pensées de ses hôtes et les révèle dans son récit. Ce faisant, il offre un simulacre de narrateur omniscient dont le statut n'est plus hétérodiégétique, mais bien homodiégétique. Les premières lignes de « Mongolia », où le noncorpus a pour hôte Caspar, un voyageur à l'intérieur duquel il traverse en train les steppes mongoles, témoignent de cette forme peu orthodoxe de narration : « Le train passait parfois devant un campement de tentes rondes appelées "gers", dans le guide de Caspar [...] Des chiens féroces aboyaient après le train, les enfants nous regardaient rouler » (Mitchell, 2004 [1999], p. 193). Ici, le pronom personnel « nous » suggère que le récit est relaté par un narrateur homodiégétique voyageant aux côtés de Caspar. Mais plus loin, le narrateur adopte un point de vue omniscient, ayant accès aux pensées et aux émotions du personnage : « Ce vaste ciel remémorait à Caspar l'endroit où il avait grandi, une région nommée Zetland. Caspar se sentait seul; il avait le mal du pays » (*ibid.*). Ce point de vue demeure néanmoins homodiégétique, car le narrateur accède aux pensées de Caspar en tant que personnage participant au récit, ce dont témoigne la phrase suivante : « Je ne percevais pas d'attente particulière [chez lui] — rien qu'une sensation d'infini » (*ibid.*). Cette sensation éprouvée par Caspar est perçue par un « je » autre, le noncorpus logé dans son esprit. La narration à la fois pseudo-omnisciente et autodiégétique se poursuit tout au long du chapitre, alors que le noncorpus migre d'une personne à l'autre, suivant une trajectoire planétaire et archivant les actes de prédation :

Pendant la révolution culturelle, ou en trouvant refuge dans des Tibétains, des Vietnamiens, des Coréens ou des Salvadoriens, j'ai vécu la guerre, souvent depuis la retraite d'un bureau de général. Aux îles Malouines, j'ai vu des hommes se battre pour quelques rochers [...] À Rio, j'ai vu un touriste se faire tuer pour sa montre. Les hommes vivent dans une fosse

où sévissent tricherie, sujétion, souffrance et incarcération (p. 211).

Lorsqu'il relie entre eux ses différents hôtes, il redouble les efforts de l'auteur dans l'assemblage de microrécits éclatés en un récit écouménal cohérent. En quête de son identité, traversant les individus, les temps et les frontières, il devient dans le même souffle une mémoire collective. Les hôtes forment une communauté à leur insu en tant qu'ils évoluent, temporairement ou non, dans les mêmes lieux (pour que le noncorpus transmigre, son hôte de départ et son hôte d'arrivée doivent être physiquement en contact) et sont, en retour, parcourus par une même entité qui, à l'instar du docteur Marinus, comme nous le verrons plus loin, archive leur mémoire et l'inscrit dans un récit commun.

Comme en rendent compte Childs et Green (2011), le noncorpus agit à titre de médiation :

Son identité réside dans un processus potentiellement infini de transits, de transformations et de traductions. Isolé dans un monde atomisé [...] le noncorpus se présente [...] comme un puissant symbole de l'apparition de modes historiquement sans précédent de subjectivité planétaire constituée par des médiations constantes [...] [Et comme le narrateur, il] habite une gamme de voix, de styles, d'idiomes tout en traversant les seuils de l'Histoire, du langage et de l'ontologie (p. 38).

Et c'est en tant que médiation qu'il actualise des pans de la communauté écouménale. Toutefois, cela ne suffit pas à faire émerger chez ses membres un sentiment d'appartenance envers elle. Le récit du noncorpus, en effet, n'a pour seul destinataire, en dehors de lui-même, que le lecteur. Et l'ultime réincarnation du personnage dans le corps d'un nouveau-né suggère que son histoire sera oubliée, ce qui coupe court à la possibilité de sa diffusion.

Les atemporels de *The Bone Clocks* constituent eux aussi des archives vivantes de l'écoumène et agissent à titre de médiation entre des personnages séparés dans le temps et l'espace. Inexplicablement, l'esprit des atemporels réinvestit un nouveau corps après leur mort sans qu'ils y consentent et ils conservent la mémoire de leurs anciennes vies. C'est le cas du docteur Marinus, un personnage présent

dans *The Thousand Autumns of Jacob de Zoet*, *The Bone Clocks*, *Slade House* et *Utopia Avenue*. Ses pérégrinations débutent lors de sa première naissance en 640 apr. J.-C. Elles connectent entre eux plusieurs personnages de l'œuvre de Mitchell : Marinus accompagne Holly de son enfance à sa vieillesse au cours de trois de ses réincarnations, Méronyme est l'héritière du groupe des Prescients qu'il a fondé, Jacob de Zoet le fréquente à Dejima, etc. Il relie également les différentes époques de l'Anthropocène et ses lieux géographiques — le Japon de 1800, le Brésil et l'Australie-Occidentale des années 1870, l'Angleterre de 1984, le Toronto de 2025 et l'Irlande de 2043. Ces époques et ces lieux sont marqués par toutes les facettes de la prédation auxquelles il assiste au cours de ses multiples vies, que les Anachorètes incarnent sur le mode du fantastique et dont l'addition donne logiquement lieu, dans un futur proche, à l'Irlande catastrophique de Holly Sykes, à la dystopie de Sonmi et au monde postcatastrophique de Zachry.

Marinus joue également le rôle de gardien de l'écoumène. À titre d'Horloger, il combat les Anachorètes, prédateurs des âmes dont ils se repaissent. Lorsque la guerre prend fin et que ces derniers sont éliminés, il lutte, cette fois, contre l'effondrement de la civilisation en fondant le groupe des Prescients. La mémoire autobiographique de Marinus, par le cumul de ses existences menées au cours de 14 siècles à pérégriner à travers le monde, devient proprement écouménale. En ce sens, il est bel et bien le dépositaire de la mémoire collective de la communauté écouménale, la médiation par laquelle on reconnaît le lien de solidarité qui unit chacun de ses membres. Sur un mode plus léger, la réflexion suivante de Marinus illustre bien la manière de penser propre à un archiviste de l'écoumène lorsque, dans un café, il se dit en lui-même : « Je bois un peu de cette eau du robinet. Elle a transité par de nombreux reins » (Mitchell, 2017 [2014], p. 451). Ici, l'eau ne métaphorise pas l'interpénétration des corps individués (animal) et médial de l'être humain; elle illustre concrètement ce qu'implique le partage d'un même corps médial : l'eau, comme le symbolique ou les actes, est ce qui relie entre eux les individus au sein de l'écoumène, qu'ils en aient conscience (comme l'Horloger) ou non.

La métaphore de l'eau est omniprésente dans l'œuvre mitchellienne, et ce, jusque dans le nom même de Marinus. Dans *The*

Thousand Autumns, de Zoet apprend à Orito Aibagawa l'étymologie du mot « romarin ». Comme il le rappelle, le latin *marinus* signifie « océan ». Le dernier maillon de la chaîne des réincarnations de *Cloud Atlas*, porteur de la tache de naissance en forme de comète, dans le récit de Zachry, est Méronyme. La méronymie désigne une relation sémantique entre deux mots, dont le méronyme est la partie et l'holonyme, le tout. Plus largement, soulignent Childs et Green (2011),

chaque personnage [dans Cloud Atlas] est un méronyme de la toile de relations qui entremêle tous les autres [...] l'esprit de chaque narrateur forme inconsciemment un contrepoint à travers les distances spatiales et temporelles [...] Bien qu'ils aient rarement conscience de leur interconnexion avec une myriade d'autres personnes, on montre que ces personnages dispersés se situent en des points d'un circuit complexe de dépendances (p. 41-42).

La métaphore océanique d'Ewing est révélatrice, car Méronyme, incarnation historiquement et géographiquement localisée, à l'instar de tous les autres personnages, forme l'une des multiples gouttes composant l'océan écouménal. Marinus, quant à lui, carte vivante et pluriséculaire des êtres en réseau qui émaillent le monde en ses différentes époques, en est à l'inverse l'holonyme, le tout. Et comme tout être humain, il peut changer de forme, mais connaît la pérennité dans l'écoumène, ce qu'atteste le fait que « Marinus » est le patronyme que le docteur persiste à se donner à travers les âges, même si chacune de ses réincarnations porte un prénom distinct.

La conscience écouménale de Marinus s'avère malgré tout partielle, car aussi prodigieuse est la faculté du personnage à se réincarner, il ne possède ni le don de l'omniscience ni celui de l'ubiquité. Comme le noncorpus, son point de vue est tributaire du lieu qu'occupe son corps *hic et nunc*. Mais, contrairement à lui, il ne partage pas le lieu de son corps avec un autre esprit. La carte de la communauté écouménale produite par ces entités incorporelles n'est en rien exhaustive, même si le résultat obtenu dépasse les capacités cartographiques des autres personnages.

À LA RECHERCHE D'UNE CARTE DES NUAGES

Tout en favorisant un décentrement du corps individué de l'être humain vers son corps médial, ou plus largement son corps écouménal, l'œuvre de Mitchell s'accompagne d'un aveu d'impuissance. Hors de l'artifice de la fiction (intervention d'âmes transmigratrices, consciences et médiations limitées de la communauté écouménale) et de la narration (mise en relation des subjectivités par la multiplication des récits de soi au sein d'une œuvre transfictionnelle), il manque aux personnages comme au lecteur une carte cognitive qui actualiserait de manière pleine et entière son appartenance à une communauté.

Selon Schoene (2009), les romans de Mitchell témoignent de la possibilité d'émergence d'une communauté et d'une convivialité planétaires. Comme nous l'avons vu, elles existent déjà en tant que cadre d'un agir et d'un pâtir communs dans un écoumène partagé, mais il leur manque, pour être pleinement effectives, une carte grâce à laquelle chacun se reconnaîtrait comme membre. Par conséquent, l'écoumène, faute d'être intériorisé à l'aide des outils adéquats, demeure altéré, tenu hors de soi, alors que, suivant l'ontologie watsujienne-berquienne, il appartient pleinement à la structure de l'être de l'humain. Ce constat de l'absence d'une carte idoine, la voix de Zachry le porte en écho lorsqu'elle métaphorise l'humanité non plus à l'aide de la figure de l'océan, mais de celle des nuages, dont la carte demeure toujours à dessiner. Aussi le récit de Zachry se termine-t-il sur ces mots :

Les âmes traversent les âges comme les nuages traversent les ciels, pis leur forme, leur couleur et leur taille ont beau changer, ça reste des nuages, et c'est pareil pour les âmes. Qui sait d'où qu'sont soufflés les nuages ou bien en qui demain une âme se réincarn'ra? Ceux qui savent, c'est Sonmi, l'est et l'ouest, pis la boussole, pis la carte, ouais, la carte des nuages, c'est la seule à l'savoir (Mitchell, 2007 [2004], p. 404).

Sans cette carte des nuages —sans cette entreprise cartographique permettant à la multitude humaine de se penser tout à la fois goutte et ensemble mouvant, évanescent — la communauté écouménale est condamnée à demeurer inimaginée, au risque que ses membres soient aliénés d'une part essentielle de leur être : leur corps médial,

devenu, dans le cadre d'une compression du monde et d'une densification des relations d'interconnexion et d'interdépendance entre les individus, une communauté écouménale.

Notes

1. L'origine de la blessure n'est pas contée dans l'œuvre de Chrétien de Troyes, mais dans la *Suite du Roman de Merlin*, une continuation anonyme du *Merlin* de Robert de Boron.

2. Il n'est donc pas étonnant, suivant la proposition westonienne, que la fiction postcatastrophique et le motif de la Terre gaste possèdent certaines affinités électives. Si l'on se réfère à la monographie consacrée par Carl B. Yoke (1987) aux « histoires du monde refait » (p. 2), ce que nous qualifions de « fictions postcatastrophiques » découle d'un schéma antique et universel constitué de la naissance, de la mort et de la renaissance du végétal.

3. La référence à la Terre gaste est d'autant plus évidente lorsqu'on se reporte aux premiers vers de *The Waste Land*, de T. S. Eliot (1976 [1922]) : « Avril est le plus cruel des mois, il engendre / Des lilas qui jaillissent de la terre morte » (p. 61, nous soulignons).

4. Dans la langue corpocratique de Nea So Copros, l'antonomase est la figure de style privilégiée. Les noms de marques sont systématiquement lexicalisés. Ainsi, « ford » vaut pour « automobile », « sony » pour « ordinateur » et « disney » pour « film ».

5. Ou, comme l'écrit McIntire (2015) : « Le portrait que fait Eliot de la rivière demeure gâché par les ordures qui en sont absentes » (p. 180).

6. Terme issu de l'ancien français, signifiant « innocent », « simple ».

7. Terme désignant les individus de basse extraction.

8. Notons au passage que l'éducation de Sonmi correspond à une révélation du monde tel qu'il est dans sa conjoncture catastrophique. Aussi, le désastre qui ravage Nea So Copros et transforme graduellement l'écoumène en terremorte est-il une Apocalypse au sens étymologique du terme, c'est-à-dire un « dévoilement ».

9. Nom donné à l'ère géologique qui débiterait lors de l'industrialisation et durant laquelle l'activité humaine marquerait sensiblement l'écosystème terrestre de ses effets (Crutzen et Stoermer, 2000). Significativement, le roman s'ouvre sur les premiers temps de l'industrialisation et se termine à la suite de la destruction de l'écoumène, événement qui marquerait logiquement la fin de l'Anthropocène s'il advenait. Paul A. Harris (2015a) qualifie *Ghostwritten*, *Cloud Atlas* et *The Bone Clocks* de « romans de l'Anthropocène ».

10. Hyper-lieu construit à partir d'un événement qui en constitue l'impulsion initiale (Lussault, 2017).

Rédimer la Terre gaste du multivers mitchellien

Comme nous le verrons dans ce chapitre, David Mitchell, en travaillant le motif de la Terre gaste, propose une fiction d'autorité et fait du lecteur le garant de son œuvre. Ici, comme chez T. S. Eliot, on met à l'épreuve un système de représentation où se nouent éthique et esthétique. Du travail opéré sur la Terre gaste par les romans, il ressort la possibilité d'une lecture mésocritique. Elle fera ressortir plus nettement la question de la communauté écouménale, abordée précédemment, mais aussi sa cartographie.

LA TERRE GASTE, UNE CRISE DU SYSTÈME DE REPRÉSENTATION

Selon Marie Blaise (2008), rappelons-le, une terre est gaste lorsqu'« elle a perdu son échelle des valeurs [sociales et morales] et le système des représentations qui l'accompagne » (p. 82). Ce motif apparaît dans le *Conte du Graal* et représente « l'épreuve de l'anéantissement de l'espace signifiant et sa possible résolution dans la rencontre avec un objet éblouissant, le graal » (p. 96) ou, en d'autres mots, « sa possible relève à travers l'interprétation » (Blaise, 2005, p. 22, l'autrice souligne).

Le Conte du Graal, précise Blaise (2005), suivant le contexte historique dans lequel évolue Chrétien de Troyes, n'est pas un roman à titre de genre littéraire, mais en tant qu'« absolu littéraire ». C'est le

lieu d'une nouvelle configuration de la représentation du monde médiéval, en même temps que le champ d'une transformation du régime de pensée de l'art au Moyen Âge. Plus précisément, cette nouvelle configuration se produit lors de l'inscription dans les mentalités de cette ligne de fracture qu'a constituée le XII^e siècle (p. 9).

De quelle ligne de fracture s'agit-il ici? L'époque de Chrétien de Troyes vue à la lumière des travaux de médiévistes du XX^e siècle tels

que Georges Duby, Jacques Le Goff et Jacques Verger, est celle d'une « Renaissance », suivant la formule de Charles Homer Haskins, que reprend Verger (1996) pour rendre compte de l'essor social, économique, culturel et politique du XII^e siècle. C'est dans un tel contexte, écrit Paul Zumthor (1993), lié à la croissance économique et politique des milieux urbains, elle-même tributaire d'une forte croissance démographique, que

le modèle global, selon lequel l'humanité s'efforçait de penser son environnement cosmique et sa dépendance à l'égard de celui-ci, bascula très lentement d'abord, puis avec quelque précipitation, de ce que l'on définirait grosso modo comme une théologie, vers une philosophie [...] Tous les critères au moyen desquels l'homme du haut Moyen Âge avait pu définir et comprendre sa situation sur la terre se dérobaient un à un, de plus en plus inefficaces à saisir la réalité nouvelle (p. 31-32).

De nouveaux critères doivent donc être définis dans un tel contexte. Comme le rappelle Blaise (2005), cette époque traversée par une ligne de fracture est celle où les langues romanes, langues vernaculaires héritières du latin, inventent le roman avec la *translatio*, soit l'« une des grandes structures de la pensée et, de manière générale, de l'ordre de la représentation médiévale » (p. 12). Le roman devient alors ce « lieu de la fracture du système des Lettres au Moyen Âge par où adviennent les formes d'expression d'un nouveau rapport au monde » (*ibid.*).

Qu'est-ce, maintenant, que la *translatio* par laquelle adviennent de nouvelles formes d'expression? Ici, nous nous appuyons toujours sur Blaise : les langues romanes, jusqu'au XII^e siècle, demeurent essentiellement parlées et non fixées par l'écriture. Elles s'opposent au latin, langue écrite et mémoire du savoir et des autorités légales, littéraires et ecclésiastiques. L'une des manifestations des bouleversements du XII^e siècle est l'avènement d'un nouveau rapport à l'autorité — autorité à la fois de l'héritage judéo-chrétien et de l'antiquité païenne — par l'écriture du roman : il s'agit de traduire à destination d'un nouveau public laïc non latiniste les textes hagiographiques d'abord, puis les épopées antiques telles que l'*Énéide* ensuite. Mais il n'est pas question de traductions au sens moderne

du terme; il s'agit plutôt d'adaptations libres. On prétend simplement mettre en forme la matière préexistante. C'est ce qu'affirme Chrétien lui-même lorsqu'il s'efforce de donner à son roman *Érec et Énide* une « moult belle conjointure », c'est-à-dire de marier dans l'harmonie de la composition, suivant l'idéal humaniste émergeant à l'époque, les traditions concurrentes chrétiennes et antiques (Foehr-Janssens, 2017).

Dans la perspective de l'écriture romanesque naissante, fondée sur la pratique de la *translatio* en vertu de laquelle le roman « verse un ancien système de représentation dans l'avènement du nouveau » (Blaise, 2005, p. 20), l'écrivain médiéval ne se prétend donc pas auteur; il propose, en troubadour ou en trouvère, de donner une nouvelle forme (une conjointure) à une matière préexistante. Autrement dit,

le poète médiéval ne crée pas — seul le Verbe-Dieu du christianisme est créateur [...] Le troubadour conjoint une matière qui lui préexiste pour lui assurer un sen (à la fois sens et enseignement, direction). Du point de vue formel [...] la littérature médiévale reprend toujours les mêmes personnages, elle raconte toujours la même histoire, toujours inachevée puisque chacun peut la réécrire depuis son début ou sa fin, ou reprendre tel détail, tel personnage, telle perspective (2008, p. 85).

Il ressort de ce processus « un texte ouvert, infini, anonyme ou à plusieurs voix » (2005, p. 14). La *translatio* est alors

bien autre chose que le simple passage d'une langue à une autre, autre chose encore que l'invention d'un genre ou d'un style, elle fait de la littérature le lieu perpétuel — durant des siècles — de la mise à l'épreuve d'un système de représentation qui est en même temps fait littéraire — inventé et élaboré dans le roman — et relation au monde (ibid.).

En ce sens, ce système qui a pour nom « courtoisie » se présente comme un « absolu littéraire » au sein duquel est envisagé un nouveau rapport de l'éthique à l'esthétique. Toujours selon Blaise, avec l'avènement de la Renaissance, le roman perd tout son sens en tant qu'absolu et devient le lieu de la fiction. *Don Quichotte* représente

l'effondrement de cet absolu avec son célèbre chevalier guidé par un système de représentation devenu inopérant. Lorsque le Romantisme tourne son regard vers le Moyen Âge à la fin du XVIII^e siècle et dans la première moitié du XIX^e, il ne s'agit pas uniquement pour lui d'y puiser sujets et formes, « mais aussi de marquer un changement radical dans l'ordre du système représentatif qui règle la création depuis des siècles, explicitement depuis la fin du Moyen Âge » (p. 10) et de l'effondrement de l'absolu littéraire. La vision romantique de ce monde légendaire médiéval

compose avec la réalité [des romantiques] [...] non pas en tant que vérité historique, mais comme le modèle d'une relation au monde qui assure le réseau des représentations à un moment historique donné [le XIX^e siècle] [...] autrement dit comme espace de conversion des valeurs (ibid.).

Au Moyen Âge comme à l'époque du Romantisme, cet espace est celui du roman. Pour Blaise, la rencontre de ces deux périodes historiques voit advenir « une autre configuration de la représentation » (*ibid.*). La lecture qu'elle propose d'œuvres modernes de la deuxième moitié du XIX^e siècle et du début du XX^e montre bien, à travers le motif de la Terre gaste, que cette configuration de la représentation continue de s'affirmer dans la modernité sous la forme d'une pensée de la crise. Cette crise désigne la perte de l'unité par laquelle le Divin garantissait la valeur du langage. Le nouveau rapport à la représentation de l'objet établi alors en est un où ce dernier se donne comme irréprésentable dans sa totalité ou multiplié à l'infini jusqu'à n'être plus fondé sur aucune valeur, à moins que, représenté dans sa totalité, il n'implique l'exclusion ou le démembrement du sujet (Blaise, 1999).

L'idée d'un absolu littéraire se perpétue au cours de la deuxième moitié du XIX^e siècle et du début du XX^e, comme elle se perpétuait à l'époque des romantiques. En d'autres mots, une production littéraire persiste, qui, « loin de se détacher de la réalité, soit à même d'opérer la relève d'un rapport au réel dans sa pratique même » (2005, p. 21). Cette pratique passe par un discours sur la crise de l'Histoire, qui est d'abord une crise divine, car la seconde moitié du XIX^e siècle « engendre un univers qui ne reconnaît plus l'expression divine pour centre et genèse » (*ibid.*). L'autorité de Dieu

ne garantissant plus la valeur esthétique et éthique de l'œuvre, il convient désormais de l'appuyer sur des bases nouvelles. Le Romantisme fonde cette autorité sur la figure de l'auteur. Alors, « non seulement [il] apparaît, littéralement, dans l'œuvre, mais il prend le devant de la scène, il devient une *figure héroïque* » (2008, p. 87, l'autrice souligne). Sujet de son œuvre, l'auteur romantique se présente comme un être d'exception. Génie en proie à la mélancolie, il est exclu de la communauté des hommes et de toute réalisation. Il devient, selon la formule que Blaise emprunte à Heidegger, un « être pour la mort ». Le monde où il évolue est alors envisagé comme une réalité stérile, une Terre gaste. Son œuvre met en scène la mélancolie et sa traversée. C'est en tant que génie traversant la mélancolie, la Terre gaste, que l'auteur romantique fonde l'autorité garantissant son œuvre.

La mélancolie témoigne des modes d'organisation de la relation du sujet au monde, répondant à la crise des représentations qui secoue le XIX^e siècle et que l'on voit apparaître dans la littérature. Devant un tel constat, on ne doit pas analyser une production littéraire comme le symptôme d'une civilisation en crise, car ce serait, nous dit Blaise (1999), faire l'économie de la question de l'œuvre. Selon elle, cette dernière doit plutôt être vue comme le lieu d'un nouage entre éthique et esthétique, sur lequel repose la possibilité même de la culture ou, en d'autres mots, la capacité, pour le sujet humain, de « s'arrimer, à travers l'épreuve de lui-même, au système des représentations » (p. 3).

Dans la seconde moitié du XIX^e siècle, la tentative de refonder l'autorité se poursuit et implique un « rapport au champ des représentations, à la validité de sa mise en pratique par l'écriture [...], à l'autorité et à la constitution de l'auteur » (2005, p. 42). D'un nouveau processus de *translatio* des valeurs répondant à la crise d'alors naît une langue nouvelle dans laquelle on voit poindre « les données de l'épreuve de la "terre gaste" » (*ibid.*). Des procédés littéraires modernes apparaissent donc, visant à apporter une nouvelle formule à la crise des valeurs. Ainsi, l'acte poétique moderne, « en concevant la constitution de l'auteur dans le drame mélancolique » (*ibid.*), n'est ni autotélique ni nihiliste; il vise plutôt un « "ré-enchantement du monde" à travers "l'explication orphique de la terre" » (*ibid.*). Cette dernière formule, Blaise l'emprunte à Stéphane

Mallarmé et elle signifie que le poète et son œuvre ont pour devoir d'interpréter le réel, car la seconde « rédime le défaut des langues en *interprétant* le monde : elle fonde le lieu en expliquant "poétiquement" la terre » (p. 59), ce lieu de l'œuvre à partir duquel, nous l'avons vu plus haut, le sujet humain s'arrime au système de représentations et où se nouent éthique et esthétique. À cet effet, Blaise (1999, 2003, 2005) montre que T. S. Eliot opère volontairement un tel nouage dans *The Waste Land*. Il y a là une tentative moderne de refondation de l'autorité adoptant la formule même de la crise des valeurs présente dans le *Conte du Graal*. Nombre de commentateurs, suivant une lecture symptomale, ont vu dans la forme du poème d'Eliot l'expression de la crise qui a bouleversé l'Occident à la suite des violences de la Grande Guerre. Pourtant, sa complexité va bien au-delà de « la simple représentation d'un monde en désordre à travers une écriture dé-structurée » (2005, p. 43). Nous avons vu plus haut que dans le *Conte du Graal*, lors de l'épisode du Roi pêcheur, le nice Perceval omet, malgré sa grande curiosité, de poser des questions sur le cortège du Graal qui passe et repasse sous ses yeux. Or, s'il avait posé ces questions, le Roi s'en serait trouvé guéri et son royaume, rédimé. Selon Blaise (2003), ces questions n'ont pas pour visée une appropriation des éléments du cortège ni de mettre au jour leur essence cachée; il ne s'agit pas de répondre à une énigme, mais bien plutôt de renouer le lien entre le monde et eux — entre l'éthique et l'esthétique — et par-là même réinstaurer ordre et unité dans le système de représentation qui se trouve disloqué en Terre gaste. C'est à une telle entreprise — à une « explication orphique de la terre » — que renvoie le poème d'Eliot, c'est-à-dire à

une "traversée de la mélancolie" pour assurer la parole dans un système culturel qui n'est plus relevé par une transcendance [...] [car] la fonction du poète est de rendre aux hommes un ordre, au sens ancien de "cosmos", ordre qui se dit dans l'effectuation même de la dépersonnalisation, c'est-à-dire dans le questionnement sensible de la fondation et du travail du champ de la représentation (1999, p. 9).

Cette traversée donne lieu à une « fiction d'autorité », une expression qui rend compte des stratégies mises en place dans et par le texte en

vue de garantir la valeur de l'œuvre à différentes époques (2005, 2008).

Le poème *The Waste Land*, avec ses 433 vers, est une vaste mosaïque intertextuelle composée de citations, de paraphrases et de références à des œuvres sacrées (l'Ancien Testament, les Upanishad) et profanes (le Tarot), produites par des poètes, des compositeurs, des romanciers et des dramaturges, mais aussi par des historiens (James Anthony Froude), des anthropologues (James George Frazer) et des folkloristes (Jessie Weston). Ils appartiennent à l'Antiquité grecque (Sappho, Sophocle) et romaine (Ovide, Virgile), au Moyen Âge (Chaucer, Chrétien, Dante), à l'ère élisabéthaine (John Day, William Shakespeare, Edmund Spenser, John Webster) ou encore au XIX^e siècle (Charles Baudelaire, Gérard de Nerval, Paul Verlaine). Figurent des personnages venus de tous horizons, de Philomèle au Roi pêcheur, en passant par Tirésias. Le poème est un contrepoint babélien où s'entremêlent le français, l'anglais, l'italien, l'allemand et le sanskrit, l'argot londonien, des comptines, des onomatopées, le chant du coq et le chœur des Filles du Rhin. Si le chaos, la ruine, le désert et la vanité¹ du monde moderne envahissent l'espace du poème, le contrepoint babélien, lui, écrit Virginie Thomas (2014), « vise à contrecarrer la fragmentation qui menace la culture occidentale en se faisant le dépositaire et le gardien du patrimoine littéraire mondial » (p. 324). Une telle fragmentation est historique, mais elle rend compte plus spécifiquement d'un éclatement du sens, et l'ambition de *The Waste Land* est donc de donner forme, à même sa composition, au lieu de sa possible reconstruction « sur la ruine de tout possible » (Blaise, 1999, p. 17). Cela implique une nouvelle méthode d'écriture. Dans un court essai consacré à James Joyce, Eliot (1923) écrit qu'en lieu et place d'une méthode narrative, la création d'une œuvre devrait résulter d'une méthode mythique. En opérant, par le mythe, une mise en parallèle continue entre la contemporanéité et l'antiquité qui rappelle la *translatio* médiévale, Joyce, écrit-il, propose une « méthode afin de contrôler, d'ordonner, de donner une forme et une signification à l'immense panorama de futilité et d'anarchie qu'est l'histoire contemporaine » (p. 480). Suivant cette conception, et comme l'écrit Pierre Jamet (2015),

l'artiste refusera d'organiser son matériau selon l'idée d'un monde stable. Il ne construira plus désormais une pyramide de signification, mais confrontera plutôt des unités significantes à de nouveaux paradigmes. Il rejettera tout système clos et concevra des manières de signifier qui sont faites de liens implicites créant un espace textuel multiple et ouvert. Il inventera un système ouvert, une nouvelle façon d'appréhender ce monde épouvantable et ruiné (p. 234).

Cette méthode donne lieu à un poème, *The Waste Land*, où la multiplicité des voix contradictoires, la répétition des thèmes et ce qu'Eliot qualifie, dans ses notes accompagnatrices, de « symbolisme accidentel », se voit doté d'un sens et d'une direction en vertu de sa conjointure (Blaise, 2005). Cette conjointure travaille le motif de la Terre gaste, « un espace culturel dont le système des représentations s'est effondré, nivelant toute ordonnance dans l'indifférenciation fondamentale » (p. 301).

Dans un tel système ouvert point un nouveau garant de l'autorité : non pas l'auteur, figure héroïque du Romantisme, mais le lecteur, assimilé à la figure du nice Perceval dans le motif de la Terre gaste (Blaise, 2003). Le poème est accompagné d'une cinquantaine de notes rédigées par Eliot lui-même. Comme le souligne Blaise, elles explicitent un grand nombre des références intertextuelles du poème, mais en taisent d'autres et, surtout, elles contribuent à en multiplier les interprétations possibles, ce qui engendre des effets de confusion. La profusion des intertextes convoqués par Eliot et la présence de son dispositif de notes font dire à Blaise que le poème, malgré sa complexité, malgré sa difficulté pour le lecteur, ne se fonde pas, néanmoins, sur un défaut de savoir. En effet, peu importe le degré d'érudition et les connaissances du lecteur, peu importe qu'il aborde *The Waste Land* seul, avec ses notes ou armé des analyses de ses nombreux commentateurs, il demeure toujours placé en position de nice face au poème. C'est en ce sens que la mosaïque intertextuelle renvoie au motif de la Terre gaste pris en tant qu'épreuve du champ des représentations et non en tant que représentation mimétique du chaos moderne :

La déconstruction apparente du poème ne reflète pas [...] un état du monde, mais met en jeu la déconstruction mélancolique

des terres gastes qui se résout en posant des questions sur les éléments du cortège du Graal, non pour se les approprier ou pour en découvrir l'essence cachée, mais pour établir un lien entre eux et le monde et ainsi « traverser » la mélancolie (p. 462).

C'est au lecteur qu'il échoit de poser les questions et d'endosser la fonction de *nice* figurée chez Chrétien par Perceval, car, comme Blaise le démontre, dans le cadre d'une incomplétude de la signification (de la crise de la représentation initiée au XIX^e siècle) et en vertu de la composition du poème, à travers l'interprétation seule demeure la possibilité d'une cohésion de l'œuvre. Dans cette fiction d'autorité qu'est *The Waste Land*, l'auteur « accompagne le *nice* de son système truqué de références [c'est-à-dire son dispositif de notes] [...] dans le courant de l'*effectuation* d'un sens dont il est, comme le lecteur (ou le lien de la mémoire aléatoire que celui-ci représente), une composante » (p. 463, l'autrice souligne). Dès lors, « le rapport des notes au texte creuse la place de cet étranger qui seul peut *accomplir* l'autorité » (p. 462).

NOUER ÉTHIQUE ET ESTHÉTIQUE : LA CRISE DES VALEURS DANS L'ŒUVRE DE MITCHELL

Comme le rappelle Henri Maldiney (1973), le terme *ethos* ne signifie pas uniquement une manière d'être, mais également un séjour :

l'art ménage à l'homme un séjour, c'est-à-dire un espace où nous avons lieu, un temps où nous sommes présents et à partir desquels, effectuant notre présence à tout, nous communiquons avec les choses, les êtres et nous-mêmes dans un monde, ce qui s'appelle habiter (p. 148).

On comprend que toute œuvre noue éthique et esthétique en proposant un monde habité et métaphoriquement habitable, mais également, en s'appuyant sur Blaise, que certaines d'entre ces œuvres, en mobilisant le motif de la Terre gaste, y mettent à l'épreuve un système de représentation de l'être au monde, de l'habiter. C'est le cas de l'*Über-book* de David Mitchell, dans lequel la Terre gaste devient un monde insoutenable, sorte de *locus horribilis* traversé par la catastrophe. En tant que fiction interrogeant la fiction et les

procédés littéraires, il joue au jeu de la métafictionnalité. Dans les deux cas, l'œuvre exerce une force centrifuge sur le lecteur, l'expulsant hors d'une diégèse présentée comme foncièrement inhabitable et l'incitant à adopter une distance réflexive vis-à-vis du texte qu'il a entre les mains.

Par conséquent, le motif de la Terre gaste revêt une double dimension. Éthique, car la terre dévastée témoigne d'une perte de l'échelle des valeurs sociales et morales. Esthétique, puisqu'elle a également perdu le système de représentation qui accompagne ces valeurs. Le roman devient le lieu où se conjoignent ces deux dimensions. Nous avons vu la dimension éthique de la Terre gaste chez Mitchell au chapitre précédent : la dévastation de l'écoumène provient d'une faute d'origine anthropique, la prédation, présentée sous ses deux faces, soit la consommation moralement insoutenable d'autrui et la consommation écologiquement insoutenable de l'environnement. A priori, la prédation n'entraîne aucun renversement des valeurs : étant dépeinte comme un phénomène transhistorique, elle serait coextensive à l'humanité et aurait donc existé de tout temps. Comme l'écrit Adam Ewing dans son journal, l'humanité possède des crocs et des griffes qu'elle se doit de transcender. Toutefois, dans le monde diégétique de *Cloud Atlas*, la première manifestation de la prédation correspond aux premiers temps de l'Anthropocène. Elle a lieu à la toute fin du XVIII^e siècle, à l'arrivée des Britanniques sur les îles Chatham, un événement qui entraînera le déclin et la chute des Moriori. L'effondrement de ces valeurs que sont les soutenabilités morale et écologique est donc contemporain de l'Anthropocène, ère que le roman représente de son avènement (« The Pacific Journal of Adam Ewing ») à sa fin (« Sloosha's Crossin' »).

Le portrait des Moriori illustre le renversement de la soutenabilité pré-anthropocénique. Avant la colonisation, ils vivaient en autarcie et ne connaissaient pas la guerre, ce qui fait dire à M. D'Arnocq, un colon installé là depuis longtemps, que l'île d'Utopia de More s'y apparente davantage que tout autre lieu sur Terre. Cette eutopie prémoderne reposait sur la consommation écologiquement soutenable de l'environnement et d'autrui. Aucun historien ne connaît l'origine de ce peuple, de sorte qu'il s'enracine dans des temps immémoriaux, et donc mythiques — selon l'expression D'Arnocq,

l'harmonie y « perdue depuis soixante siècles et remonte au jour où Adam goûta au fruit de l'Arbre de la Connaissance » (Mitchell, 2007 [2004], p. 22). Ainsi, la sympathie y précéderait la prédation, laquelle se décline en une série de catastrophes anthropiques successives. Afin de répondre aux besoins des marchands qui ont afflué après la découverte des îles Chatham, les Moriori délaissent leur mode de vie ancestral. Cela se traduit par l'extinction de la faune locale, la stérilité de la terre et l'arrivée de nouvelles maladies qui emportent les habitants. Le credo pacifiste des Moriori facilite leur extermination ou leur asservissement par les Maoris lorsque ces derniers débarquent sur les îles grâce aux embarcations britanniques.

Toutes les caractéristiques attribuées par R. Howard Bloch (1980) à la Terre gaste figurent dans le récit de M. D'Arnocq et mettent en abîme le destin de l'écoumène tout entier que dépeignent « An Orison » et « Sloosha's Crossin' » : dépopulation (à l'arrivée d'Ewing, Autua est le dernier représentant de son peuple), infertilité de la nature, défaillance de l'agriculture, effondrement de l'ordre social, diffusion de l'injustice et de l'abus des plus faibles (asservissement) et épisodes d'une extrême violence (« les hommes et les femmes furent empalés en rangs sur la plage [...] les enfants terrés dans des cachettes se firent débusquer et démembrer par des chiens de chasse », p. 26). À la suite de ce renversement des valeurs, la prédation se répand et ses effets se font sentir à l'échelle planétaire en raison de l'accroissement et de la densification du réseau d'interconnexions et d'interdépendance qui unit les habitants de l'écoumène jusqu'à devenir global, amplifiant la portée des actions de chacun. La Terre gaste s'étend donc à une portion toujours plus significative de l'écoumène. En ce sens, le temps, dans le monde diégétique de *Cloud Atlas*, n'est qu'en apparence cyclique, puisque les effets de la prédation (dont les actes sont cumulatifs) se déploient comme une onde de choc.

Cette crise des valeurs conduit à la dévastation de l'écoumène par une consommation insoutenable des êtres et de l'environnement. Elle se double d'une crise de la représentation, c'est-à-dire de l'effondrement de l'espace signifiant. L'analyse du roman par Scott Dimovitz (2015) le montre bien. Pour lui, *Cloud Atlas* mobilise la parabole lacanienne de l'origine de l'humanité comme chute

perpétuelle et cyclique, nécessaire et tragique, dans le langage; cette chute universelle se répète au fil des générations jusqu'à ce que le cycle recommence. Espérant transcender la dépendance au discours, nous dit-il, *Cloud Atlas* dépeint un monde dans lequel le langage échoue à capturer le réel. Le regard devient alors ce par quoi il serait possible de dépasser les limites du mot. L'espoir naît avec lui d'une présence au réel. C'est, pour lui, ce dont rend compte la conclusion de « Sloosha's Crossin' ». À la fin du récit, on apprend que Zachry est mort et que son fils met en doute la véracité des événements relatés. Puis ce dernier décrit le dispositif grâce auquel il visionne l'oraison de Sonmi. Si plus personne ne comprend les mots de la déesse, sa présence demeure réconfortante et sert à endormir les enfants au coucher. Puis, s'adressant à un interlocuteur que le texte n'identifie pas — il en ressort l'impression que le fils de Zachry parle directement au lecteur de *Cloud Atlas* et non à un auditeur issu de son propre monde —, il lui dit, en lui tendant le dispositif : « Assieds-toi donc un batt'ment. Tends les mains. R'garde » (p. 405). Par cette adresse finale, écrit Dimovitz (2015),

Cloud Atlas se termine en un lieu que le langage traditionnel ne peut exprimer. Il ne peut que pointer dans sa direction et cet ultime mouvement fonctionne comme un testament portant sur l'impossibilité de quitter le langage. « Regarde » est une imploration, un signifiant écrit qui ne peut jamais se transcender lui-même comme geste. Le récit se termine et ne peut finalement que désigner une présence fantomatique [l'hologramme de Sonmi], où la vérité pourrait se situer sans que nous ne possédions les outils pour la décoder. L'espace vide de la page suivante sert de métaphore à l'impossibilité finale de représenter le réel. Le texte doit exister, l'histoire doit être contée, mais les mots échouent toujours dans leur tâche de présenter la réalité (p. 86).

Dimovitz identifie bien la crise du système de représentation telle que *Cloud Atlas* l'enregistre. Dans les mots de la mésocritique, cette crise témoigne de la complexité de l'écoumène contemporain, celle-là même qui appelle de nouveaux outils pour le représenter ou, en autrement dit, pour faire de la communauté écouménale une communauté non plus à *imaginer*, mais bien *imaginée*.

Nous avons vu précédemment qu'un aveu d'impuissance traversait l'œuvre : si cette dernière illustre la solidarité unissant les individus entre eux et avec leur environnement, elle ne produit aucune carte exhaustive de ces liens et la communauté écouménale ne peut s'actualiser pleinement alors qu'il s'agit là de la seule manière de mettre un terme à la prédation. Comme le dit Zachry, cette carte, c'est Sonmi et, donc, son catéchisme révolutionnaire. Elle est « l'est et l'ouest, pis la boussole, pis la carte, ouais, la carte des nuages » (Mitchell, 2007 [2004], p. 404). Or, dans un monde postcatastrophique, plus personne ne peut y accéder. Un vaste réseau tissé entre des êtres solidaires existe bien, mais nul personnage ne le reconnaît comme tel. Nulle conscience collectivement partagée ne semble à aucun moment émerger, de sorte que la communauté écouménale demeure inimaginée : l'éthique de la sympathie universelle reste lettre morte. Aucune action commune ne fait contrepoids à la prédation, phénomène qui devient endémique dans les mondes contemporains de Sonmi et Zachry. Les limites de la représentation donnent lieu à une dys-somatisation de l'écoumène, qui demeure alors altérisé, personne ne reconnaissant pour sienne la part médiale de son être alors qu'elle se montre essentielle à un habiter vu comme un être ensemble et un être sur Terre moralement et écologiquement soutenables (sympathiques).

Une crise, la dys-somatisation de l'écoumène, traverse de part en part la diégèse mitchellienne et débouche sur un monde dysphorique et inhabitable tant pour les personnages que, métaphoriquement parlant, pour le lecteur. Elle ne peut se résoudre que dans l'acquisition des cartes idoines de la communauté écouménale ou, autrement dit, du système de représentation adéquat qui représente, en matière de rhétorique utopique, une matérialisation du principe amélioratif sous la forme d'un horizon d'espoir.

Voyons maintenant comment ce principe est exposé à l'aide du motif de la Terre gaste.

MÉTALEPSES ET INSTABILITÉ ONTOLOGIQUE DU MULTIVERS MITCHELLIEN

Dead Rising 3 incite le joueur à créer une communauté cinétique en décroissant les quartiers enclavés par les non-lieux, ces derniers servant la mondialisation au détriment des communautés de quartier

ségréguées, l'échelle planétaire au détriment de l'échelle locale. La catastrophe, dans ce jeu, comme dans nombre de fictions de morts-vivants, entraîne la constitution d'un être ensemble communautaire. Dans *Ghostwritten* et *Cloud Atlas*, c'est la conjointure qui se charge d'établir un pont entre les réalités disjointes que sont, d'un côté, la mondialisation économique et les instances politiques internationales et, de l'autre, les spécificités culturelles locales, ces « innombrables sous-mondes de vies quotidiennes sans pouvoir et privées de droits » (Schoene, 2010, p. 44), et ce, en juxtaposant des récits de soi à première vue autonomes, mais dans les faits interdépendants. La conjointure met en évidence une communauté écouménale aux yeux du lecteur, mais cette dernière demeure encore à imaginer. Qui plus est, dans le cadre de la transfictionnalité, cette même conjointure entraîne d'importantes contradictions qui menacent l'intégrité du monde mitchellien.

Nombreuses sont aujourd'hui les franchises dans la culture de genres qui proposent des « mondes maximaux »², ou plutôt des mondes fictionnels à prétention maximaliste. Ils sont construits à l'aide d'une myriade de textes intra- ou trans- médiatiques. On peut penser aux univers de Star Wars et Dune. Ces mondes, en raison de leur taille et du nombre de textes et de créateurs impliqués, sont sujets à de nombreux problèmes de cohérence narrative, dans la mesure où le principe de non-contradiction n'est pas toujours respecté — en particulier dans les séries et les cycles d'ampleur — et ce, volontairement ou accidentellement. Un exemple classique remonte à aussi loin que *Illiade*, où Pylémène, mort de la main de Ménélas, n'en est pas moins vivant, à un point ultérieur de l'histoire, lorsqu'il pleure son défunt fils. Ces contradictions apparaissent parfois comme telles uniquement lors du rapprochement de plusieurs récits se rapportant à une même diégèse. Mark J. P. Wolf (2012) parle dans un tel cas de figure d'« incohérences agrégées » (*aggregate inconsistencies*, p. 375). L'univers des superhéros de DC Comics a connu des problèmes d'incohérence narrative tels qu'une série spéciale de 12 bandes dessinées appelée *Crisis on Infinite Earths* a dû être créée en 1985 afin de les résorber en termes diégétiques. Ainsi, pour mettre fin aux apories et aux imbroglios narratifs résultant d'un processus de création impliquant des centaines d'artisans et une multitude de mondes et de chronologies parallèles, le multivers³ de

DC Comics a été frappé par un désastre dont la résolution a eu pour effet de remettre, en quelque sorte, les compteurs à zéro : les mondes du grand multivers ont été fusionnés pour ne plus former désormais qu'un seul univers. D'autres franchises transmédiatiques ont tenu à leur manière leur concile de Laodicée afin de distinguer dans leur production les œuvres canoniques et apocryphes. Parmi elles, *Star Wars* possède même une base de données dédiée à la question de la cohérence narrative, appelée « Holocron », sur laquelle travaillent pas moins de cinq éditeurs-archivistes (Clarke, 2014).

Les romans de Mitchell se rapportent transfictionnellement à un même monde diégétique. Ainsi, dans *The Bone Clocks*, les catastrophes, non contentes de dévaster le monde de Holly Sykes, conduiront également au monde postcatastrophique de Zachry. Dans ce même roman, le docteur Marinus met sur pied un groupe de réflexion, les « Prescients », chargé de préserver la civilisation à partir de l'un de ses derniers bastions, l'Islande. Méronyme et les siens, dans *Cloud Atlas*, en sont les descendants. Des objets circulent également d'un roman à l'autre : la marque de whisky fictive Kilmagoon, la goélette La Prophétesse, etc. Il y a également reprise de personnages. Par exemple, Luisa Rey apparaît à la fois dans *Ghostwritten*, *Cloud Atlas* et *Utopia Avenue*, et le docteur Marinus, dans *The Thousand Autumns of Jacob de Zoet*, *The Bone Clocks*, *Slade House* et *Utopia Avenue*. Selon l'inventaire auquel s'est livrée la journaliste Kathryn Schulz (2014), 21 personnages (ou, dans certains cas, leurs descendants⁴) apparaissent dans deux ou trois romans différents⁵.

En reprenant la typologie de Richard Saint-Gelais (2011), il y a lieu de parler d'expansion⁶ pour qualifier l'apport de chaque récit ou roman à l'univers de Mitchell, puisque chacun y ajoute de nouvelles données diégétiques, soit des personnages, des objets ou des événements. Ainsi, « *Sheep's Head, 2043* » constitue une expansion elliptique vis-à-vis de *Cloud Atlas*, dans la mesure où le chapitre intercale des événements entre ceux narrés par Cavendish dans « *The Gastly Ordeal* » et ceux de Sonmi dans « *An Orison* ».

La récurrence d'objets et de personnages et leur migration entre les romans suggèrent, nous l'avons dit, que ces derniers œuvrent conjointement à la construction d'un même monde partagé par le biais de l'expansion. Mais a-t-on réellement affaire à un monde

cohérent et unique? À y regarder de plus près, ce jeu d'expansions devient rapidement problématique et entraîne avec lui des contradictions analogues à celles qui ne cessent de se manifester dans les franchises transfictionnelles de grande ampleur. Selon toute vraisemblance, il ne saurait être question, toutefois, d'incohérences narratives accidentelles. Pourquoi? Parce que des jeux métafictionnels menacent ici la cohérence de l'univers mitchellien et non de simples erreurs factuelles.

On doit à William H. Gass (2018 [1970]) le terme « métafiction », proposé dans son article « Philosophy and the Form of Fiction ». Il désigne les romans « où les formes de la fiction servent de matériel sur lequel d'autres formes peuvent être imposées » (p. 655). La métafictionnalité représente une forme de métatextualité, c'est-à-dire qu'elle existe dans la relation critique unissant deux textes, dont l'un fait le commentaire de l'autre (Genette, 1982). Laurent Lepaludier (2002) reprend le terme afin de désigner un ensemble de phénomènes par lesquels des textes se prennent eux-mêmes, ou le genre auquel ils appartiennent, pour références. Il écrit :

le texte de fiction sera métatextuel s'il invite à une prise de conscience critique de lui-même ou d'autres textes [...] [attirant alors] l'attention du lecteur sur le fonctionnement de l'artifice de la fiction, sa création, sa réception et sa participation aux systèmes de signification de la culture. (p. 10)

Ce dernier qualifie un texte de fiction comportant une dimension métatextuelle conséquente de « métafiction ». Parmi les manifestations du phénomène de métafictionnalité figure la métalepse, au sens où, écrivent John Pier et Jean-Marie Schaeffer (2005), en tant que

moyen réservé au récit de fiction, elle constitue en même temps une mise à nu de la situation de communication paradoxale qui caractérise la fiction : en court-circuitant la frontière entre le monde de la narration et le monde du narré, elle met l'accent sur le fait que dans le récit de fiction, contrairement au récit factuel, le monde narré est ontologiquement dépendant de l'acte de narration qui l'engendre (p. 14).

La métalepse, ce concept que l'on doit, en narratologie, à Gérard Genette (1972, 2004), désigne l'intrusion d'un élément appartenant à un niveau narratif dans un autre niveau narratif. C'est le cas, notamment, nous dit-il, lorsqu'un narrateur situé en dehors de l'histoire relatée fait irruption dans le monde diégétique du récit ou lorsqu'un personnage intervient dans un univers métadiégétique (dans le monde d'un récit enchâssé dans un récit plus large) ou l'inverse, comme cela se produit dans la nouvelle « Continuidad de los Parques », de Julio Cortázar, où le protagoniste est en voie d'être assassiné par le personnage du roman qu'il est en train de lire. Nous entendrons ici la métalepse dans son acception transmédiate proposée par Werner Wolf (2005), soit comme « une transgression paradoxale généralement volontaire ou une confusion entre des (sous)mondes (onto)logiquement distincts » (p. 91). La métalepse exerce un effet centrifuge sur le lecteur. Mettant en exergue le caractère fictionnel de l'œuvre, elle prévient toute immersion dans son monde diégétique. C'est que la métalepse remplit, selon Christine Baron, « une fonction ironique, dans la mesure où elle instaure un contrat de lecture particulier fondé non plus sur la vraisemblance, mais sur un savoir partagé de l'illusion » (citée dans Pier et Schaeffer, 2005, p. 14).

Comme le note bien Courtney Hopf (2011), le principe de *Cloud Atlas* selon lequel chaque récit est ultérieurement lu par un autre personnage-lecteur multiplie les niveaux diégétiques du roman. Leur franchissement donne lieu à des métalepses. Il ne serait pas question de parler de transgression proprement dite si tous les personnages évoluaient dans le même monde, ontologiquement parlant. Cependant, la composition de *Cloud Atlas* autorise tout à la fois des franchissements entre des niveaux diégétiques narratologiquement distincts, mais se rapportant ontologiquement à un même monde, et d'autres entre des mondes ontologiquement distincts, cette fois, quand leur statut ontologique n'est pas tout simplement indéterminable. Lorsque Luisa Rey rencontre Rufus Sixsmith ou qu'elle lit les lettres que Frobisher lui a adressées, il y a métalepse, en ce sens que des objets et personnages migrent entre la diégèse (narratologique) de « Letters from Zedelghem » et celle de « Half-Lives », mais Rey, Sixsmith et Frobisher évoluent dans le même monde, d'un point de vue ontologique. On peut illustrer la seconde forme de métalepse,

que Marie-Laure Ryan (2005) qualifie « d'ontologique », en prenant l'exemple des réminiscences de Vyvyan Ayrs. Il s'agit d'un exemple parmi de nombreux autres. Dans « Letters from Zedelghem », Ayrs visite en rêve le *dînarium* où travaille Sonmi dans « An Orison », dont la musique d'ambiance lui inspirera une œuvre musicale. Il raconte :

J'ai rêvé d'un... café cauchemardesque, illuminé de toute part, et pourtant confiné sous terre. J'étais mort depuis longtemps, très longtemps. Les serveuses avaient toutes le même visage. On y mangeait du savon et on y buvait des tasses de mousse. La musique de ce café » — il a désigné d'un doigt épuisé la partition —, « c'était celle-ci » (Mitchell, 2007 [2004], p. 106).

À première vue, Ayrs entrevoit son monde tel qu'il sera dans le futur, et non un monde fictif, ce que suggère le « J'étais mort depuis très longtemps ». Toutefois, si Ayrs évolue dans le même monde que celui de Luisa Rey — dans lequel a réellement existé un certain Frobisher; ce dernier a composé un sextuor qu'écoute Rey chez un disquaire et rédigé des lettres à un Sixsmith qu'elle rencontre en personne — ce monde possède un statut fictionnel aux yeux de Sonmi. Ayrs ne peut donc y avoir accès autrement que par l'intervention d'une métalepse ontologique. En effet, Rey constitue le protagoniste d'un roman policier que lit Cavendish dans « The Ghastly Ordeal ». Quant à Cavendish, il existe, en tant que personnage central et narrateur d'un film picaresque que visionne Sonmi, adaptation d'un texte au statut incertain, car il pourrait s'agir de mémoires ou d'un roman lui aussi picaresque. Dès lors, dans la perspective de Sonmi, le monde et les événements vécus par Rey et Ayrs se présentent comme une fiction dans une fiction, et le rêve d'Ayrs permet la rencontre de deux univers ontologiquement distincts par le biais d'un jeu métafictionnel.

Certaines métalepses ontologiques entraînent également des phénomènes d'intercommunication entre les mondes de *Cloud Atlas* et des autres romans de Mitchell, conduisant ici aussi à des incohérences narratives. Parmi les personnages de *Ghostwritten* figurent Luisa Rey et Timothy Cavendish. Une relation transfictionnelle entre ce roman et *Cloud Atlas* est établie en vertu d'un partage de personnages, et ce à l'aide d'une métalepse ontologique. À aucun moment,

dans *Ghostwritten*, Cavendish et Rey ne se rencontrent. Néanmoins, ils sont reliés l'un à l'autre par une chaîne de personnages évoluant dans le même monde. Par exemple, Timothy Cavendish commande à Marco une biographie pour le compte de sa maison d'édition. Marco prend pour amante l'ex-femme de Neil Brose. À Hong Kong, Brose croise le jeune saxophoniste Satoru dans un Café. Une pièce de ce dernier est diffusée par Bat Segundo dans son émission radiophonique *Night Train*. Au cours d'une ligne ouverte, Segundo reçoit un appel de l'écrivaine et journaliste Luisa Rey. Tout suggère donc que Rey et Cavendish appartiennent au même monde diégétique. Cependant, lorsqu'on se reporte à *Cloud Atlas*, nous l'avons vu, Rey évolue dans le monde fictionnel du roman *Half-Lives: The First Luisa Rey Mystery*, que lit Cavendish. L'un et l'autre semblent vivre dans des mondes ontologiquement distincts. Il y a donc là l'exemple d'une incohérence agrégée; elle découle d'une métalepse perçue comme telle uniquement à la lecture des deux romans en rapport de transfictionnalité et ne s'actualise qu'à la parution de *Cloud Atlas*.

Au compte des incohérences agrégées, on peut aussi ajouter le cas de Mo Muntervary. Son monde est appelé à être dévasté par la collision d'une comète dans *Ghostwritten*. Or, on la retrouve quatre décennies plus tard dans le futur catastrophique de *The Bone Clocks*. Dans le premier roman, elle est contemporaine de Cavendish, puisqu'il s'agit de l'éditeur de Marco, un homme qui la sauve in extremis d'une collision avec une voiture. Elle l'est également de Rey, qui intervient dans la même tribune radiophonique que le Gardien de zoo, intelligence artificielle qu'elle a créée. Dans le second roman, elle vit dans le passé de Zachry, une époque au cours de laquelle Marinus fonde le groupe des Prescients, dont le chevrier croise les descendants. Dès lors, en vertu de l'intercommunication rendue possible par des métalepses ontologiques, Muntervary existe simultanément dans les mondes fictionnels (distincts) de la Luisa Rey de « Half-lives » et du Timothy Cavendish de « The Ghastly Ordeal », de même que dans celui de *Ghostwritten* et, enfin, de Sonmi, Zachry, Holly Sykes et Marinus, respectivement représentés dans *Cloud Atlas* pour les deux premiers et dans *The Bone Clocks* pour les deux autres.

Ces exemples montrent que le monde transfictionnel de Mitchell est foncièrement aporétique : il s'agit moins d'un univers que d'un multivers dans lequel la prolifération de mondes en interconnexion

ne s'explique pas, diégétiquement parlant, par les lois de la physique ou l'intrusion de phénomènes relevant de la magie ou du paranormal, contrairement aux multivers de la *fantasy*, de la science-fiction ou du fantastique. Le lecteur s'expose alors à un jeu métafictionnel — voire, au risque de multiplier les préfixes, un jeu « méta-transfictionnel » — qui exerce sur lui un effet centrifuge⁷. Il est expulsé hors de la diégèse mitchellienne, en quelque sorte, et peut alors adopter par rapport à elle une distance réflexive que permet, selon la reformulation à contre-emploi de la célèbre citation de Samuel Coleridge par John Pier et Jean-Marie Schaeffer (2005), la « suspension volontaire de la crédulité » (p. 14).

L'EFFECTIVITÉ DU SYMBOLIQUE ET LE GRAAL

Dans « Half-Lives », Isaac Sachs, un physicien impliqué dans l'enquête de Luisa Rey sur la compagnie Seaboard, esquisse en quelques notes une théorie personnelle de l'Histoire peu avant son assassinat. Sachs y distingue le passé réel du passé virtuel. Alors que le passé réel d'un événement sombre dans l'oubli à mesure que ses témoins et les documents historiques disparaissent, le passé virtuel « prend corps à travers des souvenirs réarrangés + articles + on-dit + récits fictifs — bref : des croyances [...] [et] sa supercherie devient toujours plus difficile à déceler/démontrer » (p. 509). Les événements disparaissent et seul demeure le langage et le récit, qui les relatent en s'écartant de leur réalité. Par symétrie, ajoute Sachs,

il existe également un futur réel + virtuel. Nous imaginons à quoi ressemblera la semaine prochaine/ l'année prochaine/ l'an 2225 : un futur virtuel composé de nos désirs + prémonitions + rêveries. Ce futur virtuel est susceptible d'influencer le futur réel, ex. une prophétie qui s'accomplit à force qu'on s'y est préparé. Mais de même que demain éclipse le jour présent, le futur réel éclipsera le futur virtuel. Comme l'utopie, futur + passé réels appartiennent à un vague pays lointain où ils ne nous sont d'aucune aide (ibid.).

Le langage, dans *Cloud Atlas*, rate la réalité, comme le montre l'analyse de Dimovitz (2015) rapportée précédemment. Il rend symboliquement possible, également, un multivers ontologiquement instable, composé de mondes et de personnages dont seuls les artifices de la

fiction rendent possible l'intercommunication. Le jeu métafictionnel de Mitchell représente ici, par analogie, les brouillages entre la réalité souveraine et les régions finies de sens caractérisant l'habiter contemporain comme être entre les espaces en favorisant la rencontre de mondes au statut ontologique distinct. Le multivers constitue une Terre gaste, le lieu d'une crise du système de représentation — une dys-cartographie — où la conjointure et les dispositifs narratifs réduisent l'incommunication caractérisant l'être ensemble de la communauté écouménale. Conjointure et dispositifs narratifs dépeignent dans le même souffle l'incapacité des habitants à se reconnaître comme faisant partie intégrante de cette communauté, ne possédant pas les outils cartographiques idoines pour s'imaginer en tant que telle. Toutefois, la thèse de Sachs — si elle met en abyme la question du langage et du récit dans le roman *Cloud Atlas* tout entier — suggère que le langage reste impuissant à rendre compte de la réalité, mais qu'il a néanmoins prise sur elle. Ainsi, le passé virtuel, entièrement discursif, se substitue au passé réel et aux événements qui le composent; le langage rate ainsi le réel, mais il possède néanmoins une effectivité, puisque « le présent fait un usage détourné du passé virtuel afin d'entretenir ses propres mythes + justifier l'imposition d'une volonté » (Mitchell, 2007 [2004], p. 509). C'est le cas également du futur virtuel, qui relève de la prophétie autoréalisatrice. Si, « comme l'utopie⁸, futur + passé réels appartiennent à un vague pays lointain où ils ne nous sont d'aucune aide » (*ibid.*), ce n'est pas le cas du futur virtuel, qui peut se réaliser en tant que plan d'action et se substituer, par là même, au futur réel. Que les récits de *Cloud Atlas* représentent un monde ontologiquement stable ou non importe peu : seuls demeurent pertinents l'usage, le caractère exemplaire et la potentielle effectivité de ces récits en ce qui concerne les questions de la prédation et de la sympathie universelle. C'est en ce sens que le roman noue éthique et esthétique. Point alors la possibilité de rédimer la Terre gaste, c'est-à-dire les valeurs dénoncées comme mortifères et le système de représentation à travers lequel elles se matérialisent.

C'est dans la rencontre avec le Graal, un objet éblouissant, que peut être rétabli le système de représentation momentanément anéanti en Terre gaste (Blaise, 2005, 2008). L'histoire du *Perceval* de Chrétien est celle d'une occasion ratée de la rédimer. Celle de

Cloud Atlas en est une également. La Terre demeure gaste, à la fin du récit de Zachry, et rien ne porte à croire que l'on mettra fin à cet état. Dans *Cloud Atlas*, le Graal est associé à Sonmi et à son élévation, c'est-à-dire à son accès au langage, à la pleine expression de sa personnalité et à sa capacité à réfléchir sur sa condition de factaire. Bref, à sa venue au monde non pas en tant que clone, fruit de la bio-ingénierie, mais comme être humain. Comme le mentionne l'archiviste, Sonmi représente le Graal pour les « génomiciens » (bio-ingénieurs) en quête de l'élévation des factaires : « Vous le savez, les génomiciens, *pour qui vous représentez le Graal* » (Mitchell, 2007 [2004], p. 246, nous soulignons). Et plus loin, il désigne explicitement l'élévation comme un Graal : « Si Boom-Sook Kim [un étudiant censé avoir découvert la formule chimique de l'élévation] était l'imbécile que vous décrivez, comment aurait-il pu mettre au point le Saint-Graal de la psychogénomique que représente une élévation stable ? » (p. 287)

Quand, dans le *Perceval* de Chrétien, le Graal fut introduit dans la salle du château du Roi pêcheur, « une si grande clarté se répandit que les chandelles en perdirent leur éclat comme les étoiles ou la lune quand le soleil se lève » (Chrétien de Troyes, 2012 [1182], p. 36). D'une manière toute similaire, le dispositif contenant l'oraison de Sonmi brille d'une lumière immanente lorsque Zachry l'active : « j'ai pris c't'œuf d'argent [le dispositif] dans l'creux d'mes mains pis il s'est mis à ronronner pis à briller un peu, ouais, comme si qu'il était vivant [...] il s'est mis à vibrer pis à chauffer jusque qu'une fille fantôme a scintillé ! » (Mitchell, 2007 [2004], p. 343). La curiosité de Zachry, comme celle de Perceval, le dévore devant un tel spectacle (« Ma curieus'rie avait tell'ment faim », *ibid.*). Mais si Perceval n'ose poser les questions sur le cortège, Zachry, lui, en endossant le rôle du nice, est d'abord uniquement retenu par la stupéfaction, avant de prendre la parole :

Quand qu'j'ai eu assez d'cran, j'ai d'mandé à voix haute, ou plutôt murmé, Sœur, t'es une âme perdue? Comme si qu'j'étais pas là, qu'elle a fait, alors j'ai continué, Ma sœur, tu m'vois? Après, j'ai pigé qu'la fille fantôme m'parlait pas à moi pis qu'elle pouvait pas m'voir (p. 344).

Si poser ces questions ne suffit pas à rédimier la Terre gaste, c'est que l'acte ne permet aucunement d'actualiser les liens de solidarité qui unissent les deux personnages, séparés qu'ils sont par les siècles et un média unidirectionnel, d'une part. D'autre part, c'est que la figure du nice réside ailleurs, comme nous le verrons plus loin.

Sonmi est explicitement associée au Graal et à sa quête. Son accès au langage et à la conscience, comme chez Perceval, est une tragédie, dans la mesure où elle peut désormais mesurer l'ampleur de la dévastation de la Terre, consommée de manière insoutenable comme l'est littéralement autrui, c'est-à-dire les factaires dont se repaissent les clients des *dinarius* après leur vie utile. Mais cette chute dans le langage est également la condition lui permettant, à travers ses *Déclarations*, d'obtenir « ord'donnance sur les pens'ries des sang-purs et des malformés » (p. 362) en offrant une alternative à l'idéologie consumériste de la Corpocratie et un être ensemble inclusif, sans distinction entre sang-purs (les individus non génomés) et malformés (factaires). Cette alternative où pointent les valeurs de la sympathie universelle — présentes également dans les écrits d'Ewing — est inspirée par l'idéal communautaire trouvé au sein d'une colonie sise dans les marges du régime de Nea So Copros où vivent des individus frugaux, issus de tous horizons, liés par un sentiment de fraternité et dépourvus de « la faim et l'insatisfaction rongéant tous les sang-purs » (p. 434). Cette colonie — dans laquelle on retrouve en écho les Moriori de « The Pacific Journal » et les manifestants antinucléaires campant en périphérie de la centrale de Seaboard dans « Half-Lives » — semble d'ailleurs avoir inspiré le mode de vie de la tribu de Zachry, régie comme elle par une Abbessse et vivant en conformité avec les catéchismes de Sonmi. Cette tribu autarcique et pacifique constitue d'ailleurs, aux yeux de Méronyme, qui l'étudie en ethnologue, un modèle que les Prescients doivent appliquer s'ils veulent survivre. Autrement dit, Sonmi propose une éthique afin de rédimier la Terre gaste. Mais en tant que Graal, elle représente plus que ses *Déclarations*. En effet, nous avons vu que la cartographie toujours limitée de l'écoumène, dans les romans de Mitchell, donnait lieu à un constat d'échec : à aucun moment ne sont actualisés les liens en vertu desquels les personnages du monde diégétique de *Cloud Atlas* se reconnaissent comme membres d'une même communauté écouménale. Autrement dit, il manque à cette

dernière la carte idoine pour rendre effective l'éthique de la sympathie universelle et renverser les effets de la prédation — sans conscience de ce qui relie les agents individuels, il ne saurait y avoir d'action collective opérante. Or, selon les mots de Zachry, repris de l'Abbesse (la prêtresse de sa tribu), cette carte, c'est Sonmi, puisqu'elle est « la carte des nuages » (p. 404), des nuages qui, à l'image de l'océan d'Ewing, représentent l'humanité comme une multitude d'individus pris dans un tout qui les englobe, soit l'écoumène qu'ils ont failli à préserver.

Si le langage est impuissant à capturer le réel, il devient un guide (un *exemplum*, en quelque sorte) par l'entremise duquel devient possible une navigation effective dans l'écoumène. Il est le Graal. À travers lui, le système de représentation et son échelle des valeurs peuvent être restaurés. Mais par qui et en quel lieu? Manifestement, le monde gaste de David Mitchell figure au-delà de toute possibilité de rétablissement : l'épilogue de « Sloosha's Crossin' » nous apprend la disparition imminente des Prescients. Les descendants de Zachry, eux, subissent toujours les attaques des Konas. Le renversement de la Terre gaste ne peut avoir lieu dans les pages de *Cloud Atlas* ni, du reste, dans les romans qui lui sont transfictionnellement liés. En ce sens, on est confronté à une dystopie. Si, en tant que telle, il est question de matérialisation du principe d'appréciation négative de la conjoncture présente (dys-cartographie de la communauté écouménale, consommation moralement insoutenable d'autrui et de l'environnement) dans un espace-temps autre, y a-t-il matérialisation, également, du principe amélioratif, c'est-à-dire, par symétrie avec la prédation, applique-t-on l'éthique de la sympathie universelle dans l'espace-temps du roman?

Cloud Atlas est parsemée de lieux marqués par la sympathie universelle : la colonie, la tribu de Zachry, la communauté d'activistes opposée à la centrale nucléaire de Seaboard, etc. On peut les qualifier, comme le fait Caroline Edwards (2011), d'utopies mineures ou de microtopies, formées de communautés alternatives où naissent des moments de possibilité à petite échelle et des « comportements fugitifs de sympathie et de connexion entre étrangers momentanément rapprochés par le hasard de la rencontre » (p. 191). Mais ces lieux sont trop parcimonieusement dispensés pour renverser la Terre gaste. Ils sont également dispersés, car dépourvus de cette conscience

d'appartenir à un projet commun qui transcenderait les iniquités locales et les époques. Il ne saurait donc être question de faire d'une multitude de gouttes un océan. Qui plus est, le seul lieu véritablement eutopique du roman, les îles précoloniales de Chatham, appartient à des temps mythiques, pré-anthropocéniques : avatar d'un Âge d'or révolu, il précède la longue marche de l'écoumène vers la dévastation.

Le principe amélioratif réside dans l'éthique de la sympathie universelle et la création d'une carte de la communauté écouménale. Sa pleine matérialisation n'a pas lieu dans, mais bien hors du monde diégétique. Le nice de *Cloud Atlas*, à l'instar de celui de *The Waste Land*, ne figure pas dans les limites de l'œuvre, mais à l'extérieur : il s'agit du lecteur. *Cloud Atlas* lui aménage expressément un espace. Son monde diégétique, caractérisé par une instabilité ontologique, s'avère fortement structuré par le double principe appréciatif et amélioratif, soit la prédation et la sympathie universelle. Il trouve à s'exprimer à toutes les époques et en tous lieux. Le roman en devient l'espace de démonstration : chaque individu, tribu ou société agit ou pâtit en fonction de ce double principe, mais ce dernier se décline toujours sous une nouvelle forme au gré des réitérations, chaque expérience étant singulière, toujours historiquement et géographiquement située. Seul le regard surplombant du lecteur permet d'inférer à partir de ces expériences mises en coprésence par la conjointure du roman le double principe qui les sous-tend. En ce sens, c'est bien par l'interprétation que peut être rédimé le système de représentation du roman. Mais ce rôle confié au lecteur implique davantage que de mettre au jour la thèse sous-tendue par l'organisation du roman et de nouer ensemble les liens d'interconnexion et d'interdépendance tissés entre les personnages entre eux et avec leur environnement, car c'est au lecteur qu'échoit la tâche (réitération de la quête du Graal) d'appliquer l'éthique de la sympathie universelle dans un monde (le sien) pouvant encore être rédimé, et de dessiner la carte sans laquelle cette tâche ne saurait être accomplie.

Deux passages de *Cloud Atlas* désignent le lecteur pour ce rôle. Ils sont situés en épilogue des récits « The Pacific Journal » et « Sloosha's Crossin' ». Ce dernier, ultime récit du roman du point de vue de la chronologie de l'histoire, se termine sur une adresse du fils de Zachry à un interlocuteur qui n'est pas désigné par le texte. Il peut bien entendu s'agir de son auditoire. Toutefois, en raison de la

structure même de *Cloud Atlas*, axée sur un mouvement centrifuge, il s'agit plus vraisemblablement du lecteur lui-même. En effet, les personnages deviennent à tour de rôle les lecteurs du récit précédent. Si chaque récit est englobé dans le récit suivant, alors le lecteur du roman devient logiquement le dépositaire de l'ensemble. C'est ce que suggèrent l'enchâssement des récits et les mises en abyme du processus de lecture, en sus des nombreuses métalepses présentes dans *Cloud Atlas*, dont la dernière de toutes — l'incitation du fils de Zachry à l'endroit d'un récepteur non identifié à visionner le témoignage de Sonmi sur le dispositif qu'il lui tend — favorise un franchissement entre son monde et celui, extradiégétique, du lecteur, soit entre la région finie de sens où évolue le premier et la réalité souveraine du second. Symboliquement, l'objet auquel on fait traverser les niveaux diégétiques est une représentation de Sonmi, c'est-à-dire la carte de l'écoumène, le Graal grâce auquel l'échelle des valeurs et le système de représentation, renversés dans son monde et responsables de l'avènement de la Terre gaste, peuvent être rédimés.

Pour Dimovitz (2015), nous l'avons vu, cette adresse témoigne de l'impossibilité de quitter le langage et d'accéder au réel. Selon nous, il ne s'agit pas d'un échec, car c'est moins la carte qui est présentée au lecteur que la nécessité de cartographier l'écoumène à l'aide des outils technosymboliques adéquats. L'existence de la carte dans le monde de *Cloud Atlas* ne lui confère aucune utilité : elle apparaît à un moment où l'écoumène est irrémédiablement dévasté, et les survivants restants ne comprennent plus le langage de Sonmi. Pour le lecteur, la transmission de cette carte met en lumière l'utilité de l'acte cartographique lui-même, car si le langage rate le réel, il demeure néanmoins effectif dans sa tâche de le transformer et de proposer un futur virtuel.

Comme nous l'avons vu avec Augustin Berque (2000b), l'être humain transforme son milieu en fonction de la représentation qu'il s'en fait. La thèse émise par Sachs selon laquelle le passé virtuel constitue un outil pour assurer la pérennité du pouvoir établi dans le présent et le futur virtuel, une prophétie potentiellement autoréalisatrice, montre bien qu'une telle conception du langage est présente dans l'œuvre de Mitchell.

En résumé, la métalepse finale de « Sloosha's Crossin' » met en scène le passage symbolique du flambeau du fils de Zachry au lecteur.

Au même titre que l'ensemble des jeux métafictionnels de Mitchell, elle attire son attention sur la fictionnalité de l'œuvre et exerce sur lui, par le fait même, une force centrifuge à même de prévenir toute possibilité d'immersion dans son monde diégétique. Après la transmission du flambeau, la tâche revient au lecteur de réaliser pleinement la communauté écouménale en se dotant des outils technosymboliques idoines, c'est-à-dire des outils aptes à actualiser la conscience écouménale et la possibilité d'une action collective obtenue par le concert des agentivités individuelles. Seule cette conscience se voit à même d'enrayer le mouvement historique conduisant à la catastrophe dépeinte dans *Cloud Atlas*.

Si « Sloosha's Crossin' » se situe chronologiquement à la fin de l'histoire de *Cloud Atlas*, c'est la seconde partie de « The Pacific Journal » qui clôtüre le roman, et plus précisément la thèse d'Adam Ewing. Son épilogue intervient à un moment où rédimier la Terre gaste figure toujours dans l'ordre du possible en raison de sa place dans la chronologie de l'histoire, bien que le lecteur connaisse par avance le destin dysphorique qui attend le monde dans lequel il évolue. Dans cet épilogue, Ewing réitère la thèse énoncée par Sachs sur l'effectivité et la portée autoréalisatrice du langage :

Si nous avons foi en ce que l'humanité est semblable à une échelle que gravissent les tribus, un Colisée où sévissent le conflit, l'exploitation d'autrui et la sauvagerie, pareille humanité sera assurément amenée à exister, et tous les Horrox, Boerhaave et Goose [trois personnages illustrant à leur façon la prédation] de l'histoire l'emporteront (Mitchell, 2007 [2004], p. 658).

Ainsi, le langage sur lequel reposent nos représentations symboliques s'inscrit dans le monde par le biais des actions qu'il guide et éclaire. Et si l'on croit que la prédation constitue un phénomène transhistorique, il est possible d'adopter la conviction inverse selon laquelle la sympathie universelle est en mesure d'en enrayer les effets, comme en témoigne cet extrait, déjà cité :

Si nous avons foi en ce qu'il demeure possible à l'humanité de transcender ses crocs et griffes, si nous avons foi en ce que des hommes de races et de croyances diverses sauront

partager la planète et rester en paix [...] si nous avons foi en ce que les dirigeants doivent être justes; que la violence doit être muselée; le pouvoir, responsable; et les ressources de la Terre et de ses océans, équitablement réparties, alors ce monde-là verra le jour (p. 659).

Aussi dysphorique soit le futur de Sonmi et Zachry, les dernières paroles d'Ewing aménagent une ouverture eutopique. La prédation, bien que dépeinte tel un phénomène transhistorique, n'est pas un déterminant absolu du devenir de l'humanité, cette dernière pouvant cesser de lui accorder une prééminence dans sa représentation du monde et des facteurs historiques qui le meuvent. Il convient alors de se doter d'une nouvelle représentation du monde en vertu de laquelle transcender ses crocs et griffes relève du possible. Il s'agit d'œuvrer en fonction de ce nouveau système de représentation, de cette nouvelle conception de l'habiter proprement écouménale. L'ouverture eutopique implique la possibilité de réordonner le monde. Dans les légendes arthuriennes, après tout, la Table ronde et le Graal s'opposent à la Terre gaste comme l'ordre s'oppose au désordre. Cela s'opérerait non pas en mettant à bas la complexité symbolique, comme de nombreuses fictions postcatastrophiques médiévalistes le proposent, mais en se dotant des outils permettant de la maîtriser et d'agir en fonction des nouvelles données de l'interconnexion et de l'interdépendance généralisées, lesquelles relient individus et écoumène en une communauté planétaire. Mais le futur virtuel dessiné dans son discours par Ewing ne rejoignant pas le futur réel du monde de *Cloud Atlas*, il ne peut s'avérer autoréalisateur que dans le monde du lecteur.

Comme le poème de T. S. Eliot, l'œuvre romanesque de Mitchell rédime le langage en refondant l'autorité. L'œuvre n'est plus garantie par Dieu ni par le héros mélancolique du Romantisme, mais par le lecteur, seul à même de conférer au langage son effectivité à partir d'un roman où se nouent éthique et esthétique. Dans l'espace aménagé au lecteur, *Cloud Atlas* remplit pleinement sa fonction dys-topique. Il dépeint sur le mode de l'hypotypose un monde tel que celui du lecteur pourrait advenir dans un futur proche si les effets indésirables de la conjoncture présente ne sont pas enrayés (matérialisation du principe d'appréciation négative). Repoussoir, ce monde

exerce, au même titre que la métalepse de « Sloosha's Crossin' », un effet centrifuge. Qui plus est, *Cloud Atlas* satisfait le principe amélioratif en esquisant une communauté écouménale. Si celle-ci ne se matérialise jamais que partiellement dans le monde du roman, le lecteur est incité, néanmoins, à la réaliser hors des limites de l'œuvre. Dès lors, *Cloud Atlas* propose au lecteur une ouverture eutopique dans laquelle réside la possibilité de rédimer la Terre gaste en germe dans le monde du lecteur.

Notes

1. Non pas l'orgueil, mais le caractère de ce qui est vain. Le traducteur du poème, Pierre Leyris, a d'ailleurs préféré le titre « Terre vaine », en français, à « Terre gaste », relevant la référence d'Eliot à l'Ecclésiaste : « Vanité des vanités, dit l'Ecclésiaste, vanité des vanités, tout est vanité » (L'Ecclésiaste 1, 1.2), intertexte signalé par le poète dans ses notes accompagnatrices.

2. Nous empruntons l'expression à Umberto Eco (1985). Les mondes narratifs maximaux sont des mondes de fiction décrits de manière exhaustive, sans ellipses ni blancs. De tels mondes n'existent qu'en théorie, car jamais la carte ne recouvrira-t-elle le territoire. En effet, selon Eco, le texte n'est jamais en mesure de fournir tous les éléments nécessaires à son interprétation; il s'agit d'une « machine paresseuse », économique, « qui vit sur la plus-value de sens qui y est introduite par le destinataire » (p. 63) et exige la coopération du lecteur, de sorte que ce dernier remplit lui-même les éléments manquants, les non-dits du texte. Le remplissage des blancs du texte fonctionne à l'aide de présuppositions émises par le lecteur au cours de l'acte de lecture et des informations contenues dans son encyclopédie personnelle.

3. Concept fréquemment employé dans la *fantasy* et la science-fiction pour rendre compte d'une multitude d'univers évoluant en parallèle. On le retrouve dans l'œuvre romanesque de Michael Moorcock, par exemple, ou dans *The Chronicles of Amber*, de Roger Zelazny.

4. Par exemple, Fiacre Muntervary et le capitaine Penhaligon, personnages du roman *The Thousand Autumns of Jacob de Zoet*, sont les ancêtres de Mo Muntervary et d'Izzy et Jonny Penhaligon, respectivement présents dans *Ghostwritten*, *Utopia Avenue* et *The Bone Clocks*.

5. L'inventaire, toutefois, est incomplet, car dressé antérieurement à la parution de *Slade House* et *Utopia Avenue*.

6. Voir la note de bas de page 2 du chapitre 8.

7. Il affecte le lecteur uniquement, et non les personnages. En effet, l'instabilité ou l'incertitude ontologique des mondes mitchelliens n'est pas perçue comme telle par les personnages. Le jeu métafictionnel s'adresse au seul lecteur.

8. On retrouve là l'acception péjorative de l'utopie comme idée irréalisable, chimérique. Pourtant, la thèse de Sachs accorde implicitement une certaine effectivité à l'utopie : en vertu de l'idée de prophétie autoréalisatrice, elle dessine un futur virtuel potentiellement actualisable.

SIXIÈME PARTIE :
LE JEU VIDÉO *ENSLAVED: ODYSSEY TO*
THE WEST

Introduction à la sixième partie

De la Chine médiévale à l'Amérique médiévalgique

Certaines analogies peuvent être soulignées lorsqu'on rapproche le jeu vidéo *Enslaved: Odyssey to the West* du roman *Cloud Atlas*. D'une part, le médiévalisme de l'un et de l'autre passe pour l'essentiel par le retravail d'hypotextes caractérisés par une destinée transmédiatique sans pareille : *Perceval ou le Conte du Graal* et *The Waste Land* pour le second, *La Pérégrination vers l'Ouest* pour le premier. D'autre part, les deux œuvres accordent une attention significative, dans leur discours respectif, à cette part du mésogramme de la cosmicité qu'est l'altérisation symbolique. *Cloud Atlas* traite de la question en soulignant l'importance de mobiliser les outils technosymboliques adéquats dans le but de réduire la complexité de l'écoumène contemporain au profit de l'émergence d'une communauté *imaginée* et non plus à *imaginer*. *Enslaved*, pour sa part, fidèle en cela à la majorité des fictions postcatastrophiques, propose plutôt de faire table rase de la complexité symbolique de l'écoumène : transposant la quête du moine Tripitaka dans un monde futuriste dévasté, le jeu propose un discours critique au sujet des effets délétères de la technologie et une mise en garde contre les espaces virtuels et l'avènement de l'hyperréalité. C'est ce dont il sera question dans les deux prochains chapitres.

PRÉSENTATION ET RÉSUMÉ DU JEU

Enslaved: Odyssey to the West (ci-après, *Enslaved*) est un jeu vidéo d'action et d'aventure développé par le studio anglais Ninja Theory. Scénarisé par Alex Garland¹ et Tameem Antoniades², il est publié en 2010 par la japonaise Namco Bandai Games.

L'intrigue d'*Enslaved* se déroule 150 ans dans le futur. Un conflit à l'échelle mondiale a dévasté le monde. 50 000 survivants sont disséminés à travers l'Amérique du Nord. L'humanité se partage entre de « petites poches de communautés tentant de mener une existence viable et des survivalistes féroces et solitaires vivant dans la nature

sauvage » (Antoniades, cité dans Purchase, 2009b, para. 4). Il ne subsiste des villes précatastrophiques que des ruines envahies par la végétation et des terres dévastées. Les guerres du passé ont laissé pour vestiges des terrains minés et des *mechs*, des robots meurtriers automatiquement activés lorsqu'une présence humaine est détectée.

Le jeu débute à bord d'un vaisseau esclavagiste transportant des survivants faits prisonniers en direction de « Pyramide » (chapitre 1 : « The Escape »). Trip, une jeune femme virtuose dans l'art de la reprogrammation des technologies anciennes, s'évade et libère accidentellement Monkey, un individu à la force et à l'agilité inouïes incarné par le joueur. Tous deux quittent le vaisseau à bord d'une capsule de sauvetage avant son écrasement et se retrouvent au cœur de New York (chapitres 2 à 5 : « The Old City », « The Metal Tower », « Wherefore Art Thou » et « The Crash Site »). Trip veut regagner sa communauté, New Haven, située à 500 kilomètres à l'ouest de la ville. Pour ce faire, elle contraint Monkey à l'y escorter en enceignant son front d'une couronne. Il s'agit d'un dispositif employé par Pyramide pour asservir les survivants. Par son entremise, Trip contrôle la volonté de son porteur et peut l'exécuter en cas de désobéissance ou si elle devait trouver la mort. Le destin de Monkey, asservi, est étroitement associé au sien. Le parcours emprunté par les protagonistes est parsemé d'icônes brillantes en forme de masques. Lorsque Monkey les touche, sa couronne induit des images parasites dans son esprit. Il croit d'abord perdre la tête, puis soupçonne qu'elles proviennent d'un dysfonctionnement de la couronne. Arrivés à New Haven (chapitres 6 à 8 : « Village Approach », « Finding Trip » et « Gaining Access »), une communauté agraire autarcique alimentée par des moulins à vent, Monkey et Trip constatent que les habitants ont tous été tués. Attribuant le massacre à Pyramide, Trip veut le retrouver afin de venger les siens. Un ami de son père, Pigsy, un vendeur de pièces mécaniques et électroniques solitaire, se joint au duo (chapitre 9 : « The Wasteland »). Ensemble, ils récupèrent les pièces nécessaires à la réparation d'un vaisseau dans une décharge de robots (chapitre 10 : « The Titan Factory ») et un ancien champ de bataille (chapitre 11 : « The Old Battlefield »), puis volent en direction d'un hangar situé sous le barrage Hoover pour y dérober le Léviathan, un véhicule aux proportions titanesques (chapitres 12 et

13 : « The Dam » et « Grand Theft »), à l'aide duquel ils détruisent les défenses de Pyramide (chapitre 14 : « Pyramid »). En guise d'épilogue, une cinématique finale explique ce qu'est réellement Pyramide. Conformément à son nom, il est question d'une structure pyramidale. Elle est située dans un désert hostile battu par des tempêtes de sable, en plein cœur de terres dévastées. À l'intérieur, des milliers de captifs sont plongés dans la béatitude. Une couronne semblable à celle de Monkey encoint leur front. Au centre trône une entité mi-humaine, mi-machine, un cyborg connecté à des câbles et affairé à une console informatique. Sur un écran géant apparaît un individu. Il s'adresse à Monkey et Trip et leur apprend que Pyramide est une arche érigée dans le but de préserver la population survivante de l'âpreté d'un monde inhospitalier. Pyramide propose à ses captifs un espace virtuel élaboré à partir de souvenirs nostalgiques du monde précatastrophique. Ces derniers appartiennent au cyborg et datent de l'époque où il était encore humain. Monkey y a accédé par fragments tout au long du récit par l'intermédiaire de sa couronne. Sachant que Monkey et Trip sont venus détruire Pyramide, le cyborg propose de connecter leur esprit à son espace virtuel. Monkey tombe sous le charme du monde ancien simulé. Trip refuse de s'y immerger. Elle arrache les câbles, anéantit le cyborg et met fin à la simulation. Monkey et les captifs sont libérés de leur asservissement, mais Trip se questionne sur le bien-fondé de sa décision. Le jeu se termine sur ce doute.

Le jeu est accompagné de deux expansions analeptiques : *Pigsy's Perfect 10* (Ninja Theory, 2010b) et *Enslaved: Odyssey to the West Origins* (Caramagna, Plati, Nauck et Ellis, 2010). *Pigsy's Perfect 10* est un supplément au jeu disponible sous la forme de contenu téléchargeable. Le joueur y incarne Pigsy. En mal de présence féminine, ce dernier tente de réunir les composantes électroniques nécessaires à la fabrication d'une compagne robotique en parcourant les décharges et en luttant contre des *mechs*. L'intrigue précède l'arrivée de Monkey et Trip.

La bande dessinée *Enslaved: Odyssey to the West Origins*, produite par Marvel Comics, constitue un prologue à *Enslaved*. Elle se divise en trois chapitres et dépeint la jeunesse de Monkey et Trip. Le premier porte sur les leçons de survie transmises par leur père respectif et le second, sur la tentative infructueuse de Monkey de

sauver son père blessé et sa lutte contre des maraudeurs. Le dernier chapitre relate les circonstances de la capture de Trip par les esclavagistes. Une autre bande dessinée, produite en 2010 par Marvel Comics et Namco Bandai Games (2010), *Enslaved: Odyssey to the West Custom Comic n° 1*, réitère les péripéties du premier chapitre du jeu.

L'idée d'*Enslaved* remonte à l'époque où Antoniades lit le roman *La Pérégrination vers l'Ouest* dans le cadre de recherches sur le wuxia³ menées pour la création du jeu *Heavenly Sword* (Ninja Theory, 2007) (Purchase, 2009b). Le roman deviendra l'hypotexte d'*Enslaved*.

La Pérégrination vers l'Ouest (西遊記, dans sa version originale chinoise), aussi connu sous les titres *Le Voyage en Occident*, *Le Singe pèlerin* ou *Le Roi-Singe*, est un roman en prose et en vers paru en 1592 à la fin de la dynastie Ming. Il est attribué à l'écrivain Wu Cheng'en et s'appuie sur deux textes faisant la relation du pèlerinage historique du moine bouddhiste Xuanzang (vers 596-664 apr. J.-C.) en Inde, mené sous la dynastie Tang, à l'issue duquel il ramènera des textes bouddhistes sacrés en Chine : *Rapport du voyage en Occident à l'époque des Grands Tang*, que le moine dicte à son disciple Bianji, et *Histoire de la vie de Xuanzang et de ses voyages dans l'Inde, depuis l'an 629 jusqu'en 645*, rédigé par un autre disciple du nom de Huili. Le roman de Wu Cheng'en repose également sur près de 1 000 ans de contes oraux et d'écrits (contes en vers, drames et autres) où s'entremêlent récit historique, folklore, légendes, traditions religieuses et licences créatives. *La Pérégrination vers l'Ouest*, roman tout à la fois épique, fantastique, satirique et allégorique, relate en 100 chapitres les 81 péripéties du moine Tripitaka de la cour impériale des Tang, en Chine, à la Montagne Sacrée (ou « pic des Vautours »), en Inde, demeure du Bouddha où il trouvera les écritures sacrées, objet de sa quête. Le texte est émaillé de combats contre des démons malicieux. Lors de ses pérégrinations, Tripitaka est secondé par ses disciples Pourceau, Singe et Sablon.

Le pèlerinage de Xuanzang se déroule dans la Chine médiévale⁴ et sa relecture moderne par Wu Cheng'en en fait une œuvre à proprement parler médiévaliste. En sus d'*Enslaved*, le roman a donné

lieu à plusieurs adaptations plus ou moins libres⁵. Toute proportion gardée, sa destinée hypertextuelle peut se comparer à celle des légendes arthuriennes dans la culture occidentale.

Notes

1. À qui l'on doit, comme scénariste ou réalisateur, les films *28 Days Later*, *The Beach*, *Sunshine*, *Never Let Me Go*, *Ex Machina*, *Annihilation* et *Dredd*.

2. Scénariste des jeux video *DmC: Devil May Cry*, *Heavenly Sword* et *Hellblade: Senua's Sacrifice*.

3. Terme désignant un ensemble de fictions de la culture chinoise dans lesquelles on relate les aventures héroïques de combattants maîtres en arts martiaux (Clements, 2018).

4. Plusieurs périodisations de l'histoire chinoise entrent en concurrence : le modèle dynastique traditionnel (dynasties Han, Tang, Song, Ming...), mais également celui des transformations des formes politiques chinoises de Jacques Gernet (système des cités aristocratiques, développement des institutions monarchiques, seigneurs de guerre, etc.), des développements économiques et sociaux de Mark Elvin (agriculture permanente, administration étatique de la possession des terres, expansion de la vallée du fleuve Yangtsé...) et de l'interprétation marxiste de l'histoire chinoise (société esclavagiste, société de la féodalité décentrée, féodalisme bureaucratique, etc.) (Lee, 2016).

Comme le souligne Timothy H. Barrett (1998), on emploie les termes « médiéval » et « Moyen Âge » au sujet de l'histoire chinoise depuis moins d'un siècle. On les retrouve notamment au début du XX^e siècle dans la périodisation proposée par l'historien et sinologue japonais Naitō Torajirō. Celui-ci fait débiter le Moyen Âge chinois, selon sa célèbre et controversée « hypothèse Naitō », au milieu de la dynastie Han (206 av. J.-C. — 220 apr. J.-C.), et lui fait prendre fin au début de la dynastie Song (960 — 1279), avec sa tripartition Antiquité — Moyen Âge — Époque moderne. Une telle tripartition témoigne d'une influence de l'historiographie occidentale, mais également, nous dit Barrett, d'une division bouddhiste japonaise de l'histoire (le Moyen Âge chinois commence avec l'introduction du bouddhisme en Chine et se termine lors de son recul, avec l'essor du néoconfucianisme).

Pour un Occidental, le Moyen Âge chinois n'est pas sans analogie avec le Moyen Âge européen, comme en témoigne la citation suivante :

L'effondrement de l'Empire des Han fut suivi d'une période troublée qu'on a pu comparer à notre Moyen Âge. Elle s'en rapproche par quelques traits caractéristiques : invasions des Barbares, qui occupent toute la partie septentrionale de la Chine; irruption aussi d'une religion universaliste et égalitariste, le bouddhisme, qui contribue

au bouleversement des structures politiques et sociales de l'ancienne Chine; apparition, sous l'influence de cette religion, de nouvelles formes de pensée et d'art (Demiéville et al., 2018).

5. Pensons, notamment, à *SonSon*, un jeu vidéo d'arcade (Capcom, 1984), à *Saiyuki: Journey West* (Koei, 1999), à la série télévisée japonaise *Saiyuki* (Nippon TV, International Television Films et NHK, 1978-1980), à la série chinoise *Journey to the West* (Yang, 1986-2000), à la série sud-coréenne *A Korean Odyssey* (Studio Dragon, 2017-2018), à la série néo-zélandaise *The New Legends of Monkey* (ABC Me, TVNZ et Netflix, 2018-2020), aux cinq séries de manga de la franchise *Saiyuki* de Kazuya Minekura (1997-2002) — laquelle inclut également sept séries de dessins animés diffusées entre 1999 et 2017 et deux jeux vidéo publiés en 2004 — et, enfin, aux films *Journey to the West: Conquering the Demons* (Chow et Kwok, 2013) et *Journey to the West: The Demons Strike Back* (Chow et Tsui, 2017).

En Amérique du Nord, l'adaptation la plus connue du roman de Wu Cheng'en est sans aucun doute *Into the Badlands*, d'Alfred Gough et Miles Millar (2015-2019). Comme *Enslaved*, cette série télévisée transpose (très librement) *Les Pérégrinations vers l'Ouest* dans une Amérique postcatastrophique et son décor est ouvertement médiévalisant : une catastrophe de grande ampleur a conduit à un important recul technologique — des véhicules à essence servent encore au transport, mais les guerriers combattent à l'aide d'armes blanches et les technologies de l'information et de la communication contemporaines sont inexistantes —, les survivants se regroupent sous l'autorité de seigneurs féodaux, qui protègent leurs serfs et leur domaine à l'intérieur de murailles et l'organisation sociale repose sur la tripartition médiévale classique *Oratores* (hommes de prière), *Bellatores* (hommes d'épée) et *Laboratores* (paysans) (sur la question, voir Duby, 1978). Comme dans *Enslaved*, les techniques de combat — mises en scène dans *Into the Badlands* à travers des chorégraphies élaborées — sont celles qu'affectionne le genre *wuxia* : les arts martiaux.

Chapitre 14

Vers l'Ouest

Tameem Antoniades s'inspire librement de *La Pérégrination vers l'Ouest* lors de la création du jeu *Enslaved: Odyssey to the West*. Il en retient plusieurs éléments, à commencer par l'idée d'une quête périlleuse vers l'Ouest rythmée par les dangers de l'environnement et les combats contre des entités nonhumaines. Ensuite, il conserve les personnages de Tripitaka — une femme experte en informatique et non plus un moine versé dans les écritures sacrées — de même que Singe (Monkey) et Pourceau (Piggy), deux auxiliaires dans sa quête. Monkey, à l'instar de Singe, porte une couronne qui l'oblige à obéir à Tripitaka. Comme son alter ego traditionnel, il possède une stature simiesque, une force physique inouïe, un bâton de combat puissant et la faculté de flotter sur un nuage pour se déplacer rapidement en certaines circonstances. Enfin, comme dans le roman, Tripitaka est frêle et ne saurait accomplir sa quête sans l'aide d'acolytes aguerris.

Pour Antoniades, après avoir développé *Heavenly Sword*, il n'était plus question de proposer un autre jeu appartenant au genre du wuxia. Il affirme à ce sujet : « Je savais que la science-fiction intéressait un grand nombre de personnes dans le studio [de développement]. Et si nous remplaçons les démons par des machines militaires issues d'un futur proche et la magie par la technologie? » (Purchase, 2009a, para. 7) C'est donc dans un cadre futuriste et postcatastrophique que les créateurs d'*Enslaved* situent leur relecture de l'un des plus célèbres romans de la littérature chinoise. Une relecture où apparaît une question particulièrement prégnante dans une société contemporaine marquée par les espaces virtuels : celle de l'hyper-réalité, dont le motif mésogrammatique du pic des Vautours, haut lieu du bouddhisme chán qui deviendra, dans le processus d'adaptation vidéoludique, la pyramide de l'hôtel Luxor. Autour de ce motif et à l'aide d'une rhétorique spatiale partagée entre la dystopie et la contre-utopie s'articulent la *wilderness*, la Frontière et la Terre gaste, de même que plusieurs couples oppositionnels : les lieux épisodiques et

sémantiques, l'altérisation et la désaltérisation et, enfin, le délaissement et le souci du corps.

DYSTOPIE ET CONTRE-EUTOPIE : PYRAMIDE ET LE MONDE VIRTUEL D'ENSLAVED

Le monde postcatastrophique d'*Enslaved* se présente sous un jour dystopique. De la civilisation, il ne demeure que des ruines et un environnement dévasté et hostile que Pyramide qualifie de *wasteland*. En contrepartie, un projet eutopique est proposé aux survivants, appelé « Pyramide ». Connectés à un environnement virtuel partagé, ils tournent le dos à un monde âpre et vivent une existence précatastrophique simulée, ainsi qu'en témoigne l'entité régissant Pyramide :

— *Pyramide sont les souvenirs d'un homme qui a vécu avant la guerre. Nous conservons ces images du monde tel qu'il était alors. Je suis Pyramide. Je suis cet homme. Mais je suis plus que des souvenirs. Je suis plus que des archives. Je suis... une arche.*

[Monkey] — *Ces images... Je les ai déjà vues! Par la couronne.*

[Pyramide] — *Vous voyez ce qu'ils partagent avec moi. Ce ne sont pas des esclaves, ce sont des citoyens. Ils travaillent, ils se marient, ils élèvent leurs enfants. Les enfants vont à l'école. Vous n'avez plus d'écoles. Vous avez des machines. Votre monde est une terre désolée [wasteland, dans la version originale anglaise] où il faut se battre pour survivre. Pyramide peut vous offrir un autre monde (toffytoftv, 2014, 1:48:47).*

La béatitude éprouvée par les survivants immergés dans le monde virtuel de Pyramide s'accompagne d'un lourd tribut : le renoncement à toute forme de libre arbitre.

Dans la cinématique d'ouverture, une voix préenregistrée et diffusée dans le vaisseau à bord duquel Monkey et Trip sont faits prisonniers témoigne de la dimension autoritaire de l'eutopie proposée : « À Pyramide, une nouvelle vie vous attend, loin des nombreux dangers du monde extérieur. L'obéissance est votre garantie d'une vie saine et sûre. Toute insoumission sera sévèrement punie » (0:00:42). Lors de sa fuite, Monkey contraint un esclave affecté à la maintenance de lui

indiquer où sont entreposés ses effets personnels. Ce dernier le lui révèle sous la menace, mais comme il enfreint le règlement, il est exécuté sur-le-champ. Telle est donc la manière dont on sanctionne l'insoumission. L'autoritarisme de Pyramide est également visible dans la manière dont les survivants sont arrachés à leur milieu respectif. Ses vaisseaux sillonnent l'Amérique à leur recherche et les capturent, les contraignant à gagner l'arche et à se soumettre à la simulation.

Le caractère prétendument eutopique de Pyramide est rapidement remis en question par un discours contre-eutopique, c'est-à-dire un discours critique à l'endroit de l'eutopie, interrogeant sa désirabilité. En conformité avec nombre de contre-eutopies du XX^e siècle et du début du XXI^e, le jeu amalgame eutopie et totalitarisme. Ainsi, comme le souligne Jean-Paul Engélibert (2015), déjà cité au chapitre 2, un tel discours met en opposition la prétention égalitaire de l'eutopie et la liberté de l'Histoire, de sorte que la première « débouche sur son contraire [...] [et] croit vouloir la liberté, mais transforme la cité en fourmilière et les hommes en insectes » (p. 242). « Fourmilière » constitue un terme approprié, puisque ce que vise l'eutopie, selon ses détracteurs, c'est la fusion de chacun dans un tout, une logique holiste en vertu de laquelle est favorisé l'ensemble au mépris de l'individu subsumé. C'est ce que nous montre la cinématique finale, alors que les survivants — captifs dans un monde virtuel et captivés par lui, se balançant mollement au même rythme, formant rangs et colonnes dans un ordre impeccable — vivent une même existence en vertu du partage d'une mémoire et d'une existence uniques. Une autre critique contre-eutopique récurrente représentée par Pyramide est le statisme. Pyramide, en effet, propose une utopie nostalgique entièrement tournée vers une époque révolue, précatastrophique. Nourrie par les souvenirs d'un homme, elle ne peut évoluer et n'a donc aucun futur. Intemporelle, elle se présente comme « un système donné "une fois pour toute" » (Pagès, 2000, p. 45).

Le discours contre-utopique d'*Enslaved* transforme l'apparente eutopie de Pyramide en une dystopie. Elle s'exprime, comme nous l'avons vu, à travers la négation du libre arbitre : les captifs sont asservis et la désobéissance conduit à une exécution sommaire. Par ailleurs, elle se donne à voir dans l'expression d'une médiance marquée par un état de surmédiation et d'altérisation symboliques et donne lieu à un être entre les espaces physiques et numériques où les

frontières sont brouillées par l'incertitude ontologique². Ce sont les notions que nous aborderons ici en nous appuyant sur la question de l'appréhension des lieux épisodiques et sémantiques³.

LES LIEUX SÉMANTIQUES ET ÉPISODIQUES D'ENSLAVED

Débutons avec le cas de New York, décor des chapitres 2 à 5 du jeu. Le chapitre 1 (« The Escape ») décrit l'évasion de Monkey et Trip alors qu'ils se trouvent tous deux prisonniers à bord d'un vaisseau esclavagiste à destination de Pyramide. À l'aide d'une capsule de sauvetage, les deux protagonistes quittent le vaisseau avant son écrasement et se retrouvent aux abords de Grand Central Terminal, en plein cœur de Manhattan. Le périple les conduit à travers la ville en ruine et jusqu'au site de l'écrasement. Monkey récupère sa moto-cyclette dans l'épave, grâce à laquelle il conduit Trip jusqu'à sa communauté. Pour les deux protagonistes, New York constitue un lieu épisodique. Ni l'un ni l'autre n'a été préalablement confronté à des représentations symboliques de la ville ni ne possède d'informations à son sujet, de sorte qu'ils ne peuvent y aller que de suppositions à son endroit, comme en témoigne le dialogue suivant, une illustration de leur méconnaissance de la métropole précatastrophique :

[Trip] *Regarde-moi ça, il devait y avoir des milliers de gens qui vivaient ici.*

[Monkey] *Plus.*

[Trip] *Des dizaines de milliers?*

[Monkey] *Possible (toffytoftv, 2014, 0:15:00).*

Les deux personnages entretiennent un rapport immédiat avec New York alors que le joueur reconnaît, au gré de ses pérégrinations, une série de lieux emblématiques de la célèbre métropole — les ponts de Brooklyn et de Manhattan, l'Empire State Building, le Rockefeller Center et le Grand Central Terminal, notamment — glanés sous la forme de photographies ou au cinéma, s'il ne les a pas appréhendés *de visu* en tant qu'habitant ou visiteur de passage. Pour les survivants, le New York sémantique a pour ainsi dire disparu avec la catastrophe, cette dernière ayant effacé toute mémoire de la ville précatastrophique. Rapidement, toutefois, ce rapport immédiat est

concurrencé par un double rapport sémantique à la ville postcatastrophique de New York, soit cartographique et interfacial, d'une part, et virtuel, d'autre part.

Dès le début du chapitre 2, un rapport sémantique entre Monkey et New York est établi de force. Après l'écrasement du vaisseau, le protagoniste reprend connaissance. Sa vision est trouble et dédoublée sous l'effet de la couronne connectée à son réseau synaptique. Le dispositif vise à le rendre docile et obéissant. Il sert également d'interface entre son cerveau et l'environnement extérieur, d'une part, et entre Trip et lui, d'autre part. Cette dernière programme la couronne d'une façon telle qu'elle affiche à même son esprit un ensemble de données. Monkey visualise d'abord les signes vitaux de Trip ainsi que l'état de sa propre santé (sa jauge de vie) et de son bouclier de protection. Il se voit en mesure de la localiser lorsqu'elle se situe hors de son champ de vision et entend sa voix dans sa tête grâce à une « liaison auditive permanente » (toffytoftv, 2014, 0:13:30).

L'interfaçage entre Monkey et la ville a lieu un peu plus tard, lorsque Trip reprogramme une libellule robotique munie d'une caméra voletant librement dans les ruines pour en faire un drone commandé à distance. Grâce à ce dernier, une carte des lieux s'affiche dans l'esprit de Monkey et lui indique les dangers potentiels : les emplacements des mines antipersonnel, des tourelles mitrailleuses automatisées et des robots lui sont révélés, de même que le rayon à l'intérieur duquel ils s'activent et passent à l'attaque. Sans ce drone et le rapport médiat à l'environnement instauré — part sémantique superposée au New York épisodique —, la quête des deux protagonistes s'avérerait impossible à réaliser. Ici, la médiation technosymbolique joue un rôle d'auxiliaire en guidant la navigation des protagonistes dans un milieu émaillé d'entités létales. Le dispositif guide également le joueur, car les données s'affichent à son écran au même titre et sous la même forme (du moins peut-on le supposer) que dans l'esprit de Monkey. Ainsi, même si l'avatar du joueur est affiché à l'écran dans une perspective à la troisième personne (et non en vue subjective, c'est-à-dire à la première personne), l'interface se présente au joueur comme il apparaît, subjectivement, aux yeux de Monkey. La plupart des jeux vidéo mettent à disposition du joueur une interface où s'affichent les informations pertinentes sur l'état de santé de l'avatar ou de ses ressources, les informations

cartographiques nécessaires à la navigation (carte des lieux, points cardinaux, etc.) ou les objectifs à accomplir (trouver une sortie, un personnage ou un artefact, rallier une position prédéterminée, éliminer des ennemis ou des obstacles, etc.), par exemple. Dans la plupart des cas, une telle interface est diégétisée, en ce sens que si elle constitue normalement un élément étranger au monde du jeu, placée à la seule disposition du joueur et non de son personnage, sa présence est dédoublée dans ce même monde et le personnage y accède lui aussi. Par exemple, si la structure du jeu édicte des consignes que le joueur doit suivre, elle peut les faire apparaître à l'écran à sa seule attention. Elles n'existent pas dans le monde du jeu. Cependant, ces consignes peuvent être données oralement à la fois au joueur et au personnage qu'il incarne à travers la voix d'un autre personnage. Ainsi, dans la franchise *Halo*, où le joueur incarne, dans un monde de science-fiction, le super-soldat génétiquement modifié Spartan John-117, les ordres de mission sont édictés par une intelligence artificielle nommée Cortana⁴, dont la voix et la représentation holographique passent par un dispositif intégré à son armure. Les images et les sons de l'interface, dans *Enslaved*, sont donc justifiés diégétiquement, de sorte que le joueur et son personnage perçoivent les mêmes informations, à quelques différences près, comme nous le verrons plus loin.

Au premier regard, il y a lieu de parler, ici, de surmédiation symbolique, car l'interface est un intermédiaire supplémentaire entre l'habitant et l'environnement dans lequel il évolue. Il est néanmoins question de réduire la complexité du milieu, dans la mesure où cette même interface se superpose aux lieux épisodiques et, de manière complémentaire, fournit les informations nécessaires pour en favoriser la lisibilité, en fluidifier la navigation et, de ce fait, en faciliter l'appréhension.



Figure 14.1. : Superposition des lieux épisodique et sémantique (Game Spy, 2010).

Légende :

La figure ci-dessus illustre la superposition du lieu épisodique (le champ de coquelicots au milieu duquel Monkey se déplace, situé au cœur des ruines de Manhattan) et du lieu sémantique (les sphères indiquant l'emplacement de mines antipersonnel et les cercles montrant le rayon dans lequel elles se déclenchent).

À ces superpositions interfaciales et cartographiques du sémantique sur l'épisodique s'ajoute un ensemble de réminiscences du monde préapocalyptique. Ces dernières hantent sporadiquement Monkey sous la forme d'images et de sons fugaces induits par la couronne. La menace d'une substitution de la réalité souveraine par des régions finies de sens point alors. Ces réminiscences surviennent lorsque Monkey, au cours d'une séquence interactive, touche l'une des 26 icônes représentées sous la forme de masques semi-translucides et brillants disséminés dans les différents lieux du jeu. Une courte cinématique s'enclenche alors, interrompant la séquence interactive. Elle présente très brièvement, à chaque fois, une série de trois images photographiques fixes, présentées durant une fraction de seconde chacune et articulées entre elles par le biais d'une simulation de zooms avant et de fondus enchaînés⁵. Dans toutes les séquences, les images représentent (a) un paysage ou (b) une personne, soit Pyramide représenté sous sa forme humaine et précatastrophique.

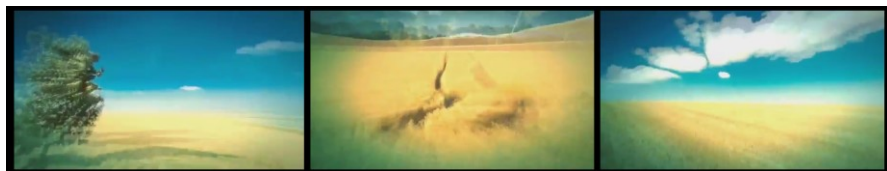


Figure 14.2. : Cas de figure a — Réminiscence du 16^e masque (Ninja Theory, 2010a, chapitre 9, « The Wasteland »)⁶.

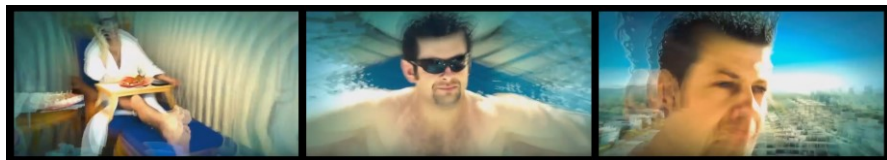


Figure 14.3. : Cas de figure b — Réminiscence du 5^e masque (Ninja Theory, 2010a, chapitre 4, « Wherefore Art Thou? »).

Les réminiscences se présentent comme des régions finies de sens, des enclaves inscrites dans la réalité souveraine (le cadre de l'action du jeu). Ces images, comme on l'apprend dans la cinématique finale, ce sont les souvenirs du monde ancien appartenant vraisemblablement à un homme du début du XXI^e siècle que l'on appelle désormais Pyramide. À partir de ces souvenirs, un monde virtuel est construit, dans lequel sont immergés les esclaves. Ce matériau ne constitue pas à proprement parler des pans de la mémoire épisodique de Pyramide, dans la mesure où ses souvenirs eux-mêmes sont représentés à l'aide du média photographique. Ils relèvent donc déjà du sémantique et témoignent d'une substitution du lieu épisodique par le lieu sémantique dans l'atlas de Pyramide.

Hautement sélectifs, les souvenirs de Pyramide sont empreints de nostalgie et portent sur des événements heureux, situés hors de la trivialité du quotidien : ils sont formés de moments de complicité partagés en famille, mais aussi de souvenirs de voyage et de loisirs (concert, marche et escalade en montagne, ski alpin, etc.). Les lieux précatastrophiques (sémantiques) de ces réminiscences correspondent aux lieux postcatastrophiques (épisodiques) dans lesquels évolue Monkey, comme on le voit dans la figure 14.4. avec l'exemple du barrage Hoover.



Figure 14.4. : Le barrage Hoover (Ninja Theory, 2010a, chapitre 12, « The Dam »).

Légende :

À gauche : Barrage Hoover postcatastrophique (lieu épisodique);

À droite : Barrage Hoover précatastrophique (lieu sémantique).

Un exemple de ce type de réminiscences figure dans le chapitre 4, « Wherefore Art Thou? ». Dans un Metropolitan Opera en ruine et désert (toffytoftv, 2014, 0:36:08), Monkey entend les musiciens d'un orchestre du passé accorder leur instrument et les spectateurs applaudir à l'ouverture des rideaux alors que ni orchestre ni public ne s'y trouvent désormais. Simultanément, la salle de concert dévastée est présentée par le biais d'un travelling latéral, dans un plan d'ensemble. Un fondu au blanc annonce alors un retour en arrière et enchaîne sur une nouvelle séquence se déroulant dans une version précatastrophique de la même salle. La séquence est composée d'une succession rapide de trois zooms avant de type « coups de poing » sur l'image fixe d'un spectateur assis seul au milieu de la salle vide, laquelle est représentée dans sa condition précatastrophique. Cette succession de zooms articule entre eux trois plans : plan d'ensemble → zoom avant → demi-ensemble → zoom avant → gros plan. Le troisième zoom devrait conduire logiquement à un très gros plan, mais son mouvement est interrompu dans sa course par un second fondu au blanc. Le travelling latéral sur la salle postcatastrophique se poursuit alors là où il avait été initialement interrompu par le retour en arrière.

Les réminiscences interviennent toujours de manière brutale. Le début et la fin des séquences du retour en arrière sont signalés par un fondu au blanc, technique de montage qui s'accompagne simultanément d'un bruit métallique strident. Ces séquences se composent

d'une succession rapide d'images articulées entre elles par des mouvements de caméra rapides et provoquent une vive douleur dans la tête de Monkey. L'ensemble produit une discontinuité entre le présent de Monkey et un monde que seul le joueur peut identifier comme appartenant à un passé précatastrophique. Ce monde discontinu, fragmenté et fragmentaire apparaît comme une collection de lieux sémantiques en position d'altérité face à Monkey, qui se montre incapable, tout au long du jeu, d'identifier les lieux épisodiques auxquels ils se réfèrent.

La majorité des réminiscences est annoncée par une simulation de travelling contrarié⁷ focalisée sur Monkey. Ce procédé, utilisé pour la première fois dans *Vertigo* d'Alfred Hitchcock (1958) pour imiter une sensation subjective d'acrophobie, crée plus généralement un effet d'étrangeté, car, comme le souligne Yannick Vallet (2016), « c'est comme si le fait de distendre l'espace entourant le personnage principal agissait aussi sur le temps et la narration. Le personnage semble ainsi perdre pied » (p. 113). Cet effet contribue à rendre incertain le statut ontologique du monde réminiscent aux yeux d'un Monkey qui assimile ses visions à des hallucinations et en vient à douter de sa santé mentale. Ce doute survient dès la première réminiscence, au cours du chapitre 3. Monkey crie de douleur lorsqu'elle affleure :

[Trip] *Hey, ça va?*

[Monkey] *Tu l'as pas vu?*

[Trip] *Mais il y avait rien du tout!*

[Monkey] *Je crois que je deviens fou.*

[Trip] *C'est peut-être à cause de la couronne. Après tout, elle est reliée à ton cerveau, peut-être qu'elle... cause des hallucinations?* (toffytoftv, 2014, 0:26:55)

Dans la cinématique finale, Monkey comprendra qu'il a eu affaire à des fragments du monde virtuel généré par Pyramide à l'intention des survivants.

Ces représentations induites par la couronne devraient uniquement être réelles le temps que dure l'attention que Monkey leur alloue. Néanmoins, elles apparaissent sans que des ressources attentionnelles leur soient attribuées et, en quelque sorte, neutralisent

temporairement l'appareil perceptuel du protagoniste. Déjà se dessine la prétention de ces lieux sémantiques à la substitution, dans la mesure où elles obombrent la réalité souveraine dans laquelle évolue Monkey.

La brièveté de l'expérience de substitution et l'effet de disjonction radicale entre les lieux pré- et post- catastrophiques prémunissent encore Monkey de l'altérisation symbolique (et donc d'une substitution complète du lieu sémantique au lieu épisodique, où l'effet de présence devient indiscernable de la présence effective), laissant place à une simple incertitude ontologique. Les excursions du protagoniste dans le monde virtuel de Pyramide sont encore temporaires et s'affichent avec évidence comme des lieux sémantiques et non comme des lieux pseudo-épisodiques visant à se substituer aux lieux épisodiques. Pour permettre au joueur d'expérimenter le caractère intrusif des réminiscences et la disjonction entre les lieux pré- et post- catastrophiques, le jeu les met entre parenthèses, les situe dans une enclave, soulignant leur altérité sur le mode de la référence intermédiaire à des codes cinématographiques et les désignant comme appartenant à des régions finies de sens (des images mentales résolument étrangères aux lieux épisodiques dans lesquels Monkey évolue lorsqu'elles surviennent), des régions distinctes de la réalité souveraine.

L'interface affichée à l'écran à l'intention du joueur, nous l'avons vu, se présente de manière analogue à ce qu'affiche la couronne dans l'esprit de Monkey. Dans un même ordre d'idée, les codes en vertu desquels les réminiscences sont placées entre parenthèses traduisent donc, dans la perspective du joueur, une brusque intrusion dans l'esprit de Monkey, le caractère invasif d'une région finie de sens court-circuitant temporairement, en quelque sorte, la réalité souveraine.

Dans *Le récit cinématographique*, André Gaudreault et François Jost (2005 [1990]) soulignent que le cinéma a non seulement pour souci de représenter le regard des personnages, mais également les images mentales formées dans leur esprit, qui vont du souvenir à l'hallucination, en passant par le produit de l'imagination. Un ensemble de codes, des « opérateurs de modalisation » (p. 137), ont donc pour fonction de distinguer ce qui relève de l'image mentale de ce qui est directement perçu dans la réalité de la diégèse ou, en

d'autres mots, ce qui appartient aux régions finies de sens de ce qui appartient à la réalité souveraine. Parmi ces codes figurent la surimpression et le fondu au noir, par exemple.

On retrouve de tels opérateurs de modalisation dans *Enslaved*. L'un d'entre eux relève d'un procédé proprement vidéoludique, alors que les autres constituent des références intermédiales au média cinématographique.

Dans une logique cinématographique, des opérateurs de modalisation sont mobilisés, en effet, afin de mettre les réminiscences entre parenthèses, et ce, de manière explicite. Comme nous l'avons vu, ces dernières se signalent par des fondus enchaînés et des mouvements violents de caméra (des zooms avant rapides), qui jouent à contre-sens de ceux dont la fonction est de cadrer la réalité souveraine de Monkey. C'est le cas, par exemple, lorsqu'un travelling latéral lent est interrompu par des zooms « coup de poing » avant de poursuivre sur sa lancée initiale. Les réminiscences sont également annoncées par un travelling contrarié focalisé sur Monkey⁸ — donnant lieu à un effet déréalisant —, mais aussi par un gros plan sur la couronne, laquelle s'illumine préalablement d'un faisceau de rais rouge-orange, et sur le visage du protagoniste, tordu par un rictus de douleur⁹. Dans ce dernier cas de figure, la parenthèse se termine par un nouveau fondu enchaîné suivi d'un retour à la réalité souveraine et d'un gros plan sur le visage hébété de Monkey.

Dans une logique vidéoludique, cette fois, les réminiscences sont signalées par l'interruption d'une séquence interactive au profit d'une cinématique. Le transport de Monkey de la réalité souveraine vers une région finie de sens se déroule de manière autoritaire. Il est inévitable et se traduit chez le joueur, par analogie, par une suspension temporaire (et non moins autoritaire) de sa capacité à expérimenter activement le monde du jeu.

Les opérateurs de modalisation assignent aux réminiscences le statut d'images mentales et répondent à leur caractère intrusif par des procédés cinématographiques eux-mêmes intrusifs, marqués par une opacité médiatique que Jay Bolter et Richard Grusin (1999) qualifient d'hypermédialité (*hypermediacy*), par opposition à l'immédialité (*immediacy*), soit une forme de transparence médiatique. Pour les deux auteurs, l'immédialité consiste en une représentation dont le but est de faire oublier au spectateur la présence du média, sa matérialité,

et de lui permettre de croire qu'il se trouve effectivement en présence des objets représentés. Elle favorise donc un certain effet de présence (Gervais, 2007). L'hypermédialité, toujours selon Bolter et Grusin (1999), poursuit le but inverse : il s'agit de rappeler au spectateur la présence du média, sa matérialité. Dès lors, l'hypermédialité met en lumière le caractère construit et illusoire de la représentation et contribue à miner l'effet de présence.

Pour en revenir à la question de l'altérisation symbolique, tout dispositif médiatique usant de stratégies propres à l'immédiatité vise, sous sa forme exacerbée, une substitution des lieux épisodiques par des lieux sémantiques. Il revêt alors un caractère centripète, dans la mesure où il s'agit d'immerger le spectateur (ou le joueur) dans les lieux représentés, de faire de la chorophanie le moment de l'apparition d'un lieu sémantique maximaliste et effectivement habitable¹⁰. Dans le cas d'un exercice d'hypermédialité, à l'inverse, il s'agit d'attirer l'attention du spectateur sur le caractère médiat de l'expérience du lieu sémantique. Il y a alors en jeu un effet centrifuge, puisque le joueur prend conscience de l'impossibilité d'habiter effectivement ce lieu, car fortement construit, artificiel et illusoire. Les opérateurs de modalisation, en lui permettant de discriminer ce qui relève respectivement de la réalité souveraine et d'une région finie de sens, permet de dissiper l'incertitude ontologique en cartographiant et en ordonnant le monde du jeu. Dans le cas de *Monkey*, cette distinction n'apparaît pas aussi nettement, d'où son réflexe initial qui est de douter de sa santé mentale, avant que Trip n'émette l'hypothèse que les réminiscences constituent un « bug » de la couronne.

AUX FRONTIÈRES DE L'HYPERRÉEL

La relation hypertextuelle entre *Enslaved* et *La Pérégrination vers l'Ouest* va au-delà de la simple transposition « Moyen Âge chinois » → « Amérique postcatastrophique » et « démons » → « technologie » évoquée par Antoniadès. La signification des trajectoires respectives de *Singe-Pourceau-Tripitaka*, et de *Monkey-Piggy-Trip* est fondamentale et doit donc être examinée en détail dans le but d'approfondir la question de la surmédiation symbolique.

Les deux récits proposent une trajectoire vers l'Ouest justifiée par une quête. Dans le roman de Wu Cheng'en, Tripitaka doit gagner le

pic des Vautours, demeure du Bouddha en Inde, et en ramener les écritures sacrées, un guide sur le « Chemin de la Perfection, la Porte qui conduit au Vrai et au Bien » (Wu Cheng'en, 2003 [1592], p. 390). Il s'agit d'éclairer la Chine, où prévalent « les sentiments de cupidité, de massacre, de lucre et de mensonge » (*ibid.*). Dans ce pays, les bouddhistes, écrit le sinologue Jacques Gernet (2013 [1976]), se réfèrent « à un transcendant qui, comme tel, est au-delà du sensible et qui est en même temps au cœur même de chaque individu [...] [Ils] voient dans cet absolu intériorisé la seule réalité véritable et considèrent le monde visible comme pure fantasmagorie — "montagnes et fleuves, terre immense, disent-ils, ne sont qu'une maladie de la vision" » (para. 18).

Dans *Enslaved*, la quête de Monkey est de ramener Trip saine et sauve dans sa communauté, puis de l'aider, par la suite, à venger les siens en neutralisant Pyramide, accusé à tort de leur mort. Les *mechs* sont responsables de ce massacre, apprend-on à la fin du jeu, et non Pyramide, qui se contente d'asservir les êtres humains afin de les protéger des menaces du monde extérieur. Toutefois, dans la cinématique finale et devant cette révélation inattendue, Trip s'investira d'une nouvelle mission : détruire le monde illusoire de Pyramide et ramener ses captifs dans le monde de la réalité souveraine. Dans le roman de Wu Cheng'en comme dans *Enslaved*, il y a donc un dévoilement de l'illusion : dans le premier cas, il s'agit de la réalité souveraine qui se substitue à une réalité transcendante, absolue, voilée par les sens. Dans le second cas, les lieux sémantiques à prétention maximaliste se substituent aux lieux épisodiques, les régions finies de sens à la réalité souveraine, ou, pour reprendre Jean Baudrillard (1981), les signes du réel au réel. Dans le roman, l'illusion est à la réalité transcendante ce que l'hyperréel est au réel dans *Enslaved*, comme nous allons le voir. Mais revenons d'abord à la trajectoire des protagonistes du jeu.

Les 26 icônes émaillant le jeu établissent autant de ponts entre le présent et le passé et spatialisent les souvenirs de Pyramide à travers le territoire foulé par Monkey et Trip dans leur périple vers l'Ouest. Chaque vision se rapporte au lieu où elle se déclenche, de sorte que le joueur, dans les limites de son atlas personnel, est en mesure de mettre au jour l'itinéraire approximatif des protagonistes à travers le territoire américain : de Manhattan à Las Vegas, en passant par les

Appalaches (vraisemblablement le Letchworth State Park, surnommé le « Grand Canyon of the East »¹¹), le grenier à blé du Midwest et le barrage Hoover.

Par l'entremise des visions induites par la couronne, des lieux épi-sodiques (postcatastrophiques) et sémantiques (précatastrophiques) se superposent dans l'atlas personnel de Monkey. On notera que les secondes nuisent au protagoniste : elles apparaissent de manière brutale et le désorientent, le conduisant temporairement à se croire fou. Si l'acquisition de la part sémantique des lieux se montre indissociable de l'épisodique, c'est-à-dire des circonstances phénoménales au cours desquelles un individu accède à des connaissances portant sur des lieux *in absentia*, médiatisés, il y a là une superposition violente entre les deux modes d'accès aux lieux.

La trajectoire mise au jour par le joueur à l'aide des réminiscences redouble l'expansion vers l'Ouest caractéristique de l'histoire des États-Unis. Celle-ci est marquée par le mythe de la Destinée Manifeste — une expression initialement employée par le journaliste John O'Sullivan (2001 [1845]), dans la foulée de l'annexion du Texas, pour désigner le droit à la conquête du continent américain d'une côte à l'autre accordé par la Providence — et de la Frontière, un terme popularisé par l'historien Fredrick Jackson Turner (2017 [1893]), qui montrera son rôle dans la construction de l'identité américaine. Cette frontière se redessine au gré des conquêtes, des achats de nouveaux territoires et de la colonisation des terres. Elle est d'abord géographique, rappelle Yannick Harrel (2016), puis extra-atmosphérique dans la mouvance de la conquête spatiale des années 1960, avant de devenir numérique dans les années 1990. L'ONG Electronic Frontier Foundation (EFF), fondée en 1990 dans le but de préserver la liberté d'expression dans le cyberspace, est, à ce titre, emblématique de l'imaginaire de la Frontière revu à la lumière des technologies numériques. Le manifeste *A Declaration of the Independence of Cyberspace* de John Perry Barlow (1996), co-fondateur de l'EFF, s'inscrit parfaitement dans l'imaginaire de la Frontière comme espace de libertés individuelles. En pastichant les Pères fondateurs des États-Unis et en ressuscitant le mythe de l'Ouest sauvage à coloniser, ce texte témoigne également, comme le montre Richard Barbrook (2000), d'une adhésion à l'eutopie pastorale jeffersonienne, le rédacteur de la Déclaration d'indépendance étant un urbanophobe

convaincu et le promoteur de l'agrarianisme, doctrine qui devait accompagner l'expansion territoriale vers l'Ouest (Duban, 2001).

Le renversement et la subversion de cet imaginaire américain de la Destinée manifeste et de la Frontière se retrouvent au cœur d'une œuvre médiévaliste postcatastrophique, le roman *The Pesthouse*, de Jim Crace (2007), comme le souligne Caroline Edwards (2011), alors que les survivants d'une Amérique dévastée tentent désespérément de gagner la côte est où ils pourront rejoindre la providentielle Europe par bateau. De manière comparable, *Enslaved* opère un renversement axiologique des valeurs promues par cet imaginaire. L'Ouest géographique, dépeint de manière dysphorique comme un désert inhospitalier, devient le lieu de l'asservissement. C'est la destination des esclaves de Pyramide. Si les colons progressaient vers la frontière afin de « soumettre la nature sauvage, la prétendue *wilderness*¹² » (Duban, 2001, p. 57), et donc cultiver l'inculte¹³ — mission civilisatrice de la Destinée manifeste —, les esclaves sont aliénés de cet environnement qu'il s'agissait autrefois de cultiver en s'y projetant par la technique. Cela advient parce que l'Ouest géographique est redoublé d'un Ouest numérique, non plus un cyberspace de liberté à conquérir, mais un lieu sémantique maximaliste dont la prétention est de se substituer aux lieux épisodiques et dont sont captifs les esclaves de Pyramide. Cheminer vers l'Ouest équivaut à s'enfoncer dans une altérité symbolique, vers une hyperréalité.

Pyramide, la destination de Monkey et Trip, sans être située géographiquement, est vraisemblablement sise dans le Mojave, plus précisément là où se trouvait autrefois Las Vegas et où il ne subsiste plus, désormais, qu'une vaste structure pyramidale en verre avec, à ses pieds, des immeubles en ruine. Pyramide, en effet, se situe à quelques kilomètres à l'ouest du barrage Hoover, comme c'est le cas de la ville du péché, et le lieu est bordé d'une étendue désertique inhospitalière. Qui plus est, la structure rappelle un élément architectural emblématique de Las Vegas, l'hôtel-casino Luxor, réplique contemporaine de la pyramide de Khéops que Monkey et le joueur visualisent brièvement dans une réminiscence de l'ancien monde. Nous verrons bientôt tout ce qu'implique la translation de la pyramide de Khéops vers son simulacre.

Dans le jeu, « Pyramide » désigne à la fois un homme qui a vécu avant la catastrophe et qui survit aujourd'hui sous la forme d'un

cyborg, la structure pyramidale dans laquelle les survivants sont enfermés, ainsi que le monde virtuel projeté à partir des souvenirs précatastrophiques du cyborg. Au cours des différents chapitres, Pyramide se manifeste à plusieurs reprises. Il est le sujet de plusieurs réminiscences que Monkey appréhende à l'aide de la couronne lorsqu'il touche malencontreusement aux icônes. Comme nous l'avons vu, les réminiscences superposent deux époques différentes (pré- et post-catastrophiques) se rapportant à un même lieu. La neuvième réminiscence (chapitre 6 : « Village Approach ») constitue toutefois une exception. Monkey et Trip quittent Manhattan sur une motocyclette en direction de la communauté de New Haven. Sur la route, Monkey entre en contact avec une icône et la réminiscence se déclenche lorsqu'il aperçoit un panneau publicitaire où figure l'inscription « Pyramid: The life of your dreams ». Le slogan, qu'il s'agit de prendre au sens littéral, préfigure déjà ce qu'est Pyramide : une expérience vécue dans une région finie de sens et non une expérience conforme à nos plus chères aspirations qui serait vécue dans la réalité souveraine. Une séquence de trois images survient alors (figure 14.5.), où l'on voit respectivement (1) la pyramide de Khéops; (2) l'homme à l'origine de Pyramide lors de son existence précatastrophique, avec sa femme et leur enfant; et (3) le même homme en gros plan. Le fait que la visite de Khéops — moment de bonheur précatastrophique figé, situé hors du quotidien dans un moment d'exception relevant de la sphère du loisir — soit l'inspiration du projet de construction d'une arche en dit long sur le sentiment nostalgique qu'il recèle.



Figure 14.5. : Réminiscence du 9^e masque (Ninja Theory, 2010a, chapitre 6, « Village Approach »).

Une structure pyramidale est représentée une nouvelle fois à la fin du jeu. Il ne s'agit plus, cette fois, du Khéops précatastrophique, mais d'un hôtel Luxor postcatastrophique aménagé comme une arche (voir la figure 14.6), où des milliers de survivants sont immergés dans une même réalité virtuelle.



Figure 14.6. : Pyramide et l'hôtel Luxor (Ninja Theory, 2010a; Wikipedia, 2023).

Légende :

De gauche à droite : (1) panneau publicitaire succédant à la neuvième réminiscence; (2) la pyramide de Khéops, image tirée de la neuvième réminiscence (chapitre 6); (3) Pyramide, l'arche telle qu'elle apparaîtrait dans la cinématique conclusive du jeu; (4) l'hôtel Luxor réel (Las Vegas).

Le choix du Luxor et de Las Vegas comme destinations n'est en rien fortuit. Il s'agit de lieux caractéristiques de la simulation et de l'hyper-réalité où, précisément, l'illusion aspire à se substituer au réel et se veut plus réelle que le réel.

Comme le mentionne Nicholas Perry (1998), la signification du terme « hyperréalité » diverge chez Jean Baudrillard (1981) et Umberto Eco (2008 [1985]), bien qu'elle soit pertinente dans les deux cas pour notre propos : pour le premier, l'hyperréalité désigne la condition contemporaine, où la représentation et la réalité sont toutes deux remplacées par la simulation, dernière des trois catégories de simulacres après la contrefaçon de la Renaissance et de l'époque moderne et la reproduction de l'ère industrielle. La simulation constitue une copie sans original. Chez Eco (2008 [1985]), l'hyperréalité désigne plutôt une situation culturelle circonscrite dans laquelle la copie est préférée à l'original. L'hyperréalité y rend compte de l'imagination et du goût de l'Américain moyen pour la célébration et la conservation du passé sous la forme d'une copie absolue, donnée au format réel. Ce passé se présente comme une réincarnation, de sorte que « pour parler de choses qu'on veut connoter comme vraies, ces

choses doivent sembler vraies. Le "tout vrai" s'identifie au "tout faux". L'irréalité absolue s'offre comme présence réelle » (p. 14). Dès lors, pour obtenir la chose vraie, il s'agit de réaliser le Faux Absolu et l'hyperréel devient plus réel que la réalité. Les frontières entre la réalité et la représentation s'estompent, car l'hyperréalité oblitère la distinction entre le signe et le référent (Perry, 1998).

Parmi les nombreux exemples de l'hyperréalité mentionnés par Eco (2008 [1985]), on retrouve le diorama, mais aussi les statues des musées de cire, dont on nous fait croire qu'elles reproduisent fidèlement la réalité — alors que, pourtant, « la cire n'est pas la chair » (p. 36) — et, quintessence du phénomène, Disneyland. Le parc à thème affirme sans ambiguïté que l'on y reproduit absolument que de la fantaisie, mais que pour en apprécier les objets, le « tout faux » doit être pris pour vrai. Dans ce dernier cas de figure,

le faux entre en jeu (hippopotames, dinosaures, serpents de mer) davantage pour faire admirer au public sa perfection et sa docilité au programme que pour pallier l'impossibilité d'avoir l'équivalent en vrai. Dans ce sens Disneyland ne produit pas seulement de l'illusion, mais — en la reconnaissant — elle en stimule le désir : on peut trouver un vrai crocodile même dans un zoo, et habituellement il sommeille et se cache, tandis que Disneyland nous dit que la nature falsifiée répond davantage à nos exigences de rêve éveillé [...] Disneyland nous dit que la technique peut nous donner plus de réalité que la nature (ibid.).

Au cours de son voyage dans l'hyperréalité chroniqué en 1975 pour l'hebdomadaire italien *L'Espresso*, Eco s'est intéressé brièvement au cas de Las Vegas : ville centrée sur le jeu, le spectacle et le divertissement, elle représente, avec son architecture artificielle, une « ville message¹⁴ » faite entièrement de signes. Pourtant, dit-il, une étude de Giovanni Brino montre que Las Vegas se transforme de plus en plus en une ville résidentielle, industrielle, d'affaires et de congrès. Elle apparaît alors encore trop vraie, à ses yeux, pour être représentative du « Faux Absolu », l'objet de sa quête en terre américaine. Son attention se tourne alors vers Disneyland et Disney World, qui conviennent davantage à ses attentes. S'il avait organisé son voyage vingt ou vingt-cinq ans plus tard, peut-être aurait-il alors réévalué son

jugement et porté à la ville-casino un certain intérêt. C'est qu'entretiens, le Luxor, l'Excalibur et le Mandalay Bay — des villes-hôtels absolument fausses — ont été inaugurés.

Néanmoins, le caractère hyperréel de Las Vegas n'a pas été ignoré par tous, comme en témoignent plusieurs textes ultérieurs¹⁵. Selon A. Fuat Firat (2001), ce qui fait de Las Vegas une ville hyperréelle est sa tendance à reléguer à l'arrière-plan la représentation fidèle et loyale des originaux copiés afin de proposer, grâce aux nouvelles technologies, des simulations beaucoup plus impressionnantes. Ces dernières, écrit-il, « sont puissantes de par leur capacité à devenir la norme, le réel; elles sont hyperréelles. L'excès qui (re)présente le secret de la haute modernité [...] est alors "plus réel que le réel" » (p. 110). On trouve donc dans ces simulations une prétention de l'hyperréel à se substituer au réel.

Comme le signalent fort bien William A. Douglass et Pauliina Raento (2004), les villes-hôtels de Luxor, Excalibur et Mandalay Bay ont été conçues comme des temples du plaisir autonomes, tout en entrées et sans sorties, invitant les touristes à une traversée du miroir vers un monde intemporel et labyrinthique aux incalculables stimuli et dont la fonction est de désorienter tout autant que de prodiguer du plaisir afin de prolonger au possible le séjour. La conception architecturale de leurs casinos — microniches aux plafonds bas, à l'éclairage tamisé, dépourvues de fenêtres et d'horloges — mise sur le confort et la suspension du temps pour rendre captifs les visiteurs. Autrement dit, tout y est pensé de telle sorte qu'en y entrant, on oublie le réel et que l'on s'immerge à jamais dans un simulacre de l'Égypte antique (Luxor), du Moyen Âge (Excalibur) ou d'îles tropicales paradisiaques (Mandalay Bay).

Sur la question de l'hyperréalité, le Luxor constitue un cas intéressant. Il s'agit d'une pyramide de verre d'une hauteur de 106 mètres (Khéops en fait 137) dont la frontière entre le faux et l'authentique est brouillée alors que son musée présente des reproductions de pièces de l'Antiquité égyptienne et que sa boutique, elle, en propose d'authentiques (Grillot, 2004). Mais surtout, le Luxor, avec son film interactif *In Search of the Obelisk*, réalisé en 1993 par Douglas Trumbull, renverse le rapport copie-original par le truchement de la fiction et se forge un passé mythique. La copie, en d'autres termes, se substitue à l'original. *In Search of the Obelisk*, moins un film qu'une

immersion dans un monde virtuel projeté sur écran de cinéma IMAX et agrémenté de dialogues interactifs, relate la découverte d'une antique Pyramide construite par une civilisation extraterrestre technologiquement avancée dans le désert du Nevada par une équipe d'archéologues aventuriers. Dans le *making of* de cette attraction, Trumbull montre bien le renversement en question, lorsqu'il énonce : « En concevant la configuration et les motifs architecturaux de cette civilisation pré-égyptienne [extraterrestre], notre idée était que tout ce que vous avez pu voir en Égypte n'était qu'un pauvre fac-similé de ce qu'une civilisation hautement technologique a développé » (DOCFILMS, 2015, 43:41). Non seulement la simulation est-elle plus impressionnante que l'antique Khéops, mais elle la précède historiquement, faisant de la dernière merveille du monde antique encore debout une simple copie de l'authentique Luxor, cette dernière devenant, face à ce renversement, plus réelle que le réel, c'est-à-dire hyperréelle.

Dans *Enslaved*, la simulation de Pyramide n'est pas sans analogie avec le Luxor de Las Vegas. La traversée du miroir — métaphore carrollienne abondamment employée dans les années 1990 pour qualifier l'entrée des usagers dans le cyberspace ou les mondes virtuels, conceptualisés, au même titre que les villes-hôtels, comme des espaces séparés de l'expérience de la vie quotidienne, suivant un dualisme numérique¹⁶ qui prévalait à l'époque (Jurgenson, 2012) — se fait ici à sens unique : la seule sortie possible implique la destruction du dispositif sur lequel repose la simulation. Le temps y est figé, les usagers vivant une époque révolue dont les événements suivent invariablement le même cours. En outre, la simulation se présente comme un espace clos, situé en dehors du quotidien des individus immergés.

Plus significatif, cependant, est le parallèle que l'on peut établir entre le Luxor hyperréel et le Khéops réel, d'une part, et le monde virtuel précatastrophique de Pyramide et le monde postcatastrophique de Monkey, d'autre part. En effet, lorsque le jeu représente dans ses cinématiques des pans du monde virtuel de Pyramide au cours de réminiscences ou de projections sur les parois intérieures de la structure pyramidale de l'arche (voir la figure 14.7., images de la colonne de droite), il ne s'agit pas d'images de synthèse, mais bien de photographies, ou plutôt des références intermédiaires à des photographies, dans la mesure où ces dernières sont numérisées et

incluses sous cette forme dans les images de synthèse animées composant les cinématiques du jeu. Telle qu'elle est affichée à l'écran, la région finie de sens (le monde virtuel de Pyramide) expérimentée par Monkey apparaît comme plus réelle que cette réalité souveraine qu'est le monde postcatastrophique (les lieux sémantiques d'*Enslaved* apparaissent donc, toujours dans l'optique du joueur, comme plus réels que les lieux épisodiques). En effet, la réalité souveraine de Monkey est représentée à l'aide d'images stylisées; elles sont loin de posséder le degré de photoréalisme requis pour rivaliser en fidélité avec le rendu proprement photographique de cette région finie de sens qu'est la simulation de l'ancien monde. Si ce qui s'affiche à l'écran à l'intention du joueur s'avère équivalent (sans s'y réduire) à ce que Monkey visualise lui-même — c'est le cas, nous l'avons vu, avec l'interface du joueur, puisqu'il donne une représentation équivalente de ce que la couronne affiche dans l'esprit du personnage —, alors le monde virtuel montré à l'aide d'images photographiques équivaut, pour Monkey, à ce qu'est l'hyperréalité pour le joueur, à laquelle correspond le Luxor et son attraction interactive *In Search of the Obelisk*, lesquels se veulent plus réels que le réel, plus authentiques que le lieu original auquel ils se substituent. Autrement dit, pour Monkey, le monde photographique (virtuel) de Pyramide est une hyperréalité et le monde en images de synthèses, d'un degré moindre de photoréalisme, le monde réel (sa réalité souveraine).



Figure 14.7. : Monde réel et monde hyperréel (Ninja Theory, 2010a, chapitre 14, « Pyramid »).

Légende :

Colonne de gauche : extraits de cinématiques représentant le monde post-catastrophique de Monkey.

Colonne de droite : images extraites de la simulation de Pyramid.

Cette mise en parallèle des niveaux de réalité du joueur et de Monkey s'inscrit dans une rhétorique utopique. Nous avons vu que le projet dystopique de Pyramide se déguise en eutopie. Il donne lieu à un asservissement et à une aliénation de l'expérience immédiate du monde au profit d'une existence menée dans une région finie de sens, c'est-à-dire une réalité médiante, nostalgique et figée dans le temps (cette réalité virtuelle ne possède donc aucun futur) qui interdit tout retour possible à l'immédiateté dans un processus autoritaire de substitution au réel des signes du réel.

L'interface de jeu et les cinématiques correspondant aux réminiscences induites par la couronne permettent au joueur de visualiser les images mentales de Monkey. Ces images demeurent de l'ordre du représentable. Ce n'est plus le cas dans la cinématique conclusive, à la fin du jeu, comme nous le verrons plus loin. L'épilogue intervient à

la suite de la destruction du système de défense de Pyramide surveillée grâce à la puissance de feu du Léviathan et du sacrifice de Pigsy. Monkey et Trip cheminent vers la structure pyramidale dans un désert battu par une tempête de sable. Une fois dans le bâtiment, ils voient les milliers de captifs de l'arche disposés en rangs, la couronne au front, hochant béatement la tête à gauche et à droite au gré des simulations qui leur sont transmises.



Figure 14.8. : Les esclaves de Pyramide (Ninja Theory, 2010a, chapitre 14, « Pyramid »).

Les protagonistes aperçoivent alors le cyborg. Trip comprend qu'il s'agit de l'entité en contrôle de Pyramide. Derrière elle, sa contrepartie précatastrophique et humaine apparaît sur un écran géant. Non pas sous forme d'images de synthèses, contrairement au cyborg, mais sous forme vidéographique ou filmique. Il leur explique ce qu'est Pyramide et nie son implication dans les massacres perpétrés par les *mechs*. Il se dévoue, affirme-t-il, à la sauvegarde des survivants et non

à leur destruction. Des images photographiques sont projetées sur les parois intérieures du bâtiment. Monkey affirme alors qu'il les a vues dans ses réminiscences, et Pyramide confirme qu'elles appartiennent à la simulation. Monkey accuse Pyramide de détruire le monde des survivants pour faire vivre le sien. Ce dernier l'invite alors à porter le masque du cyborg afin de connaître le monde simulé avant de décider s'il doit ou non être détruit. Monkey s'exécute et place le masque sur son visage (figure 14.9., image de gauche). Il expérimente alors la simulation. Cette fois-ci, le joueur n'a aucunement accès aux images mentales induites dans l'esprit du protagoniste. La cinématique représente Monkey en train d'expérimenter la simulation (figure 14.9., au centre et à droite) et non ce qu'il visualise. La substitution à la réalité souveraine d'une région finie de sens et l'expérience des lieux sémantiques maximalistes ressentis comme une présence effective et immédiate, et non plus comme effet de présence, relèvent de la science-fiction. Il est vain, alors, de tenter de faire vivre au joueur une expérience analogue à celle de Monkey, qui ne demeure qu'indirectement représentable lorsque sont dépeints les effets du monde simulé sur Monkey. Le joueur constate alors l'efficacité du dispositif médiatique de Pyramide sur le personnage qu'il incarne, sa force de séduction en tant que nouvelle réalité souveraine, tout en se voyant préservé de son emprise.



Figure 14.9. : Monkey expérimente le monde simulé de Pyramide (1) (Ninja Theory, 2010a, chapitre 14, « Pyramid »).

Légende :

À gauche : Monkey porte le masque de Pyramide. Au centre : Monkey expérimente la simulation. Les images qu'il visualise sont projetées sur son visage sous forme de couleurs chatoyantes. À droite : Monkey vu de l'extérieur, alors qu'il est plongé dans la simulation.

Si les réminiscences provoquent un rictus de douleur et de l'hébétude chez Monkey, soulignant au passage leur violence et leur caractère

disjonctif vis-à-vis de la réalité souveraine, la simulation débute, quant à elle, par de l'appréhension (figure 14.10, colonne de gauche, première image), suivie par le ravissement et la béatitude (colonne de gauche, deuxième et troisième images). Le rictus de douleur (colonne de droite, première et deuxième images) survient uniquement à la suite de l'interruption de la simulation, lorsque Trip arrache violemment les fils reliant le cyborg au dispositif de simulation. Celle-ci doute soudain du bien-fondé de son action et demande à Monkey, d'un air anxieux : « Ai-je fait le bon choix? ». Le Pyramide précatastrophique disparaît et les lumières s'éteignent. Une rumeur se fait entendre alors que les esclaves, déconnectés de la simulation au même titre que Monkey, reviennent au monde de la réalité souveraine. La cinématique s'achève avec un plan extérieur sur le Luxor et l'étendue désertique qui le borde. Le générique signale au joueur la fin du jeu.

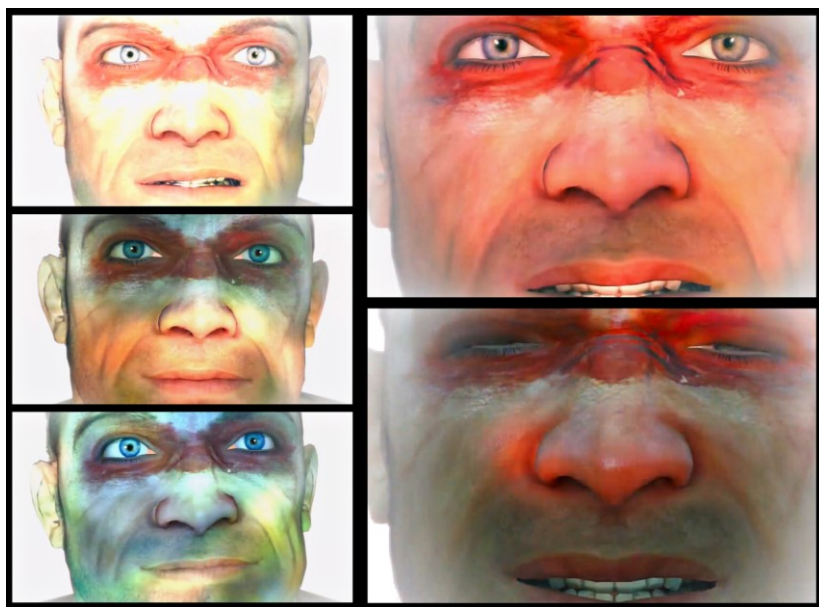


Figure 14.10. : Monkey expérimente le monde simulé de Pyramide (2) (Ninja Theory, 2010a, chapitre 14, « Pyramid »).

Cette fin concorde, au plan diégétique, avec deux formes de libération. D'une part, Trip libère Monkey de l'emprise exercée sur lui par l'intermédiaire de la couronne. D'autre part, les esclaves et Monkey sont libérés de la simulation. Les lieux sémantiques maximalistes, caractéristiques d'une altérisation symbolique, s'évanouissent au moment où le dispositif médiatique à la source de la choropanie est détruit. Le sabotage de Trip se traduit alors par une démediation symbolique.

Notes

1. Voir la section « Utopie critique, dystopie, dystopie critique » (chapitre 2).

2. Voir la section « Les dimensions spatiales de l'habiter » (chapitre 6).

3. Voir la section « Les parts épisodique et sémantique du milieu » (chapitre 7).

4. Personnage que les usagers du système d'exploitation Windows 10 rencontreront quelques années plus tard sous la forme d'une application de type « assistant personnel ».

5. Nous parlons ici de « simulation de zoom » et non de « zoom » à strictement parler afin de signaler que le jeu vidéo, en particulier dans les cinématiques, simule le média cinématographique. Il simule ses techniques de montage (fondu au blanc et au noir, fondu enchaîné, etc.) et de cadrage (usage de la plongée et de la contre-plongée, du travelling et du zoom, de différents plans de mise au point, longueurs focales et profondeurs de champ, etc.), notamment. Ces multiples emprunts au langage cinématographique relèvent de ce qu'Irina Rajewsky (2005) appelle la référence intermédiaire. Cette dernière met en lumière une caractéristique essentielle du jeu vidéo : la métamédialité (Kay, 1984). On rend compte, ici, de la faculté du jeu vidéo à simuler de manière dynamique les composantes appartenant aux autres médias. Dès lors, il serait plus opportun de parler de métamédia vidéoludique que de média pour rendre compte du jeu vidéo, comme le fait Alan Kay en parlant de l'ordinateur. La précision que nous venons d'apporter est valable à chaque fois que seront mobilisés des éléments du langage cinématographique dans ce chapitre.

6. Les dédoublements de l'image et le flou sont produits par le zoom avant.

7. Cette technique cinématographique, aussi nommée « transtrav » et « travelling de compensation », implique, à la prise de vue, l'utilisation conjointe d'un travelling et d'un zoom en des mouvements contraires, soit l'un vers l'avant et l'autre vers l'arrière, simultanément. Elle conserve le même cadrage sur le sujet principal tout en créant une distorsion de l'arrière-plan, lequel s'éloigne du sujet au premier plan lors d'un zoom arrière et se rapproche lors d'un zoom avant (Vallet, 2016).

8. Pour visualiser un court extrait, voir Achievaholics (2010, 03:45).

9. Voir Achievaholics (2010, 00:26 et 02:05).

10. Comme l'écrivent Jay Bolter et Richard Grusin (1999) au sujet de la réalité virtuelle, s'inscrivant dans ce que Katie Salen et Eric Zimmerman (2003) qualifient d'illusion immersive : « Afin de créer une sensation de présence, la réalité virtuelle devrait se rapprocher d'aussi près que possible de notre expérience visuelle du quotidien. Son espace graphique devrait être continu et rempli d'objets; il devrait remplir le champ de vision de celui qui regarde, sans ruptures » (p. 22).

11. Lieu où serait sise New Haven, la communauté de Trip, comme le remarque de manière convaincante un joueur sur le forum de discussion GameFAQs (2012).

12. « Prétendue », en effet, car ce que le mythe américain qualifie de *wilderness* n'est autre que l'écoumène des Premières nations, principales victimes de la Destinée Manifeste.

13. Pyramide, à cet effet, décrit le monde extérieur comme une Terre gaste (*wasteland*), terme évocateur, car, comme le souligne Marie Blaise (2005), elle est souvent (et erronément, selon elle) assimilée à l'érème, au désert, comme le fait Paul Zumthor (2014 [1993]) lui-même dans *La mesure du monde*. Dans cette perspective, la Terre gaste représente donc l'inculte, et pas seulement la terre dévastée.

14. Ici, Eco se réfère à l'ouvrage *Learning From Las Vegas*, consacré à cette ville par les architectes Robert Venturi, Denise Scott Brown et Steven Izenour, paru en 1972.

15. Voir, par exemple, Russell W. Belk (1996), William A. Douglass et Pauliina Raento (2004), A. Fuat Firat (2001), Laurence Graillot (2004) et Clara Irazabal (2002).

16. Sur l'opposition entre le dualisme et le monisme numérique, voir également Vial (2014, 2016).

Le discours métaludique d'*Enslaved: Odyssey to the West*

Le récit d'*Enslaved: Odyssey to the West* prend fin au moment où Monkey cesse d'être soumis à la volonté de Trip et les esclaves, captifs de la simulation produite à leur intention par Pyramide. Mais une troisième forme de libération survient, située hors de la diégèse, cette fois. Le joueur, en effet, est affranchi d'un lieu sémantique à prétention maximaliste : le monde du jeu. Sa propre démédiation symbolique prend alors la forme d'une déconnexion. Indépendamment des ressources attentionnelles allouées au maintien du monde du jeu, une convention médiatique, le générique annonçant la fin de la partie, vient refermer la parenthèse ouverte au début de l'aventure. Une région finie de sens s'évanouit et le joueur revient à la réalité souveraine. Cette troisième forme de libération est mise en exergue à l'aide d'un discours métaludique.

Dans son acception étendue, le métajeu (*metagame*) désigne les interactions entre le jeu et son environnement, soit le monde du joueur et son contexte social (Boluk et LeMieux, 2016; Garfield, 2000; Salen et Zimmerman, 2003). Une acception plus restreinte du terme, que nous mobiliserons ici, porte moins sur les interactions entre le jeu et son environnement au sens large que sur les relations métatextuelles tissées avec d'autres jeux ou avec le média vidéoludique par le biais d'un mode de communication spécifique : le discours métaludique. Andy Baio (2011) désigne par le terme « méta-jeu » tout jeu s'exprimant sur les jeux. C'est le pendant ludique de la métafiction. De par son caractère autoréférentiel, il propose moins une expérience ludique au joueur qu'il ne l'incite à réfléchir sur le média vidéoludique ou sur des jeux spécifiques.

En nous appuyant sur le phénomène de métatextualité¹ tel que décrit par Laurent Lepaludier (2002), un jeu vidéo peut être considéré comme métaludique lorsqu'il fait preuve d'une distance réflexive vis-à-vis de lui-même en tant qu'œuvre ou média, ou encore vis-à-vis d'autres œuvres ou genres vidéoludiques, attirant dans

l'exercice l'attention du joueur sur sa qualité de jeu et créant les conditions nécessaires à une réflexion portant sur ses règles, sa mécanique, ses stratégies rhétoriques, narratives et de représentation, mais aussi sur les rapports qu'il entretient avec le joueur, avec les autres jeux, les autres médias et, plus globalement, la culture et la société. Lorsque la réflexivité devient la finalité du jeu, il y a lieu de parler de métajeu à proprement parler ou, pour reprendre les termes de Stefano Gualeni (2016), dont la définition rejoint la nôtre, de jeux vidéo autoréflexifs.

Le thème de l'asservissement se trouve au cœur d'*Enslaved*, mais il n'est pas traité exclusivement en termes diégétiques, dans la mesure où il établit un parallèle explicite entre le joueur et Monkey, l'un et l'autre étant captifs de Trip et de l'hyperréalité. *Enslaved* ne constitue pas un métajeu en soi, mais n'en énonce pas moins un discours métaludique, ou plutôt deux discours intimement liés l'un à l'autre. Il propose en effet une réflexion sur le libre arbitre et l'agentivité du joueur, d'une part, et sur le caractère de surmédiation symbolique des mondes vidéoludiques, d'autre part.

Commençons par la question du libre arbitre. Comme le souligne Rowan Tulloch (2010), parmi d'autres, il existe un discours récurrent, au sein des études vidéoludiques, voulant que le jeu vidéo soit idéologiquement supérieur aux médias traditionnels, et ce en raison de son caractère interactif. Il serait ainsi plus démocratique et favoriserait l'autonomisation du joueur, l'interactivité étant assimilée à une forme de libre arbitre. Ce discours repose, affirme-t-il, sur le télescopage des notions d'agentivité et de liberté auctoriale. Janet Murray (1997) définit l'agentivité comme « le pouvoir satisfaisant de poser des actions signifiantes et de voir appliquer les résultats de nos décisions et de nos choix » (p. 126). Elle caractérise le plaisir que l'on éprouve au contact de l'interactivité (Murray, 2004). Or, nous dit Tulloch (2010), si l'agentivité donne forme à l'expérience du joueur, la liberté conférée est néanmoins restreinte par la mécanique du jeu, puisqu'elle est prédéfinie par ses concepteurs. En vertu de l'agentivité telle que définie par Murray, en effet, le joueur ne peut agir en toute liberté, puisque ses actions sont uniquement effectives au moment où elles engendrent une nouvelle configuration du jeu. Or, une telle configuration se montre tributaire de règles et de procédures et la liberté du joueur est soumise à leurs contraintes. Dit autrement,

l'agentivité du joueur émerge, pour reprendre la définition du jeu proposée par Colas Duflo (1997), dans « l'invention d'une liberté par et dans une légalité » (p. 57), une liberté réglée qu'il qualifie de « légaliberté » (p. 88). Dès lors, les procédures du jeu « invente[nt] la liberté-du-joueur (la légaliberté) qui va à son tour être inventive dans le cadre qui la produit et qui la rend possible » (Duflo, 2008, p. 357).

Enslaved met en lumière le caractère illusoire de cette assimilation de l'interactivité et de l'agentivité au libre arbitre, mais aussi de la capacité du joueur d'influer librement et significativement sur le cours du récit vidéoludique et sur son monde, et ce, de plusieurs manières : le locuteur chargé de communiquer des informations au joueur sur la mécanique de jeu est diégétisé sous la forme d'un personnage autoritaire (Trip), la capacité du joueur à influencer sur le déroulement du récit vidéoludique se voit réduite à sa plus simple expression par le biais de la ferroviarisation et cette capacité lui est retirée lors d'interruptions stratégiques des séquences interactives par des cinématiques.

L'ÉMISSION DES OBJECTIFS DU JEU PAR UN PERSONNAGE AUTORITAIRE

La majorité des jeux vidéo émettent des instructions et des objectifs clairs à l'intention du joueur. Dans certains cas, ils sont affichés à même l'interface du joueur et sont de nature extradiégétique (ils relèvent exclusivement de la jouabilité et non du monde diégétique du jeu). On peut alors attribuer l'initiative de cette communication au jeu lui-même. Par exemple, lorsque l'avatar du joueur se situe face à un obstacle, une icône apparaît à l'écran, correspondant au bouton sur lequel appuyer pour le déplacer. Ou bien s'affiche un objectif à accomplir (« Rejoignez votre coéquipier au point de ralliement indiqué sur la carte »). Dans d'autres cas, les instructions et les objectifs sont communiqués par un personnage dans une séquence interactive ou non interactive. Le locuteur à leur origine ne s'adresse plus directement au joueur mais au personnage incarné, et il appartient alors à la diégèse du jeu. Dans *BioShock* (2K Boston et 2K Australia, 2007), par exemple, un individu du nom d'Atlas énonce au protagoniste les objectifs de mission par radio. Les deux cas de figure peuvent également se retrouver dans un même jeu : un objectif est proposé par un personnage, puis s'affiche ensuite sur l'interface.

Dans des cas plus rares, des objectifs existent, mais aucun locuteur, diégétique ou extradiégétique, ne les communique. Le joueur doit alors procéder par inférences afin de savoir quelles tâches il doit accomplir en fonction des rétroactions fournies par le jeu. C'est le cas, notamment, dans *Inside* (Playdead, 2016) ou dans *Rime* (Tequila Works, 2017).

En ce qui concerne *Enslaved*, des instructions et objectifs sont affichés à même l'interface — par exemple : « Appuyez sur X pour lancer Trip par-dessus l'obstacle » —, mais d'autres sont énoncés par Trip (le locuteur diégétique), soit dans des cinématiques, soit au cours de séquences interactives. Par exemple, dans une cinématique du chapitre 2, Trip énonce, à l'intention de Monkey (et, indirectement, à celle du joueur), en parlant d'une tourelle mitrailleuse : « Je détecte un défaut dans sa structure... Essaie de te rapprocher et de lui faire tomber ça [un panneau publicitaire] dessus pour la détruire ». Lorsque les instructions et objectifs, dans les jeux vidéo, sont perçus moins comme des ordres que des consignes, le joueur peut alors conserver l'illusion du libre arbitre, mais celui-ci doit néanmoins y répondre favorablement s'il veut progresser et accéder aux niveaux suivants. Dans le cas d'*Enslaved*, indépendamment du ton employé par Trip lorsqu'elle formule une directive, le joueur sait qu'il doit impérativement y répondre, sans quoi son personnage mourra ou éprouvera une vive souffrance (ce qui se produit lorsqu'il s'éloigne de Trip ou de la zone désignée par l'objectif). Monkey (et donc le joueur) est soumis à la volonté de Trip; il doit obéir à une figure autoritaire. Dès lors, au plan métaludique, *Enslaved* met en lumière la dimension autoritaire du jeu vidéo en diégétisant l'acte de communication des instructions et objectifs sous la forme d'une relation de maître à esclave. En vertu du parallélisme entre le joueur et le personnage incarné, d'une part, et entre le jeu et Trip, d'autre part, le joueur est soumis à l'autorité exercée par la mécanique du jeu.

FERROVIARISATION

La question de l'autorité se présente également par le biais de la structure du récit vidéoludique. Joris Dormans (2006) en décrit plusieurs, de même que le degré de liberté qu'elles accordent au joueur.

La plus contraignante relève de ce qu'il appelle la ferroviarisation (*railroading*), un phénomène en vertu duquel un récit unique est offert au joueur et le conduit, à travers un sentier balisé, vers un objectif fixe, tout en usant d'artifices pour qu'il se sente impliqué dans ce récit et pour conserver l'impression illusoire que sa liberté d'action est conservée. La ferroviarisation s'oppose à d'autres structures plus ouvertes, à l'instar de l'arborescence, notamment, où le récit procède par embranchements. Cette dernière caractérise la trilogie *Mass Effect*, par exemple, dans laquelle le joueur est régulièrement confronté à des choix conséquents, aptes à infléchir le cours du récit : éliminer ou épargner un personnage, contracter ou non une alliance avec un autre peuple, passer rapidement à l'attaque ou attendre d'avoir réuni davantage de troupes, etc.

La structure du récit d'*Enslaved* relève de la ferroviarisation. Par conséquent, la liberté d'action du joueur est fortement limitée : chacun des niveaux du jeu commence en un point A et le joueur doit gagner un point B en assurant sa survie et celle de Trip dans l'intervalle. Il n'existe aucun autre point à rallier qui pourrait le conduire vers d'autres niveaux de jeu. Des casse-tête spatiaux sont proposés à chacun des niveaux et des ennemis et obstacles se dressent entre le joueur et son objectif. Il ne peut revenir à un niveau antérieur (à moins de relancer une sauvegarde antérieure et de perdre sa progression actuelle) ni s'éloigner de Trip. Le récit est linéaire, de sorte que la seule contingence réside dans l'accomplissement des objectifs du jeu ou l'échec. La réussite donne lieu au déclenchement d'une cinématique chargée de faire progresser un récit sur lequel le joueur ne possède aucune influence. La seule marge de liberté dont le joueur dispose est le nombre de points accumulés lorsqu'il remplit les différents objectifs, qu'il alloue ensuite au perfectionnement de ses capacités offensives ou défensives. Ainsi, plus le joueur accumule de points, meilleures sont ses chances de succès dans les niveaux subséquents.

La figure et le tableau 15.1. illustrent le caractère linéaire du jeu. Ils représentent le premier niveau du chapitre 11 en vue aérienne. Les points rouges et les lignes cyan représentent respectivement les cinématiques et les séquences interactives. Les chiffres correspondent aux différents épisodes (séquences interactives ou non) se déroulant dans ce niveau. Dans le tableau figure une description des épisodes.

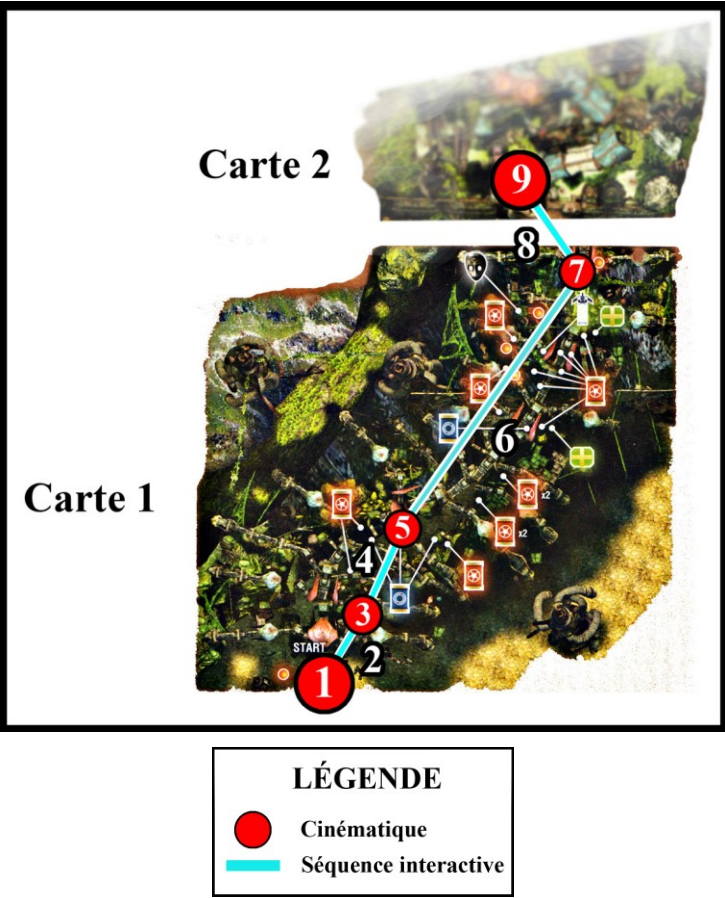


Figure 15.1. : Chapitre 11 (« The Old Battlefield ») — Premier niveau en vue aérienne et début du second (infographie de l’auteur, d’après Bradygames, 2010, p. 121 et 123).

CHAPITRE 11 — « THE OLD BATTLEFIELD »	
Premier niveau de jeu (carte 1)	
Épisode	Description
1. Cinématique introductive	Monkey, Pigsy et Trip naviguent en bateau sur des marécages. Ils accostent un quai et descendent sur la terre ferme. Il s'agit d'un ancien champ de bataille jonché de décombres provenant d'un Titan (soit un <i>mech</i> aux proportions gigantesques employé durant la guerre).
2. Séquence interactive n° 1	Départ du joueur à partir du quai;
3. Cinématique n° 2	Pigsy grimpe sur une plateforme pour couvrir Monkey et Trip, qui essuient les tirs de <i>mechs</i> . Il neutralise des <i>mechs</i> à distance;
4. Séquence interactive n° 2	Monkey parcourt le premier tiers d'un parcours linéaire émaillé de <i>mechs</i> qu'il doit détruire. Pigsy fait le décompte de ceux qu'il abat et nargue Monkey, car ce dernier en compte moins que lui à son palmarès;
5. Cinématique n° 3	Pigsy grimpe sur une nouvelle plateforme et continue de couvrir Monkey et Trip;
6. Séquence interactive n° 3	Monkey parcourt les deux tiers du parcours restant. Pigsy continue de le narguer et annonce à Trip qu'il a abattu plus de <i>mechs</i> que lui, ceci afin d'impressionner la jeune femme, car il est amoureux d'elle et voit Monkey comme un rival. Au bout du parcours se trouve une porte donnant sur un couloir sombre;
7. Cinématique de transition entre les niveaux 1 et 2	Une coupure d'électricité plonge le couloir dans une obscurité totale. Trip réussit à ouvrir une nouvelle porte et les protagonistes sortent.
Second niveau de jeu (carte 2)	
Épisode	Description
8. Séquence interactive n° 4	Monkey franchit la porte et accède au second niveau de jeu;
9. Cinématique n° 5	Vue aérienne des niveaux 2 et 3.

Tableau 15.1. : Chapitre 11 (« The Old Battlefield ») — Description du premier niveau et du début du second.

CINÉMATIQUES

Tout concepteur voulant exprimer par le biais d'un discours métaludique l'inanité de la mise en équation de l'agentivité et du libre arbitre aurait avantage à conférer une survisibilité aux contraintes qu'impose la mécanique de jeu à la liberté du joueur, des contraintes qui limitent ses actions et leur portée sur le monde du jeu. Dans cette optique, les dispositifs vidéoludiques jugés les plus unanimement limitatifs du libre arbitre du joueur devraient être mobilisés, parmi lesquels figurent les cinématiques.

Toute interruption d'une séquence interactive par une séquence non interactive (et en particulier une cinématique) est susceptible d'être perçue par le joueur comme un acte autoritaire commis par les concepteurs, soit comme une limitation induite de son libre arbitre et de sa capacité à interagir avec le monde du jeu. Dans le cas d'*Enslaved*, il existe un parallèle clair entre l'asservissement qu'impose Trip à Monkey et celui de Pyramide aux survivants, d'une part, et les limitations du libre arbitre du joueur par l'intrusion de cinématiques, d'autre part.

Nous examinerons maintenant le rôle joué par la cinématique dans les jeux vidéo à la lumière du concept d'agentivité avant d'aborder son utilisation dans *Enslaved*. Matthew Weise (2003) souligne qu'une idée fréquemment admise au sein des études vidéoludiques veut que les séquences non jouables telles que les cinématiques contreviennent à l'essence même des jeux vidéo, soit leur caractère interactif. Ou, comme le résume bien Rune Klevjer (2002) en parlant de la position des ludologues les plus radicaux dans le champ des études vidéoludiques, dont il se dissocie dans son article : « Toute chose autre que les pures mécaniques ludiques d'un jeu d'ordinateur est essentiellement étrangère à sa vraie forme esthétique » (p. 191-192). Au début de la décennie 2000, marquée, dans le contexte des études vidéoludiques, par la célèbre polémique « ludologie contre narratologie », un ludologue tel que Markku Eskelinen (2001) voit le récit, amené notamment par les cinématiques, comme des « ornements inintéressants ou du papier-cadeau pour les jeux, et mettre un quelconque accent sur l'étude de ces outils de marketing constitue un simple gaspillage de temps et d'énergie » (para. 34). Selon Celia Pearce (2004), l'emploi de la cinématique s'avère problématique. Si elle apporte un

cadre narratif au jeu et intervient comme une récompense lors de l'achèvement de ses différents objectifs, les joueurs les perçoivent comme faisant indûment irruption dans leur expérience de jeu. Chez ces chercheurs, la cinématique est donc considérée comme « non pertinente ou destructrice aux yeux de la jouabilité » (Klevjer, 2002, p. 193). Dans tous les cas, elle est réputée nuire au caractère interactif des jeux vidéo et à l'agentivité des joueurs. À l'inverse, plusieurs chercheurs ont démontré l'intérêt de la cinématique pour le jeu vidéo, la considérant comme une composante essentielle de l'expérience du joueur et du langage vidéoludique. Klevjer (2002), par exemple, considère la cinématique comme indissociable de la jouabilité. Elle lui confère un certain rythme, offrant au joueur un relâchement des tensions occasionnées par les séquences interactives. Weise (2003) démontre la pertinence des séquences non jouables telles que les cinématiques pour les jeux vidéo conçus en tant que modes d'expression, de même que leur étroite relation avec la structure procédurale du jeu.

Les réminiscences induites par la couronne, pour Monkey comme pour le joueur, apparaissent comme une perte de liberté. Dans une perspective mésocritique, la domination du lieu sémantique au détriment du lieu épisodique et sa prétention à la substitution constituent une perte d'autonomie et une menace au libre arbitre. La démédiatation symbolique devient alors souhaitable et la surmédiatation, au contraire, se voit appréciée négativement. Au plan diégétique, la perte de libre arbitre est signalée par le projet autoritaire de Pyramide et le caractère dystopique de sa prétendue « eutopie ». Au plan métaludique, cette même perte est signalée par une survisibilisation du caractère autoritaire de la mécanique du jeu, en particulier lorsque les réminiscences, représentées à l'aide de cinématiques, en suspendent les phases interactives. D'autres cinématiques contribuent à mettre en exergue le caractère autoritaire de la structure des jeux vidéo et se montrent indissociables du caractère linéaire d'un récit sur lequel le joueur est sans emprise.

Secrètement amoureux de Trip, Pigsy voit en Monkey un rival à écarter et lui lance des défis afin de se mettre en valeur, défis qui se dérouleront lors de séquences interactives. Dans le chapitre 10 (« The Titan Factory »), le soupirant propose à Monkey un défi consistant à atteindre en premier le sommet d'une structure métallique. Puis il en propose un second dans le chapitre suivant (« The Old

Battlefield »), où il s'agit d'abattre le plus de *mechs* possible. À la fin du premier défi, une cinématique montre Monkey atteignant le sommet avant Pigsy. Au cours du second, une autre cinématique donne Pigsy pour vainqueur. Dans les deux cas, le résultat est prédéterminé et donc sans rapport avec la performance effective du joueur, bonne ou médiocre. En d'autres termes, le jeu ne prévoit pas deux cinématiques différentes en fonction de l'issue des compétitions, l'une rendant compte d'une victoire de Monkey et l'autre, d'une défaite. Toutefois, pour que le joueur prenne conscience que tout est joué d'avance, il lui faut rejouer la séquence à plusieurs reprises en variant à chaque fois la qualité de sa performance. Sans cette validation, le caractère prédéterminé du jeu ne lui apparaîtra pas comme tel, et l'illusion selon laquelle ses actions, contingentes, influencent le récit vidéoludique pourra être maintenue. Ce n'est pas le cas dans les deux autres cinématiques que nous décrirons maintenant.

Dans la cinématique clôturant le chapitre 13 (« Grand Theft »), Trip propose à Monkey de le libérer de l'emprise de la couronne, mais ce dernier lui demande de la réactiver, acceptant d'être soumis plus longtemps à son contrôle (c'est d'ailleurs la première décision qu'il prend librement depuis le début du jeu). Inversement, le joueur, solidaire de Monkey dans la contrainte, n'effectue aucun choix, car la décision a lieu dans le cadre d'une cinématique. Sur le déroulement du récit et la possibilité d'être libéré, le joueur ne possède donc aucune influence.

Dans la cinématique finale, et suivant la même logique, l'agentivité du joueur est pour une dernière fois mise à mal. Lorsque Monkey s'immerge dans la simulation à la demande de Pyramide, rien ne laisse supposer qu'il désire en sortir, plongé qu'il est dans un état de béatitude. C'est Trip qui l'en extirpe brutalement en détruisant le dispositif à son origine. L'une des stratégies possibles visant à occulter les limitations d'*Enslaved* au regard de l'agentivité du joueur aurait été d'offrir à celui-ci la possibilité de choisir parmi plusieurs conclusions possibles au récit. Par exemple : détruire Pyramide et accepter de vivre dans un monde postcatastrophique ou la laisser indemne et demeurer immergé dans la simulation d'un monde moins âpre. *Mass Effect 3* procède de cette manière lorsqu'il est demandé au joueur de décider quel sera le sort de l'humanité en péril, menacée qu'elle est de destruction par une civilisation extraterrestre avancée. Il

est possible de choisir parmi quatre scénarios différents. Or, dans *Enslaved*, en suivant jusqu'au bout la logique de la ferroviarisation, tout choix est remis entre les mains de Trip, (personnification du jeu, car elle en énonce les objectifs) au cours d'une séquence non interactive.

Non seulement le joueur se voit retirer une dernière fois toute faculté d'effectuer librement des choix, mais on lui ôte également le privilège d'accomplir le dernier objectif du jeu. La dernière séquence interactive dans laquelle il est engagé figure à la fin du chapitre 14 (« Pyramid »), soit l'avant-dernier chapitre du jeu, en comptant l'épilogue. À bord du Léviathan, Monkey, Pigsy et Trip luttent contre des robots titanesques afin de détruire le système de défense de Pyramide. Monkey et Trip quittent le véhicule alors qu'il est submergé par les assaillants et que la situation semble désespérée. Pigsy fait alors exploser le Léviathan et entraîne avec lui la destruction des derniers titans. Monkey, dans cette séquence, abat un certain nombre d'ennemis, mais c'est Pigsy qui, ultimement, triomphe. L'objectif, atteint, au regard de la structure du récit et du jeu, constitue la pénultième étape. Quant à la destruction de Pyramide — l'objectif final d'*Enslaved* —, elle est le fait, nous l'avons dit, de Trip, et non de Monkey. Or, vaincre l'antagoniste final, telle est la prérogative du personnage du joueur dans la majorité des jeux vidéo : Link met à bas Ganondorf, Mario élimine Bowser...

VERS L'EST

Les stratégies vues jusqu'à présent participent à la construction d'un discours métaludique explicitant le caractère illusoire de l'agentivité vidéoludique vue comme un exercice de libre arbitre et comme une capacité du joueur à influencer le cours du récit vidéoludique et, par le fait même, l'état du monde diégétique. L'influence du joueur se réduit alors à l'actualisation ponctuelle de séquences au cours d'un récit prédéterminé dont la conclusion se montre invariablement la même. Le discours métaludique d'*Enslaved* interroge les limites de l'agentivité du joueur et problématise une conception populaire qui fait du jeu vidéo un média démocratique favorisant son autonomie, par opposition aux médias traditionnels qui lui réserveraient un rôle passif². Ce faisant, il témoigne du rôle non plus fortuitement ou

gratuitement destructeur de la cinématique sur l'expérience du joueur, mais de sa fonction d'instrument expressif pleinement vidéoludique, susceptible d'entraîner une réflexion sur la nature du média.

Maintenant, comment les discours métaludique et mésocritique convergent-ils dans *Enslaved*? Si le joueur refuse de jouer le jeu de la légaliberté, avec les contraintes larvées ou explicites que cela implique, il lui reste une seule manière d'exercer pleinement son libre arbitre : refuser de se soumettre aux contraintes imposées par le jeu en cessant tout simplement de jouer, c'est-à-dire en se déconnectant de sa console. Métaludiquement, c'est ce qu'*Enslaved* incite à faire. En effet, il met en œuvre une réflexion sur le caractère illusoire du libre arbitre et la capacité du joueur à influencer sur le monde du jeu. Gagner la région finie de sens du jeu revient à abandonner ces deux prétentions. *Enslaved* assimile également la mécanique du jeu à une forme d'autoritarisme, de même qu'il assimile toute soumission à sa légaliberté à un asservissement. Le jeu procède ici par analogie, alors qu'il rapproche la condition du joueur et celles de Monkey et des survivants captifs de Trip et Pyramide. Enfin, et plus globalement, *Enslaved* montre que les lieux sémantiques, s'ils favorisent la navigation au sein des lieux épisodiques de la réalité souveraine lorsqu'ils s'y superposent et la complètent, se voient également susceptibles, au nom de leur prétention à la substitution, cette fois, de donner lieu à une altérisation symbolique. Les lieux sémantiques se constituent alors en mondes autonomes, sans ancrage dans la réalité souveraine qu'ils prétendent remplacer.

Ce triple discours portant sur le média vidéoludique et sur les dispositifs médiatiques en général se cristallise à la toute fin du jeu, soit lors de la cinématique finale. Après une mise en garde sur le caractère illusoire et substitutif des lieux sémantiques maximalistes et hyperréels — auxquels aspirent les lieux vidéoludiques en vertu de l'illusion immersive —, *Enslaved* avertit le joueur qu'il est encore possible d'échapper à la substitution et l'expulse hors de la simulation vidéoludique dans un dernier acte autoritaire, c'est-à-dire en lançant le générique conclusif. En d'autres mots, il le débranche comme Trip débranche Monkey et les esclaves du dispositif de Pyramide, tout comme son homologue Tripitaka éclaire le peuple de Chine en levant le voile sur l'illusion. Après la libération (diégétique) de Monkey et des esclaves, et par analogie avec eux, le

joueur est libéré d'un autre lieu sémantique maximaliste; non pas la simulation de Pyramide, mais le monde du jeu. Sa propre démediation symbolique prend alors la forme d'une déconnexion signalée par une convention médiatique, le générique. Il referme du même coup la parenthèse sur la qualité de région finie de sens de celui-ci. Après son excursion dans le monde du jeu, le joueur retourne à la réalité souveraine. Quelle alternative reste-t-il alors à Monkey et au joueur? Un rapport immédiat à l'environnement, soit la fin du règne des lieux sémantiques au profit des lieux épisodiques.

Nous avons vu qu'il existait plusieurs parallèles entre *Enslaved* et son hypotexte *La Pérégrination vers l'Ouest*. Une différence importante réside dans le fait que le premier s'achève lorsque la destination est atteinte, alors que dans le second, les protagonistes reviennent ensuite à leur point de départ (leur quête exige qu'ils rapportent les écritures sacrées en Chine). Or, dans *Enslaved* (comme dans *La Pérégrination*), le point de départ, c'est l'Est : New York, en l'occurrence. Certes, Pyramide décrit le monde hors de son enceinte comme une Terre gaste, motif appartenant à une rhétorique de l'espace omniprésente dans la fiction postcatastrophique, et elle est souvent considérée comme une forme de *locus horribilis*, un lieu dévasté à la suite d'une faute d'origine anthropique (la guerre, la pollution, la prééminence de la prédation...). *Wasteland* est également le titre du neuvième chapitre du jeu, qui se déroule dans un marécage joutant, d'une part, des dépotoirs où gisent les restes des *mechs* du passé et, d'autre part, un important champ de bataille où se sont opposés jadis les Titans, armes de guerre d'une puissance inouïe. Les réminiscences de ce chapitre resituent les lieux dans les plaines à blé du Midwest américain précatastrophique, région située à mi-chemin entre l'Est et l'Ouest. La terre gaste dont rend compte Pyramide désigne donc moins l'Amérique postcatastrophique dans son ensemble que les territoires de l'Ouest américain, aux portes desquels se trouvent Monkey et Trip au début du chapitre 9. Cette délimitation correspond bien au renversement axiologique opéré dans *Enslaved*, en vertu duquel l'Ouest passe d'une terre d'opportunités et de liberté à une de servitude et de désolation. C'est que la frontière n'est plus strictement géographique, mais numérique, également. Ce territoire, que les protagonistes parcourent dans les chapitres 9 à 14 et dans l'épilogue, reflète bien l'ensemble des significations attribuées

à la Terre gaste : *locus horribilis*, il constitue un lieu d'asservissement où prédomine l'hyperréel, un monde de simulation prétendant remplacer la réalité souveraine. Érème, il représente le désert, la désolation et la stérilité. Enfin, lorsque le terme *waste* est pris au sens de « déchet », il correspond aux marécages : il s'agit du seuil séparant l'Est et l'Ouest, dont l'eau est souillée de carburants toxiques comme la Tamise d'Eliot l'est par le pétrole et le goudron. Il correspond également aux dépotoirs jonchés de *mechs* rouillés et aux squelettes d'édifices. C'est cette Terre gaste que rédiment Monkey et Trip en désaltérant les parts technique et symbolique du milieu postcatastrophique, c'est-à-dire en se réappropriant la technologie ou en la détruisant et en mettant un terme à la simulation de Pyramide.

L'Est américain, par le truchement de New York, sa mégapole emblématique, est dépeint, quant à lui, et par opposition à l'Ouest dysphorique, sous les traits du *locus amoenus* de la pastorale. Dans *The Machine in the Garden*, Leo Marx (2000 [1964]) décrit deux types de pastorales : l'une populaire et sentimentale, l'autre complexe. La pastorale sentimentale témoigne du désir que l'on éprouve envers un style de vie plus simple et harmonieux, plus proche de la nature. Elle rend compte de la félicité ressentie au contact d'un paysage rural ou d'une nature vierge, loin d'un monde artificiel. La pastorale complexe contient, dans sa conception même, une contreforce chargée de troubler la paisibilité de ses paysages idylliques, pris dans une opposition entre la nature sauvage et la civilisation avancée. Dans les premiers temps de l'ère industrielle, la machine à vapeur constitue la contreforce par excellence. Comme Marx le démontre, un trope se répand dans la littérature américaine des XIX^e et XX^e siècles, « l'idylle interrompue » (p. 27), basée sur cette force devenue foncièrement anti-pastorale. Il est illustré à l'aide du poème *Sleepy Hollow* de Nathaniel Hawthorne, dans lequel les rêveries du poète en contemplation devant la nature dans un vallon sont brusquement interrompues par le sifflet d'un train. La contreforce, nous dit Marx, se montre de plus en plus violente à mesure que l'on se rapproche de notre époque.

C'est sous la forme d'un lieu pastoral, calme et verdoyant, où règne une végétation luxuriante, que New York est dépeinte au début du chapitre 2 dans *Enslaved*. Sa cinématique introductive s'ouvre sur le retour du naturel au cœur même de la métropole en ruine :

un cerf paît au milieu d'un Grand Central Terminal mué en prairie (toffytoftv, 2014, 0:10:14). Sur Park Avenue, les oiseaux chantent. La végétation recouvre les édifices. Les chaussées effondrées ont cédé leur place à des rus, des rivières et des chutes d'eau. Des champs de coquelicots³ se substituent aux places et aux grandes artères. Les légendes accompagnant la carte interactive du monde d'*Enslaved*, supplément au jeu disponible sur le site de Namco Bandai Games (2010b), décrivent « des ruines envahies par la végétation, révélant ainsi des paysages saisissants où le vert de la nature se mélange au bleu du ciel » (image 1). Et, plus loin : « New York est ici grandiose : rendue à Mère nature, la ville est désormais calme, embellie par les arbres et leurs fleurs » (image 3). Le site promotionnel du jeu promet un monde tout sauf sombre et terne, peint dans des teintes vibrantes et non dans une palette puisant dans les couleurs rabattues de la décomposition, comme c'est le cas dans la majeure partie des mondes postcatastrophiques (Namco Bandai Games, 2010a). C'est d'ailleurs ce qui fait dire à Tameem Antoniades, en entrevue, qu'*Enslaved* est « en un sens, [...] un décor post- postapocalyptique » (Purchase, 2009b, para. 3).

Comme l'écrit Roger C. Schlobin (1984), le *locus amoenus* est un « monde plaisant et vert qui rappelle, s'il ne le recrée pas, un état édénique » (p. 29). C'est également le cas de New York. En effet, il s'agit d'un « monde [qui] a retrouvé son aspect originel » (Namco Bandai Games, 2010b, image 1), « un étrange Éden composé d'un paysage urbain ravagé par la guerre, avec sa végétation luxuriante et ses couleurs vibrantes » (2010a, para. 3), et qui, par opposition au *wasteland* sombre et dysphorique de l'Ouest, constitue un « pristine wasteland » (*ibid.*), une terre non pas stérile et souillée, mais vierge, intacte, primitive, la *wilderness* de l'imaginaire américain de la Frontière, lieu de liberté et de réalisation de soi (Barbrook, 2000). Toutefois, fidèle à l'idylle interrompue analysée par Marx (2000 [1964]), le pastoralisme d'*Enslaved* subit rapidement la violence d'une contreforce. Dès le premier épisode du chapitre 2, situé dans Grand Central Terminal, des *mechs* — premiers d'une longue série d'avatars de l'altérisation technique — s'activent et attaquent Trip et Monkey (toffytoftv, 2014, 0:15:14). Dans le premier épisode du chapitre 3, une contreforce d'une autre nature fait violemment irruption : la première des 26 réminiscences expérimentées par Monkey.

Ce sont ces contreforces visibles sous les traits de l'altérisation et de la surmédiation technique et symbolique que les protagonistes tenteront d'abattre tout au long du jeu, combattant sur les deux fronts contre une technologie homicide, vestige des guerres du passé, et le projet de Pyramide. En établissant un parallèle avec *La Pérégrination*, *Enslaved* propose de manière implicite un retour vers l'Est, vers un monde non pas postcatastrophique, mais bien post-postcatastrophique, un monde pastoral, un *locus amoenus* symboliquement et techniquement démedié, désaltérisé, appréhendé, enfin, de manière immédiate par l'expérience du retour à la nature. Et ce monde, une fois libéré des contreforces qui le minent, représente une alternative eutopique au projet dysphorique de Pyramide et au *locus horribilis* de la Terre gaste.

La souhaitabilité de la relation immédiate à l'environnement promue par *Enslaved* réside dans le traitement du corps animal de Monkey : c'est un corps musculeux et sain, par opposition à celui, frêle et chétif, du cyborg Pyramide. Le goût pour un rapport direct à l'environnement est également visible dans la problématisation de la conception du corps promue par l'imaginaire technoscientifique.

Le couple corps animal — corps médial nous permet de distinguer ce qui relève d'un souci pour le corps animal et d'un travail sur ce même corps, d'une part, et ce qui relève de son délaissement⁴ (ou d'une prégnance du corps médial), d'autre part. Comme le souligne David Le Breton (1999), depuis l'avènement de la cybernétique, il existe au cœur de l'imaginaire technoscientifique une conception dualiste assimilant le corps à une entité obsolète à dépasser et l'esprit, à une somme d'informations transférables sur de nouveaux supports. Nombreuses sont les œuvres de science-fiction, en particulier cyberpunk, qui relèvent d'un tel imaginaire. Elles mettent en scène l'estompement, l'ablation ou la dissolution du corps au seul profit de l'esprit. Celui-ci migre en des mondes de pure simulation lorsqu'il ne se réincarne pas au sein de nouvelles entités matérielles : corps organiques, technologiques ou biotechnologiques. Dans cet imaginaire technoscientifique, l'individu est assimilé à sa seule part subjective (*res cogitans*), libéré de sa part matérielle (*res extensa*). Il quitte alors les limites de son corps devenu « surnuméraire » (Le Breton, 2013 [2000]) et se déploie suivant des configurations inédites, en particulier dans le cyberspace.

Il est question, ici, d'un délaissement du corps. Pris dans une relation surmédinée au milieu, l'individu est aliéné de son corps animal en proie à la dégradation. La dystopie de *Pyramide* traduit ce délaissement du corps au profit de la simulation. Les esclaves, vêtus des mêmes uniformes (leurs caractéristiques physiques sont obombrées), prisonniers de la simulation, se balancent béatement au gré des images induites dans leur esprit, les pieds ancrés au plancher et ne sollicitant leurs bras que pour saisir sans conviction des objets invisibles aux yeux de quiconque n'est pas immergé avec eux dans le monde virtuel. Ce corps est bel et bien surnuméraire. *Pyramide*, quant à lui, survit artificiellement en vertu de son hybridation avec un dispositif informatique. Frêle, d'un âge si avancé qu'il paraît momifié, ne possédant plus de jambes et son sang remplacé par un liquide noirâtre, son rôle se limite, tel un représentant de l'humanité anodonte du futur décrite par André Leroi-Gourhan (1964), à appuyer sur des boutons, à programmer la simulation. Seul compte son esprit, car ses souvenirs sont la matière première de *Pyramide*. Ce corps délaissé, cacochyme, est aveuli par l'absence d'un environnement au contact duquel se sculpter, au point où la frêle Trip⁵ elle-même est capable de le détruire, arrachant les fils et les tuyaux qui le relie à la machine et assurent sa survie. *Monkey*, à l'inverse, illustre la parfaite adéquation entre le corps et l'environnement qui le façonne. Son corps musculeux, réminiscence des couvertures des romans et *pulps d'heroic fantasy*, est travaillé par un rapport immédiat avec un environnement âpre et sans pitié.

Dans *Enslaved*, le rapport immédiat du corps animal à l'environnement se traduit par le refus de l'immersion dans la simulation de *Pyramide*, mais également, en matière de jouabilité, par la prééminence du combat à mains nues et l'adéquation entre l'environnement et le corps de *Monkey*. Par opposition aux jeux de tir à la première et à la troisième personne, très populaires auprès des joueurs⁶, lesquels privilégient les combats à l'arme à feu, *Enslaved* accorde une place significative, dans les combats contre les *mechs*, au corps à corps. La force musculaire du corps animal s'oppose alors, axiologiquement parlant, à une technique altérisée. L'art martial est ici caractéristique d'une relation de démediation technique⁷.

L'escalade constitue un autre aspect important de la jouabilité. *Monkey*, en effet, doit gravir des façades rocheuses, des immeubles,

des grues, des poutrelles et des piliers de béton pour permettre à Trip de progresser vers l'objet de sa quête. Cette activité rend compte de la parfaite adéquation entre son corps et l'environnement.

Pour illustrer le concept de trajection, Augustin Berque s'appuie sur celui d'affordance, proposé par James J. Gibson (1977). Il le traduit en tant que « prise écrouménale » (Berque, 2000b, p. 151). Selon Gibson (1977), l'affordance rend compte des possibilités d'action que l'environnement offre aux animaux ou aux êtres humains. L'affordance existe indépendamment de ces derniers en tant que propriétés qui lui sont inhérentes, objectives, mais elle n'existe que relativement à ces animaux ou à ces êtres humains, puisqu'elle doit être perçue et reconnue par ceux-ci pour exister comme telle. Berque y voit là une trajection et traduit l'affordance par le terme « prise » : l'environnement offre des prises aux êtres, mais pour se constituer comme telles, encore doivent-elles être « prises ». Les affordances s'avèrent tout autant physiques que phénoménales. Autrement dit, on ne perçoit pas les caractéristiques physiques d'un objet, mais ses possibilités d'actions. Pour illustrer cette question, Berque (2000b) donne l'exemple de la varappe :

si telle paroi offre (affords) des prises au varappeur, cela suppose bien sûr l'existence de la varappe (sans quoi il ne s'agirait de prises pour personne), mais cela suppose d'abord certaines formations rocheuses, leur tectonique et leur météorisation. Entre les deux termes du couple varappeur/paroi, il faut une échelle de durée et de dureté; sans quoi pas de varappe (p. 152).

Dès lors, résume-t-il, le varappeur sur sa façade ne perçoit pas les propriétés de l'objet, mais ses affordances. Dans *Enslaved*, l'environnement est traduit sous forme de prises écrouménales. Le joueur ne peut faire avancer son joueur que d'une prise à l'autre : s'il ne peut y déroger et se montre captif d'un trajet prédéterminé par les concepteurs du jeu, il n'est pas non plus question, en grimpeur agile et expérimenté⁸, de mésestimer sa capacité à atteindre une prise et risquer la chute. Autrement dit, Monkey est lié trajectivement à son environnement, perçu comme un ensemble d'affordances, et il incarne la parfaite adéquation entre son corps et lui. Qui plus est, cet environnement demeure à l'échelle du corps animal, puisque les

prises répondent, ni plus ni moins, à ses capacités physiques et à son agilité. Cette capacité perceptuelle est transposée sur l'interface du joueur : sont placés en surbrillance les éléments du décor servant à l'escalade. La perception des affordances constitue ici un outil de navigation adéquat à l'action.

RETOUR SUR *ENSLAVED*

Dans *Enslaved*, le mésogramme de la recosmisation s'exprime par le biais du motif mésogrammatique du pic des Vautours, dans le cadre d'un habiter vu comme un être dans l'espace. On voit à l'œuvre dans ce jeu, à travers le processus de transposition de la demeure du Bouddha en pyramide du Luxor, un renversement axiologique du « lieu haut », auquel on attribue noblesse et exceptionnalité, participant de la grande histoire du lieu, au « lieu bas » vu comme grossier, populaire, manquant à la fois de dignité et de grandeur (Bédard, 2002). C'est que, dans l'exercice, il ne représente plus ce phare levant le voile sur l'illusion du monde, mais bien désormais un lieu emblématique de l'hyperréalité, d'une condition contemporaine où les lieux de l'expérience médiate se substituent pour de bon aux lieux de l'expérience immédiate. Il est question, ici, de surmédiation symbolique, dans la mesure où la simulation proscriit tout rapport direct, immédiat de l'habitant à l'environnement. S'autonomisant, les lieux sémantiques deviennent pleinement altérisés.

Autour du motif du Luxor s'articule également l'opposition entre le souci du corps et son délaissement, incarnés respectivement par Monkey et Pyramide. Évoluer dans un monde de pure simulation exige que l'on paie un lourd tribut, car cela se fait au mépris de l'intégrité physique du corps animal : c'est bien ce que représente Pyramide, un être malingre que seule l'inversion technique préserve de la mort. À l'inverse, le corps musculeux de Monkey témoigne de la parfaite adéquation entre l'environnement et lui : le premier offre des prises que le second est apte à saisir.

Notes

1. Voir la section « Métalespes et instabilité ontologique du multivers mitchellien » (chapitre 13).

2. Passivité largement remise en question par la recherche consacrée aux médias de masse, du reste, que ce soit du côté du fonctionnalisme, à partir des années 1930, ou des études culturelles avec, en amont, l'ouvrage pionnier *The Uses of Literacy*, de Richard Hoggart (1957).

3. Le choix de cette variété plutôt qu'une autre s'avère significatif : le coquelicot est l'une des premières fleurs à pousser au printemps (saison de la renaissance du règne végétal, trope postcatastrophique selon Carl B. Yoke) dans les terres remuées par l'activité humaine : les champs, bien sûr, mais également les abords des tranchées et les cimetières, d'où son utilisation comme emblème des combattants défunts aux États-Unis et dans le Commonwealth.

4. Voir la section « Corps animal et corps médial, démediation et surmediation » (chapitre 7).

5. Le jeu la dépeint à répétition comme un être vulnérable, incapable de combattre et dépendante de la force brute de Monkey.

6. Comme en témoigne le succès rencontré par les franchises vidéoludiques à succès Battlefield, Call of Duty, Destiny, Ghost Recon et Far Cry, par exemple, ou le jeu en ligne multijoueurs *Fortnite*.

7. C'est également le cas dans cet autre hypertexte de *La Pérégrination* qu'est la série *Into the Badlands*.

8. Il tient son nom de l'habitude qu'il avait, étant enfant, de grimper dans les arbres pour se cacher des *mechs* (toffytoftv, 2014, 0:22:24).

Conclusion

Un monde à recosmiser?

L'objectif principal de ce livre était de répondre à la question suivante : à quoi peut-on attribuer le goût pour le Moyen Âge dans la culture de genres contemporaine et, plus spécifiquement, dans les fictions postcatastrophiques médiévalistes? Pour atteindre cet objectif, nous avons mis au jour plusieurs éléments de réponse fournis pour une large part par des chercheurs issus des études en médiévalisme, dont nous avons dégagé les caractéristiques récurrentes pour les traduire ensuite dans les termes de l'habiter. L'intérêt pour le Moyen Âge dont témoignent les œuvres médiévalistes examinées ici se manifeste par un goût pour une société simple et ordonnée, aisément appréhendable par l'habitant, sur laquelle ce dernier a pris et non avec laquelle il est aux prises. Il y a là la recherche, également, d'une relation directe avec autrui et l'environnement. Parallèlement à ce Moyen Âge fantasmé et sans cesse reconstruit figurent les sociétés, cultures et époques qui l'ont fait naître : leur imaginaire, leurs aspirations, leurs craintes et leurs insatisfactions. Regarder le passé avec envie revient à se détourner momentanément du présent, un présent empreint d'une souffrance qualifiée de *mésalgie*. Il réside dans un tel geste moins une tentative d'évasion dans l'imaginaire qu'un grand potentiel de réflexivité lorsque la *mésalgie* est mise en récit et qu'il en ressort, pour reprendre les termes de Paul Ricœur (2013), « une nouvelle sorte de distanciation qu'on pourrait dire du réel avec lui-même. C'est la distanciation que la fiction introduit dans notre appréhension de la réalité » (p. 71). Se distancier du présent, donc, bien plus que s'en détourner réellement. Dès lors, le Moyen Âge est le point focal où convergent des images nostalgiques du passé, des considérations critiques portant sur la conjoncture présente, mais aussi un champ des possibles pour l'avenir, partagé entre euphorie et dysphorie.

Comprendre le goût pour le Moyen Âge dans la culture de genres contemporaine exige non seulement d'examiner la réception et la construction de cette époque, mais également la conjoncture sienne

et les contrepropositions suscitées : le goût pour le Moyen Âge donne lieu à des manifestations culturelles où se matérialisent les principes appréciatif et amélioratif. En cela, le médiévalisme revêt un caractère foncièrement utopique; il en mobilise à tout le moins la rhétorique.

Au goût pour une société simple et ordonnée à restaurer répond en creux le rejet d'une autre complexe, cognitivement hors d'échelle. Au goût pour une relation immédiate à autrui et à l'environnement figure, par symétrie, une société contemporaine traversée par la surmédiation et l'altérisation. Le Moyen Âge du médiévalisme contemporain figuré dans les œuvres postcatastrophiques articule la désaltérisation et l'altérisation, l'ordre et le désordre, la démédiation et la surmédiation et, plus globalement, la cosmicité et l'acosmie. Les mondes diégétiques, lorsqu'ils expriment de tels antagonismes, les mettent en tension entre eutopie et dystopie.

Les études médiévalistes ont apporté de nombreux éléments de réponse à notre questionnement initial. Ils ont permis de formuler l'hypothèse selon laquelle le goût pour le Moyen Âge dans la fiction postcatastrophique contemporaine répond à un sentiment mésalgique à l'égard d'un habiter caractéristique de la cosmicité, sentiment que nous avons qualifié de « fantasme de recosmisation ». Mettre au jour ce fantasme exprimé dans les œuvres médiévalistes relève de la compréhension. Il manquait toutefois un cadre explicatif plus large qui soit apte à l'opérationnaliser et à démontrer par l'analyse que les fictions postcatastrophiques médiévalistes de l'extrême contemporain en témoignent bel et bien, et ce, en fonction de leurs stratégies rhétoriques et médiatiques propres. C'est dans le but d'allier la compréhension et l'explication du goût pour le Moyen Âge pensé sous la forme d'une recosmisation que nous avons élaboré les bases de la mésocritique et de la méthode qui lui correspond, l'analyse méso-grammaticale. Cette perspective de lecture et cette méthode d'analyse des œuvres et récits plaçant au cœur de leurs préoccupations la question de l'habiter ont été secondées, pour les besoins de nos recherches, par les acquis des études en médiévalisme, de l'utopologie et des théories portant sur la communication entre les textes, les médias et les mondes diégétiques, soit la transtextualité, l'intermédialité, la transmédialité et la transfictionnalité.

Le but poursuivi par la mésocritique et l'analyse mésogrammatique est de produire un relevé des configurations sociales, écologiques, techniques et symboliques de l'habiter propres à une œuvre donnée et la manière dont elle retravaille un habiter référentiel en fonction de caractéristiques médiatiques et de stratégies rhétoriques spécifiques. À partir des travaux de chercheurs en études médiévales, en géographie et en mésologie, nous avons esquissé les grandes dimensions de l'habiter (être dans l'espace, faire dans l'espace, faire avec l'espace, être ensemble dans l'espace et être entre les espaces) et du fantasme de recosmisation, donnant lieu au mésogramme du même nom. Ce dernier exprime une confrontation entre une médiance référentielle appréciée négativement et une contre-médiance, en quelque sorte, soit une médiance alternative, positivement connotée. Ensuite, nous avons décomposé le mésogramme de la recosmisation en une série de catégories de relations écouménéales : souci et délaissement du corps animal, altérisation et désaltérisation, parts épisodique et sémantique du milieu, inversion, ordre et désordre, démédiation et surmédiation. Enfin, nous avons défini ce qu'est le motif mésogrammatique afin de cibler les points focaux des œuvres autour desquels s'articulent les relations écouménéales et se concrétise un mésogramme. Dans le corpus retenu, nous avons observé les motifs du labyrinthe (chapitre 8), de la forêt (chapitre 9), de la place carnavalesque (chapitres 10 et 11), de la Terre gaste (chapitres 12 et 13) et du pic des Vautours (chapitres 14 et 15). C'est autour de ces motifs, tous fortement teintés de médiévalisme, que nous avons élaboré l'essentiel de nos analyses.

Dans les œuvres examinées sont opposés l'ordre et le désordre. Il s'agit de mettre un terme à la complexité de l'écoumène ou de l'ordonner pour faciliter sa somatisation et, ce faisant, prévenir son altérisation (celle d'autrui, de l'environnement, de la technique et du symbolique). Dans ces œuvres, également, on a affaire à des milieux complexes et désorganisés. Dans *The Maze Runner*, il est fait table rase de la ville et de sa complexité. Les non-lieux apportent avec eux la désorganisation sociale en accélérant la diffusion d'un virus. La complexité écouménéale est métaphorisée par le motif mésogrammatique du labyrinthe, parcours dédalique et dysphorique. En son centre, le Bloc représente à l'inverse le versant euphorique du motif, une eutopie à matérialiser, marquée par un ordre et une absence

d'ambiguïté toutes médiévalistes. Dans *The Hunger Games*, cette même complexité écouménale a été mise à bas par la catastrophe longtemps avant que ne débute le récit.

Dead Rising 3, comme *The Maze Runner*, met en scène l'effondrement de l'organisation sociale sous la pression d'un virus. Les non-lieux créent une série d'enclaves dont il résulte la ségrégation des communautés locales. Il y a donc surmédiation technique dans la relation à autrui. Elle engendre un être ensemble atomisé, témoin de l'incapacité des non-lieux à faire lien. Ces derniers entraînent la désorganisation complète du milieu urbain en facilitant le déversement des morts-vivants. En raison du rapport synecdochique établi entre ces derniers et les non-lieux, et en raison, également, du rôle d'antagoniste dont l'affublent le récit et la mécanique du jeu, la technique (par le biais des infrastructures atopiques) est dépeinte sous le jour de l'altérité. Faisant de la route contemporaine un chemin médiéval, le joueur désaltérise les non-lieux par l'entremise de Nick Ramos, les inscrivant à l'intérieur des frontières de son corps animal.

À la ségrégation des localités, le jeu répond — à l'instar de *The Maze Runner* et de ses Blocards — par la constitution d'une communauté cinétique. Sa mécanique de jeu incite le joueur à désenclaver les quartiers isolés et à surmonter l'atomisation en créant un nouvel être ensemble qui n'est plus défini, désormais, par un ancrage géographique. De plus, les barricades et obstacles, dont la fonction est d'obstruer les rues de la ville et de rendre périlleuse la navigation du joueur, exigent de ce dernier une importante activité cartographique, ceci afin d'optimiser les trajets empruntés en fonction de ses différentes missions, des ressources dont il dispose et de ses compétences. Sa survie dépend strictement de sa capacité à se familiariser intimement avec le milieu dans lequel il évolue.

Dans *Cloud Atlas*, la complexité de l'écoumène est telle qu'elle occulte les relations d'interdépendance et d'interconnexion reliant les individus entre eux et à leur environnement. L'autrui devient donc une altérité, chacun peinant à se reconnaître comme membre d'une communauté écouménale, de sorte que cette dernière reste encore à imaginer. La méconnaissance de cet être-ensemble solidaire laisse le champ libre aux actes de prédation, soit la consommation insoutenable d'autrui et de l'environnement. L'incommunication et la destruction de l'écoumène président à la désorganisation sociale.

En d'autres mots, il est question d'entropie humaine. En mobilisant le motif de la Terre gaste, l'œuvre met en évidence une crise du système de représentation et appelle la communauté écouménale à se doter des outils cartographiques adéquats pour se reconnaître comme telle, c'est-à-dire comme une communauté *imaginée* et non plus à *imaginer*. Il s'agit de la condition nécessaire pour enrayer la prédation et, par le fait même, rédimier cette Terre gaste en devenir qu'est l'écoumène extratextuel du lecteur.

Dans *Enslaved* aussi, il est mis un terme à la complexité de la ville. De New York, il ne demeure que des ruines et la nature y a repris ses droits. Si elle propose à Monkey des obstacles physiques à surmonter, aucun n'exige des efforts et des habiletés qu'il ne saurait fournir. C'est que l'environnement lui offre des prises qu'il se sait en mesure de saisir, son corps animal se montrant en parfaite adéquation avec le monde dans lequel il évolue.

Dans les œuvres du corpus, l'objectif est de remettre le monde à l'échelle en réduisant la complexité ou en la maîtrisant. Ce sont les conditions requises pour que les personnages des romans et des jeux analysés somatisent leur milieu et le réintègrent à même la structure bipartite de leur être. Autrement dit, il s'agit de recosmiser le monde.

Les fictions médiévalistes vues dans cet ouvrage témoignent d'un goût pour les milieux faiblement développés au plan technologique, par rapport aux milieux contemporains caractérisés, par symétrie, par une surmédiation technique. Le rapport à l'environnement n'y est donc plus direct. Dans *The Maze Runner*, l'élevage et le travail de la terre dans le Bloc témoignent de cette démédiation. Les créations biotechnologiques du WICKED (les Griffeurs et les géants lumineux) proscrivent néanmoins la pérennité de ce mode de vie.

Dans la trilogie *The Hunger Games*, Katniss somatise pleinement la forêt du district Douze, dont elle sait lire les signes pour s'y mouvoir et y survivre. Les arènes de combat, sortes de simulacres de milieux naturels, sont, à l'inverse, les victimes de la surmédiation technique, peuplées qu'elles sont de créatures biotechnologiques meurtrières et mues par des affordances dont seuls les Hauts-Juges des Jeux détiennent les clefs. Ce sont des machines infernales.

Dans la franchise *Dead Rising*, les manipulations génétiques du bétail donnent accidentellement naissance à un virus. La dévastation de l'écoumène entraînée par ce dernier met en exergue les externa-

lités négatives associées à la consommation écologiquement insoutenable de l'environnement, soit une médiance acosmique, axiologiquement opposée à la figure cosmique de Pachamama. Dans *Dead Rising 3*, les non-lieux morcellent le milieu urbain, créent des enclaves et nuisent à la circulation entre les quartiers.

Le roman *Cloud Atlas*, lui, assimile une relation techniquement démediée à l'environnement au pôle axiologique (positivement connoté) de la sympathie universelle. Par contraste, il associe la surmédiation à la prédation et à la consommation écologiquement insoutenable de l'environnement. C'est la technique moderne qui entraîne la dévastation des îles prémodernes de Chatham : l'implantation de la logique du marché donne lieu à la surchasse et à une surexploitation agricole. L'écosystème s'en voit bouleversé et il est mis un terme au mode de vie autarcique des Moriori. Qui plus est, les bateaux britanniques permettent aux Maoris de débarquer en grand nombre et de soumettre les habitants à l'esclavage. La colonie frugale vivant en marge de Nea So Copros s'oppose à la mégapole de Néo-Seoul, milieu toxique où l'on réside désormais sous de vastes dômes préservant l'habitant de l'air libre pollué. Le mode de vie de la tribu de Zachry se présente comme un modèle pour les Prescients, qui envoient auprès d'elle l'ethnologue Méronyme pour en étudier les us et coutumes. Si les Prescients sont les derniers détenteurs de la technologie, leur civilisation n'en demeure pas moins en voie d'extinction.

Dans *Enslaved*, enfin, on voit la démediation technique à l'œuvre dans la pratique de la varappe : c'est à mains nues et à la force de ses bras et de ses jambes que Monkey surmonte les obstacles et les accidents du relief, défis que le jeu propose de relever en grand nombre. La surmédiation passe à l'inverse par la persistance du comportement homicide des *mechs*. Comme les Griffeurs dans *The Maze Runner*, ils font obstacle à l'instauration d'une communauté autarcique pérenne : ce sont eux qui détruisent la communauté de New Haven, sise au cœur d'un écosystème équilibré et favorisant l'autosuffisance.

La surmédiation technique passe également par la représentation dysphorique de l'inversion. Non seulement la technique s'interpose-t-elle entre l'habitant et son environnement, mais elle s'inscrit à même les limites de son corps animal, également. Cela donne lieu aux

aberrations biotechnologiques dans *The Maze Runner* et au cyber-organique Pyramide dans *Enslaved*.

La technique, dans les œuvres du corpus, est foncièrement altérée. Dans le premier tome de la pentalogie *The Maze Runner*, les aberrations biotechnologiques du labyrinthe semblent mues par une volonté propre, au même titre que les arènes de *The Hunger Games* et leurs dispositifs meurtriers. C'est que les Blocards confrontés à elles ne connaissent rien du protocole expérimental dans lequel elles jouent un rôle précis ni de leurs créateurs. La chaîne de production des biens envoyés par le WICKED y est également altérée. Les objets fournis aux Blocards par monte-charge sont entièrement produits à l'extérieur du Bloc et du labyrinthe, de sorte qu'ils ne connaissent de la chaîne que le pôle de l'usage. La désaltération passe par la destruction du WICKED et de ses aberrations, d'une part, et par la maîtrise de la production par le biais de l'artisanat, de l'agriculture et de l'élevage, d'autre part.

Dead Rising s'inscrit dans cette même logique à l'aide de la mécanique ludique des combos. Il s'agit de se réapproprier la technique altérée à l'aide du bricolage. La structure formelle du jeu avalise cette réappropriation en conférant aux armes, véhicules et boissons de type combo une plus grande efficacité. La technique est également altérée lorsqu'il est question de la figure du mort-vivant, cet antagoniste symbolisant les non-lieux en vertu d'un rapport synecdochique, dont l'intelligence en essaim la dote en apparence d'une volonté propre. Pour Nick Ramos, combattre les morts-vivants, dans un tel contexte, revient à réinscrire les non-lieux à même sa structure ontogéographique et, ce faisant, à les désaltérer.

Les *mechs* d'*Enslaved*, enfin, étaient autrefois inféodés à des objectifs militaires humains, mais ils paraissent désormais adopter une logique propre, inadéquate dans un monde postcatastrophique où la guerre a pris fin et où l'espèce humaine est en voie d'extinction.

Nous avons vu aussi comment les œuvres du corpus traitaient de la complexité contemporaine. Parmi ses différentes manifestations figure la complexité symbolique. Elle est vue comme une interpénétration d'espaces aux statuts divers, soit la réalité souveraine (part épisodique des milieux) et les régions finies de sens (part sémantique). Elle implique les questions de démediation et de surmediation symboliques, mais aussi d'altération et de désaltération.

Le dispositif de recherche du WICKED, dans *The Maze Runner*, immerge les Blocards dans un simulacre : un Bloc et un labyrinthe faussement présentés sous l'aspect d'un environnement naturel extérieur, alors qu'en réalité, les sujets de recherche évoluent dans un milieu où s'opère un brouillage entre la réalité souveraine et des régions finies de sens, un milieu pénétré d'illusions d'optique caractéristiques de la surmédiation symbolique. Avant et pendant la traversée des Terres brûlées, on induit chez les Blocards de fausses perceptions visuelles, haptiques et olfactives, de sorte qu'ils oscillent entre un rapport immédiat avec le monde et un rapport médiat, dans une hybridation de lieux sémantiques et épisodiques aux limites indécidables. Qui plus est, on surajoute à la réalité souveraine la région finie de sens du jeu : les sujets évoluent dans un jeu de rôle et interagissent à leur insu avec des acteurs incarnant des personnages. Ceux-ci (pensons à Jorge et Brenda) se voient chargés par le WICKED d'orienter le cours des événements et de provoquer de nouveaux schémas mentaux chez les sujets pour les besoins de la recherche. L'indétermination des frontières entre la réalité souveraine et les régions finies de sens donne lieu à un être entre les espaces dysphorique d'où il découle de l'incertitude ontologique. Ces régions finies de sens s'interposent entre les Blocards et leur environnement; ils ne sont plus en mesure de l'appréhender de manière immédiate. Le jeu, les illusions d'optique et l'induction de fausses perceptions entraînent une surmédiation symbolique. Qui plus est, la part sémantique des milieux, sans prétendre se substituer pleinement à sa part épisodique — à l'inverse de la simulation de Pyramide, par exemple —, en devient néanmoins indissociable. Les régions finies de sens persistent et complètent la réalité souveraine, ne s'évanouissant pas lorsqu'il y a un défaut d'attention de la part de l'habitant et s'autonomisant donc vis-à-vis de lui. En ce sens, il est question, ici, non seulement de surmédiation, mais également d'altérisation. L'incapacité des Blocards à départager réalité souveraine et régions finies de sens, part épisodique et sémantique du milieu, provoque une incertitude ontologique. La fin des expériences du WICKED et la reconduction de l'organisation du Bloc dans un érème à « culturer » exempt de tout simulacre, à la fin du troisième tome de la pentalogie, débouchent sur une démédiation et une désaltérisation symboliques.

Dans *The Hunger Games*, le Capitole prend un plaisir pervers à modifier les perceptions de ses victimes, allant jusqu'à induire chez elles de faux souvenirs. Point de nouveau le simulacre.

Dans *Enslaved*, la complexité symbolique de l'écoumène contemporain doit être surmontée et figure au centre de la rhétorique utopique du jeu. Il y est question, là aussi, d'interpénétration d'espaces aux statuts divers : ceux du monde physique en ruine et ceux de la simulation nostalgique de Pyramide. Ces derniers relèvent de la surmédiation symbolique, en ce sens qu'il s'interpose entre l'environnement et l'habitant, au point où ce dernier perd tout contact avec lui. De plus, il y est question d'altérisation, puisque la simulation ne se rapporte plus à la réalité souveraine à laquelle elle prétend se substituer. À la table rase de la ville répond, au terme d'*Enslaved*, une dé-médiation symbolique, soit la disparition de la simulation et de l'hyperréalité. Celles-ci s'opposent à un rapport immédiat de l'habitant à l'environnement et, donc, à une prédominance de la part épisodique des milieux sur sa part sémantique.

Dans l'œuvre transfictionnelle de David Mitchell, enfin, il n'est pas à proprement parler question de surmédiation symbolique. Au contraire, c'est par le concours du symbolique (dispositif narratif et conjointure) que les rapports de solidarité entre les membres de la communauté écouménale, et entre ces membres et leur environnement, sont mis en exergue. Par le recours au symbolique, on tente de réinstaurer une médiance cosmique pour pallier l'acosmie d'un monde contemporain où l'on ne reconnaît plus la sympathie universelle. Dans ces romans, il ne saurait être question, a priori, d'altérisation symbolique. Mais si les personnages évoluent dans un multivers caractérisé par l'intercommunication de mondes au statut ontologique distinct, où la capacité à discriminer la réalité souveraine des régions finies de sens est compromise, il ressort pourtant une forme d'incertitude ontologique. Néanmoins, elle n'intervient qu'à travers une série de jeux métafictionnels dont la fonction consiste moins à créer un effet dysphorique qu'à exercer sur le lecteur une force centrifuge l'incitant à se distancier de l'œuvre et à en appliquer la thèse dans son propre monde. Autrement dit, il ne saurait être question de réduire la complexité symbolique de l'écoumène du lecteur, mais de doter celui-ci des outils cartographiques grâce auxquels il fera d'une communauté écouménale à *imaginer* une communauté *imaginée*,

condition nécessaire pour contrer les effets délétères de la consommation insoutenable d'autrui et de l'environnement, mais aussi pour rédimier la Terre gaste.

La recherche de la cosmicité, on la trouve également à l'œuvre dans *The Maze Runner*, *The Hunger Games*, *Dead Rising 3* et *Enslaved*. Dans *Dead Rising 3*, elle s'exprime à travers le carnaval et le réalisme grotesque. Le comportement des psychopathes rend compte de tentatives pathologiques de franchissement des frontières entre les corps et entre le corps et le monde dans le cadre d'une médiance marquée par la mise à distance d'autrui et de l'environnement. Cette ambition se réalise de manière non pathologique lorsque Nick Ramos érige autour de lui une communauté cinétique, somatise les non-lieux et se réapproprie les objets de son quotidien pour les inscrire dans un ordre simple et inambigu.

Dans *The Maze Runner*, la recherche de la cosmicité passe elle aussi par la création d'une communauté cinétique. Elle se présente comme ordonnée, inambigue, et son réancrage en un érème à culturer lui offre le potentiel de croître par le travail de la terre et la réappropriation de la chaîne de production des biens.

Dans *The Hunger Games*, la cosmicité se manifeste dans la capacité de Katniss à culturer la forêt nourricière, mais aussi dans la mise à bas d'une médiance industrielle au profit d'une eutopie communautaire et agraire.

S'agissant d'*Enslaved*, enfin, la cosmicité survient avec la fin de l'altérisation : après la neutralisation de Pyramide, un rapport immédiat à l'environnement redevient possible. Les survivants libérés de leur captivité, cessant de vivre dans un simulacre de monde précatastrophique, sont également libres de recomposer de nouvelles formes de socialité. À ce titre, l'autarcique communauté de New Haven annonce la construction d'un monde nouveau.

Dans tous les cas mentionnés dans ce livre, il est question de mettre à l'échelle l'être et le monde, de faire en sorte que l'existence humaine atteigne « sa vérité quand le souffle du corps animal et celui du corps médial sont à l'unisson » (Berque, 2000b, p. 157). Si, une fois « privé de sa place dans ce monde mué en objet, le sujet moderne tend en retour à absolutiser sa propre subjectivité, creusant ainsi toujours davantage le fossé qui le sépare des choses et de ses semblables » (Berque, 2008b, p. 1), on peut dire, dans le cadre d'une

médiance cosmique que, retrouvant sa place dans un monde désaltérisé, le sujet cesse d'absolutiser sa propre subjectivité, réduisant du coup la fracture entre les choses, ses semblables et lui-même. Il s'agit de recosmiser le monde et les fictions écouménales analysées dans cet ouvrage témoignent, par l'intermédiaire d'un médiévalisme nostalgique et mésalgique, d'un goût pour une médiance marquée par une nouvelle cosmicité. Axiologiquement, elles expriment par le biais d'une rhétorique utopique une tension entre une médiance contemporaine acosmique et dysphorique et une médiance alternative cosmique et euphorique.

À ce stade, nous pouvons répondre à notre question de recherche principale et avancer, dans les limites de notre corpus et de la perspective mésocritique, que le goût pour le Moyen Âge réside dans le caractère cosmique imputé à son habiter. Sa présence à l'intérieur d'œuvres postcatastrophiques contemporaines témoigne d'un fantasme de recosmisation du monde dont rend compte le mésogramme décrit dans les parties 3 à 6 du livre, décliné en cinq dimensions interdépendantes de l'habiter. L'être dans l'espace contemporain est marqué par une consommation insoutenable de l'environnement et un rapport techniquement et symboliquement surmédié entre l'habitant et le monde habité. L'être dans l'espace alternatif promu par les œuvres postcatastrophiques médiévalistes est à l'inverse écologiquement soutenable et démedié. De la surmédiation découle un écoumène complexe; il s'agit de le mettre cognitivement à l'échelle. Aussi doit-il être ordonné lorsqu'il n'est pas simplement question de faire table rase de sa complexité. Être dans un tel espace exige de l'habitant qu'il fasse avec la complexité et mobilise les outils nécessaires à sa réduction, c'est-à-dire qu'il s'adonne à un exercice de cartographie cognitive afin d'y évoluer sans heurt.

Cartographier le monde et sa complexité suppose également un être ensemble dans l'espace, car somatiser le milieu, c'est aussi somatiser autrui, le reconnaître en tant que partie intégrante de son corps médial. L'être ensemble dans l'espace implique tout autant un faire dans l'espace : c'est en raison de la mobilité exacerbée d'un habiter mondialisé que les non-lieux se multiplient et se fondent dans la conjoncture contemporaine. Les communautés cinétiques représentent un mode de sociabilité *ad hoc* et répondent pleinement à ce phénomène : il s'agit de surmonter les divisions et les enclaves

malgré ou grâce aux non-lieux de la mondialisation. Ces communautés naissent de la mobilité et sont en attente d'un réancrage géographique dans un lieu eutopique où habiter sur de nouvelles bases devient possible : dans un écoumène désaltérisé, démedié, à l'échelle humaine. Enfin, qui dit surmédiation et altérisation symboliques dit habiter de manière problématique entre les espaces, c'est-à-dire entre la réalité souveraine et des régions finies de sens qui cherchent à s'autonomiser et à se substituer à elle. La mise à l'échelle cognitive du monde vise à dompter la complexité symbolique pour y naviguer harmonieusement, loin de toute incertitude ontologique.

Le mésogramme de la recosmisation s'inscrit dans le cadre d'une rhétorique utopique. Il rend compte d'un phénomène de permanente intercommunication entre les mondes diégétiques du corpus et la conjoncture présente. Des œuvres mettent une telle intercommunication en évidence par le biais de discours métafictionnels (les romans de Mitchell) ou métaludiques (*Enslaved*). *Cloud Atlas* montre que la Terre gaste ne peut être rédimée qu'à l'extérieur des limites de son monde transfictionnel. *Enslaved* met en abyme l'acte de jouer et la question de la déconnexion. À l'inverse, *The Maze Runner*, *The Hunger Games* et *Dead Rising 3* ne rendent pas cette intercommunication aussi explicite. Ainsi, aucune stratégie métatextuelle (pensons aux métalepses mitchelliennes) n'exerce sur le lecteur une force centrifuge l'exhortant à émerger hors du monde diégétique. Cette forme d'intercommunication s'accompagne d'une autre entre les médiévalismes. Il s'agit alors d'aborder les œuvres à la manière de palimpsestes. Ainsi en est-il de *Cloud Atlas* lorsque sont mobilisés dans ses lignes des hypotextes médiéval (*Le Conte du Graal*) et médiévaliste (*The Waste Land*), ou bien des intertextes tels que *The History of the Decline and Fall of the Roman Empire* de Gibbon, un ouvrage historique contribuant à dépeindre le Moyen Âge comme une période de résurgence de la barbarie. Il s'agit alors de mettre au jour ces textes et de les réarticuler aux stratégies rhétoriques des œuvres à l'examen. Ce qui est vrai pour les médiévalismes l'est également pour les discours et textes en général. La figure du mort-vivant, dans *Dead Rising 1*, métaphorise l'adepte du régime carné. La dévastation qu'il occasionne, elle, en survivibilise les externalités négatives. Cette figure rhétorique fonctionne pour peu que les cotextes du jeu soient

mis au jour, dans lesquels sont étroitement associés la pollution environnementale et l'élevage intensif.

Toute lecture palimpsestuelle d'une œuvre nécessite que l'on balise son écosystème transtextuel, c'est-à-dire la constellation des textes gravitant autour d'elle et en l'absence desquels l'analyse mésocritique perdrait une importante source de données se rapportant aux mondes diégétiques à l'examen. Ainsi en va-t-il des paratextes d'*Enslaved* : la galerie d'illustrations accompagnées de légendes appuyant le caractère pastoral de New York (Namco Bandai Games, 2010a,b) et les entrevues données par Tameem Antoniades sur sa dimension post-postapocalyptique.

À cette lecture palimpsestuelle s'ajoute la question de l'intermédialité. Les mondes diégétiques, mésogrammes, motifs mésogrammatiques et relations écouménaes se construisent dans la rencontre des différents systèmes médiatiques, suivant une dynamique intermédiaire. Cela est vrai à l'échelle d'une seule œuvre quand *Enslaved* simule les opérateurs de modalisation du média cinématographique (référence intermédiaire), par exemple. Ces opérateurs contribuent à mettre entre parenthèses les réminiscences induites par *Pyramide* dans l'esprit de *Monkey* et entraînent une déréalisation de l'expérience du milieu. Cette forme d'intermédialité entre donc en jeu lorsqu'on aborde l'altérisation symbolique et la distinction entre les parts épisodique et sémantique des milieux. Lorsqu'un monde diégétique, un mésogramme, des relations écouménaes ou un motif mésogrammatique circule entre les médias (que ce soit au sein d'une même œuvre transmédiatique ou entre des œuvres indépendantes et appartenant à des médias distincts), il est question d'intermédialité formelle — ou de « transposition médiatique » dans la typologie d'Irina Rajewsky (2005). Aucun ne se montre spécifique à un média en particulier, ce qui favorise une circulation transmédiatique. Toutefois, chacun le travaille en fonction de ses spécificités. Par exemple, dans *Dead Rising 3*, la désaltérisation de la chaîne de production des biens passe par la mécanique du combo. Au plan de la rhétorique procédurale, la souhaitabilité de la désaltérisation se traduit par un avantage en matière de jouabilité, c'est-à-dire un accroissement de la durabilité et de la puissance des armes produites grâce à cette mécanique, notamment. Dans le premier tome de la pentalogie *The Maze Runner*, la souhaitabilité de la désaltérisation passe par

une évaluation positive de l'organisation du travail dans le Bloc émise par Thomas (protagoniste du roman). La richesse d'un discours mésocritique tel que celui schématisé par le mésogramme de la recosmisation passe en grande partie par la pluralité des stratégies médiatiques mobilisées pour l'exprimer.

Convoquant l'ange de l'Histoire de Walter Benjamin, le sociologue Zygmunt Bauman (2017) voit l'aspiration (e)utopique comme le fait de porter son regard vers le futur afin d'échapper à l'obscurité du passé, alors que la rétrotopie désigne, à l'inverse, une fuite nostalgique vers le passé par crainte du futur. A priori, l'obsessif retour au Moyen Âge dans les récits postcatastrophiques des dernières décennies semble bel et bien constituer un repli vers le passé en vue de conjurer le futur, et le lot d'angoisses qui l'accompagne, conduisant chacun à chercher dans le réconfort d'époques révolues ce que l'avenir a cessé, semble-t-il, de lui promettre. L'actualité, ponctuée quotidiennement de discours sur le réchauffement climatique, les mouvements de réfugiés, la pandémie, la montée de l'extrême droite, les discours identitaires et les exactions commises par des individus dogmatiques issus de tous les horizons idéologiques, dessine en effet un avenir bien sombre que d'aucuns qualifieraient de dystopique. Pourtant, s'il est une leçon que la fréquentation de quelques centaines d'œuvres postcatastrophiques contemporaines nous a apprise, c'est que leurs auteurs, aussi défaitistes et alarmistes soient-ils, répugnent à créer des mondes cacotopiques et témoignent d'une incapacité à dépeindre une fin sans appel de l'Humanité. Chaque récit esquisse d'un trait plus ou moins appuyé un horizon d'espoir et témoigne, après tout, d'un certain optimisme qui motive la recherche de solutions. Chacun y va de son propre remède, sinon pour traiter l'entropie humaine, du moins pour la faire reculer de quelques pas. Comme le montrent les œuvres analysées ici, il n'est pas question de laisser nos imaginaires se calcifier sous l'effet de la nostalgie, et encore moins de s'adonner à une attitude rétrogressiste, car les utopies nostalgiques, comme toutes les utopies, posent sur le monde un regard paraspectif; elles interrogent les possibles latéraux à la réalité sans se cantonner à une nostalgie du temps présent (Jameson, 2005). Elles se montrent

rétives à demeurer suggestionnées par des passés idéalisés et embrassent le futur de leur regard, aussi anxiogène soit-il, faisant mentir Bauman au passage.

Les fictions postcatastrophiques sont les témoins de la mésalgie et la mésocritique se dote des outils idoines pour en rendre compte. Mais cette dernière doit se montrer apte, également, à tenir compte des options proposées par ces fictions et leur dimension créative. Rien n'a été dit sur le caractère politique de la mésocritique jusqu'ici. Il est sans doute opportun d'aborder maintenant la question. Si l'on se projette dans l'environnement en fonction de la manière dont on se le représente, toute conception de l'habiter porte en germe une prophétie autoréalisatrice, comme c'est le cas lorsqu'une vision du monde cybernétique se cristallise dans les villes intelligentes¹. Mettre au jour un habiter tel que le donnent à lire et le travaillent les différents discours constitue une étape vers une meilleure compréhension des enjeux qu'il soulève, en particulier en matière d'être-ensemble et d'être sur Terre. À ce titre, beaucoup reste à faire sur la question de l'amenuisement de l'espace commun sous la pression de l'urbain généralisé et la disparition de la ville à proprement parler², de même que les contre-propositions répondant à un tel constat. Ou encore sur les modalités de l'habiter dans des milieux de plus en plus régis, surveillés et gouvernés par des algorithmes, des milieux où interagissent toujours plus finement de l'humain et du non humain, du matériel et de l'immatériel. Le rôle de la mésocritique pourrait bien être, alors, de rendre compte, en les relayant auprès de l'opinion publique, des discours sur l'habiter, et, parmi eux, ceux qui offrent une alternative, notamment, au repli identitaire, au sectarisme et à la consommation moralement insoutenable d'autrui et de l'environnement. Peut-être serait-il nécessaire de jouer en esprit le jeu des utopistes — quitte à être taxé en retour de naïf — et d'envisager la possibilité d'une communauté écouménale pleinement imaginée, afin de voir où cela pourrait mener...

Notes

1. Sur cette question, voir Antoine Picon (2013).

2. Voir Marcel Hénaff (2008).

Bibliographie et médiagraphie

- 11 bit studios. (2018). *Frostpunk* [jeu vidéo]. 11 bit studios. 12-24. 28 épisodes.
- 2K Boston, 2K Australia, 2K Marin et Irrational Games. (2007-2013). *BioShock* [franchise vidéoludique]. 2K Games.
- 4A Games. (2010). *Metro 2033* [jeu vidéo]. THQ, Deep Silver.
- 4A Games. (2013). *Metro: Last light* [jeu vidéo]. Deep Silver.
- 4A Games. (2019). *Metro exodus* [jeu vidéo]. Deep Silver.
- ABC Me, TVNZ et Netflix. (2018-2020). *The new legends of Monkey* [série télévisée]. See-Saw Films, Jump Film and TV. 20 épisodes.
- Abensour, M. (2000). *L'utopie de Thomas More à Walter Benjamin*. Sens & Tonka.
- Abrams, J. J. (2015). *Star wars: Episode VII — The force awakens* [film cinématographique]. Lucasfilm Ltd., Bad Robot Productions.
- Académie française. (2005a). Espace. *Dictionnaire de l'Académie française, Tome 2, Eoc-Map* (9^e éd.). Imprimerie nationale.
- Académie française. (2005b). Lieu. *Dictionnaire de l'Académie française, Tome 2, Eoc-Map* (9^e éd.). Imprimerie nationale.
- Access Games. (2013). *Drakengard 3 (Drag-On Dragoon 3)* [jeu vidéo]. Square Enix.
- Achievaholics. (2010). Enslaved: Mask collectibles guide. *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=rtncQ3uaH7o>
- Adam, J.-M. (2017). DESCRIPTION. *Encyclopædia Universalis*. <http://www.universalis-edu.com/encyclopedia/description/>
- Agence France-Presse. (2022, 25 juillet). Biden critique l'inaction de Trump durant cet « enfer digne du Moyen Âge ». *La Presse*. <https://www.lapresse.ca/international/etats-unis/2022-07-25/assaut-du-capitole/biden-critique-l-inaction-de-trump-durant-cet-enfer-digne-du-moyen-age.php>
- Ahrens, J. (2009). How to save the unsaved world? Transforming the self in *The Matrix*, *The Terminator*, and 12 Monkeys. Dans K.-P. Hart et A. Holba (dir.), *Media and the apocalypse* (p. 53-66). Peter Lang.
- Al-Aghberi, M. A. (2021). Pandemic apocalypse in between dystopias: Observations from post-apocalyptic novels. *Angle*, (12), 16 p.
- Albrecht, G. (2005). « Solastalgia »: A new concept in health and identity. *PAN*, (3), 41-55.

- Alkon, P. K. (2010 [1987]). Chapter V - The secularization of apocalypse: *Le dernier homme*. Dans *Origins of futuristic fiction*. Georgia University Press, 158-191.
- Amalvi, C. (2016). Du Moyen-Âge barbare au Moyen-Âge matrice de la modernité : Histoire d'une métamorphose historiographique. Du romantisme à l'histoire des mentalités 1830-2015. *Perspectives médiévales*, (37), 10 p.
<http://journals.openedition.org/peme/9550>
- Amenábar, A. (1997). *Abre los ojos* [film cinématographique]. Canal+ España, Las Producciones del Escorpión, Les Films Alain Sarde, Lucky Red, Sociedad General de Televisión. 117 min.
- Amy De La Bretèque, François. (2004). *L'imaginaire médiéval dans le cinéma occidental*. Champion.
- Andersen, K. et Kuhn, K. (2014). *Cowspiracy: The sustainability secret* [film documentaire]. Appian Way, A.U.M. Films, First Spark Media. 91 min.
- Anderson, B. (1996 [1983]). *L'imaginaire national : Réflexions sur l'origine et l'essor du nationalisme*. La Découverte.
- Anderson, C. T. (2012). Post-apocalyptic nostalgia: WALL-E, garbage, and American ambivalence toward manufactured goods. *Lit: Literature Interpretation Theory*. 23(3), 267-282.
- Apted, M. (1988). *Gorillas in the mist* [film cinématographique]. Universal Pictures, Warner Bros., The Guber/Peters Company. 129 min.
- Araki, T. (2016). *Kabaneri of the iron fortress (Kōtetsujō no Kabaneri)* [série d'animation]. Wit Studio, Inc. 12 épisodes.
- Arkane Studios. (2012-2016). *Dishonored* [franchise vidéoludique]. Bethesda Softworks.
- Aronstein, S. (2005). *Hollywood knights: Arthurian cinema and the politics of nostalgia*. Palgrave Macmillan.
- Asimov, I. (1951-1993). *Foundation*. T. 1. *Foundation*, T.2. *Foundation and empire*, T. 3. *Second foundation*, T. 4. *Foundation's Edge*, T. 5. *Foundation and Earth*, T. 6. *Prelude to Foundation*, T. 7. *Forward the Foundation*. Doubleday.
- Atari Games et Tengen. (1985). *Gauntlet* [jeu vidéo]. Arcade, Atari Games, Namco, Ports, Tengen, Gold.
- Atwood, M. (1985). *The handmaid's tale*. McClelland and Stewart.
- Atwood, M. (2003). *Oryx and Crake*. McClelland and Stewart.
- Atwood, M. (2009). *The year of the flood*. McClelland and Stewart.
- Atwood, M. (2013). *MaddAddam*. McClelland and Stewart.

- Aubry, P., Berque, A., Le Dantec, J.-P., Luginbühl, Y., Donadieu, P. et Laffage, A. (2006). *Mouvance II, soixante-dix mots pour le paysage*. Éditions de la Villette.
- Augé, M. (1992). *Non-lieux : Introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Seuil.
- Avalanche Studios et id Software. (2019). *Rage 2* [jeu vidéo]. Bethesda Softworks.
- Avalanche Studios. (2015). *Mad Max* [jeu vidéo]. Interactive Entertainment.
- Baccolini, R. et Moylan, T. (2003). Introduction : Dystopia and histories. Dans R. Baccolini et T. Moylan (dir.). *Dark horizons: Science fiction and the dystopian imagination* (p. 1-12). Routledge.
- Bailly, A. (1935). *Dictionnaire grec – Français*. Hachette.
- Bailly, A. (2002). *Abrégé du dictionnaire grec-français*. Hachette.
- Baio, A. (2011). Metagames: Games about games. *Waxy.org*.
<http://journals.openedition.org/peme/9550>
- Bakhtine, M. (2010 [1970]). *L'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Âge et sous la Renaissance*. Gallimard.
- Ball, W. (2014). *Maze runner* [film cinématographique]. Gotham Group, Temple Hill Entertainment, TSG Entertainment. 113 min.
- Ball, W. (2015). *Maze runner: The scorch trials* [film cinématographique]. Gotham Group, Temple Hill Entertainment, TSG Entertainment. 131 min.
- Ball, W. (2018). *Maze runner: The death cure* [film cinématographique]. Gotham Group, Temple Hill Entertainment, Oddball Entertainment. 143 min.
- Ballard, J. G. (1973-1975). *The urban disaster*. T. 1. *Crash*, T. 2. *Concret island*, T. 3. *High-rise*. Jonathan Cape.
- Barbrook, R. (2000). La liberté de l'hypermédia : Une réponse à John Perry Barlow. Dans O. Blondeau et F. Latrive (dir.), *Libres enfants du savoir numérique*. Éditions de l'Éclat, 55-76.
- Barlow, J. P. (1996). A declaration of the independence of cyberspace. *Electronic Frontier Foundation*.
<https://www EFF.org/cyberspace-independence>
- Barrett, T. H. (1998). China and the redundancy of the medieval. *The Medieval History Journal*, 1(1), 73-89.
- Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et simulation*. Galilée.
- Bauman, Z. (2007). *Le présent liquide : peurs sociales et obsession sécuritaire*. Seuil.
- Bauman, Z. (2017). *Retrotopia*. Premier Parallèle.

- Baurin, C. (2012). Le superhéros contemporain : Uchronie et réinterprétation fictionnelle de l'Histoire. *Mots. Les langages du politique*. 2(99), 45-60. <http://www.cairn.info/revue-mots-2012-2-page-45.htm>
- Beaude, B. et Nova, N. (2016). Topographies réticulaires. *Réseaux*, (195), 53-83.
- Beaune, C. (1997). Le roi et les théologiens. Dans Y.-M. Bercé (dir.), *Les monarchies* (p. 91-115). Presses universitaires de France.
- Beauverger, S. (2005-2006). *Chromozone*. T. 1. *Chromozone*, T. 2. *Les noctivores*, T. 3. *La cité nymphale*. La Volte.
- Bédard, M. (2002). Une typologie du haut lieu, ou la quadrature d'un géosymbole. *Cahiers de géographie du Québec*, 46(127), 49-74.
- Beer, G. (1989). The death of the sun. Dans J.B. Bullen (dir.), *The sun is god: Painting, literature, and mythology in the nineteenth century* (p. 159-180). Clarendon Press.
- Beigbeder, F. (2003). *Windows on the world*. Grasset.
- Belk, R. W. (1996). On aura, illusion, escape and hope in apocalyptic consumption: The apotheosis of Las Vegas. Dans J. Bell, S. Brown et D. Carson (dir.), *Marketing apocalypse: eschatology, escapology and the illusion of the end* (p. 89-110). Routledge.
- Bellamy, B. R. (2014). *Residues of now: The cultures and politics of contemporary U.S. post-apocalyptic novels* [thèse de doctorat, University of Alberta]. ERA. <https://era.library.ualberta.ca/items/927facaf-22d8-4328-a26e-18fd771d51ca>
- Bellamy, E. (1888). *Looking backward*. Ticknor & Co.
- Belleau, A. (1983). Carnavalisation et roman québécois : Mise au point sur l'usage d'un concept de Bakhtine. *Sociologies de la littérature*, 19(3), 51-64.
- Berger, J. (1999). *After the end: Representations of post-apocalypse*. University of Minnesota Press.
- Berger, P. et Luckmann, T. (1996 [1966]). *La construction sociale de la réalité*. Éditions Armand Colin.
- Berlin, I. (2013 [1953]). *The hedgehog and the fox: An essay on Tolstoy's view of History*. Princeton University Press.
- Bermejo Larrea, E. (2012). Présentation. Dans E. Bermejo Larrea (dir.), *Regards sur le locus horribilis : Manifestations littéraires des espaces hostiles* (p. 9-15). Prensas Universitarias de Zaragoza.
- Berque, A. (1986). *Le sauvage et l'artifice : les Japonais devant la nature*. Gallimard.

- Berque, A. (1990). *Médiance, de milieux en paysages*. Belin/Reclus.
- Berque, A. (1996). Espace virtuel et milieu humain. *Quaderni*, (30), 69-80.
- Berque, A. (1998). Chorésie. *Cahiers de géographie du Québec*. 42(117), 437-448.
- Berque, A. (1999). Géogrammes, pour une ontologie des faits géographiques. *Espace géographique*, 28(4), 320-326.
- Berque, A. (2000a). Cybèle et Cyborg : les échelles de l'écoumène. *Urbanisme*, (314), 40-42.
- Berque, A. (2000b). *Écoumène : Introduction à l'étude des milieux humains*. Belin.
- Berque, A. (2002). L'habitat insoutenable : Recherche sur l'histoire de la désurbanité. *L'Espace géographique*, 31(3), 241-251.
- Berque, A. (2003a). Géogramme. Dans J. Lévy et M. Lussault (dir.), *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés* (p. 397-398). Belin.
- Berque, A. (2003b). Lieu. Dans J. Lévy et M. Lussault (dir.), *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés* (p. 555-556). Belin.
- Berque, A. (2004). Milieu et identité humaine. *Annales de Géographie*, 113(638-639), 385-399.
- Berque, A. (2006). À la recherche de la Source aux fleurs de pêcher : Histoire orientale de l'urbain hors les murs. Dans A. Berque, Ph. Bonnin et C. Ghorra-Gobin (dir.), *La ville insoutenable* (p. 237-250). Belin.
- Berque, A. (2007). Qu'est-ce que l'espace de l'habiter? Dans T. Paquot, L. Lussault et C. Younès (dir.), *Habiter, le propre de l'humain* (p. 53-67). La Découverte.
- Berque, A. (2008a). De terre en monde : La poétique de l'écoumène. Dans A. Berque, A. De Biase et Ph. Bonnin (dir.), *L'Habiter dans sa poétique première* (p. 231-247). Donner lieu.
- Berque, A. (2008b). Trouver place humaine dans le cosmos. *EchoGéo*, (5). <http://echogeo.revues.org/3093>
- Berque, A. (2011a). Poétique naturelle, poétique humaine : Les profondeurs de l'écoumène. Dans A. Berque, A. De Biase et Ph. Bonnin (dir.), *Donner lieu au monde : La Poétique de l'habiter* (p. 267-276.). Donner lieu.
- Berque, A. (2011b). Préface. Dans *Fûdo : Le milieu humain* (p. 11-29). CNRS.
- Berque, A. (2012). Comment surmonter la désurbanité? *Historiens-Géographes*, numéro spécial à l'occasion du

- Congrès de l'Union Géographique Internationale, Cologne.
<https://territoiresthetiques.files.wordpress.com/2014/02/comment-surmonter-la-dc3a9surbanitc3a9.pdf>
- Berque, A., Bonnin, P. et Ghorra-Gobin, C. (2006).
Introduction. Dans A. Berque, Ph. Bonnin et C. Ghorra-Gobin (dir.), *La ville insoutenable* (p. 9-18). Belin.
- Berque, A., De Biase, A. et Bonnin, P. (dir.). (2008). *L'habiter dans sa poétique première*. Donner lieu.
- Berque, A., De Biase, A. et Bonnin, P. (dir.). (2011). *Donner lieu au monde : La Poétique de l'habiter*. Donner lieu.
- Berque, A., Lassus, B., Roger, A., Conan, M., et Donadieu, P. (1999). *La Mouvance, cinquante mots pour le paysage*. Éditions de la Villette.
- Besse, J.-M. (2013). *Habiter : Un monde à mon image*. Flammarion.
- Besson, R. (2014). Prolégomènes pour une définition de l'intermédialité. *Cinemadoc*.
<http://culturevisuelle.org/cinemadoc/2014/04/29/prolegomenes>
- Bethesda Game Studios. (2015). *Fallout 4* [jeu vidéo]. Bethesda Softworks.
- Bethesda Games Studio. (2011). *The elder scrolls V: Skyrim* [jeu vidéo]. Bethesda Softworks.
- Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, Vir2L Studios, TKO Software, ZeniMax Online Studios et Dire Wolf Digital. (depuis 1994). *The elder scrolls* [franchise vidéoludique]. Bethesda Softworks.
- Bier, S. (2018). *Bird Box* [film cinématographique]. Bluegrass Films, Chris Morgan Productions. 124 min.
- Bièvre-Perrin, F. (2016). Hunger Games — Panem et circenses (Du pain et des jeux). *Antiquipop*.
<http://antiquipop.hypotheses.org/1497>
- Bishop, K. W. (2015). *How zombies conquered popular culture: The multifarious walking dead in the 21st century*. McFarland.
- Black Sea Studios. (2004). *Knights of honor*. [jeu vidéo]. Sunflowers Interactive, Paradox Interactive, Atari.
- Blaise, M. (1999). Des Terres gastes. Dans M. Blaise (dir.), *Melancholia* (p. 7-34). Presses universitaires de la Méditerranée.
- Blaise, M. (2003). Notes : pour une poétique de T. S. Eliot. *Revue de littérature comparée*, (308), 449-463.
- Blaise, M. (2005). *Terres gastes : Fictions d'autorité et mélancolie*. Presses universitaires de la Méditerranée.

- Blaise, M. (2008). « Quelque chose d'autre » : Réflexions sur mélancolie et autorité en littérature. *Essaim*, (20), 81-99.
- Blanc, M. et Clément, S. (dir.). (2004). Dossier thématique : Habiter sans logis. *Espaces et sociétés*, (116-117).
- Blanc, W. (2016). *Le roi Arthur, un mythe contemporain : De Chrétien de Troyes à Kaamelott en passant par les Monty Python*. Éditions Libertalia.
- Blankenship, L. (1990). *Gurps Cyberpunk: high-tech low-life roleplaying*. Steve Jackson Games.
- Bloch, E. (1976, 1982, 1991 [1954, 1955, 1959]). *Le principe espérance*. Gallimard.
- Bloch, R. H. (1980). Wasteland and round table: The historical significance of myths of dearth and plenty in old French romance. *New Literary History*, 11(2), 255-276.
- Blue Castle Games. (2010a). *Dead Rising 2: Case West* [Xbox 360], Osaka, Capcom Co. Ltd.
- Blue Castle Games. (2010b). *Dead Rising 2: Case Zero* [Xbox 360], Osaka, Capcom Co. Ltd.
- BlueGiant Interactive. (2011). *APOX* [jeu vidéo]. BlueGiant Interactive.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. The MIT Press.
- Bohemia Interactive. (2018). *DayZ* [jeu vidéo]. Bohemia Interactive.
- Boillat, A. (2009). La « diégèse » dans son acception filmologique. Origine, postérité et productivité d'un concept. *Cinémas : Revue d'Études Cinématographiques*, 19(2-3), 217-245.
- Bolter, J. D. et Grusin, R. (1999). *Remediation: understanding new media*. The MIT Press.
- Boluk, S. et LeMieux, P. (2016). Metagame. Dans R. Guins et H. Lowood (dir.), *Debugging game history: A critical lexicon* (p. 313-324). The MIT Press.
- Bonenfant, M. et Genvo, S. (2014). Questionner les mises en forme ludiques du web : gamification, ludification et ludicisation. Une approche située et critique du concept de gamification. *Sciences du jeu*, (2), 10 p.
- Bonetti, M. (1994). *Habiter : Le bricolage imaginaire de l'espace*. Desclée de Brouwer.
- Bong, J. (2013). *Snowpiercer* [film cinématographique]. Moho Film, Opus Pictures, Union Investment Partners, Stillking Films. 126 min.
- Booker, M. K. (1994). *The dystopian impulse in modern literature: Fiction as social criticism*. Greenwood Press.

- Booker, M. K. et Thomas, A.-M. (2009). *The science-fiction handbook*. Wiley-Blackwell.
- Boone, J. et Cavell, B. (2020-2021). *The stand* [série télévisée]. Vertigo Entertainment, Mosaic Media Group, CBS Studios. 9 épisodes.
- Boudou, B., Driol, M. et Lambersy, P. (1987). Carnaval et monde renversé. Dans F. Lestringant et D. Ménager (dir.), *Études sur la Satire Ménippée* (p. 105-119). Librairie Droz.
- Boudou, N. (2015). La symbolique du zombie. *ESSACHESS, Journal for Communication Studies*, 8(1), 91-99.
- Boulard, A. (2014). La fin du monde, la fin du « moi » ? Portait du personnage post-apocalyptique ». *Cahiers Erta*, (5), 41-54.
- Boulter, J. (2011). *Melancholy and the archive: Trauma, memory, and history in the contemporary novel*. Continuum International Publishing Group.
- Bowser, R. A. et Croxall, B. (2010). Introduction: Industrial evolution. *Neo-Victorian Studies*, 3(1), 1-45.
- Boyd, A. M. (2012). The over-soul of the force: Emersonian transcendentalism in the Star Wars saga. Dans D. Brode et L. Deyneka (dir.), *Sex, politics, and religion in Star Wars: An anthology* (p. 89-104). Scarecrow Press.
- Boyle, D. (2002). *28 days later* [film cinématographique]. DNA Films, UK Film Council. 113 min.
- Boym, S. (2001). *The future of nostalgia*. Basic Books.
- Boym, S. (2007). Nostalgia and its discontents. *The Hedgehog Review*, 9(2), 7-18.
- Bradbury, R. (1953). *Fahrenheit 451*. Ballantine Books.
- Bradygames. (2010). *Enslaved: Odyssey to the West official strategy guide*. Bradygames.
- Bragard, V. (2013). Sparing words in the wasted land: Garbage, texture, and écriture blanche in Auster's *In the country of last things* and McCarthy's *The road*. *ISLE: Interdisciplinary Studies in Literature and Environment*, 20(3), 479-493.
- Brallier, M. (depuis 2015). *The last kids on Earth*. T. 1. *The Last Kids on Earth*, T. 2. *The last kids on Earth and the zombie parade*, T. 3. *The last kids on Earth and the nightmare king*, T. 4. *The last kids on Earth and the cosmic beyond*, T. 5. *The last kids on Earth and the midnight blade*, T. 6. *The last kids on Earth and the skeleton road*, T. 7. *The last kids on Earth and the doomsday race*, T. 8. *The last kids on Earth and the forbidden fortress*. Viking Books for Young Readers.
- Breton, P. et Proulx, S. (1988). L'idéologie de la communication : Une alternative à la barbarie. *Quaderni*, (5), 67-74.

- Broderick, M. (1993). Surviving Armageddon: Beyond the imagination of disaster. *Science Fiction Studies*, 20(3), 362-382.
- Brodman, B. et Doan, J. E. (dir.). (2017). *Apocalyptic chic: Visions of the apocalypse and post-apocalypse in literature and visual arts*. Fairleigh Dickinson University Press.
- Brooker, C. (2011-2019). *Black Mirror* [série télévisée]. Zeppotron, House of Tomorrow. 22 épisodes.
- Brooks, M. (2006). *World War Z: An Oral History of the Zombie War*. Crown.
- Brooks, T. (1977-2020). *Shannara*. T. 1. *Imaginary friends*, T. 2. *Running with the demon*, T. 3. *A knight of the word*, T. 4. *Angel fire East*, T. 5. *Warrior*, T. 6. *Armageddon's children*, T. 6. *The elves of Cintra*, T. 7. *The gypsy morph*, T. 8. *The bearers of the black staff*, T. 9. *The measure of the magic*, T. 10. *The first king of Shannara*, T. 11. *Allanon's quest*, T. 12. *The sword of Shannara*, T. 13. *The black irix*, T. 14. *The elfstones of Shannara*, T. 15. *The weapons master's choice*, T. 16. *The wishsong of Shannara*, T. 17. *Indomitable*, T. 18. *The scions of Shannara*, T. 19. *The druid of Shannara*, T. 20. *The elf queen of Shannara*, T. 21. *The talismans of Shannara*, T. 22. *Ilse witch*, T. 23. *Walker and the shade of Allanon*, T. 24. *Antrax*, T. 25. *Morgawr*, T. 26. *Jarka Ruus*, T. 27. *Tanequil*, T. 28. *Straken*, T. 29. *Wards of faerie*, T. 30. *Bloodfire quest*, T. 31. *Witch wraith*, T. 32. *The high druid's blade*, T. 33. *The darkling child*, T. 34. *The sorcerer's daughter*, T. 35. *The black elfstone*, T. 36. *The Skaar invasion*, T. 37. *The stiehl assassin*, T. 38. *The last druid*. Ballantine/Del Rey.
- Brunner, J. (1972). *The sheep look up*. Harper & Row.
- Burger, N. (2014). *Divergent* [film cinématographique]. Red Wagon Entertainment, Summit Entertainment. 140 min.
- Burgess, A. (1962). *A clockwork orange*. William Heinemann.
- Burroughs, E. R. (1912-1965). *Tarzan*. T. 1. *Tarzan of the apes*, T. 2. *The return of Tarzan*, T. 3. *The beasts of Tarzan*, T. 4. *The son of Tarzan*, T. 5. *Tarzan and the jewels of Opar*, T. 6. *Jungle tales of Tarzan*, T. 7. *Tarzan the untamed*, T. 8. *Tarzan the terrible*, T. 9. *Tarzan and the golden lion*, T. 10. *Tarzan and the ant men*, T. 11. *Tarzan, lord of the jungle*, T. 12. *Tarzan and the lost empire*, T. 13. *Tarzan at the Earth's core*, T. 14. *Tarzan the invincible*, T. 15. *Tarzan triumphant*, T. 16. *Tarzan and the city of gold*, T. 17. *Tarzan and the lion man*, T. 18. *Tarzan and the leopard men*, T. 19. *Tarzan's quest*, T. 20. *Tarzan and the forbidden city*, T. 21. *Tarzan the magnificent*, T. 22. *Tarzan and the foreign legion*, T. 23.

- Tarzan and the madman*, T. 24. *Tarzan and the castaways*. A. C. McClurg, Metropolitan Newspaper Services, Metropolitan Books, Edgar Rice Burroughs, Inc., Canaveral Press.
- Bush, G. W. (2001). Remarks by the President upon arrival. *White House Archives*. <https://georgewbush-whitehouse.archives.gov/news/releases/2001/09/20010916-2.html>
- Butler, O. E. (1987-1989). *Xenogenesis*. T. 1. *Dawn*, T. 2. *Adulthood rites*, T. 3. *Imago*. Grand Central Publishing.
- Butler, O. E. (1993). *Parable of the sower*. Four Walls Eight Windows.
- Butler, O. E. (1998). *Parable of the talents*. Seven Stories Press.
- Butler, S. (1872). *Erewhon: or, Over the range*. Trübner and Ballantyne.
- Cab. (2014-2018). *Hiver nucléaire* [série bédéique]. Front Froid. 3 tomes.
- Caillois, R. (1991 [1958]). *Les jeux et les hommes : Le masque et le vertige*. Gallimard.
- Callenbach, E. (1975). *Ecotopia: The Notebooks and Reports of William Weston*. Banyan Tree Books.
- Cameron, C. M. et Gatewood, J. B. (1994). The authentic interior: Questing Gemeinschaft in post-industrial society. *Human Organization*, (53), 21-32.
- Cameron, J. (2009). *Avatar* [film cinématographique]. 20th Century Fox, Lightstorm Entertainment, Dune Entertainment, Ingenious Film Partners. 162 min.
- Cameron, J. (2022). *Avatar: The way of water* [film cinématographique]. Lightstorm Entertainment, TSG Entertainment. 192 min.
- Campbell, M., Keith, M. et Menzies, V. (2022, 9 avril). Mariupol: Documenting a medieval siege in the 21st century. *The Sunday Times*. <https://www.thetimes.co.uk/article/mariupol-documenting-a-medieval-siege-in-the-21st-century-9p7r8m68v>
- Canavan, G. (2012). Hope, but not for us: Ecological science fiction and the end of the world in Margaret Atwood's *Oryx and Crake* and *The year of the flood*. *Lit: Literature Interpretation Theory*, 23(2), 138-159.
- Capcom et Capcom Vancouver. (2011). *Dead Rising 2: Off the Record* [Xbox 360], Osaka, Capcom Co. Ltd.
- Capcom Vancouver. (2013a). *Dead Rising 3* [Xbox ONE], Osaka, Capcom Co. Ltd.

- Capcom Vancouver. (2013b). *Super Ultra Dead Rising 3' Arcade Remix Hyper Edition EX + a* [Xbox ONE], Osaka, Capcom Co. Ltd.
- Capcom Vancouver. (2014). *Dead Rising 3: Untold Stories of Los Perdidos* [Xbox ONE], Osaka, Capcom Co. Ltd.
- Capcom Vancouver. (2016). *Dead Rising 4* [Xbox ONE], Osaka, Capcom Co. Ltd., Redmond, Microsoft Studios.
- Capcom Vancouver. (2017). *Dead Rising 4: Frank Rising* [Xbox ONE], Osaka, Capcom Co. Ltd.
- Capcom. (1984). *SonSon* [jeu vidéo]. Capcom.
- Capcom. (1991). *Knights of the round* [jeu vidéo]. Capcom.
- Caracciolo, M. (2018). Negative strategies and world disruption in postapocalyptic fiction. *Style*, 52(3), 222-241.
- Caramagna, J. et Ellis, S. (2010). *Enslaved: Odyssey to the West origins chapter three*. Marvel Comics.
- Caramagna, J. et Nauck, T. (2010). *Enslaved: Odyssey to the West origins chapter two*. Marvel Comics.
- Caramagna, J. et Plati, N. (2010). *Enslaved: Odyssey to the West origins chapter one: Survival instinct*. Marvel Comics.
- Cardon, D. (2015). *À quoi rêvent les algorithmes : Nos vies à l'heure des Big Data*. Seuil.
- Caro, M. et J.-P. Jeunet. (1995). *La cité des enfants perdus* [film cinématographique]. Constellation, Lumière Pictures, Le Studio Canal+, France 3 Cinéma, Tele München Fernseh Produktionsgesellschaft, Elías Querejeta Producciones Cinematográficas. 112 min.
- Cavia et Macrospace. (2003). *Drakengard (Drag-On Dragoon)* [jeu vidéo]. Square Enix, Gathering of Developers.
- Cavia. (2005). *Drakengard 2 (Drag-on dragoon 2)* [jeu vidéo]. Square Enix, Ubisoft.
- Cavia. (2010). *Nier* [jeu vidéo]. Square Enix.
- Caza. (1989). *Le monde d'Arkadi, Tome 1 : Les yeux d'Or-Fé*. Les Humanoïdes Associés.
- Caza. (1989-2008). *Le monde d'Arkadi* [série bédéique]. Les Humanoïdes Associés, Delcourt. 9 tomes.
- Caza. (2001 [1991]). *Le monde d'Arkadi, Tome 3 : Arkadi*. Les Humanoïdes Associés.
- Cazal, R. (2014). Habiter. *Études*, (7), 53-62.
- Cazelles, R. (1966). La population de Paris avant la Peste Noire. *Comptes rendus de l'Académie des inscriptions et belles-lettres*, 110(4), 539-550.
- CD Projekt Red (2015). *The witcher: Wild hunt* [jeu vidéo]. CD Projekt.

- CD Projekt Red. (2007-2015). *The witcher* [franchise vidéoludique]. CD Projekt.
- Certeau, M. (de) (1990). *L'invention du quotidien. Tome 1 : Arts de faire*. Gallimard.
- Chadwick, F. (1988). *Space: 1889* [jeu de rôle sur table]. Game Designers' Workshop.
- Chaillou, M. (1987). L'extrême contemporain, journal d'une idée. *Po&sie*, (41), 5-6.
- Chalier, J. et Schmid, L. (dir.). (2015). *Habiter la Terre autrement. Esprit*, (12).
- Chandler, A. (1970). *A dream of order: The medieval ideal in nine-teenth-century English literature*. The University of Nebraska Press.
- Charles, D. et Souriau, A. (1999). Motif. Dans É. Souriau (dir.), *Vocabulaire d'esthétique* (p. 1346). Presses universitaires de France.
- Charles, M. (2010). Utopia and its discontents: Dreams of catastrophe and the end of « the end of History ». *Studies in Social and Political Thought*, 18, 29-40.
- Chase, M. et Shaw, C. (1989). The dimensions of nostalgia. Dans M. Chase et C. Shaw (dir.), *The imagined past: History and nostalgia* (p. 1-17). Manchester University Press.
- Chatel, T., Bertrand, F. et Monsigny, J. (2000). *Chris Colorado* [série d'animation]. Ab Groupe. 26 épisodes.
- Chbosky, S. et Turteltaub, J. (2006-2008). *Jericho* [série télévisée]. CBS Paramount Network Television, Junction Entertainment, Fixed Mark Productions. 29 épisodes.
- Chelebourg, C. (2012). *Les écofictions : Mythologies de la fin du monde*. Les impressions nouvelles.
- Chemtrails. (2016). *Love in toxic wasteland* [album musical]. Punk Slime Recordings. 21 min.
- Chenorkian, R. et Robert, S. (dir.). (2014). *Les interactions hommes-milieus*. Éditions Quæ.
- Childs, P. et Green, J. (2011). The novels in nine parts. Dans S. Dillon (dir.), *David Mitchell: Critical Essays* (p. 33-55). Gylphi Limited.
- Chow, S. et Kwok, D. (2013). *Journey to the West: Conquering the demons* [film cinématographique]. Bingo Movie Development, Village Roadshow Pictures Asia, Chinavision Media Group, Edko Films, Huayi Brothers, China Film Group. 110 min.
- Chow, S. et Tsui, H. (2017). *Journey to the West: The demons strike back* [film cinématographique]. Wanda Media, Alibaba

- Pictures, China Film Group, Tianjin Maoyan Culture Media, Stars Overseas, Columbia Pictures. 108 min.
- Christopher, J. (1970-1972). *The sword of the spirits*. T. 1. *The prince in waiting*, T. 2. *Beyond the burning lands*, T. 3. *The sword of the spirits*. Macmillan.
- Chung, P. (1991-1995). *Æon flux* [série d'animation]. Colossal Pictures, MTV Animation. 21 épisodes.
- Cioranescu, A. (1972). *L'avenir du passé : Utopie et littérature*. Gallimard.
- Clark, L. A. et Pharr, M. (dir.) (2012). *Of bread, blood, and the Hunger Games: Critical essays on the Suzanne Collins trilogy*. McFarland.
- Clarke, A. C. (1954). *Childhood's end*. Ballantine Books.
- Clarke, B. (1996). Allegories of victorian thermodynamics. *Configurations*, 4(1), 67-90.
- Clarke, B. (1998). A different sun: The allegory of thermodynamics in D. H. Lawrence. Dans M. Bell et P. Poellner (dir.), *Myth and the making of modernity* (p. 81-98). Rodopi.
- Clarke, M. J. (2014). Branded worlds and contracting galaxies: The case of *Star Wars Galaxies*. *Games and Culture*, 9(3), 203-224.
- Clements, J. (2018). Wuxia. Dans J. Clute, D. Langford, P. Nicholls et G. Sleight (dir.). *The encyclopedia of science fiction*. <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/wuxia>
- Clute, J. et Langford, D. (2013). Planetary romance. Dans J. Clute, D. Langford, P. Nicholls et G. Sleight (dir.), *The encyclopedia of science fiction*. http://www.sf-encyclopedia.com/entry/planetary_romance
- Clute, J., Langford, D. et Nicholls, P. (2018). Post-holocaust. Dans J. Clute, D. Langford, P. Nicholls et G. Sleight (dir.), *The encyclopedia of science fiction*. <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/post-holocaust>
- CNRTL. (2012a). Aspiration. <http://www.cnrtl.fr/definition/aspiration>
- CNRTL. (2012b). Carnaval. <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/carnaval>
- CNRTL. (2012c). Catastrophe. <https://www.cnrtl.fr/definition/catastrophe>
- CNRTL. (2012d). Holocauste. <http://www.cnrtl.fr/definition/holocauste>
- CNRTL. (2012d). Nostalgie. <http://www.cnrtl.fr/definition/nostalgie>

CNRTL. (2012e). Propension.

<http://www.cnrtl.fr/lexicographie/propension>

CNRTL. (2012f). Utopie.

<http://www.cnrtl.fr/definition/academie4/utopie>

CNRTL. (2015). Gast. <http://cnrtl.fr/definition/dmf/gast>

Cohen, S. (1972). Folk devils and moral panics: The creation of the mods and rockers. MacGibbon and Kee Ltd.

Cohn, D. et Trémolières, F. (2017). IMITATION, esthétique.

Encyclopædia Universalis. <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/imitation-esthetique/>

Colleyn, J.-P., et Dozon, J.-P. (2008). Lieux et non-lieux de Marc Augé. *L'Homme*, (185-186), 7-32.

Collins, S. (2009 [2008]). *Hunger Games (The Hunger Games)*. Pocket Jeunesse.

Collins, S. (2010 [2009]). *Hunger Games: L'embrasement (Catching Fire)*. Pocket Jeunesse.

Collins, S. (2011 [2010]). *Hunger Games: La révolte (Mockingjay)*. Pocket Jeunesse.

Collins, S. (2020). *The ballad of songbirds and snakes*. Scholastic.

Comcept, Armature Studio et Asobo Studio. (2016). *ReCore* [jeu vidéo]. Microsoft Studios.

Coote, L. (2010). A short essay about neo-medievalism. *Studies in Medievalism*, XIX, 25-33.

Corbett, C. (2017). Nowhere to run: Repetition compulsion and heterotopia in the Australian post-apocalypse — from "Crabs" to *Mad Max Beyond Thunderdome*. *Science Fiction Film and Television*, 10(3), 329-351.

Cotgrave, R. (1611). *A dictionarie of the French and English tongues*. Adam Islip.

Coulombe, M. (2012). *Petite philosophie du zombie*. Presses universitaires de France.

Cousin, G., Loiseau, G., Viala, L., Crozat, D. et Lièvre, M. (dir.). (2016). *Actualité de l'habitat temporaire : De l'habitat rêvé à l'habitat contraint*. Terra HN éditions. <http://www.shs.terra-hn-editions.org/Collection/?-Actualite-de-l-habitat-temporaire-1->

Crace, J. (2007). *The pesthouse*. Picador Books.

Crawford, C., Summers, L. et Atkinson, V. (1983). *Excalibur* [jeu vidéo]. Atari Program Exchange.

Creative Assembly et Feral Interactive. (depuis 2000). *Total war* [franchise vidéoludique]. Electronic Arts, Activision, Sega.

CRIST. (s. d.). Manifeste. <http://www.site.sociocritique-crist.org/p/manifeste.html>

- Crockford, D. (1982). *Galahad and the Holy Grail* [jeu vidéo]. Atari Program Exchange, Antic Software.
- Cronenberg, D. (1996). *Crash* [film cinématographique]. The Movie Network, Téléfilm Canada. 100 min.
- Cronenberg, D. (1999). *eXistenZ* [film cinématographique]. The Movie Network, Natural Nylon, Téléfilm Canada, Serendipity Point Films. 97 min.
- Crouch, Blake. (2012). *Pines*. New York, Thomas & Mercer.
- Crouch, Blake. (2013). *Wayward*, New York, Thomas & Mercer, 332.
- Crouch, Blake. (2014). *The Last Town*, New York, Thomas & Mercer.
- Crowe, C. (2001). *Vanilla sky* [film cinématographique]. Cruise-Wagner Productions, Vinyl Films. 128 min.
- Crutzen, J. P. et Stoermer, E. F. (2000). The « anthropocene ». *Global Change, News Letter*, (41), 17-18.
- Cuarón, A. (2006). *Children of men* [film cinématographique]. Strike Entertainment, Hit and Run Productions. 109 min.
- Cuddon, J. A. (1982). Theme. Dans *A dictionary of literary terms* (p. 695). Penguin Books.
- Curtis, C. P. (2010). *Postapocalyptic fiction and the social contract*. Lexington Books.
- Cyanide. (2014). *Styx: Master of shadows* [jeu vidéo]. Focus Home Interactive.
- Cyanide. (2017). *Styx: Shards of darkness* [jeu vidéo]. Focus Home Interactive.
- Dällenbach, L. (1976). Intertexte et autotexte. *Poétique*, (27), 282-296.
- Darabont, F. et Kirkman, R. (2010-2022). *The walking dead*. [série télévisée]. Idiot Box Productions, Circle of Confusion, Skybound Entertainment, Valhalla Entertainment, AMC Studios. 177 épisodes.
- Dardel, É. (1990 [1952]). *L'homme et la terre : nature de la réalité géographique*. Éditions du CTHS.
- Dashner, J. (2012 [2009]). *Le labyrinthe*. Pocket Jeunesse.
- Dashner, J. (2013 [2010]). *La terre brûlée*. Pocket Jeunesse.
- Dashner, J. (2014 [2011]). *Le remède mortel*. Pocket Jeunesse.
- Dashner, J. (2015 [2012]). *Avant le labyrinthe : L'ordre de tuer*. Pocket Jeunesse.
- Dashner, J. (2016). *The fever code*. Chicken House.
- Daybreak Game Company. (2015). *Just survive* [jeu vidéo]. Daybreak Game Company.

- De Cristofaro, D. (2013). The representational impasse of post-apocalyptic fiction: The pesthouse by Jim Crace. *Altre Modernità*, (9), 66-80.
- Dead Rising Wikia. (2014). Dead rising 2 zombrex 2 justin tv. [http://deadrising.wikia.com/wiki/File:Dead_rising_2_zombrex_2_justin_tv_\(12\).png](http://deadrising.wikia.com/wiki/File:Dead_rising_2_zombrex_2_justin_tv_(12).png)
- Dead Rising Wikia. (2017a). Los Perdidos. http://deadrising.wikia.com/wiki/Los_Perdidos
- Dead Rising Wikia. (2017b). Museum of the Americas. http://deadrising.wikia.com/wiki/Museum_of_the_Americas
- Delany, S. R. (1976). *Trouble on Triton*. Bantam Books.
- Dell'Agnese, Elena. (2014). Post-apocalypse now: Landscape and environmental values in *The Road* and *The Walking Dead*. *Geographia Polonica*, 87(3), 1-16.
- Delory-Momberger, C. (dir.). (2011). Dossier thématique : Habiter en étranger. *Le sujet dans la cité*, (2).
- Delpach, F. (1979). Aspects des pays de Cocagne : Programme pour une recherche. Dans J. Lafond et A. Redondo (dir.), *L'image du monde renversé et ses représentations littéraires et para-littéraires : De la fin du XVI^e siècle au milieu du XVII^e* (p. 35-48). J. Vrin, 35-48.
- Demerson, G. (1981). Cocagne, utopie populaire? *Revue belge de philologie et d'histoire*, 59(3), 529-553.
- Demiéville, P., Hervouet, Y., Pino, A., Rabut, I., Diény, J.-P. et Jullien, F. (2018). CHINOISE (CIVILISATION) - La littérature. *Encyclopædia Universalis*. <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/chinoise-civilisation-la-litterature/>
- Descola, P. (2005). *Par-delà nature et culture*. Gallimard.
- Descola, P. (2015). Humain, trop humain. *Esprit*, (12), 8-22.
- Desroche, H., Gabel, J. et Picon, A. (2016). UTOPIE. *Encyclopædia Universalis*. <http://www.universalis.fr/encyclopedie/utopie/>
- Desrochers, A. (2020, 14 avril). De la peste noire au coronavirus : Entrevue avec Francine Michaud, professeure. *Radio-Canada*. <https://ici.radio-canada.ca/ohdio/premiere/emissions/le-15-18/segments/entrevue/165364/covid-19-pandemie-moyen-age-histoire>
- Dessy, C. et Stiénon, V. (2015). *(Bé) vues du futur : Les imaginaires visuels de la dystopie (1840-1940)*. Presses universitaires du Septentrion.
- Dibell, J. (2006). *Play money: or, how I quit my day job and made millions trading virtual loot*. Basic Books.

- Diccionario quechua-español Runasimi en línea en AULEX.
(2011). Pachamama. <http://aulex.org/qu-es/>
- DICE. (2006). *Battlefield 2142* [jeu vidéo]. *Electronic Arts*.
- Dick, P. K. (1964). *The three stigmata of Palmer Eldritch*. Doubleday.
- Dick, P. K. (1968). *Do androids dream of electric sheep?* Doubleday.
- Dietrich, R. (2013). *Revising and remembering (after) the end: American post-apocalyptic poetry since 1945 from Ginsberg to Forché*. WVT Wissenschaftlicher Verlag.
- Di Filippo, L. et Schmoll, P. (2016). La ville après l'apocalypse. *Revue des sciences sociales*, (56), 126-133. <http://journals.openedition.org/revss/424>
- Dillon, S. (dir.). (2011). *David Mitchell: Critical essays*. Gylphi Limited.
- Dimovitz, S. (2015). The sound of silence: Eschatology and the limits of the word in David Mitchell's *Cloud atlas*. *SubStance*, 44(1), 71-91.
- DiTommaso, L. (2014). Apocalypticism and popular culture. Dans J. J. Collins (dir.), *The Oxford Handbook of Apocalyptic Literature* (p. 473-509). Oxford University Press.
- Do My Best Games. (2016). *The final station* [jeu vidéo]. tinyBuild.
- DOCFILMS. (2015). The history of Las Vegas. <http://www.yousubtitles.com/The-History-of-Las-Vegas-documentary-id-1681089>
- Dodier, R., Cailly, L., Gasnier, A. et Madore, F. (dir.). (2012). *Habiter les espaces périurbains*. Presses universitaires de Rennes.
- Dontnod Entertainment. (2013). *Remember me* [jeu vidéo]. Osaka, Capcom.
- Dormans, J. (2006). Lost in a forest: Finding new paths for narrative gaming. *Game Research*. <http://game-research.com/index.php/articles/lost-in-a-forest-finding-new-paths-for-narrative-gaming>
- Douglass, W. A. et Raento, P. (2004). The tradition of invention: Conceiving Las Vegas. *Annals of Tourism Research*, 31(1), 7-23.
- Douzou, S. et Wilson, K. (2009 [1994]). *Une histoire des médias de communication*. Presses universitaires du Québec.
- Doyle, B. (2015). The postapocalyptic imagination. *Thesis Eleven*, 131(1), 99-113.

- Drouin-Hans, A.-M. (2013). Jardins de nulle part : Utopies, nature et écologie. Dans É. Letonturier (dir.), *Les utopies* (p. 149-164). CNRS éditions.
- Druillet, P. (2010). *Salammbô. L'intégrale*. Glénat.
- Duban, F. (2001). L'écologisme américain : Des mythes fondateurs de la nation aux aspirations planétaires. *Hérodote*, (100), 55-86.
- Dubois, J. (1979). Carnaval : fête, révolte, spectacle - Pour une histoire. *Études françaises*, 15(1-2), 15-34.
- Dubost, F. (1991). *Aspects fantastiques de la littérature narrative médiévale (XII^{ème}-XIII^{ème} siècles)*. Éditions Slatkine.
- Dubourg, N., Piétu, D., Podjorova, M. (2015). Habiter, lieux de vie et façons de vivre. *Encyclo. Revue de l'école doctorale ED 382*, Université Sorbonne Paris Cité. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01299625>
- Duby, G. (1978). *Les trois ordres ou l'imaginaire du féodalisme*. Gallimard.
- Duby, G. et Ariès, P. (dir.). (1999). *Histoire de la vie privée, tomes I et II*. Seuil.
- Duchet, C. (1986). La manœuvre du bélier : Texte, intertexte et idéologies dans *L'Espoir*. *Revue des Sciences humaines*, (204), 107-131.
- Duchet, C. et Tournier, I. (1994). Sociocritique. Dans B. Didier (dir.), *Dictionnaire universel des littératures*. Presses universitaires de France.
- Ducrot, O. et Todorov, T. (1979). *Dictionnaire encyclopédique des sciences du langage*. Seuil.
- Duffer, M. et Duffer, R. (depuis 2016). *Stranger things* [série télévisée]. 21 Laps Entertainment, Monkey Massacre. 34 épisodes.
- Duflo, C. (1997). *Jouer et philosopher*. Presses universitaires de France.
- Duflo, C. (2008). Approche philosophique du jeu. *INSERM*, 351-360.
<http://www.ipubli.inserm.fr/bitstream/handle/10608/103/Communications.html>
- Duggan, G. et Noto, P. (2007-2011). *The infinite horizon* [série bédéique]. Image Comics. 6 épisodes.
- Dupont, L. (2008). De la géographicit  et de la médiance. *Géographie et cultures*, (63). <http://gc.revues.org/1592>
- Durand, C. (2020). *Techno-féodalisme : critique de l'économie numérique*. Zones.
- Duret, C. (2014). Living the phantasm of demediation: The Priest Kings and the technology prohibition in the gorean

- role-playing games. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, (7), 41-60.
- Duret, C. (2016). Jeux de rôle néomédiévalistes et rhétorique de la médiation : Les procédés d'ouverture et de fermeture des hétérotopies goréennes dans *Second Life. Communication & Organisation*, (48), 49-60.
- Duret, C. (2017a). Défense et subversion de la thèse de l'ordre naturel au sein de la communauté goréenne de *Second Life* : Quand la transtextualité rencontre la rhétorique procédurale. *Loading...: The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 10(16), 129-148.
- Duret, C. (2017b). Entre corps animal et corps médial : la communauté écrouménéale dans l'œuvre romanesque de David Mitchell. *Postures*, (26), 19 p.
<https://revuepostures.com/fr/articles/duret-26>
- Duret, C. (2018a). Comment le jeu vidéo pense l'expérience du milieu urbain : une analyse mésocritique de *Dead rising 3. Conserveries mémorielles*, (23), 17 p.
<http://journals.openedition.org/cm/3362>
- Duret, C. (2018b). Transfictionality, thetic space, and doctrinal transtexts: the procedural expansion of Gor in *Second Life's* gorean role-playing games. Dans M. Fuchs et J. Thoss (dir.), *Intermedia Games – Games Inter Media* (p. 249-269). Bloomsbury Academic.
- Duret, C. (2019a). D'une nostalgie à l'autre : La trilogie romanesque *Wayward Pines*, entre rétro fordiste et restauration d'un passé préindustriel. *Recherches en communication*, (46), 223-242.
- Duret, C. (2019b). La fin à la confluence des discours métaludique et dystopique dans le jeu vidéo *Enslaved: Odyssey to the West. Le Pardaillan*. (6), 151-160.
- Duret, C. (2019c). *Le goût pour le Moyen Âge dans les fictions postcatastrophiques contemporaines : Une lecture mésocritique* [thèse de doctorat, Université de Sherbrooke]. *Savoirs UdeS*.
<https://savoirs.usherbrooke.ca/handle/11143/16057>
- Duret, C. (2023). *En des verres miroirs, obscurément : Une lecture mésocritique de l'habiter urbain dans la fiction cyberpunk (Mésalgie, Tome II)*. Les Éditions de l'Inframince.
- Duval, G. (2017). Les externalités négatives. *Alternatives économiques*, (370), 89.
- Duvignaud, F. (1994). *Terre mythique, terre fantasmée : L'Arcadie*. L'Harmattan.

- Dyer, R. et Bluth, D. (1983). *Dragon's lair* [jeu vidéo]. Cinematronics.
- Dyson, F. (1979). Time without end: Physics and biology in an open universe. *Reviews of Modern Physics*. (51), 447-460.
- Eco, U. (1985). *Lector in fabula, le rôle du lecteur ou la Coopération interprétative dans les textes narratifs*. Éditions Grasset et Fasquelle.
- Eco, U. (1986a). Dreaming of the Middle Ages. Dans *Travels in hyperreality*. Harcourt Brace, 61-72.
- Eco, U. (1986b). *Semiotics and the philosophy of language*. Indiana University Press.
- Eco, U. (1987). *Apostille au Nom de la Rose*. Éditions Grasset et Fasquelle.
- Eco, U. (2008 [1985]). *La guerre du faux*. Éditions Grasset & Fasquelle.
- Edmonds, D. (1975). *Ilsa, she wolf of the SS* [film cinématographique]. Aeteas Filmproduktions, Cinépix Film Properties.
- Edwards, C. (2009). Microtopias: The post-apocalyptic communities of Jim Crace's *The Pesthouse*. *Textual Practice*, 23(5), 763-786.
- Edwards, C. (2011). « Strange transactions »: Utopia, transmigration and time in *Ghostwritten* and *Cloud Atlas*. Dans S. Dillon (dir.), *David Mitchell: Critical Essays* (p. 186-209). Gylphi Limited.
- Eidos Montréal (2014). *Thief* [jeu vidéo]. Square Enix.
- Eliot, T. S. (1923). Book reviews: Ulysses, order, and myth. *The Dial*, LXXV(5), 480-483. <https://www.bl.uk/collection-items/review-of-ulysses-by-t-s-eliot-from-the-dial>
- Eliot, T. S. (1976 [1922]). *La terre vaine et autres poèmes*. Seuil.
- Elliott, J. (1987). *The king awakes*. Walker Books.
- Elliott, J. (1988). *The empty throne*. Walker Books.
- Emelianoff, C., Knafo, R. et Stock, M. (2003). Développement durable. Dans J. Lévy et M. Lussault (dir.), *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés* (p. 249-251). Belin.
- Emery, E. (2009). Medievalism and the Middle Ages. *Studies in Medievalism*, XVII, 77-85.
- Emery, E. et Morowitz, L. (2004). Introduction. Dans *Consuming the past: The medieval revival in fin-de-siècle France*. Ashgate Publishing Ltd.
- Emilygera. (2013). Dead rising 3 map is bigger than first two games combined. *Polygon*. <https://www.polygon.com/2013/9/11/4718444/dead-rising-3-map-is-bigger-than-first-two-games-combined>

- Emmerich, R. (2004). *The day after tomorrow* [film cinématographique]. Centropolis Entertainment, Lionsgate Films, The Mark Gordon Company. 123 min.
- Endnight Games. (2014). *The forest* [jeu vidéo]. Endnight Games.
- Engélibert, J.-P. (2015). Après la catastrophe, l'utopie. Dans *Utopie et catastrophe : Revers et renaissances de l'utopie (XVI^e-XXI^e siècles)*. Presses Universitaires de Rennes, 239-253.
- Engélibert, J.-P. (2019). *Fabuler la fin du monde : la puissance critique des fictions...* La Découverte.
- Engélibert, J.-P. et Guidée, R. (2015). Actualité de l'utopie. Dans *Utopie et catastrophe : Revers et renaissances de l'utopie (XVI^e-XXI^e siècles)*. Presses Universitaires de Rennes, 7-23.
- Entrikin, J. N. (2003). Lieu. Dans *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, sous la direction de J. Lévy et M. Lussault, Paris, Belin, p. 557-560.
- Epic Games, The Coalition, People Can Fly, Splash Damage et Mediatonic. (2006-2019). *Gears of war* [franchise vidéoludique]. Xbox Game Studios.
- Eppler, M. J. et Mengis J. (2004). The concept of information overload: A review of literature from organization science, accounting, marketing, MIS, and related disciplines. *The Information Society*, (20), 325-344.
- Epstein, J. et Walsh, D. (2013). *Dead rising 3 official strategy guide*. Bradygames.
- Eskelinen, M. (2001). The gaming situation. *Game studies*, 1(1). <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- Espinoza Garrido, F. (2020). Reframing the post-apocalypse in Black British film: the dystopian Afrofuturism of *Welcome II the terrordome* and *Shank*. *Critical Studies in Media Communication*, 37(4), 310-323.
- Eucurio. (2017). *Valnir rok* [jeu vidéo]. encurio, Rok Entertainment.
- Fantin, E. (2018). La publicité nostalgique d'elle-même : Du discours à l'objet de la consommation. *Recherches en communication*, (46), 117-130.
- Farca, G. et Ladevèze, C. (2016). The journey to nature: The Last of us as critical dystopia. *DiGRA/FDG '16 - Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG*, 13(1), 16 p.
- Faye, É. (1993). *Dans les laboratoires du pire : Totalitarisme et fiction littéraire au XX^e siècle*. José Corti.

- Ferré, V. (2010). Introduction (1). Médiévalisme et théorie: pourquoi maintenant? *Itinéraires. Lettres, textes, cultures*, (3), 7-25.
- Ferré, V. (2013). Tolkien et le retour du Moyen Âge : L'histoire d'un malentendu? *Le Débat*, (177), 126-132.
- Finley, C. C. (2009). *Traitor to the Crown*. T. 1. *The patriot witch*, T. 2. *A spell for the revolution*, T. 3. *The demon redcoat*. Del Rey.
- Firefly Studios. (2001). *Stronghold* [jeu vidéo]. Gathering of Developers.
- Flaubert, G. (1862). *Salammbô*. Michel Lévy.
- Fleischer, R. (2009). *Zombieland* [film cinématographique]. Columbia Pictures, Relativity Media, Pariah. 88 min.
- Fleischer, R. (2019). *Zombieland: Double tap* [film cinématographique]. Columbia Pictures, 2.0 Entertainment, Pariah. 99 min.
- Flewelling, L. (1996-2014). *Nightrunner*. T. 1. *Luck in the shadows*, T. 2. *Stalking darkness*, T. 3. *Traitor's moon*, T. 4. *Shadows return*, T. 5. *The white road*, T. 6. *Glimpses*, T. 7. *Casket of souls*, T. 8. *Shards of time*. Random House.
- Flieger, V. et Hostetter, C. F. (2000). Introduction. Dans V. Flieger et C. F. Hostetter (dir.), *Tolkien's Legendarium: Essays on The History of Middle-earth* (p. XI-XIV). Greenwood Press.
- Foehr-Janssens, Y. (2018). CHRÉTIEN DE TROYES (1135 env.-env. 1183). *Encyclopædia Universalis*.
<https://www.universalis.fr/encyclopedia/chretien-de-troyes/>
- Foigny, G. de. (1676). *La terre australe connue*. Guillaume Cavelier.
- Forster, M. (2013). *World war z* [film cinématographique]. Skydance Productions, Hemisphere Media Capital, GK Films, Plan B Entertainment, États-Unis. 123 min.
- Forte, W. (2015-2018). *The last man on Earth* [série télévisée]. The Si Fi Company, Lord Miller Productions, 20th Century Fox Television. 67 épisodes.
- Fort-Jacques, T. (2007). Habiter, c'est mettre l'espace en commun. Dans T. Paquot, L. Lussault et C. Younès (dir.), *Habiter, le propre de l'humain* (p. 251-266). La Découverte.
- Foucault, M. (1975). *Surveiller et punir, naissance de la prison*. Gallimard.
- Foucault, M. (1994 [1984]). Des espaces autres. Dans *Dits et écrits IV (1980-1988)*. Gallimard, 752-762.

- Foucault, M. (1994 [1977]). L'œil du pouvoir. Entretien avec J.-P. Barou et M. Perrot. Dans *Dits et écrits III (1976-1979)* (p. 190-207). Gallimard.
- Franckhauser, P. et Ansel, D. (dir.). (2012). *La décision d'habiter ici ou ailleurs*. Economica-Anthropos.
- Franzone, M. (2014). Omniprésence de la Pachamama en Bolivie : La terre-mère de la loi des dieux à la loi des hommes. *M@gm@*, 12(3).
http://www.magma.analisiqualitativa.com/1203/articolo_09.htm
- Frauman, A. (2020). Chasing Freyja: Rape, immigration, and the medieval in alt-right discourse. *Studies in Medievalism*, (XXIX), 67-82.
- Frelat-Kahn, B. et Lazzarotti, O. (2012). *Habiter : Vers un nouveau concept*. Armand Colin.
- Fresnadillo, J. C. (2007). *28 weeks later* [film cinématographique]. Fox Atomic, DNA Films, Figment Films, Sogecine, Koan Films. 99 min.
- Friedman, J. et Manson, G. (2020-2022). *Snowpiercer* [série télévisée]. CJ Entertainment, Dog Fish Films, Studio T, Tomorrow Studios. 22 épisodes.
- FromSoftware. (2009). *Demon's Souls* [jeu vidéo]. Sony Computer Entertainment, Atlus USA, Namco Bandai Partners.
- FromSoftware. (2011-2016). *Dark Souls* [franchise vidéoludique]. Bandai Namco Entertainment, FromSoftware.
- FromSoftware. (2022). *Elden Ring* [jeu vidéo]. Bandai Namco Entertainment, FromSoftware.
- Fuat Firat, A. (2001). The meanings and messages of Las Vegas: The present of our future. *M@n@gement*, 4, 101-120.
- Fuchs, M. (2016). « Ruinensehnsucht »: Longing for decay in computer games. *DiGRA/FDG '16 - Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG*, 13(1), 12 p.
- Fujiwara, T. (1985). *Ghosts 'n Goblins (Makaimura)* [jeu vidéo]. Capcom.
- Funcke, H.-G. (1988). L'évolution sémantique de la notion d'utopie en français. Dans H. Hudde et P. Kuon (dir.), *De l'utopie à l'uchronie: Formes, significations, fonctions* (p. 18-37). Gunter Narr Verlag.
- Gabillaud, S. et Pignat, C. (2015). *Knight* [jeu de rôle sur table]. Orygins.
- Gaffiot, F. (2016 [1934]). *Dictionnaire Gaffiot français-latin*. Hachette.
- Gaiman, N. (2001). *American gods*. William Morrow, Headline.

- Galloway, A. (2006). Warcraft and utopia. *CTheory.net*.
<http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=507>
- Game Movie Land. (2014). DEAD RISING 3
 (FR). <https://www.youtube.com/watch?v=a7DbvITcE9k>
- Game Movie Land. (2016a). DEAD RISING - FILM COMPLET
 (VOST
 FR). <https://www.youtube.com/watch?v=Gt0iOLd31uY>
- Game Movie Land. (2016b). DEAD RISING 4
 (FR). <https://www.youtube.com/watch?v=OOLbn9CmnzM>
- GameFAQs. (2012). Enslaved: Odyssey to the West — Message
 board. [https://gamefaqs.gamespot.com/boards/975240-
 enslaved-odyssey-to-the-west/63381306](https://gamefaqs.gamespot.com/boards/975240-enslaved-odyssey-to-the-west/63381306)
- Games Farm. (2017). *Vikings: Wolves of Midgard* [jeu vidéo].
 Kalypso Media.
- GameSpy. (2010). Enslaved walkthrough & strategy
 guide. [http://xbox360.gamespy.com/xbox-360/ninja-
 theory-project/guide/page_10.html](http://xbox360.gamespy.com/xbox-360/ninja-theory-project/guide/page_10.html)
- GamesRadar. (2014). See Dead rising 3's ultimate combo
 weapon kill 650 zombies.
<https://www.youtube.com/watch?v=sOnFBDs9bFs>
- Gardes-Tamine, J., et Hubert, M.-C. (1996). *Dictionnaire de
 critique littéraire*. Armand Colin, 216-217.
- Garfield, R. (2000).
 Metagames. [https://edt210gamestechsociety.files.wordpress.
 com/2013/09/2000-garfield-metagame.pdf](https://edt210gamestechsociety.files.wordpress.com/2013/09/2000-garfield-metagame.pdf)
- Gass, W. H. (2018 [1970]). Philosophy and the form of fiction.
 Dans *The William H. Gass reader*. Alfred A. Knopf.
- Gaudreault, A., et Jost, F. (2005 [1990]). *Le récit
 cinématographique*. Armand Colin.
- Gawley, J. (2013-2014). *Exiles of Arcadia*. T. 1. *Legionnaire*, T.
 2. *Protegee*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Gearbox Software et 2k Australia (2009-2014). *Borderlands*
 [franchise vidéoludique]. 2K Games.
- Gearhart, S. M. (1978). *The wanderground*. Persephone Press.
- Gemmell, D. (1987, 1989, 1994). *Jon Shannow*. T. 1. *Wolf in
 Shadow*, T. 2. *The Last Guardian*. T. 3. *Bloodstone*. Century,
 Del Rey Books, Legend Books.
- Gendron, G. (2015). Charlie Hebdo : Jean-Marie Le Pen et la
 théorie du complot. *Libération*.
[http://archive.wikiwix.com/cache/?url=http%3A%2F%2Fw
 ww.liberation.fr%2Fpolitiques%2F2015%2F01%2F16%2Fcha
 rlie-hebdo-jean-marie-le-pen-adepte-de-la-theorie-du-
 complot_1182207](http://archive.wikiwix.com/cache/?url=http%3A%2F%2Fwww.liberation.fr%2Fpolitiques%2F2015%2F01%2F16%2Fcharlie-hebdo-jean-marie-le-pen-adepte-de-la-theorie-du-complot_1182207)
- Genette, G. (1972). *Figures III*. Seuil.

- Genette, G. (1979). *Introduction à l'architexte*. Seuil.
- Genette, G. (1982). *Palimpsestes : la littérature au second degré*. Seuil.
- Genette, G. (2004). *Métalepse : De la figure à la fiction*. Seuil.
- Genvo, S. (2011). Penser les phénomènes de ludicisation du numérique : pour une théorie de la jouabilité. *Revue des sciences sociales*, (45), 68-77.
- Gerber, P., Steinfeld, H., Henderson, B., Mottet, A., Opio, C., Dijkman, J., Falcucci, A. et Tempio, G. (2014). *Lutter contre le changement climatique grâce à l'élevage : Une évaluation des émissions et des opportunités d'atténuation au niveau mondial*. Rome, Organisation des Nations Unies pour l'alimentation et l'agriculture (FAO). <http://www.fao.org/3/a-i3437f.pdf>
- Gernet, J. (2013 [1976]). Leçon inaugurale prononcée le jeudi 4 décembre 1975. Dans *Histoire sociale et intellectuelle de la Chine*. 4-31. <http://books.openedition.org/cdf/795>
- Gervais, B. (2007). L'effet de présence. *Archée*, (4), 24 p. <https://oic.uqam.ca/fr/publications/leffet-de-presence-de-limmediatete-de-la-representation-dans-le-cyberespace>
- Ghorra-Gobin, C. (2009). À l'heure de la « deuxième » mondialisation, une ville mondiale est-elle forcément une ville globale?, *Confins*, (5). <http://confins.revues.org/5726>
- Gibbon, E. (1776-1789). *The history of the decline and fall of the roman empire* (6 volumes). Strahan & Cadell.
- Gibson, J. J. (1977). The theory of affordances. Dans R. Shaw et J. Bransford (dir.), *Perceiving, acting, and knowing*. John Wiley & Sons Inc., 127-143.
- Gibson, W. (2014). *The peripheral*. Berkley Books.
- Gibson, W. (2020). *Agency*. Berkley Books.
- Gibson, W. et Sterling, B. (1990). *The difference engine*. Victor Gollancz Ltd.
- GIEC. (2014). *Climate change 2014: Synthesis report. Contribution of working groups I, II and III to the fifth assessment report of the intergovernmental panel on climate change*. IPCC. http://www.ipcc.ch/report/ar5/wg1/index_fr.shtml
- Gifford, T. (2012). Pastoral, anti-pastoral and post-pastoral as reading strategies. Dans S. Slovic (dir.), *Critical insights: Nature and environment*. Salam Press, 42-61.
- Gilliam, T. (1985). *Brazil* [film cinématographique]. Embassy International Pictures, Brazil Productions. 143 min.
- Gilliam, T. (1991). *The fisher king* [film cinématographique]. Hill/Obst Productions. 137 min.

- Gilliam, T. (1995). *12 monkeys* [film cinématographique]. Atlas Entertainment, Classico. 129 min.
- Gilliam, T. et Jones, T. (1975). *Monty pythons and the holy grail* [film cinématographique]. Python (Monty) Pictures, Michael White Productions, National Film Trustee Company. 92 min.
- Gilman, C. P. (1911). *Moving the mountain*. Charlton Co.
- Gilman, C. P. (1915). *Herland*. Charlton Co.
- Gilman, C. P. (1916). *With her in Ourland*. Charlton Co.
- Gimple, S. M. et Negrete, M. (2020-2021). *The walking dead: World beyond* [série télévisée]. Skybound Entertainment, AMC Studios. 20 épisodes.
- Globalization and World Cities Research Network. (2017a). Classification of cities 2016. <http://www.lboro.ac.uk/gawc/world2016t.html>
- Globalization and World Cities Research Network. (2017b). The World according to GaWC 2016. <http://www.lboro.ac.uk/gawc/gawcworlds.html>
- Glukhovsky, D. (2002-2015). T. 1. *Metro 2033*, T. 2. *Metro 2034*, T. 3. *Metro 2035*. Gollancz, AST.
- Goffman, E. (1973a). *La mise en scène de la vie quotidienne, tome 1 : La présentation de soi*. Éditions de Minuit.
- Goffman, E. (1973b). *La mise en scène de la vie quotidienne, tome 2 : Les relations en public*. Éditions de Minuit.
- Goffman, E. (1991). *Les cadres de l'expérience*. Éditions de Minuit.
- Gorfinkel, E. (2017). *Lewd looks: American sexploitation cinema in the 1960s*. University of Minnesota Press.
- Gouaux, L. (2006). Traduire les intertextualités littéraires, lexicales et énonciatives chez Eudora Welty, ou comment mettre au jour l'intimité du texte, sa genèse. *Palimpsestes*, (18), 181-198.
- Gough, A. et Millar, M. (2015-2019). *Into the Badlands* [série télévisée]. Film Magic Pictures, Millar/Gough Ink, Double Feature Films, AMC Studios. 32 épisodes.
- Grafius, B. R. et Stevenson, G. (dir.). (2021). *Seeing the apocalypse: Essays on Bird Box*. Lehigh University Press.
- Grahame-Smith, S. (2009). *Pride and prejudice and zombies*. Quirk Books.
- Graillot, L. (2004). Une approche du phénomène d'hyperréalité à partir d'études des parcs Disney. *Décisions Marketing*, (34), 41-52.
- Grainville, J.-B. Cousin de. (1805). *Le dernier homme*. Déterville.

- Green, A. M. (2016). The reconstruction of morality and the evolution of naturalism in *The last of us*. *Games and Culture*, 11(7-8), 745-763.
- Greenpeace. (2017). Quelle est la position de Greenpeace sur le végétarisme? <https://www.greenpeace.fr/quelle-est-la-position-de-greenpeace-sur-le-vegetarisme/>
- Grève, M. (de). (2016). Adynaton. *International des Termes Littéraires*.
<https://web.archive.org/web/20080407235533/http://www.ditl.info/arttest/art6147.php>
- Gross, B. M. (1962). Operation basic: The retrieval of wasted knowledge. *Journal of Communication*, 12(2), 67-83.
- GSC Game World. (2007). *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* [jeu vidéo]. THQ, GSC World Publishing.
- Gualeni, S. (2016). Self-reflexive videogames: observations and corollaries on virtual worlds as philosophical artifacts, *GAME: The Italian Journal of Game Studies*, (5).
<http://www.gamejournal.it/gualeni-self-reflexive-videogames/>
- Guerilla Games. (2017). *Horizon zero dawn* [jeu vidéo]. Sony Interactive Entertainment.
- Guerilla Games. (2022). *Horizon: Forbidden West* [jeu vidéo]. Sony Interactive Entertainment.
- Guilbert, L., Lagane, R. et Niobey, G. (1989). *Grand Larousse de la langue française*. Larousse.
- Gurr, B. (dir.). (2015). *Race, gender and sexuality in post-apocalyptic TV and film*. Palgrave Macmillan Press.
- Guzikowski, A. (2020-2022). *Raised by wolves* [série télévisée]. Film Afrika, Lit Entertainment, Shadycat Productions, Scott Free Productions. 18 épisodes.
- Habiter le Monde. (2018). Habiter : Équipe d'accueil EA4287. Université Picardie Jules Verne.
<https://www.habiterlemonde.org/>
- Habiter le Nord québécois. (2018). Équipe et objectif. Université Laval. <http://www.habiterlenordquebecois.org/equipe-et-objectif>
- Hadfield, A. (1997). T. H. White, pacifism and violence: The once and future nation. *Connotations*, 6(2), 207-226.
- Hall, A. (2009). « I am trying to believe »: Dystopia as utopia in the Year zero alternate reality game. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, (3), 69-82.
- Hall, E. T. (1966). *The hidden dimension*. Anchor Books.

- Haridi, F.-Z. (2012). *Forme de ville rencontre des formes de vie et de l'imaginaire de l'habiter* [thèse de doctorat, Université Paris 10], theses.fr. <https://www.theses.fr/2012PA100075>
- Harrel, Y. (2016). Le concept américain de nouvelle frontière : de la conquête de l'Ouest au cyberspace. *DIPLOWEB.com, la revue géopolitique*. <https://www.diploweb.com/Le-concept-americain-de-nouvelle.html#nh10>
- Harris, P. A. (2015a). David Mitchell in the labyrinth of time. *SubStance*, 44(136), 3-7.
- Harris, P. A. (2015b). David Mitchell in the labyrinth of time: An interview with the author. *SubStance*, 44(1), 8-17.
- Hassler-Forest, D. (2017). *Mad Max: Between apocalypse and utopia*. *Science Fiction Film & Television*, 10(3), 301-306.
- Heffernan, T. (2008). *Post-apocalyptic culture: Modernism, postmodernism, and the twentieth-century novel*. University of Toronto Press.
- Heidegger, M. (1993 [1951]). Bâtir, habiter, penser. Dans *Essais et conférences* (p. 170-193). Gallimard.
- Helgeland, B. (2001). *A knight's tale* [film cinématographique]. Columbia Pictures, Escape Artists, Finestkind Productions. 132 min.
- Helmholtz, H. (von). (1962). *Popular scientific lectures*. Dover Publications.
- Hénaff, M. (2008). *La ville qui vient*. L'Herne.
- Henriet, E. B. (2004). *L'histoire revisitée : Panorama de l'uchronie sous toutes ses formes*. Les Belles Lettres.
- Herbert, F. (1965). *Dune*. Chilton Books.
- Herman, D. (2009). *Basic elements of narrative*. Wiley Blackwell.
- Hernandez, V. et Oum, S. (2015-2016). *Lola XOXO: Wasteland madam* [série bédéique]. Aspen Comics. 4 épisodes.
- Herrero, D. (2017). Post-apocalypse literature in the age of unrelenting borders and refugee crises: Merlinda Bobis and Australian fiction. *Interventions, International Journal of Postcolonial Studies*, 19(7), 948-961.
- Hicks, H. J. (2016). *The Post-apocalyptic novel in the twenty-first century: Modernity beyond salvage*. Palgrave Macmillan.
- Hillcoat, J. (2009). *The road* [film cinématographique]. 2929 Productions. 111 min.
- Hirschhorn, M. et Berthelot, J.-M. (1996). *Ancrages et mobilités. Vers un nouveau mode de spatialisation?* L'Harmattan.
- Hitchcock, A. (1958). *Vertigo* [film cinématographique]. Alfred J. Hitchcock Productions. 128 min.
- Hite, K. (2006). State of the industry 2005: Another such victory will destroy us. *GamingReport.com*.

- <http://www.gamingreport.com/modules.php?op=modload&name=Sections&file=index&req=printpage&artid=186>
- Hoggart, Richard. (1957). *The uses of literacy*. Chatto and Windus.
- Hollands, I. (2015). *You, me and the apocalypse* [série télévisée]. Working Title Films, BigBalls Films. 10 épisodes.
- Hollm, J. (2015). Post-apocalyptic dystopia: Cormac McCarthy, *The road* (2006). Dans E. Voigts et A. Boller (dir.) *Dystopia, science fiction, post-apocalypse: Classics, new tendencies and model interpretations* (p. 379-394). WVT Wissenschaftlicher Verlag.
- Holmes, U. T. et Harrison, R. L. (1993). Reverdie. Dans R. Greene, S. Cushman, C. Cavanagh, J. Ramazani et P. Rouzer (dir.), *New Princeton encyclopedia of poetry & poetics* (p. 1045).
- Honegger, T. (2010). (Heroic) fantasy and the Middle Ages: Strange bedfellows or an ideal cast? *Itinéraires. Lettres, textes, cultures*, (3), 61-72.
- Hong, J. et Hong, M. (2017-2018). *A Korean odyssey* [série télévisée]. Studio Dragon. 20 épisodes.
- Hopf, C. (2011). The stories we tell: Discursive identity through narrative form in *Cloud Atlas*. Dans S. Dillon (dir.), *David Mitchell: Critical essays* (p. 114-135). Gylphi Limited.
- Horstmann, U. (2015). Post-nuclear dystopia: Russell Hoban, *Riddley Walker* (1980). Dans E. Voigts et A. Boller (dir.) *Dystopia, science fiction, post-apocalypse: Classics, new tendencies and model interpretations* (p. 303-316). WVT Wissenschaftlicher Verlag.
- Houellebecq, M. (2005). *La possibilité d'une île*. Fayard.
- Hoyaux, A.-F. (2000). *Habiter la ville et la campagne : Essai de géographie phénoménologique sur les relations des habitants au lieu, à l'espace et au territoire (exemple de Grenoble et Chambéry)* [thèse de doctorat, Université Joseph Fourier]. scanR. <https://scanr.enseignementsup-recherche.gouv.fr/publication/these2000GRE10242>
- Hoyaux, A.-F. (2002). Entre construction territoriale et constitution ontologique de l'habitant : Introduction épistémologique aux apports de la phénoménologie au concept d'habiter. *Cybergeog: European Journal of Geography*, 20 p.
- <http://www.gamingreport.com/modules.php?op=modload&name=Sections&file=index&req=printpage&artid=186>
- Hoyaux, A.-F. (2003). Les constructions des mondes de l'habitant. Éclairage pragmatique et herméneutique.

- Cybergeog: European Journal of Geography*, 22 p.
<https://journals.openedition.org/cybergeog/3401>
- Hughes, A. et Hughes, A. (2010). *The book of Eli* [film cinématographique]. Alcon Entertainment, Silver Pictures. 118 min.
- Huizinga, J. (1951 [1938]). *Homo ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*. Gallimard.
- Hutcheon, L. (1998). Irony, nostalgia, and the postmodern. <https://web.archive.org/web/20070205044319/http://www.library.utoronto.ca/utel/criticis>
- Huxley, A. (1932). *Brave new world*. Chatto & Windus.
- Huxley, A. (1962). *Island*. Chatto & Windus.
- Ice Water Games. (2014). *Eidolon* [jeu vidéo]. Ice Water Games.
- id Software. (2011). *Rage* [jeu vidéo]. Bethesda Softworks.
- Inafune, K. et Winkler, W. (2010). *Zombrex: Dead rising sun* [jeu vidéo]. Capcom.
- Inafune, K., Capcom et Blue Castle Games. (2010). *Dead rising 2* [jeu vidéo]. Capcom.
- Inafune, K., Capcom et TOSE. (2006). *Dead rising* [jeu vidéo]. Capcom.
- Infinity Ward. (2013). *Call of duty: Ghosts* [jeu vidéo]. Activision.
- Inscoc, J. (2021). Lonely miles of wasteland: Radiating failure in *Fallout 4*. *Radio Journal*, 19(1), 7-22.
- Inspired Media Entertainment. (2006). *Left behind: Eternal forces* [jeu vidéo]. Left Behind Games.
- International Society for the Study of Medievalism. (2005). About: A brief history. https://medievalism.net/?page_id=62
- Interplay Entertainment, Black Isle Studios, Micro Forté, Bethesda Game Studios, Obsidian Entertainment. (1997-2018). *Fallout* [franchise vidéoludique]. Interplay Entertainment, 14 Degrees East, Bethesda Softworks.
- inXile et Obsidian Entertainment. (2014). *Wasteland II* [jeu vidéo]. inXile Entertainment.
- Ion Storm et Eidos Montréal. (2000-2016). *Deus ex* [franchise vidéoludique]. Eidos Interactive, Square Enix.
- Ionesco, E. (1959). *Rhinocéros*. Gallimard.
- Irazabal, C. (2002). Nighttime and daytime blurred: Hyperreality and kitsch in Las Vegas. *Portafolio*, 5(6), 5-24.
- Iron Tower Studio. (2015). *The age of decadence* [jeu vidéo]. Iron Tower Studio.
- Isayama, H. (2009-2021). *Attack on titan (Shingeki no kyojin)* [série bédéique]. Bessatsu Shōnen Magazine. 34 tomes.

- Jabarouti, R. et Hardev, J. S. (2014). The chrysalides, utopian transformation of the post-apocalypse. *International Journal of English and Education*, 3(3), 444-454.
- Jackal Gold Kick. (2015). Dead rising 3 - 1 million zombies killed. <https://www.youtube.com/watch?v=v1I3vvprlts>
- Jackson, P. (2013). *The hobbit: The desolation of Smaug* [film cinématographique]. New Line Cinema, Metro-Goldwyn-Mayer Pictures, WingNut Films. 161 min.
- James, P. D. (1992). *The children of men*. Faber and Faber.
- Jameson, F. (2005). *Archaeologies of the future: the desire called utopia and other science fictions*. Verso.
- Jameson, F. (2007 [1991]). *Le postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif*. ENSBA.
- Jamet, P. (2015). Modernist concerns and Greek and Latin culture: Thomas S. Eliot's mythical method in Thomas C. Wolfe's novels. *Dialogues d'histoire ancienne*, 41(1), 229-244.
- Jaume, A. (2015). Antiquarianism over presentism: Reflections on Spanish medieval studies. *Studies in Medievalism*, (XXIV), 115-137.
- Jeanjean, A. et Senepart, I. (dir.). (2011). *Habiter le temporaire*. Maison des sciences de l'homme.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: where old and new media collide*. New York University Press.
- Jenkins, H. et Squire, K. (2002). The art of contested spaces. Dans L. King (dir.), *Game on* (p. 64-75). Universe.
- Jeter, K. W. (1979). *Morlock night*. DAW Books.
- Jeunet, J.-P. (2001). *Le fabuleux destin d'Amélie Poulin*. Claudie Ossard Productions, UGC, Victoires Productions, Tapioca Films, France 3 Cinéma, Sofica Sofinergie 5, Canal+, MMC Independent, GmbH. 122 min.
- Johnston, A. et Mitten, C. (2006-2015). *Wasteland* [série bédéique]. Oni Press. 60 épisodes.
- Jordan, R. et Sanderson, B. (1990-2013). *The wheel of time*. T. 0. *New spring*, T. 1. *The eye of the world*, T. 2. *The great hunt*, T. 3. *The dragon reborn*, T. 4. *The shadow rising*, T. 5. *The fires of heaven*, T. 6. *Lord of chaos*, T. 7. *A crown of swords*, T. 8. *The path of daggers*, T. 9. *Winter's heart*, T. 10. *Crossroads of twilight*, T. 11. *Knife of dreams*, T. 12. *The gathering storm*, T. 13. *Towers of midnight*, T. 14. *A memory of light*. Tor Books.
- Junction Point Studios. (2010). *Epic Mickey* [jeu vidéo]. Disney Interactive Studios, Nintendo.

- Jurgenson, N. (2012). When atoms meet bits: social media, the mobile web and augmented revolution. *Future Internet*, (4), 83-91.
- Kahlaoui, K., Baccino, T., Joannette, Y. et Magnié, M.-N. (2007). Pictures and words: priming and category effects in object processing. *Current Psychology*, 3(23), 1-13.
- Kaufman, A. S. (2010). Medieval unmoored. *Studies in Medievalism*, (XIX), 1-11.
- Kaufman, A. S. (2013). Our future is our past: Corporate medievalism in dystopian fiction. *Studies in Medievalism*, (XXII), 11-20.
- Kay, A. (1984). Computer software. *Scientific American*, 251(3). 52-59.
- Kay, G. G. (1984-1986). *The fionavar tapestry*. T. 1. *The summer tree*, T. 2. *The wandering fire*, T. 3. *The darkest road*. McClelland & Stewart, Arbor House.
- Kay, G. G. (1990). *Tigana*. Penguin Canada.
- Kay, G. G. (1992). *A song for Arbonne*. Viking Press.
- Kay, G. G. (1995). *The lions of Al-Rassan*. Viking Press.
- Kay, G. G. (2010). *Under heaven*. Penguin Group.
- Kay, G. G. (2013). *River of stars*. Roc Books.
- Kemmer, M. (2014). The politics of post-apocalypse: Interactivity, narrative framing and ethics in *Fallout 3*. Dans G. Sedlmayr et N. Waller (dir.), *Politics in fantasy media: Essays on ideology and gender in fiction, film, television and games* (97-118). McFarland.
- Kim, H. (2011). *Habiter : Perspectives philosophiques et éthiques de Heidegger à Ricoeur* [thèse de doctorat, Université de Strasbourg]. Theses.fr.
<https://www.theses.fr/2011STRA1005>
- Kincaid, P. (1997). Kay, Guy Gavriel. Dans J. Clute, D. Langford, P. Nicholls et G. Sleight (dir.), *The encyclopedia of science fiction*. http://sf-encyclopedia.uk/fe.php?nm=kay_guy_gavriel
- King, S. (1978). *The stand*. Doubleday.
- King, S. (1982-2012). *The dark tower*. T. 1. *The gunslinger*, T. 2. *The drawing of the three*, T. 3. *The waste lands*, T. 4. *Wizard and glass*, T. 5. *Wolves of the Calla*, T. 6. *Song of Susannah*, T. 7. *The dark tower*, T. 8. *The wind through the keyhole*. Grant.
- Kipling, R. (1894). *The jungle book*. Macmillan.
- Kipling, R. (1895). *The second jungle book*. Macmillan.
- Kirkman, R. et Adlard, C. (2011). *The walking dead* (n° 86). Image Comics.

- Kirkman, R. et Adlard, C. (2014). *The walking dead* (n° 127). Image Comics.
- Kirkman, R. et Adlard, C. (2018). *The walking dead* (n° 171). Image Comics.
- Kirkman, R. et Erickson, D. (depuis 2015). *Fear the walking dead* [série télévisée]. Square Head Pictures, Circle of Confusion, Skybound Entertainment, Valhalla Entertainment, AMC Studios. 101 épisodes.
- Kirkman, R., Moore, T. et Adlard, C. (2003-2019). *The walking dead* [série bédéique]. Image Comics. 193 épisodes.
- Klauber, V. (2001a). Motif. Dans *Dictionnaire des genres et notions littéraires* (p. 511). Encyclopaedia Universalis et Albin Michel.
- Klauber, V. (2001b). Thème. Dans *Dictionnaire des genres et notions littéraires* (p. 896). Encyclopaedia Universalis et Albin Michel.
- Klevjer, R. (2002). In defense of cutscenes. Dans F. Mäyrä (dir.), *Proceedings of computer games and digital cultures conference 2002*. Tampere University Press.
<http://www.digra.org/digital-library/forums/1-cgdc/>
- Knafou, R. (dir.). (1998). *La planète « nomade », les mobilités géographiques d'aujourd'hui*. Belin.
- Knight, S. (2019-2022). *See* [série télévisée]. Quaker Moving Pictures, Tropper Ink Productions, Chernin Entertainment, Endeavor Content, Nebula Star. 24 épisodes.
- Kobrin, S. J. (1998). « Back to the future »: Neomedievalism and the postmodern digital world economy. *Journal of International Affairs*, 51(2), 361-386.
- Koch, P. (depuis 2021). *Tribes of Europa* [série télévisée]. W&B Television. 6 épisodes.
- Koei. (1999). *Saiyuki: Journey West* [jeu vidéo]. Koei.
- Kojima Productions. (2019). *Death Stranding* [jeu vidéo]. Sony Interactive Entertainment, 505 Games.
- Kosinski, J. (2013). *Oblivion* [film cinématographique]. Universal Pictures, Relativity Media, Chernin Entertainment, Monolith Pictures, Radical Studios. 124 min.
- Krasinski, J. (2018). *A quiet place* [film cinématographique]. Platinum Dunes, Sunday Night Productions. 90 min.
- Krasinski, J. (2020). *A quiet place: part 2* [film cinématographique]. Platinum Dunes, Sunday Night Productions. 97 min.
- Kripke, E. (2012-2014). *Revolution* [série télévisée]. Kripke Enterprises, Bad Robot Productions, Warner Bros. Television. 42 épisodes.

- Kristeva, J. (1980). *Pouvoirs de l'horreur : Essai sur l'abjection*. Seuil.
- Kumar, R. (2011). Apocalypse and after: Fictional representations. *Labyrinth*, 2(3), 67-73.
- Kunsa, A. (2009). Maps of the World in its becoming »: Post-apocalyptic naming in Cormac McCarthy's *The road*. *Journal of Modern Literature*, 33(1), 57-74.
- Kupermann, D. (2011). Humour, sublimation et contemporanéité. *Le Coq-héron*, (205), 119-128.
- Lackey, M. (1989-1991). *The last herald mage*. T. 1. *Magic's pawn*, T. 2. *Magic's promise*, T. 3. *Magic's price*. DAW Books.
- Lahaie, C. (2009). *Ces mondes brefs : Pour une géocritique de la nouvelle québécoise*. L'instant même.
- Lahaie, C. (2014a). Éléments de réflexion pour une géocritique générique. *Épistémocritique*.
<http://epistemocritique.org/elements-de-reflexion-pour-une-geocritique-des-genres/>
- Lahaie, C. (2014b). Pour une géocritique du 7^e Art. Dans B. Westphal et C. Lévy (dir.). *Géocritique : états des lieux / Geocriticism : A survey* (p. 156-163). Presses universitaires de Limoges.
- LaHaye, T., Jenkins, J. B., Armstrong, V., Baxley, C. R., Corcoran, B., Fabry, C., Hart, N., Inspired Media Entertainment, Left Behind Games, McLean, L. A., Odom, M., Sarin, V., Sorbo, K. et Tjerkstra, M. (1995-2023). *Left behind* [franchise transmédiatique]. Amcromi Entertainment, Cloud Ten Pictures, Entertainment One, Faith Capital Group, Inspired Media Entertainment, Left Behind Games, Namesake Entertainment, Salt Entertainment Group, Stoney Lake Entertainment, Triple Horse Studios, Turtleback Books, Tyndale House Publishers.
- Lahlou, S., Lenay, C., Gueniffey, Y. et Zacklad, M. (1997). Le COS, tel que défini par l'ARCo : Annexe au CR du groupe ARCo-industrie sur le Syndrome de saturation cognitive (COS). *Bulletin de l'Association pour la Recherche Cognitive*, (42), 39.
- Lalande, A. (1926). Virtuel. Dans *Vocabulaire technique et critique de la philosophie*. Presses universitaires de France.
- Lanning, L., Oddworld Inhabitants, Digital Dialect, Saffire, Just Add Water, Frima Studio, Square One Games, Fat Krakern Studios, Sabotage Studios et Streamline Studio. (1997-2021). *Oddworld* [franchise vidéoludique]. GT Interactive, Infogrames, EA Games.

- Lanzendörfer, T. (2015). Max Brooks's *World war z: An oral history of the zombie war*: Conservative Armageddon and liberal post-apocalypse. *LinQ*, 41, 112-123.
- Lapouge, G. (1973). *Utopie et civilisations*. Gallimard.
- Larrère, C. et Larrère, R. (2009). Habiter la nature. Dans *Du bon usage de la nature : Pour une philosophie de l'environnement*. Flammarion.
- Larson, G. A. (1978-1979). *Battlestar galactica* [série télévisée]. Glen A. Larson Productions, Universal Television. 24 épisodes.
- Larue, Anne. (2010). Le médiévalisme : Entre hypnose numérique et conservatisme rétro. *Itinéraires. Lettres, textes, cultures*, (3), 87-96.
- Lau, W. (2019-2021). *The last kids on Earth* [série d'animation]. Atomic Cartoons, Koko Productions Inc. 22 épisodes.
- Laurand, V. (2005). La sympathie universelle : union et séparation. *Revue de métaphysique et de morale*, (48), 517-535.
- Lavigne, C. (2018). *Post-apocalyptic patriarchy: American television and gendered visions of survival*. McFarland.
- Lawrence, F. (2007). *I am a legend* [film cinématographique]. Village Roadshow Pictures, Weed Road Pictures, Overbrook Entertainment, Heyday Films, Original Film. 101 min.
- Lawrence, F. (2013). *The hunger games: Catching fire* [film cinématographique]. Color Force, Lionsgate. 146 min.
- Lawrence, F. (2014). *The hunger games: Mockingjay — Part 1* [film cinématographique]. Color Force, Lionsgate. 123 min.
- Lawrence, F. (2015). *The hunger games: Mockingjay — Part 2* [film cinématographique]. Color Force, Lionsgate. 137 min.
- Lazzari, M. (2012). The role of social networking services to shape the double virtual citizenship of young immigrants in Italy. *Proceedings of the IADIS international conference on ICT, society and human beings*, 11-18.
<https://www.iadisportal.org/digital-library/mdownload/the-role-of-social-networking-services-to-shape-the-double-virtual-citizenship-of-young-immigrants-in-italy>
- Lazzarotti, O. (2006a). Habiter, aperçus d'une science géographique. *Cahiers de géographie du Québec*, 50(139), 85-102.
- Lazzarotti, O. (2006b). *Habiter, la condition géographique*. Belin.
- Lazzarotti, O. (dir.). (2015). Dossier thématique : Habiter. Mots et regards croisés. *Annales de géographie*, (704).
- Le Breton, D. (1999). *L'adieu au corps*. Métailié.

- Le Breton, D. (2008). *La sociologie du corps*. Presses universitaires de France.
- Le Breton, D. (2013 [2000]). *Anthropologie du corps et modernité*. Presses universitaires de France.
- Le Guin, U. K. (1969). *The left hand of darkness*. Ace Books.
- Le Guin, U. K. (1974). *The dispossessed*. Harper & Row.
- Le Roy Ladurie, E. (1979). *Le carnaval de Romans : De la Chandeleur au mercredi des Cendres (1579-1580)*. Gallimard.
- Lebon, A. (2017-2020). *Résilience* [série bédéique]. 4 tomes.
- Lee, A. A. (2016). Periodization and historical patterns in Chinese history approaches to historical thinking skills in AP World history. *The Association for Asian Studies*.
<http://aas2.asian-studies.org/EAA/EAA-Archives/21/1/1414.pdf>
- Leibniz, G. W. (2008 [1710]). *Essais de Théodicée*. Flammarion.
- Lemarchand, N., Lesourd, M. et Vallat, C. (dir.). (2012). Dossier thématique : Façons d'habiter les territoires de la ville aujourd'hui. *Historiens et Géographes*, (419-420), 113-212, p. 131-200.
- Lemire, J. (2009-2021). *Sweet tooth* [série bédéique]. Vertigo. 46 tomes.
- Lenar et Tamtex. (1986). *Deadly towers* [jeu vidéo]. Irem, Broderbund.
- Lepaludier, L. (dir.). (2002). *Métatextualité et métafiction : théorie et analyses*. Presses universitaires de Rennes, 9-13.
- Leroi-Gourhan, A. (1964). *Le geste et la parole. Tome 2 : La mémoire et les rythmes*. Albin Michel.
- Letonturier, É. (2013). Présentation générale : L'utopie ou le (mauvais) rêve social. Dans É. Letonturier (dir.), *Les utopies* (p. 10-29). CNRS éditions.
- Level 9. (1988). *Lancelot* [jeu vidéo]. Madarin Software.
- Levin, I. (1970). *This perfect day*. Random House.
- Levitas, R. (1990). *The concept of utopia*. Syracuse University Press.
- Levitas, R. et Sargisson, L. (2003). Utopia in dark times: optimism/pessimism and utopia/dystopia ». Dans R. Baccolini et T. Moylan (dir.), *Dark horizons: science fiction and the dystopian imagination* (p. 13-27). Routledge.
- Lévy, J. (1993). A-t-on encore (vraiment) besoin du territoire? *Espaces Temps*, (51-52), 102-142.
- Lévy, J. (1994). *L'espace légitime*. Presses de La Fondation Nationale de Sciences Politiques.
- Lévy, J. (2002). Sur les conditions d'habitabilité de l'espace. *Annales de Géographie*, (626), 394-405.

- Lévy, J. (2003a). Distance. Dans J. Lévy et M. Lussault (dir.), *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés* (p. 267-270). Belin.
- Lévy, J. (2003b). Lieu. Dans J. Lévy et M. Lussault (dir.), *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés* (p. 560-561). Belin.
- Lévy, J. et Lussault, M. (2003a). Espace. Dans J. Lévy et M. Lussault (dir.), *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés* (p. 325-333). Belin.
- Lévy, J. et Lussault, M. (2003b). Habiter. Dans J. Lévy et M. Lussault (dir.), *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés* (p. 440-442). Belin.
- Lewis, C. S. (1950-1956). *The chronicles of Narnia*. T. 1. *The lion, the witch and the wardrobe*, T. 2. *Prince Caspian*, T. 3. *The voyage of the dawn treader*, T. 4. *The silver chair*, T. 5. *The horse and his boy*, T. 6. *The magician's nephew*, T. 7. *The last battle*. Geoffrey Bles, The Bodley Head.
- Li, X. et Zhao, J. (2012). An approach to the nature of qi in TCM — qi and bioenergy. Dans K. Haixue (dir.), *Recent advances in theories and practice of Chinese medicine*. InTech. <https://www.intechopen.com/books/recent-advances-in-theories-and-practice-of-chinese-medicine/an-approach-to-the-nature-of-qi-in-tcm-qi-and-bioenergy>
- Lindelof, D. et Perrotta, T. (2014-2017). *The leftovers* [série télévisée]. White Rabbit Productions, Film 44, Warner Bros. Television, HBO Entertainment.
- Lindner, O. (2015). Postmodernism and dystopia: David Mitchell, *Cloud atlas*. Dans E. Voigts et A. Boller (dir.), *Dystopia, science fiction, post-apocalypse: Classics, new tendencies and model interpretations* (p. 363-378). WVT Wissenschaftlicher Verlag.
- Lipovsky, Z. (2015). *Dead rising: Watchtower* [film cinématographique]. Legendary Digital Media, Capcom Pictures, Contradiction Films, Dead Rising Productions. 118 min.
- Lisboa, M. M. (2011). *The end of the World: Apocalypse and its aftermath in Western culture*. Open Book Publishers.
- Lizardi, R. (2009). Repelling the invasion of the “other”: Post-apocalyptic alien shooter videogames addressing contemporary cultural attitudes. *Eludamos, Journal for Computer Game Culture*, 3(2), 295-308.
- Lob, J. et Bielsa, J. (1974). *Les mange-bitume*. Dargaud.
- Lob, J., Legrand, B., Alexis et Rochette, J.-M. (1984-2020). *Le transperceneige* [série bédéique]. Casterman. 6 épisodes.

- London, J. (1908). *The iron heel*. Macmillan.
- London, J. (1912). *The scarlet plague*. Macmillan.
- Lovito, G. (2013). Le mythe du labyrinthe revisité par Eco théoricien et romancier à des fins cognitives et métaphoriques. *Mythes sans limites*, (27), 345-357.
- Lowry, L. (1993-2012). *The giver*. T. 1. *The giver*, T. 2. *Gathering Blue*, T. 3. *Messenger*, T. 4. *Son*. Houghton Mifflin Harcourt.
- Lussault, M. (2003). Lieu. Dans J. Lévy et M. Lussault (dir.), *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés* (p. 561-563). Belin.
- Lussault, M. (2007). Habiter, du lieu au monde. Réflexions géographiques sur l'habitat humain. Dans T. Paquot, M. Lussault et C. Younès (dir.), *Habiter, le propre de l'humain* (p. 35-52). La Découverte.
- Lussault, M. (2013). *L'avènement du monde : Essai sur l'habitation humaine de la terre*. Seuil.
- Lussault, M. (2017). *Les hyper-lieux: Nouvelles géographies de la mondialisation*. Seuil.
- Lynch, K. (1999 [1960]). *The image of the city*. The MIT press.
- Lyon, N. (2012). *Rise of the zombies* [film cinématographique]. The Asylum. 90 min.
- Mac Orlan, P. (1927). *Le quai des brumes*. Gallimard.
- Magilow, D. H. (2012). Introduction. Dans *Nazisploitation!: The nazi image in low-brow cinema and culture*. The Continuum International Publishing Group, 1-19.
- Maheux, F. (2013). Chapitre 12 — Du vaste à l'exigu : L'invasion zombie dans les espaces vidéoludiques. Dans S. Archibald, A. Dominguez Leiva et B. Bernard Perron (dir.), *Z pour Zombies* (p. 189-201). Presses de l'Université de Montréal.
- Maidment, J. (2017, 3 octobre). Jacob Rees-Mogg compares Brexit to battles of Agincourt, Waterloo and Trafalgar. *The Telegraph*.
<https://www.telegraph.co.uk/news/2017/10/03/jacob-rees-mogg-compares-brexit-battles-agincourt-waterloo-traffic/>
- Maldiney, H. (1973). *Regard Parole Espace*. L'Âge d'homme.
- Malory, T. (1485). *Le morte Darthur*. William Caxton.
- Marivaux, P. Carlet de Chamblain (de). (1725). *L'île des esclaves*. Noël Pissot, Pierre Delormel et François Flahaut.
- Marker, C. (1962). *La jetée* [film cinématographique]. Argos Films. 28 min.

- Markyshizzle Gaming. (2013). Dead rising 3 — 1000 kills per minute! Kill PP challenges require 340k kills! *YouTube*.
<https://www.youtube.com/watch?v=pNinK8LTbIQ>
- Martin, H. (1996). *Mentalités médiévales : XI^e-XV^e siècle*. Presses universitaires de France.
- Martouzet, D., Thibault, S., Feildel, B. et Bailleul, H. (2009). La construction de l'habiter à l'échelle de la vie : diversité des figures identitaires de l'habitat et culture de l'habiter. *HAL archives ouvertes*. <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01346197/document>
- Marvel Comics et Namco Bandai Games. (2010). *Enslaved: Odyssey to the West custom comic n° 1*. Marvel Comics.
- Marx, J. (1952). *La légende arthurienne et le Graal*. Presses universitaires de France.
- Marx, L. (2000 [1964]). *The machine in the garden: Technology and the pastoral ideal in America*. Oxford University Press.
- Masatoshi, U. (1997-2020). *Desert Punk (Sunabōzu)* [série bédéique]. Enterbrain. 22 tomes.
- Matalas, T. et Fickett, T. (2015-2018). *12 monkeys* [série télévisée]. Atlas Entertainment, Division Street, Universal Cable Productions. 47 épisodes.
- Mathieu, N., Morel-Brochet, A., Blanc, N., Gajewski, P., Gresillon, L., Hebert, F., Hucy, W. et Raymond, R. (2005). Habiter le dedans et le dehors : la maison ou l'Eden rêvé et recréé. *Strates*, 11.
<https://journals.openedition.org/strates/430>
- Matthews, M. (2020). *Love and monsters* [film cinématographique]. 21 Laps Entertainment, Entertainment One. 109 min.
- Mavri, K. (2013). Cormac McCarthy's *The road* revisited: Memory and language in post-apocalyptic fiction. *SIC Journal*, 2(3), 1-14.
- Mayol, P. (1990). Habiter. Dans M. de Certeau, L. Giard et P. Mayol (dir.), *L'invention du quotidien 2. Habiter, cuisiner* (p. 15-185). Gallimard.
- Mazin, C. et Druckmann, N. (2023). *The last of us* [série télévisée]. Sony Pictures Television, PlayStation Productions, Word Games, The Mighty Mint, Naughty Dog. 9 épisodes.
- McAlister, J. F. (2019). Space in rhetorical theory. Dans J. F. Nussbaum (dir.), *Oxford encyclopedia of communication*.
<https://oxfordre.com/communication/view/10.1093/acrefore/9780190228613.001.0001/acrefore-9780190228613-e-123>
- McCarthy, C. (2006). *The road*. Alfred A. Knopf.

- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the World*. Penguin Books.
- McIntire, G. (2015). The waste land as ecocritique. Dans G. McIntire (dir.), *The Cambridge companion to The waste land* (p. 178-193). Cambridge University Press.
- McKee Charnas, S. (1974). *Walk to the end of the world*. Del Rey.
- McKee Charnas, S. (1978). *Motherlines*. Macmillan.
- McLennan, S. (2002). The themes of fate and free-will in the Fionavar tapestry. *Bright weavings: the Worlds of Guy Gavriel Kay - the Authorized Website*.
http://www.brightweavings.com/scholarship/fate_freewill.htm
- Medieval Electronic Multimedia Organization. (2018). Medieval electronic multimedia organization (MEMO). http://medievalelectronicmultimedia.org/?page_id=39
- Mellamphy, D. (2013). Dead eye: The spectacle of torture porn in *Dead rising*. Dans G. Papazian et J. M. Sommers (dir.), *Game on, Hollywood! Essays on the intersection of video games and cinema* (p. 35-46). McFarland.
- Membrado, M. et Rouyer, A. (dir.). (2013). *Habiter et vieillir : Vers de nouvelles demeures*. Erès.
- Mercier, L. S. (1999 [1771]). *L'an 2440 : rêve s'il en fut jamais*. La Découverte & Syros.
- Merleau-Ponty, M. (1945). *Phénoménologie de la perception*. Gallimard.
- Micha, A. (1976). Le Perceval de Chrétien de Troyes (roman éducatif). Dans A. Micha (dir.), *De la chanson de geste au roman* (p. 89-138). Librairie Droz.
- Mickle, J. (2006). *Mulberry street* [film cinématographique]. After Dark Films. 85 min.
- Mickle, J. et Schwartz, B. (depuis 2021). *Sweet tooth* [série télévisée]. Nightshade, Team Downey, DC Entertainment, Warner Bros. Television. 8 épisodes.
- Mill, J. S. (1868, 12 mars). HC Deb 12 March 1868 vol 190 cc1459-549. *HANSARD 1803-2005*.
https://api.parliament.uk/historic-hansard/commons/1868/mar/12/adjourned-debate#S3V0190P0_18680312_HOC_54
- Miller, G. (1981). *Mad max 2: The road warrior* [film cinématographique]. Kennedy Miller Entertainment. 96 min.

- Miller, G. (2015). *Mad max: Fury road* [film cinématographique]. Village Roadshow Pictures, Kennedy Miller Mitchell, RatPac-Dune Entertainment. 120 min.
- Miller, W. M. Jr. (1959). *A canticle for Leibowitz*. J. B. Lippincott & Co.
- Milligan, P. et Nentrup, J. (2010). *After dark* [série bédéique]. Radical Comics. 3 tomes.
- Minekura, K. (1997-2002). *Saiyuki* [série bédéique]. Enix. 56 épisodes.
- Ministère française de la culture. (1979). Secteur sauvegardé de SARLAT-LA-CANEDA : rapport de présentation. <http://www.culturecommunication.gouv.fr/content/download/126256/1389114/version/5/file/Secteur%20Sauvegard%C3%A9%20SARLAT-LA-CANEDA%2002-rapport%20de%20pr%C3%A9sentation%20du%20PSMV.pdf>
- Mitchell, D. (2001). *number9dreams*. Spectre.
- Mitchell, D. (2004 [1999]). *Écrits fantômes*. Éditions de l'Olivier.
- Mitchell, D. (2007 [2004]). *Cartographie des nuages*. Éditions de l'Olivier.
- Mitchell, D. (2010). Guardian book club: Cloud atlas by David Mitchell. *The Guardian*.
<https://www.theguardian.com/books/2010/jun/12/book-club-mitchell-cloud-atlas>
- Mitchell, D. (2012 [2010]). *Les mille automnes de Jacob de Zoet*. Éditions de l'Olivier.
- Mitchell, D. (2017 [2014]). *L'âme des horloges*. Éditions de l'Olivier.
- Mitchell, D. (2019 [2015]). *Slade house*. Éditions de l'Olivier.
- Mitchell, D. (2022 [2020]). *Utopia avenue*. Éditions de l'Olivier.
- Mitchell, R. L. (2022). *Maternity in the post-apocalypse: Novelistic re-visions of dystopian motherhood*. Lexington Books.
- Mittag, M. (2009). Rethinking deterritorialization: Utopian and apocalyptic space in recent American fiction. Dans R. Pordzik (dir.), *Futurescapes: Space in utopian and science fiction discourses*. Brill et Rodopi.
- Miyamoto, S. (1986). *The legend of Zelda* [jeu vidéo]. Nintendo.
- Miyazaki, H. (1984). *Nausicaä of the valley of the wind (Kaze no tani no naushika)* [film d'animation]. Topcraft. 117 min.
- Miyazaki, H. (1997). *Princesse Mononoke* [film d'animation]. *Mononoke-hime*. 133 min.
- MMO Populations. (2022). TOP MMOS IN 2022: MMOs with the most active subscribers, and highest total population for 2022. <https://mmo-population.com/top/2022>

- Moberly, B. et Moberly, K. (2010). Neomedievalism, hyperrealism, and simulation. *Studies in Medievalism*, (XIX), p. 12-24.
- Moberly, B. et Moberly, K. (2013). There is no word for work in the dragon tongue. *The Year's Work in Medievalism*, 28, 1-9.
- Moberly, B. et Moberly, K. (2015). Swords, sorcery, and steam: The industrial dark ages in contemporary medievalism. *Studies in Medievalism*, (XXIV), 193-216.
- Mœbius. (1983-2001). *Le monde d'Edena* [série bédéique]. Les Humanoïdes Associés, Casterman. 6 tomes.
- Mohr, D. M. (2015). Eco-dystopia and biotechnology: Margaret Atwood, *Oryx and Crake* (2003), *The year of the flood* (2009), and *MaddAddam* (2013). Dans E. Voigts et A. Boller (dir.), *Dystopia, science fiction, post-apocalypse: Classics, new tendencies and model interpretations*. WVT Wissenschaftlicher Verlag, 283-302.
- Mojang Studios. (depuis 2011). *Minecraft* [jeu vidéo]. Mojang Studios, Xbox Game Studios, Sony Interactive Entertainment.
- Moles, A. et Rohmer, E. (1998). *La psychosociologie de l'espace*. L'Harmattan.
- Monagle, C. et D'Arcens, L. (2014, 22 septembre). « Medieval » makes a comeback in modern politics: what's going on? *The conversation*. <https://theconversation.com/medieval-makes-a-comeback-in-modern-politics-whats-going-on-31780>
- Mongin, O. (2013). *La ville des flux : l'envers et l'endroit de la mondialisation urbaine*. Fayard.
- Monolith Soft. (2015). *Xenoblades chronicles X* [jeu vidéo]. Nintendo.
- Montola, M. (2009). Games and pervasive games. Dans M. Montola, J. Stenros et A. Waern (dir.), *Pervasive games: theory and design* (p. 7-23). Morgan Kaufmann Publishings.
- Moon, H. (2014). *The post-apocalyptic turn: A study of contemporary apocalyptic and post-apocalyptic narrative* [thèse de doctorat, University of Wisconsin-Milwaukee]. UWM Digital Commons, 267 p. <https://dc.uwm.edu/etd/615/>
- Moore, A. et Lloyd, D. (1982-1989). *V for vendetta* [série bédéique]. Vertigo. 37 tomes.
- Moore, A. et O'Neill, K. (1999). *The league of extraordinary gentlemen* [série bédéique]. ABC/WildStorm/DC Comics, Top Shelf and Knockabout Comics. 22 épisodes.
- Moore, R. D. (2004-2009). *Battlestar Galactica* [série télévisée]. David Eick Productions, R&D TV, NBC Universal Television

- Studio, Universal Media Studios, USA Cable Entertainment. 76 épisodes.
- More, T. (1516). *Libellus vere aureus, nec minus salutaris quam festivus, de optimo rei publicae statu deque nova insula Utopia*. Thomas More.
- Morel-Brochet, A. (2006). *Ville et campagne à l'épreuve des modes d'habiter. Approche biographique des logiques habitantes* [thèse de doctorat, Université Paris 1]. HAL theses. <https://theses.hal.science/tel-00264308>
- Morel-Brochet, A. et Ortat, N. (dir.). (2012). *La fabrique des modes d'habiter. Homme, lieux et milieux de vie*. L'Harmattan.
- Morel-Brochet, A. et Ortat, N. (dir.). (2014). Dossier thématique : Les modes d'habiter à l'épreuve de la durabilité. *Norois*, (231), 7-12. <http://journals.openedition.org/norois/5064>
- Morgan, K. (2013-2016). *The 100*. T. 1. *The 100*, T. 2. *The 100: Day 21*, T. 3. *The 100: Homecoming*, T. 4. *The 100: Rebellion*. Little, Brown Books for Young Readers.
- Morris, G. (1995). *The sword of Camelot*. Moody Publishers.
- Morris, W. (1890). *News from nowhere*. Reeves and Turner.
- Morsel, J. (2007). *L'histoire (du Moyen Âge) est un sport de combat... Réflexions sur les finalités de l'Histoire du Moyen Âge destinées à une société dans laquelle même les étudiants d'Histoire s'interrogent*. LAMOP.
- Mosholt, J. T., Jacobsen, E. T. et Potalivo, C. (2018-2020). *The rain* [série télévisée]. Miso Film. 20 épisodes.
- Moya, A. et Lopez, G. (2017). Looking back: Versions of the post-apocalypse in contemporary North-American cinema. *Film Criticism*, 41(1). <https://quod.lib.umich.edu/f/fc/13761232.0041.102?view=text;rgn=main>
- Moylan, T. (2000). *Scraps of the untainted sky: science fiction, utopia, dystopia*. Westview Press.
- Moylan, T. (2014 [1986]). *Demand the impossible: science fiction and the utopian imagination*. Peter Lang AG.
- Munier, B. (2013). À l'ombre de l'utopie : la contre-utopie et la dystopie. Dans É. Letonturier (dir.), *Les utopies* (p. 115-130). CNRS éditions.
- Murase, S. (2006). *Ergo proxy* [série d'animation]. Manglobe. 23 épisodes.
- Murphy, A. (2013). Nothing like new: Our post-apocalyptic imagination as utopian desire. *Journal of Architectural Education*, 67(2), 234-242.

- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. The MIT Press.
- Murray, J. H. (2004). From game-story to cyberdrama. Dans P. Harrigan et N. Wardrip-Fruin (dir.), *First person: new media as story, performance, and game* (p. 2-11). The MIT Press.
- Musset, A. (2012). *Le syndrome de Babylone : géofictions de l'apocalypse*. Armand Colin.
- Musso, P. (2013). Le crépuscule technologique de l'utopie. Dans É. Letonturier (dir.), *Les utopies* (p. 99-114). CNRS éditions.
- Nabutanyi, E. F. (2020). Queering the post-apocalypse in three selected short stories by Dilman Dila. *Scrutiny*, 25(2), 82-97.
- Nabutanyi, E. F. (2022). Dystopian futures: Ugandan science fiction and post-apocalypse contagions. *Journal of Literary Studies*, 38(1), 15 p.
- Namco Bandai Games. (2010a). Features. <https://web.archive.org/web/20100701083808/http://enslaved.namco.com:80/gameinfo/features>
- Namco Bandai Games. (2010b). World. <http://enslaved.fr.namcobandaigames.eu/#!/world/>
- Naughty Dog. (2013). *The last of us* [jeu vidéo]. Sony Computer Entertainment.
- Naughty Dog. (2020). *The last of us: Part II* [jeu vidéo]. Sony Computer Entertainment.
- Neagu, A.-C. (2017). Post-apocalypse now: Globalism, posthumanism, and the « imagination of disaster ». *Transylvanian Review*, 26, 237-246.
- Needham, J. (1956). *Science and civilisation in China, vol. 2: History of scientific thought*. Cambridge University Press.
- Nicholls, P. et Langford, D. (2017). Entropy. Dans J. Clute, D. Langford, P. Nicholls et G. Sleight (dir.), *The encyclopedia of science fiction*. <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/entropy>
- Nikou, C. (dir.). (2021). *Imaginaires post-apocalyptiques : Comment pense l'après*. Presses de l'Université de Grenoble Alpes.
- Ninja Theory. (2007). *Heavenly sword* [jeu vidéo]. Sony Computer Entertainment.
- Ninja Theory. (2010a), *Enslaved: Odyssey to the West* [jeu vidéo]. Namco Bandai Games.
- Ninja Theory. (2010b). *Pigsy's perfect 10* [jeu vidéo]. Namco Bandai Games.
- Ninja Theory. (2017). *Hellblade: Senua's sacrifice* [jeu vidéo]. Ninja Theory.

- Nintendo EAD, Capcom, Grezzo et Nintendo EPD. (depuis 1986). *The legend of Zelda* [franchise vidéolusique]. Nintendo.
- Nintendo EPD. (2017). *The legend of Zelda: Breath of the wild* [jeu vidéo]. Nintendo.
- Nippon TV. (1978-1980). *Saiyuki* [série télévisée]. International Television Films, NHK. 52 épisodes.
- Norman, D. (2013 [1988]). *The design of everyday things: Revised and expanded edition*. Basic Books.
- Norman, J. (1966-2022). *The chronicles of Gor*. T. 1. *Tarnsman of Gor*, T. 2. *Outlaw of Gor*, T. 3. *Priest-kings of Gor*, T. 4. *Nomads of Gor*, T. 5. *Assassin of Gor*, T. 6. *Raiders of Gor*, T. 7. *Captive of Gor*, T. 8. *Hunters of Gor*, T. 9. *Marauders of Gor*, T. 10. *Tribesmen of Gor*, T. 11. *Slave girl of Gor*, T. 12. *Beasts of Gor*, T. 13. *Explorers of Gor*, T. 14. *Fighting slave of Gor*, T. 15. *Rogue of Gor*, T. 16. *Guardisman of Gor*, T. 17. *Savages of Gor*, T. 18. *Blood brothers of Gor*, T. 19. *Kajira of Gor*, T. 20. *Players of Gor*, T. 21. *Mercenaries of Gor*, T. 22. *Dancer of Gor*, T. 23. *Renegades of Gor*, T. 24. *Vagabonds of Gor*, T. 25. *Magicians of Gor*, T. 26. *Witness of Gor*, T. 27. *Prize of Gor*, T. 28. *Kur of Gor*, T. 29. *Swordsmen of Gor*, T. 30. *Mariners of Gor*, T. 31. *Conspirators of Gor*, T. 32. *Smugglers of Gor*, T. 33. *Rebels of Gor*, T. 34. *Plunder of Gor*, T. 35. *Quarry of Gor*, T. 36. *Avengers of Gor*, T. 37. *Warriors of Gor*. Ballantine Books, DAW Books, E-Reads, Open Road.
- Norman, J. (1992 [1966]). *Le tarnier de Gor*. J'ai lu.
- O'Donnell, P. (2015). *A temporary future: The fiction of David Mitchell*. Bloomsbury Academic.
- O'Sullivan, J. (2001 [1845]). Annexation. *United States Magazine and Democratic Review*, 17(1).
<http://web.grinnell.edu/courses/HIS/f01/HIS202-01/Documents/OSullivan.html>
- Offner, J.-M. (2003). Connexité. Dans J. Lévy et M. Lussault (dir.), *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés* (p. 198-199). Belin.
- Okorafor, N. (2010). *Who fears death*. DAW Books.
- Olsen, G. (2003). Reconsidering unreliability: Fallible and untrustworthy narrators. *Narrative*, 11(1), 93-109.
- One Green Planet. (2012). Eat less meat to prevent climate. <http://www.onegreenplanet.org/news/new-study-eat-less-meat-to-prevent-climate-disaster>
- Onion, R. (2008). Reclaiming the machine: An introductory look at steampunk in everyday practice. *Neo-Victorian Studies*, 1(1), 138-163.
- Orwell, G. (1949). *Nineteen eighty-four*. Secker & Warburg.

- Ōtomo, K. (2004). *Steamboy* [film d'animation]. Sunrise, Bandai Visual. 126.
- Ott, A.-C. et Bauthian, I. (2010-2012). *Havre* [série bédéique]. Ankama Éditions, 3 tomes.
- Oum, S. (2014-2018). *Lola XOXO* [série bédéique]. Aspen Comics. 12 épisodes.
- Pagès, D. (2000). Des mondes parfaits aux mondes possibles : les territoires équivoques de l'utopie. *Quaderni*, (41), 43-63.
- Paknadel, A. et Pfeiffer, E. S. (2015-2016). *Arcadia* [série bédéique]. BOOM! Studios. 8 tomes.
- Palin, S. (2015). EXCLUSIVE — Sarah Palin: Marion Maréchal-Le Pen and 16 centuries of christian France. *Breitbart*.
<https://www.breitbart.com/national-security/2015/12/13/exclusive-sarah-palin-marion-marechal-le-pen-and-16-centuries-of-christian-france/>
- Paquot, T. (2005). *Demeure terrestre, Enquête vagabonde sur l'habiter*. European.
- Paquot, T., Lussault, M. et Younès, C. (2007). Avant-propos : Habiter pour exister pleinement. Dans T. Paquot, M. Lussault et C. Younès (dir.), *Habiter, le propre de l'humain* (p. 5-6). La Découverte.
- Paris, A. (1988-1991). *Le monde de la terre creuse*. T. 1. *Svastika*, T. 2. *Seigneurs des runes*, T. 3. *Sur l'épaule du grand dragon*, T. 4. *Les hérétiques du Vrîl*, T. 5. *Le dirigeable certitude*, T. 6. *Les fils du miroir fumant*, T. 7. *Le peuple pâle*, T. 8. *L'homme du sid*, T. 9. *L'écume du passé*, T. 10. *Celui qui n'est pas nommé*. Fleuve Noir.
- Pearce, C. (2004). Towards a game theory of game. *Electronic book review*.
<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/ta-magotchi>
- Pelletier, V. (2014). *Circuler et habiter dans l'œuvre de James Graham Ballard : Société, urbanité, fiction* [thèse de doctorat, Université du Québec à Montréal]. Archipel.
<https://archipel.uqam.ca/6454/1/D2661.pdf>
- Perrotta, T. (2011). *The leftovers*. St. Martin's Press.
- Perry, N. (1998). *Hyperreality and global culture*. Routledge.
- Petersen, N. H. (2009). Medievalism and medieval reception: A terminological question. *Studies in Medievalism*, (XVII), 36-44.
- Peterson, J. (2012). *Playing at the World: A history of simulating wars, people and fantastic adventures, from chess to role-playing games*. Unreason Press.

- Peyron, D. (2008). Quand les œuvres deviennent des mondes : Une réflexion sur la culture de genre contemporaine à partir du concept de convergence culturelle. *Réseaux*, (148-149), 335-368.
- Pezeu-Massabuau, J. (2003). *Habiter, rêve, image, projet*. L'Harmattan.
- Picon, A. (1998). *La ville territoire des cyborgs*. Les Éditions de l'Imprimeur.
- Picon, A. (2013). *Smart cities : théorie et critique d'un idéal auto-réalisateur*. Éditions B2.
- Pier, J. et Shaeffer, J.-M. (2005). Introduction : La métalepse aujourd'hui. Dans J. Pier et J.-M. Schaeffer (dir.), *Métalepses : Entorses au pacte de la représentation* (p. 7-15). EHESS.
- Piercy, M. (1976). *Woman on the edge of time*. Alfred A. Knopf.
- Piercy, M. (1991). *He, she and it*. Alfred A. Knopf.
- Piittinen, S. (2020). Injustice in the ruins and a disordered post-apocalypse : Gothic ideology in the digital game world of *Fallout 3*. *Studies in Gothic Fiction*, 6(2), 39-50.
- Pitetti, C. (2017). Uses of the end of the World: Apocalypse and postapocalypse as narrative modes. *Science Fiction Studies*, 44(3), 437-454.
- PlatinumGames. (2017). *Nier: Automata* [jeu vidéo]. Square Enix.
- Playdead. (2016). *Inside* [jeu vidéo]. Playdead.
- Pohl, N. (2009). « And is not every manor a little common wealth? »: Nostalgia, utopia and the country house. Dans R. Pordzik (dir.), *Futurescapes: Space in utopian and science fiction discourses* (p. 131-170). Brill et Rodopi.
- Poirion, D. (2017). CHANSON À BOIRE. *Encyclopædia Universalis*. <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/chanson-a-boire/>
- Popovic, P. (2008). *Imaginaire social et folie littéraire : le Second Empire de Paulin Gagne*. Presses de l'Université de Montréal.
- Popovic, P. (2011). La sociocritique : Définition, histoire, concepts, voies d'avenir. *Pratiques*, (151-152), 7-38.
- Popovic, P. (2014). De la semiosis sociale au texte : la sociocritique. *Signata*, (5), 153-172.
- Powys, J. C. (1932). *A Glastonbury romance*. Bodley Head.
- Prévost, A. (1970). *L'utopie de Thomas More (présentation du texte original de l'édition de Bâle, 1516, avec apparat critique, exégèse, traduction et notes)*. Mame.

- Prévost, A. F. (2014 [1744]). *Cleveland : le philosophe anglais, ou histoire de M. Cleveland, fils naturel de Cromwell*. Desjonquères Editions.
- Purchase, R. (2009a). *Heavenly sword* developer Ninja Theory talks up its next adventure, part 1. <http://www.eurogamer.net/articles/enlaved-interview>
- Purchase, R. (2009b). *Heavenly sword* developer Ninja Theory talks up its next adventure, part 2. <http://www.eurogamer.net/articles/enlaved-interview?page=2>
- Radkowski, G.-H. (de). (2002). *Anthropologie de l'habiter : Vers le nomadisme*. Presses universitaires de France.
- Rajewsky, I. (2005). Intermediality, intertextuality, and remediation: A literary perspective on intermediality. *Intermédialités*, (6), 43-64.
- Ralph, B. (2011). *Daybreak*. Drawn and Quarterly.
- Rand, A. (1938). *Anthem*. Cassell.
- Rand, A. (1957). *Atlas shrugged*. Random House.
- Rare. (1990). *Wizard & warriors* [jeu vidéo]. Acclaim Entertainment, Jaleco.
- Red Hook Studios et Sickhead Games (2016-2021). *Darkest dungeon* [franchise vidéoludique]. Red Hook Studios.
- Rees, M. J. (1969). The collapse of the universe: An eschatological study. *Observatory*, (89), 193-198.
- Reeve, P. (2001-2006). *Mortal engines*. T. 1. *Mortal engines*, T. 2. *Predator's gold*, T. 3. *Infernal devices*, T. 4. *A darkling plain*. Scholastic.
- Reloaded Production. (2009). *Fallen earth* [jeu vidéo]. K2 Network.
- Render Cube. (2020). *Medieval dynasty* [jeu vidéo]. Toplitz Productions.
- Resnick, L. (1994, mai). A fleeting wisp of glory. *Galaxy*, (3), 40-43.
- Ricardou, J. (1974). « Claude Simon », textuellement. Dans J. Ricardou (dir.), *Lire Claude Simon* (p. 7-38). Les Impressions Nouvelles.
- Ricœur, P. (1983). *Temps et récit, Tome 1 : L'intrigue et le récit historique*. Seuil.
- Ricœur, P. (1984). *Temps et récit, Tome 2 : La configuration dans le récit de fiction*. Seuil.
- Ricœur, P. (1985). *Temps et récit, Tome 3 : Le temps raconté*. Seuil.
- Ricœur, P. (1986). *Du texte à l'action : essais d'herméneutique II*. Seuil.

- Ricœur, P. (2013). *Cinq études herméneutiques*. Labor et Fides.
- Rider, J. (2010). L'utilité du Moyen Âge. *Itinéraires. Littérature, textes, cultures*, (3), 34-45.
- Rio, M. (2003). *La Terre gaste*. Seuil.
- Riot-Sarcey, M. (2013). Les utopies, entre idéal et réel. Dans É. Letonturier (dir.), *Les utopies* (p. 191-206). CNRS éditions.
- Rivers, C. (2018). *Mortal engines* [film cinématographique]. Universal Pictures, MRC, WingNut Films. 128 min.
- Robertson, R. (1992). *Globalization: social theory and global culture*. Sage Publications.
- Robinett, W. (1980). *Adventure*. Atari, Inc.
- Robinson, C. L. et Clements, P. (2009). Living with neomedievalism. *Studies in Medievalism*, (XVIII), 55-75.
- Robinson, K. S. (2004). *Forty signs of rain*. Bantham Spectra.
- Robinson, K. S. (2005). *Fifty degrees below*. Bantham Spectra.
- Robinson, K. S. (2007). *Sixty days and counting*. Spectra.
- Rochebouet, A. et Salamon, A. (2008). Les réminiscences médiévales dans la fantasy : Un mirage des sources? *Cahiers de recherches médiévales et humanistes*, (16), 319-346.
- Rocksteady Studios. (2015). *Batman: Arkham knight* [jeu vidéo]. Warner Bros. Interactive Entertainment.
- Rodat, R. (2011-2015). *Falling skies* [série télévisée]. DreamWorks Television, Amblin Television, Invasion Productions, TNT Original Productions. 52 épisodes.
- Roger, A. (1997). *Court traité du paysage*. Gallimard.
- Romera, C. S. N., Ojeda, M. Á. N. et Velasco, J. R. (2018). Video games set in the Middle Ages: Time spans, plots, and genres. *Games and Culture*, 13(5), 521-542.
- Romero, G. A. (1968). *Night of the living dead* [film cinématographique]. Image Ten. 96 min.
- Romero, G. A. (1978). *Dawn of the dead* [film cinématographique]. Laurel Group. 126 min.
- Romero, G. A. (1985). *Day of the dead* [film cinématographique]. Laurel Entertainment. 100 min.
- Romero, G. A. (2005). *Land of the dead* [film cinématographique]. Atmosphere Entertainment MM, Romero-Grunwald Productions, Wild Bunch, Rangerkim. 97 min.
- Rosen, E. K. (2008). *Apocalyptic transformation: Apocalypse and the postmodern imagination*. Lexington Books.
- Ross, G. (2012). *The hunger games* [film cinématographique]. Color Force, Lionsgate. 142 min.
- Roth, V. (2011-2014). *Divergent*. T. 1. *Divergent*, T. 2. *Insurgent*, T. 3. *Allegiant*. Katherine Tegen Books.

- Rothenberg, J. (2014-2020). *The 100* [série télévisée]. Alloy Entertainment, CBS Television Studios, Warner Bros. Television, Bonanza Productions.
- Rowling, J. K. (1997-2007). *Harry Potter*. T. 1. *Philosopher's stone*, T. 2. *Chamber of secrets*, T. 3. *Prisoner of Azkaban*, T. 4. *Goblet of fire*, T. 5. *Order of the phoenix*, T. 6. *Half-blood prince*, T. 7. *Deathly hallows*. Bloombury Publishing.
- Rucka, G. et Lark, M. (2013-2018). *Lazarus* [série bédéique]. Image Comics, 26 épisodes.
- Russ, J. (1975). *Female man*. Bantham Books.
- Russo, D. (2017). Allégorie : Moyen Âge. Dans *Dictionnaire de la Philosophie médiévale. Encyclopædia Universalis*.
<http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/allegorie/>
- Ruyer, R. (1950). *L'utopie et les utopies*. Presses universitaires de France.
- Ryan, M.-L. (2005). Logique culturelle de la métalepse, ou la métalepse dans tous ses états. Dans J. Pier et J.-M. Schaeffer (dir.), *Métalepses : entorses au pacte de la représentation* (p. 205-209). EHESS.
- Ryan, M.-L. (2006). Des mondes possibles aux univers parallèles. *Fabula.org*.
https://www.fabula.org/atelier.php?Des_mondes_possibles_aux_univers_parall%26grave%3Bles
- Ryan, M.-L. (2013). Transmedial storytelling and transfictionality. *Poetics Today*, 34(3), 361-388.
- Ryan, M.-L. (2016). Why worlds now? Dans M. J. P. Wolf (dir.), *Revisiting imaginary worlds: A subcreation studies anthology* (p. 3-13). Routledge.
- Saffi, S. (2009 [2004]). Jardin > giardino : étude étymologique, phonologique et psycho-systématique. *Italies*, (8), 17-38.
- Safran Foer, J. (2005). *Extremely loud & incredibly close*. Houghton Mifflin.
- Saint-Gelais, R. (2011). *Fictions transfuges: la transfictionnalité et ses enjeux*. Seuil.
- Saldivar, K. A. (2008). *Nothing but flowers: The challenges of working with three major tropes in post-apocalyptic fiction* [mémoire de maîtrise, Emporia State University]. ProQuest, 68 p.
<https://www.proquest.com/openview/7a7c953e30078ebb6e4d86601c42101e/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750>
- Salen, K. et Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: game design fundamentals*. The MIT Press.
- Saler, M. (2012). *As if : Modern enchantment and the literary prehistory of virtual reality*. Oxford University Press.

- Santa Monica Studio. (2018). *God of war* [jeu vidéo]. Sony Interactive Entertainment.
- Santa Monica Studio. (2022). *God of war: Ragnarök* [jeu vidéo]. Sony Interactive Entertainment.
- Santarcangeli, P. (1974). *Le livre des labyrinthes : Histoire d'un mythe et d'un symbole*. Gallimard.
- Sapochnik, M. (2021). *Finch* [film cinématographique]. Amblin Entertainment, Apple Original Films, ImageMovers, Misher Films, Reliance Entertainment, Walden Media. 115 min.
- Sargent, L. T. (1994). The three faces of utopianism revisited. *Utopian Studies*, 5(1), 1-37.
- Sargent, L. T. (2005). Pour une défense de l'utopie. *Diogène*, (209), 10-17.
- Sargent, L. T. (2006). In defense of utopia. *Diogenes*, (53), 11-17.
- Sartre, J.-P. (1976 [1943]). *L'être et le néant*. Gallimard.
- Sassen, S. (1991). *The global city: New York, London, Tokyo*. Princeton University Press.
- Schaefer, K. et Engler, C. (2014-2018). *Z nation* [série télévisée]. The Asylum, Go2 Digital Media, North By Northwest. 68 épisodes.
- Schaeffer, E. (1999). « *Bold! Daring! Shocking! True!* »: A history of exploitation films, 1919-1959. Duke University Press.
- Schlobin, R. C. (1984). The locus amoenus and the fantasy quest. *Kansas Quarterly*, 16(3), 29-33.
- Schneider, J. et Kortuem, G. (2001). How to host a pervasive game: supporting face-to-face interactions in live-action roleplaying. Dans *Designing ubiquitous computing games workshop at UbiComp*, 1-6.
<https://nomaxinsanity.files.wordpress.com/2010/02/pervasive1.pdf>
- Schoene, B. (2009). *The cosmopolitan novel*. Edinburgh University Press.
- Schoene, B. (2010). Tour du monde: David Mitchell's *Ghostwritten* and the cosmopolitan imagination. *College Literature*, 37(4), 42-60.
- Schröter, J. (2011). Discourses and models of intermediality. *CLCWeb: comparative literature and culture*, 13(3), 2-7.
- Schulz, K. (2014). Boundaries are conventions, and The bone clocks author David Mitchell transcends them all. *Vulture*.
<http://www.vulture.com/2014/08/david-mitchell-interview-bone-clocks-cloud-atlas.html>
- Schütz, A. (1945). On multiple realities. *Philosophy and Phenomenological Research*, 5(4), 533-576.

- Schwentke, R. (2015). *Insurgent* [film cinématographique]. Red Wagon Entertainment, Summit Entertainment, Mandeville Films. 119 min.
- Schwentke, R. (2016). *Allegiant* [film cinématographique]. Red Wagon Entertainment, Summit Entertainment, Mandeville Films. 121 min.
- Scott, R. (1982). *Blade runner* [film cinématographique]. The Ladd Company, Shaw Brothers, Blade Runner Partnership. 117 min.
- Scott, R. (2005). *Kingdom of heaven* [film cinématographique]. Scott Free Productions, Inside Track, Studio Babelsberg. 144 min.
- Sechrist, R. (2020). *Kipo and the age of Wonderbeasts* [série d'animation]. DreamWorks Animation Television. 30 épisodes.
- Sega. (1989). *Golden axe* [jeu vidéo]. Sega.
- Séguy, J. (1971). Les sociétés imaginées : monachisme et utopie. *Annales : Économies, Sociétés, Civilisations*, 26(2), 328-354.
- Selling, K. (2004). Fantastic neomedievalism. Dans D. Ketterer (dir.), *Flashes of the fantastic: Selected essays from The war of the worlds centennial, nineteenth international conference on the fantastic in the arts* (p. 211-218). Praeger Publishers.
- Serres, M. (2011). *Habiter*. Éditions Le Pommier.
- Service, P. F. (1985-2009). *New magic*. T. 1. *Winter of magic's return*, T. 2. *Tomorrow's magic*, T. 3. *Yesterday's magic*, T. 4. *Earth's magic*. Atheneum, Random House Books for Young Readers.
- Servier, J. (1979). *L'utopie*. Presses universitaires de France.
- Sexton, T. J. (2014). *The lottery* [série télévisée]. Warner Horizon Television, Grady Twins Productions. 10 épisodes.
- Shaw, K. (2015). Building cosmopolitan futures: Global fragility in the fiction of David Mitchell. *English Academy Review*, 32(1), 109-123.
- Shippey, T. (2009). Medievalisms and why they matter. *Studies in Medievalism*, (XVII), 45-54.
- Shirai, K. et Demizu, P. (2016-2020). *The promised Neverland (Yakusoku no nebārando)* [série bédéique]. Shueisha. 20 tomes.
- Shlomi, O. et Davies, S. L. (2010). *Planeat* [film documentaire]. Studio At 58. 72 min.
- Shtevay. (2016). Arkhamverse Gotham City facts. https://www.reddit.com/r/batman/comments/3k239e/arkhamverse_gotham_city_facts_xpost_from/

- Shyamalan, M. N. (2004). *The village* [film cinématographique]. Touchstone Pictures, Blinding Edge Pictures, Scott Rudin Productions. 108 min.
- Shyamalan, M. N. (2008). *The happening* [film cinématographique]. Dune Entertainment, UTV Motion Pictures, Spyglass Entertainment, Blinding Edge Pictures. 90 min.
- Shyamalan, M. N. (2013). *After earth* [film cinématographique]. Columbia Pictures, Overbrook Entertainment, Blinding Edge Pictures, Relativity Media. 100 minutes.
- Skinner B. F. (1948). *Walden two*. Hackett Publishing.
- Skult, P. (2015). The role of place in the post-apocalypse: Contrasting *The road* and *World war z*. *Studia Neophilologica*, 87(1), 104-115.
- Smith, A. (2013). Locating the self in the post-apocalypse: The American gothic journeys of Jack Kerouac, Cormac McCarthy and Jim Crace. Dans A. Smith et W. Hughes (dir.), *EcoGothic* (p. 134-146). Manchester University Press.
- Smith, C. A. (1970). *Zothique*. Ballantine Books.
- Smith, J. L. (2016). Medievalisms of moral panic: Borrowing the past to frame fear in the present. *Studies in Medievalism*, (XXV), 157-172.
- Smith, S. (2022). *The peripheral* [série télévisée]. Amazon Studios, Kilter Films, Warner Bros. Television. 8 épisodes.
- Smolderen, T. (1984). Le transperceneige. *Les Cahiers de la bande dessinée*, (57), 62-63.
- Snyder, K. V. (2011). « Time to go »: The post-apocalyptic and the post-traumatic in Margaret Atwood's « *Oryx and Crake* ». *Studies in the Novel*, 43(4), 470-489.
- Søfting, I.-A. (2013). Between dystopia and utopia: The post-apocalyptic discourse of Cormac McCarthy's *The road*. *English Studies*, 94(6), 704-713.
- Somerville, P. (2021-2022). *Station eleven* [série télévisée]. Super Frog, Pacesetter Productions, Stone Village Television, Shadowfox Productions, Tractor Beam, Paramount Television Studios. 10 épisodes.
- Sonnenfeld, B. (1999). *Wild, wild West* [film cinématographique]. Peters Entertainment, Sonnenfeld-Josephson Worldwide Entertainment. 106 min.
- Sorlin, S. (2008). A linguistic approach to David Mitchell's science-fiction stories in *Cloud Atlas. miscelánea: a journal of english and american studies*, (37), 75-89.
- Souriau, A. (1999). Thème. Dans É. Souriau (dir.), *Vocabulaire d'esthétique* (p. 1346). Presses universitaires de France.

- Souriau, É. (1951). La structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie. *Revue internationale de filmologie*, (7-8), 231-240.
- Souriau, É. (1999). Diègèse. Dans É. Souriau (dir.), *Vocabulaire d'esthétique* (p. 581-583). Presses universitaires de France.
- Spencer. (2013). *Dead rising 3's lazy video game playing psychopath, sloth, revealed*. *Siliconera*.
<http://www.siliconera.com/2013/09/25/dead-rising-3s-lazy-video-game-playing-psychopath-sloth-revealed/>
- Spiders et Cyanide. (2012). *Of orcs and men* [jeu vidéo]. Focus Home Interactive.
- Spiegelman, A. (2004). *In the shadow of no towers*. Viking Adult.
- Spielberg, S. (1981). *Raiders of the lost ark* [film cinématographique]. Lucasfilm Ltd. 115 min.
- Spielberg, S. (2005). *War of the worlds* [film cinématographique]. Paramount Pictures, DreamWorks Pictures, Amblin Entertainment, Cruise/Wagner Productions. 116 min.
- Splash Damage. (2011). *Brink* [jeu vidéo]. Bethesda Softworks.
- St. John Mandel, E. (2014). *Station eleven*. Alfred A. Knopf.
- Stafford, W. (1989). This once happy country: Nostalgia for pre-modern society. Dans C. Shaw et M. Chase (dir.), *The imagined past: History and nostalgia* (p. 33-46). Manchester University Press.
- Stanghellini, C. (2020, 25 avril). Peste noire et coronavirus, "les similitudes sont remarquables" pour l'historien Joël Blanchard. *TF1 Info*.
<https://www.tf1info.fr/societe/pandemie-peste-noire-et-coronavirus-les-similitudes-sont-remarquables-pour-l-historien-joel-blanchard-2151844.html>
- Stanton, A. (2008). *WALL-E* [film d'animation]. Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios. 97 min.
- Staszak, J.-F. (2003). Dardel, Éric (1899-1968). Dans J. Lévy et M. Lussault (dir.), *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés* (p. 223). Belin.
- Statista. (2016, 2 décembre). World of warcraft player count 2015-2023.
<http://www.statista.com/statistics/276601/number-of-world-of-warcraft-subscribers-by-quarter/>
- Statista. (2022, 8 septembre). Amount of data created, consumed, and stored 2010-2020, with forecasts to 2025.
<https://www.statista.com/statistics/871513/worldwide-data-created/>

- Steers, B. (2016). *Pride and prejudice and zombies* [film cinématographique]. Cross Creek Pictures, Sierra Pictures, MadRiver Pictures, QC Entertainment, Allison Shearmur Productions, Handsomecharlie Films, Head Gear Films.
- Steinbeck, J. (1935). *Tortilla flat*. Covici-Friede.
- Steinberg, H. et Kane, S. (2013-2018). *The last ship* [série télévisée]. Channel Road Productions, Platinum Dunes, TNT Original Productions, Studio T. 56 min.
- Steinfeld, H., Gerber, P., Wassenaar, T., Castel, V., Rosales, M. et Haan, C. (de). (2009 [2006]). *L'ombre portée de l'élevage : Impacts environnementaux et options pour leur atténuation*. Organisation des Nations Unies pour l'alimentation et l'agriculture (FAO). <http://www.fao.org/3/a-a0701f.pdf>
- Sterling, B. (1985). *Schismatrix*. Arbor House Publishing Company.
- Stevens, B. (1986). Pratique du Zen et pensée de l'être. *Revue Philosophique de Louvain*, 84(61), 45-76.
- Stock, M. (2001). Mobilités géographiques et pratiques des lieux : Étude théorico-empirique à travers deux lieux touristiques anciennement constitués [thèse de doctorat, Université de Paris 7 — Denis Diderot]. theses.fr, 663 p. <https://www.theses.fr/2001PA070010>
- Stock, M. (2004). L'habiter comme pratique des lieux géographiques. *EspacesTemps.net*. <https://www.espacestems.net/articles/habiter-comme-pratique-des-lieux-geographiques>
- Stock, M. (2006). L'hypothèse de l'habiter poly-topique : pratiquer les lieux géographiques dans les sociétés à individus mobiles. *EspacesTemps.net*. <https://www.espacestems.net/articles/hypothese-habiter-polytopique/>
- Stock, M. (2007). Théorie de l'habiter. Questionnements. Dans T. Paquot, L. Lussault et C. Younès (dir.), *Habiter, le propre de l'humain* (p. 103-125). La Découverte.
- Stock, M. (dir.). (2003). Dossier thématique : Habiter. *Travaux de l'Institut de Géographie de Reims*, 29-30(115-118).
- Stone, O. (2006). *World trade center* [film cinématographique]. Double Feature Films, Intermedia Films, Ixtlan, Kernos Filmproduktionsgesellschaft & Company, Saturn Films. 129 min.
- Sturtevant, P. B. (2015). A grail or a mirage? Searching the wasteland of *The road warrior*. Dans K. J. Harty (dir.), *Holy Grail on film: Essays on the cinematic quest* (p. 173-186). McFarland.

- Suleiman, S. R. (1983). *Le roman à thèse ou l'autorité fictive*. Presses universitaires de France.
- Suvin, D. (1979). *Metamorphoses of science fiction: On the poetics and history of a literary genre*. Yale University Press.
- Suvin, D. (2003). Theses on dystopia 2001. Dans R. Baccolini et T. Moylan (dir.), *Dark horizons: Science fiction and the dystopian imagination* (p. 187-201). Routledge.
- Swift, J. (1726). *Gulliver's travels, or Travels into several remote nations of the world. In four parts. By Lemuel Gulliver, first a surgeon, and then a captain of several ships*. Benjamin Motte.
- Symetry Design. (2017). *Dead rising 3: Description of work*. <http://www.symetrydesigns.com/dead-rising-3.html>
- Taïbi, N. (dir.). (2016). Dossier thématique : Habiter. *Sens-Dessous*, (17).
- Takami, K. (1999). *Battle royale (Batoru rowaiaru)*. Ohta Publishing.
- Tally, R. T. Jr. (2012). *Spatiality*. Routledge.
- Tally, R. T. Jr. (dir.). (2011). *Geocritical explorations: Space, place, and mapping in literary and cultural studies*. Palgrave Macmillan.
- Tannock, S. (1995). Nostalgia critique. *Cultural Studies*, 9(3), 453-464.
- Tapper, M. (2013). Nazisploitation! The nazi image in low-brow cinema and culture. *Historical Journal of Film, Radio and Television*, 33(1), 176-178.
- Techland. (2011). *Dead island* [jeu vidéo]. Deep Silver.
- Techland. (2013). *Dead island: Riptide* [jeu vidéo]. Deep Silver. Spike Chunsoft.
- Techland. (2015). *Dying light* [jeu vidéo]. Warner Bros. Interactive Entertainment.
- Techland. (2022). *Dying light 2* [jeu vidéo]. Techland.
- Telltale Games et Skybound Games. (2012-2019). *The walking dead: A telltale games series* [série vidéoludique]. Telltale Games, Skybound Games 22 épisodes.
- Tequila Works. (2017). *Rime* [jeu vidéo]. Grey Box, Six Foot.
- The Indie Stone. (2013). *Project zomboid* [jeu vidéo]. The Indie Stone.
- The National Library of Wales. (2015). The Book of Taliesin. <https://web.archive.org/web/20160305132227/https://www.llgc.org.uk/index.php?id=bookoftaliesinpeniarthms2>
- The Vegan Society. (2018). How your diet could change the world. <https://www.vegansociety.com/go-vegan/environment>

- theRadBrad. (2014). *Dead rising 3 — Kill Gary ending — gameplay walkthrough part 62* (Xbox ONE).
YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=CGPdQ_CfoxA&list=LL_pMIaQ5bl7B69Ft9zbp5Cg&index=3922
- Thomas, S. (2007). *Flight of the living dead: Outbreak on a plane* [film cinématographique]. Imageworks Entertainment, Pacific Entertainment Group. 89 min.
- Thomas, V. (2014). « The waste land » de T.S. Eliot : De la quête du Graal à la quête d'une écriture post-apocalyptique. Dans D. Buschinger (dir.), *Le Graal: genèse, évolution et avenir d'un mythe* (p. 321-330). Presses du Centre d'Études Médiévales.
- Tieri, F. et Okunev, O. (2017-2018). *Pestilence* [série bédéique]. Aftershock. 6 épisodes.
- Tieri, F. et Okunev, O. (2018). *Pestilence: A story of Satan* [série bédéique]. Aftershock. 5 épisodes.
- Tieri, F., Coelho, A., Rodriguez, I. et Clark, M. (2013). *Dead rising 3. Custom edition #1*. Marvel Comics.
- Tiphaigne De La Roche, C.-F. (2019 [1765]). Histoire des Galligènes, ou mémoires du Duncan. Dans *Œuvres complètes. Tome II* (p. 1321-1446). Classiques Garnier.
- Toffytoftv. (2014). *Enslaved: Odyssey to the West — Le film complet en français* (Filmgame).
YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ksDgPCwfVoQ>
- Tolhurst, P. (2014). *George and the dragon*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Tolkien, J. R. R. (1954-1955). *The lord of the rings*. T. 1. *The fellowship of the ring*, T. 2. *The two towers*, T. 3. *The return of the king*. Allen & Unwin.
- Tönnies, F. (2010 [1887]). *Communauté et société*. Presses universitaires de France.
- Torn Banner Studios. (2012). *Chivalry: Medieval warfare* [jeu vidéo]. Torn Banner Studios, Activision.
- Torn Banner Studios. (2021). *Chivalry 2* [jeu vidéo]. Tripwire Interactive.
- TOSE. (2012). *Resident evil: Revelations* [jeu vidéo]. Capcom.
- Travis, P. (2012). *Dredd* [film cinématographique]. Reliance Entertainment, DNA Films, IM Global.
- Trousson, R. (2005). Pourquoi l'utopie? Dans F. Vieira et M. Freitas (dir.), *Utopia matters: Theory, politics, literature, and the arts* (p. 55-57). Universidade do Porto.
- Troyes, C. de. (2012 [1182]). *Perceval ou le Conte du Graal*. GF Flammarion.

- Tsan, L. (2007). *Fragmentation et écriture du manque au Moyen Âge* [thèse de doctorat inédite]. University of California.
- Tsukumizu. (2014-2018). *Girls' last tour (Shōjo shūmatsu ryokō)* [série bédéique]. Shinchosha. 6 tomes.
- Tuan, Y. (2001 [1977]). *Space and place: The perspective of experience*. University of Minnesota Press.
- Tulloch, R. (2010). A man chooses, a slave obeys: Agency, interactivity and freedom in video gaming. *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, 2(1), 27-38.
- Tulving, E. (1972). Episodic and semantic memory. Dans E. Tulving et W. Donaldson (dir.), *Organization of memory* (p. 381-402), Academic Press.
- Turgeon, L. (dir.). (1998). *Les entre-lieux de la culture*. Les Presses de l'Université Laval.
- Turner, F. J. (2017 [1893]). The significance of the frontier in American history. <http://www.learner.org/channel/workshops/primarysources/corporations/docs/turner.html>
- Turner, S. (1984). *Avalon* [jeu vidéo]. Hewson Consultants.
- Ubisoft Montpellier et Straight Right. (2012). *ZombiU* [jeu vidéo]. Ubisoft.
- Ubisoft Montréal. (2007). *Assassin's creed* [jeu vidéo]. Ubisoft.
- Ubisoft Montréal. (2009). *James Cameron's Avatar: The game* [jeu vidéo]. Ubisoft.
- Ubisoft Montréal. (2019). *Far cry: New dawn* [jeu vidéo]. Ubisoft.
- Ubisoft Montréal. (2020). *Assassin's creed Valhalla* [jeu vidéo]. Ubisoft.
- Undead Labs. (2013). *State of decay* [jeu vidéo]. Microsoft Studios.
- Undead Labs. (2018). *State of decay 2* [jeu vidéo]. Xbox Game Studios.
- Vallet, Y. (2016). *La grammaire du cinéma — De l'écriture au montage : les techniques du langage filmé*. Armand Colin.
- Vallon, S. (2008). Dossier thématique : Habiter. *VST—Vie sociale et traitements*, (97).
- Valve et Gearbox Software. (1998-2004). *Half-life* [jeu vidéo]. Sierra On-Line, Valve.
- Vassart, S. (2006). Habiter. *Pensée plurielle*, (12), 9-19.
- Vatine, O. (2012-2015). *Niourk* [série bédéique]. Ankama Éditions. 3 tomes.
- Vaughan, B. K. et Martin, M. (2016). *The walking dead: The alien*. Panel Syndicate.

- Vegan Impact. (2018). Pour la planète. <http://veganimpact.com/pourquoi-etre-vegan/pour-la-planete>
- Vegan Pratique. (2018). Opter pour une alimentation végétale. <https://vegan-pratique.fr>
- Veiras, D. (1677). *L'histoire des Sevarambes : peuples qui habitent une partie du troisième continent, communément appelé la Terre australe...* Claude Barbin.
- Veltz, P. (2008). *La Grande Transition : La France dans le monde qui vient*. Seuil.
- Venturi, R., Brown, D. S. et Izenour, S. (1972). *Learning from Las Vegas*. The MIT Press.
- Verger, J. (1996). *La Renaissance du XII^e siècle*. Cerf.
- Verne, J. (1994). *Paris au XX^e siècle*. Hachette, Le Cherche midi.
- Veschambres, V. (2014). L'approche dimensionnelle de l'espace : Pour une géographie (sociale) de plain pied dans les sciences sociales. *Laboratoire ESO*. <http://eso.cnrs.fr/fr/manifestations/pour-memoire/espaces-et-societes-aujour-hui/l-approche-dimensionnelle-de-l-espace-our-une-geographie-sociale-de-plain-pied-dans-les-sciences-sociales.html>
- Vial, S. (2014). Contre le virtuel : Une déconstruction. *Médiation et Information*, (37), 177-188.
- Vial, S. (2016). La fin des frontières entre réel et virtuel : Vers le monisme numérique. Dans H. Hachour, N. Bouhaï et I. Saleh (dir.), *Frontières numériques & artefacts* (p. 135-146). L'Harmattan.
- Vigil Games et Gunfire Games. (2010-2018). Darksiders [franchise vidéoludique]. THQ, THQ Nordic.
- Virilio, P. (1984). *L'horizon négatif : essai de dromoscopie*. Éditions Galilée.
- Virilio, P. (1993). *L'espace critique*. Christian Bourgois Éditeur.
- Volodine, A. (2006). *Nos animaux préférés*. Seuil.
- Volodine, A. (2007). *Songes de Mevlido*. Seuil.
- Volodine, A. (2014). *Terminus radieux*. Seuil.
- Wachowski, L. (2021). *The matrix resurrections* [film cinématographique]. Warner Bros. Pictures, Village Roadshow Pictures, Venus Castina Productions. 148 min.
- Wachowski, L. et Wachowski, L. (1999). *The matrix* [film cinématographique]. Warner Bros., Village Roadshow Pictures, Groucho II Film Partnership, Silver Pictures. 136 min.

- Wachowski, L. et Wachowski, L. (2003a). *The matrix reloaded* [film cinématographique]. Village Roadshow Pictures, NPV Entertainment, Silver Pictures. 138 min.
- Wachowski, L. et Wachowski, L. (2003b). *The matrix revolutions* [film cinématographique]. Village Roadshow Pictures, NPV Entertainment, Silver Pictures. 129 min.
- Wagar, W. (1982). *Terminal visions: The literature of last things*. Indiana University Press.
- Wagner, J. et Ezquerro, C. (depuis 1977). *Judge Dredd* [série bédécque]. Fleetway Publications, Rebellion Developments Limited.
- Wahnich, S. (2010). Persistance de l'utopie : Entretien avec Miguel Abensour. *Vacarme*, (53).
<http://www.vacarme.org/article1955.html>
- Wallin, J. (2022). Game preserves: Digital animals at the brink of the post-anthropocene. *Green Letters*.
<https://doi.org/10.1080/14688417.2021.2023607>
- Walter, P. (2014). *Dictionnaire de mythologie arthurienne*. Éditions Imago.
- Waltz, T. et Loh, K. (2012). *Dead rising: Road to fortune*. IDW Publishing.
- Watsuji, T. (2011 [1928]). *Fûdo : Le milieu humain*. CNRS.
- Weise, M. (2003). How videogames express ideas. *DiGRA '03 — Proceedings of the 2003 DiGRA international conference: Level up*. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.07598.pdf>
- Wells, C. (2001, décembre). Artie's angels. *Realms of Fantasy*, 8(2), 80-85.
- Wells, H. G. (1895). *The time machine*. William Heinemann.
- Wells, H. G. (1905). *A modern utopia*. Chapman and Hall.
- Wells, H. G. (1923). *Men like gods*. Cassell.
- Wernick, A. (1997). Resort to nostalgia: Mountains, memories and myth of time. Dans M. Nava, A. Blake, I. MacRury et B. Richards (dir.), *Buy this book: Studies in advertising and consumption* (p. 207-223). Routledge.
- Weston, J. (1920). *From ritual to romance*. Cambridge University Press.
- Westphal, B. (2000). *Géocritique mode d'emploi*. Pulim.
- Westphal, B. (2005). *L'œil de la Méditerranée: une odyssée littéraire*. Aube.
- Westphal, B. (2007). *La géocritique : Réel, fiction, espace*. Minuit.
- Westphal, B. (2010). *Austro-fictions : Une géographie de l'intime*. Publications de l'Université de Rouen et du Havre, éditeur.

- Westphal, B. (2011). *Le monde plausible. Espace, lieu, carte*. Éditions de Minuit.
- Westphal, B. (2016). *La cage des méridiens. La littérature et l'art contemporain face à la globalisation*. Éditions de Minuit.
- Westphal, B. (2019). *Atlas des égarements. Études géocritiques*. Éditions de Minuit.
- Wezner, K. (2012). « Perhaps I am watching you now »: Panem's panopticons. Dans L. A. Clark et M. Pharr (dir.), *Of bread, blood, and the Hunger Games: Critical essays on the Suzanne Collins trilogy* (p. 148-157). McFarland.
- Wheatley, B. (2015). *High-rise* [film cinématographique]. Recorded Picture Company, Film4, British Film Institute, HanWay Films, Northern Ireland Screen, Ingenious Media. 119 min.
- White, T. H. (1938-1977). *The once and future king*. T. 1. *The sword in the stone*, T. 2. *The queen of air and darkness*, T. 3. *The witch in the wood*, T. 4. *The ill-made knight*, T. 5. *The candle in the wind*. T. 6. *The book of Merlyn*. G. P. Putnam's Sons, Collins, University of Texas Press.
- Wiener, N. (1950). *The human use of human beings: cybernetics and society*. Houghton Mifflin.
- Wikipedia. (2016). Novels set in the Middle-ages. https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Novels_set_in_the_Middle_Ages
- Wikipedia. (2017). List of fantasy novels. https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_fantasy_novels
- Wikipedia. (2022a). List of apocalyptic and post-apocalyptic fiction. https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_apocalyptic_and_post-apocalyptic_fiction
- Wikipedia. (2022b). List of historical period drama films and series set in Near Eastern and Western civilization. https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_historical_period_drama_films_and_series_set_in_Near_Eastern_and_Western_civilization
- Wikipedia. (2022c). List of zombie films. https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_zombie_films
- Wikipedia. (2022d). List of zombie novels. https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_zombie_novels
- Wikipedia. (2022e). List of zombie video games. https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_zombie_video_games
- Wikipedia. (2022f). Luxor Las Vegas. https://en.wikipedia.org/wiki/Luxor_Las_Vegas

- Wikipedia. (2022g). Video games set in the Middle Ages.
https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Video_games_set_in_the_Middle_Ages
- Wikipedia. (2022h). Zombies in television.
https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Zombies_in_television
- Wikipedia. (2023). Luxor Las Vegas.
https://en.wikipedia.org/wiki/Luxor_Las_Vegas#/media/File:Luxor_casino_and_hotel-20070722.jpg
- Williams, P. (2005). Beyond « *Mad max III* »: Race, empire, and heroism on post-apocalyptic terrain. *Science Fiction Studies*. 32(2), 301-315.
- Williams, P. (2016). *Dead rising: Endgame* [film cinématographique]. Legendary Digital Media, Contradiction Films, Dead Rising Productions. 96 min.
- Williams, R. (1979). Utopia and science fiction. Dans P. Parrinder (dir.), *Science fiction: A critical guide* (p. 52-67). Longman Group Ltd.
- Wilson, E. O. (1990). *Success, dominance and the superorganism: the case of the social insects*. University of California Press.
- Wilson, J. L. (2005). Chapter 1: « Nostalgia »: A consideration of the concept. Dans *Nostalgia: Sanctuary of meaning* (p. 21-37). Bucknell University Press.
- Wimmer, K. (2002). *Equilibrium* [film cinématographique]. Dimension Films, Blue Tulip Productions. 107 min.
- Wobbleflops' World. (2011). Dead rising 2. <https://wobbleflopsworld.wordpress.com/2011/08/04/dead-rising-2/>
- Wolf, M. J. P. (2012). *Building imaginary worlds: The theory and history of subcreation*. Routledge.
- Wolf, W. (2005). Metalepsis as a transgeneric and transmedial phenomenon: A case study of the possibilities of « exporting » narratological concepts. Dans J. C. Meister, T. Kindt et W. Schemus (dir.), *Narratology beyond literary criticism: Mediality, disciplinarity* (p. 83-107.). De Gruyter.
- Workman, L. J. (1996). Editorial I. *Studies in Medievalism*, (II), 1-2.
- Wright, A. T. (1942). *Islandia*. Farrar & Rinehart.
- Wright, E. (2004). *Shaun of the dead* [film cinématographique]. Studio Canal, WT² Productions, Big Talk Productions. 99 min.
- Wu, C. (2003 [1592]). *Le singe pèlerin, ou, Le pèlerinage d'Occident (Si-yeou-ki)*. Payot.

- Wunenburger, J.-J. (2013). L'utopie, variations autour d'un mot. Dans É. Letonturier (dir.), *Les utopies* (p. 31-48). CNRS éditions.
- WWF. (2012). *Living planet 2012*.
http://www.wwf.ca/newsroom/reports/living_planet_report_2012.cfm
- Yager Development. (2012). *Spec ops: The line* [jeu vidéo]. 2K Games.
- Yang, J. (1986-2000). *Journey to the West (Xī yóu jì)* [série télévisée]. CCTV, China Television Production Center, 铁道部第十一工程局. 41 épisodes.
- Yeon, S. (2016a). *Seoul station* [film d'animation]. Finecut, Next Entertainment World, Studio Dadashow. 91 min.
- Yeon, S. (2016b). *Train to Busan* [film cinématographique]. Next Entertainment World, RedPeter Film. 118 min.
- Yoke, C. B. (1987). Phoenix from the ashes rising: An introduction. Dans C. B. Yoke (dir.), *Phoenix from the ashes: The literature of the remade world* (p. 1-9). Greenwood Press.
- Zamiatine, I. (1929 [1920]). *Nous autres*. Gallimard.
- Zimmer, Z. (2013). Barbarism in the muck of the present: Dystopia and postapocalyptic from Pinedo to Sarmiento. *Latin American Research Review*, 48(2), 131-147.
- Znyder, Z. (2004). *Dawn of the dead* [film cinématographique]. Strike Entertainment, New Amsterdam Entertainment. 100 min.
- Zola, É. (2013 [1885]). *Germinal* (éd. d'après Eugène Fasquelle, Éditeur, 1906). La Bibliothèque électronique du Québec.
<https://beq.ebooksgratuits.com/vents/zola-13.pdf>
- Zumthor, P. (2014 [1993]). *La mesure du monde : Représentation de l'espace au Moyen Âge*. Seuil.

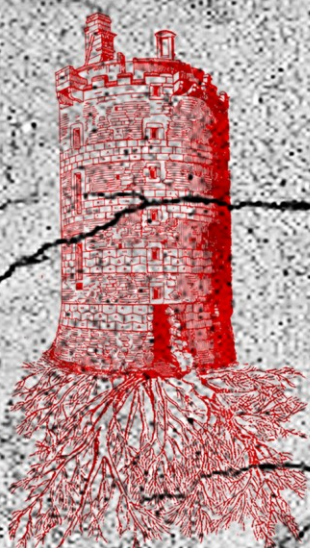
Remerciements

Je souhaite exprimer ici mon infinie gratitude envers Christiane Lahaie et Christian-Marie Pons, mes mentors patients et bienveillants. Merci également à Emmanuel Buzay, Marc-André Fortin et François Yelle pour leur lecture patiente et leurs commentaires.

Biographie de l'auteur

Détenteur d'une maîtrise en communication et d'un doctorat en études françaises de l'Université de Sherbrooke, où il enseigne la communication à titre de chargé de cours depuis 2016, Christophe Duret a réalisé un stage postdoctoral au Laboratoire universitaire de documentation et d'observations vidéoludiques (LUDOV) de l'Université de Montréal sur la représentation de l'habiter urbain dans les fictions cyberpunk. En plus du présent ouvrage, il est l'auteur du livre *En des verres miroirs, obscurément* et de plusieurs articles parus dans des revues internationales telles que *Communication & organisation*, *Recherches en communication*, *Itinéraires : Littérature, Textes, Cultures*, *Sciences du Jeu*, *Intermédialités*, *Quêtes littéraires* et *Bibliomanies*. Il a également codirigé les ouvrages collectifs *Ici et maintenant : Les représentations de l'habiter urbain dans la fiction contemporaine*, *Habiter les espaces autres de la fiction contemporaine : Utopies, dystopies, hétérotopies* et *Contemporary Research on Intertextuality in Video Games*.

Ses champs d'intérêt en recherche portent sur la mésocritique, les études vidéoludiques, l'intermédialité, la transmédialité, les études surveillancielles et les études utopologiques.



Lors d'une conférence prononcée en 1984, Umberto Eco dressait le constat d'un regain d'intérêt pour le Moyen Âge dans la culture occidentale d'alors. Cela reste vrai quatre décennies plus tard et le phénomène teinte un grand nombre de fictions postcatastrophiques dans lesquelles cette période historique est mise à profit pour dépeindre sous un jour dysphorique le retour de la barbarie après la chute de la civilisation telle que nous la connaissons ou, sous un jour euphorique, la possibilité de faire table rase d'une société complexe et chaotique, mais aussi de revoir la manière d'habiter la Terre en prenant pour inspiration un monde réputé simple, ordonné, à l'échelle humaine.

Dans cet essai de mésocritique, Christophe Duret cherche à comprendre le goût pour le Moyen Âge dans la fiction postcatastrophique des deux dernières décennies. Il y voit une réponse à un malaise dans l'habiter contemporain dont on retrouve de nombreux échos dans la littérature, la bande dessinée, le cinéma, les séries télévisées et les jeux vidéo, de *Cloud Atlas* à *The Walking Dead*, en passant par *The Maze Runner*, entre autres œuvres examinées, où sont esquissées des utopies nostalgiques à saveur médiévaliste.

