

EMERGENCES DE NOUVEAUX UNIVERS FANTASTIQUES

PB : En quoi la combinaison des médias numériques et papier favorise-t-elle l'apparition de nouveaux univers fantastiques et fait évoluer le statut du lecteur/joueur ?

I Les mythes : premiers univers fantastiques

- Def du fantastique
- Fantastique : moyen de critiquer la société (cf. William Morris, William Morris : naissance de l'heroic-fantasy sur le site NooSFere)
- Le monomythe ou l'apparition du héros et de son voyage initiatique (cf. le Héros aux milles et un visages de Campbell)

II Les techniques narratives pour le fantastique

- Première méthode de transmission : l'art oratoire (le bouche à oreille, les prophéties, les chansons de gestes,...)
 - L'art pictural, architectural autres moyens de transmettre des histoires ?
 - L'apparition de l'écriture : quels changements pour les univers fantastiques ?
 - La révolution de l'imprimerie : démocratisation du récit fantastique ?
 - Méthodes modernes : la photo, le cinéma ainsi que la bande dessinée ou l'art élliptique (cf. L'Art invisible de Scott McCloud)
- Tympan

III La place du jeu dans l'univers du fantastique

- L'incarnation du héros ou mimicry selon Roger Caillois exemple : l'art théâtral (cf. Des jeux et des hommes de Roger Caillois)
- Les Livres dont vous êtes le héros de Gallimard, les RPG (Donjons et Dragons, L'appel de Cthulhu,...)
- Le jeu du téléphone sans fil ou téléphone arabe en lien avec l'art oratoire évoqué plus tôt. (Ou comment créer une nouvelle histoire à travers une autre)

IV Le numérique : redéfinir les techniques narratives de l'univers fantastique

- Le jeu vidéo expérience instrumentée : relation entre l'homme et la machine/ Nouvelle méthode hallucinatoire pour incarner le héros
- Controverses liées au jeu vidéo à cause de la création d'un état second/ marginalisation (cf. Le texte de Duhamel retravaillé par Triclot dans son livre la Philosophie des jeux vidéos)
- Philosophie de Leibniz en lien avec les jeux de gestion (joueur est un dieu omnipotent et omniprésent créant son monde parfait)
- Redéfinition des codes du jeu de Caillois par le jeu vidéo.
- Relation entre le jeu vidéo, le cinéma et la bande dessinée.

1) Intro/ Partie 1

Def du fantastique + mythologie

ref Nodier

ref Morris

ref Tolkien

Tout d'abord quelle est la définition exacte du fantastique ?

1) *Créé par l'imagination.*

2) *Qui atteint un très haut degré ; dont les qualités sont très grandes.*

3) *Familier. Qui s'écarte des règles, de l'habitude.*

4) *Se dit d'une œuvre littéraire, artistique ou cinématographique qui transgresse le réel en se référant au rêve, au surnaturel, à la magie, à l'épouvante ou à la science-fiction.*

Les définitions qui vont nous intéresser sont bien entendu la n°1 et la n°4. Par exemple pour Charles Nodier, écrivain romantique du 19e siècle le fantastique est un univers où les émotions, les sentiments ont une place privilégiée où par exemple on peut passer de la légèreté à de l'horreur. Selon lui c'est un genre proche de la poésie, et comme cette dernière, il permet d'entrer en communication avec «l'âme du monde». Il le décrit comme un marqueur important des différentes civilisations. Cela peut faire référence aux différentes mythologies présente dans chaque culture.

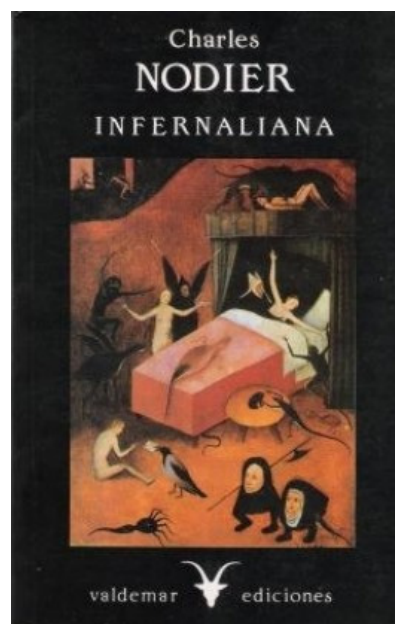
Il convient de signaler la richesse de cette première approche du fantastique à l'époque où l'on tentait, abusivement réduire les genres littéraires à des ensembles homogènes, cadrés.

D'autant que Nodier avait relevé de subtiles différenciations entre les divers types d'histoire fantastique, afin d'aboutir à ce qu'il nomme « l'histoire fantastique vraie : relation d'un fait tenu pour matériellement impossible et qui s'est cependant accompli à la connaissance de tous » et qui est proche ce que nous nommons le récit fantastique. Il la distingue des contes de fées, qu'il nomme « nouvelles fantastiques » .

Il différencie aussi « l'histoire fantastique fausse » qu'il renvoie aux contes de Perrault et « dont le charme résulte de la double crédulité du conteur et de l'auditoire » de l'histoire fantastique « vague, qui laisse l'âme suspendue dans un doute rêveur et mélancolique ».

Ce qui distingue la position de Nodier paraît relever, entre autres, d'une position idéologique. Nodier situe son analyse dans un cadre polémique : il parle en paladin des lettres et en défenseur d'un univers défunt qu'il identifie au « Pays des rêves ». Une bonne part de son œuvre met d'ailleurs en scène la confrontation de l'homme universel des Lumières, urbanisé, à l'homme singulier des communautés villageoises. Nodier défend le paysan contre le citadin, les marges contre le centre , l'oral contre l'écrit, la parole contre l'imprimé. Le fantastique, qu'il confond volontairement parfois avec le merveilleux, lui-même rapproché des sources oniriques où surgit le rapport authentique de l'individu et du monde, lui sert souvent d'outil. Il l'utilise pour lutter contre le dessèchement qu'il attribue à l'homme de son époque qu'il imagine décadente.

Ce discours rejoint celui que peut avoir William Morris sur son dégoût de l'industrialisation du 19e siècle en Angleterre.



La « fantasy » ou le refus de la vie conformiste de l'ère victorienne selon William Morris.

Dans un premier temps, Morris a exploré la piste des romans historiques, mais a sûrement été freiné par l'aspect trop référentiel des décors et des dates, qui renvoyaient à des événements et des personnages connus de l'Histoire. Ces éléments, qui sont nécessaires dans le roman historique, il a décidé de s'en passer, pour laisser son imagination (sa « fantasy ») prendre place.

Aussi ses ouvrages commencent-ils comme des contes : « A While ago there was a young man dwelling in a great and goodly city by the sea which had to name Langton on Holm. » (*The Wood beyond the World*) ; « Long ago there was a little land, over which ruled a regulus or kinglet, who was called King Peter, though his kingdom was but little. » (*The Well at the World's end*).

Cet univers fantastique, il le conçoit à travers un moyen âge, qu'il idéalise fortement, et des traditions venues de divers genres littéraires connus, parmi lesquels le conte merveilleux. Cette idéalisation du moyen âge, loin des aspects référentiels du roman historique est bien différent du monde futuriste présentait dans les *Nouvelles de Nulle part*, où il présentait sa vision, rêve pour la société anglaise.

Il nous présente un moyen âge imaginaire : la vie est décrite dans le détail d'une utopie libertaire à dominante agricole, comme dans une sorte de moyen âge idéalisé et communautaire, où les châteaux forts et leurs seigneurs ont disparu.

Dans les deux romans, la quête initiatique mettra en scène un jeune homme, qui rencontrera l'amour après des épreuves où il aura fait face à la fois à ses désirs et à son destin, aidé par une jeune fille. Dans *The Wood beyond the World*, elle a des pouvoirs magiques, ce qui rapproche alors ce texte du conte. On peut y voir évidemment une référence aux diverses chansons de gestes où l'amour courtois déient une place importante. Ce sont des problèmes qui relèvent d'une vision romantique dans le cadre d'une dimension existentielle. Ils portent sur l'amour comme relation privilégiée et salvatrice entre deux êtres, et sur la place que doit prendre la sexualité, le désir physique. En ceci il est encore anti victorien. Ces textes prennent donc en compte un questionnement de Morris, proche de celui que Freud rencontre vers la même époque : « Que veut la femme » ? Qui est-elle ? que veut-elle ? qui doit-elle être ? sur quels critères la juger etc... ? Donc par rapport aux éléments du conte, nous avons une mise en travail originale dans le cadre d'une réinterprétation.

Même si ils ont tous les deux des aspects médiévaux le genre du gothique et de la fantasy sont bien différents.

Dans *Le Château d'Otrante*, le surnaturel intervient sous diverses formes : prophétie, songes, intervention d'un ermite. Dans le texte de Morris aussi, le héros est appelé par une vision.

Mais la différence vient de la nature de ces interventions surnaturelles : Dans le *Chateau d'Otrante* il s'agit d'un surnaturel divin, chrétien alors que dans les livres de Morris elle renvoie à une magie strictement païenne.

Morris nous propose des textes qui créent des mondes possibles cohérents et situés dans un autre temps.

Ils utilisent des outils littéraires n'appartenant pas au roman historique, ni à ceux du roman de science-fiction : ils ne s'appuient pas sur des hypothèses scientifiques, et font intervenir la magie et non la science. Ils se rapprochent de ceux du conte, mais s'en distinguent par la longueur du récit, par les descriptions de paysages, et par l'absence de manichéisme.

Dans ce monde ainsi construit, des événements sont présentés dans le cadre d'intrigues, comme dans tout roman. Les personnages se distinguent de ceux du conte : ils sont plus complexes, ont une histoire, s'inscrivent dans une généalogie, et ne sont pas réductibles à de simples adjectifs comme le prince, qui se nomme Charmant, ou la belle, Blanche Neige ou Peau d'âne.

le texte de *The Wood beyond the World* est édité sur Kelmscott Press. Il est illustré, et chaque chapitre commence par une sorte d'incipit, chaque paragraphe se voit aussi commencé par une lettre décorée et le texte de la première page de chaque chapitre est orné d'entrelacs floraux. Les polices de caractère ont l'air d'avoir été écrites par un scribe gothique, les points sont remplacés par des feuilles d'arbustes dentelées ou arrondies. Les titres des chapitres ainsi que certains rappels marginaux sont imprimés en rouge alors que le corps du texte est en noir. Nous avons là un ouvrage qui est par sa forme même une sorte de monde à part, un « objet monde » à vocation esthétique.

De plus Morris utilise un langage anglais plus archaïque que celui du 19e siècle en employant des termes passés de mode. Pourquoi cet usage de l'archaïsme pour écriture ?

D'abord pour accentuer l'effet de rupture avec notre monde ainsi que créer un ancrage dans celui exposé dans ces textes. Morris déstabilise le lecteur en rendant la lecture difficile à travers l'utilisation du vieil anglais, comme si effectivement on se trouvait dans un monde qui ne soit pas tout à fait étranger, mais qui ne soit pas exactement le même. Cet univers qu'il imagine, il le rend possible par une attention extrême portée au langage, et à son utilisation poétique. Ce qui a pour effet de donner du corps à son oeuvre et c'était quelque chose de vraiment nouveau pour l'époque.

Tolkien

Dans la continuité des oeuvres de Morris, vient Tolkien qui a magnifier cette volonté d'ancrage dans un univers fantastique en créant un alphabet et donc une langue dédiés aux Elfes du Seigneur des anneaux.

Tolkien a toujours été fasciné par les langues construites. Une langue construite ou planifiée (ou idéolangue, parfois dénommée langue artificielle, ou conlang pour constructed language en anglais) est une langue créée par une ou plusieurs personnes dans un temps relativement bref, contrairement aux langues naturelles pluriséculaires dont l'élaboration est largement spontanée.

Pas moins d'une dizaine de langues construites figurent dans Le Seigneur des anneaux, au travers des toponymes ou des noms des personnages, de brèves allusions discursives ou de chants et de poèmes. L'ensemble participe à la vraisemblance du récit, chacun des peuples de la Terre du Milieu ayant ses traditions, son histoire et ses langues.

Tolkien aborde sa conception personnelle des langues construites dans son essai Un vice secret, issu d'une conférence donnée en 1931. La composition d'une langue, pour lui, relève d'un désir esthétique et euphonique, participant d'une satisfaction intellectuelle et d'une « symphonie intime ». S'il considère avant tout l'invention d'une langue comme une forme d'art à part entière, il ne conçoit pas qu'elle puisse exister sans avoir une « mythologie » propre, à savoir un ensemble d'histoires et de légendes accompagnant son évolution. Considérant qu'il existe un lien fondamental entre une langue et la tradition qu'elle exprime, il est naturellement amené à concevoir son propre *legendarium* dans lequel s'inscrivent ses langues.

Tolkien travaille durant toute sa vie sur ses langues construites sans jamais véritablement les achever. Son plaisir se trouve davantage dans la création linguistique que dans le but d'en faire des langues utilisables.

Si deux d'entre elles (le quenya et le sindarin) sont relativement développées, avec un vocabulaire de plus de 2 000 mots et une grammaire plus ou moins définie, beaucoup d'autres auxquelles il fait allusion dans ses écrits sont juste esquissées. Ces diverses langues sont néanmoins construites sur des bases linguistiques sérieuses, avec une volonté de respecter le modèle des langues naturelles. Par exemple, le khuzdul, langue des Nains, et l'adûnaic, langue des hommes de Númenor, ressemblent par certains aspects aux langues sémitiques. Si le quenya des Hauts-Elfes est une langue à flexions (comme le grec et le latin), son vocabulaire et sa phonologie sont conçus sur un modèle proche du finnois. Quant à la langue sindarine des Elfes Gris, elle s'inspire très librement du gallois. Les langues de Tolkien ne sont pas pour autant de simples « copies » des langues naturelles et elles ont leurs propres spécificités.

Tolkien imagine aussi plusieurs systèmes d'écriture pour ses langues : une écriture cursive (les Tengwar de Fëanor) et un alphabet de type runique (les Cirth de Daeron) sont illustrés dans le corps du Seigneur des anneaux. Un troisième système, les sarati de Rúmil, apparaît dans le cadre de la Terre du Milieu, mais Tolkien l'utilise également, à la fin des années 1910, pour écrire son journal.

Donc le langage possède une place importante dans l'immersion d'un univers fantastique, mais comme cité plus haut par Tolkien si le langage permet cette immersion c'est grâce à la mythologie qui l'accompagne. De ce fait nous allons donc enchaîner par les mythes : premiers univers fantastiques.

Tout d'abord quelques définitions :

Mythe:

- 1) Récit mettant en scène des êtres surnaturels, des actions imaginaires, des fantasmes collectifs, etc.
- 2) Allégorie philosophique (par exemple le mythe de la caverne).
- 3) Personnage imaginaire dont plusieurs traits correspondent à un idéal humain, un modèle exemplaire (par exemple Don Juan).
- 4) Ensemble de croyances, de représentations idéalisées autour d'un personnage, d'un phénomène, d'un événement historique, d'une technique et qui leur donnent une force, une importance particulières : Le mythe napoléonien. Le mythe de l'argent.
- 5) Ce qui est imaginaire, dénué de valeur et de réalité : La justice, la liberté, autant de mythes.

Mythologie

- 1) Histoire fabuleuse des dieux, des demi-dieux, des héros de l'Antiquité païenne.
- 2) Ensemble des mythes qui appartiennent à un peuple.
- 3) Étude systématique des mythes.
- 4) Ensemble de mythes créés autour d'un phénomène social, d'un thème, d'une doctrine : La mythologie de la vedette.

Les mythes sont décrits comme des récits fabuleux, souvent d'origine populaire, qui mettent en scène des êtres (dieux, demi-dieux, héros, animaux, forces naturelles) symbolisant des énergies, des puissances, des aspects de la condition humaine. et donc rattaché à l'imaginaire.

Les mythes existent depuis longtemps, sûrement depuis les premières grandes civilisations humaines. L'un des plus importants est celui de Gilgamesh, qui mettra en place les «bases» du mythe du héros avec son voyage initiatique que l'on peut retrouver dans bon nombre d'oeuvres. Cette structure narrative du monomythe, a été étudié et théorisé par Joseph Campbell dans son essai, **Le Héros aux milles et un visages**.

Selon la théorie de Campbell, les principaux mythes présents à travers le monde, et qui ont survécu à des milliers d'années, partagent la même structure fondamentale, qu'il nomme monomythe. Dans l'introduction du Héros aux mille et un visages, il résume le monomythe en une citation devenue célèbre :

« Un héros s'aventure à quitter le monde du quotidien pour un territoire aux prodiges surnaturels : il y rencontre des forces fabuleuses et y remporte une victoire décisive. Le héros revient de cette mystérieuse aventure avec la faculté de conférer des pouvoirs à ses proches. »

Campbell décrit un voyage qui comprend un certain nombre d'étapes. Le héros débute dans un monde ordinaire, et reçoit un appel à entrer dans un monde insolite (une sorte d'appel à l'aventure).

S'il accepte d'y entrer, le héros doit faire face à ce qu'il nomme la route des épreuves (une série de défis) et peut y faire face seul ou peut être aidé. Au paroxysme de l'aventure, le héros doit survivre à un défi impitoyable, souvent grâce aux rencontres et amitiés créées durant son voyage.

Si le héros survit, il acquiert un grand don, un grand savoir qui se traduit souvent par une importante découverte de soi. Il doit alors décider s'il revient dans le monde ordinaire avec ce pouvoir, en ayant à faire face à de nouvelles épreuves. S'il y parvient, les pouvoirs qu'il a reçus serviront pour améliorer le monde.

Rares sont les mythes qui contiennent toutes ces étapes même si certains en comportent beaucoup. Certains mythes peuvent n'avoir qu'une seule étape, d'autres les échelonnent dans un ordre différent. Ces étapes peuvent être organisées de plusieurs façons, y compris la division en trois sections : Partance (séparation), Initiation et Retour.

La première étape, Partance traite du héros s'en allant à la recherche de sa quête, Initiation parle des divers défis rencontres et aventures du héros durant son chemin et enfin le Retour décrit le retour du héros dans son monde ordinaire avec les connaissances et compétences acquises lors du voyage.

Les exemples classiques du monomythe invoqué par Campbell et d'autres chercheurs racontent les histoires d'Osiris, Prométhée, Bouddha, Moïse et Jésus. Campbell cite de nombreux autres mythes classiques, provenant de nombreuses cultures, qui respectent cette structure de base. Il parle notamment des mythes antiques qui ont aussi inspiré les études de la psychanalyse que Campbell cite dans son ouvrage. Comme par exemple le mythe d'Oedipe.

Mais bien que Campbell propose un commentaire sur le voyage du héros en s'appuyant sur les concepts freudiens, la structure monomythique n'est pas liée à ces derniers. De même, Campbell cite et utilise les propos de Jung **Forces inconscientes** et d'Arnold van Gennep **Structuration des rituels de rites de passage** dans le but d'apporter certains éclaircissements.

Pour conclure ce premier chapitre du mémoire je citerai encore une fois Campbell :

« Les artistes sont des passeurs de magie. Évoquant des symboles et des motifs qui nous relient à notre moi profond, ils peuvent nous aider le long du parcours héroïque de nos propres vies. [...] L'artiste est destiné à placer les objets de ce monde dans une perspective telle qu'à travers eux l'on fera l'expérience de cette lumière, de ce rayonnement qui sont ceux de notre conscience et qui à la fois cachent toutes choses mais les révèlent lorsqu'elles sont regardées sous le bon angle. Le voyage du héros est l'un de ces schémas universels à travers lesquels ce rayonnement éclate. Ce que je pense, c'est qu'une bonne vie est une succession de voyages héroïques. Maintes et maintes fois, vous êtes appelé à l'aventure, vers de nouveaux horizons. Chaque fois se pose la même question : vais-je oser ? Et si vous osez, arrivent les dangers, mais l'aide aussi, et enfin le triomphe ou l'échec. L'échec est toujours possible. Mais il y a aussi la possibilité du bonheur. »

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p
g	æ	d	d	b	æ	æ	æ	ɣ	ɔ	é	æ	ɔ	æ	d	-
q	r	s	t	u	v	w	x	y	z						
p	æ	æ	m	ɣ	æ	p	æ	æ	ɣ						

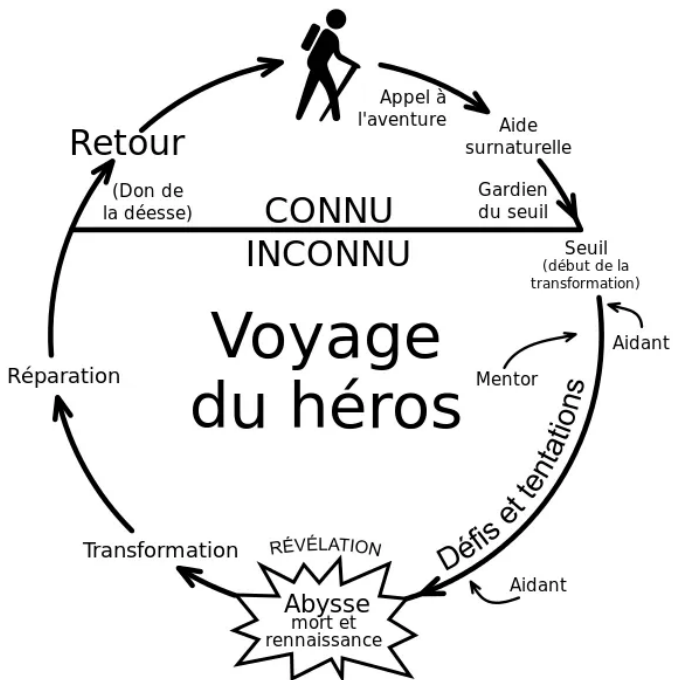


Voyelles

î	í	i	î	ï	â	á	é	í	ô	ú
[a]	[e]	[i]	[o]	[u]	[a:]	[e:]	[i:]	[o:]	[u:]	
â	á	é	í	ô	ú					
ta	te	ti	to	tu	tá	té	tí	tó	tú	
					â	á	é	í	ô	ú

Diphthongues

â	á	é	í	ô	ú
[ai]	[oi/oj]	[wi]	[au]	[eu]	[iu]
â	á	é	í	ô	ú
ai	oi	ui			



Ce schéma nomme chacune des étapes du héros dans son voyage. Si on le compare avec des œuvres plus récentes comme par exemple la première trilogie de Star Wars on y retrouve chacun des éléments pour Luke Skywalker le protagoniste.

Après Gilgamesh l'ensemble de mythes le plus connus provient de l'Antiquité. En effet la mythologie grecque (et donc romaine) est non seulement le berceau de la psychanalyse mais aussi celui de nombreux autres mythes et légendes. Des êtres comme les cyclopes, les sirènes ont maintes fois été réinterprétés ainsi que les familles maudites, inspirés par les Atrides.

Partie 2

Suite à Morris+Langage abordant son univers.

Partie1 : Tradition orale

La tradition orale (également culture orale, patrimoine oral ou encore littérature orale) est une façon de préserver et de transmettre l'histoire, la loi et la littérature de génération en génération dans les sociétés humaines (peuples, ethnies, etc.) qui n'ont pas de système d'écriture ou qui, dans certaines circonstances, choisissent ou sont contraintes de ne pas l'utiliser. La tradition orale est parfois considérée comme faisant partie du folklore d'un peuple.

Jusqu'à la fin de l'Antiquité tardive, de nombreuses matières mythologiques ou religieuses ont d'abord été véhiculées oralement avant d'être fixées par écrit. Certains textes célèbres ont été grandement inspirés de ces traditions, comme l'Illiade et l'Odyssée, attribués à Homère et issus du Cycle troyen ; les Vedas ; les chansons de geste et romans arthuriens (issus respectivement de la matière de France et de la matière de Bretagne) ; certains livres de la Bible, etc.

La théorie de l'oralité, initialement formulée par Milman Parry et Albert Lord à propos des épopées d'Homère et appliquée par la suite à d'autres genres de textes avec plus ou moins de succès, tente de préciser les modalités d'élaboration et de transmission d'œuvres appartenant à ces genres.

Selon Seydou Camara, qui étudie la transmission orale des traditions africaines, le texte véhiculé oralement se transforme selon les intérêts de chacun, faisant apparaître à chaque fois de nouvelles variantes. Même lorsque le texte est écrit sous forme de manuscrit, des erreurs s'ajoutent à chaque copie, à tel point qu'on recense « une infinité de variantes » dont seul le « noyau » reste inchangé. Ainsi, même si les récits de fondation font référence à des phénomènes historiques, ils ont toujours une teneur fictive et mythique.

Yves Person étudie quant à lui les limites temporelles de l'oralité, et fait remarquer ceci : « Une règle assez générale, qui vaut d'ailleurs pour les traditions orales dans leur ensemble, est que les souvenirs remontent seulement jusqu'à la dernière migration. Il semble qu'un élément visuel (tombes, lieux sacrés ou sites mémorables) soit presque toujours nécessaire pour maintenir vivante la mémoire. Tout ce qui est antérieur doit s'être effacé en l'espace d'une vie d'homme ». Il ajoute que certains peuples d'Afrique peuvent se souvenir d'évènements marquants remontant plusieurs siècles en arrière, mais qu'avec le temps les détails sont oubliés ou transformés

Echange Portet 02/11/2020

matin rédac'

Faire plan très détaillé.

Rendu hebdo sur drive ? 40000/ 60000 signes(=lettres)

Réalité Augmenté

Désenchantement de la société où le mettre ?

Mélanger les techniques cf le jeu vidéo

Expérimentations jeu pratique plastique sensation, montrer qqchse de flui, de précis, travail tatouement. Essayer de combiner/ cohabiter les expérimentations.

Comment créer discours diff ds divers comics à l'ancienne.

Capter dans quel moment les techniques st efficaces.

Proposez illustrations pour présenter/ organiser son boulot : continuité de la map permet de comprendre le travail. Moyen de médiation de notre travail.

Idee en vrac : travailler sur la mort dans le JV (Die and Retry, F5/F8, sauvegardes,...)

Cf interview Cinéphilon avec Alt236

A retenir La Maison des feuilles en ref.

Inquiétante étrangeté

Horreur= Fantastique vertigineux (cf à R. Caillois)

Citation Clive Barker : «Dieu c'est l'imagination et l'imagination c'est dieu».

