

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

UNE INTERPRÉTATION SÉMIOLOGIQUE DE *ON FAIRY-STORIES* :
LA FORMULATION D'UN MODÈLE TOLKIENNIEN DU PLURIMONDE ET DE
L'EXPÉRIENCE FICTIONNELLE

THÈSE
PRÉSENTÉE
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DOCTORAT EN SÉMIOLOGIE

PAR
LAURA ISEUT LAFRANCE ST-MARTIN

AVRIL 2023

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de cette thèse se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.04-2020). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

ÉPIGRAPHE

Mythology is langage and langage is mythology.

J.R.R. Tolkien, *On Fairy-Stories* – Manuscrit A

[The Sub-creator] makes a Secondary World which your mind can enter. Inside it, what he relates is 'true': it accords with the laws of that world. You therefore believe it, while you are, as it were, inside.

J.R.R. Tolkien, *On Fairy-Stories*, paragraphe 50

REMERCIEMENTS

Je tiens tout d'abord à remercier ma directrice de thèse, Maude Bonenfant, pour son soutien indéfectible tout au long de mon parcours. Depuis notre première rencontre, au début de ma scolarité de doctorat, Maude s'est investie dans mon encadrement, elle a fait de moi la chercheuse que je suis devenue. Je serai toujours reconnaissante du temps qu'elle m'a accordé, pour nos longues discussions théoriques et pour les innombrables opportunités qu'elle m'a offertes. J'ai trouvé en elle, une mentore exceptionnelle et, je l'espère aussi, une amie.

L'écriture d'une thèse est loin d'être une aventure solitaire. J'ai eu la chance d'être entourée de nombreuses personnes exceptionnelles, qui m'ont offert tour à tour des projets stimulants et beaucoup du soutien. Le groupe de recherche Homo Ludens a été le premier cercle de chercheur·se·s auquel j'ai appartenu, j'y ai rencontrés plusieurs personnes qui sont devenues signifiantes pour moi, notamment Gabrielle Trépanier-Jobin et Alexandra Dumont. J'ai aussi une infinie gratitude pour toutes les merveilleuses personnes qui forment l'équipe de Thèsez-vous. Cet organisme a joué un rôle clé dans mon avancement, mais surtout dans le maintien d'une qualité de vie. Je tiens à remercier particulièrement Sara Mathieu-Chartier et Élise Labonté-Lemoyne, ainsi que mon groupe de rédaction formé de Marion Gingras-Gagné, Anne Iavarone-Turcotte, Roxane Meilleur et Julie Côté. Je suis toute aussi reconnaissante envers le Fonds québécois de recherche sur la société et la culture (FQRSC) pour leur appui financier.

Je tiens aussi à remercier mon entourage immédiat pour leur soutien tout au long de cette aventure. Mes ami·e·s, sans qui j'aurais, à maintes reprises, oublié de sortir de mes livres. Mon mari, Julien, pour sa présence réconfortante, son soutien et pour m'avoir rappelée, si souvent, que j'avais le droit de me reposer. Je tiens tout particulièrement à remercier ma mère, Suzanne, pour ses relectures attentives et sa révision de ma thèse. Sans elle, ma thèse aurait certainement été moins bonne ! Finalement, bien que leur arrivée dans ma vie soit récente, je tiens à remercier la communauté des joueur·se·s de vieilles à roue, et plus précisément Max Enloe et les membres du Discord, pour m'avoir rappelée les plaisirs de la musique et que je suis plus qu'une chercheuse ! Votre présence a été inestimable pour traverser les derniers mois.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES	viii
LISTE DES TABLEAUX	ix
RÉSUMÉ	x
ABSTRACT	xii
INTRODUCTION	1
CHAPITRE 1 POUR UNE ANALYSE SÉMIOLOGIQUE DE ON FAIRY-STORIES	12
1.1 <i>On Fairy-Stories</i>	12
1.1.1 Contexte de rédaction de l'essai	12
1.1.2 Différentes versions de l'essai	14
1.1.3 Contenu de <i>On Fairy-Stories</i>	15
1.1.3.1 <i>Fairy-Story</i>	16
1.1.3.2 <i>Origins</i>	17
1.1.3.3 <i>Children</i>	19
1.1.3.4 <i>Fantasy</i>	20
1.1.3.5 <i>Recovery, Escape, Consolation</i>	21
1.1.3.6 <i>Epilogue</i>	22
1.1.4 Critiques et réceptions	23
1.2 Utilisations de <i>On Fairy-Stories</i> dans les études sur Tolkien	24
1.2.1 <i>On Fairy-Stories</i> comme réflexion sur la démarche artistique de Tolkien	27
1.2.2 Texte fondateur pour la théorie de la <i>fantasy</i>	27
1.2.3 Textes présentant diverses idées de Tolkien	29
1.2.4 Point de départ de la thèse : <i>On Fairy-Stories</i> , plus qu'un modèle des contes de fées	30
1.3 Projet de la thèse	34
1.3.1 Questions de recherche	34
1.3.2 Méthodologie	35
1.3.2.1 Corpus	36
1.3.2.2 Herméneutique classique	36
1.3.2.3 Herméneutique pragmatiste	39
1.3.2.4 Méthodologie de la thèse	47
1.3.3 Cadre théorique	49
1.3.3.1 Pragmatisme états-unien	50
1.3.3.2 Théorie spinoziste des affects	54
1.3.4 Limites du projet	58
1.4 Conclusion	59

CHAPITRE 2 DU MODÈLE DES MONDES SECONDAIRES	62
2.1 La distinction entre Création et Subcréation.....	63
2.1.1 Une question théologique	64
2.1.2 L'acte créatif à l'échelle humaine	65
2.2 La distinction entre le Monde Primaire et les Mondes Secondaires	67
2.2.1 La question de la réalité.....	67
2.2.2 La différence ontologique	70
2.3 Magie et Enchantement : distinction et complémentarité.....	71
2.3.1 L'équivocabilité de la Magie.....	72
2.3.2 L'Enchantement comme processus	76
2.3.3 L'Enchantement comme état sémiotique	77
2.4 Les transformations sémiotiques	79
2.4.1 Recouvrement.....	80
2.4.2 Évasion.....	81
2.4.3 Consolation.....	82
2.5 Conclusion	84
CHAPITRE 3 DES THÉORIES DES MONDES IMAGINAIRES	86
3.1 La question de la fiction.....	87
3.1.1 L'antique débat sur la valeur de la fiction	88
3.1.2 Le simulacre et la mimésis	92
3.1.3 La théorie logique de la fiction.....	96
3.2 La théorie des mondes possibles	99
3.2.1 La fondation logique de la théorie des mondes possibles	99
3.2.2 La transformation de la théorie des mondes possibles : vers une théorie de la fiction	101
3.2.3 L'étude des mondes possibles fictionnels.....	102
3.3 La théorie des mondes imaginaires : vers une approche tolkienienne.....	109
3.3.1 Une approche transmédiatique	109
3.3.2 L'approche de Wolf et du <i>World Building Institute</i>	110
3.3.3 Les mondes imaginaires et les paracosmes	113
3.4 Conclusion	117
CHAPITRE 4 DU MODE D'ÊTRE DES MONDES SECONDAIRES	120
4.1 Le sémiopragmatisme états-unien	120
4.1.1 Définition triadique du signe.....	121
4.1.2 L'interprétant et la sémiosis infinie.....	124
4.1.3 L'interprétant et l'habitude interprétative	127

4.2	La philosophie de l'expérience de James	128
4.2.1	L'empirisme radical.....	129
4.2.2	L'approche jamesienne.....	132
4.3	L'expérience comme mode d'existence	137
4.3.1	Le Monde Secondaire comme lieu d'expérience	137
4.3.1.1	La distinction entre le Monde Primaire et les Mondes Secondaires	139
4.3.1.2	L'interprétant secondaire et l'état d'Enchantement.....	144
4.3.2	Un modèle pour représenter la pluralité des mondes	149
4.3.2.1	Un plurimonde	149
4.3.2.2	Plusieurs mondes, divers degrés d'actualité.....	156
4.4	Conclusion	160
	CHAPITRE 5 DU MODE D'ÊTRE DANS UN MONDE SECONDAIRE	163
5.1	La théorie des affects.....	163
5.1.1	L'Éthique de Spinoza.....	164
5.1.1.1	Une philosophie du corps.....	166
5.1.1.2	L'importance des sentiments et de la puissance d'agir.....	170
5.1.1.3	Une philosophie pluraliste	172
5.1.2	La théorie contemporaine des affects	175
5.1.2.1	Deleuze et le rapport de composition	176
5.1.2.2	Massumi et la virtualité des affects	179
5.1.3	Pour réfléchir au rapport non rationnel aux mondes.....	183
5.1.3.1	L'importance de l'affect et du corps dans la sémiotique.....	183
5.1.3.2	Une philosophie de l'indicible	188
5.2	Retrouver « la vue claire » : le Recouvrement	190
5.2.1	Le corps lors de l'expérience secondaire.....	191
5.2.2	L'Enchantement, le Recouvrement et la puissance d'agir	193
5.3	Le réenchantement affectif du Monde Primaire.....	197
5.3.1	Un transfert affectif entre les mondes.....	198
5.3.2	Recadrer le Monde Primaire.....	205
5.4	Conclusion	208
	CHAPITRE 6 D'UN EXEMPLE DE JUXTAPOSITION DES MONDES : <i>THE HERO'S JOURNAL</i>.....	211
6.1	<i>The Hero's Journal</i>	213
6.1.1	Historique de l'entreprise.....	213
6.1.2	Un journal narratif	216
6.1.2.1	Le départ : <i>The Call to Adventure</i>	217
6.1.2.2	Les pages journalières : <i>The Journey</i>	218
6.1.2.3	Les parties réflexives : <i>Chapters and Acts</i>	219

6.1.2.4 La fin : <i>Completing the Quest</i>	220
6.2 Une juxtaposition potentielle	221
6.2.1 Un univers connu : la question de la structure.....	222
6.2.2 Rentrer à la maison : la nostalgie et l'attachement affectif aux Mondes Secondaires 224	
6.2.3 La marge d'appropriation : la virtualité	228
6.3 Les pratiques sémiotiques de la communauté.....	229
6.3.1 Utilisation de signes provenant du Monde Secondaire.....	230
6.3.2 L'expression métaphorique des affects	232
6.3.3 Recadrage ou réenchantement du Monde Primaire	233
6.4 Conclusion	235
CONCLUSION	237
ANNEXE A RÉSUMÉ DES PRINCIPAUX CONCEPTS TOLKIENIENS UTILISÉS DANS LE MODÈLE DU PLURIMONDE.....	251
ANNEXE B RÉSUMÉ DU MODÈLE TOLKIENIEN DU PLURIMONDE	253
BIBLIOGRAPHIE	255

LISTE DES FIGURES

Figure 4.1 Schéma du fonctionnement du signe en fonction de la sémiotique peircienne tiré des travaux de Catherine Saouter	122
Figure 4.2 Le processus infini de la sémosis peircienne	126
Figure 4.3 Composition du plurimonde d'un individu et la superposition de certains Mondes Secondaires avec le Monde Primaire	153
Figure 4.4 Illustration du changement d'actualité d'un Monde Secondaire vers le Monde Primaire.....	158
Figure 4.5 Exemple de transfert dynamique de l'actualité des mondes dans une partie de jeu de rôle sur table.....	160
Figure 6.1 Description du journal <i>Legend of Istorica</i> selon le site web de <i>The Hero's Journal</i> (2022)	212
Figure 6.2 Lien entre la motivation, le plaisir et les récits selon le site web du <i>Hero's Journal</i>	213
Figure 6.3 Représentation de Yew dans les trois récits du <i>Hero's Journal</i> et justification des trois récits selon le site internet de la compagnie.....	216
Figure 6.4 Page de définition de la quête personnelle pour <i>Legend of Istorica</i>	218
Figure 6.5 Description des différentes sections des pages journalières.....	219
Figure 6.6 Exemple de section réflexive : la fin du premier chapitre	220
Figure 6.7 La fin de la quête.....	221
Figure 6.8 Affrontement final dans <i>Legend of Istorica</i>	230

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 2.1 Types de création selon Tolkien.....	64
Tableau 2.2 Types de monde selon Tolkien.....	67
Tableau 2.3 Distinctions entre la Magie et les Enchantements dans la pensée de Tolkien	72
Tableau 2.4 Les effets des expériences vécues dans les Mondes Secondaires selon Tolkien..	79

RÉSUMÉ

L'essai *On Fairy-Stories* (1947) de J.R.R. Tolkien est l'un de ses textes académiques les plus cités. L'essai est généralement défini comme une réflexion sur son processus de création et sur ses choix esthétiques. Plusieurs chercheurs importants des études tolkieniennes (notamment Shippey, Flieger et Anderson) notent que *On Fairy-Stories* est difficile d'approche, notamment à cause de son manque de ligne directrice et de la posture ludique que Tolkien adopte dans son écriture. Ces spécificités du texte font en sorte que le propos du texte semble incertain.

Dans ce contexte, cette thèse propose d'interpréter *On Fairy-Stories* en partant de l'idée que l'essai porte avant tout sur l'influence des expériences vécues dans les Mondes Secondaires sur notre rapport au monde. En ce sens, cette thèse présente les résultats d'une analyse herméneutique (selon la méthode de Yves Citton) qui répond à la question suivante : quel modèle sémiotique du plurimonde et de la réception des Mondes Secondaires peut-on construire à partir de l'essai *On Fairy-Stories* (1947) de Tolkien? Pour ce faire, l'essai de Tolkien est mis en dialogue avec deux approches théoriques : le sémiopragmatisme états-unien et la théorie spinoziste des affects.

Cette thèse vise donc à construire un modèle sémiotique à partir des concepts proposés par Tolkien dans *On Fairy-Stories*. Elle s'appuie particulièrement sur les concepts de Mondes Primaire et Secondaire, d'Enchantement et de Recouvrement. Le résultat de la recherche se nomme : *le modèle tolkienien du plurimonde*. Au fil de la progression de la thèse, il sera montré que les Mondes Secondaires participent à l'expérience humaine et que, en tant que tels, ils sont réels. À l'aide des pensées de C.S. Peirce et William James, la thèse développe une vision du réel au sein de laquelle plusieurs types de mondes (Primaires et Secondaires) cohabitent, mais qui présentent des degrés d'actualités variables en fonction de la sémiologie de l'interprète. Le concept tolkienien d'Enchantement représente le moment où le Monde Secondaire est interprété en lui-même, c'est-à-dire qu'il est complètement actuel d'un point de vue sémiotique. Nous désignons « plurimonde » l'écosystème formé du Monde Primaire et les Mondes Secondaires d'un individu. Au sein du plurimonde, les mondes peuvent entretenir divers liens entre eux. Plus précisément, les mondes peuvent se superposer, c'est-à-dire que les habitudes interprétatives développées dans un Monde Secondaire peuvent servir à donner du sens au Monde Primaire.

La thèse montre aussi que les expériences vécues dans les Mondes Secondaires mobilisent le corps de l'interprète. En ce sens, l'individu est affecté corporellement par ce qu'il·elle vit dans le Monde Secondaire. Suivant l'approche spinoziste, les affections vécues dans un Monde Secondaire ont la capacité de modifier la puissance d'agir des individus et permettent de développer de nouvelles connaissances sur le fonctionnement de leurs corps lorsqu'ils entrent en contact avec certains signes. Par la suite, le vécu affectif secondaire peut se transférer au Monde Primaire avec la réactivation des expériences, par l'imagination. Ainsi, l'individu peut

profiter de la modification de sa puissance d'agir, même en dehors de l'expérience elle-même. Selon la lecture deleuzienne de Spinoza, l'imagination représente une force, puisqu'elle permet de comprendre le fonctionnement de notre corps et de cultiver notre agentivité. Les expériences secondaires offrent ainsi aux individus l'opportunité de renégocier leur rapport au Monde Primaire, notamment à travers l'effet de Recouvrement.

Finalement, cette thèse démontre que les individus possèdent une certaine liberté dans la mise en forme de leur monde. Les « mondes » étant le résultat de l'organisation sémiotique à partir de l'expérience pure, il en résulte qu'il est possible d'organiser *autrement* les mondes. En prenant conscience de l'espace de liberté que les individus possèdent dans la mise en forme des mondes, et en faisant usage des transferts sémiotiques et affectifs potentiels entre les mondes, cette thèse affirme, en dernière analyse, que les Mondes Secondaires peuvent servir à changer, ou plutôt, à réenchanter le Monde Primaire.

Mots clés : J.R.R. Tolkien, *On Fairy-Stories*, sémiotique, plurimonde.

ABSTRACT

J.R.R. Tolkien's essay *On Fairy-Stories* (1947) is one of his most cited academic texts. The essay is generally conceived as a reflection on his creative process and aesthetic choices. Several important scholars in Tolkien studies (notably Shippey, Fliieger and Anderson) note that *On Fairy-Stories* is difficult to approach, in particular because of its lack of a guideline and the playful posture that Tolkien adopts in his writing. These specificities of the text make the text's purpose seem uncertain.

In this context, we propose to interpret *On Fairy-Stories* based on the idea that the essay reflects primarily on the influence of experiences in the Secondary Worlds on our relationship to the world. In this sense, this thesis presents the results of a hermeneutic analysis (according to Yves Citton's method) of the text which answers the following question: what semiotic model of the pluri-world and of the reception of the Secondary Worlds can be constructed from Tolkien's essay *On Fairy-Stories* (1947)? Nevertheless, Tolkien's words often remain unclear as to the precise functioning of his concepts. To address this problem, we put Tolkien's essay in dialogue with two approaches: American semiopragmatism and the Spinozist theory of affect.

Our thesis thus aims at building a semiotic model from the concepts proposed by Tolkien in *On Fairy-Stories*. We rely particularly on the concepts of Primary and Secondary Worlds, Enchantment and Recovery. The result of our research is called the *Tolkienian model of the pluri-world*. As the thesis progresses, we will show that the Secondary Worlds participate in the human experience and, as such, they are real. Based on the thoughts of C. S. Peirce and William James, we develop a conception of reality in which several types of worlds (Primary and Secondary) coexist and have varying degrees of actuality depending on the semiosis of the interpreter. The Tolkien's concept of Enchantment represents the moment when the Secondary World is interpreted in itself, that is, when it is completely actual from a semiotic point of view. We refer to the ecosystem between the Primary World and the Secondary Worlds of an individual as the "pluri-world". Within the pluri-world, the worlds can have various links between them. Specifically, we argue that worlds can overlap, that is, interpretive habits developed in a Secondary World can serve to make sense of the Primary World.

We also show that experiences in Secondary Worlds mobilize the interpreter's body. In this sense, the individual is affected by what they live in the Secondary World. Following Spinoza's approach, we affirm that the affections lived in a Secondary World have the capacity to modify the power of action of the individuals and allow them to develop new knowledge about the functioning of their bodies when put in contact with certain signs. Subsequently, the secondary affective experience can be transferred to the Primary World with the reactivation of the experiences by the imagination and thus benefit from the modification of the power to act even outside the experience itself. According to the Deleuzian reading of Spinoza, the imagination represents a force since it allows us to understand the functioning of our body and to cultivate our agentivity. Following this idea, we propose that secondary experiences offer

the opportunity for individuals to renegotiate their relationship to the Primary World, notably through the Recovery effect.

Finally, our thesis demonstrates that individuals possess a certain freedom in shaping the world. Since "worlds" are the result of semiotic organization from pure experience, it follows that it is possible to organize worlds differently. By becoming aware of the space of freedom we possess in the shaping of worlds and by making use of the potential semiotic and affective transfers between worlds, we argue, in the final analysis, that Secondary Worlds can serve to change, or rather, to re-enchant the Primary World.

Keywords : J.R.R. Tolkien, *On Fairy-Stories*, semiotics, pluri-world.

INTRODUCTION

John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973) est un écrivain et philologue¹ anglais, connu principalement pour avoir écrit *The Hobbit* (1937) et *The Lord of the Rings* (1954-1955). Le succès de ses œuvres littéraires fait de Tolkien l'un des écrivains les plus illustres du genre de la fantasy. Rapidement, ses œuvres influencent la formation de pratiques culturelles et médiatiques qui entraînent le développement de sous-cultures spécifiques. L'exemple le plus caractéristique est le jeu de rôle sur table *Donjons et Dragons* (Gygax et Arneson, 1974). Les œuvres littéraires de Tolkien ont été déterminantes sur plusieurs plans pour la création de ce jeu, à la fois dans son esthétique fantasy et dans le fonctionnement de son monde². Ce jeu a amené la formation d'une sous-culture basée sur cette pratique et joue un rôle important au sein de la culture geek³.

Bien que l'œuvre de Tolkien fût déjà un objet de culte dans plusieurs milieux culturels, l'adaptation cinématographique de *The Lord of the Rings*, réalisée par Peter Jackson en 2001-2003, est suivie d'une montée fulgurante en popularité : à la fois *The Hobbit* et *The Lord of the Rings* figurent dans la plupart des listes des livres les plus vendus au monde. De nombreuses adaptations ont été faites des œuvres littéraires de Tolkien, que ce soit sous la forme de films, de séries radiophoniques ou télévisées, de jeux vidéo, de jeux de table ou de jeux de rôle, de bandes dessinées, etc.

¹ La philologie est l'étude des langues et des littératures qui leur sont liées à partir de documents historiques. Cette discipline se situe au croisement des études littéraires, de l'histoire et de la linguistique.

² Gary Gygax a souvent minimisé l'influence de Tolkien sur *Donjons et Dragons*, préférant mettre de l'avant des écrivains états-uniens comme Robert E. Howard, L. Sprague de Camp, Fletcher Pratt, Fritz Leiber, Poul Anderson, A. Merritt et H.P. Lovecraft (1985). Néanmoins, plusieurs spécialistes s'accordent sur la parenté évidente entre les univers (Caïra, 2007 ; Ewalt, 2013).

³ Accepté depuis peu dans les dictionnaires de la langue française, le terme geek est habituellement défini comme un adjectif décrivant quelqu'un passionné pour un domaine précis. Vincent Billard, dans son ouvrage *Geek Philosophie* (2013), présente l'étymologie de ce terme : « [...] il semble que le terme de "geek" popularisé en langue anglaise, dérivé lointainement d'une déformation du terme allemand "gek" désignant, au Moyen Âge, une sorte de fou (selon l'*Oxford American Dictionary*, notamment) ». Ce terme était à la base une insulte, mais il a été réapproprié par les geeks et est devenu un adjectif identitaire. Dans ce même ouvrage, Billard décrit le geek comme quelqu'un ayant une passion obsessive pour les mondes imaginaires (ou les technologies, quoique celui-ci soit souvent nommé « nerd » plutôt que « geek »).

La position centrale de l'œuvre littéraire de Tolkien dans la culture populaire, et plus particulièrement dans la culture geek, contribue à faire de lui un écrivain étudié dans plusieurs disciplines universitaires (études littéraires, études médiatiques, sociologie, linguistique, etc.). De plus, les études sur Tolkien ne s'intéressent pas uniquement à son œuvre en tant que telle, mais aussi à son influence sur les médias (cinéma, jeux, musique, etc.) ou sur diverses pratiques culturelles (jeux de rôle grandeur nature, apprentissage de langues inventées, interprétations et relectures politiques, etc.).

Plusieurs de ses essais sont lus principalement pour éclairer ses œuvres artistiques et son processus créatif ; alors que, par exemple, la valeur scientifique de *The Monster and the Critics* (1936) est bien établie depuis sa première publication (un des textes les plus importants sur *Beowulf*) (Shippey, 2000), d'autres textes, comme *On Fairy-Stories* (1947), sont essentiellement perçus comme des réflexions sur sa démarche artistique qui aident à comprendre ses choix esthétiques. Néanmoins, dans ses essais théoriques, Tolkien développe des concepts qui peuvent aider à comprendre certaines pratiques sémiotiques.

Des chercheur·se·s éminent·e·s des études sur Tolkien, notamment Shippey, Flieger et Anderson, notent que le sujet véritable de l'essai *On Fairy-Stories* est difficile à saisir, malgré ses nombreuses qualités. Bien que *On Fairy-Stories* soit un des textes les plus cités dans les études tolkieniennes, et que plusieurs des concepts qu'il présente (par exemple, Monde Secondaire⁴, Enchantement, Eucatastrophe) soient fréquemment utilisés dans les recherches, un flou persiste quant au sujet principal de l'essai.

Contrairement à ce que son titre annonce, le propos de l'essai *On Fairy-Stories* dépasse largement la simple discussion sur les contes de fées. Le plan initial de Tolkien se divisait en trois

⁴ Dans le cadre de cette thèse, nous écrivons avec une majuscule les concepts directement issus des écrits de Tolkien, suivant sa manière d'écrire. Par exemple, les concepts de « Mondes Secondaires » et de « Fantasy » seront écrits avec des majuscules lorsqu'ils renvoient à la pensée de Tolkien, mais celui de « mondes imaginaires » ou encore le genre littéraire de la « fantasy » ne le seront pas, puisqu'ils n'apparaissent pas présents dans les écrits de Tolkien ou qu'ils n'ont pas le même sens.

questions : « *What are fairy-stories? What is their origin? What is the use of them?* » (1947, p. 27). À ce stade du développement de son argumentaire, les objectifs de sa réflexion semblent clairs et, au fil de la progression de l'essai, chacune des questions est traitée par Tolkien. Néanmoins, la manière dont il répond aux questions peut surprendre les lecteur·rice·s. Par exemple, dans la conclusion de la partie qui définit les contes de fées (réponse à la question *what are fairy-stories ?*) il mentionne qu'il ne s'agit pas de récits à propos de créatures surnaturelles, nommées « fées », mais plutôt de récits qui sont situés dans une contrée appelée Faërie. Cette affirmation, basée sur des sources historiques, contrevient au sens commun de l'expression. D'une manière similaire, à la deuxième question (*what is their origins ?*), il affirme que celle-ci n'est pas importante, puisque cette origine se confond avec celle des langues, laquelle est de toute façon inaccessible à notre savoir. Selon lui, il convient plutôt de s'intéresser aux raisons qui font que les contes de fées sont encore lus et appréciés de nos jours. Tolkien opère ainsi un renversement des attentes des lecteur·rice·s.

Dans la deuxième moitié de l'essai, Tolkien ne discute pas uniquement des contes de fées. Il effectue en effet plusieurs glissements au niveau de son propos : il traite de plus en plus de la nature du langage et de la puissance des récits plutôt que des contes de fées. Il développe un modèle théorique pour réfléchir aux mondes imaginaires, qu'il nomme Mondes Secondaires, et aux rôles qu'ils jouent pour les individus. Ce changement de sujet combiné à la prose imaginative de Tolkien contribuent à rendre le texte difficile d'approche. Il semble en effet ardu de déterminer ce dont Tolkien veut précisément discuter dans cet essai.

Cette difficulté est notée notamment par le biographe officiel de Tolkien, Humphrey Carpenter, qui affirme que *On Fairy-Stories* n'a pas de fil conducteur et n'est qu'une collection éparse de « bonnes idées » (1977, p. 228). Tom Shippey soutient à son tour que l'essai représente le « *least successful if most discussed piece of argumentative prose* » et il lui reproche de manquer de fondement philologique (1982, p. 66). Plus récemment, Flieger et Anderson affirment que l'éparpillement de l'essai peut le faire paraître faible au niveau argumentaire (2008, p. 10). Le propos de *On Fairy-Stories* semble donc poser un problème pour les spécialistes de Tolkien.

Dans ce contexte, nous défendons dans cette thèse l'idée de lire *On Fairy-Stories* sous un autre angle d'approche. Plutôt que d'interpréter l'essai comme une réflexion sur la démarche artistique de l'auteur ou une analyse philologique des contes de fées comme le font nombre de chercheur·se·s, nous proposons de le concevoir comme un texte qui présente implicitement des réflexions sur les processus sémiotiques. Bien sûr, ces réflexions restent embryonnaire et il est nécessaire de les mettre en dialogue avec des modèles théoriques pour le compléter. La visée générale de notre thèse est donc de répondre à la question suivante : quel modèle sémiotique du plurimonde et de la réception des Mondes Secondaires peut-on construire à partir de l'essai *On Fairy-Stories* (1947) de Tolkien ? Par cette question, nous ne cherchons pas un modèle « caché » dans le texte, mais visons plutôt à en construire un à partir des outils conceptuels proposés par Tolkien.

Ainsi, contrairement aux interprètes spécialistes précédent·e·s, nous proposons de lire *On Fairy-Stories* selon un point de vue sémiotique. Cette perspective signifie que nous ne nous intéressons pas spécifiquement à ce que Tolkien affirme au sujet des contes de fées (par exemple, leurs spécificités esthétiques ou thématiques), mais plutôt à la manière dont il conçoit les processus de signification mis en œuvre pour le fonctionnement de ce type d'expériences. Ainsi, nous opérerons une sélection dans notre lecture, c'est-à-dire que nous choisirons et analyserons seulement les éléments qui sont pertinents à notre objectif.

À première vue, il peut sembler incohérent de vouloir revaloriser un texte et ne pas le considérer dans son entièreté. Néanmoins, un nouveau modèle méthodologique permet de justifier ce choix. L'angle général de notre interprétation s'inscrit dans la méthode herméneutique pragmatiste développée par Yves Citton dans *Lire, interpréter, actualiser. Pourquoi les études littéraires ?* (2017). Citton met de l'avant la valeur de la lecture actualisante, c'est-à-dire une interprétation centrée sur le contexte et sur les besoins de l'interprète au moment de la lecture. La lecture actualisante peut être anachronique, puisqu'elle ne vise pas à retrouver le sens originel de l'œuvre ou la volonté de l'auteur·rice, mais à lire l'œuvre dans un nouveau contexte et par un·e nouvel·le interprète. Ainsi, le sens d'une œuvre se transforme à chaque lecture.

En somme, le modèle herméneutique de Citton cherche à comprendre les possibilités du texte, c'est-à-dire comment l'interprète le conçoit maintenant (au moment précis de l'interprétation). Citton affirme qu'il est possible d'utiliser des textes « anciens » dont le sujet ne semble pas s'appliquer de prime abord à notre temps, afin de comprendre les phénomènes contemporains. Dans un cadre herméneutique pragmatiste, le texte est étudié pour révéler ce qu'il permet, et non pas uniquement de ce qu'il est en lui-même : l'actualisation de l'œuvre révèle sa richesse. De plus, l'herméneutique pragmatiste permet le croisement et le dialogue entre différentes sources. Cette mise en commun fait partie du processus de la lecture actualisante. L'interprète fait ainsi ressortir de nouvelles significations. En ce sens, cette méthode s'accorde parfaitement avec l'objectif de notre thèse qui est de proposer une nouvelle lecture sémiotique de *On Fairy-Stories* de Tolkien.

Pour ce faire, nous mettrons en dialogue *On Fairy-Stories* (et quelques autres écrits de Tolkien) avec le pragmatisme états-unien de Peirce et de James, ainsi qu'avec la théorie spinoziste des affects. Nous avons sélectionné ces théories parce qu'elles offrent des outils pour réfléchir à deux éléments clés de l'essai de Tolkien : les processus de signification et les sensations du corps. Les deux pans de notre cadre théorique forment ainsi un tout cohérent, particulièrement à travers la pensée de William James, qui discute de l'expérience d'un point de vue à la fois sémiotique et affectif. Sa pensée est fondamentale pour le pragmatisme états-unien et elle est aussi présente dans la théorie des affects de Brian Massumi qui sera également convoqué. Le rapprochement de *On Fairy-Stories* avec le pragmatisme états-unien et la théorie spinoziste des affects nous permettra de construire ce que nous appelons : le modèle tolkienien du plurimonde⁵.

Les objectifs de notre recherche sont doubles. Premièrement, revaloriser cet essai de Tolkien, en montrant que l'essai *On Fairy-Stories* est plus qu'une réflexion sur sa démarche artistique : cet ouvrage présente une pensée complexe et unique. En tant que telle, la pensée théorique de

⁵ Le concept de plurimonde est un néologisme qui sera développé tout au long de cette thèse.

Tolkien mérite d'être étudiée hors des interrogations propres à ses décisions esthétiques. Deuxièmement, nous entendons offrir un cadre conceptuel différent pour réfléchir à l'influence des expériences fictionnelles dans la vie des individus⁶. Les concepts de Tolkien sont en effet originaux et opportuns pour penser autrement la structure des échanges entre le monde « réel » et les mondes imaginaires (issus ou non du genre littéraire de la fantasy). Les concepts utilisés pour décrire les phénomènes informent notre compréhension de ceux-ci : ainsi, l'utilisation de termes différents mettra en lumière des éléments habituellement mis de côté par les approches plus traditionnelles des études littéraires. Par exemple, Tolkien réfléchit aux mondes imaginaires sans utiliser le concept de fiction; un concept étant lourd de sens et souvent synonyme de « mensonge » ou de « fausseté ». Ce refus d'utiliser ce concept l'amène à développer un modèle théorique dans lequel le monde « réel » et les mondes imaginaires (appelés Mondes Secondaires) font tous deux partie de la réalité expérientielle de ce que nous appelons le « plurimonde ».

Le modèle tolkienien du plurimonde, développé dans cette thèse, se divise en deux parties, chacune correspondant à l'un de nos cadres théoriques (pragmatisme états-unien et théorie spinoziste des affects). La théorie du signe de Peirce et la philosophie de l'expérience de James nous permettront tout d'abord de montrer que, d'un point de vue sémiotique, les Mondes Secondaires font partie de l'expérience humaine. Nous exposerons comment les signes et les habitudes interprétatives issues des expériences vécues dans un Monde Secondaire peuvent influencer notre rapport au monde et à notre vie quotidienne.

Quant à la théorie spinoziste des affects, elle permet de réfléchir aux sensations du corps dans l'expérience. Ce cadre conceptuel nous offre des outils pour analyser l'aspect incarné d'une expérience dans un Monde Secondaire : le corps de l'interprète se trouve affecté par les signes qui font partie du Monde Secondaire. Ces rencontres avec des corps constitués de signes

⁶ Bien entendu, l'influence se produit aussi dans le sens contraire, c'est-à-dire que les expériences de la vie de tous les jours influencent notre rapport aux mondes fictionnels. Néanmoins, dans le cadre de cette thèse, nous nous concentrons sur l'influence des expériences fictionnelles sur la vie extérieure aux mondes imaginaires.

étrangers à la vie quotidienne peuvent changer les habitudes du corps, et ainsi influencer la façon dont l'interprète perçoit le monde qui l'entoure et ses interactions avec lui.

Nous montrerons progressivement comment ces deux théories mettent en lumière des éléments hermétiques ou cryptiques de l'essai de Tolkien (par exemple, certaines métaphores ou concepts non explicités). Nous exposerons comment certains concepts tolkieniens (plus précisément ceux de Monde Secondaire, d'Enchantement et de Recouvrement) permettent d'élaborer une vision du réel dans laquelle différents mondes sont superposés, les uns sur les autres, pour former un plurimonde. Contrairement à la structure unifiée et stable d'un univers (« un »), le plurimonde (« plusieurs ») se caractérise par son ouverture et sa nature plurielle. Le modèle tolkienien du plurimonde s'insère donc dans une approche pluraliste, mise de l'avant par James, qui soutient que le monde « réel » est formé par de multiples manières de le voir et que chacune de ces visions peut être conçue comme un monde en lui-même.

Le premier chapitre présente notre projet de manière détaillée. À partir de l'essai *On Fairy-Stories* (son contexte, ses différentes versions, son contenu et les critiques formulées à son égard par les spécialistes), nous montrons les raisons pour lesquelles il s'agit d'un texte difficile d'approche. L'ouverture et le flottement du sens de certains éléments permettent de le concevoir sous plusieurs angles : comme une réflexion sur sa démarche artistique, comme une théorie de la *fantasy* ou encore comme un texte qui présente des idées qui n'ont pas de liens explicites entre elles. *On Fairy-Stories* est à la fois un texte abondamment étudié, mais dont plusieurs facettes restent à explorer ou à clarifier. Après avoir résumé le propos de l'essai, nous exposons en quoi le texte reste à être interprété sous un angle sémiotique. Ensuite, nous explicitons la méthodologie suivie pour la réalisation de notre projet. Nous contextualisons finalement les deux théories qui nous serviront à l'élaboration de notre modèle : le sémiopragmatisme états-unien et la théorie spinoziste des affects.

Le deuxième chapitre présente des concepts de Tolkien dans *On Fairy-Stories*. En restant le plus proche possible du texte, c'est-à-dire sans faire d'actualisation ou d'analyse, nous définissons les principaux termes de l'essai : les concepts de Création, de Subcréation, ainsi que la

distinction entre le monde Primaire et les Mondes Secondaires. Par la suite, nous présentons la distinction entre la Magie et les types d'Enchantement. En effet, l'état sémiotique d'Enchantement est l'un des concepts les plus importants de notre modèle. Ce chapitre se termine par une description des effets sémiotiques présentés par Tolkien : le Recouvrement, la Fuite et l'Eucatastrophe. Nous accordons davantage d'importance au Recouvrement, celui-ci étant au cœur de notre compréhension des effets affectifs des expériences secondaires. L'objectif général de ce chapitre est de donner une vue d'ensemble des concepts de Tolkien mobilisés au sein de notre modèle.

Dans le troisième chapitre, nous résumons quelques théories au sujet des mondes imaginaires et des mondes possibles, de manière à expliciter la spécificité de l'approche tolkienienne. Il sera montré que la question de la fiction et son lien à la vérité préoccupe les penseur·se·s depuis l'Antiquité grecque. L'histoire philosophique de la fiction est traversée par une suspicion générale à son égard et par le rejet de sa réalité. Le renversement de ce paradigme est réalisé par la théorie littéraire des mondes possibles, qui conçoit les mondes fictionnels comme existants, mais non actuels. Pour les chercheur·se·s de cette théorie, seul le monde « réel » est actuel. Plus près de l'approche tolkienienne, la théorie de Wolf présente un modèle de la réalité transmédiatique de la construction des mondes imaginaires et des modes d'immersion. Bien que ces deux modèles s'intéressent aux mondes fictionnels, ils diffèrent du modèle tolkienien du plurimonde, notamment par leurs objectifs. Contrairement aux autres approches des mondes fictionnels, notre modèle ne s'intéresse pas aux éléments internes du monde ni aux modalités de narration, mais aux effets sémiotiques et affectifs des expériences vécues à l'intérieur d'un Monde Secondaire.

Le quatrième chapitre analyse *On Fairy-Stories* à la lumière du pragmatisme de Peirce et de James. Dans l'optique de montrer la spécificité ontologique des Mondes Secondaires, ce chapitre se concentre sur l'idée que ce sont des mondes de signes. Afin de décrire le fonctionnement de ces mondes de signes, nous résumons la conception du signe de Peirce. Par la suite, il est question du mode d'existence des Mondes Secondaires en fonction la philosophie de l'expérience de James. Cette section vise à montrer que ces mondes sont réels par leur

potentialité à devenir le lieu d'une expérience signifiante et actualisée. À l'aide du pragmatisme de Peirce et de James, nous définissons l'état d'Enchantement comme le remplacement de la vision habituelle du monde par une autre, formée à l'intérieur du Monde Secondaire, lequel devient alors sémiotiquement actuel au moment de son interprétation. Ce chapitre se termine par l'esquisse d'un modèle de la pluralité des mondes, dans laquelle il existe une multiplicité de mondes réels avec des degrés d'actualité variables.

En continuité avec le quatrième chapitre, le chapitre cinq rend compte de l'aspect expérientiel des mondes secondaires, en s'appuyant sur la théorie des affects. Dans un premier temps, nous synthétisons la théorie des affects de Spinoza jusqu'à ses formes contemporaines, notamment celle développée par Massumi. La théorie spinoziste des affects nous permet de réfléchir à l'aspect incarné de l'expérience secondaire et à son caractère souvent non rationnel. Dans un deuxième temps, nous montrons que l'aspect affectif des expériences secondaires influence le rapport au Monde Primaire. À travers le concept de Recouvrement, nous affirmons que le retour à la vie quotidienne après l'Enchantement offre un moment d'ouverture pendant lequel il est possible de renégocier notre rapport au Monde Primaire. Les aspects corporels de l'expérience secondaire se transfèrent au Monde Primaire, notamment à travers le rapport aux objets : certains prennent une valeur positive, et le corps a tendance à se tourner vers ceux-ci. La nature incarnée des expériences secondaires nous permet d'affirmer, en conclusion de ce chapitre, que les Mondes Secondaires sont réels par leurs effets sur les corps et par leurs interactions avec le Monde Primaire, c'est-à-dire par leur capacité à être le support d'expériences signifiantes, qui elles-mêmes influencent ceux et celles qui les vivent.

Les chapitres quatre et cinq exposent donc le cœur de notre thèse : ils formulent le résultat du dialogue entre *On Fairy-Stories* et les deux théories que nous avons sélectionnées afin d'interpréter l'essai. Pour faciliter la compréhension et l'applicabilité du modèle tolkienien du plurimonde à des objets d'étude concrets, nous présentons une illustration d'une potentielle étude au chapitre six. Cette exemplification porte sur l'entreprise états-unienne *The Hero's Journal*, qui offre des journaux intimes qui sont dirigés et narratifs. Après avoir décrit la composition des journaux, nous montrons que leurs structures favorisent des pratiques

sémiotiques qui intercalent le Monde Secondaire et le Monde Primaire. Ces journaux amènent les utilisateur·rice·s à employer des signes issus du Monde Secondaire pour décrire les éléments de leur Monde Primaire. Les pratiques sémiotiques de cette communauté s'accordent avec les intentions des concepteurs, qui sont de créer des journaux dont l'attrait vise à diminuer l'abandon de leur utilisation. Nous concentrons notre analyse sur une pratique encapacitante particulière : l'utilisation du terme « dragon » pour décrire une difficulté ou un obstacle vécu dans le Monde Primaire. Cet exemple d'étude nous permet de montrer qu'il existe réellement des pratiques de transfert sémiotique entre les mondes, particulièrement dans les communautés geek, et que le modèle tolkienien du plurimonde offre des outils conceptuels pour analyser ce type de pratique.

En somme, notre recherche se base principalement sur *On Fairy-Stories* de Tolkien, qui est mis en relation avec d'autres théories afin d'en faire émerger un sens nouveau. Le recours au pragmatisme états-unien et à la théorie spinoziste des affects sert à interpréter différemment la pensée de Tolkien. La structure générale de notre thèse s'appuie sur le dialogue entre les idées; en faisant des allers et retours et en reliant lesdites théories, nous montrons comment l'articulation entre ces idées permet de construire un nouveau modèle sémiotique à partir des concepts de Tolkien.

La pluridisciplinarité de la sémiotique rend difficile de cadrer la thèse dans une discipline en particulier : elle n'est ni en études de Tolkien, ni en littérature, ni en études médiatiques. Cependant, elle s'inscrit aux croisements de ces disciplines et peut en ce sens contribuer à chacune d'elle. En tant que réflexion sur la production de sens, la thèse contribue au domaine général de la sémiotique. Puisqu'elle porte sur un objet en particulier (les mondes secondaires ou fictionnels), la thèse contribue aussi à la compréhension du rôle des récits fictionnels dans les visions du monde (individuelles et sociales), ce qui contribue aux études littéraires et aux études de fans. Le modèle tolkienien du plurimonde est particulièrement utile pour étudier les pratiques fictionnelles des communautés geeks, notamment celles entourant le jeu de rôle sur table, les jeux vidéo, les cosplays, etc. La thèse contribue aussi aux études sur Tolkien en montrant que certains concepts qu'il propose s'accorde avec des principes philosophiques et

sémiotiques, ce qui peut permettre de valoriser la pensée de celui-ci. De plus, le modèle de la thèse aux études médiatiques en montrant la puissance sémiotique et affective des médias et comment ceux-ci jouent un rôle dans les discours sociaux et la reproduction des idéologies.

CHAPITRE 1

POUR UNE ANALYSE SÉMIOTIQUE DE ON FAIRY-STORIES

Dans ce chapitre, nous résumons dans un premier temps l'essai *On Fairy-Stories* de Tolkien. Nous présentons le contexte entourant sa rédaction, ses différentes versions, son contenu (le sommaire des différentes sections) et les principales critiques formulées à son égard par les spécialistes. Dans un deuxième temps, nous énumérons les différentes utilisations du texte dans les études sur Tolkien : réflexion sur sa démarche artistique, théorie de la fantasy et texte présentant diverses idées de l'auteur. Dans un troisième temps, nous présentons l'axe d'approche de notre thèse : *On Fairy-Stories* développe un modèle des Mondes Secondaires, lesquels sont entièrement constitués de signes. Toutefois, dans cet essai, Tolkien soutient que les Mondes Secondaires sont « vrais » et « actuels » et que leurs existences influencent le Monde Primaire. Dans un quatrième temps, nous détaillons les questions de notre recherche et la méthodologie de la thèse, puis offrons une brève contextualisation des deux parties du cadre théorique, à savoir la sémiotique pragmatiste et la théorie des affects. Ce chapitre se termine par l'énumération de quelques limites de notre thèse afin de bien cadrer les objectifs menés dans les chapitres subséquents.

1.1 *On Fairy-Stories*

1.1.1 Contexte de rédaction de l'essai

À l'origine, *On Fairy-Stories* est une conférence donnée par Tolkien, le 8 mars 1939, pour les *Andrew Lang Lectures*⁷. L'auteur reçoit, à la fin de 1938, la demande de présenter un des aspects de la vie ou du travail de Lang, et son choix s'arrête sur les contes de fées (Flieger et Anderson, 2008, p. 15). Cette allocution suit la publication de *The Hobbit* (1937), alors que Tolkien

⁷ Ces conférences sont données annuellement à l'Université St. Andrews en l'honneur d'Andrew Lang (1844–1912), un éminent folkloriste, poète, critique littéraire et anthropologue écossais. Il est notamment l'auteur d'une série de livres de contes de fées reprenant à la fois des contes traditionnels et des contes de sa propre création.

commence tout juste à travailler sur *The Lord of the Rings* (1954), à la demande de son éditeur. À ce stade peu avancé de la création de son grand roman, Tolkien réfléchit sur plusieurs thématiques, telles que l'existence d'une « littérature pour enfants » et le lien de celle-ci avec les contes de fées.

Selon Tolkien, cet exposé marque un moment de réflexion important et un changement de perspectives, concernant à la fois ses travaux créatifs et théoriques. Cette réflexion aboutit entre autres au rejet de plusieurs des choix esthétiques faits lors de la rédaction de *The Hobbit*, comme il l'explique dans une lettre à Walter Allen en avril 1959 (Tolkien, [1959] 2013, p. 244). En effet, en se basant sur les commentaires de Tolkien, Flieger affirme qu'il en vint à regretter l'utilisation de marqueurs de littérature pour enfant : « *Direct address to a fictional "you" presumed to be smarter than the characters in the story, labored jokes about dragons in a pinch and trolls with only one head, asides that no serious author would address to an adult reader – Tolkien came to regret them all* » (Flieger, 2012, p. 57). Dans une lettre datée du 22 novembre 1961, à sa tante Jane Neave, il affirme qu'avant la conférence *On Fairy-Stories*, en 1939, « *[he] had not then given any serious thought to the matter: [he] had not freed [him]self from the contemporary delusions about 'fairy-stories' and children* » (Tolkien, [1961] 2013, p. 255). À ce stade, il n'avait pas encore remis en question l'idée, répandue et soutenue par Andrew Lang (Flieger et Anderson, 2008, p. 12), que les enfants forment le public « naturel » des contes de fées. Son travail, en amont de cette conférence, lui permet de déconstruire plusieurs idées reçues de ce type. Certaines de ses réflexions sur les contes de fées vont influencer intimement ses créations subséquentes.

D'un point de vue historique, la sensibilité de Tolkien pour les contes de fées, ainsi que son choix pour cette thématique, peuvent être expliqués en partie par l'influence de la culture victorienne et edwardienne de l'époque. Comme Fimi (2008) le note, Tolkien commence à écrire à la période edwardienne (1901-1910), sous l'hégémonie victorienne (1837-1901), très importante en Angleterre. « *The Victorian imagination was dominated by the presence of fairies, even if only as synonyms for "small", "delicate" or "wonderful"* (Bown, 2001, p. 5), *while fairyland was frequently the subject matter of literature, painting and the stage* » (Fimi, 2008, p. 28). Au cours des premières

années de sa vie, son environnement est baigné dans l'imaginaire folklorique et romantique, typique de l'ère victorienne. Ce contexte historique et esthétique marque évidemment les œuvres fictionnelles de Tolkien, dans lequel s'ancrent ses réflexions sur les contes de fées (notamment au sujet des enfants et sur la forme des « fées »). Or, dans *On Fairy-Stories*, il se distancie de plusieurs penseurs qui ont inspiré sa pensée initiale (notamment Lang et Coleridge). Par ailleurs, cette culture victorienne sera profondément perturbée par les événements de la Première Guerre mondiale (1914-1918).

1.1.2 Différentes versions de l'essai

À la suite de la conférence, Tolkien révisé plusieurs fois son essai, qui atteint sa forme complète en 1943. Flieger et Anderson, dans leur édition commentée (2008), recensent trois manuscrits. Le manuscrit A, probablement rédigé entre décembre 1938 et mars 1939, témoigne des idées initiales. Le manuscrit B, beaucoup plus long, est retravaillé à plusieurs reprises, entre 1939 et 1943. Certaines sections semblent avoir été écrites pour en faire une lecture, laissant croire qu'elles ont été lues durant la conférence. Le manuscrit contient de nombreuses ratures et traces de réécritures. Ce dernier sert de source pour la rédaction de la version C, à la dactylographe, en août 1943. À partir de cette troisième version, les idées du texte sont stabilisées. Les modifications subséquentes témoignent de corrections mineures. Les différents manuscrits, ainsi que de nombreuses notes et listes, attestent non seulement de plusieurs réécritures, mais aussi et surtout de la transformation de la pensée de Tolkien.

On Fairy-Stories est publié, en 1947, dans un ouvrage collectif intitulé *Essays Presented to Charles Williams* (Lewis, 1947). Après le succès de *The Lord of the Rings*, l'essai sera republié dans un

volume intitulé *Tree and Leaf* (1964), regroupant aussi des nouvelles (*short-stories*). Ce livre est fréquemment réimprimé et l'essai figure dans plusieurs autres volumes⁸.

En français, le texte a été traduit sous le titre *Du conte de fées*, par Francis Ledoux, et intégré dans les recueils *Faërie* (1974) et *Faërie et autres textes* (2003). Il a été traduit également, sous le même titre, par Christine Laferrière, pour le recueil *Les Monstres et les Critiques et autres essais* (2006). Cependant, dans le but d'éviter de perdre des nuances sémantiques et syntaxiques, nous utilisons le texte original, en anglais, pour notre thèse. Les citations sont tirées de l'édition commentée et réalisée par Verlyn Flieger et Douglas A. Anderson (2008)⁹.

1.1.3 Contenu de *On Fairy-Stories*

En ouverture de son essai, Tolkien énonce clairement trois questions qui structurent son argumentaire et auxquelles il tentera de répondre :

There are, however, some questions that one who is to speak about fairy-stories must expect to answer, or attempt to answer, whatever the folk of Faërie may think of his impertinence. For example: What are fairy-stories? What is their origin? What is the use of them? (Tolkien, 1947, paragr. 3)

L'essai présente donc trois principaux buts explicitement énoncés : 1) proposer une définition des contes de fées ; 2) étudier leurs conditions de possibilité ; et 3) énoncer leurs fonctions

⁸ « *On Fairy-Stories* » est publié en anglais dans les volumes suivants (en plus des deux éditions précédemment nommées) : *The Tolkien Reader* publié chez Del Rey en 1966, puis réimprimé en 1986 ; *Tree and Leaf* (incluant l'ajout des textes *Smith of Wootton Major* et *The Homecoming of Beorhtnoth Beorhthelm's Son*) publié chez HarperCollins à partir de 1975 (réimpressions fréquentes) ; *Poems and Stories* à partir de 1980 ; *The Monsters and the Critics, and Other Essays* publié chez Houghton Mifflin à partir de 1983 (réimpressions fréquentes) ; *Tales from the Perilous Realm* publié chez HarperCollins à partir de 1997. L'essai est aussi publié dans une édition savante réalisée par Flieger et Anderson et publiée chez HarperCollins en 2008.

⁹ Cette édition savante présente le texte tel que révisé et corrigé par Christopher Tolkien, fils et éditeur de Tolkien, pour le volume *The Monsters and the Critics and other essays* (Tolkien, 1983). Dans le cadre de notre thèse, nous citerons l'essai de Tolkien sous la forme suivante : (Tolkien, 1947), puisqu'il s'agit de la date à laquelle le texte fut publié pour la première fois, les corrections subséquentes de la part de Christopher Tolkien étant de nature superficielle. Toutes citations comme celle-ci : (Flieger et Anderson, 2008) concernent les commentaires des éditeurs au sein de ce même volume.

(littéraires, esthétiques et sémiotiques). Cette section présente un résumé des six sections de l'essai, dans le but d'offrir une vue d'ensemble de son contenu.

1.1.3.1 *Fairy-Story*

Dans la première section de son essai, Tolkien s'attarde à la première question de sa recherche, énoncée plus tôt : « *What are fairy-stories?* ». Ce questionnement l'amène à chercher des pistes du côté des acceptions officielles. Or, les dictionnaires ne proposent pas de définitions satisfaisantes, lesquelles sont soit trop restreintes (récit concernant les fées) ou trop vagues (récit incroyable ou faux). Cherchant une autre piste de réponse, Tolkien se tourne vers l'histoire de ses usages et note que l'utilisation contemporaine du mot « *fairy* » provient d'une erreur de transcription dans le dictionnaire d'Oxford :

Fairy, as a noun more or less equivalent to elf, is a relatively modern word, hardly used until the Tudor [1485-1603] period. The first quotation in the Oxford Dictionary (the only one before A.D. 1450) is significant. It is taken from the poet Gower: as he were a faierie. But this Gower did not say. He wrote as he were of faïerie, "as if he were come from Faërie". (Tolkien, 1947, paragr. 9)

À la suite de cette observation, il propose la définition suivante : « *for fairy-stories are not in normal English usage stories about fairies or elves, but stories about Fairy, that is Faërie, the realm or state in which fairies have their being* » (Tolkien, 1947, paragr. 10). L'objet de la définition change donc : d'un être folklorique, il devient un espace géographique. Cette mutation sera fondamentale pour le développement ultérieur de son modèle des Mondes Secondaires. Plus précisément, il note que peu de récits, socialement compris comme des contes de fées, contiennent des fées ou des elfes. Il raffine donc sa description : un conte de fées est le récit des aventures d'êtres humains au

sein de la Faërie, aussi appelée les contrées périlleuses (*Perilous Realm*)¹⁰. Il exclut certains types de récits (récits de voyages, rêves et fables animalières) de sa définition.

1.1.3.2 *Origins*

Dans la section *Origins*, Tolkien s'attarde à sa deuxième question de sa recherche : « *What is their origin?* ». Il examine trois idées principales proposées par la philologie et l'étude des mythologies du XIXe siècle, pour dégager l'origine des contes de fées, soient : 1) « l'invention autonome » ; 2) « la diffusion géographique » ; et 3) « l'héritage temporel ». La théorie de l'invention autonome, nommée aussi « évolution indépendante », affirme qu'il serait théoriquement possible de retrouver le·la créateur·rice à l'origine de chacun des contes. Après sa création, le conte se serait diffusé selon deux processus : la diffusion géographique, dans l'espace, avec le déplacement des populations humaines, et l'héritage temporel, qui explique la transmission d'une génération à l'autre. Tolkien reconnaît que ces éléments ont influencé la forme actuelle des contes de fées et des mythologies, mais pour lui, le plus important est le fait que ces récits ont un *effet* sur les individus *maintenant*. Ainsi, Tolkien reproche à la philologie sa recherche d'une origine inaccessible au détriment de questions plus substantielles comme la valeur actuelle des récits anciens.

Cette remarque amène le débat vers ce qui occupe le reste de son essai : les effets sémiotiques des langues et des récits. Avant de se concentrer sur la troisième question de sa recherche, Tolkien présente succinctement son approche de l'évolution des langues et leurs liens avec les récits : « *The incarnate mind, the tongue, and the tale are in our world coeval* » (Tolkien, 1947, paragr.

¹⁰ Tolkien nomme les univers des contes de fées de cette manière pour illustrer le danger et le mystère qui caractérisent généralement ce type de monde : « *Stories that are actually concerned primarily with 'fairies', that is with creatures that might also in modern English be called 'elves', are relatively rare, and as a rule not very interesting. Most good 'fairy-stories' are about the adventures of men in the Perilous Realm or upon its shadowy marches* » (Tolkien, 1947, paragr. 11)

27). Ce résumé fait implicitement référence à la théorie de Barfield¹¹ sur l'importance de l'imagination dans la perception du réel et sur son rôle dans la transformation historique des langues. Celle-ci soutient qu'une des fonctions de l'esprit créatif (*poësis*) est de créer de nouveaux signes et de nouvelles significations, afin de correspondre aux expériences contemporaines.

Donc, selon Tolkien, les mythes et les contes de fées existent parce que les êtres humains utilisent et créent des signes, afin de mettre en forme leurs expériences et les partager. Ainsi, les théories philologiques et anthropologiques sur l'origine des mythes, pour Tolkien, négligent l'aspect créatif et leurs effets sémiotiques. Ces théories cherchent à expliquer les raisons de la préservation historique de ces récits, en apparence « étranges et irrationnels » (Müller, 1866), en écartant d'emblée ce qui pousse les individus, aujourd'hui encore, à les lire ou à se les raconter.

La troisième question de sa recherche : « *What is the use of them?* » amène un changement dans la méthodologie de Tolkien, entre autres à cause de la diversité des significations associées au terme « *use* », ainsi qu'à l'importance qu'il accorde à la question. Dans la section *Children*, il déconstruit l'idée selon laquelle les enfants forment le public « naturel » des contes de fées. Dans la section *Fantasy*, il décrit le fonctionnement de l'imagination comme étant un procédé cognitif indispensable. Dans la section *Recovery, Escape, Consolation*, il s'intéresse aux effets directs des contes de fées sur les lecteur·rice·s.

¹¹ Arthur Owen Barfield (1898-1997) a été un collègue de Tolkien au sein des *Inklings*, un groupe de discussion où il le rencontre. Professionnellement, Barfield a été un avocat jusqu'en 1959. Cependant, sa formation était en littérature et en philologie. À la suite de sa retraite du droit, il a enseigné la philosophie et la littérature dans diverses universités en Amérique du Nord. Il a publié de nombreux essais philosophiques, mais ces derniers sont relativement oubliés ou, du moins, très peu étudiés. Ceux-ci portaient « sur la relation entre langage, mythe et réalité culturelle » (Flieger, 2014, p. 43). Tolkien était en accord avec les thèses de Barfield au sujet de l'imagination et des langues : elles ont « [...] comme Tolkien le confia à Lewis, "modifié[es] toutes ses perspectives" » (Flieger, 2014, p. 121).

1.1.3.3 *Children*

Le point de départ de la troisième section de l'essai est l'assertion voulant que les enfants soient le public réceptif, « naturel » et « idéal » des contes de fées. Afin de contredire cette idée, Tolkien dialogue avec les idées de Lang. En effet, les collections de contes de fées, publiées à l'époque de Tolkien, sont majoritairement le résultat des travaux en mythologie comparative, donc un travail d'intellectuel·le·s. Il lui semble étrange que les folkloristes, comme Lang, présentent leur objet d'étude comme étant spécifiquement adressé aux enfants, ce qui sous-entend un jugement de valeur négatif.

Tolkien soutient que cette association des contes de fées aux enfants est en fait un « *accident of our domestic history* » (1947, paragr. 44). Selon lui, une des raisons est que les contes de fées ont été dévalorisés par le monde lettré moderne. L'auteur compare alors les contes de fées à un vieux meuble déplacé dans la chambre des enfants quand les adultes n'en veulent plus, tout en reconnaissant que l'objet a encore une certaine « utilité ». Ce n'est donc pas la réceptivité « naturelle » et enthousiaste des enfants aux contes de fées qui opère le rapprochement : les enfants reçoivent et utilisent ce que les adultes mettent à leur disposition. Tolkien note, au passage, que le regroupement des enfants comme d'un groupe d'êtres humains dont les goûts et les aspirations sont uniformes est erroné. Le seul élément permettant de regrouper les enfants, selon lui, est leur manque commun d'expériences, qui ne présume aucunement que leurs sensibilités esthétiques soient uniformes.

De plus, Tolkien conteste les propos de Lang sur la « crédulité naturelle » des enfants qui en font un public de choix pour les contes de fées. Ayant moins de connaissances et des croyances peu établies, les enfants auraient moins de difficultés à « suspendre leur incrédulité », ce qui les rendrait plus adaptés à apprécier des récits *irréalistes*. « *Children are capable, of course, of literary belief when the story-maker's art is good enough to produce it* » (1947, paragr. 50). Tolkien soutient que le concept de suspension de l'incrédulité de Coleridge n'est pas une bonne façon de décrire de l'expérience littéraire à son apogée. L'expérience littéraire signifiante crée de nouvelles croyances, plutôt que de suspendre celles qui existent déjà. Tolkien propose donc les concepts

de Mondes Secondaires et de Croyances Secondaires, afin de décrire l'état d'enchantement dans lequel le·a lecteur·rice se trouve au cours de la lecture d'un conte de fées ou d'un mythe. Ces concepts envoient la suspension de l'incrédulité au rang d'expérience avortée ou à demi-accomplie. Tolkien affirme, dans cette section, que les contes de fées ne doivent pas être associés à un âge spécifique (adulte ou enfant), mais plutôt à une branche de la littérature, que préfèrent certains individus.

1.1.3.4 *Fantasy*

La section *Fantasy* est, au niveau théorique, la plus dense de l'essai. En effet, Tolkien y présente non seulement sa compréhension du fonctionnement de l'Imagination, mais aussi des concepts qui forment le cœur de son modèle des Mondes Secondaires. Il commence par différencier les concepts d'Imagination, faculté qui produit des images mentales, de l'Art sous-crétif (*Sub-creative Art*) qui façonne les Mondes Secondaires. Afin de regrouper l'Art sous-crétif et l'esthétique irréaliste des contes de fées, Tolkien propose le terme *Fantasy*. Le terme *fantasy* a l'avantage d'être associé culturellement à l'imaginaire et d'être sémantiquement proche du mot fantastique signifiant « *remote from reality* » (Oxford English Dictionary, 2021b). Cependant, la *fantasy* est un substantif qui contient aussi un sens péjoratif, ce que Tolkien critique fortement. Selon lui, la capacité à produire des images « irréelles » n'est pas un défaut qui éloignerait des faits scientifiques et qui encouragerait les illusions, mais une vertu permettant de concevoir le monde différemment et, donc, d'offrir éventuellement un pilier pour le changer.

Tolkien revalorise la *Fantasy* en contestant les idées reçues à son sujet. Ainsi, il présente la *Fantasy* comme une activité naturelle des êtres humains, qui aspirent à l'Enchantement, c'est-à-dire à l'art elfique de la création des Mondes Secondaires « *into which both designer and spectator can enter* » (1947, paragr. 75). Tolkien soutient ensuite que la *Fantasy* émerge du désir et de la capacité humaine à produire des Mondes Secondaires irréalistes, mais elle ne doit pas être opposée à la Raison. La *Fantasy* est, en effet, une activité raisonnée et consciente. Il s'agit même d'une des caractéristiques qui la distingue notamment de la majorité des rêves, lesquels ne sont pas contrôlés, mais sont l'expression de l'inconscient. Tolkien affirme que « *creative Fantasy is*

founded upon the hard recognition that things are so in the world as it appears under the sun; on a recognition of fact, but not slavery to it» (1947, paragr. 79). En ce sens, la Fantasy exprime la liberté imaginative des êtres humains face au Monde Primaire.

1.1.3.5 *Recovery, Escape, Consolation*

Dans la dernière section de son essai, Tolkien s'intéresse aux trois principaux effets des contes de fées sur les lecteur·rice·s. Ces effets donnent toute la pertinence à cette forme artistique de nos jours. Le premier de ces effets est le Recouvrement (*Recovery*), qui évoque le sentiment d'étrangeté expérimenté dans les Mondes Secondaires fantastiques qui permet de regagner une vue claire des éléments de la réalité que nous tenons pour acquis parce que trop familiers. Tolkien compare ce phénomène au fait de laver les fenêtres d'une maison, dans le sens où les Mondes Secondaires revitalisent notre regard et permettent de voir avec un œil nouveau ce que nous percevons continuellement. Indirectement, le Recouvrement peut aussi altérer le rapport au monde des lecteur·rice·s.

L'Évasion (*Escape*) est le deuxième effet des contes de fées. Il se présente comme la possibilité pour les lecteur·rice·s de fuir dans un autre monde, même si cette évasion est temporaire et incomplète. Bien que Tolkien utilise ce terme dans un sens conventionnel, il opère une modification au niveau de la valeur qui lui est associée. En effet, il présente la fuite vers un Monde Secondaire comme légitime et normale, contrairement au sens péjoratif, qui signifie plutôt un «divertissement facile et insignifiant». En comparant la fuite des lecteur·rice·s à l'évasion des prisonnier·ère·s (plutôt qu'à l'abandon des déserteur·rice·s), Tolkien soutient qu'il s'agit d'une réaction adéquate, ainsi qu'un mécanisme de survie face aux situations indépendantes de la volonté des individus.

Finalement, dans sa discussion sur l'effet de consolation des contes de fées, Tolkien défend l'importance des fins heureuses (*Happy Endings*). Plutôt que de les représenter comme des solutions «faciles» aux situations désespérantes et sans issues apparentes, il affirme l'efficacité affective de cette structure narrative. Il propose le concept d'*Encatastrophe* (littéralement

« bonne catastrophe » selon l'étymologie grecque du suffixe « eu ») pour décrire le tournant soudain (et souvent miraculeux) des fins de contes de fées. L'Eucatastrophe, lorsqu'elle est bien réalisée, a des effets indéniables sur le corps : « *a catch of the breath, a beat and lifting of the heart, near to (or indeed accompanied by) tears* » (1947, paragr. 100). Tolkien insiste donc sur le fait que la joie (*Joy*) ressentie à la fin du récit est une part essentielle des contes de fées.

1.1.3.6 *Épilogue*

L'insistance sur le rôle de la joie dans l'expérience des contes de fées permet à Tolkien, dans l'épilogue, de relier ce genre littéraire aux Évangiles. En effet, l'auteur affirme que « *The Gospels contains a fairy-story, or a story of a larger kind which embraces all the essence of fairy-stories* » (1947, paragr. 104). Cette prise de position originale met en lumière plusieurs points essentiels de son modèle des Mondes Secondaires, notamment l'importance des récits « imaginaires » dans la construction des visions du monde, ainsi que de leurs effets sur le Monde Primaire. Tolkien conclut son essai par cette phrase : « *All tales may come true* » (1947, paragr. 106), évoquant le pouvoir transformatif des récits et leur valeur de vérité.

En somme, dans la première section de *On Fairy-Stories*, Tolkien formule trois questions de recherche et propose une définition non conventionnelle des contes de fées comme étant des récits ayant lieu en *Faërie*. Il critique ensuite l'insistance des chercheur·se·s en philologie et en mythologie à rechercher l'origine des contes et des mythes. L'important pour lui est l'effet des contes sur les lecteur·rice·s actuel·le·s et non leur origine ou leur sens ancien et inaccessible. Les trois sections suivantes traitent des effets et des fonctions des contes de fées, qui ont la capacité de transformer le rapport au monde des individus. Ainsi, bien que ses propos ne divergent jamais véritablement de son sujet annoncé en introduction, Tolkien propose dans *On Fairy-Stories* plus qu'un simple modèle du fonctionnement des contes de fées. Plus l'essai progresse, plus ses réflexions pointent vers l'influence des récits pour une compréhension spécifique des processus de signification.

1.1.4 Critiques et réceptions

Puisque Tolkien élabore une approche des contes de fées et des Mondes Secondaires qui dépasse largement ses objectifs initiaux, le résultat donne un texte dense, où plusieurs idées sont esquissées, sans être complètement développées. Cette densité de l'essai permet à plusieurs interprétations d'émerger, comme nous le verrons dans la prochaine section (1.2), mais fait également l'objet de nombreuses critiques. Notamment, Humphrey Carpenter, biographe officiel de Tolkien, lui reproche son éparpillement : « *He made a good many points in the lecture, perhaps too many for an entirely cogent argument* » (1977, p. 228). Selon lui, *On Fairy-Stories* serait une collection de « bonnes idées », plutôt qu'un texte présentant une cohésion interne et une progression clairement argumentée.

Une autre critique importante formulée à l'égard de l'essai provient de Tom Shippey, un des plus éminents spécialistes de Tolkien :

The main reason for its comparative failure, almost certainly, is its lack of a philological core or kernel; Tolkien was talking to, later writing for, an unspecialised audience, and there is some sign that he tried to 'talk down' to them. (Shippey, 1982, p. 66)

Dans leur édition critique, Flieger et Anderson reprochent aussi à l'essai son dispersement, qui donne l'impression d'un manque de fondement philologique : « *while "On Fairy-Stories" is packed with information and erudition, it casts so wide a net as to appear at first glance lacking a core, philological or otherwise* » (2008, p. 10). Cette critique abonde dans le sens de Shippey (*lack of philological core*) qui affirme que l'essai contient tant d'informations qu'il semble manquer de « fondement » philologique.

Ces critiques ne visent pas à affirmer que l'essai ne possède aucune qualité argumentative ou philosophiques, mais plutôt que *On Fairy-Stories* est un texte dont l'argumentation est parfois difficile à suivre. En effet, le propos de l'épilogue frôle la théologie et présente un glissement important de l'objectif. La manière avec laquelle Tolkien passe de « *what are fairy-stories?* » (1947, paragr. 3) à « *All tales may come true* » (1947, paragr. 106) peut sembler incohérente. La complexité

des idées, leur manque d'explications, le style (parfois humoristique et littéraire) et la fréquence des sous-entendus du texte expliquent peut-être, en partie, pourquoi l'essai fascine et polarise autant les spécialistes de Tolkien. Néanmoins, au cours de cette thèse, il sera montré que cette progression des idées est justifiée par le fait que l'essai ne développe pas seulement une approche littéraire des contes de fées, mais aussi une conception sémiotique du rôle des Mondes Secondaires dans l'expérience humaine.

1.2 Utilisations de *On Fairy-Stories* dans les études sur Tolkien

On Fairy-Stories est surtout analysé dans le contexte des études sur Tolkien, bien qu'il soit aussi étudié à l'extérieur de ce champ d'études, notamment dans les études des genres littéraires ou des littératures de l'imaginaire. À titre d'exemple, Mark J.P. Wolf, dans *Building Imaginary Worlds* (2012), reprend la terminologie développée par Tolkien, ainsi que quelques-unes de ses notions principales, pour élaborer une approche des Mondes Secondaires, dont les exemples s'étendent sur plus de trois millénaires. L'ouvrage de Wolf représente un point tournant dans l'étude des mondes imaginaires, puisqu'il insiste sur les éléments de construction du monde, au détriment du récit comme centre d'attention académique. L'influence du livre de Wolf s'étend dans plusieurs sphères universitaires, faisant de l'élaboration des mondes imaginaires un nouvel intérêt dans les études spécialisées sur Tolkien, comme le montre également le récent ouvrage *Sub-Creating Arda : World-Building in J.R.R. Tolkien's Work, its Precursors, and its Legacies* (Fimi et Honegger, 2019).

Désormais, les études sur Tolkien regroupent des chercheur·se·s issues de plusieurs disciplines universitaires (études littéraires, études culturelles, philologie, linguistique, histoire, etc.). Comme il est courant dans le domaine des études culturelles ou, plus globalement, lorsqu'il s'agit d'étudier un objet non reconnu par la critique ou par le monde académique, un certain nombre de publications s'appliquent à montrer la valeur des œuvres de Tolkien (Curry, 1997 ; Shippey, 2000). Un autre axe d'étude concerne l'analyse des thématiques de ses œuvres de fiction (Ferré, 2001 ; Rosebury, 2008 ; Cohen, 2009 ; Helen, 2017) et de ses sources (St Clair, 2000 ; Moreno, 2007 ; Caldecott et Honegger, 2008 ; Robbins, 2015). Le champ des études sur

Tolkien est aussi fortement préoccupé par la question du paganisme (ou de la chrétienté) dans son œuvre (Hutton, 2008, 2010 ; A. Testi, 2013 ; Milon, 2019).

Plus récemment, de nouvelles tendances apparaissent : par exemple, certaines études interprètent les œuvres de Tolkien à la lumière des théories *queer*¹² (Chance, 2008, 2016b, 2016a ; Kisor, 2017). De plus, suivant la lecture de Curry (1997), d'autres chercheur·se·s les interprètent en fonction de l'écologie et de la crise environnementale contemporaine (Niiler, 1999 ; Dickerson, 2006 ; Brawley, 2007 ; Campbell et Honegger, 2011 ; Burkhart, 2015).

Afin d'unifier cette diversité des perspectives et des disciplines, les études sur Tolkien sont regroupées autour de quelques organisations : les *societies* et quelques revues. La *Tolkien Society* (basée au Royaume-Uni) rassemble, depuis 1969, des universitaires et des admirateur·rice·s qui s'intéressent aux écrits de Tolkien. La société organise, plusieurs fois par année, des séminaires et des colloques et publie la revue *Mallorn* (depuis 1970), dans laquelle paraissent des articles portant sur Tolkien, sur des adaptations de son œuvre ou sur le travail d'auteur·rice·s qui s'en inspirent. Plusieurs *societies*, plus petites, dédiées à Tolkien organisent aussi des activités (colloques, conférences ou festivals) dans plusieurs pays, sans être directement liées à la *Tolkien Society*. Depuis 2004, la revue *Tolkien Studies : An Annual Scholarly Review* (fondée par Douglas Anderson, Michael Drout et Verlyn Flieger) réunit une partie des chercheur·se·s qui s'intéressent à la fois aux œuvres de fiction et aux écrits théoriques de Tolkien. Depuis 2014, *Journal of Tolkien Research* propose des études sur ses œuvres elles-mêmes, autant que sur la culture entourant Tolkien (jeux vidéo, production d'admirateur·rice·s, adaptations médiatiques).

La multiplication des *societies* et des revues démontre que les études tolkieniennes sont en expansion constante. Des centaines d'universitaires s'y intéressent maintenant. Parmi les plus

¹² Les études queers s'intéressent à la diversité sexuelle et à la diversité de genre. Provenant initialement des domaines de l'histoire des mouvements LGBT et des études littéraires, les études queers regroupent maintenant des chercheur·se·s de toutes les disciplines sociales et des humanités.

éminent·te·s, se retrouvent notamment les deux livres de Tom Shippey : *The Road to Middle-Earth* (1982) et J.R.R. *Tolkien : Author of the Century* (2000). Ces ouvrages sont fréquemment cités par les pairs. Verlyn Flieger est aussi une figure centrale du milieu, spécifiquement ses livres *Splintered Light : Logos and Language in Tolkien's World* (1983), *A Question of Time: J. R. R. Tolkien's Road to Faerie* (2001) et *Interrupted Music: The Making of Tolkien's Mythology* (2005). Dans les dernières années, les travaux de Dimitra Fimi s'imposent. Son ouvrage *Tolkien, Race and Cultural History: From Fairies to Hobbits* (2008) et son édition commentée de *A Secret Vice* (réalisé avec Andrew Higgins) (2016), ainsi que son récent livre collectif *Sub-creating Arda : World-building in JRR Tolkien's Works, its Precursors, and Legacies* (codirigé avec Thomas Honegger) (2019) font de cette chercheuse une figure émérite de ce champ d'études. Bien entendu, les études tolkienniennes comptent plusieurs autres chercheur·se·s important·e·s, mais dans cette section de la thèse, nous nous préoccupons essentiellement de l'utilisation de *On Fairy-Stories* dans les études tolkienniennes.

Malgré ces nombreux travaux diversifiés, les études sur Tolkien ont peu de liens explicites avec la sémiotique. S'il est possible de lire quelques analyses sémiotiques des œuvres de Tolkien, en périphérie des études tolkienniennes (Setia *et al.*, 2009 ; Goh, 2014 ; Davidsen, 2016), les œuvres et la pensée de Tolkien sont pratiquement absentes du champ de la sémiotique. Il semble tout de même important de noter certains ouvrages qui s'intéressent aux langues inventées (Tolkien *et al.*, 2016) et à la philosophie du langage de Tolkien (Smith, 2007). Bien que l'essai *On Fairy-Stories* ait été commenté par un grand nombre de chercheur·se·s, peu d'études se sont concentrées sur l'analyse du texte lui-même. Un exemple d'étude portant directement sur l'essai est celle de Shank (2013), qui tente d'en faire une lecture structuraliste, malgré le fait que Tolkien ait réfuté plusieurs postulats du structuralisme dans ses textes académiques. Nous notons donc l'absence quasi-totale de travaux qui étudient les aspects sémiotiques de *On Fairy-Stories* et même des autres œuvres de Tolkien. Notre thèse propose alors de mettre en valeur un pan de sa pensée qui reste inexplorée.

En effet, *On Fairy-Stories* n'a jamais été considéré comme un ouvrage de sémiotique. Il est plutôt vu comme : 1) une réflexion sur la démarche artistique de l'auteur, c'est-à-dire un texte qui explique les décisions esthétiques que prend Tolkien dans la rédaction de ses œuvres de fiction ; 2) un texte théorique de la fondation de la fantasy comme genre littéraire ; ou 3) un texte permettant d'avoir accès aux diverses thématiques qui occupent sa pensée. Chacun de ces axes de recherche est présenté séparément dans les sections suivantes, ce qui permettra de mettre de l'avant l'originalité de notre approche.

1.2.1 *On Fairy-Stories* comme réflexion sur la démarche artistique de Tolkien

Plusieurs études sur *On Fairy-Stories* conçoivent l'essai comme un texte qui éclaire les choix esthétiques de Tolkien pour la rédaction de *The Lord of the Rings* ou *The Hobbit* et, plus rarement, pour *The Silmarilion*. Selon ces analyses, l'essai présente les opinions de Tolkien au sujet de ce qu'est un « bon » conte de fées. La plupart des essais les plus influents sur Tolkien se trouvent dans cette lignée. Par exemple, l'important ouvrage *Splintered Light* (1983) de Verlyn Flieger montre l'influence de la pensée de Owen Barfield sur Tolkien pour l'écriture de *The Silmarilion* (qu'il n'a jamais achevé) et se sert de *On Fairy-Stories* comme source. Curry, dans *Defending Middle-Earth* (1997), utilise trois aspects des contes de fées élaborés par Tolkien (*Mystical, Magical, Mirror of Scorn*) pour structurer son influent livre. Ceux-ci sont définis comme suit par Tolkien : « Even fairy-stories as a whole have three faces: the Mystical towards the Supernatural; the Magical towards Nature; and the Mirror of scorn and pity towards Man » (1947, paragr. 34). Il s'agit pour Curry des trois principales sphères de la pensée de Tolkien. D'autres, notamment Jane Beal (2017) et Margaret A. Bush (2012) se servent du concept d'*Eucatastrophe*, développé dans *On Fairy-Stories*, afin d'expliquer les composantes des œuvres littéraires de Tolkien.

1.2.2 Texte fondateur pour la théorie de la *fantasy*

Une autre branche des analyses de *On Fairy-Stories* concerne son rôle dans l'évolution et la cristallisation de la fantasy. L'essai est ainsi souvent étudié comme un texte théorique fondateur de ce genre littéraire. En effet, selon Williamson (2015), *On Fairy-Stories* est le texte le plus

largement cité lorsqu'il est question de la fantasy comme genre, que ce soit au sujet des caractéristiques fondamentales (« *conceptual groundwork* ») ou de son historique. Or, selon Clyde B. Northrup (2004), deux écoles se consacrent à l'étude de la fantasy. La première est directement issue de la pensée structuraliste de Todorov (1970), plus près du terme « fantastique », tandis que la seconde, que les critiques de la première école tentent de délégitimer, provient de Tolkien lui-même : la fantasy est conçue comme un monde plutôt que comme un récit structuré (Northrup, 2004).

Ann Swinfen (1984, p. 4-5) explique que le terme fantasy remplace souvent celui de conte de fées dans le cadre des études universitaires (la sienne en particulier), puisque ce substantif a l'avantage de faire référence à un cadre conceptuel plus large, tout en étant moins daté. Bien que Tolkien n'utilise pas le terme fantasy uniquement dans le sens de genre littéraire, son essai a joué un rôle important dans cette substitution, entre autres par l'association qu'il crée entre « fantasy » et « conte de fées ».

L'influence de Tolkien est considérable sur l'élaboration de la terminologie des études sur la fantasy, entre autres le concept de Monde Secondaire. En effet, selon Dimitria Fimi et Thomas Honegger (2019, p. i), ce concept, directement issu de *On Fairy-Stories*, est maintenant une expression standard dans les études littéraires et dans les théories consacrées à la fantasy. Maria Nikolajeva (2003, p. 153) insiste sur l'importance du concept de Mondes Secondaires, mais également de Croyances Secondaires, dans la définition de la fantasy, de même que sur la délimitation du genre en lien avec les interprétations rationalisantes. Selon elle, Tolkien a été l'un des premiers à questionner les interprétations rationalisantes des textes et leurs effets sur le·la lecteur·rice. Pour l'autrice, un texte qui propose une interprétation du type « tout ceci n'était qu'un rêve/une hallucination » (comme dans *Alice in Wonderland*) ne peut être considéré comme un conte de fées, puisque cette fin empêche la création d'une Croyance Secondaire.

Kateryn Hume, quant à elle, note que Tolkien présente un schéma des contes de fées fantastiques (*fairy-tales fantasy*) comme étant profondément teintés de sentiment religieux (1984, p. 17). Malgré cette connotation religieuse, elle utilise le travail théorique de Tolkien pour

dépasser les définitions exclusives des genres littéraires et pour intégrer la fantasy comme étant une activité humaine fondamentale, associée à la faculté de l'imagination telle que théorisée par Hume (1984, p. 24).

1.2.3 Textes présentant diverses idées de Tolkien

On Fairy-Stories éclaire par ailleurs plusieurs thématiques religieuses de la pensée de Tolkien. Le concept d'Eucatastrophe est fréquemment étudié (Mende, 1986 ; Moulin, 2009 ; Neberman, 2016 ; Philpott, 2016, etc.) pour expliquer divers récits de Tolkien, entre autres sa présentation du Nouveau Testament comme étant un conte de fées (Tolkien, 1947, p. 77-78). Christopher Garbowski (2014) analyse l'essai comme une théologie narrative basée sur la valeur éthique de la joie (*comedic narrative theology*), qui s'inscrit dans la lignée des anciennes philosophies chrétiennes. De plus, l'essai révèle les idées de Tolkien au sujet des mythes (païens ou chrétiens) et de leurs vérités (Fernandez, 2003 ; Segura, 2007).

Moins nombreuses, des lectures politiques de l'essai *On Fairy-Stories* existent aussi. Par exemple, Patrick Curry (1997) propose une interprétation des concepts de Magie et d'Enchantement, afin d'éclairer l'anti-industrialisme de Tolkien. Selon lui, la définition de la Magie, articulée par Tolkien, serait en lien avec le contrôle de la nature, typique à l'industrialisme et à la pensée scientifique. Ces types de raisonnement ont un potentiel destructeur par la sur-analyse et l'optimisation qui s'éloignent d'un rapport enchanté au monde. L'Enchantement, ou plutôt le réenchantement du monde, se présente ainsi comme une résistance et une solution à la destruction de la nature par la pensée économique-scientifique.

*

En somme, toutes ces études démontrent que *On Fairy-Stories* explore une variété de thématiques philologiques, littéraires, artistiques, philosophiques, religieuses et même politiques. Parmi les thématiques explorées, l'une nous intéresse plus particulièrement : le fonctionnement des processus de signification, qui a été jusqu'à présent très peu étudié.

1.2.4 Point de départ de la thèse : *On Fairy-Stories*, plus qu'un modèle des contes de fées

Notre recherche prend comme point de départ la difficulté des spécialistes de Tolkien à interpréter cet essai et à cerner l'essence de son propos. Bien que Tolkien ne perde jamais complètement de vue l'objet principal du texte (les contes de fées), il propose un modèle qui dépasse largement ses prémisses de départ. Ce débordement est visible notamment lorsqu'il discute du fonctionnement des langues ou de l'importance des récits dans les différentes visions du monde. Comme nous l'avons vu précédemment, le sujet et les objectifs initiaux de recherche de Tolkien dans le cadre de *On Fairy-Stories* sont clairs et précis (ses trois questions). Malgré cela, il diverge rapidement du point de vue purement littéraire pour formuler des considérations étymologiques qui influencent le reste de son argument. Un premier exemple de ses digressions se retrouve dans la discussion sur l'étymologie du mot *fairy*, dans laquelle il montre que le mot *Faërie* renvoyait auparavant à une contrée et non à une créature. Cette erreur de transcription a eu des effets importants sur la représentation culturelle de la fée. N'évoquant plus un pays ou une contrée, elle devient une créature. Cette démarche typique à Tolkien, quoique moins spéculative qu'à son habitude¹³, illustre son érudition en matière de philologie. Cette discussion est en lien direct avec sa première question de recherche (*What are fairy-stories?*), mais déborde amplement la simple définition du conte de fées. Il met en lumière les effets d'un simple article (« *a* » plutôt que « *of* ») sur l'objet culturellement associé au terme *Fairy/Faërie*, depuis plusieurs siècles.

Un peu plus loin dans l'essai, Tolkien discute de l'origine des langues et des récits (ici des contes de fées), qu'il met en lien : « *To ask what is the origin of stories (however qualified) is to ask what is the origin of language and of the mind* » (Tolkien, 1947, paragr. 22). Cette remarque, liée à sa deuxième

¹³ Tolkien avait l'habitude de remettre en question des étymologies bien établies et défendait ses nouvelles étymologies à l'aide de « chaînons manquants » dans les sources. L'exemple le plus célèbre de ce type de démarche concerne son étude du mot *Sigelwara*. Shippey résume de la manière suivante le propos de Tolkien : « *In modern dictionaries and editions, these 'Sigelwara' are invariably translated as 'Ethiopians'. Tolkien thought, as often, that that was a mistake. He thought that the name was another compound, exactly like *nudu-wása and *hol-bytla, and that it should have been written *sigel-bearwa. Furthermore, he suggested (in two long articles written early on in his career, and now ignored by scholarship) that a *sigel-bearwa was a kind of fire-giant* » (Shippey, 2000, p. 95).

question de recherche (*What is their origin?*), s'oriente vers des considérations plus philosophiques. Les récits sont présentés comme étant la conséquence « naturelle » des langues humaines. Cette remarque est un premier pas vers ses réflexions sur la nature des récits et leur fonction de mise en forme du Monde Primaire.

Ce glissement vers la philosophie (et la sémiotique) se poursuit dans la démonstration que développe Tolkien. Lorsqu'il discute des fonctions imaginatives de l'adjectif, il devient explicite. En réponse à la définition de la mythologie de Max Müller (1823-1900), présentée comme une « maladie du langage ¹⁴ » que nous pouvons « abandonner sans regret », Tolkien soutient qu'il serait plus juste de dire que la langue est une maladie de la mythologie¹⁵. L'aspect imaginaire de l'esprit humain et sa mise en forme du réel à travers les récits mythologiques est, pour lui, à la base même de la création du langage. L'adjectif, dans ce contexte, est un des outils les plus puissants de la grammaire mythologique :

But how powerful, how stimulating to the very faculty that produced it, was the invention of the adjective: no spell or incantation in Faerie is more potent. And that is not surprising: such incantations might indeed be said to be only another view of adjectives, a part of speech in a mythical grammar. The mind that thought of light, heavy, grey, yellow, still, swift, also conceived of magic that would make heavy things light and able to fly, turn grey lead into yellow gold, and the still rock into a swift water. (Tolkien, 1947, paragr. 27)

¹⁴ L'expression « *disease of language* » est habituellement traduite par « maladie du langage » en français. Néanmoins, étant donné le sujet des travaux de Müller, il serait probablement plus exact de la traduire par « maladie de la langue ». Bien que les deux sens soient confondus en anglais (à la fois « langue » et langage » sont présent dans le terme « language »), le français fait une distinction claire entre les langues (i.e. le français et l'anglais) et la faculté du langage (faculté cognitive qui permet l'expression et la communication à partir de différents systèmes codifiés). Puisque Müller traite de la formation des mythes à l'aide de mots qui ont perdu leur sens, il s'agit plutôt d'une maladie de la langue que du langage.

¹⁵ L'expression « *disease of language* » pour décrire les mythes païens provient des *Lectures on the science of language* que Friedrich Maximilian Müller a données en 1861 et qui ont été publiées en 1866 : « *Mythology, which was the bane of the ancient world, is in truth a disease of language. A mythe [sic] means a word, but a word which, from being a name or an attribute, has been allowed to assume a more substantial existence* » (Müller, 1866, p. 12). Selon lui, cette transformation des mots en divinité est le résultat d'une confusion linguistique. Les individus parlant une certaine langue ont perdu le contact ou la mémoire de la raison première du mot, le divinise afin de pouvoir continuer à l'utiliser. La mythologie, selon Max Müller, est donc un symptôme de la mésadaptation d'une langue à son milieu : elle traîne son histoire sous la forme de mythes, qui sont irrationnels et étranges.

Les idées de Tolkien concernant les mythes et leur importance ont souvent été décrites comme peu orthodoxes, même extrêmes (Shippey, 2000, p. 11). Cependant, elles nous amènent à nous demander : quel modèle des processus de signification soutient un tel argument ?

Par la suite, Tolkien discute des visions du monde – qu’il nomme les philosophies personnelles. Lors du processus de jugement sur la véracité des récits, les critiques ou les chercheur·se·s sont très souvent porté·e·s à ne faire référence qu’à leurs Croyances Primaires. Tolkien utilise le terme *philosophy* dans le sens de conception de la réalité ou vision du monde : « *the critic’s philosophy does not allow [the tale] to be possible in “real life,” so that he would actually disbelieve [it]* » (Tolkien, 1947, paragr. 35). L’usage du verbe *to allow*, pour référer à ce que l’on permet au récit d’être, ainsi que l’absence de références aux facultés rationnelles ou à la science, mène à se questionner sur la nature et sur les processus de construction de cette philosophie personnelle.

À la fin de *On Fairy-Stories*, Tolkien aborde des questionnements philosophiques et sémiotiques. La dernière phrase de l’essai résume sa proposition : « *All tales may come true* » (Tolkien, 1947, paragr. 106). À première vue, cette finale fait penser à un discours « d’illuminé » ; or, elle est plutôt une réflexion argumentée sur l’influence des constructions imaginaires dans notre rapport au monde, ainsi que sur une définition peu commune des vérités. Puisque les expériences vécues dans les Mondes Secondaires diffèrent d’un individu à l’autre, les vérités se distinguent aussi et se transforment au fil des époques. Cette citation (« *All tales may come true* ») peut aussi être interprétée comme l’expression d’une conception foucauldienne de l’« évolution » des vérités, c’est-à-dire que ce qui est socialement considéré comme vrai dans un lieu précis à un moment donné ne l’est pas ou ne le sera pas dans un autre (Foucault, 1969). Cette variabilité historiques et culturelles des valeurs de vérités reconnaît aussi une certaine marge de liberté individuelle qui est tout à fait cohérente avec les idées que développe Tolkien dans *On Fairy-Stories*.

Ainsi, l’essai opère sur deux plans distincts. Le premier, plus évident, concerne le propos explicite du texte, à savoir les contes de fées. Le deuxième, plus difficile à percevoir, s’observe

à travers des remarques de nature plus abstraite, concernant entre autres les processus et les effets sémiotiques des expériences vécues dans les Mondes Secondaires. De plus, les idées présentées sur ce deuxième plan restent implicites ou incomplètes. Tolkien n'explique pas, ou très peu, le fonctionnement sémiotique (ou linguistique) à la base de sa réflexion. Néanmoins, toutes ces remarques nous amènent à nous demander si *On Fairy-Stories* ne serait pas plus sémiotique qu'il ne paraît à première vue. Plutôt que philologique, le cœur « manquant » du texte, comme le disaient Shippey, Flieger et Anderson, peut-il être sémiotique ? Avec cette hypothèse, le postulat de départ de notre étude est le suivant : *On Fairy-Stories* est un texte dont les questionnements fondamentaux sont sémiotiques. Ainsi, nous proposons de discuter des éléments sémiotiques du modèle de Tolkien dans l'essai à l'étude. Plus précisément, nous nous intéressons au pôle de réception des expériences secondaires. Nous ne traiterons pas de la création de Mondes Secondaires (*Worldbuilding*), mais des processus sémiotiques de ceux et celles qui vivent une expérience dans un monde déjà créé.

Dans un cadre communicationnel, il est commun de différencier les pôles de production et de réception, particulièrement dans le cas d'une communication médiatique où la communication est souvent non-réciproque. Cette distinction est aussi présente en sémiotique, entre autres avec la sociosémiotique (Eliseo, 1987 ; Copley et Randviir, 2009) et la sémiopragmatique (Eco, 1985 ; Odin, 2000). L'utilisation du terme « réception » revient à l'École de Constance, qui a développé une théorie de la réception et de la lecture. Ses principaux représentants sont H. R. Jauss (1921-1997) et Wolfgang Iser (1926-2007), dont les travaux (Jauss, 1978 ; Iser 1972, 1979, 2012), inspirés de l'herméneutique de Gadamer, insistent sur l'importance de l'actualisation du sens des œuvres par les lecteur·rice·s. Cette approche de l'École de Constance est philosophiquement cohérente avec les postulats du pragmatisme états-uniens, lequel s'intéresse aussi à l'actualisation du sens par le pôle de réception¹⁶. Bien que cette approche soit cohérente

¹⁶ Ceci est particulièrement vrai pour la pensée de Wolfgang Iser. Contrairement à Jauss, qui soutient qu'il y existe une signification « originelle » à trouver dans le texte, Iser croit que le sens d'une œuvre est toujours à construire et à actualiser en fonction du lecteur·rice et de son contexte (Iser, 1979). En ce sens, il s'accorde avec les postulats du pragmatisme états-unien et de l'herméneutique pragmatiste selon lesquels le sens est toujours en acte.

avec le cadre théorique de cette thèse (pragmatisme et théorie des affects), l'utilisation du terme « réception » n'a pas pour objectif d'inclure l'École de Constance dans notre projet, mais plutôt de circonscrire clairement les limites de cette thèse.

Ainsi, nous proposons d'étudier la manière dont les concepts proposés par Tolkien dans son essai *On Fairy-Stories* peuvent servir à élaborer un modèle sémiotique de la réception de Mondes Secondaires. Nous traitons des effets des Mondes Secondaires et de l'importance des expériences vécues en leur sein sur les lecteur·rice·s, spectateur·rice·s et joueur·se·s. Cela dit, plusieurs des concepts que développe Tolkien, notamment l'Imagination et la Fantasy, auraient pu nous servir à concevoir un modèle de la création de Mondes Secondaires, en nous intéressant aussi au pôle de production. Étant donné les différences sémiotiques substantielles entre la production et la réception, nous avons toutefois jugé plus prudent de réduire le champ d'application du modèle que nous développons au pôle réception.

1.3 Projet de la thèse

Cette troisième section vise à présenter le projet de notre thèse. Ainsi, nous exposons d'abord la question principale et les sous-questions qui structurent cette recherche. Par la suite, les différents plans de la méthodologie sont présentés, c'est-à-dire le corpus, l'herméneutique comme approche méthodologique et la méthode de travail précise du projet. Cette section se termine par une présentation générale des deux théories qui forment le cadre théorique de la recherche : la sémiotique pragmatiste, telle que formulée par Peirce et James, ainsi que la théorie spinoziste des affects.

1.3.1 Questions de recherche

Nos réflexions s'orientent vers la question suivante : quel modèle sémiotique du plurimonde et de la réception des Mondes Secondaires peut-on construire à partir de l'essai *On Fairy-Stories* (1947) de Tolkien? Nous soutenons que les propos de Tolkien peuvent servir à l'élaboration d'un modèle qui dépasse les genres littéraires des contes de fées ou de la fantasy. Cette pensée affirme plutôt l'importance sémiotique des Mondes Secondaires dans notre rapport au monde.

Ainsi, nous ne présentons pas une interprétation complète du texte : certaines parties de la discussion sont laissées de côté, par exemple l'idée selon laquelle la forme théâtrale n'est pas un bon support pour la fantasy. Nous extrayons les fondements sémiotiques présents dans l'essai, que nous complétons à l'aide des outils contemporains de la sémiotique pragmatiste et de la théorie des affects, afin de formuler un modèle sémiotique tolkienien du plurimonde et de la réception des Mondes Secondaires.

Pour guider notre démarche, et pour répondre à notre question, nous proposons cinq sous-questions qui articulent chacun de nos chapitres. Nous commençons par relever (chapitre 2) quelles sont les idées présentes dans *On Fairy-Stories* utiles à l'élaboration d'un modèle sémiotique tolkienien de la réception ? Il est donc question, dans un premier temps, de sélectionner les idées de Tolkien nécessaires à la construction de notre modèle. Par la suite, nous nous demandons (chapitre 3) comment le modèle tolkienien du plurimonde se positionne-t-il par rapport aux autres approches des mondes imaginaires ou fictionnels ? Nous déterminons la spécificité des concepts de l'approche tolkienne, nécessaires à l'élaboration de notre modèle. Dans les deux chapitres suivants, nous nous demandons (chapitres 4 et 5) comment le pragmatisme états-unien, puis la théorie des affects permettent-ils de compléter les idées qui demeurent imprécises au sein de *On Fairy-Stories* ? Nous soutenons que les idées présentées par Tolkien dans son essai entretiennent des similarités importantes avec ces deux théories et que celles-ci peuvent servir à construire un modèle sémiotique tolkienien. Finalement, nous explorons (chapitre 6) comment le modèle théorique développé dans le cadre de notre thèse peut-il être opérationnalisé ? Dans ce dernier chapitre, nous appliquons notre modèle à un exemple concret afin d'en illustrer le fonctionnement et la pertinence. Ces cinq sous-questions nous permettront d'avoir une vue d'ensemble du modèle sémiotique tolkienien et ainsi de répondre à la question principale de notre recherche.

1.3.2 Méthodologie

Compte tenu de notre question principale et de nos sous-questions, la méthode que nous avons suivie, afin de réaliser notre recherche, est celle de l'herméneutique. En plus de la cohérence

entre nos objectifs de recherche et l'herméneutique, cette méthode est particulièrement bien adaptée à la nature textuelle de notre objet. En effet, la méthode herméneutique est fréquemment utilisée dans le cadre d'analyses de textes dont l'interprétation est difficile. Étant donné les difficultés de compréhension liées à *On Fairy-Stories*, la méthode de l'herméneutique offre une modélisation des étapes nécessaires à suivre pour réaliser notre interprétation. Plusieurs des penseur·se·s de l'herméneutique, dont Gadamer et, plus récemment, Citton, ont particulièrement travaillé sur l'interprétation de sources écrites. Dans les prochaines sous-sections, nous présentons le corpus de notre thèse, les fondements de l'herméneutique classique et son actualisation par Citton sous la forme de l'herméneutique pragmatiste. Nous concluons avec la méthode spécifique à notre thèse, ainsi que sur les limites de notre recherche.

1.3.2.1 Corpus

Puisque notre projet vise la construction d'un modèle sémiotique, entendu comme une représentation théorique d'un processus, à partir des concepts présents dans *On Fairy-Stories*, notre corpus principal ne compte que ce texte (lequel n'est pas traité dans son entièreté). Or, dans le but d'avoir une compréhension complète de la pensée de l'auteur, les éléments conceptuels présents dans *On Fairy-Stories* seront, selon le besoin, contextualisés ou mis en relation avec d'autres textes de Tolkien, par exemple *Monsters and the Critics* (1936), ou encore la préface de la seconde édition de *The Lord of the Rings* (1965). Ces textes constituent le corpus secondaire de la thèse.

1.3.2.2 Herméneutique classique

Définie simplement, «l'herméneutique est [...] la doctrine de la compréhension et l'art d'interpréter ce qui a été ainsi compris» (Gadamer, 2005, p. 85). En revanche, il est important de se demander ce que l'on cherche à comprendre. Historiquement, les différentes disciplines herméneutiques s'intéressent à des objets distincts. Par exemple, l'herméneutique historique cherche à comprendre les liens qui unissent le texte au contexte passé, alors que l'herméneutique philologique s'intéresse plutôt à la volonté de l'auteur·rice. L'herméneutique juridique interprète la justesse des textes de loi, afin de mieux les appliquer au contexte présent,

alors que l'herméneutique philosophique s'intéresse aux fondements théoriques et aux visions du monde. En d'autres mots, l'herméneutique s'intéresse à la *compréhension* du *processus de compréhension*.

L'herméneutique moderne prend racine dans le romantisme allemand, notamment avec les réflexions de Schleiermacher (1768-1834), pour qui la compréhension est un « acte divinatoire par lequel on se transporte entièrement dans l'auteur, ce qui permet de dissoudre tout ce qui, dans le texte, est étranger ou étrange » (Gadamer, 1960, p. 315). Les travaux de Schleiermacher sont utilisés par Dilthey (1833-1911) dans sa critique de la conception positiviste des sciences humaines, et l'aident à formuler sa proposition d'une méthode qui vise la compréhension des phénomènes humains.

Malgré ces importants travaux, Martin Heidegger (1889-1976) est le philosophe qui présente pour la première fois une véritable réflexion sur la nature des processus de compréhension. Le philosophe en fait une partie intégrante de sa phénoménologie. Son élève et ami, Hans Georg Gadamer (1900-2002), est toutefois considéré comme le père fondateur de l'herméneutique philosophique, puisqu'il en pose les bases et propose une méthode précise pour l'analyse de type herméneutique. Son ouvrage magistral, *Vérité et méthode : les grandes lignes d'une herméneutique philosophique* (1960), présente la fondation de cette discipline philosophique. Il y défend notamment l'existence de vérités qui échappent aux méthodes des sciences modernes (basées sur le concept d'objectivité scientifique). Cette vision a eu une influence sur de nombreux penseurs, notamment Ricoeur, Derrida et Foucault.

L'herméneutique de Gadamer se base sur une posture réflexive visant la compréhension des textes. Afin de bien saisir la finalité de la démarche herméneutique, il semble pertinent d'explorer brièvement l'étymologie des termes associés. En allemand, la langue dans laquelle a été pensée l'herméneutique philosophique, comprendre (*verstehen*) signifie : « prendre le parti de quelqu'un ». Plus spécifiquement, selon Gadamer, le terme provient des institutions judiciaires : il est associé à la fonction de l'avocat, lequel « prend le parti » de son client et le défend sur la place publique. Il s'agit donc de parler pour quelqu'un. Les verbes « comprendre » en français

et « to comprehend » en anglais proviennent tous les deux du latin *comprehendere* signifiant : « prendre ensemble, avec quelqu'un ; saisir dans son ensemble, de tous les côtés » (Online Etymology Dictionary, 2021). Quoique ces deux derniers termes n'aient pas exactement la même signification que *verstehen*, les trois mots contiennent l'idée d'une réduction de la distance entre deux individus, l'idée de « prendre sur soi un autre ».

L'herméneutique de Gadamer reprend cette vision de la mise en commun de deux identités. Elle se détache ainsi de l'idée d'une signification statique et idéale, présente depuis Platon, pour aller vers une signification processuelle et fluide, toujours en train de se produire. Pour Gadamer, l'herméneutique vise plutôt une fusion des horizons de l'un avec l'autre : « il est clair que cela ne signifie pas non plus une unité stable et identifiable, mais quelque chose qui arrive à la faveur d'un dialogue qui se produit toujours » (Gadamer, 2005, p. 167). Le processus vise une mise en commun du texte avec l'interprète, de manière qu'il soit possible de « parler pour l'auteur ». Le travail herméneutique prend donc la forme d'un dialogue entre deux horizons, où chacun participe « à une signification commune » (Gadamer, 1960, p. 313).

Cependant, cette mise en commun ne se produit pas instantanément : un effort d'adaptation soutenu est nécessaire tout au long du travail d'interprétation. Fondamentalement, l'herméneutique poursuit une structure cyclique, selon laquelle il faut comprendre le tout avec la partie et la partie avec le tout. Chez les philosophes classiques et romantiques, ce rapport cyclique disparaît lorsque la compréhension « parfaite » est atteinte. Or, Heidegger réinterprète la structure cyclique du processus de compréhension. Selon lui, le « cercle herméneutique » et la réadaptation constante qu'il demande de la part de l'interprète sont la finalité du processus de compréhension (Heidegger, 1927). Gadamer résume ainsi le cycle de l'interprétation :

Dès que se montre un premier sens dans le texte, l'interprète se donne en ébauche un sens du tout. À son tour ce premier sens ne se dessine que parce qu'on lit déjà le texte, guidé par l'attente d'un sens déterminé. C'est dans l'accomplissement d'une telle préséquelle, constamment révisée [...], que consiste la compréhension de ce qui est donné. (Gadamer, 1960, p. 288)

Le mouvement de la réflexion herméneutique va donc du particulier vers le général, en cercles concentriques, et trouve sa finalité dans la création d'un cercle cohérent permettant d'avoir une vision globale du texte. «La justesse de la compréhension a toujours pour critère l'accord de tous les détails avec le tout» (Gadamer, 1960, p. 313).

La compréhension parfaite, c'est-à-dire l'adéquation complète de la signification de l'un avec l'autre, ne peut être atteinte, puisqu'il est impossible de fusionner complètement les horizons interprétatifs de deux individus. Puisque les processus interprétatifs sont nécessairement influencés par les habitudes interprétatives et les expériences des individus, une équivalence parfaite est théoriquement impossible. Cette idée peut être mise en lien avec la notion d'encyclopédie d'Eco (1985), pour qui l'ensemble des savoirs et des expériences jouent un rôle crucial dans le processus d'interprétation. Cela fait en sorte que les individus comprennent nécessairement les textes différemment les uns des autres. Cependant, par la révision et la réadaptation des idées, de même que par le retour constant au texte, il est possible de s'en approcher et d'en arriver à une compréhension commune, puisque les signes présents dans un texte réduisent les possibilités interprétatives (Eco, 1990).

L'importance historique de l'herméneutique philosophique classique, telle que présentée par Gadamer dans les années 1960, est indéniable. Elle amorce un changement de paradigme où l'objectif de l'interprétation n'est plus de chercher un sens d'origine, mais de créer une rencontre entre le texte et l'interprète. L'actualisation contemporaine de la réflexion herméneutique de Yves Citton, concernant les fondements de l'acte de lecture et d'interprétation, poursuit ce mouvement en proposant une méthode interprétative centrée sur l'interprète.

1.3.2.3 Herméneutique pragmatiste

La principale actualisation de l'herméneutique a été proposée par Yves Citton, professeur en littérature et média à l'Université Paris 8, dans son ouvrage *Lire, interpréter, actualiser. Pourquoi les*

études littéraires ? (2017)¹⁷ S'inspirant de l'herméneutique philosophique classique et des théories de la lecture, Citton y propose une nouvelle herméneutique, construite notamment à l'aide des philosophes pragmatistes états-uniens et du spinozisme des multitudes (Cusset, 2017). Cette nouvelle herméneutique affirme que la lecture est d'autant plus pertinente lorsqu'elle ne cherche pas un sens « originel », mais qu'elle actualise le texte selon les circonstances et les besoins de l'interprète. Ainsi, il nomme ce type d'herméneutique : « lecture actualisante ».

La théorie herméneutique de Citton concerne la lecture littéraire, plus précisément la fiction. En effet, l'ensemble de son propos vise explicitement à revaloriser l'enseignement et la recherche des études littéraires dans les universités françaises. Néanmoins, la théorie herméneutique qu'il développe pour ce faire s'applique à d'autres types de lecture, dont la lecture philosophique ou théorique. Dans le cas d'une lecture de *On Fairy-Stories*, elle semble d'autant plus pertinente que les signes de ce texte regorgent de potentialités connotatives à la manière d'un texte littéraire. Ce qui rend *On Fairy-Stories* difficile à étudier, d'une manière plus « classique », devient, dans le cadre de la théorie de Citton, une force, afin d'explorer les significations potentielles du texte. En effet, des expressions comme « *whatever the folk of Faërie may think of his [the scholar's] impertinence* » (Tolkien, 1947, paragr. 3) et la nature évocative et occulte de ses principaux concepts (par exemple, Enchantement et Magie) rendent une lecture « neutre » et « scientifique » non seulement ardue, mais aussi moins pertinente pour comprendre l'aspect connotatif des mots et des concepts. L'utilité de la méthode développée par Citton pour notre thèse devient évidente lors de l'examen attentif de son argument. Dans cette section, nous présentons un résumé des principales idées de son ouvrage.

Citton débute son ouvrage par la déconstruction de certaines des idées reçues concernant l'acte interprétatif dans un contexte de lecture textuelle. Il s'attaque premièrement à la recherche de

¹⁷ Ce livre est une nouvelle édition augmentée de deux chapitres supplémentaires de *Plaidoyer pour les lectures actualisantes. Essai d'ontologie herméneutique* paru en 1989 aux éditions de la Part-à-Taupes. Dans sa préface, François Cusset note que la première édition était alors passée complètement inaperçue malgré la profondeur de sa réflexion théorique.

« l'intentionnalité de l'émetteur » (Citton, 2017, p. 129) ou de l'auteur·rice. « Les linguistes et le bon sens commun » (Citton, 2017, p. 59) associent généralement le message d'une communication, qu'elle soit de nature orale ou écrite, à l'intention de l'émetteur·rice, à ce qu'il·elle « veut dire », au moins dans le cas d'une communication efficace et réussie. Ce type d'idées reçues positionne donc l'intention de l'auteur·rice au centre des préoccupations interprétatives.

L'herméneutique de Gadamer questionne cette idée en soutenant que la compréhension prend la forme d'un dialogue ou d'une mise en commun entre l'auteur·trice et l'interprète, plutôt que d'une transmission directe d'information. Le point focal se trouve ainsi non plus du côté de l'auteur·rice, mais dans la relation entre les pôles de production et de réception. Néanmoins, Citton radicalise ce premier pas entrepris par Gadamer, en soutenant que l'intention de l'auteur·rice est inaccessible : le·la lecteur·rice ne construit pas un dialogue avec l'auteur·rice, mais projette sur le texte des idées concernant la globalité du texte. Ainsi, Citton déplace le point focal vers l'interprète.

Deuxièmement, Citton conteste « l'idéal d'un "même code" partagé par les participants » (2017, p. 129). Bien que l'idée de « langue » unitaire, relativement stable et partagée, soit utile d'un point de vue académique, il soutient que chaque interprète possède un rapport unique à la langue et des habitudes interprétatives qui lui sont propres. Ainsi,

On ne se comprend *jamais parfaitement*, parce que chacun porte avec lui un *idiolecte* (une perception singulière de la langue) dont les nuances sont incommunicables et généralement inconscientes ; mais on se comprend *en général assez* pour assurer le fonctionnement satisfaisant de nos entreprises collaboratives. (Citton, 2017, p. 163)

D'un point de vue herméneutique, ces différents idiolectes signifient qu'une partie du « message » se perd dès son « encodage », parce le rapport à la langue diverge nécessairement pour les individus impliqués dans l'acte communicationnel. Bien que cette idée ne soit pas nouvelle dans le champ de la sémiotique (Peirce, 1978) ou de la communication (Hall, 1974),

Citton questionne la vision normative de la langue qui perdure, même après avoir été nuancée par de nombreux chercheur·se·s. Cette idée met aussi de l'avant l'aspect affectif fondamental à tout acte interprétatif. Du point de vue de la lecture actualisante, le rapport à la langue « partagée » se présente comme un jeu d'interrogations de l'interprète face aux potentialités signifiantes des signes, plutôt que comme un code unique et univoque.

Troisièmement, Citton s'intéresse à l'idée selon laquelle il existe un même signal objectif « “émis” par l'un et “reçu” par l'autre » (Citton, 2017, p. 129) au sein de l'acte communicationnel. Il questionne l'existence même d'un *texte* premier face à la perception de l'interprète. En effet, en s'appuyant notamment sur les concepts d'Iser (1972), Citton soutient que le donné objectif de l'herméneutique est la trace offerte par l'objet et non l'unité abstraite du *texte*. Le texte en lui-même est construit par la sélection et l'organisation opérée par l'interprète ; il ne s'agit pas d'un *donné* objectif. « Le donné textuel est par essence *multiple* (« richesse » qui défie tout décompte objectif) » (Citton, 2017, p. 123). Puisque l'unité textuelle (communément appelé le *texte*) est le résultat de la synthèse herméneutique, un même donné textuel (les *traces*) peut virtuellement prendre la forme de plusieurs *textes* possibles. Ainsi, au terme de ce triple mouvement de déconstruction opéré par Citton, l'acte herméneutique de l'interprétation textuelle se retrouve sans intention de l'auteur·rice, sans code partagé et sans texte.

Par la suite, Citton propose de reconstruire l'acte interprétatif à partir des éléments qui ont survécus à sa déconstruction radicale. Ainsi, il définit l'acte herméneutique comme « un jeu d'entre-impressions, au cours duquel textes et lecteurs s'individuent en un mouvement parallèle mettant en présence *des impressions auxquelles fait face une impression* » (2017, p. 132). Dans cette définition, *les impressions* sont les signes objectivement présentés par l'objet (le *donné textuel*) et *l'impression* représente la *Gestalt* textuelle construite par l'interprète. Puisque le terme allemand *Gestalt* signifie « forme », « configuration » ou « apparence », la *Gestalt* textuelle se définit comme « une forme anticipée de complétude [...] soit une hypothèse de cohérence d'ensemble et de hiérarchisation des niveaux interprétatifs, rendant compte de l'œuvre saisie comme un tout »

(Citton, 2017, p. 73). En utilisant ce terme, Citton s'inscrit dans la lignée de la psychologie gestaltiste développée au début du XXe siècle par Max Wertheimer, Wolfgang Köhler et Kurt Koffka. Le postulat de base de cette approche est que les individus perçoivent des formes ou des configurations générales et non seulement des parties individuelles. Ainsi, Citton postule à leur suite que, lors de la lecture, les interprètes orientent leur compréhension en fonction d'une impression de globalité, plutôt qu'une accumulation d'éléments isolés et épars.

Suivant les postulats présentés au début de son ouvrage et ceux de la psychologie gestaltiste, Citton développe un nouveau modèle de la lecture littéraire basé sur une progression temporelle. Selon lui, l'acte herméneutique de la lecture actualisante se divise en trois étapes clés : 1) la sélection, 2) la cohésion et 3) l'actualisation. Avant toute interprétation textuelle, l'interprète se doit en effet de sélectionner (ou collectionner) les signes utilisés pour mettre en forme le texte. Citton résume l'importance de la sélection dans la thèse numéro 13 de son livre : « La formule de base d'une ontologie de la lecture pourrait être : *Seligo et colligo, ergo sum* – je sélectionne et collectivise, donc je suis » (Citton, 2017, p. 149). Sans la perception du *donné textuel*, c'est-à-dire des traces et des indices servant de base à la sémiologie, il ne peut pas y avoir d'interprétation. Cette perception passe nécessairement par une sélection au sein du bombardement incessant des stimuli. L'aspect fondamental de la sélection herméneutique est d'ailleurs étymologiquement lié au verbe « lire » :

Si *lire*, c'est *lier* on a déjà vu que l'étymon *legere* renvoyait d'abord à « cueillir », « recueillir », « choisir », et seulement en conséquence de cela, à « lire ». [...] le geste premier du lecteur consiste à *sélectionner* certaines parties, certains mots du texte comme plus importants que d'autres, à laisser ces derniers dans l'ombre ou l'oubli, et à *rassembler* la lumière, l'attention et la mémoire sur les termes qui ont été ainsi *élus*. Telle est à la base de l'activité projective du *lecteur*, qui est donc toujours à la fois, indissolublement, un *sélecteur* et un *électeur*. (Citton, 2017 : 375)

Ainsi, avant de construire une cohésion ou d'actualiser un objet textuel, l'interprète sélectionne et collectionne des signes qu'il-elle considère (en fonction de sa langue, de ses habitudes interprétatives, de sa culture, de ses affections au moment de la lecture) comme les plus significatifs et pouvant servir de sources pour la construction du texte. Citton affirme que la

sélection s'opère principalement sur la base de la sensibilité affective de l'interprète, « qui le conditionnera à sélectionner tels mots plutôt que tels autres en faisant porter sur eux son attention et sa rétention mémorielle » (2017, p. 73). Pour l'interprète, certains signes ont une valeur affective supérieure, liée à des expériences précédentes, et ceux-ci attirent son attention. Ces signes jouent ainsi un plus grand rôle dans l'interprétation du texte.

La sélection est en grande partie préconsciente : si certains éléments du texte attirent l'attention de l'interprète, il·elle n'a pas nécessairement conscience des critères qui influencent son choix. Pour accentuer le caractère non-conscient de la sélection, Citton compare la « volonté » ou « l'effort » du corps (*conatus*) à l'attraction gravitationnelle entre deux corps : les corps s'attirent sans qu'il n'y ait de volonté consciente en jeu. Il s'agit d'un effet physique, dû à la composition des corps. Bien que la sélection que le corps opère ne se fasse pas nécessairement sur la base de critères rationnels, elle influence fortement l'interprétation. Cette conception de la sélection concerne la lecture littéraire fait dans un cadre non analytique et ne représente donc pas le processus sélection réalisé dans le cadre de cette thèse. En effet, nous avons jumelé la sélection telle que présentée par Citton à un effort conscient de sélection exhaustive des concepts tolkienien qui traite d'une étape du processus interprétatif ou d'un effet sémiotique des expériences secondaires.

La deuxième étape de l'acte herméneutique est la mise en cohésion des signes sélectionnés précédemment. Citton insiste sur le terme de cohésion qu'il oppose à celui de cohérence : « [...] en parlant de *cohésion* plutôt que de *cohérence*, il s'agit de rendre compte du fait [...] que *plusieurs centres de pertinence (temporairement contradictoires peuvent coexister au sein d'un même être [...])* » (2017, p. 153). Contrairement au terme « cohérence » qui sous-entend la non-contradiction et un certain jugement rationnel, la cohésion désigne avant tout le rassemblement d'éléments qui se tiennent entre eux. Lors de cette deuxième étape, les signes sont regroupés pour former un ensemble d'impressions ou de signes sélectionnés à partir d'un objet. Cette organisation de la sélection construit l'unité abstraite du texte. L'étape de la cohésion ne produit pas d'interprétation à proprement parler, mais construit le texte qui sera interprété à l'étape suivante. Tout comme la sélection ne se fait pas de manière consciente, la cohésion se réalise

sans l'intervention de la volonté spécifique de l'individu : il s'agit d'un regroupement automatique des signes sélectionnés par l'interprète. Ceux-ci sont mis en commun au fil de la sélection et en viennent à former un tout cohésif (sans être nécessairement cohérent) qui se distingue des autres sélections potentielles.

L'étape finale, selon Citton, est celle de l'interprétation ou, plus précisément, de l'interprétation actualisante. Pour être considérée comme une lecture actualisante, l'interprétation doit correspondre aux critères suivants :

a) elle s'attache à exploiter les virtualités connotatives des signes de ce texte, b) afin d'en tirer une modélisation capable de reconfigurer un problème propre à la situation historique de l'interprète, c) sans viser à correspondre à la réalité historique de l'auteur, mais d) en exploitant, lorsque cela est possible, la différence entre les deux époques (leur langue, leur outillage mental, leurs situations socio-politiques) pour apporter un éclairage dépaysant sur le présent. (Citton, 2017, p. 385)

Ainsi, Citton, dans son plaidoyer pour les lectures actualisantes, ne décrit pas tous les types d'interprétation qui peuvent s'actualiser au sein d'un processus herméneutique, mais bien un type précis dont la finalité est orientée vers l'interprète et son contexte. Bien que d'autres types de lecture aient leur utilité et leur valeur (notamment la lecture historique), Citton fait la démonstration de la pertinence des appropriations textuelles, faisant de la lecture ce que nous pourrions appeler un jeu interprétatif où la liberté de l'interprète occupe une place centrale.

Ce positionnement de l'interprète comme centre de l'acte herméneutique pose nécessairement la question du respect de la source objective ou de la « fidélité au texte », particulièrement dans le cadre d'un texte scientifique ou philosophique. Cette question revient à se demander : quelle est la vérité « originelle » d'un texte, comme le fait Eco avec son *intentio operis* (1990). Bien que cette intention du texte ne soit jamais directement accessible à l'interprète (conformément à une approche peircéenne de l'interprétation), il s'agit de l'objectif implicite de la lecture : l'interprète formule continuellement des hypothèses concernant l'*intentio operis*. L'accessibilité à la vérité du texte est en effet une des questions fondamentales de l'herméneutique. Les

différentes écoles de pensée proposent des réponses différentes à la question de son accessibilité.

Citton s'intéresse à cette question de la source à l'aide de la théorie de la fidélité événementielle de Badiou (1988, 2006). Selon la théorie de Badiou, une vérité est le résultat d'un processus de fidélisation à un événement. Une situation donnée possède le potentiel d'être perçue comme le lieu d'un événement d'importance, c'est-à-dire qu'il peut se voir attribuer *a posteriori* une valeur qui transforme la vision que possède l'individu du fonctionnement du monde ou de son histoire (mais, elle peut aussi ne jamais acquérir cette valeur). Citton exemplifie cette virtualité à l'aide des événements de « mai 1968 » : « hausser ce moment historique au statut d'« événement » [...] veut dire qu'on y voit le début d'une nouvelle conception de la société, de nouvelles formes de luttes, de nouvelles revendications » (2017, p. 412-413). En soutenant l'importance de mai 1968, les intellectuel·le·s sont fidèles à cet événement et en font ainsi une vérité : « On appelle « vérité » (*une* vérité) le processus réel d'une fidélité à un événement. Ce que cette fidélité produit dans la situation » (Citton, 2017, p. 412). Cette vérité n'a d'autres fonctions que de témoigner de la fidélité, de la confiance dont font preuve les individus pour qui cette situation (objective et accessible à travers ses traces) soit un événement (ayant une signification importante pour leur vision du monde).

Dans un contexte de lecture, et en concordance avec les principes de l'herméneutique pragmatiste de Citton, la vérité d'un texte ne se trouve pas dans une signification primaire et unique qu'il faudrait retrouver à l'aide des indices laissés par l'auteur·rice. Au contraire, la vérité d'un texte réside dans sa multiplicité : « Ce à quoi une lecture [...] doit être fidèle, c'est donc *au potentiel événementiel du texte* » (Citton, 2017, p. 422). Étudier un texte signifie donc en faire un événement, c'est-à-dire le lieu d'une transformation signifiante de la vision du monde (peu importe l'amplitude de celle-ci) et le point focal pour l'interprétation de situations subséquentes. Ainsi, il ne s'agit pas de chercher l'intention « pure » de l'auteur·rice, mais bien de produire des actualisations multiples, à partir des potentialités de l'objet textuel. Faire une lecture actualisante d'un objet textuel nécessite donc, en premier lieu, de reconnaître la nature

équivoque qui lui est inhérente. Néanmoins, cela ne revient pas à dire que n'importe quelle interprétation est possible. Tout comme pour Eco (1990), l'interprétation chez Citton se base sur la matérialité du texte, c'est-à-dire sur les signes. Dans son interprétation, le lecteur·rice ne peut donc faire fi des signes qui composent le texte, il.elle est limité·e par ceux-ci.

En conclusion, l'herméneutique pragmatiste développée par Yves Citton propose l'idée d'une lecture actualisante, laquelle ne repose pas sur un dialogue entre l'auteur·rice et l'interprète (comme dans l'herméneutique philosophique de Gadamer), mais plutôt sur la lecture comme une projection de l'interprète sur les signes mis à sa disposition par l'objet textuel. Ainsi, Citton présente dans son ouvrage *Lire, interpréter, actualiser* (2017) une compréhension contemporaine des processus interprétatifs cohérente avec le retour en force du spinozisme et du pragmatisme états-unien dans les études sémiotiques depuis la fin du XXe siècle. Puisque la théorie de Citton mobilise les approches de notre cadre théorique, elle nous semble tout à fait pertinente pour notre projet. Nous verrons dans la prochaine section comment la lecture actualisante de Citton nous sert de base pour l'élaboration de notre méthodologie de recherche.

1.3.2.4 Méthodologie de la thèse

La méthodologie de cette thèse s'inspire à la fois de l'approche herméneutique générale de Citton et des étapes du processus de lecture actualisante qu'il décrit dans *Lire, interpréter, actualiser*. Si l'interprétation est toujours basée sur des données objectives (ici, les traces et les signes imprimés), l'herméneutique pragmatiste de Citton stipule que l'interprète possède une liberté interprétative qui lui permet d'actualiser les signes, afin de produire un texte qui s'applique à sa situation présente. Selon ce modèle, il n'existe pas une vérité unique, mais bien une multitude d'interprétations possibles (dans les limites de ce qui est permis par le texte). Dans le cadre de cette thèse, nous reconnaissons donc la pluralité fondamentale des interprétations possibles de *On Fairy-Stories* de Tolkien. Ainsi, nous ne soutenons pas que l'actualisation présentée ici est la seule lecture valide ou qu'elle est plus complète que les interprétations mises de l'avant par les expert·e-s de Tolkien. Nous proposons plutôt de voir

notre thèse comme une actualisation possible des propos de Tolkien, afin de rendre compte de réalités et de problèmes contemporains.

Plus précisément, la progression argumentaire de cette thèse reprend les trois étapes du processus interprétatif présentées par Citton : 1) la sélection, 2) la cohésion et 3) l'actualisation. Bien que les lectures actualisantes puissent suivre ces étapes de manière inconsciente, le contexte de la présente étude nous amène à expliciter et à opérationnaliser les trois étapes clés du processus interprétatif. Ainsi, le deuxième chapitre intitulé *Du modèle des Mondes Secondaires*, qui répond à la première sous-question de notre recherche (quelles sont les idées directement présentes dans *On Fairy-Stories* qui peuvent servir à l'élaboration du modèle sémiotique ?), vise à sélectionner les éléments de l'essai pertinents à l'actualisation du modèle sémiotique tolkienien. Conséquemment, certaines idées pouvant être considérées importantes pour une autre lecture seront mises de côté. Sélectionner engage toujours le choix de certains éléments au détriment d'autres.

Le troisième chapitre a pour objectif de présenter la spécificité de l'approche tolkienne en répondant à la deuxième sous-question de notre recherche (comment le modèle tolkienien du plurimonde se positionne-t-il par rapport aux autres approches des mondes imaginaires ou fictionnels ?) En ce sens, ce chapitre est aussi structuré en conformité avec l'étape de la sélection de Citton, puisque la comparaison avec d'autres modèles permettra de mettre en lumière la spécificité des concepts tolkieniens. Il nous semble nécessaire de passer par cette étape, dans le cadre de cette thèse, puisque, comme nous l'avons annoncé en introduction, un des objectifs de notre recherche est de montrer l'originalité des concepts proposés par Tolkien.

Les deux chapitres suivants, *Du mode d'être des mondes secondaires* et *Du mode d'être dans un monde secondaire*, présentent la construction d'une cohésion entre les concepts sélectionnés dans l'essai de Tolkien et les deux volets de notre cadre théorique. Ils visent à répondre à nos sous-questions 3 et 4 (comment le pragmatisme états-unien et la théorie spinoziste des affects permettent-ils de compléter les idées qui demeurent imprécises au sein de *On Fairy-Stories* ?) Le troisième chapitre traite donc des liens entre ce qui aura été sélectionné dans le deuxième

chapitre et le pragmatisme états-unien, afin de construire un modèle au sujet des Mondes Secondaires définis comme des mondes de signes. De la même manière, le quatrième chapitre explore l'expérience de l'interprète au sein d'un monde de signes, à l'aide de la théorie des affects. Ainsi, ces deux chapitres construisent, à partir de la sélection initiale et par ajout successif des deux volets du cadre théorique, ce qu'il serait possible de nommer le modèle tolkienien du plurimonde. En accord avec les principes de l'herméneutique de Citton, énoncés plus haut, notre modèle est une interprétation anachronique de *On Fairy-Stories* et non pas les propos directs ou les idées initiales de Tolkien.

Dans le dernier chapitre, intitulé *De l'importance des Mondes Secondaires*, nous appliquons notre modèle aux processus interprétatifs mis en place dans une communauté en ligne, conformément à la dernière étape du modèle herméneutique de Citton : l'actualisation qui, selon lui, implique de « tirer une modélisation capable de reconfigurer un problème propre à la situation historique de l'interprète » (2017, p. 388). Nous montrons comment notre modèle peut expliquer des phénomènes contemporains par l'illustration d'une étude. L'exemple que nous avons sélectionné est les processus interprétatifs des membres du groupe Facebook des utilisateur·rice·s du *Hero's Journal*; une compagnie spécialisée dans la création de journaux personnels narratifs basés sur les Mondes Secondaires stéréotypiques (*high fantasy*, école de sorcellerie et science-fiction). Nous montrons que les membres de cette communauté ont développés des habitudes interprétatives provenant de leurs expériences dans les Mondes Secondaires réutilisées dans le Monde Primaire. *The Hero's Journal* leur permet de faire la transposition entre les deux types de mondes, rendant par le fait même le Monde Primaire plus signifiant. Dans ce chapitre, nous appliquons donc le modèle développé dans notre thèse, afin d'exposer l'importance des expériences vécues au sein de Mondes Secondaires.

1.3.3 Cadre théorique

Afin de produire un modèle sémiotique au sujet du fonctionnement des Mondes Secondaires, à partir de l'essai *On Fairy-Stories* de Tolkien, nous proposons de mettre en dialogue l'essai avec deux théories : 1) le pragmatisme états-unien et 2) la théorie spinoziste des affects. Dans cette

section, nous présentons brièvement le contexte historique de ces théories et justifions la cohérence de leur articulation au sein d'une même thèse. Une présentation détaillée des concepts sera faite dans les chapitres respectivement liés à chacune d'elles (chapitre 4 sur le pragmatisme état-unien ; chapitre 5 sur la théorie des affects). En cohérence avec l'herméneutique pragmatiste, l'utilisation que nous faisons de ces deux approches théoriques reposent sur une interprétation appropriative.

1.3.3.1 Pragmatisme états-unien

Le pragmatisme est une approche philosophique qui naît aux États-Unis à la fin du XIXe siècle. Le terme « pragmatisme » est utilisé pour la première fois par le philosophe, logicien et mathématicien Charles Sanders Peirce, dans *The Fixation of Belief* (1877), qu'il développe par la suite dans *How to Make Our Ideas Clear* (1878). Selon Peirce, le pragmatisme a comme point de départ la définition de « croyance » du philosophe et psychologue écossais Alexander Bain qui est : « *that upon which a man is prepared to act.* » *From this definition, pragmatism is scarce more than a corollary; so that I am disposed to think of him as the grandfather of pragmatism* » (Peirce, 1907)¹⁸. Partant de cette définition, les premiers penseurs du pragmatisme développent une définition concrète et pratique des processus de signification.

Dans la pensée de Peirce, le pragmatisme est une méthode pour définir les concepts philosophiques de manière à limiter la confusion créée par les définitions imprécises. Il se base sur une théorie selon laquelle la portée des termes n'existe que dans les effets pratiques qu'ils ont sur la conduite de la vie (Cometti, 2010, p. 18). Cette définition est reprise par le philosophe

¹⁸ Peirce note aussi l'influence du philosophe médiéval Duns Scot sur sa pensée. Il soutient d'ailleurs que sa méthode pragmatiste n'aurait pas été possible si les idées de Duns Scot n'avaient pas déjà été formulées. Almeder (1973) affirme que, bien qu'il soit possible de défendre que Peirce n'était pas un réaliste au sens du scotisme, l'emphase qu'il met sur le lien filial entre ces deux philosophies nous éclaire sur sa pensée. L'influence de Scot sur Peirce concerne principalement le réalisme logique (et non métaphysique) et le problème de termes universaux. Peirce s'inspire de la solution proposée par Scot, mais dépasse son sens initial. Néanmoins, toujours selon Almeder, c'est l'argument réaliste de Scot qui permet à Peirce de présenter son argument en faveur de la réalité des universaux.

et psychologue William James qui lui ajoute parallèlement un autre axe. En effet, pour James, le pragmatisme n'est pas seulement une méthode, car il s'agit aussi d'une définition génétique de ce que l'on comprend comme vrai : « la vérité se conçoit comme un évènement, un processus de vérification [...] » (Cometti, 2010, p. 79).

Il est important de noter que le pragmatisme n'est pas une école de pensée au sein de laquelle tous les penseurs sont unanimes. Dès les premiers ouvrages de Peirce et de James, des divergences théoriques existent au sein du pragmatisme. Le premier schisme se situe peu de temps après les conférences de James, lors desquelles il développe son deuxième axe théorique (définition génétique des vérités). Suite à ces conférences, Peirce se désaffilie du pragmatisme et invente le terme de *pragmaticisme* (Peirce, 1905) dans le but de ne plus être associé aux théories de James sur les vérités. Comme ces deux penseurs seront cruciaux pour la progression de l'argument développé dans cette thèse, nous les présenterons brièvement.

Peirce est reconnu comme étant le père fondateur de la sémiotique contemporaine. Il développe non seulement la méthode pragmatiste, mais aussi une des principales théories sémiotiques et une typologie des signes encore utilisées dans les études universitaires. Sa théorie sémiotique est réactualisée, entre autres, dans les études littéraires (et plus globalement dans les études culturelles), notamment par le travail de Umberto Eco (1932-2016) (1984, 1985, 1988, 1990). Bien que cette approche puisse sembler datée, un retour en force est observé depuis le tournant du XXI^e siècle (Préface de la traduction anglaise, Lapoujade, 2019, p. ix), notamment dans le milieu francophone. En effet, plusieurs penseur·se·s, comme Isabelle Stenger (2015), Bruno Latour (2004) et Stéphane Madelrieux (2008), ont favorisé la réapparition du sémiopragmatisme états-unien dans la philosophie francophone contemporaine. En effet, Peirce développe la conception sémiotique du monde à la base du pragmatisme sur laquelle plusieurs penseur·se·s s'appuient par la suite.

La théorie de Peirce contextualise et redonne une valeur au processus actif de l'interprétation. De plus, elle montre la complexité du processus interprétatif et l'importance du rôle de l'interprète par rapport à la valeur et à la signification des signes. Dans le cadre de cette thèse,

nous utiliserons la définition triadique du signe et, plus spécifiquement, la notion d'interprétant. Les concepts clés de l'approche de Peirce, dont nous nous servons, seront présentés dans le chapitre 4. Ces éléments sont, comme nous le verrons, essentiels pour construire le modèle sémiotique de *On Fairy-Stories* : « *Tolkien also said, 'applicability... resides in the freedom of the reader', not 'the purposed domination of the author'* » (Shippey, 2000, p. 159). Tolkien, dans son essai, accorde en effet une grande importance au dynamisme du processus de signification et à la complexité de sa stabilisation.

William James (1842-1910) est le deuxième penseur du pragmatisme états-unien que nous aborderons dans le cadre de cette thèse. Il est un psychologue, philosophe, professeur à Harvard et ami proche de Peirce. Sa série de conférences sur le pragmatisme, en 1898, formeront le livre *Pragmatism : A New Name for Some Old Ways of Thinking* (1907a) dans lequel il présente les deux axes de son approche. Pour James, le pragmatisme est à la fois une méthode (comme Peirce), afin de définir des concepts (premier axe) et une théorie de la vérité (deuxième axe).

James inscrit l'ensemble de sa philosophie dans ce qu'il nomme l'humanisme (1912b). Il note d'ailleurs l'influence de l'humanisme de F.C.S. Schiller sur sa philosophie. Ferdinand Canning Scott Schiller (1864-1937) est un philosophe allemand et britannique. Ses travaux ont de nombreux points de ressemblance avec la philosophie de James, comme ce dernier le fait remarquer à plusieurs reprises (1912b). James n'hésite d'ailleurs pas à inscrire son empirisme radical dans le courant plus large de l'humanisme qui traduit, selon lui, une attention particulière au potentiel humain de mettre en forme son environnement et d'interagir avec celui-ci. Bien que le terme « humanisme » soit polysémique, dans le cadre de la pensée de Schiller, il s'agit principalement d'une opposition au positivisme logique et à l'idéalisme absolu. Néanmoins, la philosophie de Schiller n'a pas eu la postérité de celle de William James.

James développe un système philosophique qu'il nomme l'« empirisme radical », au sein duquel le concept d'expérience occupe une place centrale. Les idées principales de l'empirisme radical sont présentées dans une série d'articles et de conférences regroupés dans *Essays in Radical*

Empirism (James, 1912b), publiés de manière posthume. Dans le cadre de ce projet, nous convoquerons principalement trois concepts de James, à savoir : 1) l'expérience, 2) la relation et 3) la vérité. Ces concepts sont présentés dans le chapitre 4, consacré à la mise en commun des concepts de Tolkien avec le pragmatisme états-unien de Peirce et de James.

Le pragmatisme de Peirce et de James a eu une influence notable sur la philosophie états-unienne, notamment sur les travaux de John Dewey (1933, 1934, 1938), de C.I. Lewis (1918, 1926), de G.H. Mead (1938) ou encore de Richard Rorty (1982). Le pragmatisme influence aussi les travaux de philosophes à l'extérieur des États-Unis. Plus précisément, certains penseurs de la philosophie processuelle, notamment Bergson (1889) et Whitehead ([1929] 1978), dialoguent avec les idées de Peirce et de James. Toutefois, ce ne sont pas tous les philosophes affiliés au pragmatisme qui s'intéressent directement aux processus sémiotiques. Afin de préciser de quel type de pragmatisme il est question dans notre projet, nous utiliserons dans le reste de la thèse le terme de « sémiopragmatisme ».

Dans le domaine de la littérature, ou plus généralement dans les études des formes artistiques, la sémiotique peircienne influence les études de la lecture et de l'interprétation littéraire (Thérien, 1990, 1992) ou cinématographique (Odin, 2000). Mettant de l'avant les différences entre la lecture littéraire et les processus de communication quotidiens, Gilles Thérien soutient que l'interprétation littéraire repose davantage sur l'appropriation du sens que la recherche d'une signification originelle. L'acte de lecture littéraire est ainsi une action productive de la part du lecteur·rice : « Comprendre, c'est construire » (Thérien, 1992, p. 100). À l'Université du Québec à Montréal, plusieurs chercheur·se·s s'appuient sur l'approche pragmatiste de Peirce, afin de construire une théorie de la lecture qui souligne l'agentivité de l'interprète (ex. Gervais, 1990, 1993). Notre thèse s'appuie en partie sur les réflexions de ces penseur·se·s, tout en se concentrant plus spécifiquement sur la notion de Monde Secondaire et ses enjeux sémiotiques.

Ainsi, la pensée de Peirce fournit un modèle qui explique le fonctionnement des signes au sein du processus interprétatif. Cette conception de la sémiosis est ensuite reprise par James qui

propose une théorie radicale de l'expérience et des relations dans laquelle les processus interprétatifs jouent un rôle essentiel. La philosophie de James est aussi utilisée au sein de la théorie contemporaine des affects parce qu'il développe une philosophie de l'expérience, du corps, de l'action et de la pluralité (nous expliquons ce point dans la prochaine partie), montrant ainsi la cohérence des deux volets du cadre théorique de la présente thèse.

1.3.3.2 Théorie spinoziste des affects

La théorie contemporaine des affects s'inspire de *L'Éthique* (1677) de Spinoza. Depuis, les travaux de ce philosophe sont remis de l'avant régulièrement, notamment par Hegel (1770-1831), par Nietzsche (1844-1900) et, plus récemment, par Deleuze (1925-1995). Depuis le début de XXI^e siècle, grâce notamment aux travaux de Brian Massumi (1995, 2002), cette théorie est de nouveau présente dans certaines disciplines universitaires, dont la sémiotique. Dans cette section, nous présentons brièvement l'histoire de la théorie spinoziste des affects, dans le but de montrer la cohérence épistémologique entre les deux volets de notre cadre théorique. Les concepts de la théorie spinoziste des affects qui nous seront utiles dans la construction de notre modèle seront présentés plus en détail dans le cinquième chapitre.

Dès Spinoza, la théorie des affects se positionne comme une philosophie du corps. La conception du corps de Spinoza est en effet au cœur de sa pensée et a de nombreuses conséquences sur l'approche actuelle des affects. D'un point de vue ontologique, il n'y a pas de prédominance de l'esprit sur le corps ni de lien de causalité direct entre les deux : il faut plutôt comprendre le corps et l'esprit comme les deux faces d'une même chose (Préface de Roland Callois dans Spinoza, 1677, p. 24). Néanmoins, selon Spinoza, l'esprit humain est continuellement en train de réfléchir aux sensations du corps. Les sensations du corps représentent en effet la porte d'entrée pour accéder à l'esprit humain. Conséquemment, d'un point de vue épistémologique, le corps a une priorité temporelle : toute connaissance est construite par l'esprit à partir des sensations et des affections du corps.

La rencontre entre les corps produit des changements dans la constitution de ceux-ci, ce que les philosophes de cette théorie nomment « affects ». Les affects sont les effets des affections

(rencontres ou chocs) entre les corps. Les effets peuvent être positifs ou négatifs, selon la composition des corps. Selon l'éthique spinoziste, la valeur des actions est déterminée par l'augmentation ou la diminution de la puissance d'agir des corps.

Toutefois, les êtres humains n'ont pas nécessairement des essences et des corps semblables. Spinoza pense l'humanité en termes de diversité et de pluralité des rapports au monde : « Tout sentiment d'un individu diffère du sentiment d'un autre autant que l'essence de l'un diffère de l'essence de l'autre » (1677, p. 237). Ce qui est positif pour l'un ne l'est pas nécessairement pour l'autre. Le bon ou le mauvais devient alors une valeur dont nous affectons les corps environnants en fonction de leurs effets sur notre propre corps. La diversité des corps amène Spinoza à construire une éthique pluraliste, qui contraste avec les morales principalement religieuses de son époque. Selon lui, il est en effet impossible de déterminer en amont la valeur d'une action. Pour évaluer une action, il est nécessaire de prendre en compte une grande variété de corps et les relations qui les unissent.

Cependant, il est nécessaire de penser les corps dans un espace commun : les corps, en s'affectant mutuellement et en s'orientant vers un même but (dans un rapport de mouvement commun), deviennent un seul corps : le corps social. La société a donc aussi un rôle à jouer dans l'attribution des valeurs. Les individus possèdent une certaine marge de liberté dans l'attribution des valeurs, mais cette liberté est nécessairement contenue dans les limites des valeurs socialement attribuées. Bien que la théorie de Spinoza mette en place une pluralité des rapports au monde, elle ne tombe donc pas dans le relativisme pur, puisque les humains ont besoin de se constituer en société pour survivre et organiser leurs mondes.

La théorie des affects peut, en ce sens, être conçue comme une philosophie relationnelle. Celle présentée par Massumi dans son ouvrage *Parable for the virtual* (2002) conçoit les corps en fonction des relations et des expériences de ceux-ci. Cette théorie de la relation entre les corps se construit autour du concept de virtuel, lequel se présente comme le point central de la conception des affects de Massumi. En effet, l'affect est virtuel par son indétermination et sa potentialité, mais actuel par ses effets, c'est-à-dire par ce qui reste après son « passage » à travers

le corps. Massumi caractérise l'affect par l'autonomie de la création des relations et par la réalité concrète de cette relation lorsqu'elle s'actualise dans le corps.

Massumi inclut d'ailleurs son approche dans la lignée d'une autre philosophie de l'expérience centrée sur le concept de relation : l'empirisme radical de William James, que nous avons présenté dans la section précédente. Selon Massumi, la philosophie de James vise à rendre compte de toutes les facettes de l'expérience : « *What makes his empiricism "radical" is that it considers relations to be givens of experience* » (2002, p. 230). Les relations, en tant qu'effet des affects, font donc partie de l'expérience au même titre que les objets et les sujets. Massumi, tout comme James avant lui, considère donc les relations comme une part importante de la réalité : « *the felt reality of relations* » (2002, p. 16).

De plus, non seulement les relations sont des objets de l'expérience, mais elles possèdent aussi un pouvoir d'organisation sur la réalité. « *Relation takes autonomy from its terms. [...] The relation determines the parts, not the other way around* » (2002, p. 165). Être affecté·e ou affecter un corps veut dire qu'une relation est créée entre les deux corps. Cette relation aura une valeur et déterminera notre compréhension des deux corps, puisque, selon Spinoza, toute connaissance prend racine dans les affections du corps. Bien que Massumi insiste davantage sur le concept de relation que Spinoza ou Deleuze, cette conception de l'affect est complètement conséquente avec les fondements théoriques de l'approche spinoziste.

Ainsi, la théorie contemporaine des affects se base sur les écrits de Spinoza, mais s'inspire aussi d'autres penseurs, dont James. La pensée de James occupe donc une place centrale dans ce projet, puisqu'elle se retrouve dans les deux parties de notre cadre théorique. La théorie des affects permet une compréhension fine de l'expérience humaine, et principalement de son aspect corporel et sa multiplicité potentiellement infinie. Comme il sera démontré dans le cinquième chapitre, l'expérience des Mondes Secondaires est pour Tolkien une expérience incarnée. En ce sens, la théorie des affects permettra de rendre compte de cet aspect et positionnera les propos corporalisants de Tolkien au cœur de l'expérience des Mondes Secondaires.

*

Ces courtes descriptions des approches qui forment notre cadre théorique ont pour objectif de montrer la cohérence épistémologique entre le sémiopragmatisme et la théorie des affects. Tout d'abord, il s'agit de théories qui s'intéressent à l'action, à travers l'actualisation. En lien avec la racine « pragma » (πρᾶγμα en Grec ancien) qui signifie « action », les deux théories concernent l'étude des phénomènes concrets, des signes actualisés par les interprètes et de leurs effets sur les individus. Par leur insistance sur l'action et le concret, les deux théories offrent des outils conceptuels pour réfléchir aux expériences incarnées : les corps en mouvement en sont le principal objet.

De plus, les deux théories élaborent une approche pluraliste des visions du monde. Elles reconnaissent que le sens et la valeur des actions ne peuvent être déterminés précisément en amont de leur actualisation. Il est possible d'évaluer les effets des signes, actuellement interprétés, puisque que le sens produit diffère d'un individu à l'autre. Ainsi, la théorie spinoziste des affects et le sémiopragmatisme états-unien s'accordent à la fois entre eux, mais aussi avec les idées de Tolkien sur la liberté interprétative des lecteur·rice·s.

Finalement, la philosophie de James permet un passage fluide entre les deux volets de notre cadre théorique. James insiste sur la centralité de l'expérience, ancrée dans le corps de l'individu et fondamentalement sémiotique. La philosophie de l'expérience de James combine des concepts de nos deux cadres théoriques (par exemple le signe, les croyances, le corps et les sensations), ce qui renforce la cohérence de leur articulation. En effet, la pensée de James permet de regrouper les concepts et les objectifs de nos deux théories pour former un tout qui se tient. D'un côté, la conception du signe et des processus d'interprétation de Peirce est reprise par James dans le développement de sa philosophie. De l'autre côté, Massumi fait référence à la pensée de James pour expliciter le fonctionnement des affects, notamment en ce qui concerne le lien entre les sensations et la cognition. Bien que ces penseurs aient vécu à des époques différentes, les modèles qu'ils proposent peuvent être mis en commun pour

comprendre des éléments fondamentaux de l'expérience humaine, comme nous le montrerons au cours de cette thèse.

1.3.4 Limites du projet

Dans l'élaboration de ce projet de recherche, nous avons fait différents choix aux niveaux théorique et méthodologique, qui exerceront nécessairement une influence sur les résultats obtenus. Premièrement, nous avons sélectionné les deux approches qui forment notre cadre théorique au détriment d'autres philosophies qui auraient pu être pertinentes et qui auraient éclairé d'autres aspects de l'expérience des Mondes Secondaires. Cette sélection est influencée par notre subjectivité et ne représente pas la seule avenue possible qu'aurait pu prendre cette recherche.

Deuxièmement, l'herméneutique de Citton, en tant que méthode pour l'interprétation des textes, nécessite une grande appropriation de la part de l'interprète. En visant l'actualisation, c'est-à-dire l'utilisation d'un « texte » dans une situation propre aux contemporains de l'interprète, cette herméneutique ne prétend pas à la production de résultats « objectifs », dans le sens que lui donne la science moderne. Elle valorise plutôt le point de vue de l'interprète, lequel est basé sur le *donné objectif* du texte lui-même, ce qui lui donne une certaine validité. L'interprétation se doit d'être fidèle, non pas à l'auteur·rice ni même au texte, mais à la potentialité de produire de multiples interprétations à partir de son *donné*. Ce projet de recherche s'appuie sur l'herméneutique en prenant en compte les limites de cette méthode.

Troisièmement, nous avons fait le choix d'utiliser des œuvres que Tolkien ne cite pas, ne connaissait pas ou qui n'existait pas encore de son vivant, pour développer notre interprétation de sa pensée. Il s'agit donc d'une interprétation anachronique. Tout en utilisant la méthode herméneutique, il aurait été possible d'interpréter le texte *On Fairy-Stories* seulement à l'aide des ouvrages que cite Tolkien directement ou indirectement dans ses textes ou encore de ceux qu'il

possédait¹⁹. Nous reconnaissons l'aspect fondamentalement anachronique de notre utilisation d'études récentes (par exemple, la théorie contemporaine des affects) pour comprendre un texte écrit dans les années 1930-1940.

Cependant, ce choix méthodologique ouvre le texte à de nouvelles possibilités de sens et permet une plus grande précision des idées (dans le cas d'une intuition qui n'aurait pas été formulée clairement par un·e chercheur·se, mais qui est reprise et explicitée par un·e autre chercheur·se subséquemment). En ce sens, l'utilisation qui sera faite de la méthode herméneutique dans le cadre de ce projet ne vise pas à la formulation précise de la pensée de Tolkien, à son époque, en utilisant exclusivement sa terminologie et ses connaissances, mais bien à l'appropriation de la pensée de Tolkien dans un contexte contemporain, c'est-à-dire dans l'état présent des connaissances.

Ainsi, nous reconnaissons qu'il n'est pas possible, à l'aboutissement du projet, de présenter objectivement la volonté de Tolkien au moment de la rédaction de son texte, à son époque et dans son contexte. En effet, cette thèse ne propose pas une lecture historique, mais une interprétation actualisante, conformément à l'herméneutique de Citton. Cependant, en nous appuyant sur divers écrits, il sera possible de formuler un modèle sémiotique contemporain, en cohésion avec l'essentiel de la pensée de Tolkien, qui n'aurait pas pu être ainsi explicité sans l'adoption de ce type de méthodologie.

1.4 Conclusion

Tolkien écrit l'essai *On Fairy-Stories* pour une conférence donnée en 1939, qui sera publié en 1947. Dans ce texte, il propose une définition des contes de fées comme un espace (Faërie) et s'intéresse ensuite à la création des Mondes Secondaires à travers les concepts d'Imagination

¹⁹ L'ouvrage *Tolkien's Library : An Annotated Checklist* de Oronzo Cilli (2019) recense l'ensemble des ouvrages que possédait Tolkien, lesquels ont été repérés en utilisant une variété de sources (photographies, annotations à l'intérieur des livres qui ont été retracées jusqu'à lui, signatures, lettres, etc.). Il s'agit d'une base de données mise à jour lors de la découverte de nouveaux ouvrages.

et de Fantasy. Dans la deuxième moitié de son essai, il développe le concept d'Enchantement, qui présente les effets des expériences vécues dans les Mondes Secondaires, ce qui nous occupera majoritairement dans cette thèse. Malgré la richesse conceptuelle de *On Fairy-Stories*, l'essai est critiqué pour son éparpillement et son manque de ligne directrice. Dans les études tolkieniennes, ce texte est généralement présenté comme illustrant une réflexion sur la démarche artistique qui éclaire les choix esthétiques de Tolkien dans la rédaction de ses œuvres de fiction.

Contrairement à ces interprétations de *On Fairy-Stories*, nous affirmons que l'essai présente non seulement un modèle des contes de fées ou de la fantasy, mais aussi une réflexion sur les processus sémiotiques qui accompagnent les expériences dans les Mondes Secondaires. Cependant, celle-ci n'est pas explicitée directement par Tolkien. Ainsi, nous proposons, dans cette thèse, de répondre à la question suivante : quel modèle sémiotique du plurimonde et de la réception des Mondes Secondaires peut-on construire à partir de l'essai *On Fairy-Stories* (1947) de Tolkien?

L'objectif de cette recherche est donc de proposer un modèle sémiotique du plurimonde et des expériences vécues au sein des Mondes Secondaires basé sur les propos de Tolkien. Cependant, étant donné le caractère implicite ou imprécis de certains passages de l'essai, nous reconnaissons la nécessité de prendre des libertés interprétatives. Conséquemment, nous avons choisi la méthode herméneutique, telle que présentée par la pensée de Citton, lequel reconnaît le caractère créatif de l'interprétation, tout en valorisant une lecture actualisante et anachronique. Nous admettons qu'au terme de cette recherche, il ne sera pas possible de soutenir que notre modèle correspond aux idées de Tolkien au moment de l'écriture de son essai. Nous présentons donc un modèle *tolkienien*, c'est-à-dire basé sur son approche, sur ses propos et ses concepts, mais élaboré par nous-même.

Afin de répondre à notre question de recherche, nous proposons de construire un modèle sémiotique tolkienien, en mettant *On Fairy-Stories* en dialogue avec le sémiopragmatisme états-unien, tel que présenté par Peirce et James, et la théorie contemporaine des affects,

principalement avec les travaux de Massumi. Après avoir sélectionnés, dans le deuxième chapitre, les éléments qui serviront à l'élaboration de ce modèle, ceux-ci seront analysés à la lumière des deux volets de notre cadre théorique. Il sera finalement question de l'importance des Mondes Secondaires dans la construction du rapport à la réalité dans le cinquième chapitre.

CHAPITRE 2

DU MODÈLE DES MONDES SECONDAIRES

Dans son essai *On Fairy-Stories*, Tolkien développe une approche des contes de fées qui dépasse la simple exploration de leurs spécificités et de leurs fonctions sémiotiques et affectives. Dans cette thèse, nous proposons de partir de ses propos pour construire un modèle sémiotique, expliquant le fonctionnement et l'importance des Mondes Secondaires pour l'expérience humaine. Ce projet vise donc à créer un modèle qui permettra de comprendre le rapport sémiotique entre le pôle de réception (lecteur·rice·s, spectateur·rice·s, joueur·se·s, etc.) et les Mondes Secondaires. Plus précisément, nous nous intéressons à l'influence des expériences vécues dans les Mondes Secondaires sur le rapport au Monde Primaire.

L'objectif de ce chapitre est de définir les principaux concepts du modèle tolkienien du plurimonde. Comme nous l'avons montré dans le chapitre précédent, la première étape de notre méthode herméneutique est de sélectionner les « impressions » qui serviront à l'élaboration de notre lecture actualisante. Ce chapitre présente donc l'ensemble des concepts dont le sens met de l'avant une étape, un type de processus sémiotique ou encore un effet affectif ou sémiotique lors d'une expérience dans un Monde Secondaire du point de vue du pôle de réception. Par exemple, les concepts d'Imagination et de Fantasy ne seront pas décrits puisqu'ils sortent des objectifs de la thèse : ils concernent le pôle de production et non de réception. Ce chapitre vise à donner aux lecteur·rice·s le vocabulaire nécessaire pour la suite de la thèse et non à présenter une analyse de tous les concepts de l'Essai. Les concepts sélectionnés ne sont pas traités dans leur ordre d'apparition dans *On Fairy-Stories* ; afin de faciliter la compréhension, nous les avons regroupés par thématique.

D'autres idées de Tolkien, qui ne concernent pas directement un concept ou une partie du processus sémiotique, mais plutôt une orientation générale, ont été traitées comme des postulats au sein de notre recherche. Parmi celles-ci, il est possible de nommer par exemple 1) l'idée selon laquelle le plus important lors de l'analyse d'un récit est de se demander quels sont

les effets maintenant (et non la recherche d'une origine) et 2) l'idée que l'esprit incarné, les récits et les langues ont une évolution simultanée (et s'influencent mutuellement). Ces postulats ont influencé les objectifs et la structure de la recherche, notamment les choix de restreindre le modèle au pôle de réception et de porter une attention particulière à l'utilisation de mots qui proviennent d'un Monde Secondaire ou qui témoignent d'une expérience secondaire.

Nous commençons par expliciter sa distinction théologique entre Création et Subcréation. Par la suite, nous traitons de son corrélat direct, c'est-à-dire de la division entre le Monde Primaire et les Mondes Secondaires qui détermine la structure de l'approche de Tolkien. Nous examinons finalement les concepts de Magie et d'Enchantement, ainsi que les effets des expériences secondaires discutés par Tolkien dans son essai.

2.1 La distinction entre Création et Subcréation

Pour la présentation des concepts qui serviront à la construction du modèle tolkienien du plurimonde, nous partons du postulat suivant : la structure de l'approche tolkienne découle d'un positionnement théologique distinguant deux types de création. Tolkien opère en effet une différence entre la création divine, soit le monde dit « réel », et les créations humaines, lesquelles prennent la forme de mondes « imaginaires ». Puisque cette différence influence la structure de l'ensemble de sa réflexion, nous présenterons donc, dans un premier temps, la distinction entre la Création et la Subcréation.

Tableau 2.1 Types de création selon Tolkien

Types de création	
Création	Acte par lequel le Dieu chrétien a créé <i>ex-nihilo</i> le Monde Primaire (monde « réel » dans la langue usuelle). Ce type de création est inaccessible aux êtres humains.
Subcréation	Acte par lequel un être humain imite la Création divine en construisant un Monde Secondaire, en se servant des matériaux offerts par le Monde Primaire. Dans une approche tolkienienne, la Subcréation est conçue comme une expression essentielle de la nature humaine.

2.1.1 Une question théologique

Il peut sembler étrange, à première vue, de débiter notre discussion des concepts du modèle tolkienien du plurimonde par la présentation de la Création. En effet, *On Fairy-Stories* traite de la Création seulement dans l'épilogue (paragraphe 104), lorsque son propos diverge vers la théologie, la joie chrétienne et les Évangiles comme des contes de fées. Discutant du récit chrétien, Tolkien associe la Création à l'Art Primaire (*Primary Art*) :

But this story has entered History and the primary world; the desire and aspiration of sub-creation has been raised to the fulfillment of Creation. [...] It has pre-eminently the 'inner consistency of reality'. There is no tale ever told that men would rather find was true, and none which so many sceptical men have accepted as true on its own merits. For the Art of it has the supremely convincing tone of Primary Art, that is, of Creation. (1947, paragr. 104)

La Création se définit comme la création *ex nihilo* du Dieu chrétien (Wolf, 2012, p. 24). Par rapport à cette compréhension singulière de l'acte de création, Tolkien définit la Subcréation comme une « création en dessous » de celle du Dieu chrétien. Bien que le concept de Création arrive tardivement dans l'essai, celui de Subcréation occupe une place centrale dans tout le texte et se définit en rapport avec la Création divine. La distinction entre ces deux concepts met en place la structure du modèle tolkienien du plurimonde, et il nous semble crucial d'en discuter en ouverture de ce chapitre.

Dans la quasi-totalité de l'essai, la distinction entre Création et Subcréation reste implicite. Néanmoins, un premier indice permet de comprendre le sens et la valeur que Tolkien donne à l'acte de Subcréation dans les vers de son poème *Mythopoeia* (1964), qu'il cite dans *On Fairy-Stories* : « *That right [to Subcreate] has not decayed: / we make still by the law in which we're made* » (Tolkien, 1964, p. 87). Selon Humphrey Carpenter (1977), Tolkien écrit ce poème en réponse à C.S. Lewis qui aurait dit que les contes de fées sont des mensonges ou plus précisément « *Breathing a lie through Silver* » (Tolkien, 1947, paragr. 77). Ainsi, Tolkien positionne sa vision de l'acte de création humaine dans une structure théologique et il réfute l'idée selon laquelle les récits humains et les contes de fées sont définis par le caractère de la fausseté. Afin de revaloriser la Fantasy, Tolkien fait directement appel à la religion catholique : Dieu a fait les humains à son image. Puisque le Dieu chrétien est le Créateur, il est normal que ses créatures, les humains, soient aussi des créateur·rice·s.

À la fin de la section *Fantasy*, Tolkien positionne l'acte sous-créateur, non seulement comme une activité naturelle pour les humains, mais aussi comme un droit issu de cette structure théologique : « *Fantasy remains a human right: we make in our measure and in our derivative mode, because we are made: and not only made, but made in the image and likeness of a Maker* » (1947, paragr. 80). La distinction entre Création et Subcréation n'est pas une question de la nature de l'acte créatif en lui-même, mais plutôt de l'univers créé. Alors que le Dieu chrétien a le pouvoir de créer le Monde Primaire, les êtres humains sont « restreints » dans leur désir à la création de Mondes Secondaires. Dans *On Fairy-Stories*, il s'agit donc pour Tolkien de réfléchir à l'acte créatif, mais dans sa manifestation à l'échelle humaine : la Subcréation.

2.1.2 L'acte créatif à l'échelle humaine

Bien que la logique du modèle tolkienien du plurimonde s'inscrive dans une réflexion de nature théologique, il ne s'agit pas de son sujet principal : l'essai s'interroge plus exactement sur la création à l'échelle humaine. De façon précise, Tolkien réfléchit à un type de création : la Subcréation des Mondes Secondaires. Il ne discute pas de la puissance divine et ne cherche pas

à la diminuer ; par cette comparaison avec le divin, il s'intéresse plutôt à la créativité humaine et à comment celle-ci se manifeste.

La réflexion de Tolkien s'inscrit dans un questionnement sur la Fantasy, un processus de Subcréation imaginative, qui vise à créer des mondes distincts du fonctionnement du Monde Primaire. L'auteur définit la Subcréation, non pas comme n'importe quelle production imaginative humaine, mais bien comme la mise en place d'un monde raisonné et organisé, basé sur la Fantasy : « *But in such "fantasy", as it is called, new form is made; Faerie begins; Man becomes a sub-creator* » (Tolkien, 1947, paragr. 27). Sous-créateur·rice n'est donc pas un synonyme d'artiste ou d'écrivain·e, mais concerne un type précis de production culturelle. En effet, la Subcréation vise la construction de Mondes Secondaires de Faërie : mondes dans lesquels les fées ont leur être. Nous verrons dans la prochaine section comment les Mondes Secondaires se caractérisent, selon Wolf (2012), par un degré suffisant de séparation du Monde Primaire, c'est-à-dire qu'ils doivent être suffisamment différents du Monde Primaire pour être compris comme Secondaires. En ce sens, les Mondes Secondaires ne sont pas synonymes de mondes imaginaires, mais plutôt d'un type précis de mondes imaginés.

Ainsi, la distinction entre Création divine et Subcréation humaine sert principalement à positionner la distinction subséquente entre Monde Primaire et Mondes Secondaires, laquelle se trouve au cœur du propos de Tolkien. Être un Sous-créateur·rice signifie produire « *a Secondary World which your mind can enter* » (Tolkien, 1947, paragr. 50). Le terme « Subcréation » désigne à la fois le résultat de l'Art sous-créatif, soit le Monde Secondaire, et le processus de son élaboration.

Avant de discuter de la distinction entre Monde Primaire et Mondes Secondaires, il semble nécessaire de réitérer le fait que notre thèse ne s'inscrit pas dans une approche religieuse ou théologique, bien que le positionnement théologique de Tolkien soit important pour la structure de sa pensée. Dans cette optique, nous reconnaissons l'influence de la pensée religieuse de Tolkien dans *On Fairy-Stories*, mais nous ne nous en servons que pour

contextualiser sa pensée. Ainsi, cette thèse ne traite pas de la différence religieuse entre les deux types de création, mais plutôt de la différence sémiotique entre deux domaines expérientiels.

2.2 La distinction entre le Monde Primaire et les Mondes Secondaires

La distinction entre le Monde Primaire et les Mondes Secondaires est essentielle à la pensée de Tolkien dans son essai. Dans cette section, nous la définissons ainsi que ses conséquences ontologiques.

Tableau 2.2 Types de monde selon Tolkien

Types de mondes	
Monde Primaire	Terme tolkienien servant à désigner ce que nous nommons de manière usuelle : le monde « réel ». Au sein du modèle théologique de Tolkien, le Monde Primaire est une création divine et offre la « matière première » pour les Subcréations humaines.
Mondes Secondaires	Œuvres créés par des êtres humains. Ce type de mondes, un monde de signes, est secondaire par rapport au Monde Primaire, car ils arrivent postérieurement et lui sont subordonnés. Ils constituent néanmoins une part essentielle de la réalité expérientielle des humains, à la fois sur les plans individuel et social.

2.2.1 La question de la réalité

Historiquement, la réflexion au sujet de la fiction, de l'art et des mondes imaginaires porte principalement sur leur statut ontologique par rapport à la réalité. Le modèle théologique de Tolkien permet de contourner l'opposition classique entre « réalité » et « fiction », bien que ces deux thématiques soit au cœur de ses réflexions. Tolkien utilise le terme « fiction » à une seule reprise dans *On Fairy-Stories* :

If so, then I fear that Lang's words, stripped of sentiment, can only imply that the teller of marvellous tales to children must, or may, or at any rate does trade on their credulity, on the lack of experience which makes it less easy for children to distinguish fact from fiction in particular cases, though the distinction in itself is fundamental to the sane human mind, and to fairy stories. (1947, paragr. 49)

Dans cette phrase, Tolkien paraphrase les propos de Lang; cette idée ne lui est pas propre et le mot n'est pas utilisé pour développer sa propre pensée. Il favorise plutôt les expressions Monde Primaire et Mondes Secondaires.

Si, à première vue, le concept de Monde Primaire peut être perçu comme synonyme de monde réel et celui de Mondes Secondaires comme un équivalent des mondes fictionnels, Tolkien propose néanmoins une modification de sens à cette dualité. La première occurrence du terme « *primary* » se situe dans la section portant sur les enfants (au 49^e paragraphe, soit déjà à la moitié de l'essai) : « *It seems fairly clear that Lang was using belief in its ordinary sense: belief that a thing exists or can happen in the real (primary) world* » (1947, paragr. 49). Dans cette citation, Tolkien construit une association entre la réalité et la primarité, dans l'optique de substituer par la suite l'adjectif primaire à celui de réel. En effet, dès le paragraphe suivant, le terme « Primaire » est utilisé en majuscule, ce qui signifie, selon la typographie habituelle de Tolkien, qu'il devient un concept. Afin de permettre une compréhension relativement rapide du sens qu'il donne à la primarité du monde, Tolkien se sert de l'usage commun du concept de réalité, c'est-à-dire de « ce qui existe » en opposition aux produits de l'imagination et de l'art. Cependant, cette substitution opère une distinction fondamentale entre les deux types de mondes.

La principale conséquence de cette substitution, du terme « réel » par celui de « Primaire », est que les deux types de Mondes font partie de la « réalité » des expériences humaines. Plus encore, les propos de Tolkien dans *On Fairy-Stories* permettent de concevoir les deux types de mondes comme étant « actuels ». La clé de cette double actualité se trouve dans la part sémiotique du rapport humain au monde. D'un point de vue sémiotique, il n'existe pas de différence : les deux ont la même actualité expérientielle. Cette participation des Mondes Secondaires à la

réalité expérientielle des êtres humains doit être reconnue comme actuelle, c'est-à-dire comme mise en actes.

Cette conception particulière de la réalité des Mondes Secondaires se manifeste par des commentaires qui soutiennent, de manière humoristique, l'existence des fées, des elfes et d'autres habitant·e·s de la Faërie²⁰. Par exemple, des expressions ponctuelles comme « *whatever the folk of Faerie may think of [the scholar's] impertinence* » (Tolkien, 1947, p. 27) et « *You are deluded - whether that is the intention of the elves (always or at any time) is another question* » (1947, p. 63) marquent cette prise de position. Ce type de commentaires revient périodiquement dans l'essai et se détache du style universitaire classique. Cette attitude dérange des lecteur·trice·s, critiques et spécialistes de Tolkien, notamment Tom Shippey :

Repeatedly he plays the trick of pretending that fairies are real – they tell 'human stories' instead of 'fairy stories', they put on plays for men 'according to abundant records', and so on. This comes perilously close to whimsy, the pretence that something not true is true to create an air of comic innocence. (1982, p. 60)

Or, nous affirmons que cette manière de traiter la « question de la réalité des fées » sous-tend, comme bien souvent dans les écrits de Tolkien, une signification plus controversée²¹ : les Subcréations ont une certaine réalité. Cette idée selon laquelle les Mondes Secondaires sont actuels, puisqu'ils participent à l'expérience humaine, ne signifie pas cependant que Tolkien nie les différences fondamentales entre ceux-ci et le Monde Primaire. Il existe entre eux des

²⁰ Dimitra Fimi, dans *Tolkien, Race and Cultural History : From Fairies to Hobbit* (2008), note que Tolkien a probablement cru à une certaine existence des fées et que cette croyance a évolué à travers le temps. D'une association aux esprits de la nature faisant partie de sa foi catholique à une croyance « historique » en passant par une existence modalement différente des humains, cette potentielle croyance pourrait expliquer pourquoi, dans *On Fairy-Stories*, il traite les fées et les elfes comme existants et ayant des opinions concernant ce qu'il soutient dans son essai. Cependant, dans l'élaboration du modèle tolkienien du plurimonde, cette question n'a pas d'importance puisque les croyances de Tolkien nous sont nécessairement inaccessibles (tout comme la volonté de l'auteur·rice dans l'approche herméneutique). Notre projet vise à construire une théorie sémiotique à partir de son essai et non à retrouver un sens originel voulu par l'auteur.

²¹ Tolkien soutenait plusieurs idées fortement controversées à son époque (Shippey, 2000, p. 9). Afin de présenter ces idées plus en douceur et pour préserver son intégrité de chercheur, Tolkien faisait fréquemment usage soit d'humour ou de descriptions imagées. L'exemple le plus clair de ce procédé rhétorique est l'allégorie de la tour à la fin de *The Monsters and the Critics* (1936) où il attaque sous la forme d'un récit la propension des folkloristes et mythologistes à déconstruire et à critiquer les récits traditionnels.

différences ontologiques, mais les deux types de Mondes font partie du rapport humain au monde.

2.2.2 La différence ontologique

Dans cette perspective, Tolkien argumente pour une reconnaissance de l'actualité des expériences vécues à l'intérieur des Mondes Secondaires. Nonobstant, il ne tombe pas dans un relativisme des Mondes, voulant que « tous les mondes se valent » ou que « tous les mondes sont également actuels ». Nous verrons dans les prochains chapitres comment l'actualité des Mondes Secondaires peut varier en fonction de divers facteurs sémiotiques et sociaux, mais avant, nous pouvons déjà nommer la différence ontologique entre le Monde Primaire et les Mondes Secondaires.

La distinction entre primaire et secondaire s'inscrit dans la dualité théologique de la création, selon Tolkien. Alors que le Monde Primaire est constitué d'une variété de matériaux, les Mondes Secondaires sont des mondes de signes. L'important est l'aspect Sous-créatif ou secondaires de ces signes, c'est-à-dire qu'il s'agit de signes créés par des êtres humains. Cette distinction a nécessairement des conséquences sur le rapport qu'entretiennent les individus avec les signes issues des deux types de mondes.

En effet, les Mondes Secondaires sont ontologiquement marqués par une nature entièrement sémiotique. Nous ne pouvons pas affirmer que cette différence se résume à une distinction entre matériel et non-matériel, puisque les Mondes Secondaires possèdent la matérialité spécifique aux signes : par exemple, des formes reconnaissables imprimées sur une page blanche ou des pixels illuminés et organisés de manière à produire des formes reconnaissables sur une interface numérique. Le Monde Primaire est aussi en partie constitué de signes : la communication se fait par l'usage de signes, la production de connaissances provient régulièrement de l'interprétation de signes, etc. À l'inverse, les Mondes Secondaires sont uniquement accessibles à l'aide de signes que l'individu doit interpréter. Cette insistance sur la nature sémiotique des Mondes Secondaires ne vise donc pas à diminuer leur réalité ou leur actualité, puisque l'expérience humaine est en grande partie sémiotique. Au contraire, la

participation des Mondes Secondaires à la réalité expérientielle repose précisément sur leur nature sémiotique. De plus, comme il sera montré dans le chapitre 4, le traitement sémiotique des deux types de mondes est différent. En nous basant sur la philosophie de l'expérience de James, nous montrons que le Monde Primaire et les Mondes Secondaires diffèrent par la valeur de vérité qui leur est associée : alors que les vérités issues du Monde Primaire représente la manière dont l'individu comprend le fonctionnement du réel, les vérités développés dans les Mondes Secondaires s'appliquent principalement à ce monde ou ont une valeur métaphorique lorsqu'elles sont utilisées pour comprendre le Monde Primaire.

Afin de rendre compte de la réalité singulière des Mondes Secondaires, et sans tomber dans un relativisme dangereux, nous croyons que Tolkien inscrit sa réflexion dans un cadre sémiotique. Les deux chapitres centraux de notre thèse (quatrième et cinquième) expliciteront cette conception sémiotique des rapports aux Mondes Secondaires. Maintenant que la différence entre le Monde Primaire et Monde Secondaire a été établie, nous explorons les effets de l'expérience vécue à l'intérieur du Monde Secondaire.

2.3 Magie et Enchantement : distinction et complémentarité

Tel qu'expliqué précédemment, dans le premier chapitre, *On Fairy-Stories* est parsemé de concepts occultes qui préoccupent les spécialistes. Une des distinctions conceptuelles les plus importantes des études sur Tolkien est celle entre Magie et Enchantement (Curry, 1999, 2007 ; Bachmann, 2007 ; Shippey, 2007). Dans cette section, nous tentons de démystifier la confusion entre ces deux termes et de clarifier la distinction opérée par Tolkien.

La distinction entre ces deux termes apparaît dans la section sur la Fantasy de l'essai de Tolkien. Dans les deux sections précédentes, *Origins* et *Children*, ils sont utilisés de manière similaire. Plus précisément, leurs définitions respectives sont énoncées au paragraphe 75, ce qui change radicalement leurs significations. Comme il a été montré précédemment au sujet du concept de Fantasy, Tolkien a l'habitude d'utiliser un même terme pour deux éléments ou processus différents. Le concept d'Enchantement, central dans sa pensée, subit le même traitement. Afin

d'en faciliter la compréhension et l'opérationnalisation, nous les présentons ainsi : le processus de l'Enchantement et l'état de l'Enchantement.

Tableau 2.3 Distinctions entre la Magie et les Enchantements dans la pensée de Tolkien

Distinction entre Magie et Enchantement(s)	
Magie	Technique qui vise à produire une altération dans le Monde Primaire. La Magie peut prendre diverses formes (verbales, cognitives, machiniques, etc.); elle s'apparente, dans le raisonnement de Tolkien, à la pensée scientifique moderne.
Enchantement comme processus	Processus de création d'un Monde Secondaire. Ce processus est appelé Enchantement en comparaison avec l'Art elfique consistant à envoûter des êtres humains.
Enchantement comme état	État dans lequel se trouve un individu lorsqu'il est immergé dans un Monde Secondaire. Cet état se caractérise par un « abandon » temporaire des croyances issues du Monde Primaire, afin de constituer des habitudes interprétatives secondaires.

2.3.1 L'équivocabilité de la Magie

Définir la vision tolkienienne de la Magie est difficile, puisqu'il utilise ce terme de plusieurs manières, ce qui crée une certaine confusion par rapport au sens et à la valeur qu'il accorde au concept. Les problèmes entourant son utilisation du terme « magie » sont notés par Tolkien lui-même, dans la lettre 155, écrite en 1954 : « *I am afraid I have been far too casual about "magic" and especially the use of the word* » (2013, p. 167). Dans la première moitié de son essai, les termes de Magie et d'Enchantement sont utilisés presque comme des synonymes, alors que, à partir du paragraphe 75, ils deviennent des antonymes.

Une des raisons de la confusion est la diversité des sortes de Magie, dont seulement quelques-unes sont énoncées dans *On Fairy-Stories*. Plusieurs chercheur·se·s (Bachmann, 2007 ; Shippey,

2007) ont tenté d'élaborer une typologie en proposant plusieurs termes, dont : *Magia*, *Goetia*, *Religia*, *Scientia*, *Gál* et *Làth*, l'Enchantement étant l'une d'entre elles.

Selon Shippey (2007), il existe des recoupements historiques entre la transformation des différentes définitions de la magie et la complexité de ce terme dans la pensée de Tolkien. La *magia* se caractérise par un contrôle des magicien·ne·s sur des « esprits de la nature » [*natural spirits*]. « *Goeteia is a rare and unusual word: so unusual, indeed, that as late as 1989 the Oxford English Dictionary still had no listing in that form, offering only “goety”, which is given as “Obs[olete] exc[ept] arch[aic]”, and defining the word as “Witchcraft or magic performed by the invocation and employment of evil spirits, necromancy* » (2007, p. 36). Contrairement à ce terme péjoratif, la *Religia* est un type de magie performée en fonction « de la grâce de Dieu » et se rapproche ainsi des miracles divins. Finalement la *Scientia*, semblable dans ses objectifs à la *Magia*, vise le contrôle de la nature, mais utilise des outils sans renvoi à un ordre surnaturel.

Bachmann (2007) propose une autre typologie des types de Magie dans l'œuvre de Tolkien, en se basant sur *On Fairy-Stories*, sur les lettres de Tolkien (particulièrement la lettre 155), sur les réflexions de Lewis et sur les termes quenya (haut-elfique). Son modèle prend la forme d'une double dualité entre, d'un côté, la magie cérémoniale (*goetia* dans L155 et *òsanwe* en quenya) et la magie naturelle (*magia* dans L155 et *kunwe* en quenya) et, d'un autre côté, la volonté de puissance, l'utilitarisme (*goeteia* chez Lewis) et l'émerveillement ou le plaisir esthétique (*magia* chez Lewis). Dans cette représentation, la magie cérémoniale vise une utilité spécifique, nommée *gál*, alors que la magie naturelle vise le plaisir esthétique, nommé *Làth*, associée à l'Enchantement dont Tolkien traite dans *On Fairy-Stories*. Du côté de la magie naturelle, lorsqu'elle vise la puissance ou l'utilité, elle se nomme *magia*. Cependant, Bachmann note l'existence d'une magie naturelle qui pointe uniquement vers un plaisir esthétique (artéfact comme les *Silmarilli* ou les feux d'artifice de Gandalf), mais ce type de magie ne semble pas avoir de terme spécifique au sein du modèle.

Or, selon nous, la confusion entre les types de Magie se dissipe dans la deuxième partie de *On Fairy-Stories*. Tolkien définit alors la magie comme une technique visant à obtenir un effet précis dans le Monde Primaire :

Magic produces, or pretends to produce, an alteration in the Primary World. It does not matter by whom it is said to be practised, fay or mortal, it remains distinct from the other two; it is not an art but a technique; its desire is power in this world, domination of things and wills. (Tolkien, 1947, paragr. 75)

Par la suite, Tolkien ne traite plus de magie, puisque son essai discute plutôt d'Enchantement et de ses effets particuliers. La portée exacte du concept de magie est donc inaccessible sans faire appel à des textes externes. Néanmoins, nous allons préciser dans quel sens le terme « magie » est utilisé dans *On Fairy-Stories*.

L'élément clé de cette définition se trouve dans l'expression « *produces [...] an alteration in the Primary World* ». La magie apparaît souvent sous la forme d'une pensée ou d'une formule, donc de signes linguistiques, visant à changer ou à transformer le Monde Primaire. Tolkien explicite peu la nature de cette transformation. Néanmoins, son emploi des termes « *power* » et « *domination* » suggère qu'il accorde une valeur négative à la magie, dans la deuxième partie de son essai. Ces termes nous permettent aussi d'inférer le type de transformations auquel Tolkien fait référence en définissant la Magie. Dans le vocabulaire de Tolkien, ils sont en effet liés à l'industrialisation, à la « machine » et à la pensée technique et scientifique qui valorise le « progrès » dans un sens positiviste.

Là où la posture de l'enchanteur·resse se caractérise par une volonté artistique, la posture du magicien·ne se rapproche de la démarche scientifique, telle qu'elle se présente chez les penseur·se·s modernes ; là où l'Enchantement se situe dans un rapport affectif au monde, la Magie se situe plutôt dans un rapport (hyper)rationnel. Les désirs de rationalisation et de prédiction qui se trouvent à la base de la pensée scientifique apparaissent, pour Tolkien, semblables à ceux du magicien·ne. Toutes deux se caractérisent par une envie de domination et de transformation de la nature, plutôt qu'une attitude de respect pour son fonctionnement

initial. De plus, la Magie, basée sur des raisonnements et la méthode scientifique, c'est-à-dire sur des expériences, des observations et des collectes de données, vise à développer une procédure menant à des résultats reproductibles – ce qui est pour Tolkien lié à une volonté de domination de la nature.

En faisant de la magie un concept négatif et en l'opposant à celui d'Enchantement, Tolkien ne défend pas une position anti-scientifique. Cependant, pour lui, ce concept permet de questionner les dérapages de la pensée scientifique moderne. Il soutient que la pensée scientifique écarte souvent les questionnements éthiques en lien avec ses recherches, ses inventions, ses interventions. De plus, la pensée scientifique ne cherche pas à « éclairer » les phénomènes, mais plutôt à les détruire par la suranalyse et la déconstruction. Dans son texte *The Monsters and the Critics* (1936), Tolkien propose une allégorie qui critique cette tendance qu'ont les chercheur·se·s à détruire un texte littéraire ou mythologique en essayant d'analyser ses composantes internes trop précisément sans prendre en compte l'effet et la signification du texte (à son époque et à la nôtre, pour les deux, cela est aussi valable). Cette réflexion est liée aux autres critiques qu'il formule au sujet de la pensée positiviste et structuraliste.

Comme le note Patrick Curry, « *The principal goal of [science and magic] is to engineer changes in the Primary world, and both try to amass knowledge in order to predict and control that world; both adhere to the idea of laws of nature which can be manipulated for human gain* » (1999, p. 402). La critique de Tolkien concerne plutôt les démarches scientifiques dites positivistes, principalement dans le cas des sciences humaines et des développements technologiques, ainsi que de leur hégémonie, qui se font au détriment d'autres manières de rendre le monde signifiant : « *Magic has achieved a global dominance to the extent that Enchantment seems to be seriously under threat* » (Curry, 1999, p. 405). Ce mode de pensée technique n'est pas mauvais en soi, mais sa valorisation à outrance au sein des sociétés occidentales contemporaines est dommageable, selon Tolkien.

Ainsi, le terme de Magie occupe une place centrale dans la pensée sémiotique de Tolkien, même si celui-ci est utilisé de manière équivoque, parfois contradictoire. Pour l'élaboration de notre modèle tolkienien du plurimonde, la distinction qui nous intéresse est celle entre Magie et

Enchantement, telle qu'elle se présente dans la section sur la Fantasy. Néanmoins, tout comme le concept de Magie est polysémique, celui d'Enchantement regroupe deux notions différentes que nous définissons dans les prochaines sections sous les dénominations suivantes : 1) Enchantement comme processus et 2) Enchantement comme état.

2.3.2 L'Enchantement comme processus

L'Enchantement est d'abord un type d'art qui vise à produire un Monde Secondaire. Ce concept est similaire à la construction d'un monde (*World Building* ou *World Making*) présenté comme une forme artistique (et argumentative) en soi, c'est-à-dire ne nécessitant pas de récit, et n'étant pas nécessairement un support pour un récit (DiGiovanna, 2007 ; Wolf, 2012). L'Enchantement se présente comme un équivalent plus ou moins exact de la notion de Subcréation : le processus humain qui mène à l'existence d'un monde nouveau.

Cependant, l'Enchantement est aussi un concept polysémique pour Tolkien. Peu de chercheur·se·s ont noté que l'Enchantement est à la fois un type d'art (ou un processus artistique) et un des effets sémiotiques de cet art. Plus précisément, il s'agit à la fois d'un acte de (Sous-)création (la mise en place d'un Monde Secondaire par Enchantement) et d'un état qui peut affecter le pôle de production autant que le pôle de réception (à l'intérieur d'un Monde Secondaire, les créateur·rice·s et les récepteur·rice·s peuvent devenir « enchanté·e·s »). Tolkien présente les différentes notions liées à ces définitions de la manière suivante :

Art is the human process that produces by the way (it is not its only or ultimate object) Secondary Belief. Art of the same sort, if more skilled and effortless, the elves can also use, or so the reports seem to show; but the more potent and specially elvish craft I will, for lack of a less debatable word, call Enchantment. Enchantment produces a Secondary World into which both designer and spectator can enter, to the satisfaction of their senses while they are inside; but in its purity it is artistic in desire and purpose. (Tolkien, 1947, paragr. 75)

En tant que type d'art, Tolkien associe directement le terme d'Enchantement à un art elfique dans lequel les humains ont beaucoup de difficulté à performer. Pour comprendre cette remarque, il faut garder en tête la posture ludique que Tolkien adopte dans son essai : à

plusieurs moments, il clame que les elfes (et les fées) existent et qu'il·elle·s ont des opinions sur ce qu'il affirme. L'Art elfique est la capacité qu'ont les elfes et les fées à forcer des êtres humains à aller dans leur monde enchanté. En effet, de nombreux récits folkloriques racontent l'enlèvement d'êtres humains par des elfes : les êtres humains ainsi enchantés doivent trouver un moyen de ressortir du monde des elfes. Pendant leur séjour, les humains sont physiquement dans le monde des elfes, lequel est complet et se suffit à lui-même. Tolkien soutient que l'Art humain de Subcréation est une imitation de l'Enchantement elfique. L'Enchantement comme processus est donc la construction d'un Monde Secondaire qui semble complet. Étant donné sa complétude, il est possible d'interpréter en lui-même ce que nous nommons l'état de l'Enchantement.

Néanmoins, le modèle développé dans le cadre de cette thèse ne vise pas à rendre compte du processus créatif menant à la création d'un monde : ce premier sens de l'Enchantement occupe donc seulement une place mineure. Par contre, le deuxième sens que Tolkien accorde à ce terme, l'état sémiotique, s'applique au pôle de réception. En effet, à l'intérieur d'un Monde Secondaire, les lecteur·rice·s sont décrits comme étant en état d'Enchantement. Bien que Tolkien n'utilise pas l'expression « état sémiotique », nous décrivons le deuxième sens de l'Enchantement de cette manière afin d'en faciliter la compréhension. L'Enchantement est un état qui affecte principalement la production de sens. Ce concept est, non seulement au cœur de l'approche tolkienienne des Mondes Secondaires, mais également central au développement de notre modèle sémiotique. En ce sens, une partie importante du chapitre 4 sera consacrée à la définition de l'état d'Enchantement à la suite de la mise en commun des concepts de Tolkien avec le sémiopragmatisme états-unien.

2.3.3 L'Enchantement comme état sémiotique

Le Monde Secondaire se présente comme un espace d'expériences potentielles dans lequel l'explorateur·trice (*wandering explorer*) crée de nouvelles habitudes interprétatives et de nouvelles croyances, qui sont en lien avec sa compréhension du fonctionnement particulier de ce monde. L'Enchantement est ici compris comme un état cognitif ou sémiotique qui résulte de la

construction d'un Monde Secondaire. Or, cet état est difficile à atteindre, à maintenir dans le temps et à prévoir, car ce processus sémiotique agit principalement au plan expérientiel des affects. Il dépend donc d'une grande variété de facteurs à la fois personnels, identitaires et culturels, parmi lesquels les vérités et les habitudes interprétatives de l'explorateur·rice. Le terme « état » est employé dans son sens usuel signifiant « manière d'être » et est adjoint à l'adjectif « sémiotique » afin de signifier « manière de produire du sens à partir de signes ». Ainsi, l'état d'Enchantement est une manière d'être liée à une manière de produire du sens.

Plus précisément, l'Enchantement se caractérise par le remplacement d'une vision du monde par une autre, altérant par le fait même le sens produit. Le Monde Secondaire vise en effet à créer des Croyances Secondaires par le biais de l'Enchantement : cet état sémiotique permet d'interpréter un Monde Secondaire en lui-même. Les Croyances Secondaires, selon Tolkien, sont créées par les expériences vécues au sein des Mondes Secondaires : au fur et à mesure de l'exploration du Monde Secondaire, les individus acquièrent des connaissances et une compréhension du fonctionnement interne de ce monde. Cet ensemble de connaissances au sujet du monde est appelé les Croyances Secondaires. L'utilisation du terme « croyance » plutôt que « connaissance » met de l'avant la nature subjective et affective de la compréhension que les individus ont du fonctionnement d'un monde. Les Croyances Secondaires fonctionnent de la même manière que les Croyances Primaires, à la différence près qu'elles concernent un Monde Secondaire. À l'intérieur de ce monde, les événements sont interprétés en fonction des Croyances Secondaires.

Tolkien ne propose pas le concept d'Enchantement afin de remplacer la notion de « suspension (consentie) de l'incrédulité » parce qu'il s'agit de deux processus distincts. La notion de suspension (consentie) de l'incrédulité est fréquemment utilisée afin d'expliquer le fonctionnement de diverses formes artistiques (Ferri, 2007 ; Brown, 2012 ; Citton, 2017, etc.), mais est aussi employée dans d'autres domaines comme l'éducation ou la politique (Böcking, 2008 ; Duffy et Zawieska, 2012 ; Muckler, 2017, etc.). Elle provient de Coleridge qui fait de la suspension de l'incrédulité (concernant le surnaturel) une condition préalable de l'expérience

littéraire (1817). Pour Tolkien, cette suspension est nécessaire seulement dans le cas où l'état sémiotique de l'Enchantement ne peut être atteint ou maintenu. Dans ce cas, un « compromis » s'actualise entre le Monde Secondaire et le Monde Primaire.

Par sa nature même, l'état d'Enchantement permet des transformations sémiotiques chez les interprètes qui peuvent, à leur tour, induire des modifications à l'intérieur du Monde Primaire. Dans le cadre du modèle tolkienien du plurimonde, nous réservons l'usage du concept d'Enchantement à ce deuxième sens (en tant qu'état sémiotique). Le processus de construction de Mondes Secondaires sera, quant à lui, désigné par le terme « Subcréation ». Nous traiterons plus en détail des modalités sémiotiques de l'Enchantement dans le quatrième chapitre. Dans la prochaine section, nous définissons les trois effets sémiotiques des Mondes Secondaires discutés par Tolkien dans son essai.

2.4 Les transformations sémiotiques

Dans cette dernière sous-section exposant les concepts fondamentaux de l'approche tolkienne des Mondes Secondaires, nous traitons des trois concepts de la dernière partie de *On Fairy-Stories*. Tolkien soutient que l'état d'Enchantement est à la fois difficile à atteindre et à maintenir, mais qu'il est aussi une expérience puissante ayant la possibilité de transformer les individus. Les trois concepts qui suivent illustrent les effets sémiotiques transformateurs qui peuvent se produire pendant ou après l'Enchantement.

Tableau 2.4 Les effets des expériences vécues dans les Mondes Secondaires selon Tolkien

Effets des expériences vécues dans des Mondes Secondaires	
Recouvrement	Effet caractérisé par une prise de conscience des habitudes interprétatives et des biais qu'elles produisent dans notre rapport au Monde Primaire. Cette distance face aux habitudes permet, par la suite, une renégociation du rapport aux signes.
Évasion	Effet caractérisé par une liberté temporaire face à la « domination » du Monde Primaire, tel un moment de

	repos permettant aux individus d'augmenter leur résilience afin de faire face aux difficultés de leur contexte primaire.
Consolation	Effet affectif à la suite d'une catastrophe heureuse, l'Eucatastrophe, laquelle nécessite un renversement rapide entre une situation apparemment désespérée et une fin heureuse. L'effet de Consolation se caractérise par une expérience affective et émotive intense.

2.4.1 Recouvrement

Le premier effet dont Tolkien parle, dans la dernière section de son essai, est le Recouvrement (*Recovery*). Ce concept, central pour son approche des Mondes Secondaires, fera l'objet d'analyses approfondies dans le quatrième chapitre. Cette courte présentation vise donc à offrir une vision d'ensemble de cet effet sémiotique, de son rôle dans la construction et la transformation des visions du monde.

Dans sa définition du Recouvrement, Tolkien n'utilise pas de termes directement associés à la sémiotique (signes, significations, représentation, etc.). Néanmoins, des trois effets des Mondes Secondaires, il s'agit de celui qui s'inscrit le plus directement dans une réflexion sémiotique. Il propose la définition suivante :

Recovery (which includes return and renewal of health) is a re-gaining - regaining of a clear view. I do not say 'seeing things as they are' and involve myself with the philosophers, though I might venture to say 'seeing things as we are (or were) meant to see them' - as things apart from ourselves. We need, in any case, to clean our windows; so that the things seen clearly may be freed from the drab blur of triteness or familiarity - from possessiveness. (1947, p. 67)

Tolkien définit ce concept à l'aide de la métaphore des « fenêtres propres » : le Recouvrement permet à l'individu de retrouver une vue claire de son environnement immédiat. Le Recouvrement est une conséquence de l'étrangeté caractéristique des Mondes Secondaires. En effet, l'étrangeté de ces mondes dépayse les individus, qui éprouvent une distance par rapport à leurs habitudes interprétatives. Cette défamiliarisation permet par ailleurs à l'individu de réaliser l'importance des habitudes dans les processus de signification. Puis, la deuxième

caractéristique du Recouvrement, qui découle de la première, permet à l'individu qui prend conscience de ses habitudes interprétatives de, potentiellement, les changer. Nous discuterons donc aussi de la manière dont les expériences vécues dans un Monde Secondaire peut servir à la construction de nouvelles vérités, selon une approche jamesienne.

En somme, l'effet de Recouvrement occupe une place centrale au sein de l'approche tolkienienne des Mondes Secondaires, puisqu'il offre un ancrage théorique pour réfléchir à l'influence des expériences secondaires et à la manière d'entrer en relation avec le Monde Primaire.

2.4.2 Évasion

L'Évasion, le deuxième effet des Mondes Secondaires présenté dans *On Fairy-Stories*, s'inscrit dans une réflexion sur les aspects affectifs du dépaysement opéré par l'Enchantement. Les Mondes Secondaires ne sont pas le seul moyen de produire l'Évasion, mais il s'agit d'une de leurs principales fonctions. De plus, Tolkien profite de sa discussion sur l'Évasion pour réfuter les critiques au sujet des « littératures d'évasion » (*escapist literature* ou *escapist fiction*).

Tolkien ne propose pas de définition claire de l'Évasion. Il présente plutôt le concept par une circonscription soustractive de son champ d'application, laquelle prend la forme d'un dialogue avec les critiques de son époque. La première réfutation qu'il formule concerne la confusion entre l'« évasion du prisonnier » (*escape*) et la « fuite du déserteur » (*flight* ou *flee*). Selon Tolkien, les effets positifs de l'Évasion temporaire que nous offrent les Mondes Secondaires ne doivent pas être perçus comme une trahison de la part de l'individu. Il note que l'usage péjoratif du terme « évasion » est inconséquent, particulièrement dans le contexte où il rédige son essai, c'est-à-dire durant la Deuxième Guerre mondiale. Dans le Monde Primaire, l'Évasion est souvent vue positivement jusqu'à être associée à l'héroïsme (par exemple, l'évasion des camps de concentration). Ainsi, Tolkien note qu'il est inconséquent d'associer une valeur positive à l'évasion dans un contexte et une valeur négative dans un autre : « *Why should a man be scorned if, finding himself in prison, he tries to get out and go home? Or if, when he cannot do so, he thinks and talks about other topics than jailers and prison-walls?* » (1947, p. 69)

À la suite de ces deux critiques demeure la définition usuelle du verbe *escape* afin de circonscrire l'Évasion. Le dictionnaire d'Oxford le définit comme suit : « *Break free from confinement or control* » (2021a). Ainsi, l'Évasion est liée au concept de liberté : il s'agit d'une manière de libérer l'esprit des contraintes du quotidien, des pressions de contrôle et de domination. L'Évasion mentale, à l'image de l'Évasion physique, est normale et ne doit pas être dépréciée, car elle constitue aussi une manière de faire face (de survivre) aux situations hors de notre contrôle. Elle peut aussi être perçue comme un acte de résistance face à la domination physique ou mentale, en permettant un certain repos au corps et à l'esprit de manière à pouvoir réagir plus tard. Ainsi, l'Évasion se présente comme une manière d'augmenter la résilience.

Selon Tolkien, la popularité des fictions, dites d'évasion, est un symptôme du mode de vie contemporain. En ce sens, ce concept s'inscrit dans la critique qu'il formule au sujet de l'industrialisation et de la modernité : « *It is part of the essential malady of such days - producing the desire to escape, not indeed from life, but from our present time and self-made misery – that we are acutely conscious both of the ugliness of our works, and of their evil* » (1947, p. 72). Ainsi, il est tout à fait compréhensible, selon Tolkien, qu'une part grandissante de la population ressent un besoin d'Évasion mentale.

En somme, l'Évasion est, pour Tolkien, un effet légitime des Mondes Secondaires (des contes de fées ou autres). Sa présentation du concept vise à renverser la valeur qui lui est culturellement associée, soit qu'il s'agit d'une forme superficielle de divertissement.

2.4.3 Consolation

Le troisième et dernier effet dont Tolkien discute dans *On Fairy-Stories* est la Consolation, qui affiche une importance capitale pour la cohérence et l'inscription de son essai dans un modèle théologique. En effet, la Consolation se définit comme l'effet affectif d'une caractéristique narrative des récits : la fin heureuse ou l'*Eucatastrophe*.

La discussion de Tolkien autour de la Consolation et de l'Eucatastrophe est le seul moment où il traite d'un élément structurel des récits. Il précise que « *The eucatastrophic tale is the true form of*

fairy-tale, and its highest function » (1947, paragr. 98). Hormis la section qui discute de la Consolation, ainsi que de l'Épilogue, l'essai de Tolkien ne propose pas de structures ou de formes propres aux récits qui se déroulent dans des Mondes Secondaires. Cette apparente « digression » face aux objectifs de sa réflexion suggère que le concept d'Eucatastrophe joue un rôle plus important que la simple structure d'un « bon » conte de fées.

En fait, ce concept marque un retour à la structure théologique sur laquelle se basent les propos de Tolkien dans *On Fairy-Stories*. Tolkien positionne directement sa définition de la Consolation et de l'Eucatastrophe dans une comparaison avec la joie de la délivrance chrétienne :

The consolation of fairy-stories, the joy of the happy ending: or more correctly of the good catastrophe, the sudden joyous 'turn' (for there is no true end to any fairy-tale): this joy, which is one of the things which fairy-stories can produce supremely well, is not essentially 'escapist', nor 'fugitive'. In its fairy-tale - or otherworld - setting, it is a sudden and miraculous grace: never to be counted on to recur. It does not deny the existence of dyscatastrophe, of sorrow and failure: the possibility of these is necessary to the joy of deliverance; it denies (in the face of much evidence, if you will) universal final defeat and in so far is evangelium, giving a fleeting glimpse of Joy, Joy beyond the walls of the world, poignant as grief. (1947, paragr. 99)

Cette insistance sur la nécessité d'une « fin heureuse » peut sembler clichée, particulièrement au XXI^e siècle où cette structure narrative est fortement associée à l'édulcoration des contes de fées par les productions culturelles « pour enfants » (ex. Disney). Néanmoins, dans le cas du modèle tolkienien du plurimonde ainsi que dans les propos directs de Tolkien portant sur l'Eucatastrophe, l'important est plutôt de miser sur l'intensité affective des récits. Il s'agit en effet de la deuxième caractéristique majeure du concept de Consolation : pour produire cet effet, à la suite d'une Eucatastrophe, il est nécessaire d'avoir préalablement un désespoir apparemment sans issue. Ainsi, loin de marquer une édulcoration du récit, ce concept souligne un renversement affectif entre deux extrêmes dans un court laps de temps. Ce renversement prend la forme d'une promesse de salvation, mais celle-ci ne se fait pas forcément de manière directe. Ainsi, l'effet de Consolation se définit dans le modèle tolkienien du plurimonde comme un renversement affectif : du désespoir apparemment sans issue, le·a lecteur·rice se voit délivré·e.

2.5 Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons défini les principaux concepts du modèle tolkienien du plurimonde. Nous avons premièrement fait la distinction entre la Création et la Subcréation, ce qui a permis de poser la différence entre le Monde Primaire et les Mondes Secondaires. Cette division entre deux types de mondes est la base conceptuelle sur laquelle nous construirons notre modèle théorique. L'avantage principal de ces deux concepts est de renverser l'opposition entre monde « réel » et les mondes « fictionnels », en soutenant que les deux types de monde font partie de l'expérience humaine. Nous approfondirons les implications de la composition plurielle de la réalité expérientielle dans le chapitre 4.

Par la suite, nous avons discuté de l'opposition entre la Magie et l'Enchantement, en insistant particulièrement sur l'Enchantement comme état sémiotique. En effet, l'état d'Enchantement est le concept central de notre modèle : il est défini comme l'interprétation de signes en fonction des Croyances Secondaires formés à l'intérieur du Monde Secondaire. Il est donc essentiel de comprendre comment se construit la distinction entre la Magie, le processus de l'Enchantement et l'état d'Enchantement. Dans les deux chapitres centraux de notre thèse (ch. 4 et 5), nous explorerons les spécificités sémiotiques et les effets de cet état.

Finalement, nous avons présenté brièvement les trois effets des Mondes Secondaires : le Recouvrement, l'Évasion et la Consolation. Ces concepts illustrent comment les Mondes Secondaires peuvent influencer durablement la manière dont les individus interagissent avec le monde. Comme il le sera démontré dans les deux chapitres centraux de notre thèse, proposer un modèle qui permet de comprendre l'influence des expériences secondaires sur les visions du monde est un des objectifs. En ce sens, les effets des Mondes Secondaires sont cruciaux, plus particulièrement le Recouvrement, puisque ce concept représente un moment d'ouverture qui permet la modification des visions du monde, ainsi que la renégociation des habitudes interprétatives.

Plusieurs théories traitent de thématiques similaires à l'approche tolkienienne des Mondes Secondaire (mondes possibles, imaginaires ou fictionnels). En effet, la fiction est un sujet

millénaire, et les concepts proposés par les philosophes grecs anciens ont profondément marqué la manière dont l'Occident perçoit les mondes imaginaires. Ce n'est que relativement récemment que des théories ont permis de se défaire de l'opposition trop stricte entre la « réalité » et la « fiction ». Le modèle que nous développons dans cette thèse s'inscrit en ce sens dans la lignée de la théorie littéraire des mondes possibles et de la théorie des mondes imaginaires de Wolf. Néanmoins, Tolkien, à travers les concepts qu'il propose, offre une manière différente d'approcher la question de la réalité des Mondes Secondaire. La spécificité de son approche est l'attention qu'elle porte à l'expérience humaine, ce qui la rend pertinente pour l'étude des rapports sémiotique et affectif aux expériences vécues dans des Mondes Secondaires. Le prochain chapitre vise à montrer comment les concepts de Tolkien se positionnent par rapport aux théories contemporaines des mondes fictionnels.

CHAPITRE 3

DES THÉORIES DES MONDES IMAGINAIRES

Dans son essai *On Fairy-Stories*, Tolkien propose une vision peu conventionnelle de ce qui est habituellement nommé « fiction ». Bien qu'il réfléchisse aux « univers fictionnels », le concept de fiction ne fait pas partie de son vocabulaire. Il décrit ceux-ci, non pas comme des mondes fictifs, mais plutôt comme des Mondes Secondaires. Cette précision laisse entrevoir un besoin pour lui de se distancer des théories existantes de la fiction. Dans ce chapitre, nous traitons premièrement des enjeux récurrents de l'étude de la fiction, à savoir le rapport de la fiction avec la réalité et la valeur de la mimésis. Nous montrons que les approches plus « traditionnelles » se fondent sur le postulat qu'il n'existe qu'un seul monde et que ce postulat empêche d'étudier adéquatement l'influence des Mondes Secondaires. Par la suite, nous présentons quelques approches contemporaines des mondes fictionnels de manière à pouvoir, dans un dernier temps, préciser les spécificités du modèle tolkienien du plurimonde.

Ainsi, ce chapitre ne vise pas à résumer l'histoire des théories de la fiction, mais à donner un aperçu des postulats qui caractérisent les approches contemporaines, afin de positionner la spécificité de l'approche tolkienne. En effet, contrairement à la théorie littéraire des mondes possibles et à la théorie des mondes imaginaires de Wolf, la pensée de Tolkien se concentre sur les effets des expériences sur les individus et non sur le contenu des mondes. Ses concepts, féconds en évocation, nous permettent de développer un modèle qui se démarque, entre autres, par son vocabulaire, et qui propose une structure du réel où plusieurs mondes co-existent simultanément. En somme, l'objectif de ce chapitre est de montrer comment la pensée de Tolkien se positionne par rapport aux principales notions de l'étude des mondes fictionnels ou imaginaires.

3.1 La question de la fiction

La notion de fiction a longtemps entretenu une relation complexe avec la philosophie. Malgré quelques exceptions notables comme Aristote, la fiction a été ignorée ou rejetée par les philosophes, qui la concevaient comme une « anomalie logique » (Ronen, 1994, p. 1). La notion de fiction a longtemps été reléguée aux études littéraires. Depuis le tournant du XX^e siècle, la notion de fiction a été reprise par plusieurs disciplines (philosophie, logique, anthropologie, etc.), afin de rendre compte de pratiques culturelles étrangères aux intérêts strictement littéraires. Dans ce contexte d'élargissement de son champ d'application, l'étude des mondes fictionnels ou imaginaires est devenue de plus en plus considérable.

D'autres approches de la fiction donnent une place plus ou moins importante au concept de « monde ». Par exemple, la théorie de la réception et de la lecture de l'école de Constance, dont il a été brièvement question dans le premier chapitre, utilise à l'occasion ce concept : « La projection du monde fictionnel sur l'expérience personnelle peut produire une gamme de réactions diverses où se donne à lire une tension, née de la confrontation entre l'expérience propre du lecteur et une expérience virtuelle » (Iser, 2012, p. 18). Néanmoins, dans cette théorie, le concept de monde n'est pas central : elle se concentre sur la lecture exclusivement littéraire et l'indétermination des lectures actuelles. Le statut et la réalité des mondes fictionnels ne sont pas directement abordés.

Puisque le modèle tolkienien du plurimonde s'intéresse au même type d'objets (mondes et récits imaginaires), nous débutons cette section par un survol des principaux enjeux qui préoccupent les théories de la fiction. Par la suite, nous décrivons comment ces théories se sont déplacées progressivement vers l'étude des mondes fictionnels, notamment avec la théorie logique des mondes possibles. Finalement, nous montrons que Tolkien s'inscrit dans la lignée des réflexions sur ces enjeux, et que son approche est cohérente avec les théories contemporaines qui traitent des mondes imaginaires, tout en présentant ses propres spécificités.

3.1.1 L'antique débat sur la valeur de la fiction

La nature de la fiction intéresse la philosophie occidentale depuis Platon et Aristote (Doležel, 1998b ; Schaeffer, 1999). Cette thématique occupe les philosophes intéressé·e·s par l'esthétique et l'art. Bien que les différentes théories de la fiction présentent des différences notables, Doležel (1998a, p. 2) affirme qu'historiquement la majorité des chercheur·se·s s'entendent sur le postulat de l'existence d'un seul monde légitime de discours : le monde dit « réel ». S'il n'existe qu'un seul « vrai » monde, l'existence des mondes fictionnels devient alors un problème fondamental : comment expliquer la propension humaine à faire référence à des objets ou à des personnes inexistantes, et à construire des récits complexes les mettant en scène ? Plusieurs réponses ont été formulées. La plus connue est sans doute la théorie du mimétisme, qui affirme que les mondes fictionnels et le monde réel sont unis par un rapport d'imitation. Cette position problématise l'existence même de la fiction qui devient « une pâle imitation » du monde réel et des véritables idées (notamment chez Platon). Ce type d'approche engage donc, dès le départ, un jugement éthique sur les récits et les mondes fictionnels : ceux-ci sont rejetés de la réalité. Tolkien se distingue de cette lignée de penseur·se·s en proposant un modèle dans lequel coexistent plusieurs mondes, sans jugement en amont de leur appartenance à la réalité.

Cependant, le concept d'imitation, en lui-même, ne détermine pas à l'avance la valeur accordée à la fiction et aux mondes fictionnels. En effet, à partir d'une conception similaire de la fiction basée sur le mimétisme, Platon et Aristote lui accordent respectivement une valeur négative et positive. Pour Platon, le concept de mimésis est opérationnalisé, afin de réfléchir à la fonction modélisante de la fiction (Schaeffer, 1999, p. 36) et à son effet d'entraînement, c'est-à-dire à la tendance des humains à reproduire les comportements des personnages fictionnels. Chez Platon, l'imitation renvoie à différents processus qui n'ont pas tous la même valeur. Voici ses postulats : 1) Il est légitime d'imiter certains comportements ou personnes considéré·e·s comme « bon·ne·s », servant de modèle, notamment pour l'éducation des enfants. 2) Cependant, la relation mimétique en elle-même est nuisible et qu'il est préférable d'éviter le plus possible d'entretenir des relations mimétiques avec d'autres individus ou des objets. 3) Les

mensonges fictionnels (conçus comme tels par les individus qui les « fabriquent ») peuvent être bons lorsqu'ils s'accordent avec « la politique du Sage ». Ce processus renvoie alors directement à la « manipulation de la masse » par une élite (intellectuelle). Finalement, 4) la théorie platonicienne de la connaissance est « elle-même une théorie du reflet – de la ressemblance – et donc, semble-t-il, de l'imitation » (Schaeffer, 1999, p. 34-35).

La valeur des processus de mimétisme fictionnels chez Platon amène Schaeffer à affirmer qu'il existe une incohérence dans l'approche platonicienne de la fiction. Par exemple, le philosophe déclare, d'un côté, que la relation mimétique a en elle-même une valeur négative, mais, par ailleurs, il en fait la notion de base pour construire sa théorie de la connaissance. Or, la connaissance a une valeur positive à ses yeux : elle représente l'objectif suprême du philosophe et du Sage. Il est donc difficile de saisir précisément le rapport que Platon entretient avec la fiction et la mimésis. Nous tentons néanmoins d'en proposer une synthèse.

Pour Platon, la mimésis, qui caractérise le lien entre le monde réel et les mondes fictionnels, fonctionne dans deux sens : le monde fictionnel est une imitation du monde réel et les individus ont tendance à vouloir imiter les fictions. Dans *La République* (ca 385–370 av. J.-C.), Platon discute de l'effet de contamination de la fiction (qui regroupe diverses formes médiatiques), c'est-à-dire que l'observation d'une action dans un contexte fictionnel augmente la disposition des lecteur·rice·s, des spectateur·rice·s ou des joueur·se·s à reproduire cette action (Schaeffer, 1999, p. 39). Cette idée crée une suspicion face aux effets de la fiction, car les récits influencent la formation des caractères, particulièrement chez les enfants. Selon ce postulat, la fiction peut agir autant sur la formation des vertus que des vices. Conséquemment, Platon propose un contrôle des arts, afin de favoriser la formation des vertus chez les citoyen·ne·s de sa république (Bolaños, 2017).

De toutes les conceptions de la fiction, la position platonicienne est, selon Schaeffer, la plus influente dans l'histoire de la philosophie ; si bien que, jusqu'au XXI^e siècle, la position antimimétique n'a fait « que broder sur l'argumentation développée dans *La République* » (1999, p. 23). Néanmoins, toujours selon Schaeffer, cette conception « méconnaît de manière profonde la nature de l'activité fictionnelle » (1999, p. 56), notamment en refusant de reconnaître que le mimétisme, à la base des processus fictionnels, a une valeur épistémique : il s'agit d'un des principaux modes de production de la connaissance, à la fois chez l'humain et chez les animaux. De plus, la position platonicienne se base sur une « opposition simpliste entre vérité et fausseté » (1999, p. 57), qui refuse de reconnaître qu'il existe différentes modalités de croyances et que les humains alternent continuellement entre plusieurs registres de vérités.

Cette position est loin d'être unique à Platon. Schaeffer note que :

[L]a reconnaissance de la fonction cognitive des processus mimétiques a rencontré (et rencontre encore) de multiples résistances. Elles sont dues pour l'essentiel au fait que plus de deux millénaires de rationalisme philosophique ont eu tendance à supprimer toute légitimité aux processus d'apprentissage par imitation et par immersion. Selon cette vision rationaliste, les connaissances humaines seraient toutes élaborées à travers des processus d'apprentissage individuels donnant lieu à des croyances fondées, c'est-à-dire susceptibles d'être justifiées par des raisons qui peuvent être explicitées et énumérées. Cette idée a un corollaire : toute croyance que nous sommes dans l'incapacité de fonder sur des raisons de ce type ne saurait être une connaissance, mais tout au plus une opinion. (1999, p. 118-119)

En ce sens, les effets de la conception platonicienne du mimétisme et des arts mimétiques se font ressentir encore de nos jours, bien que de nombreux chercheurs (notamment en psychologie) travaillent à la reconnaissance de ce type d'apprentissage (par exemple, Billett, 2014 ; Durand *et al.*, 2013 ; Horcik et Durand, 2015).

De son côté, Aristote, dans sa *Poétique* (ca 375 av. J.-C.), part des mêmes postulats que Platon, concernant l'unicité du monde et l'aspect mimétique de la fiction, mais il arrive à une vision contraire en ce qui concerne les effets des expériences fictionnelles. Selon lui, l'une des

caractéristiques fondamentales de la fiction est qu'elle permet de vivre des émotions et des passions sans conséquences directes. La fiction et plus généralement les expériences artistiques libèrent des tensions psychiques. Aristote propose le concept de catharsis²², la purgation ou la purification des passions, pour décrire ce processus affectif. À la suite d'une expérience cathartique, l'individu se trouve dans une situation de calme, de « juste milieu », ce qu'il présente dans son *Éthique à Nicomaque* (335apr. J.-C.)²³. Ainsi, pour Aristote, les expériences fictionnelles ont un rôle à jouer dans l'atteinte de « la bonne vie » (Eudemonia).

La conception cathartique aristotélicienne, bien qu'elle ne soit pas aussi influente que l'antimimétisme de Platon, a aussi exercé une influence notable sur l'histoire de la pensée en Occident. La réinterprétation de Freud est exemplaire : dans la première topique²⁴, il affirme que la fiction offre un contexte qui permet la décharge pulsionnelle (1900). En ce sens, la fiction peut servir au maintien de l'équilibre psychique d'un individu, en offrant une satisfaction pulsionnelle dans un contexte où les risques sont moindres. Dans le cadre de la psychanalyse, Freud s'intéresse particulièrement à des cas problématiques dans lesquels les facultés cognitives sont dérégées et qui mènent à des névroses. Néanmoins, les processus de rêves nocturnes et de rêveries diurnes existent aussi chez les individus dont la vie psychique est (relativement) saine. En plus de l'intérêt marqué de la psychanalyse pour la fiction, la conception de la catharsis d'Aristote se retrouve dans les théories de la fiction, particulièrement lorsque celles-ci s'intéressent à ses fonctions psychologiques.

²² La définition de la catharsis a fait l'objet de nombreuses interprétations, certains allant jusqu'à remettre en doute l'existence même de ce concept dans la pensée d'Aristote (Abdulla, 1985 ; Marx, 2011). En effet, les écrits d'Aristote au sujet de la catharsis dans un contexte artistique sont minimes et cryptiques. La grande majorité des occurrences concernent plutôt la biologie, ce qui accentue la nature physique et matériel de la catharsis (Marx, 2011, paragr. 59). La catharsis désigne une purification ou une purge, mais dans un sens physique et médical. Comme pour les Grecs anciens les émotions intenses proviennent d'un dérèglement des humeurs dans le corps, l'effet des formes artistiques (plus spécifiquement de la tragédie) ont donc un effet proprement corporel. L'art et les expériences artistiques impliquent le corps des interprètes.

²³ La date précise de la rédaction de *l'Éthique à Nicomaque* est inconnue.

²⁴ La première topique est un système d'organisation des instances psychiques développé pour la première fois dans *Études sur l'hystérie* (Breuer et Freud, 1895) et que Freud formalise dans *L'interprétation du rêve* (1900). Ce système inclut trois instances : l'inconscient, le préconscient et le conscient.

En conclusion, dès l'Antiquité grecque, la question de la nature et de l'utilité de la fiction préoccupe les philosophes. À partir des visions discordantes des philosophies platonicienne et aristotélicienne, les concepts de la mimésis et du simulacre s'imposent. L'ancrage théorique autour de ces deux notions exerce une influence historique substantielle jusqu'à nos jours. Dans la prochaine sous-section, nous explorons l'action de ces notions sur la compréhension contemporaine de la fiction. Notre objectif est de montrer comment se positionne le modèle tolkienien par rapport à celles-ci.

3.1.2 Le simulacre et la mimésis

D'après Doležel, la théorie selon laquelle la fiction est une imitation du monde réel est historiquement la plus importante de la philosophie occidentale : « *From its very beginning, namely, since the statements of Socrates (reported by Xenophon) and the writings of Plato and Aristotle, the mimetic doctrine has dominated occidental aesthetic thinking* » (1998 : 6). Elle est représentée notamment par les écrits de Platon et d'Aristote, comme nous l'avons vu. Leur influence durable sur l'histoire de la philosophie occidentale a comme conséquence que la compréhension essentiellement mimétique de la fiction perdure depuis l'Antiquité grecque. Ronen soulève d'ailleurs la « négligence » vis-à-vis du concept de fiction par cette prédominance de la conception mimétique :

This neglect is mainly due to a long tradition of massively focusing on the mimetic function of literary worlds: literary criticism has been traditionally preoccupied with the representational and mimetic relations between the worlds of literature and an actual reality, paying no heed to the logical and semantic implications of the fact that literary worlds are fictional, imaginative constructions.
(1994, p. 18)

Bien que le mimétisme soit le concept central pour la compréhension des phénomènes fictionnels, ce terme possède diverses significations et utilisations. Schaeffer, dans son ouvrage *Pourquoi la fiction?* (1999), identifie cinq principales définitions du mimétisme et de ses fonctions, notamment cognitives. 1) Tout d'abord, le mimétisme est associé à la notion de « leurre » ou de la « tromperie », et peut être de nature génétique (les papillons qui imitent certaines formes sur leurs ailes), comportementale (agir comme quelqu'un d'autre) ou symbolique (usage faussé

de signes conventionnels et mensonge). Plusieurs des sens identifiés par Schaeffer concernent l'apprentissage : 2) l'imitation motrice essentielle au bébé, 3) l'apprentissage par l'observation, 4) par la simulation (la modélisation du processus cognitif, moteur ou symbolique). Le mimétisme permet aussi l'intégration des normes sociales par 5) l'amorce observationnelle, c'est-à-dire par le réflexe qui pousse à adopter les attitudes que nous observons. Ainsi, le concept de mimétisme s'étend bien au-delà de l'objet fictionnel. Schaeffer mentionne l'importance du mimétisme dans la conception occidentale de la fiction, ainsi que la méfiance répandue chez les philosophes anciens à l'égard de l'imitation, qui contribuent à limiter notre compréhension de la variété des formes et des effets de la fiction.

Malgré la diversité des usages du mimétisme, la doctrine mimétique, selon laquelle la fiction est essentiellement une imitation du monde « réel », conçoit le statut et le sens des objets fictionnels comme étant déterminés par une comparaison sémiotique avec le monde réel. En effet, l'interprétation de la fiction, selon le mimétisme, passe nécessairement par la formation de correspondances directes ou indirectes entre les éléments internes à la fiction et ceux du monde « réel ».

Néanmoins, les éléments internes à la fiction (personnages, lieux, événements, etc.), appelés aussi éléments particuliers de la fiction, ne peuvent pas être des représentations parfaites de leur contrepartie « réelle » : un Napoléon présent dans une œuvre de fiction n'est pas celui de l'Histoire, même s'il partage certains traits identitaires clés (Ronen, 1994, p. 59). S'il l'était, il ne s'agirait pas d'une fiction, mais d'un ouvrage historique. Selon l'approche pragmatique de Ronen (1994), la fiction est une valeur associée à un texte lors du processus interprétatif. En tant que telle, cette valeur est octroyée différemment en fonction des contextes, des cultures et des époques. Ainsi, un texte peut être jugé comme une source historique fiable à un certain moment et être perçu comme fictionnel dans un autre contexte. Schaeffer (1999) soutient une thèse similaire lorsqu'il affirme que la distinction entre la fiction et la non-fiction est essentiellement pragmatique (1999, p. 213).

De plus, beaucoup d'éléments particuliers fictionnels n'ont pas de contreparties réelles : il serait vain de chercher un individu ayant le même nom et la même personnalité qu'un personnage fictionnel. Puisqu'il ne peut y avoir de correspondances parfaites entre les éléments fictionnels et actuels, c'est-à-dire du monde « réel », l'approche mimétique de la fiction doit faire un « détour », afin de permettre l'interprétation de textes fictionnels :

Since no actual particulars can be discovered behind most fictional entities, mimetic criticism is forced into an interpretive detour: fictional particulars are taken as representations of actual universals-psychological types, social groups, existential or historical conditions. (Doležel, 1998: 7)

Donc, l'approche mimétique soutient que les éléments particuliers fictionnels ne représentent pas des éléments particuliers actuels, mais plutôt des universaux. Ainsi, un Napoléon fictionnel ne renvoie pas nécessairement à l'empereur français du XIXe siècle, mais illustre des concepts comme la volonté impériale. Cette association entre les éléments particuliers fictionnels et les universaux peut prendre diverses formes : un élément fictionnel peut représenter un trait de caractère, un regroupement d'individus, un groupe social ou politique, une valeur, etc. Néanmoins, selon cette approche, le monde réel a une primauté interprétative, c'est-à-dire que l'interprète cherche toujours à associer les éléments fictionnels à des éléments (particuliers ou universaux) du monde réel. Doležel résume ce mouvement interprétatif en ces mots : « *fictional entities are matched with historical, psychological, sociological, political, cultural, and other categories* » (1998a, p. 7).

Il est possible de caractériser ce type de processus interprétatif comme une « lecture allégorisante » ; un terme proposé par Tolkien dans ses ouvrages théoriques. Pour lui, l'allégorie n'est pas uniquement un genre littéraire, mais aussi un processus interprétatif qui tente de créer des associations analogiques entre deux récits. Selon Vandendorpe, « [l']allégorie peut [...] être définie comme la mise en relation, sur le mode analogique, de deux isotopies plus ou moins détaillées » (1999, p. 78). Dans l'allégorie classique, le texte se présente comme un jeu ou encore un problème à résoudre : l'interprète doit chercher la clé de lecture qui permet d'accéder au « vrai sens » du texte (Vandendorpe, 1999, p. 75). La structure la plus connue de l'allégorie est

la personnification. Présente notamment dans les fables, la personnification construit des personnages (souvent des animaux) qui évoquent des valeurs ou des vices.

La perception sociale du récit allégorique s'est transformée au cours de l'histoire : de structure interprétative valorisée, en Grèce antique et au Moyen Âge, l'allégorie est, de nos jours, généralement perçue comme étant cognitivement « pauvre » (Vanderdorpe, 1999, p. 79). En cohérence avec cette approche plus contemporaine, selon Tolkien, la lecture allégorisante est réductrice, puisqu'elle est trop strictement soumise à la « dictature des faits ».

Tolkien était fortement opposé à ce type de lecture et, surtout, à son hégémonisme dans les discours sociaux. Dans la préface de la deuxième édition de *The Lord of the Rings* (1965), il affirme que les lecteur·rice·s et les critiques cherchent souvent à trouver des correspondances avec le Monde Primaire, telles que l'auteur·rice l'aurait voulu. Il nomme cette lecture *allégorique* :

Other arrangements could be devised according to the tastes or views of those who like allegory or topical reference. But I cordially dislike allegory in all its manifestations, and always have done so since I grew old and wary enough to detect its presence. I much prefer history, true or feigned, with its varied applicability to the thought and experience of readers. I think that many confuse 'applicability' with 'allegory'; but the one resides in the freedom of the reader, and the other in the purposed domination of the author. (Tolkien, 1965, p. 23)

Pour lui, la signification des fictions, ou des Mondes Secondaires, n'est pas à trouver dans une correspondance avec le Monde Primaire, mais dans l'expérience des lecteur·rice·s. Si le modèle allégorique de lecture est le seul à être considéré comme légitime, Tolkien n'hésite pas à décrire son œuvre comme sans sens : « *As for any inner meaning or 'message', it has in the intention of the author none. It is neither allegorical nor topical* ». (Tolkien, 1965, p. 22)

Bref, l'approche mimétique affirme que les fictions ont une certaine existence et qu'elles peuvent contenir des idées vraies, mais ces vérités sont contenues dans leur capacité à représenter de manière plus ou moins abstraite des éléments du monde réel. Cette conception de la fiction marque profondément l'histoire des idées et influence aujourd'hui encore la manière selon laquelle les individus interprètent les œuvres fictionnelles. Cependant, au sein

des théories littéraires contemporaines, la vision mimétique de la fiction est généralement perçue comme « obsolète » (Ronen, 1994, p. 106). D'autres théories, présentant différents appuis théoriques, permettent d'expliquer comment les fictions peuvent contenir des idées vraies ou fausses : cette manière nouvelle de concevoir la fiction permet ainsi de représenter sa valeur au sein de l'expérience humaine.

3.1.3 La théorie logique de la fiction

Au tournant du XXe siècle, le domaine mathématique de la logique s'intéresse à la question de la fiction dans le cadre des réflexions sur les valeurs de vérité contenues dans les propositions. Cette approche de la fiction s'accorde avec les postulats de l'approche mimétique, en soutenant qu'il existe un seul monde : le monde réel. Pour les premiers logiciens intéressés à la fiction, les mondes fictionnels, leurs personnages et leurs événements sont perçus comme inexistantes. Cette proposition semble à première vue aller à l'encontre d'une volonté de reconnaître une valeur de vérité aux fictions. Pourtant, l'approche logique de la fiction sert de base au développement de la théorie des mondes possibles. Il nous semble essentiel d'exposer les principales idées de l'approche logique, puisque la théorie des mondes possibles représente la principale théorie contemporaine en ce qui concerne l'approche des univers fictionnels.

Selon une approche logique des langues, puisque les mondes fictionnels sont inexistantes, ils ne peuvent fournir de références aux termes utilisés pour les décrire. Les premières réflexions de Bertrand Russell au sujet de la fiction soutiennent avec insistance l'unicité du monde réel : « *There is only one world, the 'real' world* » (1919, p. 169). Bien que l'imagination des auteur·rice·s fasse partie de ce monde, leurs créations ne peuvent être considérées comme réelles, puisque les objets qu'ils représentent n'ont pas d'existence factuelle. Suivant ce postulat, les propositions fictionnelles ne peuvent être vraies puisqu'elles renvoient à des êtres non existants : elles sont donc d'emblée jugées fausses. Le rejet de la vérité fictionnelle de Russell se base sur le concept de référenciation : puisque les termes fictionnels ne renvoient pas à des êtres actuels, ils sont jugés comme étant des « termes vides », c'est-à-dire dénués de capacité à

présenter une idée vraie. Cette vision est cohérente avec le réalisme logique mis de l'avant par Russell dans ces premiers écrits.

Étant donné que cette position théorique ne permet pas de rendre compte des expériences (très réelles) des lecteur·rice·s pour qui les termes ne sont pas « vides » ou « insignifiants », Russell adopte plus tard une position moins catégorique, qui se caractérise par une différenciation entre la signification et la référentialité (1961)²⁵. Dans cette deuxième position, Russell affirme que les termes fictionnels peuvent être signifiants sans pour autant être strictement en référence à un être actuel.

La position de Frege (1892) établit différentes conditions de vérité pour la fiction : les termes qui décrivent des mondes fictionnels n'ont pas de référence à proprement parler, mais peuvent tout de même avoir une signification. Il est ainsi possible d'utiliser des signes conventionnels renvoyant à des êtres imaginaires (ex. dragon ou licorne), mais dont le sens est conventionnellement stable. Ces signes sont signifiants, et ce, en dehors de toute logique de référentialité. Ainsi, cette théorie propose une solution différente au problème de la vérité en contexte de fiction : les propositions fictionnelles sont étrangères aux conditions habituelles de vérité et de fausseté. Elles ne sont donc ni vraies ni fausses. La position fréگیenne déplace donc la fiction du domaine de la fausseté vers une zone mitoyenne, externe aux considérations de vérité et de mensonge. En d'autres mots, « l'état de fiction [est] conçu comme mise entre parenthèses de la question de la véracité et de la référentialité des représentations » (Schaeffer, 1999, p. 177).

Cette position, plus nuancée que la précédente, pose un problème au niveau sémiotique. Comment expliquer l'importance sociale et politique des récits « fictifs » ? En effet, les récits fictifs ont une influence sur les valeurs de vérité culturellement construites, ainsi que sur ce qui

²⁵ *Fact and Fiction* est un recueil d'articles et de conférences de Russell dans la deuxième moitié des années 1950. Il présente des réflexions du philosophe sur des thématiques diverses, notamment sur la fiction et le divertissement, mais aussi au sujet du colonialisme et de l'éducation.

est considéré comme « bien » dans les sociétés. Bien sûr, ce résumé ne peut rendre justice à la complexité de la pensée des deux logiciens. Néanmoins, il nous permet de noter la portée de leurs approches sur la perception contemporaine des mondes fictionnels.

Plus particulièrement, l'approche logique de la fiction met de l'avant l'influence du postulat de l'unicité du monde sur les discours sociaux au sujet des expériences fictionnelles. Effectivement, l'histoire des conceptions des mondes fictionnels est dominée par le postulat de l'unicité du monde, c'est-à-dire qu'il n'existe qu'un seul monde, et que celui-ci forme l'entièreté de la réalité (tous les autres mondes sont irréels, donc faux). Cette prémisse entraîne des conséquences sur la perception culturellement normée des mondes fictionnels. Entre autres, il y a une dévalorisation des expériences vécues en leur sein et des opérations cognitives nécessaires à la compréhension de la fictionnalité d'une œuvre (Doležel, 1998a ; Ronen, 1994 ; Ryan, 2006 ; Schaeffer, 1999). Cette dernière répercussion est accentuée dans le cas des mondes fictionnels non réalistes, puisque la formation de correspondances entre les éléments du monde fictionnel avec ceux du monde réel, jugée comme essentielle par la doctrine du mimétisme, n'est pas toujours possible.

L'opposition de la réalité et de la fiction, au cœur du postulat de l'unicité du monde, a des répercussions significatives sur la perception des productions culturelles, par exemple pour les téléseries et les jeux vidéo. Notamment, l'utilisation du terme *virtuel* pour décrire les mondes numériques des jeux vidéo est une conséquence directe de ce postulat. En effet, le concept de virtuel, dans sa signification philosophique d'origine, désigne ce qui n'est pas actuel, ce qui est en puissance. Pourtant, les mondes fictionnels, notamment dans le cas des jeux vidéo, sont des supports réels et actuels pour les expériences ludiques et sociales des joueur·se·s et, en ce sens, le concept de virtuel ne semble pas s'appliquer à leur situation (Bonenfant, 2011). Néanmoins, la persistance avec laquelle les discours sociaux associent les mondes fictionnels au virtuel montre l'influence du postulat de l'unicité du monde sur la compréhension culturelle du fonctionnement des expériences fictionnelles.

Au cours des années 1960, une théorie, issue de la logique, propose une alternative à cet axiome. En effet, l'application littéraire de la théorie des mondes possibles tente de fournir une réponse satisfaisante à la question de la fiction et de son rôle indéniable dans la formation des cultures. En ce sens, le modèle tolkienien du plurimonde s'apparente à la théorie des mondes possibles. Nous montrerons dans la troisième section ce qui distingue les deux pensées, mais il convient d'abord de présenter brièvement les postulats de cette approche.

3.2 La théorie des mondes possibles

La théorie des mondes possibles est la première tentative de proposer une philosophie qui explique les phénomènes fictionnels (Ronen, 1994). En adoptant le postulat de la multiplicité des mondes, cette théorie représente un changement radical dans l'approche de la fiction qui « *from Plato to Russell, [...] viewed fiction as a sequence of propositions devoid of truth value or simply false* » (Ronen, 1994, p. 20). Comme le rappelle Wolf (2012, p. 24), les contributions de cette approche sont substantielles. En alliant la théorie logique des mondes possibles avec ses enjeux propres aux études littéraires, la théorie littéraire des mondes possibles a fourni les bases conceptuelles pour l'analyse des mondes imaginaires.

Dans cette section, nous présentons les principaux éléments de l'approche des mondes possibles. Nous résumerons brièvement l'approche logique, et nous montrons comment elle s'est transformée pour s'ouvrir à l'étude de la fiction littéraire. Finalement, nous définissons les principales caractéristiques de cette théorie littéraire des mondes possibles.

3.2.1 La fondation logique de la théorie des mondes possibles

La théorie des mondes possibles est formulée, pour la première fois, par Kripke dans son article « *Semantical Considerations on Modal Logic* » (1963). Bien que l'expression « mondes possibles » provienne des écrits du philosophe Leibniz (1710), Kripke l'ignore (ou, du moins, ne le cite pas directement) (Mates, 1968). Depuis, l'influence de la pensée de Leibniz sur la théorie des mondes possibles a été établie (Kalinowski, 1985 ; Mates, 1968), mais le fait que Kripke fasse abstraction de Leibniz peut s'expliquer parce que leurs approches sont divergentes. En effet, il

ne s'agit pas pour Kripke de développer un modèle métaphysique et théologique, mais plutôt logique.

L'objectif de Kripke est de réfléchir sur les différentes modalités (nécessaire, possible ou contingente) et sur les valeurs de vérité (vraies ou fausses) associées à une proposition logique. Par exemple, une proposition peut être fausse dans le monde actuel, mais vraie dans un monde possible (peu importe sa nature). L'expression « monde actuel » remplace celle de « monde réel » dans le cadre de la théorie des mondes possibles, laquelle se base sur le postulat qu'il y existe de nombreux mondes possibles, mais qu'un seul est actualisé. Les mondes possibles se définissent comme des mondes non actuels. Ainsi, la théorie des mondes possibles, telle qu'elle se présente dans le cadre de la logique modale, poursuit une distinction ontologique stricte du monde actuel et des mondes possibles (Adams, 1974 ; Lycan, 1979).

À la suite des travaux de Kripke, d'autres philosophes s'intéressent à la multiplicité logique des mondes. Parmi ceux qui ont influencé la formation de la théorie littéraire des mondes possibles se trouvent, notamment, Jaakko Hintikka (1967, 1989), Nicholas Rescher (1979), Alvin Plantinga (1974, 1976, 1979), ainsi que les travaux de David Lewis sur les notions d'actualité et de vérité (1973, 1978, 1986). Mis à part quelques textes de Lewis, les logiciens de la théorie des mondes possibles ne s'intéressent pas directement à la fiction. Néanmoins, ils proposent une structure modale qui sera reprise par les théories littéraires :

The foundation of PW [Possible World] theory is the idea that reality—now conceived as the sum of the imaginable rather than as the sum of what exists—is a universe composed of a plurality of distinct worlds. [...] This universe is structured like a solar system: at the center lies a world commonly known as “the actual world,” and this center is surrounded by worlds that are possible but not actual. These worlds lie at a variable distance from the actual world and resemble it to various degrees [...]. (Ryan, 2006, p. 644)

Les travaux des logicien·ne·s construisent une vision du monde qui permettra par la suite aux théoricien·ne·s littéraires d'expliquer plusieurs phénomènes fictionnels. Dans les prochaines sous-sections, nous résumons les principales caractéristiques de cette approche.

3.2.2 La transformation de la théorie des mondes possibles : vers une théorie de la fiction

Dès les années 1970, la théorie des mondes possibles devient un « paradigme interdisciplinaire » qui influence les réflexions de nombreux chercheur·se·s sur des problèmes naturels, humains et sociaux (Ronen, 1994). L'un de ses principaux apports a été son insistance sur le concept de monde fictionnel. En effet, elle propose que « tout dispositif fictionnel » vise l'accès à un « univers de fiction » (Pavel, 1988). En ce sens, elle a des points de convergence avec le modèle proposé dans le cadre de cette thèse, comme nous le verrons par la suite. Pour cette raison, cette section ne présente pas l'ensemble des applications de cette théorie, ce qui serait fastidieux et non pertinent. L'objectif est plutôt de montrer comment elle en est venue à représenter la principale théorie pour réfléchir sur le statut de la fiction, et plus spécifiquement sur le statut des mondes fictionnels.

Afin d'en permettre une plus large utilisation, notamment dans les études littéraires, la théorie des mondes possibles a subi deux principales transformations par rapport à ses premières formulations (Doležel, 1998b, p. 786-787). Premièrement, les mondes possibles sont *construits*, non *découverts* : « *Possible worlds are stipulated, not discovered by powerful telescopes* » (Kripke, 1972). Il s'agit d'un renversement de l'idée de Leibniz, selon laquelle le Dieu chrétien a, dans son esprit, la somme de tous les mondes possibles, et que les humains ne peuvent que *découvrir* des mondes possibles déjà présents en Lui. Les théoricien·ne·s des mondes possibles rejettent ce point de vue théologique et déclarent, au contraire, que ceux-ci sont des objets de discours, des objets sémiotiques construits par des êtres humains (Ronen, 1994, p. 103).

Deuxièmement, l'application du concept est réduite à une somme « raisonnable » de mondes et non à l'ensemble infini de tous les mondes possibles au sein de la logique. Si, dans son application purement logique, la théorie des mondes possibles affirme effectivement qu'il existe une infinité de mondes, ce positionnement théorique nuit à l'utilisation de cette approche dans les autres disciplines, puisque ces dernières n'ont pas les outils analytiques de la logique pour gérer les nombres infinis. Ainsi, les chercheur·se·s qui utilisent cette théorie dans d'autres disciplines ont réduit son application à : 1) des univers de discours précis (sous-ensemble de

mondes possibles pertinents à un problème précis) ou 2) à la construction de « petits mondes » (comme le fait Eco dans sa réflexion sur les petits mondes « meublés »²⁶ (1990)).

Ces deux modifications de la théorie logique des mondes possibles permettent son utilisation dans le contexte d'une compréhension théorique des phénomènes fictionnels. Dans l'optique de positionner le modèle tolkienien du plurimonde par rapport aux mondes possibles, l'application de la théorie des mondes possibles dans l'étude et la compréhension des univers fictionnels se présente comme la plus importante.

3.2.3 L'étude des mondes possibles fictionnels

Mise en place par plusieurs chercheur·se·s, dès les années 1970 (Pavel, 1975, 1988 ; Van Dijk, 1975 ; Goodman, 1978 ; Doležel, 1979 ; Ryan, 1980, etc.), la théorie littéraire des mondes possibles permet une compréhension des mondes fictionnels. Ces premiers théoricien·ne·s ont ouvert la voie pour une étude approfondie du statut ontologique de la fiction et des êtres imaginaires (Ronen, 1994, p. 74). Pour ces chercheur·se·s, les mondes possibles littéraires sont une partie de tous les mondes possibles. Il existe d'autres types de mondes fictionnels (télévisuels, cinématographiques, vidéoludiques, etc.) et des mondes possibles non fictionnels (par exemple, les mondes logiques et mathématiques). Généralement, selon l'approche littéraire des mondes possibles, les mondes fictionnels sont conçus comme des mondes possibles, puisqu'ils sont des « *ensembles of nonactualized possible states of affairs* » (Doležel, 1998a, p. 16).

Néanmoins, Ronen note que l'utilisation de l'expression « monde possible » pour désigner les mondes fictionnels est en fait une métaphore, puisque ceux-ci ne sont pas strictement « possible » d'un point de vue logique, mais plutôt « alternatif » (1994, p. 7). Malgré cette

²⁶ Selon Eco, un des éléments qui différencient la théorie logique des mondes possibles de l'approche littéraire des mondes possibles est que cette dernière s'intéresse à des mondes qui contiennent des objets et des individus : ils sont « meublés » et non vides. Dans le cadre d'une approche littéraire, les propositions sur les mondes possibles ne sont pas uniquement considérées d'un point de vue mathématique (comme pouvant être calculées, vraies ou fausses, etc.), mais comme ayant un sens à l'intérieur de la structure du monde possible littéraire.

réappropriation des concepts de « possibilité » et d'« actualité », le cadre théorique développé par les logicien·ne·s est utile pour réfléchir aux modalités de l'expérience fictionnelle. Suivant les propositions des fondateur·rice·s de l'approche logique des mondes possibles, la théorie littéraire reprend donc une distinction claire entre le monde réel et les mondes fictionnels (basée sur le concept d'actualité), tout en postulant une certaine existence de ceux-ci, au moins au niveau de l'expérience des lecteur·rice·s.

La théorie littéraire des mondes possibles ne s'intéresse pas uniquement à l'aspect logique des mondes fictionnels. Selon Ryan, la principale contribution de cette théorie aux études littéraires est plutôt d'offrir « *a cognitive model of narrativity that transcends the boundary between fiction and nonfiction* » (2006, p. 647). Ainsi, l'intérêt de la théorie littéraire des mondes possibles n'est pas seulement d'expliquer le statut logique de la fiction, mais aussi de développer comment les signes sont interprétés comme fictionnels. Toujours selon Ryan, les opérations cognitives que nous effectuons pour interpréter un texte fictionnel sont essentiellement les mêmes que celles que nous utilisons pour interpréter les autres éléments de notre réalité (par exemple, pour comprendre les comportements des individus qui nous entourent ou pour prendre des décisions). En effet, « *Stories are mental constructs that we form as a response to certain texts, artworks, discourse acts and, more generally, as a response to life itself, and narratives are the semiotic realization of stories: their inscription as texts, images, and sounds* » (Ryan, 2006, p. 647). Bien que les textes reconnus comme fictifs demandent davantage d'opérations mentales, la structure interprétative est essentiellement la même. Étudier l'interprétation de textes fictionnels permet donc de comprendre à la fois ce qui influence l'attribution de la valeur fictionnelle, mais aussi les processus généraux d'interprétation du monde.

Une approche similaire est mise de l'avant par Ronen, pour qui la fiction est essentiellement une valeur que l'on attribue à un texte lors de son interprétation (et non un élément interne aux textes). Elle développe ainsi une théorie pragmatique de la fiction :

Under certain pragmatic circumstances or in a specific cultural context, a decision is made to categorize texts under the rubric "fiction." Once the label "fiction" has been attributed, conventions dictating the status and proper interpretation of fictional propositions are activated. (1994, p. 11)

Cette insistance sur la nature contextuelle de la valeur fictionnelle des textes permet en partie d'expliquer la variation des valeurs de vérité associées aux textes en fonction des moments historiques et des cultures. La fiction devient ainsi un concept pragmatique qui met de l'avant l'importance du contexte de réception dans le processus interprétatif, qui à son tour détermine si un texte sera compris comme réel (factuel ou scientifique) ou fictionnel (Ronen, 1994, p. 10). L'approche préconisée par cette chercheuse montre que les champs d'application de la théorie littéraire des mondes possibles dépassent ceux de la logique modale : elle permet aussi de s'intéresser aux enjeux culturels de réception.

Bref, l'approche littéraire des mondes possibles est une avenue fertile pour l'analyse des mondes fictionnels. Elle propose de nombreux outils conceptuels qui permettent d'ouvrir les perspectives et les objets d'étude. Néanmoins, il est possible de regrouper cette diversité d'analyses dans une même approche, en fonction d'un certain nombre de postulats communs.

Tout d'abord, les mondes possibles fictionnels sont des objets sémiotiques, c'est-à-dire que leur participation à l'expérience des individus prend la forme de signes. Pavel (1983) affirme que même si les entités fictionnelles n'ont pas d'existence réelle, ce sont des entités auxquelles les individus peuvent se référer, qu'ils peuvent imaginer et qualifier. Malgré cette présence dans le monde, les mondes fictionnels sont, pour la théorie des mondes possibles, opposés à l'actualité du monde réel (postulat fondamental de la théorie des mondes possibles). Cette approche accorde une existence aux signes qui composent les mondes fictionnels, mais conserve la distinction stricte entre le monde réel et les mondes fictionnels (entendus comme non réels), position relativement « classique » au sein de la question du statut ontologique de la fiction (Schaeffer, 1999, p. 10).

Pour cerner la spécificité des mondes possibles fictionnels, Doležel (1998a) propose la distinction entre les textes imageurs du monde (*I-texts*) et les textes constructeurs de mondes

(*C-texts*). Pour lui, la distinction entre les textes de fiction et les autres types de texte, comme ceux produits par les journalistes et les scientifiques, se situe à un niveau temporel : « *Constructing texts are prior to worlds; it is textual activity that calls worlds into existence and determines their structures* » (1998a, p. 24). Pourtant, comme le note Ferrer (2010), cette distinction ne fait pas l'unanimité chez les théoricien·ne·s des mondes possibles littéraires. En fait, cette vision s'oppose à une compréhension constructiviste des mondes possibles, défendue notamment par Goodman. Selon lui, il n'existe pas de I-textes puisque tout texte est constructeur de la vision d'un monde qu'il défend. La théorie littéraire des mondes possibles inscrit ses réflexions dans une approche où la distinction entre le monde réel et les mondes possibles est cruciale.

Outre cette distinction, les chercheur·se·s de cette approche s'accordent généralement pour dire que la fiction échappe au concept de valeur de vérité. Comme le résume Doležal, « *Fictional texts are outside truth-valuation; their sentences are neither true nor false* » (1998a, p. 24). Cette position est aussi celle d'autres chercheur·se·s, notamment de Gérard Genette qui affirme que la fiction « est au-delà du vrai et du faux » (1991, p. 20). Cette proposition semble être une résolution du problème de la « fausseté » des récits fictionnels, contenu dans le terme même de « fiction ». Néanmoins, l'inscription de la théorie des mondes possibles dans la logique sémantique fait des modalités de vérité une des problématiques centrales de cette approche.

En effet, la logique sémantique s'intéresse aux modalités aléthiques²⁷ qui relient les propositions de divers mondes possibles. Cet intérêt logique pour l'aléthique se transpose dans l'étude des mondes possibles fictionnels sous la forme d'une attention particulière accordée au rapport aléthique entre le monde actuel et le monde possible fictionnel, ainsi que les modalités aléthiques internes au monde fictionnel. Donc, la théorie littéraire des mondes possibles

²⁷ Le terme « aléthique » désigne, en logique et en linguistique, les modalités de vérité d'une proposition dont les principales catégories sont la nécessité, la contingence et l'impossibilité.

accorde une importance à la question de la vérité, mais celle-ci s'exprime de deux manières : en rapport avec le monde actuel et isolément à l'intérieur du monde possible.

La théorie littéraire des mondes possibles s'intéresse à la notion d'actualité à la fois comme élément qui distingue les mondes (le monde « réel » est actuel, les mondes possibles ne le sont pas), mais aussi comme concept qui permet de réfléchir au statut des différents éléments à l'intérieur des mondes possibles (les mondes possibles contiennent des événements actuels et des événements possibles) (Ryan, 2006, p. 645). Cette conception de l'actualité est principalement défendue par Lewis (1973). Selon lui, l'actualité n'est pas une caractéristique du monde « réel », mais plutôt un terme déictique (*indexical*), c'est-à-dire dont le sens change en fonction du contexte et de l'énonciateur·rice. Le monde actuel pour Lewis est le monde dans lequel vit l'énonciateur·rice. Autrement dit, tous les mondes sont actuels pour les individus qui les habitent, donc, conséquemment, tous les mondes sont aussi réels et concrets (la différence se manifeste par rapport à la position relative de l'énonciation) (Ronen, 1994, p. 24).

Finalement, un dernier trait commun entre les chercheur·se·s de la théorie littéraire des mondes possibles est qu'il·elle·s réalisent des études dont les objectifs concordent généralement. Leurs principaux intérêts, hormis le statut aléthique, concernent les éléments de construction interne du monde. Plusieurs ouvrages de cette approche proposent des typologies des mondes fictionnels. Par exemple, *Heterocosmica* de Doležel (1998a) caractérise les mondes en fonction de leurs nombres de personnages, de leurs types de forces naturelles, de leurs types d'opposition, etc. D'une manière similaire, de nombreux ouvrages présentent des grammaires afin de comprendre l'organisation des mondes fictionnels (Barthes, 1966 ; Eco, 1985 ; Greimas, 1977 ; Todorov, 1977).

Le penseur dont la théorie des mondes possibles est la plus proche de celle de Tolkien est Thomas Pavel. Dans son ouvrage *Les univers de la fiction* (1988), il critique à la fois les approches ségrégationnistes et intégrationnistes :

Certains théoriciens conçoivent [l]es rapports [entre le monde réel et les mondes fictionnels] d'un point de vue que j'appellerai ségrégationniste, et caractérisent le contenu des textes de fiction comme pure œuvre d'imagination, sans aucune valeur de vérité. Leurs adversaires adoptent en revanche une position plus tolérante, voire intégrationniste, et soutiennent que nulle véritable différence ontologique ne sépare la fiction des descriptions non fictives de l'univers. (1988, p. 17)

Selon lui, aucune de ces deux positions ne permet de saisir la spécificité des mondes produits par l'imagination humaine ²⁸ comparativement au monde réel. Pavel critique d'ailleurs l'utilisation de l'expression « monde réel » : « Le prédicat “réel” fonctionne de la même manière que “je” ou “tu” : chaque univers est “réel” à sa façon, tout comme chacun de nous est à tour de rôle “je” et “tu” , selon l'occasion et la situation d'énonciation » (1988, p. 59). Malgré cela, il utilise cette expression tout au long de son ouvrage, en substituant « monde réel » par « monde réellement réel ». Apparemment sans connaître le modèle de Tolkien, Pavel arrive d'ailleurs à une typologie similaire entre univers primaire et secondaire : « Le monde réellement réel jouit d'une priorité ontologique certaine sur les mondes du faire-semblant ; aussi devons-nous distinguer [...] entre les univers primaire et secondaire, le premier étant la fondation ontologique sur laquelle le second est construit » (1988, p. 69). Bien que la définition de Pavel ne s'appuie pas sur une distinction théologique, il utilise, tout comme Tolkien, des métaphores du voyage afin d'illustrer l'état dans lequel se trouve le·a lecteur·rice : « Frontières fictionnelles, territoires, colonies, ces métaphores appellent des voyageurs. [...] À notre tour, nous visitons les contrées fictives, nous les habitons pour un temps, nous nous mêlons aux personnages » (1988, p. 100). L'univers secondaire n'est donc pas uniquement un texte à déchiffrer et à

²⁸ Il y a bien sûr de nombreuses nuances entre les positions ségrégationnistes et intégrationnistes. Pavel note, par exemple, l'existence d' « Une approche ségrégationniste plus nuancée [qui] prend en considération la situation d'énonciation. Placée dans son contexte d'usage, une phrase comme : “L'actuel roi de France fait souvent preuve de sagesse”, sera dite vraie si, disons, son énonciateur vit au temps de Henri IV, fautive lorsque son auteur est un sujet de Charles IX, et, enfin, oiseuse si on la prononce dans la France républicaine d'aujourd'hui » (1988, p. 21). La version plus nuancée de l'approche intégrationnistes, quant à elle, propose des degrés d'existence qui permet de créer une certaine catégorisation des êtres de fiction : « Afin d'attacher durablement à leurs textes les objets de fiction, Parsons distingue personnages et objets autochtones, objets immigrés et substitués » (1988, p. 35).

interpréter, mais aussi un endroit où il est possible de se rendre comme dans la Faërie de Tolkien.

Lorsqu'une correspondance parfaite s'établit entre les éléments des univers primaire et secondaire, Pavel la qualifie de « situation existentiellement conservatrice » (Pavel, 1988, p. 69). Cependant, une telle correspondance n'est pas toujours possible. Pavel utilise le concept d'univers « saillants » pour décrire ceux qui introduisent des éléments nouveaux : « J'appellerai saillantes les structures duelles dans lesquelles l'univers secondaire est existentiellement novateur et contient des entités et des états de choses sans correspondant dans le premier univers » (1988, p. 70). Pavel note que les univers saillants occupent une place fondamentale dans les cultures humaines, puisqu'ils « ont depuis toujours fourni le noyau ontologique des conceptions religieuses du monde » (1988, p. 70). Les univers secondaires saillants sont donc, selon Pavel, des mondes qui se distinguent du monde « réellement réel » auquel sont habitués les individus. L'interprétation de ce type d'univers ne peut pas toujours se faire selon un modèle allégorique, bien que « [...] la lecture allégorique fournit le modèle le plus général d'accès aux structures fictionnelles » (1988, p. 72).

La théorie littéraire des mondes possibles, notamment à travers les travaux de Pavel et l'approche tolkienienne des Mondes Secondaires, semble à première vue relativement uniforme quant à leur objet d'étude, mais elle présente des pensées qui divergent sur plusieurs éléments fondamentaux. Il existe en effet des différences radicales aux plans de leurs objectifs et de la question de l'actualité et de la virtualité. Au risque d'une généralisation qui ne prendrait pas en compte les spécificités de chacun·e des chercheur·se·s lié·e·s à cette approche, Schaeffer soutient que :

les théories sémantiques sont incapables d'expliquer pourquoi nous nous intéressons à des fictions. [...] C'est qu'elles ne se sont jamais vraiment libérées du cadre dans lequel elles sont nées, celui d'une interrogation sur ce qui distingue les propositions porte sur des entités non existantes de celles ayant une référence. (1999, p. 208)

Alors que la théorie littéraire des mondes possibles positionne la différence entre le monde « réel » et les mondes fictionnels, selon leurs actualités, ainsi que selon des conditions de vérification des propositions fictionnelles, le modèle tolkienien du plurimonde reconnaît d'emblée l'actualité des Mondes Secondaires. Néanmoins, la théorie des mondes possibles n'est pas la seule qui tente d'offrir un cadre pour la compréhension des mondes fictionnels. Plus récente, la théorie des mondes imaginaires de Wolf influence déjà le champ de la fiction et s'accorde avec plusieurs des postulats de l'approche tolkienienne. Ainsi, avant de discuter en détail la conception sémiotique du modèle tolkienien du plurimonde, il convient de montrer les appropriations déjà existantes des concepts de Tolkien par des chercheur·se·s contemporain·e·s.

3.3 La théorie des mondes imaginaires : vers une approche tolkienienne

La théorie contemporaine des mondes fictionnels qui s'accorde le plus avec l'approche tolkienienne est développée par Mark J.P. Wolf. Les fondements de celle-ci s'inspirent d'ailleurs des écrits de Tolkien, comme l'indique le sous-titre de son livre fondateur : *Building Imaginary Worlds : the Theory and History of Subcreation* (Wolf, 2012). Dans le cadre de ce chapitre, nous nommons cette approche « la théorie des mondes imaginaires » en accord avec les titres de ses ouvrages principaux²⁹, bien que Wolf refuse de distinguer clairement les différents termes associés à ce type de monde : « *Imaginary worlds have been referred to in a number of ways, many of which appear throughout this book as well; as “subcreated worlds”, “secondary worlds”, “diegetic worlds”, “constructed worlds”, and “imaginary worlds”* » (2012, p. 32). L'objectif de cette section est de présenter les postulats et l'approche générale de cette théorie.

3.3.1 Une approche transmédiatique

Tout en reconnaissant l'apport de la théorie *littéraire* des mondes possibles (Wolf, 2012, p. 24), la théorie des mondes imaginaires se positionne d'emblée comme une approche

²⁹ Les titres des ouvrages de Wolf reprennent l'expression « mondes imaginaires » : *Building Imaginary Worlds* (2012), *Revisiting Imaginary Worlds* (2016), *The Routledge Companion to Imaginary Worlds* (2017) et *Exploring Imaginary Worlds* (2020).

transmédiatique. En effet, selon Wolf, la division entre les diverses formes médiatiques (littérature, cinéma, jeux vidéo, etc.) a créé des problèmes pour l'étude des mondes imaginaires. L'un de ceux-ci provient de l'insistance sur l'étude des langues au détriment des autres types de signes qui participent à la construction des mondes imaginaires. Pour contourner ce problème, il devient nécessaire de proposer un modèle général qui corresponde à la nature de plus en plus transmédiatique des mondes imaginaires, de leurs productions et de leurs réceptions (Jenkins, 2006).

La théorie des mondes imaginaires tente, en ce sens, d'expliquer les transformations récentes des productions culturelles : « *More and more, storytelling has become the art of world-building, as artists create compelling environments that cannot be fully explored or exhausted within a single work or even a single medium* » (Jenkins, 2006, p. 114). Pour ces chercheur·se·s, notre compréhension des expériences fictionnelles doivent s'adapter avec les transformations des formes médiatiques et des types de rapport avec les mondes imaginaires qu'elles induisent. Ainsi, la théorie des mondes imaginaires se positionne comme un complément des travaux réalisés par les chercheur·se·s sur la fiction et les mondes possibles, lesquels peuvent difficilement permettre la compréhension de l'expérience contemporaine des mondes imaginaires.

3.3.2 L'approche de Wolf et du *World Building Institute*

Trois caractéristiques seront présentées pour définir les spécificités de l'approche de Wolf concernant les mondes imaginaires. Premièrement, afin d'expliquer l'expérience contemporaine des mondes imaginaires, Wolf propose une distinction entre monde et récit :

Recognizing that the experience of a world is different and distinct from that of merely a narrative is crucial to seeing how worlds function apart from the narratives set within them, even though the narratives have much to do with the worlds in which they occur, and are usually the means by which the worlds are experienced. (2012, p. 29)

Ainsi, selon la théorie des mondes imaginaires, les concepts de narration et de monde sont fondamentalement différents, et n'ont ni le même effet ni la même fonction au sein de l'expérience des individus. Contrairement aux approches narratologiques proposées par la

théorie littéraire des mondes possibles, Wolf soutient que les mondes imaginaires contiennent plus que les récits qui y prennent place. De plus, cette distinction permet de s'intéresser à des mondes imaginaires dans lesquels ne prend place aucun récit.

Une des conséquences principales de cette idée est une argumentation en faveur d'une distinction effective concernant les objectifs de différents types de créations médiatiques. Toutes les formes « artistiques » ne visent pas à produire le même type « d'art » ou d'expérience esthétique. Ainsi, un-e créateur·trice peut vouloir construire un monde (*worldbuilding*), raconter un récit (*storytelling*) ou travailler sur les signes eux-mêmes (*writing*). La valorisation de la création de mondes imaginaires, comme une forme d'art autonome, devient ainsi un des objectifs indirects de cette approche (DiGiovanna, 2007 ; Wolf, 2012). Plusieurs critiques des formes de productions médiatiques découlent d'une confusion entre ces objectifs, notamment dans le cas de productions populaires. Par exemple : « *We can critique the makers of the "Matrix" series, [Lana] and [Lilly] Wachowski, for lots of things, but we should not fall into the trap of calling them bad storytellers. They aren't storytellers at all. They are worldmakers* » (Kennedy, 2003). Cette division fondamentale entre les mondes imaginaires et les récits permet non seulement de réfléchir à la spécificité des mondes imaginaires qui ne contiennent pas explicitement de récits, mais aussi de rendre compte de l'existence de divers types d'expériences ayant lieu à l'intérieur de ces mondes (par exemple, les récits transmédiatiques ou encore la socialisation à l'intérieur de mondes vidéoludiques sans prendre part aux activités narratives du jeu).

Deuxièmement, la théorie des mondes imaginaires se base sur un positionnement philosophique et ontologique au sein duquel les écrits de Tolkien occupent une place centrale. En effet, Wolf inscrit son approche dans la lignée des contributions théoriques de Tolkien : « *[his] term "subcreated world" indicates the philosophical and ontological distinction between creation and subcreation (and the dependence of the latter on the former), while "secondary world" refers to a world's relationship with our own world, the "Primary World"* » (Wolf, 2012, p. 33). Ainsi, les Mondes Secondaires ne sont pas des créations *ex nihilo* comme le Monde Primaire, lequel est une création divine, mais ils sont en constant dialogue avec celui-ci. Loin de vouloir positionner sa

théorie dans une approche religieuse, Wolf utilise les concepts de Mondes Primaire et Secondaire afin de réfléchir sur la distance entre ces deux types de mondes. Selon son approche, la différence entre un monde imaginaire et un Monde Secondaire se situe dans le degré de différence avec le Monde Primaire :

Thus, fictional worlds can be placed along a spectrum based on the amount of subcreation present, and what we might call the “secondariness” of a story’s world then becomes a matter of degree, varying with the strength of the connection to the Primary World. (Wolf, 2012, p. 45)

De la sorte, tous les mondes imaginaires ne sont pas des Mondes Secondaires. Afin d’être considéré comme Secondaire, un monde imaginaire doit se distinguer suffisamment du Monde Primaire, en fonction de ce qu’il nomme les « inventions » (celles-ci seront discutées dans la prochaine section).

Troisièmement, la théorie des mondes imaginaires s’inscrit d’emblée dans une approche expérientielle :

And since our own Primary World has become a highly mediated one, with much of what we know about it coming through media rather than just direct experience, an understanding of how secondary worlds are experienced and imagined by people may also tell us something about the way in which we form a mental image of the world we live in, and the way we experience it and see our own lives intersecting with it. (Wolf, 2012, p. 34)

La compréhension que nous avons de l’expérience des Mondes Secondaires ne se limite pas aux processus internes à ces mondes. En effet, les mondes imaginaires (Secondaires ou non) influencent notre rapport aux expériences primaires et, en ce sens, il devient nécessaire d’en tenir compte lorsque nous examinons le fonctionnement du Monde Primaire. En élaborant sur les apports de la théorie littéraire des mondes possibles et sur le fait qu’ils peuvent contenir certaines sortes de vérité (« *certain kinds of truth* ») (Wolf, 2012, p. 36), Wolf propose d’aller plus loin. Selon son raisonnement, puisque les mondes imaginaires influencent notre compréhension du Monde Primaire, ils ne peuvent être traités ni de faux ni de complètement séparés du Monde Primaire.

Cette posture peut sembler poser, à première vue, d'importants problèmes épistémologiques. En effet, s'il est possible de transférer des connaissances du monde imaginaire au monde « réel », ce transfert interroge les modèles de production de connaissances ainsi que les expériences affectives qui participent à leur constitution. Néanmoins, la solution proposée par la théorie des mondes imaginaires pour résoudre ce problème épistémologique est relativement simple : adopter un point de vue expérientiel. Nous verrons dans les chapitres suivants comment cet angle est central aussi pour l'approche tolkienienne des Mondes Secondaires. Il permet de comprendre le rôle des Mondes Secondaires dans les visions du Monde Primaire.

De ce fait, les postulats de la théorie des mondes imaginaires s'accordent sur plusieurs plans avec ceux développés dans le cadre de cette thèse. Pourtant, cette théorie diverge quant aux outils conceptuels (typologies des niveaux d'inventions et des types d'immersion) qu'elle propose et quant à ses objectifs (étudier le contenu des mondes imaginaires et l'immersion des interprètes). Afin de mieux saisir où l'approche tolkienienne se différencie de la théorie des mondes imaginaires, nous synthétisons dans la prochaine section les types d'analyses faites dans le cadre de la théorie des mondes imaginaires proposée par Wolf.

3.3.3 Les mondes imaginaires et les paracosmes

Suivant l'exposition des principaux postulats de la théorie des mondes imaginaires, il convient maintenant de présenter la vision des mondes imaginaires développée par Wolf. Comme nous l'avons déjà montré, l'une des principales contributions de cette approche est la séparation théorique et méthodologique des mondes et des récits : les mondes imaginaires n'ont pas besoin de récits ou de narration pour exister. Pour cette raison, les outils conceptuels que Wolf propose concernent les spécificités du monde et non le récit.

Un des principaux outils conceptuels de cette approche sert à évaluer le niveau de secondéité des mondes imaginaires en fonction des inventions des créateur·rice·s. Cette gradation se fait à l'aide du concept d'invention, issu de la pensée de Tolkien. Wolf définit l'invention « [...] *as the degree to which default assumptions based on the Primary World have been changed, regarding such things*

as geography, history, language, physics, biology, zoology, culture, custom, and so on » (2012, p. 56). Wolf classe les inventions en trois types : 1) Le plan ontologique, qui concerne les types d'existences possibles, le fonctionnement physique du monde, l'écoulement du temps et la construction de l'espace. Bien que ce type d'invention soit relativement rare, Wolf recense plusieurs exemples intéressants, notamment *Flatland : A Romance of Many Dimensions* (1884) de Edwin A. Abbott, lequel présente un monde n'ayant pas de troisième dimension. 2) Le plan des changements culturels. Très fréquentes, ces inventions concernent la majorité des aspects de la vie humaine : la création de pays et d'organisations politiques, de normes sociales, en passant par les religions et les rituels qui régularisent les différentes étapes de la vie. 3) Le plan qui concerne la nature, les modifications au niveau des végétaux et des animaux qui habitent le monde, de même que les nouvelles espèces et races humanoïdes typiques de la science-fiction et de la fantasy.

En fonction de ces trois types d'invention, les mondes imaginaires peuvent être catégorisés selon leurs niveaux de secondarité : plus un monde diffère des idées généralement admises concernant le fonctionnement du Monde Primaire, plus celui-ci sera considéré comme Secondaire. Bien sûr, puisque le jugement de secondarité se fait en fonction de « *default assumptions based on the Primary World* » (Wolf, 2012, p. 56), différentes visions du monde amèneront à des perceptions de niveau de secondarité différente. Cette classification pose donc un problème méthodologique, qui est reconnu par Wolf. Si certaines notions comme le fonctionnement de la gravité à l'échelle humaine font généralement consensus, plusieurs autres sont ouvertes à débat ou sont du domaine de la croyance (par exemple, certains individus et organisations politiques remettent en question la théorie scientifique de l'évolution des espèces ou encore le fait établi que la Terre est ronde). Ainsi, l'étude des niveaux de secondarité demande d'explicitier clairement la manière avec laquelle le chercheur·se précise ce qui est considéré comme des « idées généralement admises » sur le Monde Primaire, et en fonction de quelle méthodologie celles-ci sont établies.

Un autre outil méthodologique proposée par la théorie des mondes imaginaires est la typologie des modes d'être dans un monde imaginaire. Wolf propose trois métaphores « liquides » ; chacune d'elle décrit un mode spécifique d'immersion ou de présence dans un monde imaginaire. La première métaphore se nomme « l'absorption » et vise à illustrer la volonté d'être dans un monde imaginaire. En plus de cette envie, l'absorption concerne aussi l'effet de la rétention d'informations qui caractérise les expériences secondaires. En effet, le lecteur·trice, le spectateur·trice ou le joueur·se qui se trouve dans cet état *absorbe* de nombreuses informations concernant le fonctionnement spécifique de ce monde imaginaire.

Lié de près à cette seconde définition de l'absorption, Wolf nomme sa deuxième métaphore « le *flow* », basée sur les écrits de Csikszentmihalyi (1990). Il s'agit du niveau de défi qu'implique l'expérience secondaire. Bien que ce concept soit fréquemment utilisé pour expliquer l'équilibre nécessaire entre la difficulté d'un jeu et la compétence du joueur·se, dans le cadre de la théorie des mondes imaginaires de Wolf, les autres formes médiatiques contiennent aussi ce type d'immersion. En effet, l'expérience secondaire présente « *the challenge of remembering and integrating a wealth of detail* » (Wolf, 2012, p. 74), principalement dans le cas où ce monde est nouveau pour l'individu. Plus le monde devient familier pour l'individu, plus ce type d'immersion basée sur le défi diminue, à moins d'un ajout continu de nouveaux détails (ce qui est fréquent dans le cas de mondes transmédiatiques).

La troisième métaphore se nomme « la saturation ». Elle représente l'apogée de l'expérience secondaire : « *Saturation is the pleasurable goal of conceptual immersion; the occupying of the audience's full attention and imagination, often with more detail than can be held in mind all at once* » (Wolf, 2012, p. 74). Bien que ce type d'expérience soit rare, cette catégorie n'en reste pas moins signifiante, puisqu'elle explicite les objectifs de l'expérience secondaire. L'expérience est d'autant plus signifiante pour l'interprète lorsque le monde imaginaire occupe l'entièreté de l'esprit de son auditoire, et qu'il offre un effet de présence complète. Ce type d'expérience rejoint l'idée tolkienienne selon laquelle il est possible d'« entrer dans un Monde Secondaire ».

Cette vision des mondes imaginaires ainsi que les outils méthodologiques proposés afin de les étudier mènent Wolf à expliciter une histoire non conventionnelle des mondes imaginaires (plus ou moins secondaires). En effet, la distinction entre les mondes et les récits, l'importance des inventions et l'emphase sur l'idée de rétention de l'information l'amène à inclure dans son corpus des ouvrages qui ne sont habituellement pas considérés comme imaginaires ou fictifs. On y retrouve notamment Kallipolis, *La République* de Platon et la *Cité de Dieu* de St-Augustin. En lien avec cette vision non narrative des mondes imaginaires, Wolf propose trois principales fonctions : 1) la transmission d'idées (comme dans le cas de Platon), 2) la proposition d'une vision du monde différente (notamment dans le cas des utopies), et 3) le divertissement, dans le sens anglais de *entertainment*, signifiant étymologiquement « tenir ensemble » (latin : *inter-tener*), c'est-à-dire la mise en commun et la création d'une communauté par le partage d'un même monde et des récits pouvant y prendre place.

La théorie des mondes imaginaires, telle que présentée par Wolf dans ses livres *Building Imaginary Worlds* (2012) et dans les subséquents *Revisiting Imaginary Worlds* (2016), *The Routledge Companion to Imaginary Worlds* (2017) et *Exploring Imaginary Worlds* (2020), propose ainsi une approche des expériences internes aux Mondes Secondaires. En se basant sur les apports théoriques de la théorie des mondes possibles, Wolf comble certains points aveugles de cette dernière, notamment en ce qui touche les formes médiatiques non littéraires. Cependant, bien qu'il reprenne plusieurs concepts fondamentaux de l'essai *On Fairy-Stories* de Tolkien, l'approche wolfienne des mondes imaginaires diffère du modèle tolkienien du plurimonde, principalement par ses objectifs. Dans la prochaine section, nous montrerons que, contrairement aux principales théories qui s'intéressent à ce type de mondes « fictionnels », « imaginaires » ou « secondaires », le modèle tolkienien cherche à comprendre non pas les mondes eux-mêmes, mais leurs effets sur les individus et les modes sémiotiques des expériences secondaires.

3.4 Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons survolé la théorie littéraire des mondes possibles et celle des mondes imaginaires. Il était important de présenter ces approches pour deux raisons : 1) afin d'illustrer comment elles ont fait de la fiction et des expériences fictionnelles des objets légitimes de recherches et 2) pour préciser comment la pensée de Tolkien se positionne par rapport à ces idées.

Afin de contextualiser les enjeux qui entourent l'étude de la fiction, nous avons tout d'abord exposé la manière dont le concept de fiction traverse l'histoire de la pensée occidentale, tout en étant souvent dévalorisé ou réduit à un simple rapport d'imitation. Les philosophies de Platon et d'Aristote ont profondément marqué la conception occidentale de la fiction, et ce, en proposant des points de vue opposés. D'un côté, Platon affirme que la fiction, qui se base sur la mimésis, peut être dangereuse et devrait être restreinte à l'usage des sages de la Cité. Quant à Aristote, il déclare que la fiction est bénéfique puisqu'elle offre un contexte sécuritaire pour la purgation des passions.

Plusieurs siècles plus tard, la théorie logique des mondes possibles a fourni aux théoriciens de la littérature un cadre conceptuel contribuant à la revalorisation des mondes fictionnels. Cette approche modale de la fiction présente comme spécificité de se concentrer sur la notion de « monde ». Elle positionne ainsi l'expérience fictionnelle non pas comme uniquement narrative, mais aussi comme étant la mise en place d'un espace à découvrir et à explorer. En ce sens, la théorie littéraire des mondes possibles met de l'avant des assises qui ont facilité l'émergence de la théorie des mondes imaginaires. Ce deuxième type d'approches a amené une meilleure compréhension des spécificités fictionnelles et illustré l'importance de ces mondes dans l'histoire des idées. Chacune des théories a marqué la conception contemporaine des mondes imaginaires, en revalorisant les mondes fictionnels, et elles ont ainsi contribué à notre projet, en illustrant comment les concepts de Tolkien sont fructueux pour le développement d'une réflexion sur les Mondes Secondaires.

En effet, le modèle tolkienien du plurimonde se distingue par son ancrage sémiotique, c'est-à-dire par l'importance qu'il accorde au fonctionnement et aux effets des signes. Comme nous le montrerons dans le quatrième chapitre, nous proposons un modèle qui définit le statut ontologique des Mondes Secondaires d'un point de vue sémiotique. Ainsi, nous nous intéresserons à l'existence des signes et aux spécificités des mondes constitués uniquement de signes. Cet ancrage se situe dans la lignée du sémiopragmatisme états-unien, selon lequel la signification est toujours un processus actif et en acte, c'est-à-dire actuel. En d'autres mots, contrairement aux théories dont nous avons discuté dans ce chapitre, l'intérêt de l'approche tolkienienne ne se situe pas au point de vue de la logique interne des Mondes Secondaires ni dans les typologies des éléments qu'ils contiennent. Elle ne vise pas non plus à modéliser la structure narratologique du récit ou à distinguer les types de modifications opérées par les sous-créateur·rice·s lors de la mise en place du Monde Secondaire.

Le modèle tolkienien définit plutôt la spécificité des Mondes Secondaires au niveau de la signification, et ce, peu importe leurs manifestations et leurs spécificités représentationnelles. Bien sûr, il est pertinent de chercher, par exemple, pourquoi certains Mondes Secondaires favorisent un état d'Enchantement, alors que d'autres peinent à permettre une « suspension de l'incrédulité ». Cependant, lorsque l'approche tolkienienne s'intéresse à ce type de question, ce n'est pas pour définir des critères pour le « bon fonctionnement » des Mondes Secondaires, mais plutôt pour déterminer quelles sont les modalités individuelles et sociales qui influencent le processus interprétatif. En cohérence avec l'ancrage sémiopragmatiste du modèle, les processus interprétatifs sont conçus comme nécessairement influencés par le contexte dans lequel ils prennent place. Cette influence peut se situer sur plusieurs plans (situationnel, familial, culturel, social, religieux, etc.) et être régulée par de nombreux critères. Ainsi, l'approche tolkienienne ne s'intéresse pas au contenu des Mondes Secondaires, mais plutôt à la mise en commun entre les mondes et les individus. Elle analyse aussi les facteurs favorisant ou non cette communication et l'expérience secondaire qui en résulte. Dans les deux prochains chapitres, nous verrons les spécificités sémiotiques et affectives des Mondes Secondaires selon le modèle tolkienien développé dans le cadre de cette thèse.

CHAPITRE 4

DU MODE D'ÊTRE DES MONDES SECONDAIRES

Les Mondes Secondaires occupent une part importante des productions culturelles au XXI^e siècle (Saler, 2012 ; Wolf, 2012 ; Besson, 2015 ; Dubourg *et al.*, 2021). La montée importante de la popularité des jeux vidéo en est un bon exemple, cette industrie culturelle étant maintenant la plus lucrative (Statistica, 2019). En fait, un grand nombre de jeux vidéo prennent place dans des Mondes Secondaires de fantasy ou de science-fiction. Bien que l'esthétique non réaliste de ces mondes puisse contribuer à leur catégorisation comme « virtuels », c'est-à-dire comme non actuels et non réels, nous soutenons que ceux-ci font indéniablement partie de la réalité expérientielle des individus.

L'objectif de ce chapitre est de montrer la réalité des Mondes Secondaires. Pour ce faire, nous mobilisons l'approche sémiopragmatiste états-unienne, conçue par C.S. Peirce et William James. Nous exposons d'abord la théorie sémiotique de Peirce, sur laquelle s'appuie notre approche. Puis, nous présentons la philosophie de l'expérience de James. Par la suite, nous montrons comment leurs principaux concepts permettent de concevoir les Mondes Secondaires comme « réels » d'un point de vue sémiotique et expérientiel. Sur cette base, nous développons finalement notre modèle de la pluralité des mondes.

4.1 Le sémiopragmatisme états-unien

Le sémiopragmatisme est une branche du pragmatisme qui s'intéresse au fonctionnement des signes. Peirce a formulé les principes fondateurs, réutilisés ensuite par James dans sa philosophie de l'expérience. Cette théorie fournit les bases conceptuelles sur lesquelles nous construisons notre modèle tolkienien du plurimonde. Dans cette section, nous exposons les concepts sémiotiques de Peirce et de James qui nous servent à développer une conception de la réalité des Mondes Secondaire.

4.1.1 Définition triadique du signe

Peirce est principalement connu pour sa réflexion sur le fonctionnement du signe, qui constitue la base théorique du sémiopragmatisme. Selon cette approche, un signe peut prendre plusieurs formes. Il peut être un mot, une image, une phrase ou un texte complet. Il ne s'agit donc pas uniquement de signes linguistiques, mais plutôt de tout ce qui peut représenter, évoquer une autre chose. Peirce définit le signe comme : « [...] *something which stands to somebody for something [object] in some respect or capacity [interpretant]* » (Peirce, 1897). Cette définition reprend la maxime augustinienne « *aliquid stat pro aliquo* » qui signifie « une chose tient lieu d'une autre » (Augustine, 1975 [rédigé aux environs de 387] ; Augustinus et Bonnet, 2013) en y ajoutant à la fois l'interprète et le rapport sous lequel l'opère l'interprétation. Malgré son apparente simplicité, cette définition propose une vision du signe où interviennent plusieurs éléments. Plus précisément, le signe est le résultat de l'interaction de trois éléments constitutifs et d'un interprète. Selon la sémiotique peircienne, les trois composantes du signe sont : le représentamen, l'objet et l'interprétant. Comme l'interprétant occupe une place centrale dans notre compréhension du fonctionnement des Mondes Secondaires, nous discutons plus en détail de son fonctionnement dans les prochaines sections.

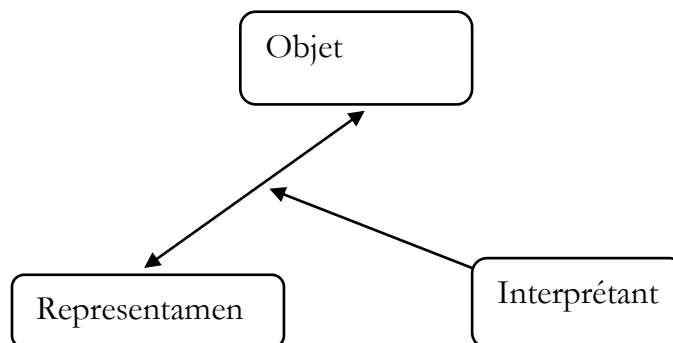
Simplement défini, le représentamen désigne l'aspect physique ou l'idée qui renvoie à un autre élément. Celui-ci peut prendre plusieurs formes selon le type de signe, par exemple : un caractère imprimé, une série de pixels, une onde sonore, des pigments de couleur, une idée, une image mentale, etc. Cependant, le représentamen ne représente pas l'entièreté de l'objet, tel qu'il se manifeste dans le Monde Primaire. En effet, « [le représentamen] tient lieu de cet objet, non sous tous rapports, mais par référence à une sorte d'idée que j'ai appelée quelques fois le fondement du représentamen » (Peirce, 1978, p. 121).

Suivant cette idée, Peirce distingue deux types d'objets : 1) L'objet immédiat, auquel le signe renvoie directement. Il peut s'agir d'une facette d'un individu, d'un évènement ou d'un objet. Un signe ne peut, en lui-même, renvoyer à l'entièreté d'un objet qu'il nomme ; et 2) l'objet dynamique, qui renvoie à l'objet global auquel le signe fait référence. Par exemple, l'objet

immédiat d'une photographie se limite à ce qui est contenu dans le cadre, comme le profil d'un individu dans un contexte particulier et mis en forme d'une manière précise, alors que son objet dynamique renvoie à l'individu, incluant toutes les facettes de son existence et la complexité de son être.

Le renvoi du representamen à l'objet est construit par le troisième élément du signe : l'interprétant, aussi appelé « action du signe » (Peirce, 1978, p. 126). Dans le cadre de la sémiotique peircienne, l'interprétant (l'élément du signe) se différencie de l'interprète (l'individu qui interprète le signe). L'interprétant est l'élément actif de la sémiose. Le recours constant à l'interprétant permet de rendre les signes signifians. Bien que l'interprétant agisse en fonction de plusieurs critères, ce sont généralement les habitudes interprétatives qui viennent temporairement fixer le sens.

Figure 4.1 Schéma du fonctionnement du signe en fonction de la sémiotique peircienne tiré des travaux de Catherine Saouter



Une des contributions de Peirce à l'étude de la signification est cette relation entre le representamen et son objet, qui est construite par l'interprétant (Saouter, 2000, 2018). Tant qu'il n'y a pas processus de signification en acte, cette relation reste virtuelle. Ainsi, l'interprétant désigne l'effet du signe, c'est-à-dire la construction d'une relation entre le representamen et l'objet.

A representation is that character of a thing by virtue of which, for the production of a certain mental effect, it may stand in place of another thing. The thing having this character I term a representamen, the mental effect, or thought, its interpretant, the thing for which it stands, its object.
(Peirce, 1895)

La construction de la relation entre le representamen et l'objet par l'interprétant se nomme la sémiose. Peirce conçoit ce processus comme étant sans fin, c'est-à-dire que, pendant la sémiose, l'interprétant devient le representamen d'une autre relation triadique signifiante et ainsi de suite. Le passage par plusieurs signes, et donc par plusieurs effets signifiants, transforme la valeur interprétative du signe. La sémiose continue de cette manière jusqu'à ce qu'intervienne l'interprétant final logique. Selon Peirce, l'interprétant logique est essentiellement l'habitude interprétative : « *a habit (using the word in such a sense as not to exclude a natural disposition) is nothing but a rule so impressed upon a man's nature that he tends to act according to it* » (Peirce, 1902). L'habitude peut être de nature sémiotique, comportementale, personnelle, collective, etc. Elle représente une stabilisation relative du processus de signification selon les contextes. Le concept d'habitude est ainsi intimement lié à la sémiose et à l'interprétant. En dernière analyse, ce sont les habitudes interprétatives qui stabilisent la signification et la valeur des signes.

L'approche peircienne des processus de signification présente plusieurs spécificités qui nous seront utiles tout au long de ce chapitre. Tout d'abord, l'interprétant construit la relation representamen-objet, ce qui signifie qu'un même representamen peut avoir plusieurs significations. En effet, bien que le sens d'un signe puisse être fortement influencé par différents éléments sociaux et contextuels, la signification d'un representamen n'est pas fixée d'avance. La sémiotique peircienne conçoit la sémosis comme un processus dynamique par nature, c'est-à-dire que le sens est toujours en mouvement et en acte. Bien que le sens soit « virtuellement » présent dans la structure des signes (Deleuze, 1968a), il ne prend forme que lorsqu'il s'actualise dans un contexte particulier. Finalement, plusieurs critères influencent la sémosis (donc la signification des signes), dont les affects, les habitudes interprétatives, les croyances, le contexte et la culture. Il n'est donc pas possible d'universaliser une interprétation particulière puisqu'une pluralité de sens est possible.

Le modèle tolkienien du plurimonde, que nous développons dans le cadre de cette thèse, se base sur l'approche sémiotique de Peirce, afin de montrer que les expériences que nous vivons dans les Mondes Secondaires sont réelles. En fonction de notre approche sémiopragmatiste et des objectifs du projet de notre thèse, nous nous intéresserons principalement à l'effet des signes. Comme il sera exposé plus loin dans ce chapitre, la réalité et l'actualité des expériences secondaires s'inscrivent directement dans la sémiosi peircienne. Ainsi, l'interprétant, conçu comme la construction d'un renvoi à un objet, occupe la place centrale dans la conception du fonctionnement des signes de notre modèle.

4.1.2 L'interprétant et la sémiosi infinie

Comme nous l'avons vu, l'interprétant se présente comme l'effet du signe, l'élément actif qui construit le rapport de renvoi entre le représentamen et l'objet. Peirce propose trois différents types d'effets que peut avoir un signe. Premièrement, le signe a généralement un effet affectif, c'est-à-dire qu'il produit un sentiment.

Le premier effet signifié propre d'un signe est un sentiment que le signe produit. Il y a presque toujours un sentiment que nous finissons par interpréter comme étant la preuve que nous comprenons l'effet propre du signe [...]. Cet « interprétant affectif », comme je l'appelle, peut être beaucoup plus que ce sentiment de reconnaissance ; et, dans certains cas, il est le seul effet signifié propre que le signe produit. (Peirce, 1978, p. 130)

L'interprétant affectif est primordial au bon fonctionnement de la sémiosi et il s'ensuit que la production de sens n'est pas uniquement un processus rationnel. En effet, les aspects corporels et affectifs³⁰ participent à la sémiosi, et ce, même lorsque nous n'y portons pas attention. Bien que tous les signes produisent un effet affectif, certains n'ont que cet effet, notamment les signes musicaux. Selon Peirce, les représentamens musicaux, c'est-à-dire les ondes sonores organisées de manière à produire un certain effet, ne sont pas mis en lien avec un objet

³⁰ Nous traiterons plus en détails de l'aspect affectif du processus de signification et des expériences secondaires dans le prochain chapitre qui est consacrée à l'apport de la théorie des affects à l'approche tolkienienne des Mondes Secondaires.

conceptuel précis comme les mots, mais renvoient plutôt à un sentiment ou à une sensation corporelle.

Le deuxième type d'effet de l'interprétant est l'effet logique du signe qui se définit comme l'association du representamen à une idée ou à une proposition. Dans le cas des mots constituant les langues, cet effet correspond au sens du signe selon l'usage commun du terme. L'interprétant logique est construit à l'aide de nombreux éléments, dont les conventions sociales du milieu, le contexte immédiat de la sémiosi et l'interprétant affectif. Peirce soutient d'ailleurs que « ce ne sont pas tous les signes qui ont des interprétants logiques, mais seulement les concepts et autres choses du même genre » (1978, p. 132). L'interprétant logique ne s'applique qu'aux signes qui renvoient directement ou indirectement à des « généraux », soit des signes qui offrent une latitude au niveau de sa signification ou de son objet (Peirce, 1904). L'interprétant logique est celui qui est le plus facilement associé aux processus de signification, vu l'importance des « idées » dans l'expérience sémiotique humaine.

Le troisième type d'effet est l'interprétant final. Il s'agit de l'intervention des habitudes interprétatives qui interrompt temporairement le mouvement continu de la sémiosi. « L'habitude formée délibérément par analyse d'elle-même [...] est la définition vivante, l'interprétant logique véritable et final » (Peirce, 1978, p. 137). Suivant le cadre sémiopragmatiste de la théorie peircienne, qui s'intéresse aux conséquences concrètes des idées et des signes, l'interprétant final est relié aux actions que pose l'interprète. L'effet final se définit comme un changement actif au niveau des habitudes interprétatives qui, à leur tour, influencent la propension à l'action d'un individu. Ce changement peut se faire de plusieurs manières et concerne autant l'ancrage plus profond des habitudes déjà présentes que leur transformation en de nouvelles habitudes.

4.1.3 L'interprétant et l'habitude interprétative

Le modèle que nous développons dans cette thèse concerne principalement l'interprétant, c'est-à-dire la construction d'un rapport entre le representamen et l'objet. Dans la sémiotique peircienne, l'interprétant est lié de près à l'habitude interprétative, puisque cette dernière représente la finalité effective de la sémiose. Cette insistance sur l'aspect habituel de la production de sens permet de marquer son caractère non universel : les individus étant différents, ils produisent différents sens à partir d'un même événement. Bien qu'une partie de nos habitudes interprétatives proviennent de l'éducation, et concernent l'aspect conventionnel des symboles³¹, elles représentent plus que de simples « définitions » qui peuvent être appliquées machinalement aux signes. Dans cette sous-section, nous décrivons le rôle de l'habitude dans les processus interprétatifs.

En effet, les habitudes interprétatives sont étroitement liées aux actions concrètes des individus et à leurs expériences. Peirce soutient que « l'habitude formée délibérément par une analyse d'elle-même – parce que formée à l'aide des exercices qui la nourrissent – est la définition vivante, l'interprétant logique véritable et final » (Peirce, 1978, p. 136). Selon lui, l'habitude est généralement inconsciente et le philosophe insiste sur son caractère non psychologique. Elle se forme par la répétition de l'action et est similaire au lit d'une rivière qui se creuse par le passage répété de l'eau, si bien qu'il est éventuellement difficile pour celle-ci de prendre un chemin différent. Ainsi, l'habitude interprétative se présente comme un « chemin » de pensée qui se stabilise par la répétition effective, de manière à ce que la production de sens se fasse sans l'intervention consciente de l'individu.

³¹ Selon la typologie de signes développée par Peirce, il y existe trois types de rapport entre le representamen et son objet : 1) iconique, 2) indiciaire et 3) symbolique. Alors que les deux premiers entretiennent un rapport de ressemblance (icone) ou de contiguïté (indice) avec l'objet, le symbole repose sur une convention. Peirce soutient que « *A symbol is a representamen which fulfills its function regardless of any similarity or analogy with its object and equally regardless of any factual connection therewith, but solely and simply because it will be interpreted to be a representamen. Such for example is any general word, sentence, or book* » (1903). Bien que la convention sociale oriente fortement le sens du symbole, l'interprète possède tout de même une certaine liberté d'appropriation sémiotique, notamment en ce qui concerne leur valeur affective.

Peirce insiste sur l'importance de l'action dans la construction des habitudes. Dans ce contexte, la signification, définie comme la « stabilisation » temporaire du renvoi à l'objet du signe, n'est donc pas uniquement construite par l'ensemble abstrait des conventions sociales : d'autres éléments entrent en jeu pour déterminer le sens d'un signe. Plus précisément, la somme des expériences passées (ainsi que les valeurs qui leur sont associées), le contexte immédiat (et sa multitude de composantes), l'aspect affectif et la « capture » des affects sous forme d'émotions contribuent à la formation des habitudes interprétatives.

Ainsi, la sémiologie est au cœur de l'expérience humaine. Son fonctionnement dynamique est central à la compréhension des différentes visions du monde. La théorie sémiotique de Peirce présente des termes précis pour l'étude des signes et pose les bases du sémiopraxisme, notamment en insistant sur le rôle fondamental de l'habitude interprétative dans la sémiologie et son influence sur les actions des individus. James développe une philosophie de l'expérience dans laquelle le fonctionnement du signe de Peirce peut s'insérer afin de former une théorie de l'expérience sémiotique.

4.2 La philosophie de l'expérience de James

Précédemment, nous avons présenté la théorie du signe de Peirce et nous avons schématisé le fonctionnement des processus sémiotiques, entre autres à partir des habitudes interprétatives. Dans le cadre de notre thèse, la définition triadique du signe est incluse dans l'approche plus globale de la philosophie de James, puisque celui-ci n'a pas explicité le fonctionnement précis des signes dans le cadre de sa méthode. Ce que James dit du fonctionnement des signes laisse d'ailleurs entendre que sa conception est similaire à celle de Peirce (Lapoujade, 2019). Ainsi, la théorie des signes de Peirce est, ici, utilisée comme complément à celle de James, puisque l'approche de Peirce est plus précise et plus opérationnalisable. Dans cette section, nous présentons d'abord l'empirisme radical de James comme philosophie de l'expérience. Puis, nous montrons comment son articulation à la théorie peircienne du signe forme ce que nous appelons : l'approche jamesienne de l'expérience.

4.2.1 L'empirisme radical

L'empirisme radical de James est présenté dans un ouvrage posthume (1912b), édité par Ralph Barton Perry, qui regroupe douze de ses textes. Il est construit selon un plan sur lequel James travaillait pour « son grand livre philosophique », qui devait présenter sa réflexion mature au sujet de la pensée et du monde. Rapidement, James positionne son empirisme radical comme une vision du monde, une *Weltanschauung*³². Pour lui, le terme « philosophie » est synonyme de vision du monde (Tolkien lui donne aussi ce sens dans *On Fairy-Stories*). Néanmoins, cet ouvrage inachevé n'a pas de fil conducteur clair : il s'agit d'un ensemble de textes sur des thématiques connexes.

James s'inscrit dans la lignée des penseurs anglais empiristes, dont les principaux représentants sont Francis Bacon, John Locke et David Hume. L'empirisme anglais classique, tel qu'il se présente dans la pensée de ces trois philosophes, est une approche épistémologique qui soutient que les connaissances proviennent nécessairement des perceptions sensorielles. Selon James, l'attitude empiriste se distingue par son insistance sur les parties plutôt que sur l'unité ou sur le tout (qui est souvent mis de l'avant par les approches rationalistes³³). Le philosophe soutient en effet que « *Empirism [...] lays the explanatory stress upon the part, the element, the individual, and treats the whole as a collection and the universal as an abstraction* » (1912b, p. 25). Il présente donc l'empirisme comme une philosophie en mosaïque (*mosaic philosophy*).

Cependant, James ne reprend pas seulement les postulats de l'empirisme anglais, il y ajoute sa notion clé : la radicalité. La posture philosophique *radicale* signifie d'inclure tous les éléments qui font partie de l'expérience, pas seulement les aspects matériels et les perceptions sensorielles directes. Ainsi, James prend en compte les processus mentaux qui lient les

³² Terme allemand formé de *Welt* « monde » et de *Anschauung* « vision » utilisé par James dans son œuvre.

³³ La conception que James a de l'histoire de la philosophie et des principaux débats qui l'anime est organisée autour de la division entre l'attitude rationaliste et l'attitude empiriste : « Les rationalistes préfèrent déduire les faits des principes. Les empiristes préfèrent expliquer les principes comme des inductions à partir des faits » (James, 1911, p. 40) Alors qu'il est selon lui possible d'être rationaliste et d'appliquer la méthode pragmatiste (axe 1, dans le cadre de sa pensée) (1907b), sa philosophie prend position en faveur de l'empirisme, surtout vers la fin de sa vie (1909a, 1909b, 1912b).

expériences entre elles. En ce sens, dans le cadre de notre projet, l'approche jamesienne de l'expérience nous offre les outils conceptuels nous permettant d'affirmer que les Mondes Secondaires font partie de l'expérience (ce que nous explorons plus en détail dans la seconde section de ce chapitre). En effet, dans ce système, tout ce qui fait partie de l'expérience est défini comme réel, même les relations conjonctives, qui créent des liens et des similarités entre les expériences généralement mises de côté par l'empirisme classique.

Dans la préface de *The Meaning of Truth* (1909b), James résume succinctement l'empirisme radical. Selon lui, sa philosophie est à la fois : 1) un postulat, 2) un état de fait et 3) une conclusion généralisée. Tout d'abord, « *The postulate is that the only things that shall be debatable among philosophers shall be things definable in terms drawn from experience* » (1909b, p. 4). Ainsi, le postulat de l'empirisme radical reprend le point de départ de l'empirisme classique. Néanmoins, la pensée de James s'en distingue à partir du deuxième élément définitionnel : « *The statement of fact is that the relations between things, conjunctive as well as disjunctive, are just as much matters of direct particular experience, neither more so nor less so, than the things themselves* » (1909b, p. 4). Cette reconnaissance de la réalité des relations représente le cœur de l'empirisme radical. Contrairement à plusieurs penseurs de l'empirisme classique, la pensée de James admet la réalité des éléments non « matériels » de l'expérience ; il s'éloigne ainsi du matérialisme philosophique. De plus, il insiste sur l'importance des relations conjonctives, entendues comme les relations qui créent des liens et une continuité temporelle entre les expériences. Une des principales critiques que James formule à l'égard de l'empirisme est sa tendance à négliger les relations de conjonction et à ne reconnaître que les relations disjonctives (celles qui distinguent et différencient les expériences). Cette idée l'amène à formuler : « [...] *therefore the parts of experience hold together from next to next by relations that are themselves parts of experience* » (1909b, p. 4). Ainsi, les relations conjonctives se trouvent au centre de notre expérience et de notre compréhension de celle-ci. La réalité est définie comme étant le continuum des expériences (James, 1909b, 1909a).

À la suite de ce survol de l'empirisme radical, il convient d'explorer les idées qui nous serviront à montrer que les Mondes Secondaires font partie de la réalité expérientielle des individus. Tout d'abord, le point de départ de James, pour l'élaboration de son empirisme radical, est de « n'admettre que ce dont on puisse faire l'expérience, et rendre justice à tout ce qui peut être l'objet d'expérience » (James, 1912a, p. 8). Afin de construire une approche théorique qui permette d'atteindre cet objectif, James propose le concept d'expérience pure. Celle-ci est définie comme « *the immediate flux of life which furnishes the material to our later reflection with its conceptual categories* » (1912b, p. 50). L'expérience pure est perçue de manière brute et indifférenciée, « organisée » ensuite par l'individu, à l'aide des relations disjonctives et conjonctives. Alors que les disjonctions différencient et dissocient les percepts, les conjonctions associent et construisent la continuité de l'expérience.

James vise donc à corriger la tendance des philosophes (autant rationalistes qu'empiristes) à négliger, voire nier, les relations conjonctives. Selon lui, cette omission a comme principale conséquence la formulation de théories absurdes, selon lesquelles il est impossible pour deux individus de connaître le même objet ou de concevoir l'unicité de l'objet dans le temps. Nous soutenons que cette tendance est présente aussi dans les théories de la fiction. En effet, nous avons vu au chapitre 3 qu'une partie des théories de la fiction distingue la fiction de l'expérience du monde réel. Or, selon nous, les expériences secondaires font conjonctivement partie de l'expérience réelle des individus. Autrement dit, les relations dont il est ici question sont des processus cognitifs qui créent une relation mentale entre les expériences. Ces relations peuvent avoir plusieurs formes spécifiques, par exemple d'identité, de ressemblance ou de continuité temporelle.

Dans notre thèse, nous proposons de montrer comment les expériences vécues au sein des Mondes Secondaires font conjonctivement parties de notre expérience globale. D'un point de vue perceptuel, l'inscription des Mondes Secondaires dans l'expérience ne fait aucun doute. En effet, les signes qui servent à accéder aux Mondes Secondaires ont nécessairement une manifestation physique. Au niveau de la simple perception et de l'expérience pure, il n'existe pas encore de différence entre un signe du Monde Primaire ou d'un Monde Secondaire. « *The*

world experienced (otherwise called the 'field of consciousness' comes at all times with our body as its centre, centre of vision, centre of action, centre of interest » (James, 1912b, p. 99). Pour toute expérience mise en forme et signifiante, il y a d'abord une présence physique indifférenciée. Cette distinction entre Monde Primaire et Monde Secondaire apparaît par la suite lors du processus interprétatif qui sélectionne, lie et distingue les perceptions, les idées et les sensations. La fiction prend ainsi le sens d'une valeur, associée à une catégorie d'expérience réelle, matérielle et sémiotiquement incarnée.

Compris de cette manière, accoler à la fiction l'adjectif « fausse » peut sembler surprenant. Si les percepts et les sensations sont réels, tout comme sont réels les processus sémiotiques, alors pourquoi une telle suspicion à l'égard des expériences secondaires ? Bien entendu, répondre à cette question dépasse les limites de notre projet, mais il semble pertinent de noter que, d'un point de vue expérientiel, l'ancrage des Mondes Secondaires dans la réalité ne fait aucun doute. Cependant, cette conclusion n'équivaut pas à affirmer qu'il n'existe pas de différence entre Monde Primaire et Mondes Secondaires. Il s'agit plutôt de considérer les deux types de monde comme faisant partie de la réalité expérientielle, c'est-à-dire comme étant des parties intégrantes du « champ de conscience ». Selon la perspective jamesienne, les Mondes Secondaires et les expériences qui y prennent place participent conjointement à la réalité des individus.

4.2.2 L'approche jamesienne

Si l'empirisme radical représente l'ultime projet philosophique de James, plusieurs de ses écrits témoignent de ses idées au sujet de la pluralité fondamentale des expériences et des visions du monde. Guillaume Garreta et Mathias Girel (2007) notent d'ailleurs, dans leur présentation de l'édition française des *Essais d'empirisme radical*, que plusieurs idées fondamentales de James sont présentes dans toutes ses publications, depuis les *Principles of Psychology* (1890). En effet, sa compréhension des perceptions et de l'importance des sensations dans le rapport au monde est au centre de l'ensemble de ses écrits. Plus précisément, ses écrits tardifs, dont *Some problems of Philosophy, A Beginning of an Introduction to Philosophy* (1911) et *A Pluralistic Universe, Hibbert Lectures at Manchester College on the Present Situation in Philosophy* (1909a), présentent une forte

cohérence à la fois thématique et conceptuelle. De plus, bien qu'il distingue le pragmatisme et l'humanisme de son empirisme radical, ces théories représentent les deux piliers de son approche. La cohérence interne de la pensée de James nous permet de présenter, dans cette section, ce que nous appelons l'approche expérientielle jamesienne. En puisant dans plusieurs de ses écrits, nous présentons sa vision globale du fonctionnement du monde, sa philosophie. Celle-ci nous servira par la suite à proposer une théorie de l'expérience et de la réalité des Mondes Secondaires.

Le premier élément crucial de l'approche jamesienne est que l'expérience pure « est », simplement. Elle existe en dehors de tout jugement de vérité ou de fausseté. L'expérience pure est indifférenciée, chaotique et incompréhensible en elle-même. Comme nous l'avons montré dans la section antérieure, l'expérience pure précède temporellement son organisation à l'aide des idées. Elle est aussi pure actualité, c'est-à-dire qu'elle n'est pas potentielle (virtuelle selon l'usage philosophique du terme), mais toujours réelle.

À partir de cette « matière première », nous construisons nos expériences. Nos processus sémiotiques informent notre perception de l'expérience pure, c'est-à-dire qu'ils lui donnent une forme. D'une manière semblable à un sculpteur qui travaille un bloc de glaise, nous sélectionnons les morceaux pertinents, nous les rassemblons et en distinguons les pièces, afin de produire un « tout » intelligible. Ainsi, certaines parties de l'expérience pure seront nécessairement mises de l'avant au détriment des autres. La sélection de certains éléments ne se fait pas en fonction de l'expérience pure elle-même, mais en fonction des habitudes interprétatives et du contexte d'interprétation. Ainsi, le processus de sélection diffère nécessairement d'un individu à l'autre. Conséquemment, une part non négligeable de l'expérience pure se trouve mise de côté. Cette idée est en lien avec un des fondements de la théorie contemporaine des affects qui sera exploré dans le prochain chapitre. La divergence des expériences est une conséquence de la différence des points de vue : puisque le champ de l'expérience n'est pas le même, il n'est pas possible que l'expérience soit identique.

Dans ce type d'épistémologie, la vérité est une valeur associée à des opérations mentales, qui mettent en lien les expériences entre elles. En effet, James soutient que « *the 'truth' of our mental operations must always be an intra-experiential affair* » (1912b, p. 107). La vérité n'est pas une propriété interne aux idées, mais un jugement de valeur interne et personnel au sujet et à l'efficacité de ses processus mentaux. En ce sens, les concepts d'expériences et d'expérience pure (au cœur de l'empirisme radical) sont directement en lien avec le deuxième axe du pragmatisme de James : sa définition de la vérité (1907b, 1909b). Pour lui, la valeur de vérité est associée à une idée capable de mener efficacement à une autre idée ou de mettre en forme efficacement une expérience. Ainsi, « la vérité vit dans les relations réellement senties entre les expériences elles-mêmes » (préface de Madelrieux dans James, 1907b). En somme, ce processus renvoie à un jugement de valeur fonctionnel sur le « succès » sémiotique de nos idées. Sont-elles capables de produire un tout cohérent et intelligible à partir de la masse chaotique des expériences pures ? Tout comme la comparaison de Peirce entre le lit d'une rivière qui se creuse et les habitudes interprétatives, plus une vérité permet de produire une expérience intelligible, plus la confiance que nous avons en elle s'accroît, plus il sera difficile à la remettre en question.

Ainsi, il ne s'agit pas d'un simple « opportunisme » cognitif, mais d'une caractéristique essentielle de notre production de sens : nous avons besoin de signes en lesquels nous avons confiance pour mettre en forme l'expérience pure. Les vérités ne changent pas simplement en fonction des contextes pour « avantager » l'individu, ce qui serait un opportunisme de l'esprit. James soutient plutôt que la possibilité de changer une ou plusieurs vérités est un processus douloureux, qui survient généralement à la suite d'un bouleversement (par exemple, un événement impossible à interpréter à l'aide de nos présentes vérités). Puisque les vérités représentent les signes en lesquels nous avons confiance, elles désignent notre manière d'interpréter et de mettre en forme le monde. Il s'agit de notre *philosophie* (dans le sens de James et de Tolkien). Remettre en question une vérité n'est donc pas simple, car ce changement perturbe et transforme notre manière d'être et d'interpréter le monde. James soutient que les changements de vérité sont, de manière générale, évités, à moins d'une nécessité. Cet évitement

peut expliquer pourquoi les changements de visions sociales du monde sont peu fréquents ou se déroulent sur une longue période.

En fait, une telle compréhension du fonctionnement sémiotique des vérités se rapproche de ce que nous concevons généralement comme les croyances. Bien que ce terme soit généralement associé la sphère religieuse, dans un cadre jamesien, il prend un sens plus général. Dans *The Varieties of Religious Experiences*, James soutient en effet que l'expérience religieuse du monde dépasse largement ce que nous associons généralement à la religion. Pour lui, « *Religion, whatever it is, is a man's total reaction upon life, so why not say that any total reaction upon life is a religion?* » (1902, p. 32) Bien entendu, cette utilisation du concept de religion par James ne correspond pas avec le sens que lui donne la psychologie. Dans cette discipline, le terme « religion » est réservé aux formes de spiritualité organisée qui possèdent une reconnaissance sociale (Worthington *et al.*, 2011). Ainsi, les religions sont habituellement distinguées des spiritualités individuelles et des sectes (ou regroupements restreints d'individus pratiquant une spiritualité similaire). Néanmoins, dans le cadre de la philosophie de James, le terme religion prend un sens beaucoup plus large. Comme notre réflexion s'inscrit directement dans cette approche, nous utilisons ici le terme « religion » dans le sens que lui accorde James dans *The Varieties of Religious Experiences* (1902). De la sorte, l'ensemble des vérités d'un individu, sa vision du monde, rejoignent ses croyances ; et la distinction entre les vérités religieuses et laïques s'efface. D'une manière similaire, le concept de divinité prend un sens plus fonctionnel chez James : il s'agit d'une entité abstraite autour de laquelle s'organise le monde de l'individu. Dans l'approche jamesienne, les termes de dieu, de croyance et de religion s'alignent pour former, avec les vérités, la vision du monde de l'individu (sa philosophie).

L'approche de James opère donc une distinction fondamentale entre la réalité et les vérités, même si les deux termes sont liés ensemble dans le langage courant. Pour lui, la réalité représente les données brutes du monde, son *datum* : l'expérience pure. La réalité se transfère à l'expérience organisée, qui est aussi toujours réelle au moment où elle se produit. Les vérités, quant à elles, ont une nature habituelle. Ces signes de confiance servent à organiser notre compréhension du monde. Cette mise en forme nécessite une sélection de certaines parties de

l'expérience pure au détriment d'autres : « L'un [le concept] n'est pas la pleine mesure de l'autre [la sensation], des éléments essentiels du flux s'échappant chaque fois que nous essayons de les remplacer par des concepts » (James, 1911, p. 77-78).

Le dernier élément dont il convient ici de traiter est l'inscription sociale de la philosophie de James. Bien que James traite généralement des processus de mises en forme individuelles, il reconnaît l'importance du contexte social et culturel dans la mise en forme du monde. Premièrement, pour lui, plusieurs de nos vérités proviennent de notre éducation, ce qui assure une transmission d'une génération à l'autre. Deuxièmement, l'ensemble des discours sociaux, autant à un niveau macro que micro, influence aussi l'interprétation que les individus font de leur environnement. Troisièmement, la langue utilisée par l'individu détermine elle aussi la manière de comprendre le monde. Tous ces éléments sont indispensables à l'organisation de l'expérience pure. Ainsi, il est clair que, pour James, l'aspect social de notre rapport au monde ne peut être négligé. Le contexte social de la formation des vérités fait en sorte que la théorie de James ne défend pas un relativisme absolu : la mise en forme de l'expérience pure est toujours influencée par le contexte social. Cette idée est centrale à notre modèle puisque le contexte social informe nécessairement notre rapport aux Mondes Secondaires et que ceux-ci font aussi partie de notre contexte social. De plus, comme nous le verrons dans le chapitre 6, notre modèle peut servir à l'étude des pratiques sémiotiques des communautés. Ce type d'étude nécessite de prendre en compte les valeurs et les normes sociales, puisqu'elles ont un effet direct sur les pratiques des communautés.

Dans cette section, nous avons résumé les idées de James qui nous serviront à l'élaboration de notre modèle. À partir de l'expérience pure, les individus sélectionnent et organisent les données brutes en les mettant en forme pour leur donner un sens et une valeur. La distinction entre le Monde Primaire et les Mondes Secondaires est, en ce sens, ultérieure à leur réalité. L'organisation de la mise en forme du monde, ainsi que les jugements de valeur sous-jacents, sont fortement influencés par la vision du monde des individus qui composent une même société. Ainsi, en nous basant sur la philosophie de l'expérience de James, nous affirmons que les Mondes Secondaires font partie de la réalité expérimentielle des individus. Dans la prochaine

section, nous articulons la philosophie de James avec l'essai *On Fairy-Stories* pour développer le concept principal de notre thèse : le plurimonde.

4.3 L'expérience comme mode d'existence

Au sein de notre approche, l'insistance sur les processus de signification en acte nous permet d'inscrire les Mondes Secondaires comme une partie essentielle des expériences des individus. Les modèles et concepts de Peirce et de James, présentés dans les deux sous-sections précédentes, se trouvent au cœur de notre interprétation de l'essai de Tolkien. Dans cette section, nous opérons un retour sur *On Fairy-Stories* (Tolkien, 1947) à la lumière du pragmatisme états-unien, afin de montrer comment les Mondes Secondaires sont des lieux d'expérience qui ont une certaine réalité. Cette section vise à présenter la vision globale du monde du modèle tolkienien, dans laquelle cohabitent simultanément de multiples mondes.

4.3.1 Le Monde Secondaire comme lieu d'expérience

La philosophie de James, développée dans ses principales œuvres (*Pragmatisme* et *Essais d'empirisme radical*), permet de rendre compte du vécu expérientiel humain. Il insiste sur l'expérience pure, c'est-à-dire sur les données brutes, qui sont par la suite organisées sous des formes compréhensibles : cette idée nous sert de base pour l'élaboration de notre modèle. Nous revisitons ici quelques thèmes dont nous avons discuté dans le deuxième chapitre (nature de la fiction, distinction fonctionnelle entre les mondes, transport entre les mondes, etc.) afin de montrer comment le modèle tolkienien répond à quelques-unes des problématiques de la fiction et des expériences fictionnelles qui ont été soulevées par les théories de la fiction, résumées précédemment.

Tout d'abord, l'expérience pure est chaotique et indifférenciée. D'un point de vue uniquement sensible et perceptuel, cela signifie qu'avant la mise en forme à l'aide de concepts, il n'existe pas de différence entre une chose référant au Monde Primaire ou à un Monde Secondaire. Dans les deux cas, les choses (par exemple des caractères imprimés, des pixels ou des ondes sonores) sont présents dans le champ de l'expérience de l'individu. La différence ne survient

qu'au moment de la mise en forme de l'expérience. Pour Peirce, un representamen n'est pas lié à un objet en lui-même. Son association à un objet est construite par l'acte d'interprétation et c'est cette association qui donne le sens et la valeur au signe. Pour nous, la valeur de fiction apparaît à ce moment : lors de l'interprétation des signes, certains signes prennent une valeur de fiction en fonction des habitudes interprétatives de l'individu et du contexte. La différence entre le Monde Primaire et les Mondes Secondaires se situe donc au niveau de la sémantique, soit le rapport entre le representamen et son objet.

Cependant, nous ne concevons pas la fiction comme une caractéristique intrinsèque de certaines relations signifiantes, mais plutôt comme un jugement de valeur concernant l'effet du signe. Lors du processus interprétatif, le representamen est associé à un objet et ce lien peut être catégorisé de plusieurs manières. Ainsi, le terme « fiction » sert avant tout à classer un type d'expérience sémiotique. Bien que ce terme ne soit pas nécessairement péjoratif, son utilisation courante, par les différentes théories qui s'y sont intéressées, a créé une association entre la fiction et la fausseté (tout comme « mythe » d'ailleurs). Or, l'interprétation de récits, selon diverses modalités de réalité, est avant tout une question de culture, de valeurs et de croyances. Par exemple, les récits religieux ont une valeur de vérité (et de réalité) très différente selon les individus : pour certain·e·s, ils ont une valeur de réalité absolue, alors que pour d'autres, il s'agit de récits n'ayant pas ou peu de réalité. Ainsi, il apparaît clairement que les récits ne peuvent pas être simplement qualifiés de « fictionnels » ou de « réels », en dehors de leur contexte d'interprétation. Pavel note aussi cette nuance lorsqu'il affirme que « les territoires fictionnels et non fictionnels, [...] loin d'être un phénomène universel, ont subi un long processus de structuration et d'ossification. C'est un lieu commun de noter que la plupart des poèmes épiques et des drames anciens n'étaient pas entièrement fictifs du point de vue de leurs usagers » (1988, p. 91). Selon lui, il n'est donc pas possible de soutenir que la différence entre fiction et non-fiction soit une caractéristique universelle contenue dans l'objet lui-même. La valeur de fiction se construit dans l'acte interprétatif, et elle varie fortement en fonction de la conception du Monde Primaire des individus.

Hormis les récits religieux, le modèle tolkienien du plurimonde soutient que l'ensemble des récits peuvent avoir une valeur de vérité différente selon les individus. En effet, en nous appuyant sur la philosophie de l'expérience de James, nous affirmons qu'il existe plusieurs manières de catégoriser les expériences secondaires. Tout comme Tolkien (qui n'utilise pas le concept de fiction), nous croyons que l'opposition classique entre « réalité » et « fiction » entretient une fausse dichotomie, qui ne permet pas de comprendre l'importance expérientielle des Mondes Secondaires (autant d'un point de vue individuel que collectif). Cette opposition témoigne d'une suspicion face à la variété des expériences humaines, autant primaires que secondaires, et de leur influence entre elles. L'utilisation du concept de fiction, afin de décrire une expérience, contribue à l'exclure de la réalité et, ainsi, à ne pas lui apporter l'attention nécessaire à la compréhension de son importance au sein du vécu des individus et des collectivités.

Nous proposons donc, à l'instar de Tolkien dans *On Fairy-Stories*, de ne pas catégoriser les expériences comme étant réelles ou fictionnelles. Puisque, selon l'approche jamesienne, les concepts de réalité et d'expérience sont synonymes ou, plus précisément, la réalité se définit par les expériences que les individus en ont, aucune expérience ne peut être dite fausse. En effet, il n'existe qu'une source d'expérience : l'expérience pure, qui est indifférenciée. La différence entre les mondes (et leurs valeurs respectives) est ultérieure et de nature sémiotique. En suivant les propositions théoriques de Tolkien, nous proposons de remplacer la distinction entre réalité et fiction par celle de Monde Primaire et de Mondes Secondaires. Nous verrons maintenant comment s'opère la division de l'expérience pure en Mondes.

4.3.1.1 La distinction entre le Monde Primaire et les Mondes Secondaires

Nous avons établi, dans la sous-section précédente, que l'expérience pure est la seule source d'expérience, et que ce n'est qu'à partir de la mise en forme de l'expérience pure que les mondes se distinguent. Contrairement à Tolkien, pour qui la distinction entre Monde Primaire et Mondes Secondaires est une question théologique, nous soutenons que celle-ci concerne principalement la valeur que nous accordons aux signes et aux récits. Ainsi, nous nous

retrouvons conceptuellement avec une expérience pure qui se divise en une pluralité de Mondes (un Primaire et plusieurs Secondaires). Suivant la philosophie de James, la division de l'expérience pure en mondes, c'est-à-dire l'association de valeurs primaires et secondaires, s'opère à partir de nos vérités.

L'étymologie du terme « monde » soutient aussi cette idée. Provenant du latin *mundus*, le mot signifie « ce qui est arrangé » et, d'une manière similaire, sa racine grecque *kosmos* signifie « ce qui est mis en ordre ». Les langues modernes (dont le français et l'anglais) utilisent ce terme dans un sens plus neutre, pour évoquer l'ensemble des éléments perceptibles ou la réalité. Néanmoins, son étymologie témoigne des manipulations nécessaires afin de produire un monde : celui-ci doit être arrangé ou mis en ordre. Ce sens étymologique décrit un mouvement similaire au processus de transformation de l'expérience pure en expérience signifiante dans la philosophie de James. En effet, bien qu'une part importante de ce processus se fasse de manière inconsciente, notre conscience du monde est toujours déjà mise en forme à l'aide de nos habitudes, de nos croyances et de nos vérités (c'est-à-dire de notre vision du monde).

Dans le cadre du modèle tolkienien, les mondes sont définis comme des unités sémiotiquement mises en forme. Conséquemment, le concept de « monde » se rapproche plus de celui de « vision du monde » (*Weltanschauung*) que d'un donné objectif (*objective datum*) sur lequel tou-te-s s'entendraient. Étant donné que, dans la philosophie de l'expérience de James, cette mise en forme des mondes nécessite une discrimination au niveau de l'expérience pure, il en résulte que les éléments pertinents sont sélectionnés différemment selon les individus. Comme nous le verrons dans le chapitre suivant, les affects font parties des composantes de l'expérience pure qui ne sont jamais saisis dans leur entièreté et qui participent à des spécificités expérientielles.

Face à l'expérience pure, il devient nécessaire de faire le tri, afin de produire un ensemble construit et cohérent. Pour ce faire, nous accordons différentes valeurs aux perceptions et sensations de l'expérience pure. La distinction entre Primaire et Secondaire intervient à cette étape seulement. Il s'agit de valeurs (généralement culturelles) qui sont apposées aux éléments

de l'expériences pure. Une des principales conséquences de ce processus de sélection et de mises en forme est que les valeurs de vérité et de réalité diffèrent nécessairement entre les communautés culturelles. Ainsi, les termes qui dénotent des valeurs (par exemple, « réel », « fiction », « mythe », etc.) peuvent être utilisés différemment en fonction des croyances et des visions du monde. Nous soutenons que n'importe quels types d'expérience ou de récits subissent un traitement similaire, c'est-à-dire qu'ils sont affectés d'une valeur de vérité en fonction de leur importance au sein des habitudes interprétatives et de la vision du monde de l'interprète.

Dans ce contexte théorique, le concept de Monde Primaire développé par Tolkien dans *On Fairy-Stories* prend un sens particulier. Il désigne la vision du monde de l'individu, c'est-à-dire sa manière habituelle d'interpréter le monde et d'agir dans celui-ci. Ainsi, l'association que Tolkien fait entre le Monde Primaire et la création divine est évidente : pour Tolkien et selon sa foi catholique, le Monde Primaire est nécessairement lié à son dieu. Cette vision du monde a un aspect social important : la majorité de nos habitudes et de nos vérités proviennent de l'éducation, de l'influence des autres individus, des médias, etc. Ainsi, l'interprétation des signes est toujours en lien avec le contexte social dans lequel il se situe. Bien que les discours sociaux et religieux, issus de l'éducation (ayant une valeur de vérité bien établie), influencent l'organisation du Monde Primaire, l'individu possède néanmoins un espace de liberté, de négociation du sens. En effet, l'individu peut remettre en question la vision du monde qui lui a été transmise, pour admettre de nouvelles vérités. De plus, il existe aussi la possibilité de changements à long terme, par la transformation progressive des valeurs d'une génération à l'autre. En somme, le concept de Monde Primaire désigne la vision du monde d'un individu ou, dans des termes plus tolkieniens, il s'agit de sa philosophie.

Puisque le concept de Monde Primaire représente ce que l'individu considère comme la réalité, selon sa vision du monde, les Mondes Secondaires désignent les récits et les discours qui ne cadrent pas tout à fait dans la philosophie de l'individu. Néanmoins, le modèle tolkienien, que nous développons dans le cadre de cette thèse, soutient que les valeurs de vérités ou de fausseté ne sont pas en opposition discrète, mais les pôles d'un continuum. Cette idée est en lien avec

le refus d'utiliser le concept de fiction pour décrire les mondes et les expériences secondaires. Plusieurs types de valeurs de vérités (par exemple : des vérités métaphoriques ou allégoriques, pour n'en nommer que deux) peuvent être associées à des expériences secondaires.

L'utilisation de l'expression « valeur de vérité » vise à rendre compte du fait qu'il n'existe pas uniquement une opposition entre deux possibilités. En effet, tout comme l'utilisation du terme « valeur » en mathématiques et en logique, il existe théoriquement une infinité de valeurs de vérité. Celles-ci sont continuellement négociées par les individus au cours de leurs sémosis. Ainsi, nous affirmons, à la suite de James, que les vérités informent l'expérience pure de différentes manières et qu'elles ont des champs d'applicabilité plus ou moins étendus. Les diverses modalités de vérité peuvent témoigner d'un transfert d'expériences entre un Monde Secondaire et le Monde Primaire d'un individu. Dans ce contexte, la vérité littérale (correspondant à l'usage commun des termes vérité et réalité) n'est qu'une sorte de vérité parmi d'autres.

Au niveau de notre rapport sémiotique aux Mondes Secondaires, la principale conséquence de la conception de la vérité comme un continuum est qu'il est tout à fait possible de « savoir » que quelque chose n'existe pas de manière littérale et de l'utiliser tout de même afin de mettre en forme son Monde Primaire. Bien que cette idée puisse sembler contre-intuitive pour une culture « moderne », où les vérités ont été réduites à leur sens « scientifique » (c'est-à-dire quelque chose qu'il est possible de prouver à répétition), cette manière de concevoir les vérités n'est pas nouvelle. Le sous-titre du *Pragmatisme* de James, *Un nouveau nom pour d'anciennes manières de penser*, le souligne. Il est possible de retrouver ce type de rapport aux vérités dans l'histoire. Notamment, Veyne dans son ouvrage *Les Grecs ont-ils cru à leurs mythes ?* (1983) souligne le caractère monothéiste de la profession de foi. Selon lui, pour les Grecs anciens (et possiblement pour d'autres cultures païennes), la question de la foi (dans un sens de croyances littérales) n'existait pas réellement. Plus précisément, il soutient que la principale fonction des mythes était plutôt d'organiser le réel et la vie sociale (par exemple, les rythmes de l'année et les rites de passage). Ces différentes modalités de vérité et de croyance se retrouvent souvent dans les

milieux (néo-)païens contemporains. Bien que cela n'exclut pas la possibilité d'une foi classique pour certain·e·s, il s'agit plutôt de rendre signifiant un récit.

Ce rapport aux récits et à leur utilisation se rapproche du concept d'applicabilité de Tolkien. Dans l'avant-propos de la deuxième édition de *The Lord of the Rings* (1965), Tolkien présente le concept d'applicabilité et le positionne en opposition avec celui d'allégorie. Pour lui, ces deux termes présentent des régimes de lecture contraires. Refusant de déterminer le sens de son œuvre avant la lecture, il décrit l'applicabilité de la manière suivante : « *I much prefer history, true or feigned, with its varied applicability to the thought and experience of readers. I think that many confuse 'applicability' with 'allegory'; but the one resides in the freedom of the reader, and the other in the purposed domination of the author* » (1965, p. 23). Ainsi, sans donner de définition précise de l'applicabilité, Tolkien l'oppose à l'allégorie (laquelle vise à créer des associations strictes entre les Mondes Secondaires et le Monde Primaire) et précise que l'essence de l'applicabilité repose dans « la liberté interprétative du lecteur·rice ». Pour lui, l'applicabilité représente la modalité de lecture souhaitable, qui permet au lecteur·rice d'actualiser le récit selon les besoins du contexte immédiat. En ce sens, l'applicabilité se rapproche de la lecture actualisante de Citton (2017), sur laquelle se base la méthodologie de cette thèse.

Tout comme il existe plusieurs types de vérité, il est possible d'actualiser plusieurs types d'applicabilité. En ce sens, le concept de « réenchantement du monde » proposé par Curry (1997, 1999), dans son analyse anachronique de la pensée tolkienienne, se présente comme une des possibilités d'applicabilité. Il s'agit d'un rapport au monde dans lequel l'individu fait le « choix » d'inclure des éléments externes au Monde Primaire, des vérités ayant une valeur non-littérale, dans son processus sémiotique. Au chapitre 6, nous verrons comment ce type de processus sémiotique est utilisé dans une communauté de pratique, les utilisateur·rice·s du *Hero's Journal* dans le groupe Facebook *The Hero's Quarter*, afin de favoriser la résilience et la santé mentale des membres.

Ainsi, selon le modèle tolkienien du plurimonde (l'explication détaillée du terme « plurimonde » sera donnée au point 4.3.2.1), les mondes ne sont pas refermés sur eux-mêmes. Il existe de nombreux croisements sémiotiques entre eux. Dans ce contexte, le concept de pluralité prend donc une signification particulière. En mettant l'accent sur le caractère « plurimonde », nous voulons non seulement mettre de l'avant la diversité des visions du monde, le Monde Primaire, mais aussi exposer comment au sein de la vision d'un même individu, ou d'un même groupe, plusieurs mondes (Primaire et Secondaires) se côtoient continuellement. Dans la prochaine section, nous développons une définition sémiotique de l'Enchantement, basée sur le concept d'interprétant.

4.3.1.2 L'interprétant secondaire et l'état d'Enchantement

Le concept peircien d'interprétant final, ou encore celui d'habitude interprétative, permet de proposer une définition sémiotique de l'état d'Enchantement, présenté brièvement dans le chapitre 2. Dans le cas de l'interprétation des signes d'un Monde Secondaire, le rapport aux habitudes change, particulièrement lorsque le Monde possède un important degré de secondarité. Selon la gradation de secondarité proposée par Wolf³⁴, plus un Monde Secondaire diffère du Monde Primaire, moins les habitudes interprétatives primaires serviront à le comprendre. L'individu se trouve ainsi dans une situation où le Monde Secondaire est incompréhensible, à moins de créer de nouvelles habitudes ou croyances « secondaires », lesquelles servent à interpréter le Monde Secondaire en lui-même. Le concept de croyance secondaire est développé par Tolkien dans *On Fairy-Stories* et occupe une place centrale dans notre modèle. Dans cette section, nous proposons une interprétation du concept d'Enchantement, à la lumière de la conception du fonctionnement des signes de Peirce. En fonction de outils proposés par Peirce, nous développerons le concept d'interprétant secondaire, qui fait référence à l'intervention d'une habitude interprétative issue du Monde

³⁴ Voir à ce sujet la typologie des inventions de Wolf présentée dans le troisième chapitre ou dans *Building Imaginary World* (2012).

Secondaire. Lorsque la sémiosis fait appel à des habitudes interprétatives secondaires pour mettre en forme l'expérience, l'interprète est en état d'Enchantement

Comme nous l'avons présenté au chapitre 2, le concept d'état d'Enchantement développé par Tolkien dans *On Fairy-Stories* (1947) est essentiel à la compréhension de l'expérience des Mondes Secondaires. Tolkien soutient que l'« *Enchantment produces a Secondary World into which both designer and spectator can enter, to the satisfaction of their senses while they are inside* » (1947, p. 64). Suivant cette courte définition, deux aspects du concept d'Enchantement émergent : 1) l'Enchantement comme acte et 2) l'Enchantement comme état. Alors que l'acte d'Enchantement concerne la création d'un Monde Secondaire, l'état d'Enchantement se présente comme une manière spécifique de produire du sens à partir des signes appartenant au Monde Secondaire.

Tolkien distingue l'Enchantement de la suspension de l'incrédulité, couramment utilisée dans les études littéraires et cinématographiques afin d'expliquer l'adhésion des lecteur·rice·s à des univers non réalistes. Alors que la suspension de l'incrédulité se présente comme la condition minimale de l'expérience des Mondes Secondaires, l'Enchantement est son objectif.

[The creator] makes a Secondary World which your mind can enter. Inside it, what he relates is 'true': it accords with the laws of that world. You therefore believe it, while you are, as it were, inside. The moment disbelief arises, the spell is broken; the magic, or rather art, has failed. You are then out in the Primary World again, looking at the little abortive Secondary World from outside. If you are obliged, by kindness or circumstance, to stay, then disbelief must be suspended (or stifled), otherwise listening and looking would become intolerable. (Tolkien, 1947, p. 52)

Ces deux concepts ne sont donc pas en opposition : il s'agit de deux types d'expériences sémiotiques différentes. Néanmoins, Tolkien accorde clairement une valeur supérieure à l'Enchantement. Les mots qu'il utilise pour décrire la suspension de l'incrédulité et son contexte sont péjoratif : « *failed* », « *abortive* », « *intolerable* », etc. Comme nous l'avons vu précédemment, dans la pensée de Tolkien, la suspension de l'incrédulité est vue comme un compromis qui s'actualise entre l'interprète et le Monde Secondaire lorsque l'Enchantement n'est pas possible. Plusieurs éléments internes ou externes au Monde Secondaire peuvent venir

perturber ou empêcher l'expérience interprétative secondaire ou l'Enchantement. Lorsque l'expérience est impossible à vivre ou à maintenir, la sémiologie sort de son cycle interprétatif secondaire et retourne vers un cycle primaire dans lequel se sont les habitudes primaires qui servent à comprendre le Monde Secondaire. Essayant d'interpréter le Monde Secondaire selon les habitudes d'interprétation primaire, il devient alors nécessaire de suspendre son incrédulité, selon Tolkien, sinon l'expérience « devient intolérable ».

Ainsi, il existe un lien logique entre ces deux concepts : lorsque l'Enchantement n'est pas atteint, l'interprète doit suspendre son incrédulité pour pouvoir continuer à interpréter le Monde Secondaire. Pour Tolkien, la difficulté d'atteindre et de maintenir un état d'Enchantement fait en sorte que la suspension de l'incrédulité est fréquemment actualisée. Même s'il ne s'agit pas de la manière idéale de vivre l'expérience d'un Monde Secondaire, la suspension de l'incrédulité en est une part importante : sans son actualisation, l'Enchantement est impossible ; elle est donc non négligeable.

Dans le cadre du modèle tolkienien du plurimonde, quand l'individu est en état d'Enchantement, sa sémiologie mobilise des interprétants secondaires, c'est-à-dire formés à l'intérieur du Monde Secondaire. En d'autres mots, l'individu interprète les signes du Monde Secondaire en lui-même, par la propre logique interne au monde en question, sans faire référence au Monde Primaire³⁵. Lorsque l'interprète est en état d'Enchantement, le Monde Secondaire est traité comme une entité autonome et cohérente en lui-même. L'interprète est immergé, plongé dans ce Monde.

L'habitude interprétative secondaire, tout comme sa contrepartie primaire, se construit par l'expérience, l'action et la répétition. L'habitude interprétative peut donc être mise en relation avec le concept de vérité de James. Celui-ci définit les vérités comme des signes qui permettent

³⁵ En ce sens, l'Enchantement est le contraire de la lecture allégorique que Tolkien « *cordially disliked* », laquelle vise à créer des correspondances entre les éléments du Monde Secondaire et du Monde Primaire (1965).

de mettre en forme le monde et de rendre les évènements compréhensibles. À force de répétition et de vérification, ces signes ou idées acquièrent une valeur de confiance : l'interprète sait qu'il-elle peut utiliser ce signe pour mettre en forme l'expérience pure.

Tolkien précise d'ailleurs que l'Enchantement vise la création de Croyances Secondaires. Davantage que des habitudes interprétatives sans valeur affective, l'état d'Enchantement repose sur des signes fonctionnels de confiance. L'interprète doit construire, à force de répétition, des idées qui « fonctionnent », et qui permettent de mettre en forme le Monde Secondaire. Il-elle doit donc acquérir une encyclopédie (Eco, 1985) qui regroupe ses connaissances sur le Monde Secondaire en question. Sans cela, il est impossible d'interpréter le Monde Secondaire en lui-même. Sans ces connaissances, l'expérience pourrait fréquemment s'interrompre : le cycle interprétatif ne pourrait fonctionner de manière fluide. Chaque nouvelle expérience inconnue et chaque nouveau signe inédit risqueraient de faire basculer l'interprétation secondaire vers le cycle d'interprétation primaire, et de faire faire à l'interprète des allers et retours entre le Monde Secondaire et le Monde Primaire, afin de rendre l'expérience un tant soit peu signifiante.

Cette interprétation du concept d'Enchantement, à la lumière de l'habitude interprétative de Peirce, a plusieurs conséquences théoriques. Premièrement, afin d'entrer dans un état d'Enchantement, l'individu doit avoir une connaissance préalable du Monde Secondaire : il-elle ne doit pas tout savoir du monde, mais il-elle doit posséder les codes afin d'avoir une compréhension de sa logique. Lors de la découverte ou de l'exploration d'un Monde Secondaire, l'individu tente de comprendre son fonctionnement. L'Enchantement ne peut survenir, pour le sujet, qu'après l'acquisition de connaissances de base de ce Monde Secondaire.

Deuxièmement, il existe plusieurs barrières à l'Enchantement, et ce, autant du point de vue du contexte primaire de l'individu que de l'expérience secondaire en elle-même. Comme le soutient Tolkien dans *On Fairy-Stories*, l'Enchantement est à la fois difficile à atteindre et à maintenir dans le temps. La moindre perturbation dans le contexte primaire de l'individu (une

sollicitation directe d'un autre individu ou un bruit soudain) peut faire sortir la sémiotique de son cycle secondaire et retourner l'individu à une interprétation primaire. De la même manière, un événement au sein du Monde Secondaire, qui ne peut être interprété en fonction des habitudes secondaires de l'individu, pourra rompre l'Enchantement. Ainsi, l'état sémiotique de l'Enchantement nécessite à la fois un contexte propice à l'expérience et un équilibre sémiotique, dans lequel se maintient la cohérence interne du Monde Secondaire.

Troisièmement, l'Enchantement partage des similarités avec le concept d'immersion³⁶ utilisé dans le cadre des études vidéoludiques, littéraires et cinématographique (Ermi et Mäyrä, 2005 ; Calleja, 2011 ; Trépanier-Jobin et Couturier, 2018). L'Enchantement, en tant qu'état sémiotique, est souvent accompagné d'une sensation de présence (immersion du corps) et de concentration optimale ou *flow* (Csikszentmihalyi, 1990). Pour Tolkien, il est clair que l'Enchantement est une expérience corporelle dans laquelle l'explorateur·rice a l'impression d'être physiquement intégré au Monde Secondaire. Néanmoins, ces deux concepts (Enchantement et immersion) ne sont pas synonymes : ils renvoient à des processus différents, lesquels se produisent fréquemment et conjointement.

En bref, le modèle tolkienien du plurimonde distingue deux types de cycle interprétatif, en fonction de la distinction primaire/secondaire. Le concept d'interprétant primaire décrit l'intervention d'une habitude interprétative issue du Monde Primaire. Quant à l'interprétant secondaire, il fait référence à une habitude interprétative issue du Monde Secondaire. Lorsque

³⁶ Le concept d'immersion est polysémique (Trépanier-Jobin et Couturier, 2018). Dans *Hamlet on the Holodeck*, Murray (1997) note que sa définition et son utilisation universitaire est une métaphore. Il s'agit en effet d'une comparaison implicite avec le terme latin *immersio* qui signifie être submergé·e dans un liquide, signifiant que l'individu immergé se retrouve plongé dans un monde différent. À partir de cette définition imagée, certains auteur·trice·s ont proposé une définition psychologique visant à rendre compte de la sensation d'être enveloppé·e par un environnement avec lequel l'individu interagit, sans que le flux de l'expérience soit interrompu (Witmer et Singer, 1998). Calleja (2011) propose, quant à lui, une double définition : il s'agit à la fois de la présence de l'univers dans l'esprit du joueur·se et l'incorporation du joueur·se à l'intérieur de l'univers du jeu (à travers l'avatar).

la sémiosis fait appel à des habitudes interprétatives secondaires pour construire le sens des signes, l'interprète peut alors être décrit comme étant en état d'Enchantement.

Suivant l'approche de James, présentée plus tôt, admettre la possibilité d'un interprétant secondaire nécessite d'accorder une certaine réalité aux Mondes Secondaire. En effet, le modèle tolkienien du plurimonde définit la « réalité » à partir du concept d'expérience. Selon James, l'expérience est toujours vraie et réelle au moment où elle se produit. Le cycle interprétatif secondaire de l'Enchantement est, selon l'approche jamesienne, ancré dans la réalité par sa nature sémiotique. En tant que processus cognitif actualisé, l'interprétation d'un Monde Secondaire fait partie de l'expérience de l'interprète. Conséquemment, il existe plusieurs mondes (Primaire ou Secondaire) qui ont un degré d'actualité sémiotique temporellement variable. Dans la prochaine section, nous présentons une conception de la réalité expérientielle au sein de laquelle participent plusieurs types de mondes.

4.3.2 Un modèle pour représenter la pluralité des mondes

En vue de montrer l'importance des expériences secondaires dans notre rapport au plurimonde, le modèle tolkienien propose une conception dans laquelle plusieurs mondes s'influencent continuellement. Les individus changent régulièrement d'état sémiotique, ou de *state of mind* (selon les mots de James), pour produire du sens à partir des signes de chacun des différents mondes. Les mondes peuvent aussi se superposer, l'un et l'autre, lorsque les habitudes interprétatives sont transférées d'un type de monde à l'autre. Pour conclure cette dernière section de notre chapitre 4, consacré à la réalité expérientielle des Mondes Secondaires, nous présentons la conception des mondes qui ressort de ce modèle.

4.3.2.1 Un plurimonde

Le modèle tolkienien s'inscrit dans une perspective pluraliste, c'est-à-dire qui soutient que plusieurs mondes existent. Conséquemment, nous proposons de substituer le terme « univers » pour celui de « plurimonde ». Ce remplacement a pour objectif d'accentuer le fait qu'il n'existe pas un monde, déjà organisé (un uni-vers), mais une pluralité de manières d'être au monde.

Dans ses écrits, James parle de « *multiverse* », terme inventé dans *The Will to Believe* (1897) dans le cadre d'une discussion sur la philosophie morale : « *Truly, all we know of good and duty proceeds from nature; but none the less so all we know of evil. Visible nature is all plasticity and indifference,—a moral multiverse, as one might call it, and not a moral universe* » (1897, p. 40). Ainsi, James positionne clairement le multivers comme un antonyme d'univers, en évoquant clairement le caractère pluriel de notre rapport aux mondes. Bien que le terme jamesien soit « multivers », nous avons opté pour le concept de plurimonde, car il représente mieux l'idée principale de notre thèse, c'est-à-dire que l'expérience humaine est constituée d'une pluralité de mondes. Afin d'expliquer le choix de ce néologisme, nous décrivons dans cette section l'usage des concepts parents à « multivers » et à « plurivers ». Ces deux concepts sont reliés à des champs disciplinaires précis. Alors que « multivers » est principalement lié à la catégorie des récits des Mondes Secondaires extensifs, « plurivers » est assimilé aux études décoloniales et en physique théorique.

Dans les études décoloniales³⁷, le concept de plurivers (et ses dérivés, comme pliversalité) sert à déconstruire la prétention à l'universalité des cultures coloniales occidentales. Dans *Constructing the Pluriverse : the Geopolitics of Knowledge* (Reiter, 2018), les auteurs repensent le rapport entre le savoir et le pouvoir, en proposant des alternatives à la pensée occidentale. Les fondements théoriques de ce champ d'études se transposent à divers domaines, dont celui du design. L'usage de ce concept en design est intéressant puisqu'il met de l'avant l'importance du rapport aux objets (et aux signes). Par exemple, Arturo Escobar dans *Design for the Pluriverse : Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds* (2018) propose de réfléchir à la

³⁷ Les études décoloniales (aussi appelées décolonialité et décolonialisme) est une école de pensée provenant principalement d'Amérique du Sud. Ce concept a premièrement été introduit par Quijano (2000, 2007). Il soutient que l'impérialisme européen a eu comme conséquence de centraliser la production de savoir et les modèles épistémologiques la soutenant, réduisant par le fait même les possibilités d'émergence d'autres modes de production de connaissance et de vision du monde. Ce concept a ensuite été repris par d'autres chercheur-se-s pour réfléchir à des thématiques similaires, même en dehors de l'Amérique du Sud. En ce sens, le courant de pensée de la décolonialité se rapproche du mouvement de la décolonisation, des études postcoloniales et du postmodernisme, tout en conservant des distinctions en ce qui concerne leurs méthodes et leurs objets. Selon Mignolo (2007), le décolonialisme n'est pas un mouvement politique (décolonisation), une volonté de changer le monde académique de l'intérieur (post-colonialisme) ou une réflexion générale sur la structure de la modernité (post-modernité). En effet, il s'agit plutôt d'une réflexion sur les modèles épistémologiques coloniaux qui présente une résistance explicite à ceux-ci.

puissance des objets de produire de nouvelles manières d'être au monde et de faire (*ways of being and doing*).

En physique théorique, les concepts de « plurivers » et de « multivers » sont liés à des hypothèses concernant la structure du cosmos. Le postulat commun de ces diverses théories est que nous vivons dans un univers, mais qu'il existe simultanément plusieurs autres univers pouvant entrer (ou non) en contact les uns avec les autres. Ces théories ont été critiquées pour leur manque de données et pour l'impossibilité de tester leurs postulats, contrevenant ainsi à l'objectif et la structure de la science moderne (Kragh, 2009). La principale représentante de cette lignée est la théorie des cordes (*string theory*)³⁸.

Dans une perspective tout à fait différente, le concept de multivers est aussi utilisé afin de catégoriser les multiples progressions narratives dans les Mondes Secondaires de grande envergure. En effet, certains Mondes Secondaires contiennent un grand nombre de récits et leur enchevêtrement amène parfois une incohérence au sein de la progression globale. Dans ce contexte, le terme de multivers peut servir à catégoriser les différents récits pour préserver la cohésion interne : le multivers devient souvent une nécessité narrative, afin d'éviter une confusion ou une incohérence à l'intérieur du Monde Secondaire. Cette organisation entre les récits est habituellement mise en place par les fans, mais, dans certains cas, le multivers est officiellement reconnu par les auteur·rice·s et les compagnies qui gèrent les Mondes Secondaires.

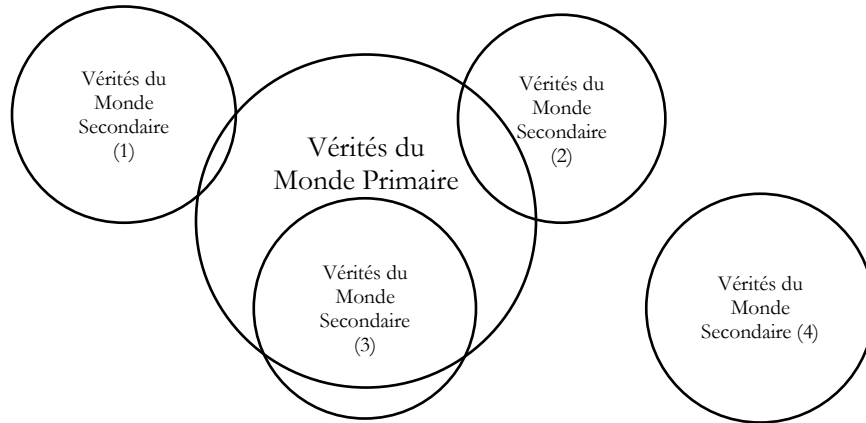
³⁸ La théorie des cordes est une approche générale en physique théorique. Elle regroupe plusieurs sous-théories en lien avec des phénomènes spécifiques. Cependant, elles partagent toutes le même point de départ, soit que les particules sont les éléments minimaux de la matière. Cette théorie soutient qu'il s'agit de cordes dont la particule n'est qu'une manifestation dans un univers précis, soutenant ainsi l'existence de plusieurs autres univers. Dans son ouvrage de vulgarisation, *The elegant universe: Superstrings, hidden dimensions, and the quest for the ultimate theory* (2000), Greene affirme que la théorie des cordes est la principale candidate pour une « théorie du tout » pouvant unifier les deux principales approches en physique contemporaine (la relativité générale d'Einstein et la physique quantique). Malgré de nombreuses critiques, la théorie des cordes a permis de nombreuses avancées en mathématique et en physique, notamment dans la compréhension des trous noirs.

L'exemple le plus connu de ce type d'intégration canonique est *Marvel Multiverse*. Ce type de récit est lié aux genres narratifs qui proposent des temporalités alternatives, par exemple la fiction spéculative, l'uchronie, ou encore, le sous-genre de science-fiction appelé « histoire alternative ». Tous ces genres esthétiques suivent une logique similaire : les récits débutent par la question « et si » (« *what if...* »). À partir d'un moment temporellement défini, les auteur·rice·s imaginent différents dénouements et leurs conséquences sur le monde.

Dans le cadre de cette thèse, il n'est pas nécessaire d'entrer plus en détail dans les différents usages des termes « plurivers » et « multivers ». Bien que les définitions et les usages de ces concepts soient proches de ce que nous conceptualisons dans le cadre de notre thèse, ils n'y correspondent pas exactement. En effet, nous voulons démontrer que l'expérience humaine inclut une pluralité de mondes, définis comme des ensembles organisés de propositions conçues comme vraies portant sur des expériences. Les expériences que nous vivons à l'intérieur de chacun de ceux-ci nous amènent à formuler des vérités, c'est-à-dire des propositions sur le fonctionnement du Monde Primaire. L'ensemble de ces propositions servent ensuite à mettre en forme l'expérience pure. Les expériences vécues à l'intérieur des différents mondes, les vérités qui en sont issues et la mise en forme de l'expérience pure forment ainsi un cycle interprétatif. Dans ce modèle, les expériences secondaires ont une certaine influence sur notre rapport au réel. Nous définissons donc le plurimonde comme « l'écosystème entre le Monde Primaire et les Mondes Secondaires pour un interprète ». Il nous permet d'évoquer l'ensemble des mondes, leur pluralité et leurs influences mutuelles. Soutenue par l'approche jamesienne de l'expérience, le concept plurimonde nous permet ainsi de développer notre modèle.

Le schéma suivant vise à représenter la structure du plurimonde d'un individu, c'est-à-dire l'écosystème entre le Monde Primaire et les Mondes Secondaires. Lorsqu'un Monde Secondaire se superpose au Monde Primaire, cela signifie que les vérités issues de ce monde sont incluses dans le Monde Primaire.

Figure 4.3 Composition du plurimonde d'un individu et superposition de certains Mondes Secondaires au Monde Primaire



Ce schéma représente la diversité de mondes qui entrent dans la composition du plurimonde d'un individu. Le Monde Primaire inclut la manière dont l'individu se représente le fonctionnement du réel et l'ensemble des idées qu'il-elle considère comme vraies. Les Mondes Secondaires peuvent entretenir des rapports de superposition avec le Monde Primaire, c'est-à-dire que les vérités issues des expériences secondaires peuvent servir à mettre en forme le Monde Primaire. Ces rapports n'opèrent pas au niveau du contenu du Monde Secondaire (lequel serait plus ou moins similaire avec le Monde Primaire), mais plutôt au niveau de la compréhension que l'interprète a du fonctionnement général de ce monde. Dans le cas où les vérités issues des expériences vécues dans les Monde Secondaires sont, pour cet individu, applicables au Monde Primaire, il y a superposition entre ces mondes.

Les Mondes Secondaires peuvent être, plus ou moins, en situation de superposition avec le Monde Primaire. Les quatre Mondes Secondaires représentés dans le schéma à titre d'exemples visent à rendre compte de différentes modalités de superposition des Mondes. Cette organisation entre le Monde Primaire et les Mondes Secondaires reprend d'ailleurs l'idée de Pavel, selon laquelle « un univers est composé d'une base – un monde réel – entourée par une constellation de mondes alternatifs » (Pavel, 1988, p. 77). Une idée similaire est aussi présente chez Ryan qui soutient que « *This universe is structured like a solar system: at the center lies a world commonly known as "the actual world," and this center is surrounded by worlds that are possible but not actual.*

These worlds lie at a variable distance from the actual world and resemble it to various degrees [...] » (Ryan, 2006, p. 644).

Dans le schéma ci-haut, le premier Monde Secondaire (1) est peu superposé au Monde Primaire, ce qui signifie que, pour cet individu, peu de vérités issues de ce monde servent à mettre en forme le Monde Primaire. En d'autres mots, les expériences vécues dans le Monde Secondaire (1) ont peu influencé le rapport au réel de l'individu. Le Monde Secondaire (2), quant à lui, a une superposition plus grande, ce qui signifie que les vérités de ce Monde Secondaire sont assimilées pour mettre en forme le Monde Primaire. Le troisième Monde Secondaire (3) représenté dans le schéma a une superposition presque complète, ce qui signifie que l'individu utilise les idées provenant de ce monde pour mettre en forme le Monde Primaire. Par exemple, les récits religieux ont généralement une valeur de vérité assez grande et occupent une place centrale dans la vision du monde des croyant·e·s : ils ont ce type de chevauchement presque complet. Le quatrième Monde Secondaire (4) n'est pas superposé au Monde Primaire, c'est-à-dire que, pour cet individu, les vérités de ce Monde Secondaire ne contribue pas à la mise en forme du Monde Primaire : en termes tolkieniens, ce monde n'a pas d'applicabilité. Cependant, l'applicabilité sémiotique relative des mondes peut changer pour chaque individu au fil du temps. Ainsi, cette illustration vise une représentation schématique générale.

Bien entendu, comme toute représentation schématique d'une idée, celle-ci ne peut pas rendre compte de la complexité des structures possibles, du caractère dynamique de l'influence des Mondes Secondaires sur le Monde Primaire, des uns par rapport aux autres, ou encore de la diversité entre les individus. Il semble par ailleurs important de rappeler que, même si l'individu possède une certaine agentivité dans l'arrangement de sa vision du monde, une grande partie des croyances et des vérités sont issues principalement de l'éducation et du contexte social immédiat. Ainsi, il ne s'agit pas de subjectivisme ni de relativisme absolu, mais plutôt d'une mise en évidence de l'espace de liberté sémiotique (même réduit) que possède chaque individu.

Pour l'élaboration de notre modèle, le pluralisme jamesien prend un sens particulier, à la suite de sa mise en commun avec les concepts de Tolkien. Non seulement, il existe une pluralité de

visions du monde (ce qui doit nécessairement être pris en compte afin de comprendre les divers rapports aux Mondes Secondaires), mais plusieurs mondes coexistent au sein d'un même individu. En effet, nous affirmons que les expériences vécues dans les deux types de mondes contribuent à former notre Monde Primaire. L'état d'Enchantement de Tolkien peut être interprété à la lumière de cette conception des processus sémiotiques. Comme nous l'avons dit plus tôt, cet état sémiotique se caractérise par l'interprétation d'un Monde Secondaire à l'aide d'habitudes secondaires, c'est-à-dire formées à l'intérieur de ce monde. Dans le cas où un Monde Secondaire prend une importance dans la vision du monde de l'individu, certaines habitudes interprétatives secondaires peuvent être assimilées pour la mise en forme du Monde Primaire : une certaine juxtaposition entre deux types de monde forme alors son plurimonde. Néanmoins, cela ne veut pas dire qu'il y ait une confusion entre les mondes. L'individu peut être tout à fait conscient de ce chevauchement et faire le choix d'utiliser des habitudes interprétatives secondaires (notamment sous forme de métaphores) pour rendre l'expérience pure signifiante. Nous verrons, au chapitre 6, un exemple où un objet présentant un Monde Secondaire est conçu de manière à avoir une juxtaposition presque complète avec le Monde Primaire. Il s'agit en somme d'un exemple concret d'applicabilité tolkienienne.

Selon notre approche, plusieurs mondes co-existent et la réalité de chacun d'eux est conçue en fonction de sa participation à l'expérience. À la fois, les Mondes Secondaires et Primaire font partie de l'expérience individuelle : ils sont mis en forme à partir des données de l'expérience pure. Donc, contrairement aux principales théories de la fiction présentées au chapitre 3, tous ces mondes sont conçus comme actuels. Néanmoins, le caractère dynamique des états sémiotiques (*state of mind*) et la possibilité « d'entrer » dans les mondes différents engagent une fluctuation de l'actualité expérientielle des mondes. Dans la prochaine section, nous présenterons la manière avec laquelle l'actualité sémiotique des mondes, qui participent au plurimonde, se transforme au fil des expériences et des processus interprétatifs.

4.3.2.2 Plusieurs mondes, divers degrés d'actualité

Comme nous l'avons vu, les questions de l'actualité et de la réalité des fictions préoccupent les philosophes depuis l'Antiquité. En effet, le concept d'actualité est souvent utilisé afin de distinguer monde réel et monde imaginaire. Selon ces approches, un seul monde est actuel : il s'agit de l'hypothèse du monde unique dont nous avons déjà discuté. Néanmoins, nous avons montré qu'en suivant l'approche jamesienne, il est possible d'affirmer la réalité des Mondes Secondaires, puisque ceux-ci sont des modes de sémiotisation de l'expérience pure. Avant de conclure ce chapitre, qui vise à montrer la réalité des Mondes Secondaires, il nous reste à traiter de la question de leur actualité.

Tout d'abord, il convient de différencier les concepts de réalité et d'actualité. Bien qu'ils soient souvent utilisés de pair, une différence sémiotique existe entre ces deux termes. Dans le cadre d'une approche jamesienne, l'expérience pure est ce qui constitue le réel. Il s'agit de la matière brute du plurimonde. Ainsi, tout ce qui constitue une mise en forme (une sémiotisation) de l'expérience pure est considéré comme réel, en tant qu'expérience. Cependant, tout ce qui est réel n'est pas nécessairement actuel. La mise en forme de l'expérience pure, c'est-à-dire sa transformation en expérience signifiante, nécessite un processus sémiotique d'interprétation. En fonction de la théorie de Peirce, l'actualité signifie que la *sémiosis* est en acte, à ce moment précis. Cette définition de l'actualité s'accorde avec la pensée de James, qui soutient que l'expérience est toujours vraie, toujours actuelle au moment où elle se produit (1912a, p. 48). Comme l'expérience humaine est le résultat de la mise en forme de l'expérience pure et que ce processus est sémiotique, James affirme que l'actualité se définit par la *sémiosis* en acte.

La principale conséquence de cette distinction entre réel et actuel est que le Monde Primaire peut être moins actuel qu'un Monde Secondaire. Cette affirmation est contre-intuitive, car elle nécessite de mettre de côté notre utilisation habituelle des termes « réalité » et « actualité ». Néanmoins, si nous acceptons que l'actualité soit définie par la *sémiosis* en acte, cette idée se présente comme une suite logique. En effet, dans le cas d'un processus sémiotique d'Enchantement (c'est-à-dire lorsqu'un Monde Secondaire est interprété en lui-même), le

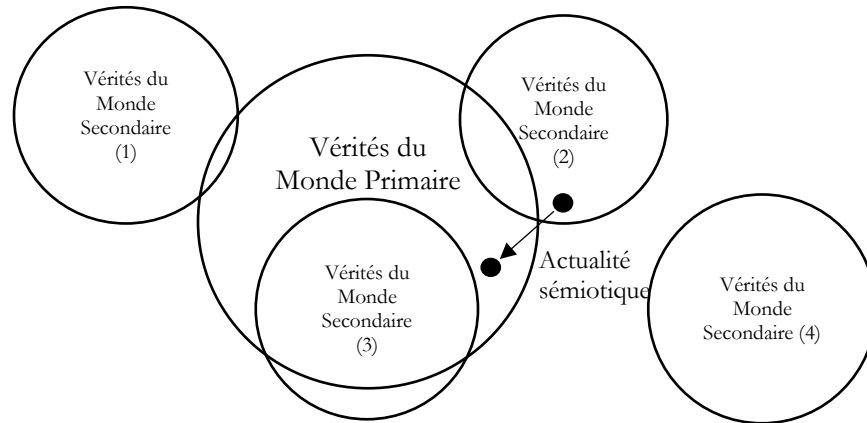
Monde Secondaire s'actualise d'un point de vue sémiotique. Pendant ce temps, le Monde Primaire n'est pas actualisé, puisque l'individu fait appel à l'encyclopédie propre au Monde Secondaire pour interpréter les signes de ce monde.

Cette idée fait écho à l'affirmation de Tolkien selon laquelle notre esprit peut « entrer dans un Monde Secondaire » (« *Secondary World [in] which your mind can enter* ») (1947, p. 52). En effet, lorsque « l'esprit » d'un individu « entre » dans un monde, pendant un certain temps, ses processus sémiotiques concernent ce monde : c'est donc celui-ci qui devient majoritairement actuel. Dans ce contexte, l'état d'Enchantement décrit l'apogée de la transposition de l'actualité sémiotique du Monde Primaire vers un Monde Secondaire.

Bien que l'organisation du plurimonde soit difficile à changer, puisque cela implique un changement au niveau des vérités et des connaissances globales de l'individu³⁹, l'actualité sémiotique relative à chacun des mondes peut basculer rapidement d'un monde à l'autre. Puisque l'actualité se définit par la sémosis en acte, dès que l'attention (ou le focus) de l'interprète se dirige vers un monde, celui-ci devient sémiotiquement actuel. Autrement dit, lorsque l'individu mobilise l'ensemble des vérités qu'il possède sur un monde en particulier, l'encyclopédie de ce monde organise l'expérience. Nous considérons que ce monde est alors sémiotiquement actuel. Le schéma suivant illustre le dynamisme de l'actualité des mondes.

³⁹ Généralement, le sujet se trouve dans une situation de stabilité où les différentes idées et croyances qui lui viennent de ses expériences passées (éducation familiale, religieuse, sociale, etc.) forment une vision du monde qu'il ressent comme complète et efficace. Dans l'éventualité où il-elle se retrouve dans une situation qu'il ne peut interpréter de manière satisfaisante avec les idées qu'il-elle possède, une instabilité sémiotique se fait ressentir. Dans le cas d'une légère nouveauté, l'individu trouve rapidement une solution et revient à une stabilité. Cependant, il est possible que l'évènement en question n'entre pas du tout dans la vision du monde de l'individu et, dans ce cas, la période de stress peut être longue et violente (par exemple lorsque quelqu'un affirme avoir « perdu » sa foi à la suite d'une tragédie). Dans ce cas, l'individu se trouve dans une période de doute dans laquelle il remet en question sa conception du monde. Ce moment est caractérisé, selon James et Peirce, par un sentiment de stress ou d'inconfort constant, lequel doit être éliminé le plus rapidement possible. Il s'agit d'une période de recherche. Lorsque le sujet trouve une manière d'interpréter efficacement l'évènement perturbant, une nouvelle vérité fera son apparition dans sa vision du monde. Selon James, la meilleure solution sera celle qui change le moins possible l'écosystème fragile des vérités qui ne sont pas touchées par la crise.

Figure 4.4 Illustration du changement d'actualité d'un Monde Secondaire vers le Monde Primaire



Étant donné la « priorité » cognitive du Monde Primaire et la force des habitudes interprétatives primaires, il est normal, comme le soutient Tolkien, que l'état d'Enchantement soit difficile à atteindre et à maintenir dans le temps. Suivant ce que nous venons de montrer sur l'actualité des processus sémiotiques, il convient d'ajouter un nouvel élément définitionnel de l'Enchantement : cet état se caractérise par l'actualité plus grande d'un Monde Secondaire pendant un temps donné. Cela signifie que, pendant ce temps, presque aucun élément externe (ex. un bruit) ou interne (ex. un élément difficile à interpréter) au Monde Secondaire ne vient perturber le flot de la sémosis. La figure 4.4 peut représenter le transfert d'actualité d'un Monde Secondaire vers le Monde Primaire, à la suite d'une perturbation qui attire l'attention de l'interprète vers celui-ci.

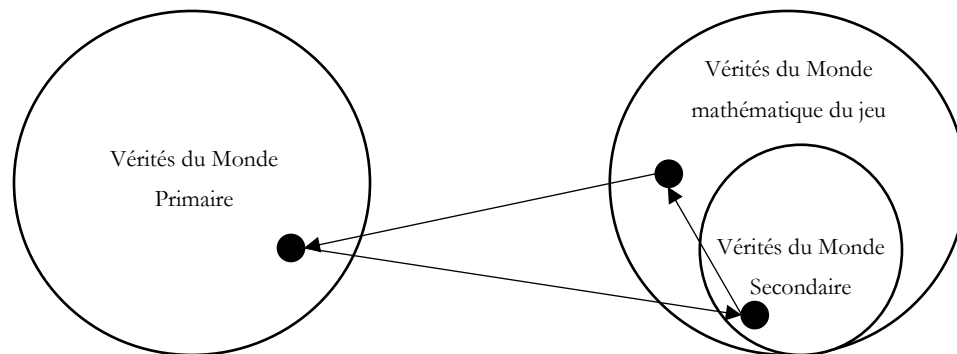
Bien qu'il soit possible de maintenir cet état durant un certain temps, l'Enchantement n'est pas la norme au sein des expériences secondaires : il s'agit plutôt de son apogée. La plupart du temps, l'actualité sémiotique des mondes est partagée et en mouvements constants. La sémosis étant un processus dynamique, l'actualité des mondes changent continuellement. Il est difficile de conserver un état d'Enchantement sur une longue période. Dans ce type d'expérience, l'individu alterne entre plusieurs mondes et son attention passe d'un monde à l'autre.

Dans quelques cas précis, qui implique des problèmes plus ou moins graves de santé mentale, les individus peuvent ne plus être capable de distinguer le Monde Primaire et les Mondes

Secondaires. Tolkien affirme que les individus atteints de ce type de problème sont en état de délire (*deluded*). Dans cet état, caractérisé par la confusion, les vérités des Mondes se confondent, l'individu n'arrivant plus à avoir le contrôle sur l'encyclopédie qu'il·elle mobilise. Ces cas sortent du champ d'application de notre modèle, puisque, pour Tolkien, les expériences des Mondes Secondaires impliquent d'être capable de distinguer les types de mondes (Tolkien, 1947, paragr. 74). L'incapacité de reconnaître la nature d'un Monde Secondaire empêche d'avoir une expérience secondaire. Les éléments de l'expérience pure sont alors interprétés en fonction des croyances primaires : « *To experience directly a Secondary World: the potion is too strong, and you give to it Primary Belief, however marvellous the events. You are deluded - whether that is the intention of the elves (always or at any time) is another question* » (Tolkien, 1947, paragr. 74). Suivant son positionnement, Tolkien attribut avec humour ce type de délire à la sorcellerie des elfes qui cause des symptômes comme des illusions et des délires psychotiques. Bien que ce type de sémiologie existe, il dépasse le processus sémiotique qui nous occupe. Notre modèle se base sur une distinction fonctionnelle entre les Mondes Secondaires et Primaire.

Un exemple concret du processus interprétatif sain, qui alterne entre plusieurs mondes, est le jeu de rôle sur table. Dans ce type d'expérience, les joueur·se·s construisent ensemble un récit qui se déroule dans un Monde Secondaire de leur propre création ou proposé par le jeu. Or, durant la partie, les joueur·se·s sont amené·e·s à discuter (donc à produire du sens) à partir de plusieurs mondes et de leurs éléments narratifs et structurels spécifiques. Une des particularités du jeu de rôle sur table est qu'il repose sur une alternance constante entre plusieurs niveaux communicationnels et sémiotiques (Caïra, 2007 ; Fine, 1983). L'expérience du jeu de rôles inclut nécessairement ces différents modes de production de sens, ainsi que leurs rapports à la fois au jeu et au monde extérieur au jeu. Il est donc commun qu'en l'espace de quelques minutes, les joueur·se·s passent d'une discussion diégétique (décrivant les actions de leurs personnages) à une autre discussion portant sur l'interprétation mathématique d'une règle de jeu, en passant par des remarques concernant la nourriture consommée au moment de la partie. Dans ce contexte, tous ces éléments font partie de la réalité, mais leur actualité fluctue en fonction des discussions.

Figure 4.5 Exemple de transfert dynamique de l'actualité des mondes dans une partie de jeu de rôle sur table



Dans cette sous-section, nous sommes donc partis de l'idée de James selon laquelle la sémiotique en acte est toujours actuelle, pour montrer qu'à l'intérieur du plurimonde, l'actualité des mondes fluctue. Nous affirmons que, selon les pratiques de l'individu, les Mondes Secondaires ont parfois une actualité plus grande que le Monde Primaire. En effet, lorsque l'individu mobilise l'ensemble des connaissances et des vérités qui constitue un Monde Secondaire, afin de mettre en forme une expérience, ce Monde est actuel pour la durée de la sémiotique. Le concept tolkienien d'Enchantement vise précisément à rendre compte de ce moment où un Monde Secondaire est actuel pour l'interprète. Bien que l'Enchantement soit rare, nous avons vu que certaines pratiques culturelles, comme le jeu de rôles sur table, nécessite des changements d'actualité entre les mondes.

4.4 Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons mis en dialogue le sémiopragmatisme états-unien avec les concepts que propose Tolkien dans *On Fairy-Stories*. Pour ce faire, nous avons d'abord défini le fonctionnement du signe chez Peirce et nous avons insisté sur la liberté interprétative induite par l'interprétant : la sémiotique est un processus fluide et les habitudes interprétatives de l'individu influencent le sens qui est produit. Par la suite, nous avons résumé la philosophie de l'expérience de James. Pour lui, la réalité prend la forme de l'expérience pure, laquelle est indéterminée. Dans un deuxième temps, l'expérience pure est mise en forme par l'individu qui sélectionne les éléments pertinents et les organise sous forme de mondes à partir des vérités et des croyances. La philosophie de James nous a servi de fondement pour définir

sémiotiquement la différence entre deux types de Monde. La distinction entre Monde Primaire et Monde Secondaire apparaît au moment de la mise en forme de l'expérience pure. En effet, le Monde Primaire regroupe les connaissances et les croyances de l'individu au sujet du réel, alors que les Mondes Secondaires sont des créations humaines qui ne correspondent pas nécessairement aux croyances de l'individu.

Dans la deuxième partie du chapitre, nous nous sommes basée sur le sémiopragmatisme pour développer la base du modèle tolkienien du plurimonde. Dans le cadre de ce modèle, les concepts de réalité et d'actualité diffèrent entre eux. Alors que la réalité désigne le rapport au réel pour un individu (sa compréhension du fonctionnement du monde), l'actualité renvoie à la construction du sens à travers une sémosis en acte. En ce sens, l'actualité se présente comme ce qui accapare l'attention de l'individu et le type d'encyclopédie qui est mobilisé pour mettre en forme l'expérience. Ces deux concepts, réalité et actualité, participent à la compréhension de l'expérience selon l'approche jamesienne et sont essentiels à notre modèle du plurimonde.

En effet, cette approche conceptuelle nous permet de proposer le concept de plurimonde, qui occupe une position centrale dans notre modèle. Plus précisément, le modèle du plurimonde soutient qu'il n'existe pas un univers (unique), mais bien une pluralité de mondes qui entrent constamment en dialogue et qui s'influencent mutuellement. Nous affirmons que les expériences vécues dans les Mondes Secondaire peuvent influencer notre vision du réel. Dans certains contextes, les individus peuvent utiliser des signes dont la valeur de vérité est secondaire pour mettre en forme le Monde Primaire. Bien que cette utilisation de vérités secondaires puisse sembler inadéquate ou imparfaite, signifiant par-là que le sens produit n'est pas tout à fait adapté à la situation, celle-ci présente un avantage non négligeable : la puissance affective de l'expérience vécue.

Dans le prochain chapitre, nous présentons la théorie des affects, qui constitue la deuxième partie de notre cadre théorique, afin de développer l'idée de la puissance affective des expériences vécues au sein des Mondes Secondaires. Depuis sa conceptualisation dans l'*Éthique* de Spinoza (1677) jusqu'à ses manifestations contemporaines, cette théorie propose des outils

qui permettent de réfléchir aux aspects affectifs des expériences secondaires et à la manière dont celles-ci participent à la construction des visions du plurimonde.

CHAPITRE 5

DU MODE D'ÊTRE DANS UN MONDE SECONDAIRE

Le sémiopragmatisme états-unien a permis de montrer, dans le chapitre précédent, que les Mondes Secondaires font partie de la réalité d'un point de vue expérientiel. Les Mondes Secondaires acquièrent une importance particulière par leur participation active à la construction d'une vision du plurimonde. En ce sens, ils peuvent être conçus comme faisant partie de la réalité expérientielle des individus. Bien que l'utilisation de vérités issues de Mondes Secondaires pour mettre en forme l'expérience pure peut sembler contre-intuitive, il s'agit d'un phénomène fréquent, notamment dans le domaine religieux.

Dans ce chapitre, nous montrons que les expériences secondaires jouent un rôle affectif important et qu'il est nécessaire de les revaloriser. Nous exposons, dans un premier temps, certaines idées centrales à la théorie des affects. Nous commençons par présenter les postulats de la philosophie de Spinoza concernant le corps et les affects. Par la suite, nous explorons brièvement la philosophie contemporaine des affects, afin de dégager les principales propositions que nous retiendrons pour l'élaboration de notre modèle. Dans un deuxième temps, nous expliquons comment cette théorie permet de mieux comprendre l'importance affective des Mondes Secondaires, notamment à travers les concepts tolkieniens d'Enchantement (1947) et de Réenchantement (Curry, 1997, 1999, 2007). Ce chapitre vise ainsi à démontrer que les expériences secondaires participent à l'expérience globale des individus et qu'en mettant de l'avant le rôle des affects dans les processus interprétatifs, la réalité des mondes secondaires ne peut plus être mise en doute.

5.1 La théorie des affects

La théorie des affects est une philosophie qui émerge des écrits de Baruch de Spinoza, plus précisément dans son *Éthique* (1677). Cette œuvre est difficile à interpréter pour diverses raisons (par exemple le style, la logique argumentaire, les références internes, etc.) et « *its sheer openness, arguably, has been the very basis for its renewal* » (Ruddick, 2010, p. 24). Spinoza s'intéresse

d'abord à la nature du dieu juif et à la manière dont les individus prennent connaissance de sa nature. Les penseur.se.s lié.e.s à la théorie des affects, depuis la deuxième moitié du XXe siècle, opèrent généralement une sélection dans les écrits de Spinoza et mettent de côté la partie théologique de son œuvre⁴⁰. L'usage de Spinoza dans la thèse sert principalement à fournir un cadre historique et une contextualisation pour la théorie contemporaine des affects. En ce sens, les éléments présentés sont ceux qui sont repris par les représentants contemporains de celle-ci. Cela explique pourquoi certains concepts, comme celui de Dieu, occupent peu de place, même s'ils sont essentiels dans la philosophie de Spinoza.

Dans cette section, nous exposons d'abord les principales idées de Spinoza au sujet des affects. Il nous apparaît essentiel de caractériser sa philosophie comme une pensée du corps et des sentiments. Nous présenterons en quoi celle-ci est une théorie pluraliste (tout comme la philosophie de l'expérience de James). Par la suite, nous sélectionnons certaines interprétations faites par des penseur.se.s contemporain.e.s de la théorie des affects afin d'en exposer les spécificités. Finalement, nous proposons de réfléchir à l'apport de cette théorie au sémiopragmatisme états-unien présenté au chapitre précédent. En effet, cette dernière permet de comprendre l'importance du corps et des sentiments dans la mise en forme de l'expérience pure et de valoriser les aspects moins rationnels du rapport aux différents mondes.

5.1.1 L'Éthique de Spinoza

L'Éthique ou *Éthique démontrée suivant la méthode des géomètres* est un ouvrage de Baruch de Spinoza, rédigé entre 1661 et 1675, publié l'année de sa mort (1677) et interdit dès l'année suivante. Cet

⁴⁰ Deleuze traite de l'aspect théologique de la pensée de Spinoza dans ses deux monographies sur lui : *Spinoza, philosophie pratique* (1981) et *Spinoza et le problème de l'expression* (Deleuze, 1968b). Néanmoins, cette partie de la pensée de Spinoza semble servir de contextualisation et est peu mobilisée dans sa réinterprétation de l'œuvre. Massumi poursuit ce mouvement en traitant relativement peu des origines théologiques de la réflexion de Spinoza dans ses ouvrages (2002, 2011, 2015a, 2015b). D'autres penseur.e.s contemporaines, comme Sara Ahmed (2004, 2006, 2010b), omettent complètement cette partie de la théorie des affects et se concentrent sur les réinterprétations contemporaines et postmodernes de la pensée spinoziste (Robinson et Kutner, 2019). En somme, la forme contemporaine que prend la théorie des affects est une lecture appropriative anachronique au sens de Citton (2017) : elle ne vise pas à comprendre en profondeur la pensée de Spinoza, mais plutôt à évaluer comment certains de ses concepts peuvent nous aider à interpréter des phénomènes contemporains.

ouvrage est le plus important au niveau de la réception et de son influence dans l'histoire de la philosophie. Malgré son interdiction au XVIIe siècle, le livre influence plusieurs philosophes importants, dont Kant (Boehm, 2014).

La forme de l'*Éthique* est inspirée, comme le dit son sous-titre, des méthodes de recherche en géométrie, c'est-à-dire que les idées et arguments sont déduits par causalité à partir d'un ensemble de postulats. Cette méthode influence aussi la présentation de sa philosophie, puisque l'*Éthique* prend la forme d'une suite de définitions, d'axiomes, de propositions, de démonstrations et de corollaires. Bien que ce mode de présentation argumentaire soit inhabituel, particulièrement pour un·e lecteur·rice nous étant contemporain·e, il comporte notamment l'avantage de dégager clairement « la structure du système spinoziste, c'est-à-dire la détermination des éléments générateurs et des types de rapports qu'ils entretiennent entre eux, des séries dans lesquelles ils entrent, et des "nexus" entre ces séries » (Deleuze, 1969, p. 429).

Spinoza part des concepts de « Dieu » et de « substance » pour développer son argument. Ces deux concepts, ainsi que les axiomes qui accompagnent leurs définitions, servent de base pour établir l'ensemble de son système philosophique. Spinoza soutient qu'il n'existe qu'une seule substance : « En dehors de Dieu, nulle substance ne peut être (*dari*) ni être conçue » (1677, p. 78). La substance divine est, par définition, infinie et elle contient une infinité d'attributs et de modes d'affection. Le Dieu de Spinoza englobe l'entièreté de l'existence : « Tout ce qui est, est en Dieu, et rien, sans Dieu, ne peut ni être ni être conçu » (1677, p. 79)⁴¹. Cependant, les humains, par leur nature limitée, ne peuvent percevoir que deux attributs divins : l'étendue et la pensée. Bien que Spinoza postule une infinité d'attributs divins, sa théorie est centrée sur la

⁴¹ La conception de Dieu de Spinoza ne correspond pas à la vision judéo-chrétienne du monothéisme. Pour cette raison, les œuvres de Spinoza ont été rejetées, accusées de panthéisme ou d'athéisme et interdites de lecture. Le panthéisme est une conception théologique selon laquelle Dieu devient l'ensemble de toute chose existante (Dewey, 1882). Il se trouve ainsi présent dans chaque être et peut être assimilé à la nature. En ce sens, le panthéisme se rapproche, dans son essence, de certains paganismes qui vénèrent les différentes facettes de la nature. Les contemporains de Spinoza associaient aussi parfois le panthéisme à l'athéisme.

connaissance et l'expérience humaines et, en ce sens, elle concerne les deux manifestations de ces attributs divins pour les êtres humains : le corps et l'esprit.

Contrairement aux idées communes à son époque, Spinoza ne sépare pas complètement le corps et l'esprit⁴². Puisqu'il s'agit de deux attributs de la même substance, ils sont plutôt semblables aux deux faces d'une même pièce de monnaie. Cette idée a comme principale conséquence de mettre sur un pied d'égalité le corps et l'esprit, et de revaloriser l'apport du corps dans le monde, lequel a souvent été jugé négativement en Occident, notamment sous l'influence de la religion chrétienne. Ainsi, bien que le point de départ de Spinoza soit théologique et s'intéresse à la nature du dieu chrétien, il ancre rapidement sa pensée dans le concept de « corps ».

5.1.1.1 Une philosophie du corps

Le corps se présente, pour Spinoza, comme l'ouverture sur le monde (sur l'expérience pure, pour utiliser les termes de James). Toutes les idées et les connaissances prennent en effet naissance dans le corps : « L'objet de l'idée constituant l'Esprit humain est le Corps, autrement dit un certain mode de l'Étendue existant en acte et rien d'autre » (1677, p. 128). L'esprit est donc, pour Spinoza, continuellement en train de réfléchir et de se représenter le corps, lequel est toujours en acte. Dans le cadre d'une philosophie spinoziste, il est impossible de distinguer le corps et l'esprit puisque les deux sont interreliés, l'un étant le reflet réflexif de l'autre.

Néanmoins, le concept de corps prend un sens particulier dans la philosophie de Spinoza. Il ne s'agit pas uniquement de l'enveloppe de chair de l'esprit, mais d'un ensemble composite. Pour Spinoza, le corps humain est composé d'un grand nombre de corps qui sont eux-mêmes

⁴² Contemporain de Spinoza, Descartes est l'un des philosophes les plus influents du dualisme corps/esprit. Cette doctrine philosophique affirme que l'univers est fondamentalement composé de deux éléments distincts : le corps et l'esprit (ou la conscience). Toujours selon les penseur·e·s du dualisme corps/esprit, l'esprit n'est pas présente *dans* le corps. Il y a des éléments de la pensée qui dépassent son incarnation dans le cerveau ou toute autre partie du corps. Selon cette conception du monde, il n'y a pas une substance fondamentale, mais bien deux (d'où l'appellation dualisme). Cependant, certains chercheur·se·s contemporain·e·s remettent en question l'interprétation de la pensée de Descartes comme étant strictement dualiste (Baker et Morris, 2002 ; Marion, 2018).

composés de plusieurs autres corps (1677, p. 136). Le corps humain (dans son sens usuel) est ainsi un écosystème de corps interreliés. Le corps spinoziste se déplit alors en plusieurs niveaux théoriques de types de corps⁴³ mis en commun pour produire un corps plus complexe. Un corps peut ainsi être une cellule, un organe, un individu ou même un corps social. Dans le cadre de la théorie des affects, comme dans le cadre de notre modèle, un corps peut être un support matériel qui donne accès à un Monde Secondaire, comme par exemple un livre, un film ou encore un jeu vidéo.

Chacun de ces corps (peu importe son niveau) est caractérisé par sa capacité virtuelle à affecter et à être affecté par d'autres corps (1677, p. 132). Les corps forment ainsi des écosystèmes complexes où les états et les actions des corps influencent les corps à proximité. En ce sens, la philosophie du corps de Spinoza est une théorie des relations entre les corps et les influences qui en résultent (Robinson et Kutner, 2019, p. 112). Il devient alors clair qu'il faut se défaire de la définition usuelle du corps comme d'une enveloppe de chair afin de comprendre la pensée de Spinoza.

Dans ce contexte, le lien entre le corps et la pensée, problème qui préoccupe une part importante des philosophes depuis l'Antiquité grecque, s'explique de la manière suivante : « L'essence de l'esprit humain est une idée et l'objet de cette idée est le corps » (Spinoza, 1677, p. 128). Donc, l'essence de l'esprit humain enveloppe l'ensemble composite du corps humain en plus de l'idée des corps extérieurs qui affectent celui-ci (Spinoza, 1677, p. 136-137). Les idées présentes dans l'esprit vont ainsi représenter les modifications de corps : il existe un rapport de correspondance entre les deux attributs. Puisque l'essence de l'esprit est les idées concernant le corps, il s'ensuit que le corps devient le point central de l'expérience humaine.

⁴³ Spinoza distingue plusieurs types de corps : fluides, mous et durs. La nature de chacun influence comment le corps réagit aux autres corps avec lesquels il est en relation. De plus, les corps peuvent se mouvoir à différentes vitesses et dans différentes directions, ce qui influence à son tour comment les autres corps avoisinant réagissent (1677, p. 130-134).

En ce sens, il est possible de caractériser la philosophie de Spinoza comme étant une théorie du corps et de son rôle dans l'expérience humaine.

En effet, Spinoza soutient que toutes les idées prennent naissance dans une sensation du corps : elles sont des tentatives, plus ou moins fructueuses, de comprendre les rencontres entre les corps et leurs effets. En d'autres mots, pour Spinoza, il est impossible de concevoir la faculté de penser en dehors des affections du corps : la pensée est nécessairement incarnée (Robinson et Kutner, 2019, p. 114). La rencontre entre les corps est un des principaux objets de la théorie des affects, ce que Spinoza nomme : les affections du corps. Lorsque deux corps en mouvements se rencontrent, ou que l'un est en mouvement et que l'autre est au repos, la nature de l'un et de l'autre influence l'issue de la rencontre. Les corps subissent des affections qui peuvent les modifier, altérer leurs trajectoires ou leurs capacités subséquentes à agir. L'esprit, en tant que chose pensant qui réfléchit continuellement aux états du corps, tente de comprendre les affections de celui-ci et de former des connaissances.

Spinoza définit trois types de connaissances, qui vont des idées inadéquates à la connaissance des essences. Le premier type de connaissance, l'idée inadéquate « concerne toujours un mélange de choses, et ne retient que l'effet d'un corps sur un autre : il lui manque une “compréhension” qui porterait sur les causes » (Deleuze, 1981, p. 104). L'idée inadéquate témoigne d'une observation des affections du corps et leurs effets sur l'individu. Cependant, elle ne permet pas d'accéder à une vision qui permettrait de voir globalement les mouvements affectifs de l'ensemble des corps concernés par la rencontre.

Cette catégorie de connaissance inclut l'imagination, comprise comme idée qui « considère une chose comme présente » et qui « indique plutôt l'état présent du corps humain que la nature d'un corps extérieur » (Spinoza, 1677, p. 271). L'imagination, en tant qu'idée inadéquate, permet de saisir l'état du corps à la suite d'une affection. Les erreurs ou les faussetés dans l'imagination ne concernent pas l'idée elle-même, qui est confuse et non fausse, mais plutôt le fait d'imaginer sans avoir conscience de la non-existence de l'objet. Imaginer en ayant conscience de la nature de l'imagination est une puissance de la vertu (voir section II, 17, scol.)

(Deleuze, 1981, p. 108). L'imagination, lorsqu'elle est bien contrôlée, représente une force de l'esprit, puisqu'elle est un moyen de soigner les affects passifs et négatifs (section V, prop. 1 à 10) qui diminuent notre puissance d'action et de réflexion. L'imagination se présente donc comme un moyen de permettre le passage aux deux autres types de connaissance en augmentant les possibilités de réflexion.

La compréhension des causalités et des changements de puissance (donc les affects), qui est une logique qui traverse l'œuvre de Spinoza, concerne seulement les connaissances adéquates. Il en existe deux types : les notions communes et la compréhension des essences. D'abord, les notions communes concernent ce qui est commun à plusieurs corps. Par la mise en commun des expériences corporelles, il est possible de se représenter des effets généraux sur la puissance d'agir. Une idée adéquate dépasse l'observation des effets d'une affection sur un seul corps (Spinoza, 1677, p. 155). La comparaison des expériences et des affections permet une compréhension de la logique causale qui sous-tend les processus affectifs. Les notions communes, par le regroupement des idées, permettent à l'esprit de sortir de son corps et d'atteindre la faculté de raisonnement qui, elle, tend à une compréhension générale des processus affectifs.

Par la suite, Spinoza décrit le troisième type de connaissance qu'il nomme la connaissance intuitive. Elle concerne une compréhension de l'essence des choses et de la nécessité de ces mêmes choses : « ce genre de connaissance progresse de l'idée adéquate de l'essence formelle de certains attributs de Dieu jusqu'à la connaissance adéquate de l'essence des choses » (Spinoza, 1677, p. 159). Par la connaissance des rapports de causalité, mais surtout par la compréhension de la nécessité intrinsèque au monde, l'humain se trouve libéré de la « tyrannie des passions » caractérisant celui qui, pris dans des affections passives et des idées confuses, ne comprend pas le monde et se trouve donc guidé par le monde extérieur plutôt que par sa propre volonté.

Dans des termes plus jamesiens, cela signifie que les vérités peuvent avoir des champs d'application (une applicabilité) plus ou moins grande. Plus une idée a une applicabilité étendue,

plus elle est capable de mettre en forme une grande variété de phénomènes, d'évènements et de sensations. Ce que Spinoza nomme « connaissance des essences » est une vérité capable de rendre intelligible une grande variété d'affections des corps, ce qui en fait une vérité sur laquelle il est possible de compter et en laquelle il est possible d'avoir confiance.

Ces trois types de connaissance montrent bien que, dans le cadre de la théorie des affects, la sémiotique est intimement liée au corps et à ses multiples affections. Afin de comprendre la manière dont l'expérience pure est mise en forme, il est donc essentiel de prendre en compte les affects et les sentiments.

5.1.1.2 L'importance des sentiments et de la puissance d'agir

Tout comme son nom l'indique, la théorie spinoziste s'intéresse principalement aux affects et à leur rôle dans le monde, ce qui permet une compréhension du rapport de l'être humain au monde. Comme nous avons vu, l'affect et les affections font parties de la définition du corps, mais il convient de distinguer les deux termes. Les affections se produisent lors de la rencontre des corps. Comme nous l'avons exposé, selon Deleuze, l'affection est le résultat de l'action d'affecter ou d'être affecté par un autre corps ; ainsi, elle se conçoit comme un choc entre les corps. L'affect, quant à lui, concerne le passage d'un état de puissance à un autre (Deleuze, 1981, p. 68) pour un même corps. Autrement dit, à partir du moment où l'affection crée une modification du corps, qui a un effet sur le *conatus*⁴⁴ d'un individu, il est alors question d'affect. Deux types d'affect existent : les affects positifs et négatifs. Alors qu'un affect positif augmente la puissance d'agir d'un individu, un affect négatif la diminue.

En ce sens, il est important de ne pas confondre l'affect avec l'émotion ou les sentiments, selon le lexique de Spinoza. L'affect concerne une modification du corps ou de l'esprit au contact d'un corps extérieur, alors que les sentiments sont présentés comme des idées (se rapportant

⁴⁴ Le *conatus* est une notion introduite par Spinoza à la proposition 6 de la troisième partie : « Chaque chose, selon sa puissance d'être s'efforce de persévérer dans son être » (1677, p. 189). Le *conatus* est généralement conçu comme l'effort que fait tout corps pour persévérer.

donc à un état du corps). Les sentiments sont en effet définis dans l'*Éthique* comme relevant de l'imagination, donc comme des idées nécessairement confuses par lesquelles le corps « considère une chose comme présente », « en tant qu'elle indique un état du corps » (Spinoza, 1677, p. 277). Cette catégorie d'idées accompagne nécessairement les affections du corps. Puisqu'il y a correspondance entre les affections du corps et les idées de ces affections, il s'en suit que « [d]e ce qui augmente ou diminue, aide ou contrarie la puissance d'agir de notre corps, l'idée augmente ou diminue, aide ou contrarie la puissance de penser de notre esprit » (Spinoza, 1677, p. 192). L'idée des sentiments permet donc d'indiquer l'état des corps.

Spinoza identifie trois principaux sentiments : la joie, le désir et la tristesse. En les combinant avec diverses idées concernant les liens de causalité, il propose 48 passions différentes. Par exemple, l'amour se définit comme un sentiment de joie, accompagnée de l'idée que celui-ci a d'une cause extérieure. Dans le cadre de cette thèse, il n'est pas nécessaire de présenter en détail la typologie spinoziste des sentiments. Ce qui nous préoccupe est plutôt la position selon laquelle certaines affections et expériences augmentent ou diminuent notre capacité à être dans le monde et à persévérer dans notre être.

L'idée de puissance occupe en effet une place substantielle dans la vision du monde de *L'Éthique*. La théorie des affects de Spinoza repose sur le concept du conatus. Selon lui, cet « effort pour se conserver est l'essence même d'une chose » (1677, p. 288). L'idée de puissance servant à définir les affects doit donc être lue en lien intime avec le conatus. Ainsi, un affect positif (lié à un sentiment de joie) augmente la puissance d'agir et donc augmente la capacité d'un être à se conserver. Un affect positif pousse à l'action, à une plus grande compréhension du monde et de notre influence sur celui-ci. Au contraire, un affect négatif (lié à un sentiment de tristesse) diminue la puissance d'agir : l'individu se voit réduit à un état de passivité, qui brime le mouvement et l'action du corps, ainsi que la capacité de réflexion de l'esprit.

Dans le cadre de la théorie des affects, les chercheur·se.s contemporain·e.s s'intéressent aux facteurs qui augmentent la puissance d'agir et l'agentivité des individus⁴⁵. En lien avec l'approche sémiopragmatiste, nous proposons d'identifier quelles sont les idées et les manières de mettre en forme le monde qui poussent à l'action. Néanmoins, il n'existe pas une seule formule pour comprendre la manière dont les corps sont affectés : les affections dépendent de la nature propre à chacun des corps. Spinoza met de l'avant que les actions n'ont pas de valeurs absolues. En acceptant que les corps soient différents et qu'il soit impossible de déterminer clairement « ce que peut un corps, » il formule une philosophie dite pluraliste.

5.1.1.3 Une philosophie pluraliste

La pensée de Spinoza s'ancre dans une conception selon laquelle le corps possède une agentivité dans son rapport au monde. Partant des postulats que « personne, en effet, n'a déterminé ce que peut le corps » (Spinoza, 1677, p. 184) et que les corps sont différents les uns des autres, le philosophe construit une philosophie qui valorise la diversité des rapports au monde.

En effet, pour Spinoza, les êtres humains sont, par nature, différents les uns des autres. L'humanité est pour lui diverse et plurielle. Plusieurs rapports au monde sont possibles : « Tout sentiment d'un individu diffère du sentiment d'un autre autant que l'essence de l'un diffère de l'essence de l'autre » (1677, p. 237). Conséquemment, ce qui est positif pour l'un ne l'est pas nécessairement pour l'autre, c'est-à-dire que ce qui augmente l'agentivité d'un individu n'aura pas nécessairement le même effet sur un autre individu⁴⁶. En termes sémiopragmatistes, cela

⁴⁵ Pour cette raison, la théorie des affects est souvent présente dans les champs contemporains des études féministes et décoloniales (Ahmed, 1999, 2006, 2013 ; Jack, 2015 ; Pugh, 2017). En effet, ce cadre théorique permet de mettre en lumière les processus par lesquels la capacité d'action d'une certaine partie de la population peut être limitée consciemment. Les individus peuvent ainsi se retrouver dans une situation où leurs capacités d'action sont drastiquement diminuées par les rapports de pouvoir en place et par la manipulation des affects.

⁴⁶ Anderson note d'ailleurs que l'éthique spinoziste, présente notamment chez Deleuze, permet de sortir des valeurs individualistes qui prévalent dans le monde néolibéral contemporain (2016).

signifie que ce qui pousse à l'action diffère selon les individus et qu'il n'est pas possible de déterminer à l'avance les effets sémiotiques et affectifs d'un événement sur un individu.

Dans son *Éthique*, Spinoza contrevient ainsi aux jugements typiques des morales religieuses. Les concepts de Bien et de Mal, si importants pour la morale européenne de son époque, sont remplacés par les effets et les conséquences pratiques des affections. Spinoza propose de les remplacer par « bon » ou « mauvais », qui dénote « ce qui est utile ou nuisible à la conservation de notre être, c'est-à-dire ce qui augmente ou diminue, aide ou contrarie notre puissance d'agir » (1677, p. 276). Le bon et le mauvais sont conçus comme des valeurs que nous apposons aux rencontres que nous avons avec les corps environnants en fonction des modifications de notre puissance d'agir. Ainsi, si une interaction avec une personne nous apporte de la joie et nous donne envie d'agir, cette personne sera jugée bonne pour nous. Or, cette même personne peut ne pas avoir le même effet sur les autres individus avoisinants.

Malgré cette flexibilité de sa philosophie, Spinoza ne propose pas une théorie réellement relativiste. Lorsque prise dans son ensemble, la pensée de Spinoza est en effet déterministe et rationaliste : les rencontres entre les corps s'inscrivent dans des enchaînements causaux. Néanmoins, à l'échelle humaine (et donc de la capacité cognitive humaine), il est impossible de connaître l'ensemble des causes qui déterminent les mouvements des corps. Cette réalité est donc vécue sur le mode du relativisme, puisque la limite des connaissances et des rapports humains empêche de donner d'emblée une valeur aux rencontres. C'est en ce sens que les représentants contemporains de la théorie des affects s'inscrivent dans la lignée de Spinoza et dans une approche qui soit relativiste.

De plus, dans l'approche de Spinoza, toutes les affections ne se valent pas : il est possible de porter un jugement sur leur valeur éthique. En effet, les corps sont continuellement dans un espace commun : les corps qui se dirigent vers un même but deviennent un corps social. De plus, la société a un rôle important à jouer dans l'attribution des valeurs des rencontres des corps (Ahmed, 2010a). En ce sens, les pensées de Spinoza, tout comme celles de James d'ailleurs, peuvent être décrites comme relationnistes, c'est-à-dire que le jugement concernant

la valeur (bonne ou mauvaise) des affections doit concerner la relation entre les corps, et non les corps eux-mêmes. Dans le cadre de l'approche spinoziste, les corps sont toujours en relation avec d'autres corps : ils sont eux-mêmes constitués d'une multitude de corps et ne peuvent pas se penser de manière individuelle. Ainsi, bien que la théorie de Spinoza mette en place une pluralité des rapports possibles au monde, elle ne tombe pas dans un relativisme pur, puisque les humains ont besoin d'être en société pour survivre et organiser leurs mondes : les valeurs ne sont pas accordées de manière individuelle et fermée, mais à partir du partage des expériences communes.

En somme, la théorie des affects de Spinoza est basée sur les relations entre les corps, lesquels sont pluriels par essence. Cette pluralité se présente sur plusieurs plans : 1) les corps sont composés de plusieurs autres corps ; 2) les corps sont continuellement en relation avec d'autres corps, qui s'affectent entre eux ; 3) les corps ont des essences différentes ; 4) et, donc, ils réagissent différemment aux mêmes événements. Nous voyons comment les affections et la modification de la puissance d'agir (l'affect) joue un rôle primordial dans la mise en forme de l'expérience pure.

Selon James, l'expérience pure représente les données brutes de l'expérience humaine et les corps se trouvent continuellement affectés par ce qui constitue l'expérience pure. Par la suite, l'individu doit mettre en forme l'expérience pure sous forme de Mondes Primaires ou Secondaires à l'aide des vérités, c'est-à-dire de ce qu'il·elle comprend du fonctionnement de ces mondes. Selon cette approche, toutes les connaissances et toutes les vérités prennent naissance dans le corps. Comme la nature de l'esprit est l'idée du corps et de ses affections, il s'ensuit que les connaissances doivent nécessairement partir d'une compréhension du corps et de sa manière de réagir aux différentes affections.

En ce sens, l'imagination (et les Mondes Secondaires) a un rôle important à jouer dans la perception et la compréhension du corps. Spinoza soutient en effet que l'imagination nous indique plutôt un état du corps qu'une idée claire concernant la causalité des événements. Bien que, pour Spinoza, cet élément fasse de l'imagination une idée confuse, nous soutenons (à la

suite de Deleuze) que c'est aussi ce qui en fait sa force. Les Mondes Secondaires, en tant que lieu d'expériences réelles, permettent de mieux comprendre les états de notre corps et des affections qui modifient sa puissance d'agir. La compréhension du corps est nécessaire avant de pouvoir formuler les deux autres types de connaissance. Ainsi, les Mondes Secondaires, et plus généralement l'imagination, sont des outils fondamentaux pour saisir avec une plus grande netteté les affections de notre corps et notre rapport au Monde Primaire.

En conclusion, la pensée de Spinoza est fondamentale pour la théorie contemporaine des affects. *L'Éthique* présente les postulats de l'approche et définit plusieurs de ses concepts convoqués aujourd'hui encore. Néanmoins, les penseur.se.s qui réactualisent la théorie des affects aux XXe et XXIe siècles opèrent plusieurs modifications, dont la mise de côté de la réflexion théologique qui englobe la thèse spinoziste. Dans la prochaine section, nous présentons cette théorie réactualisée en fonction des ouvrages de Deleuze (1981) et de Massumi (2002).

5.1.2 La théorie contemporaine des affects

L'histoire de la philosophie entretient une relation complexe avec la figure de Baruch de Spinoza. Le retour cyclique des ouvrages du philosophe à l'avant-plan des débats théoriques (notamment avec Hegel (1807), Nietzsche (1886, 1887) et, plus récemment, Deleuze (1968a, 1968b ; 1980 ; 1981)) permet à Lorenzo Vinciguerra de caractériser cette relation de « retour du refoulé » (2017). L'explosion des études dans la lignée de la théorie des affects, depuis deux décennies (Gregg et Seigworth, 2010), ont ramenée Spinoza au centre de l'actualité philosophique.

L'importance grandissante de la théorie des affects a d'ailleurs été nommée « *the affective turn* » (par exemple, Anderson, 2014 ; Ash, 2015 ; Closs Stephens, 2016 ; Gallagher, 2016 ; Keating, 2019 ; Ticineto Clough et Halley, 2007). Sans vouloir avancer sur des conjonctures historiques qui expliqueraient ce « tournant affectif », il est clair que de nombreux chercheur.se.s éprouvent la nécessité de retourner à une philosophie centrée sur le corps humain et ses affections. La

volonté de centrer les discours scientifiques sur l'expérience humaine du monde semble être au cœur des préoccupations de certains courants de recherche. Avec le tournant affectif, plusieurs chercheur·se·s se tournent vers Spinoza pour tenter d'expliquer notre manière d'entrer en relation avec le Monde Primaire.

Dans cette section, nous présentons tout d'abord l'importance de la lecture actualisante des écrits de Spinoza par Deleuze pour la théorie contemporaine des affects. Par la suite, nous décrivons les postulats de l'approche de Massumi, laquelle est incontournable pour saisir la forme contemporaine de cette théorie. Bien que nous ne puissions pas, dans le cadre de cette thèse, présenter en détail ce champs d'étude, ces deux auteurs permettent de comprendre globalement l'apport de la théorie des affects pour saisir notre rapport au monde, ainsi que notre rapport aux Mondes Secondaires.

5.1.2.1 Deleuze et le rapport de composition

Le livre de Deleuze dédié à l'étude de la philosophie « pratique » de Spinoza (1981) a eu une influence majeure sur le développement de la théorie des affects : Robinson et Kutner affirment d'ailleurs que l'utilisation de Spinoza dans la théorie des affects tire principalement son origine de son emploi dans les travaux de Deleuze (et Guattari) (2019, p. 112). Pourtant, il ne s'agit pas d'une exposition neutre de la pensée du philosophe. Le positionnement méthodologique du livre de Deleuze vise à faire une lecture de l'œuvre de Spinoza en se réappropriant certains des concepts clés. Deleuze prend donc des libertés par rapport à certains des concepts spinozistes.

Tout comme dans l'*Éthique*, Deleuze débute son exposition de la théorie spinoziste des affects par une exploration du concept du corps, en présentant l'ouvrage de Spinoza comme une philosophie du corps. Le corps est pensé en fonction des relations qu'il entretient avec les autres corps, de sa capacité à affecter et à être affecté. En ce sens, il ne peut être conçu comme une entité *fermée*, comme un organisme, mais est plutôt compris comme un ensemble de liens au monde. Dans la théorie des affects, le corps est donc fondamentalement *ouvert*.

De plus, la conception de l'indétermination du corps chez Spinoza (« personne ne sait ce que peut un corps ») met l'importance sur sa virtualité. La capacité du corps à affecter et à être affecté ne peut pas être limitée par les conceptions du « possible ». La virtualité fondamentale du corps rend impossible de prévoir quel type d'effet aura une affection avant qu'elle ne se manifeste : il y a toujours un potentiel d'émergence. Spinoza affirme que « [t]out sentiment d'un individu diffère du sentiment d'un autre autant que l'essence de l'un diffère de l'essence de l'autre » (1677, p. 237). La comparaison des rapports de deux corps différents au même objet devient difficile, sinon inutile. En conséquence, nous ne pouvons pas poser un jugement de valeur sur un objet ou un corps avant que le rapport entre les deux corps se soit concrétisé.

La définition des affects représente évidemment le point d'intérêt central pour les lectures contemporaines de Spinoza. Deleuze reprend globalement la même vision que Spinoza, mais il explique l'augmentation ou la diminution de la puissance d'un corps ou d'un esprit comme des rapports de composition ou de décomposition entre deux ou plusieurs corps (Deleuze, 1981, p. 34-35). Un rapport de composition, du latin *componere* signifiant « mettre ensemble », vise à la création d'une relation convenant à l'essence des corps inclus dans cette relation. Il s'agit de créer un tout, en combinant plusieurs corps à la manière d'une composition musicale qui organisent les notes, afin de créer un rapport « harmonieux » entre elles. Ainsi, lorsqu'un corps en affecte un autre, d'une manière qui s'accorde avec l'essence du second corps, sa puissance s'en trouve augmentée, puisqu'ils se trouvent dans une relation harmonieuse. Dans le cas contraire, lorsque les corps n'entrent pas dans un rapport harmonieux, et que la rencontre diminue la puissance d'agir des corps, Deleuze parle de rapport de décomposition.

Cette manière d'expliquer les affects est une appropriation de Deleuze, qui met l'accent sur les effets des affections, sans passer par une théorie des sentiments positifs ou négatifs. Les affects permettent de réfléchir aux liens entre les corps qui composent ou décomposent notre rapport au monde, qui facilitent ou nuisent à l'essence de notre être (qui est toujours de se conserver lui-même). Alors que le cadre d'une approche spinoziste, les catégories fixes de Bien et de Mal sont remplacés par celles de bon et de mauvais, pour Deleuze, le mauvais, c'est lorsqu'un corps décompose le rapport du nôtre, bien qu'il se compose encore avec nos parties, mais sous

d'autres rapports que ceux qui correspondent à notre essence : tel un poison qui décompose le sang » (Deleuze, 1981 : 34). Donc, c'est la réaction de notre corps à la rencontre d'autres corps qui détermine la valeur de l'événement. Il est difficile, voire impossible de généraliser une rencontre à l'ensemble des corps : ce qui est bon pour l'un, peut être mauvais pour l'autre, l'un des postulats de l'approche spinoziste étant la diversité virtuellement infinie des corps. Cette même logique est valable pour les expériences secondaires, c'est-à-dire qu'il n'est pas possible de juger de leur valeur avant qu'elles n'aient lieu.

Globalement, l'*Éthique* de Spinoza est présentée par Deleuze comme une théorie de la puissance, et non comme une théorie des devoirs qui appartiendrait plutôt au domaine de la morale (1981, p. 143). Le sens que Spinoza donne au terme éthique est plus proche « de son sens pratique, en tant que manière d'être ou de vivre, habitus. [...] Le mot qui conviendrait le mieux, s'il n'était pas lui-même sujet à malentendu, serait le terme "pragmatique", dans un sens proche des sémiopragmatistes américains et en particulier du pragmatisme de Peirce » (Vinciguerra, 2005, p. 31). Ainsi, l'approche spinoziste s'inscrit dans un rapport pratique aux actions et à la manière de vivre. L'éthique spinoziste n'est pas une morale, c'est-à-dire un système strict qui établit à l'avance les valeurs des actions. Il s'agit plutôt d'une éthique immanentiste et pluraliste, établie en fonction des postulats de Spinoza selon lesquels il est impossible de déterminer à l'avance des affects qui résulteront de la rencontre entre les corps. Cette manière de concevoir l'éthique est cohérente avec l'approche sémiopragmatiste de notre modèle.

*

La lecture de phrase de Spinoza « personne, en effet, n'a déterminé ce que peut le corps » (Spinoza, 1677, p. 184) comme un appel à la virtualité marque profondément l'évolution subséquente de la théorie des affects. La lecture deleuzienne de Spinoza annonce le début de la réactualisation de Spinoza : ce mouvement mène, à la fin du XXe siècle, à la théorie spinoziste des affects et au « *affective turn* ». Son livre dédié à la philosophie pratique de Spinoza et plusieurs de ses textes, notamment *Mille plateaux* (Deleuze et Guattari, 1980), figurent parmi

les ouvrages les plus fréquemment cités en lien avec la théorie des affects. En fait, la théorie des affects de Massumi est fortement influencée par la lecture deleuzienne de Spinoza. Dans le cadre de notre modèle, nous retenons principalement de Deleuze les concepts de composition et de décomposition, ainsi que la nécessité de réfléchir aux effets des rencontres entre les corps. Dans la prochaine section, nous explorons la manière dont Massumi reprend la lecture spinoziste de Deleuze pour formaliser la théorie contemporaine des affects.

5.1.2.2 Massumi et la virtualité des affects

Au tournant du millénaire, un nombre important de chercheur·se·s lié·e·s aux humanités retournent aux fondements de la théorie philosophique des affects, particulièrement à Spinoza et à Deleuze. On assiste alors à une distinction marquée entre l'approche philosophique et la psychologie, discipline qui a investi, au courant du XXe siècle, le concept d'affect. Alors que la psychologie s'en sert pour développer une théorie des émotions qui tient compte de la part biologique des émotions (voir notamment les travaux du psychologue Silvan Tomkins⁴⁷), la philosophie cherche plutôt à explorer les types d'expériences, particulièrement celles qui sont difficilement dicibles. Pour la plupart des philosophes de l'approche, les affects se distinguent des émotions : ils seront considérés comme des intensités inaccessibles qui traversent ou collent (*sticks*) aux corps en créant des effets, soit le passage d'un état à un autre, alors que les émotions sont des captures subjectives de ces effets, une manière de rationaliser les effets des affects (Massumi, 2002).

Parmi ces philosophes, Brian Massumi occupe une place centrale : il influence en effet le « tournant affectif » des sciences sociales (Burdon, 2022, p. 2). Le philosophe canadien est connu pour ses traductions en anglais des ouvrages de Deleuze et Guattari, mais, dès la

⁴⁷ Très influents à la fois dans le domaine de la psychologie et de la philosophie, les travaux de Silvan Tomkins (1962, 1963) divisent les affects, les sentiments et les émotions. Les affects sont des mécanismes biochimiques et neurologiques qui permettent l'acquisition d'information, les sentiments sont la prise de conscience de l'apparition d'un affect et les émotions sont la mise en relation des sentiments avec une certaine conception biographique de son individualité (Basch, 1988 ; Nathanson, 1994). Ainsi, pour Tomkins les affects, les sentiments et les émotions représentent les trois étapes de la mise en relation d'un individu avec les réactions biochimiques et neurologiques de son corps face à un événement.

parution de l'article *The Autonomy of Affect* (1995), il s'impose comme penseur majeur pour le développement de la théorie contemporaines des affects. Son livre *Parables for the virtual* (2002), une des sources les plus fréquemment citées dans le domaine, porte sur les concepts de perception, d'affect et de virtuel, en les appliquant au champ des études culturelles (*cultural studies*). L'ouvrage, construit sous forme d'études de cas ou d'exemplifications avec une nette tendance à la narration, se clôt sur une réflexion qui suggère le chemin à suivre pour les études culturelles, afin qu'elles atteignent leur plein potentiel (2002, p. 256).

Affirmer que la théorie des affects est une philosophie du corps n'est pas une nouveauté. Nous avons vu comment à la fois Spinoza et Deleuze utilisent le corps comme point de départ pour développer leurs pensées. Massumi s'inscrit dans cette lignée, mais pousse néanmoins plus loin l'attention donnée au corps. Il développe une philosophie où le corps ne représente pas uniquement le point de départ, mais plutôt la question centrale.

L'importance du corps dans l'approche de Massumi est prégnante dès les premières pages de son ouvrage, lorsqu'il discute de la relation entre la culture et la nature à partir du concept d'habitude. L'habitude est définie ainsi : « *Habit is an acquired automatic self-regulation. It resides in the flesh. Some say in matter. As acquired it can be said to be "cultural". As automatic and material, it can pass for "natural"* » (2002, p. 11). Il développe donc une vision où le culturel, habituellement associé au domaine de l'esprit et de la signification, se confond avec le naturel, associé aux fonctions vitales (respiration, battements du cœur, transpiration, etc.). Le changement amorcé avec Deleuze, vers une philosophie où le concept d'esprit n'a plus une place centrale, se trouve ici complété et appuyé par de nouvelles découvertes scientifiques : même les processus de réflexion et de jugement de valeur ont une part corporelle.

Le deuxième exemple, qui indique le passage vers la centralité du corps pour comprendre nos rapports au monde, se trouve dans la définition de l'intensité (concept utilisé à plusieurs reprises comme un synonyme d'affect). L'intensité traverse le corps de manière incontrôlée et souvent inconsciente : « *Intensity is embodied in purely autonomic reactions most directly manifested in the skin – at the surface of the body, at its interface with things* » (2002, p. 25). En se basant sur de récentes

études en neuroscience, Massumi situe les intensités au niveau de l'ouverture du corps au monde, d'une manière inconsciente et automatique : « *They are tendencies – in other words, pastnesses opening directly onto future, but with no present to speak of. For the present is lost with the missing half second, passing too quickly to be perceived, too quickly, actually, to have happened* » (2002, p. 30). Les intensités ou les affects représentent le premier niveau du rapport au monde, instinctif et corporel, puisque trop rapide pour en avoir conscience. Chez Massumi, le rapport affectif au monde se situe principalement au niveau du corps, c'est-à-dire que le corps a tendance à se tourner vers d'autres corps et que les relations à ceux-ci modifient sa puissance d'agir. L'esprit, les habitudes sémiotiques et la capacité de réflexion s'inscrivent dans le corps et en deviennent une partie constituante.

En ce sens, l'affect est « quelque chose » qui échappe toujours, d'abord, à notre conscience et à notre mise en forme rationnelle du monde. Comme nous l'avons exposé, au premier chapitre, l'affect se caractérise, chez Massumi, par sa virtualité, par la potentialité contenue dans la structure du réel, mais dont il est impossible d'avoir une représentation complète (2002, p. 35). Lors de la perception, une partie du monde nous échappe et demeure sous la forme d'une virtualité non actualisée : « *Perception, even before its thinking out, is a limited selection, an actualization of potential plug-ins. There is more in the "thing" than in the perception of it* » (2002, p. 92). Une partie du monde nous reste donc hors de portée. Cette idée fait écho à James, qui soutient que les concepts ne peuvent figurer la pleine mesure de l'expérience et, qu'ainsi, une part de l'expérience pure est toujours mise de côté lors de la mise en forme du monde (James, 1911). Il y a toujours quelque chose qui échappe à l'individu dans le processus mental. Puisque quelque chose échappe toujours à la capture consciente des affects, les émotions, ou toute autre forme d'interprétation des effets, sont relativement confuses.

De son côté, l'affect, par sa virtualité, représente l'ouverture à la nouveauté, à la création constante de nouvelles expériences. En se basant sur la pensée de Spinoza, Massumi affirme que les corps sont en constante transformation. Par les événements, les corps sont affectés et les affections les transforment. Ainsi, le rapport que les corps entretiennent avec le plurimonde se caractérise par des mouvements constants. Le concept d'évènement traverse l'entièreté de

l'ouvrage de Massumi. Il est lié à la vivacité du monde à travers l'affect et la virtualité : « *Affect enlivens. Its vivacity, ever on the move for situation to situation, strings context-ordering together in eventfulness, holding them together from the angle of what new and unpredictable enters into them* » (2002, p. 220). L'affection, en tant que rapport premier aux événements et aux autres corps, permet une modification du corps (ce qu'on nomme affect). L'affect, en tant que modification du corps, se caractérise à son tour par la nouveauté et le mouvement qu'il induit. L'affection et l'affect ouvrent ainsi les corps aux changements. Sans le mouvement et la transformation induits par les affects, le monde serait fixe. Il n'y aurait aucune modification des corps, de leurs mouvements et de leurs directions. Sans potentiel, Massumi soutient que le monde serait comme « mort » (2002, p. 35). Bref, l'affect permet à Massumi de mettre en place une vision dynamique du monde, où l'émergence et les événements occupent une place centrale.

La spécificité de la lecture massumienne de la théorie des affects est son insistance sur sa virtualité. Contrairement à Spinoza et Deleuze, Massumi réfléchit aux affects principalement sous l'égide de l'indétermination du monde et de la nouveauté. Il cherche à se défaire de catégories de pensée trop fixes (notamment les conceptions classiques du temps et de l'espace), afin de réfléchir à d'autres manières de mettre en forme le monde. Selon lui, l'affect permet, par son insaisissabilité fondamentale, de montrer comment notre compréhension du monde est limitée par nos concepts, et comment d'autres expériences du monde sont possibles. Il discute par exemple d'une géométrie non euclidienne (2002, p. 185) ou d'un temps non linéaire (2002, p. 200). Il montre également comment les sensations du corps, même inconscientes, jouent un rôle fondamental dans notre sémiotique. En effet, tout comme les émotions, une part importante de nos processus interprétatifs vise à saisir des affects à l'aide des outils de la langue.

À travers leurs réinterprétations respectives, Deleuze et Massumi proposent ainsi une version actualisée de la philosophie de Spinoza. Tout comme Citton le présente dans son ouvrage méthodologique (2017), chacune de ces lectures offre une sélection des éléments qui leur semblent les plus pertinents à la lumière des connaissances et des valeurs de leurs époques. Ainsi, il n'est pas surprenant que l'aspect religieux de la pensée de Spinoza soit mis de côté, ou

encore, que Massumi réinterprète l'affect et sa mise en forme à la lumière des avancées de la neuroscience.

Or, chez ces trois philosophes, l'aspect fondamental de l'affect est au fondement du rapport au monde et nous permet de comprendre différents phénomènes. Plus précisément, la proposition principale de la théorie des affects est de montrer que notre rapport au monde n'est pas entièrement rationnel : les sensations du corps jouent un rôle important dans notre manière de percevoir les événements, de les comprendre et d'y réagir.

5.1.3 Pour réfléchir au rapport non rationnel aux mondes

La théorie des affects présente des outils conceptuels pour réfléchir au rôle du corps et des sensations dans notre mise en forme du monde. En insistant sur l'importance du corps, les théoriciens que nous avons présentés permettent de recentrer le débat et de valoriser le rôle du corps dans l'expérience. Dans cette section, nous faisons une synthèse des deux principales idées que nous retenons de la théorie des affects, afin de développer le modèle tolkienien du plurimonde : 1) le rôle de l'affect et du corps dans la sémiotique et 2) l'affect comme accès à la part indicible de l'expérience.

5.1.3.1 L'importance de l'affect et du corps dans la sémiotique

L'un des apports importants de la théorie des affects pour l'élaboration de notre modèle est la puissance du rôle conféré au corps dans les processus de signification. Dans *On Fairy-Stories*, Tolkien insiste sur l'aspect incarnée de l'expérience secondaire. Conséquemment, dans notre modèle, le corps occupe une place importante puisque le vécu corporel et affectif de l'interprète est ce qui permet la modification du rapport au Monde Primaire (nous traitons de ce sujet au point 5.3). Comme nous l'avons vu dans le chapitre précédent, Peirce et James soutiennent que le rapport affectif fait partie du processus sémiotique. Peirce affirme que le premier effet d'un signe est toujours affectif et que cet effet est généralement interprété comme une preuve que nous comprenons le signe. Pour sa part, l'approche de James, plus similaire à la théorie contemporaine des affects, soutient que notre rapport au monde ne peut être réduit à notre

compréhension rationnelle de son fonctionnement. De plus, dans leurs modèles respectifs, le corps a une priorité temporelle : toute connaissance est créée à partir des sensations du corps. Les deux penseurs du sémiopragmatisme, que nous utilisons dans notre thèse, ouvrent donc la porte à une étude sémiotique des rapports affectifs.

Néanmoins, les pensées de Peirce et James, au sujet de l'implication des affects dans la sémiosis ou dans la mise en forme de l'expérience pure, gagnent en précision lorsqu'elles sont mises en rapport avec la théorie spinoziste des affects. Le dialogue entre le sémiopragmatisme et la théorie spinoziste des affects nous permet de créer un cadre conceptuel cohérent, qui s'intéresse à la sémiosis et à son aspect affectif. Nous proposons d'explicitier maintenant les principales idées retenues pour notre thèse au sujet du rôle du corps et des affects dans la sémiose.

Premièrement, il est impossible de dissocier l'aspect purement mental de la sémiosis du corps de l'interprète. Cette idée est centrale à la pensée de Spinoza et est reprise par les penseur·se·s contemporain·e·s de la théorie des affects. La pensée de James s'accorde avec ce postulat, notamment lorsqu'il soutient que le rapport au monde est incarné, que les sentiments (notamment la confiance) jouent un rôle dans notre compréhension du Monde Primaire et que « quelque chose » de cette expérience nous échappe toujours dans sa mise en forme. Comme nous l'avons vu, la théorie spinoziste des affects affirme que les idées sont toujours liées aux sensations du corps. Non seulement l'esprit est continuellement en train de réfléchir aux sensations du corps, mais les affects et les souvenirs des affections passées influencent la manière dont le corps sera affecté par les nouvelles rencontres. Ainsi, la sémiose se produit toujours dans le corps de l'interprète : il est indispensable de prendre en compte ce fait pour comprendre les processus de signification.

Deuxièmement, le sémiopragmatisme et la théorie spinoziste des affects mettent en évidence sur l'importance des habitudes. Pour Peirce, l'habitude interprétative influence fortement les processus interprétatifs, puisqu'elle arrête momentanément la sémiosis. À force de répétitions, l'interprète acquiert des habitudes qui seront réactualisées dans les expériences subséquentes.

Le concept d'« habitude interprétative » souligne l'aspect cognitif de celle-ci. Or, comme Massumi le propose, l'habitude est aussi ancrée dans le corps : « *Habit is an acquired automatic self-regulation. It resides in the flesh. Some say in matter. As acquired it can be said to be "cultural". As automatic and material, it can pass for "natural"* » (Massumi, 2002, p. 11). Pour Massumi, les habitudes résident dans le corps, particulièrement lorsqu'elles deviennent automatiques et ne nécessitent plus l'intervention consciente de l'interprète pour donner du sens à un événement : le corps produit du sens en lui-même par son rapport habituel aux événements. En ce sens, l'habitude interprétative et les croyances (*habituated meaning*) questionne la limite entre le naturel et le culturel.

Troisièmement, les habitudes influencent en effet la manière dont le corps se positionne face à ce qui l'entoure et les relations affectives qui sont recherchées et entretenues par l'interprète. En effet, l'une des manières par lesquelles le processus interprétatif influence le corps est par l'attribution des valeurs. En effet, James affirme que les vérités, c'est-à-dire les signes qui forment notre vision du monde, sont avant tout des signes en lesquels nous avons confiance. Le sentiment de confiance que nous avons envers certains signes se traduit par une habitude, qui s'ancre de plus en plus profondément par la répétition. Il peut entre autres s'agir d'une manière habituelle pour notre corps de se tourner vers les corps avoisinants. L'attribution d'une valeur à la rencontre des corps est un élément essentiel du processus d'affection : « *To be affected by something is to evaluate that thing. Evaluations are expressed in how bodies turn toward things. To give value to things is to shape what is near us* » (Ahmed, 2010a, p. 31). Lorsqu'une affection augmente notre puissance d'agir, la cause de cette affection se verra attribuée une valeur positive. Selon le modèle spinoziste, le corps se tend généralement vers les objets qui augmentent sa puissance : « [...] nous jugeons qu'une chose est bonne, parce que nous faisons un effort vers elle, que nous la voulons et tendons vers elle par appétit ou désir » (Spinoza, 1677, p. 191). Il est bien sûr possible que la valeur soit mal attribuée, par exemple lorsqu'un rapport semble être bénéfique à court terme, mais est en fait nuisible à long terme. La théorie de la connaissance spinoziste s'intéresse d'ailleurs à la manière dont il est possible de dépasser l'impression première pour une compréhension des effets à long terme des essences des différents corps

sur le nôtre. Néanmoins, pour notre projet, nous retenons que, selon la théorie des affects, tendre vers un objet lui donne une forme et une valeur, ce qui est en soi une part du processus sémiotique de l'interprète.

Quatrièmement, le dialogue entre le sémiopragmatisme et la théorie spinoziste des affects met de l'avant le rôle du désir et des préférences dans le rapport au plurimonde. L'expérience incarnée du désir influence notre interprétation à la fois par le développement des habitudes et l'attribution des valeurs. Les expériences passées exercent un effet durable sur la sémiosis et influencent la formation des habitudes interprétatives : comme le lit d'une rivière, qui se creuse au passage de l'eau, notre corps « apprend » à se tourner vers d'autres corps qui ont déjà augmenté sa puissance d'agir, dans l'espoir (et dans la confiance) qu'il en sera encore de même. La théorie des affects analyse le « goût » et le désir des individus de cette manière : l'expérience pure s'organise en privilégiant certains éléments liés à des expériences positives qui ont augmenté la puissance d'agir. Dans un même ordre d'idée, Frédéric Lordon présente la théorie des affects comme une théorie du désir : « le désir est contracté par la rencontre des choses, leurs souvenirs et toutes les associations susceptibles d'être élaborées à partir de ces événements que Spinoza nomme des affections » (2010, p. 32).

Cette conception des goûts et des sensibilités esthétiques a une composante culturelle et collective non négligeable. Il en va de même pour l'idéal du bonheur vers lequel tendent les individus (Ahmed, 2010b). En effet, ce sont les cultures qui organisent et favorisent la rencontre des corps entre eux.

Taste is an orchestration of the sensible, a way of ordering and demeaning of giving value and taking it away. On the one hand it seems to occupy a thin level of culture (the preoccupation of snobs, gourmands, and the likes); on another it will seem as the very basis of culture, not simply its system of values but the way that set of values gets under your skin and into your bones.
(Highmore, 2010, p. 126)

Selon Massumi, la culture a aussi une existence corporelle, notamment à travers la transmission des habitudes interprétatives d'une génération à l'autre (Massumi, 2002). De plus, le système de valeur d'une culture influence la disponibilité des objets culturels (c'est-à-dire les livres, les

films, les jeux vidéo, etc.), ayant ainsi un impact sur les expériences des individus. Les objets qui ont une valeur culturellement positive jouissent d'une plus grande distribution. La censure illustre un autre type d'influence que les jugements de valeur ont sur la disponibilité des objets culturels.

Outre la disponibilité des objets, la perception des objets culturels est aussi influencée par la culture. Avant même d'en faire l'expérience, l'individu peut refuser certaines pratiques culturelles qui possèdent une valeur culturelle négative. Par exemple, les jeux vidéo ont longtemps été considérés comme un objet culturel masculin ayant une valeur négative pour les femmes. Ce jugement de valeur a diminué l'accessibilité de l'expérience vidéoludique pour de nombreuses femmes, même si l'objet était techniquement disponible. Bref, l'attribution de valeur n'est pas uniquement un phénomène individuel : les discours sociaux et le contexte culturel y contribuent aussi.

*

Ainsi, bien que la sémiotique semble être un processus cérébral dans lequel le corps a un mince rôle à jouer, l'approche affective revient à concevoir le corps et l'esprit comme les deux faces d'une même substance. L'individu, dans son rapport à l'expérience, n'est pas divisé en deux parties qui ne communiquent pas entre elles. L'expérience corporelle implique la sémiotique, les affects et les sentiments, et participe à la mise en forme de l'expérience pure. En somme, l'affect et le corps sont essentiels à la sémiotique. Ils ne peuvent pas être négligés, puisqu'ils régulent à la fois la réceptivité des corps et les habitudes interprétatives des individus (et même des collectivités). La théorie des affects, suivant les approches spinozistes de Deleuze et Massumi, met de l'avant l'aspect incarné de l'expérience et, par l'insistance sur le corps, montre que l'expérience humaine ne peut être réduite aux activités cérébrales ou rationnelles. En effet, certaines facettes de l'expérience dépassent ce qu'il est possible d'en dire et de conceptualiser. Dans la prochaine section, nous nous concentrons sur la manière dont la théorie des affects permet de s'intéresser à la partie non rationnelle de l'expérience.

5.1.3.2 Une philosophie de l'indicible

L'insistance sur le corps met de l'avant une autre caractéristique de la théorie des affects : l'indicible. Dans notre thèse, nous utilisons le terme « indicible » pour signifier la partie de l'expérience qui est insaisissable ou inexprimable par les mots. Massumi insiste en effet sur son caractère préconscient : les expériences que le corps vit, qui le transforment, mais sans qu'on puisse les saisir (ou les fixer) à l'aide des mots. Bien que les processus d'affection participent aux processus interprétatifs, la théorie des affects s'intéresse aussi à ce qui dépasse ou précède les langues et les signes conventionnels. Les termes « irrationnel » ou « indicible » doivent être entendus sans jugement de valeur à leurs égards. Nous reconnaissons qu'une part de l'expérience humaine dépasse notre rapport rationnel au monde ou ce que l'on peut en dire. En ce sens, l'insistance de Massumi sur la virtualité (à la suite de Deleuze) et celle de James sur la sélection au sein de l'expérience pure valorisent cette partie essentielle de l'expérience humaine qui n'est pas mise en forme à l'aide de la langue. Plusieurs chercheur·se·s définissent d'ailleurs la théorie des affects comme une théorie de l'expérience hors des langues (Gregg et Seigworth, 2010 ; Massumi, 2002 ; Thompson et Biddle, 2013).

Pourtant, il ne s'agit pas d'opposer la théorie des affects à la sémiotique. Ces deux approches gagnent à être combinées, afin de permettre une compréhension globale de l'expérience. En fait, la sémiotique peircienne s'accorde particulièrement bien avec la théorie des affects. Comme nous l'avons vu, Peirce affirme que les effets affectifs sont essentiels à la production de sens. James, avec son concept d'expérience pure, propose une philosophie au sein de laquelle les processus interprétatifs occupent une place importante, mais dans laquelle une part de l'expérience dépasse nécessairement ce qu'il est possible d'exprimer avec les signes. En effet, la mise en forme de l'expérience pure repose nécessairement sur une sélection face à l'infinité des possibles de mises en forme du sens. Néanmoins, les éléments mis de côté influencent cette mise en forme, puisqu'ils peuvent produire des sensations : ces éléments non exprimés peuvent être vus comme extérieurs à notre rapport rationnel au plurimonde, mais interviennent tout de même lors de la production de sens.

Cet aspect non rationnel au monde est en partie explicable parce que la théorie des affects est une approche du devenir, orientée vers les transformations du corps. Massumi, dans *Affect theory reader*, affirme : « *Semiosis is a sign-induced becoming. It is the question of how a sign as such dynamically determines a body to become, in actual experience. It is the question of how an abstract force can be materially determining* » (2010, p. 65). Ce devenir corporel ne peut pas toujours être traduit à l'aide des signes conventionnels qui forment les langues : il reste à l'état de sensations corporelles souvent inconscientes ou s'exprime différemment, notamment par les arts. Ces sensations continuent néanmoins d'influencer notre rapport au plurimonde.

Ainsi, la part indicible de l'expérience humaine n'est pas réductible à la perception. L'expérience pure contient davantage que ce que l'on peut sémiotiser. Pour Massumi, même la perception est déjà une sélection face à la virtualité affective du monde : « *Perception, even before its thinking out, is a limited selection, an actualization of potential plug-ins. There is more in the "thing" than in the perception of it* » (2002, p. 92). David Lapoujade, dans son ouvrage dédié à William James, soutient que « Percevoir est naturel, mais nos perceptions sont conventionnelles en tant qu'elles interprètent les chocs de l'expérience. Même avec les perceptions, on passe des accords en tant qu'on fait toujours plus que percevoir : on anticipe, on évalue, on interprète » (2007, p. 118). Ainsi, même au degré zéro du rapport au monde, la perception brute des éléments constituants est orientée par l'éducation et la culture des individus. Bien qu'il soit difficile pour une philosophie de prendre ces éléments en compte, la théorie des affects permet de garder en tête leurs existences, de manière à considérer toutes les multiples facettes de l'expérience.

Les deux approches de notre cadre théorique développent donc une vision non déterministe de l'expérience et du devenir induits par les affections ou les signes lors de la rencontre des corps. Pourtant, la sémiotique et la théorie des affects ne sont pas des philosophies du chaos et l'expérience trouve une certaine régularité. « *Through the iteration of similar experiences, and therefore similar affects, they accumulate in the form of what could be considered dispositions that predispose one to act and react in particular ways* » (Watkins, 2010, p. 278). Le concept d'habitude, qu'elle soit interprétative ou affective, permet de penser un rapport plus régulier au monde. Les habitudes, comme nous l'avons vu dans l'ouvrage de Massumi, sont corporelles (la cognition étant chez

lui une fonction corporelle) et automatiques ; elles peuvent être autant inconscientes que conscientes, mais participe néanmoins à une certaine régularité du sens du monde.

*

En conclusion, la théorie des affects met de l'avant que notre rapport au réel n'est pas uniquement rationnel : des parties de l'expérience échappent à la rationalité, mais participent néanmoins à sa mise en forme. En tant que sensations du corps, les affects contribuent à notre rapport au monde et jouent un rôle lors de la sémiotique. D'un point de vue « rationnel » classique, les expériences vécues dans les Mondes Secondaires ne peuvent pas influencer la mise en forme du Monde Primaire. Néanmoins, nous soutenons que le processus sémiotique non rationnel lié aux rapports affectifs au monde est fréquent, notamment dans le cas des récits religieux et dans les communautés de fans, et que les expériences secondaires peuvent modifier la vision du plurimonde des individus. Dans les prochaines sections, nous mettons en dialogue la théorie spinoziste des affects avec les concepts de Tolkien, afin d'exposer comment les expériences secondaires contribuent à notre rapport affectif au plurimonde.

5.2 Retrouver « la vue claire » : le Recouvrement

L'état d'Enchantement est le cœur de l'argument de Tolkien dans *On Fairy-Stories*. Par ce concept, Tolkien valorise l'expérience vécue au sein des Mondes Secondaires. Il convient ainsi de commencer notre exploration de la pensée des affects de Tolkien par ce concept central. Nous retournons donc à l'essai *On Fairy-Stories* (1947) de Tolkien pour voir comment ce concept peut être interprété à la lumière de la théorie des affects. Dans un premier temps, il est question du concept d'Enchantement et de son aspect affectif. Par la suite, nous verrons comment la charge affective des expériences secondaires explique leur influence sur la vision du plurimonde. Cette dernière section met de l'avant le concept de réenchantement, proposé par Curry dans le cadre des études sur Tolkien, afin de réfléchir au transfert des vérités affectives d'un Monde Secondaire au Monde Primaire.

Au chapitre deux de notre thèse, nous avons présenté la définition que donne Tolkien de l'Enchantement : « *Enchantment produces a Secondary World into which both designer and spectator can enter, to the satisfaction of their senses while they are inside; but in its purity it is artistic in desire and purpose* » (Tolkien, 1947, p. 64). À partir de cette définition, et afin de préciser ce dont nous discutons ici, nous avons divisé l'Enchantement en deux concepts : le processus et l'état. C'est ce dernier concept qui nous occupe principalement dans notre thèse. Nous avons interprété l'état d'Enchantement à la lumière du sémiopragsmatisme pour montrer que l'Enchantement se caractérise par l'interprétation de signes secondaires à l'aide d'interprétants secondaires et, ultimement, d'habitudes interprétatives secondaires.

Néanmoins, cette définition purement sémiotique de l'Enchantement ne suffit pas à expliquer l'importance des expériences secondaires pour les individus, ce qui est un objectif de notre thèse. En effet, la puissance des expériences secondaires et leurs influences sur la mise en forme de l'expérience pure résident dans l'aspect affectif de l'Enchantement.

5.2.1 Le corps lors de l'expérience secondaire

Nous avons déjà démontré que les signes, par lesquels nous avons accès aux Mondes Secondaires, sont inscrits dans la réalité au même titre que les signes primaires. En revenant à eux, nous nous intéressons ici non pas à leur participation au réel, mais plutôt à leurs effets au corps de l'interprète lors d'une expérience secondaire.

En effet, dans *On Fairy-Stories*, Tolkien accorde de l'importance au corps puisque les Mondes Secondaires mobilisent le corps des interprètes qui y entrent. En ce sens, les expériences vécues en leur sein sont incarnées. Juste avant de proposer le terme d'Enchantement, Tolkien réfléchit à un type d'expérience spécifique au cours de laquelle les fées (ou les elfes) présentent une pièce de théâtre (*drama*) à des êtres humains : « *If you are present at a Faerian drama you yourself are, or think that you are, bodily inside its Secondary World* » (1947, p. 63). Ce phénomène n'a, selon Tolkien, pas encore de nom. Dans ce contexte, il propose le terme d'Enchantement pour désigner l'état dans lequel se trouve un individu qui a l'impression d'être dans un Monde Secondaire. Il soutient que les Mondes Secondaires de création humaine ont un effet similaire sur les corps :

une sensation de présence qui pousse l'interprète à vivre ce Monde Secondaire comme actuel. Ainsi, l'Enchantement, dès sa conception dans la pensée de Tolkien, présente une composante corporelle.

Tolkien précise par ailleurs que l'Enchantement du corps n'est pas la même chose que de faire l'expérience d'un Monde « directement », c'est-à-dire sans l'intermédiaire des signes. En effet, il soutient que « *To experience directly a Secondary World: the potion is too strong, and you give to it Primary Belief, however marvellous the events. You are deluded - whether that is the intention of the elves (always or at any time) is another question* » (1947, p. 63). Dans l'esprit de l'interprète, l'expérience secondaire conserve donc une distinction claire avec les expériences primaires (sauf dans certains cas spécifiques⁴⁸). Or, ce traitement différencié ne réduit pas la puissance de l'expérience : celle-ci s'inscrit tout de même dans le corps.

Selon la théorie des affects, le corps se définit par sa capacité virtuelle à entrer en contact avec les autres corps. Ce contact peut affecter positivement ou négativement la capacité du corps à agir et à se préserver dans le temps. Comme il a été dit plus tôt, pour Spinoza, le concept de corps a changé et il en donne une autre définition qui ne se réduit pas à son sens habituel. Plus précisément, le corps pour Spinoza manifeste les attributs de l'Étendue (un des deux attributs de Dieu auxquels les êtres humains ont accès), soit n'importe quel élément ayant une manifestation matérielle. Par ailleurs, nous avons également vu que, dans le cadre des réinterprétations contemporaines de la théorie des affects (notamment chez Massumi), la pensée est contenue dans le corps. Les avancées de la science montrent en effet que les pensées ont aussi une manifestation corporelle (courant électrique dans le système nerveux). Ainsi, dans notre modèle, nous concevons l'interprète et la manifestation matérielle du Monde Secondaire comme deux corps qui entrent en contact. Cette rencontre peut augmenter ou diminuer la

⁴⁸ Tolkien soutient en effet que, dans certains cas, il est possible pour les individus de confondre le Monde Primaire et les Mondes Secondaires. Néanmoins, l'utilisation du terme « *deluded* » (habituellement traduit par « induit en erreur », « dupé » ou « trompé ») suggère que cela arrive normalement par l'intervention d'une force extérieure (par exemple, un dirigeant qui fait usage de son pouvoir pour tromper des individus) ou d'un problème de santé mentale (par exemple, la schizophrénie qui peut amener à confondre certains éléments ou à entretenir des croyances malgré des preuves de leur fausseté).

puissance d'agir de l'interprète. Par son inscription dans le corps, l'interprétation de cette rencontre est une expérience complète et réelle.

L'aspect corporel de l'expérience secondaire nous permet donc de soutenir qu'elle a virtuellement les mêmes capacités d'interaction et d'influence que les autres types d'expérience corporelle dans le Monde Primaire. Cependant, il convient de se demander comment les expériences secondaires peuvent moduler la puissance d'agir des individus à l'extérieur des Mondes Secondaires, ce que nous développerons dans la prochaine section.

5.2.2 L'Enchantement, le Recouvrement et la puissance d'agir

Le concept de puissance d'agir dans la théorie des affects est lié aux rencontres entre les corps. Nous avons montré que toute expérience secondaire est corporelle. En effet, le corps de l'interprète et les signes matériels qui lui donnent accès aux Mondes Secondaires ont eux aussi un corps et font partie de l'expérience des Mondes Secondaires. Cependant, l'état d'Enchantement, par ces spécificités sémiotiques (c'est-à-dire par l'intervention d'un interprétant secondaire, d'une habitude secondaire ainsi que du sentiment de transport qui l'accompagne généralement), est plus propice à une modification de la puissance d'agir.

En effet, selon la théorie des affects, les corps sont continuellement en train d'entrer en contact. Conséquemment, les corps humains sont affectés par d'autres corps en permanence. Cela ne signifie pas de toutes les affections produisent des affects de la même intensité. Les affects plus intenses, soit ceux qui modifient plus fortement la puissance d'agir des individus, laissent une trace sur les corps et peuvent même modifier durablement la manière dont les corps agissent. Or, Tolkien soutient que l'Enchantement est rare, nous l'avons vu, et qu'il s'agit généralement d'une expérience puissante, similaire à un envoûtement magique. Peu reviennent d'un tel voyage indemnes. À ce titre, l'effet de Recouvrement est défini par Tolkien comme le regain d'une vue claire sur le monde, ce qui est particulièrement intéressant pour nous. D'un point de vue affectif, il est possible de concevoir le Recouvrement comme une défamiliarisation, qui a pour conséquence de nous faire prendre conscience des effets des corps avoisinants le nôtre :

We need, in any case, to clean our windows; so that the things seen clearly may be freed from the drab blur of triteness or familiarity - from possessiveness. Of all faces those of our familiars are the ones both most difficult to play fantastic tricks with, and most difficult really to see with fresh attention, perceiving their likeness and unlikeness: that they are faces, and yet unique faces. This triteness is really the penalty of 'appropriation': the things that are trite, or (in a bad sense) familiar, are the things that we have appropriated, legally or mentally. We say we know them. They have become like the things which once attracted us by their glitter, or their colour, or their shape, and we laid hands on them, and then locked them in our hoard, acquired them, and acquiring ceased to look at them. (Tolkien, 1947, paragr. 83)

Afin de décrire le regard nouveau que nous offre le Recouvrement, Tolkien utilise des images similaires à celles des théoriciens des affects : l'attraction des corps qui influencent par la suite nos actions. Tout comme Massumi (2002) et Ahmed (2010a) le notent, les affects influencent la manière dont notre corps se tourne vers d'autres corps par l'attribution d'une valeur positive. Le corps « s'approprie » d'autres corps par ses habitudes : « *we laid hands on them, and then locked them in our hoard* ». Nous en venons à accumuler près de nous des « objets de bonheur » qui nous ont « promis » d'augmenter notre puissance d'agir (Ahmed, 2010b).

L'expression « objets de bonheur » (*happy objects*) provient des travaux de Sara Ahmed. Selon elle, les individus ont tendance à s'entourer d'objets qui ont augmenté, par le passé, leur puissance d'agir, et se créent ainsi un réseau de bonheur. Dans le cadre de ses travaux, Ahmed utilise le terme « objets » dans un sens large, qui nous semble relativement similaire au concept du corps spinoziste, puisqu'il ne se réduit pas à sa définition stricte : le terme englobe à la fois des individus, des objets possédés par l'individu, des œuvres d'art, etc. En utilisant une image de Tolkien, nous dirons que le processus d'accumulation des objets de bonheur ressemble à un dragon qui accumule des objets scintillants.

Cette attraction peut néanmoins perdre ses traits à cause de la familiarité et l'acquisition. Une fois appropriés, nous cessons d'entrer en contact avec les objets de bonheur : nous perdons une certaine attention à leur égard et, donc, leurs corps cessent d'avoir un effet affectif aussi fort qu'initialement. Ainsi, bien que certains objets de bonheur aient influencé positivement notre puissance d'agir, ils peuvent progressivement perdre cette puissance. Tolkien soutient que les objets ainsi appropriés en viennent parfois à être incorporés à notre corps et nous ne

parvenons plus à les concevoir comme étant séparés de nous-mêmes (« *things apart from ourselves* » (Tolkien, 1947, paragr. 83)) : ils deviennent banals (*trite*). À ce moment, le Recouvrement permet à ces objets de bonheur de retrouver leur éclat (*glitter*) d'antan. En nous faisant perdre quelque temps nos habitudes interprétatives, l'Enchantement permet de revenir au Monde Primaire avec un regard neuf, et ainsi de percevoir de nouveau l'éclat de nos objets de bonheur. L'Enchantement et le Recouvrement agissent donc au niveau des affects en permettant un renouveau des rencontres entre les corps dans le Monde Primaire, mais ils agissent aussi sur le sens qui est produit.

L'être enchanté est ainsi sujet à deux expériences susceptibles de modifier sa puissance d'agir. Premièrement, l'Enchantement, en tant qu'expérience secondaire, permet aux corps d'entrer en contact avec d'autres corps (ici, les signes et leurs significations). Cette mise en commun du corps de l'interprète avec un monde différent peut modifier sa capacité d'action de diverses manières. D'un point de vue émotif, les expériences secondaires peuvent, par exemple, permettre de vivre des émotions (ce qu'Aristote nomme la catharsis des passions). Souvent présentée comme la purgation des passions, la catharsis vide le corps de passions emmagasinées : elle est semblable à un nettoyage des émotions qui peut, par exemple, enclencher un processus de guérison psychologique. À la suite d'une catharsis, le corps est mieux disposé par rapport au plurimonde.

D'un point de vue rationnel, les expériences secondaires peuvent, par exemple, amener l'acquisition de personnages modèles. Les interprètes posent en effet des jugements sur les personnages et sur leurs agissements. Ils sont catégorisés comme bons, mauvais, épeurants, réconfortants, etc. En offrant des modèles à suivre (ou à éviter), les Mondes Secondaires et leurs récits modifient la manière dont les corps s'orientent dans le plurimonde et modifient même les corps eux-mêmes. En effet, dans le chapitre précédent, nous avons montré que les Mondes Secondaires contribuent au plurimonde et que les expériences secondaires peuvent en modifier notre compréhension. Selon le sémiopragmatisme, les croyances et les vérités d'un individu sont interprétables par les actions posées. Un changement dans la compréhension du plurimonde au niveau rationnel modifie donc nécessairement les agissements de l'individu. Par

la modification de son rapport aux autres corps, et de son orientation dans le plurimonde, le corps de l'interprète change.

Comme dans toutes les mises en commun entre les corps, la rencontre peut aller plus ou moins bien. Deleuze affirme que les chocs entre les corps peuvent agir comme nourriture (composition) ou comme poison (décomposition), selon les circonstances et les corps (1981, p. 34). Au sein de la théorie des affects, il est impossible de prévoir avec certitude la manière dont un corps entrera en rapport avec un autre. Néanmoins, si le corps de l'interprète entre dans un rapport de décomposition avec le Monde Secondaire, il mettra sans doute fin à l'expérience dès que possible.

La deuxième expérience susceptible de modifier la puissance d'agir de l'être enchanté est un renouveau affectif lors du retour dans le Monde Primaire, ce que Tolkien nomme le Recouvrement. En effet, l'état d'Enchantement présuppose, par définition, la création d'une plus grande distance sémiotique entre l'interprète et son Monde Primaire. Suivant la définition sémiopragmatiste proposée dans le chapitre précédent, l'Enchantement se caractérise par l'interprétation d'un signe à l'aide d'un interprétant secondaire, c'est-à-dire en faisant moins appel aux habitudes interprétatives issues des expériences primaires. Il inclut aussi une actualité sémiotique plus grande du Monde Secondaire (au détriment du Monde Primaire), ne serait-ce que pour un court laps de temps. D'un point de vue sémiotique, l'Enchantement produit donc une distance entre l'interprète et le Monde Primaire. Lorsque l'interprète quitte le Monde Secondaire, son corps se trouve de nouveau en contact avec d'autres corps provenant de son environnement physique immédiat.

Le concept de Recouvrement vise à rendre compte de la sensation de renouvellement du regard qui accompagne ce retour au Monde Primaire. Ce mouvement crée les conditions nécessaires pour que l'interprète reprenne conscience des effets affectifs des corps qui constituent son environnement immédiat. Cette double ouverture affective, proposée par l'état d'Enchantement, signifie que certains Mondes Secondaires augmentent notre capacité d'agir et nous aident à persévérer dans notre être.

Ainsi, l'Enchantement et les expériences secondaires, par leur nature corporelle et réelle, offrent à l'interprète l'opportunité de renégocier le sens de son rapport au Monde Primaire. Comme nous l'avons vu au chapitre précédent, certains Mondes Secondaires en viennent à se superposer à la vision du monde de l'interprète, ce qui signifie que des vérités issues de ceux-ci sont utilisées pour mettre en forme l'expérience pure. Dans le cadre du modèle tolkienien du plurimonde, ce type d'interprétation est appelé le réenchantement du Monde Primaire. Ce processus sémiotique n'est pas désincarné : il a toujours lieu dans un corps en acte au sein de son écosystème affectif. Dans la prochaine sous-section, nous proposons de retourner au concept de réenchantement pour continuer à en explorer les composantes affectives.

5.3 Le réenchantement affectif du Monde Primaire

Les affects jouent un rôle dans les expériences secondaires, notamment à travers les concepts tolkieniens d'Enchantement et de Recouvrement. Toutes les expériences signifiantes, dont celles vécues au sein des Mondes Secondaires, reposent tout d'abord sur une rencontre entre les corps. Ces présences ont virtuellement la capacité de modifier la puissance d'agir des corps impliqués dans la relation. Cela se produit dans le cadre des expériences secondaires, mais n'est pas confiné à celles-ci. Les frontières entre les mondes ne sont pas aussi hermétiques que certains théoricien·ne·s le soutiennent⁴⁹. Tout comme les idées acquises dans les Mondes Secondaires peuvent par la suite être utilisées pour mettre en forme le Monde Primaire, des rapports et des valeurs affectives construits lors d'une expérience secondaire peuvent aussi influencer notre rapport aux corps qui se trouvent dans notre entourage primaire.

L'objectif de cette sous-section est de montrer que l'utilisation de signes provenant de Mondes Secondaires s'appuie en partie sur un processus affectif non rationnel et indicible : ces caractéristiques sont les deux éléments que nous avons retenus de la théorie des affects présentée en début de ce chapitre. En ce sens, il ne faut pas tenter d'évaluer ce type de

⁴⁹ Voir à ce sujet la section du chapitre 3 portant sur le postulat de l'unicité du monde et les critiques du ségrégationnisme de Pavel.

processus en fonction de critères purement rationnels et logiques : ce type de jugement ne peut pas saisir le processus en jeu dans le transfert affectif. Pour appuyer notre argumentation, nous commençons par discuter du processus de transfert des valeurs affectives entre les mondes. Par la suite, nous montrons comment ce transfert affectif a pour effet de recadrer le sens de l'expérience du Monde Primaire.

5.3.1 Un transfert affectif entre les mondes

Le Recouvrement, discuté dans la sous-section précédente, est une des formes d'influence affective entre les mondes. Émanant de l'Enchantement, il permet de retrouver des objets de bonheur ternis par la familiarité. La spécificité et le contenu de l'expérience secondaire influencent peu le résultat du Recouvrement : ce qui compte, c'est l'étrangeté du Monde Secondaire qui défamiliarise l'interprète-voyageur·se. Néanmoins, il existe des formes de transfert affectif dans lesquels le contenu des expériences secondaires influence le rapport aux corps primaires. Contrairement au Recouvrement qui décrit le retour d'un rapport libéré de la familiarité (sous-entendu que ce rapport existait préalablement), le transfert affectif que nous discutons dans cette section décrit plutôt la transformation ou le développement du rapport aux corps présents dans le Monde Primaire. Il ne s'agit donc pas de retrouver un rapport qui aurait été perdu, mais de construire une nouvelle relation.

Pour faire un bref retour sur les postulats et les démonstrations précédentes, nous avons montré que, dans le cadre du modèle qui nous occupe, l'affect décrit une transformation (même minime) du corps. Lors d'une expérience secondaire, le corps de l'interprète se trouve en relation (contact, choc, collision) avec des corps du Monde Secondaire, et ce, même s'il n'y a pas de transport physique du corps dans un autre espace-temps⁵⁰. La rencontre entre les corps,

⁵⁰ Cela ne veut pas dire que le corps humain quitte le Monde Primaire immédiatement, mais plutôt que certains Mondes Secondaires ont une présence matérielle plus grande que d'autres. Par exemple, un jeu de rôles en grandeur nature (communément appelé GN au Québec, et LARP ailleurs dans le monde) ou les reconstitutions historiques (*historical*

autant dans un Monde Secondaire que dans le Monde Primaire, modifie leur puissance d'agir. Lorsque la puissance d'agir d'un corps est changée, le corps appose une valeur à l'autre corps : positive, si le corps a augmenté sa puissance d'agir ; négative, si elle l'a diminuée. Cette valeur n'est pas nécessairement consciente et peut rester au niveau du préconscient ou de l'inconscient. La valeur influence la manière dont le corps se tourne vers les corps avoisinants. Le corps garde donc en mémoire les affections vécues et tend à conserver auprès de lui les objets aux valeurs positives (Ahmed, 2010b). Lorsqu'un objet a un effet positif sur le corps, à répétition, il est possible de développer une relation de confiance envers lui : tel que présenté précédemment, il devient alors un « objet de bonheur ». Or, il faut maintenant préciser que, dans ce type de relation, le terme « confiance » signifie que l'individu conçoit l'effet de l'objet comme stable : l'individu sait qu'il peut retourner vers cet objet pour augmenter sa puissance s'agir.

Dans un contexte d'expérience secondaire, la relation de confiance avec les objets de bonheur signifie qu'il est possible de développer des rapports affectifs forts avec des corps présents dans un Monde Secondaire. Ces corps « secondaires » sont constitués de signes et, en tant que tels, possèdent une valeur affective et peuvent devenir des objets de bonheur. Or, que se passe-t-il lorsque l'explorateur·rice quitte le Monde Secondaire? Nous proposons l'idée selon laquelle la relation affective construite dans le Monde Secondaire ne cesse pas d'exister et se transfère vers le Monde Primaire. Par transfert, nous entendons que les affects vécus dans les Mondes Secondaires, c'est-à-dire les modifications de la puissance d'agir de l'individu, peuvent être réactivés dans le Monde Primaire. Suivant cette idée, nous croyons que les effets d'un affect

reenactement) ont une composante matérielle non négligeable qu'il faut considérer lors de l'analyse de l'expérience secondaire. Il existe en effet une grande différence entre ce type d'expérience où les participant·e·s sont costumé·e·s et restent dans la peau de leur personnages pendant plusieurs jours et, par exemple, lire un roman. Le fait d'être physiquement immergé dans un Monde Secondaire pendant une longue période (plusieurs heures ou plusieurs jours) et d'avoir une agentivité propre à l'identité de son personnage influence fortement la valeur affective de l'expérience. Cela dit, les expériences affectives vécues dans des supports plus traditionnels comme le livre ou les films peuvent exercer une influence durable sur les individus. Suivant les postulats de la théorie des affects, il est impossible de juger de la valeur d'une telle rencontre entre les corps tant qu'elle n'a pas effectivement lieu.

sont transférés vers le Monde Primaire lorsque l'écosystème des valeurs du plurimonde est modifié et que l'individu réanime l'affect à l'aide d'un objet (corps) de son Monde Primaire.

Ainsi, hormis des liens sémiotiques entre les mondes, que nous avons explorés dans le chapitre précédent, les sensations du corps et les affects vécus dans les Mondes Secondaires peuvent aussi influencer notre rapport au Monde Primaire. Ce transfert peut prendre plusieurs formes et, suivant les postulats de la théorie des affects, il n'est pas possible de les déterminer à l'avance. Cependant, pour le bien de l'argumentaire de cette thèse, nous tentons tout de même de lister quelques-unes de ses formes potentielles (la liste n'est en aucun cas exhaustive).

Un transfert affectif peut, par exemple, prendre la forme du développement d'un désir de retourner à l'intérieur du Monde Secondaire. Par exemple, il est fréquent, dans le cadre des communautés de fans de la culture populaire, de décrire le Monde Secondaire comme une seconde maison, un lieu de réconfort, de confiance ou de sécurité. Les affects du corps accordent une valeur positive à l'objet médiatique, qui permet l'accès au Monde Secondaire. Le souvenir d'expériences affectives se généralise sous la forme d'un attachement au Monde Secondaire dans lequel a eu lieu l'affection. Cet attachement, compris comme l'attribution d'une valeur positive au Monde Secondaire, modifie l'écosystème affectif du plurimonde.

En fonction des postulats du sémiopragmatisme, la modification du plurimonde transforme aussi les actions de l'individu. En effet, ce transfert s'exprime dans les actions du corps dans le plurimonde : l'individu qui exprime un désir et la volonté de retourner dans le Monde Secondaire réactive les affects à l'aide de son imagination ou par l'usage de certains signes liés au Monde Secondaire (par exemple, utiliser des noms de personnages pour caractériser des individus), ce qui peut être suffisant pour ressentir du réconfort au sein du Monde Primaire.

Un transfert affectif entre les mondes peut aussi prendre la forme d'un attachement à certains signes provenant du Monde Secondaire. Les Mondes Secondaires sont constitués de signes et le corps de l'interprète, en contact avec ces signes, voit sa puissance d'agir modifiée par cette rencontre. En sortant du Monde Secondaire, les signes gardent une valeur qui témoigne, à la

manière d'une trace, des affects vécus par l'interprète. Les signes prennent alors une valeur affective en lien avec la mémoire de l'affection, ayant eu lieu dans le Monde Secondaire. Pour reprendre les concepts de Sara Ahmed, certains signes peuvent se transformer en « objets de bonheur » et offrir à l'interprète l'opportunité de réactualiser l'expérience secondaire signifiante par l'usage renouvelé des signes et par l'imagination.

La théorie des affects soutient en effet que les corps (ici, les signes) conservent la valeur qui leur est attribuée hors de l'expérience directe ou du contact (Ahmed, 2010a). La modification de la valeur affective des signes se traduit dans un changement de l'utilisation des signes et des habitudes interprétatives de l'individu. Par exemple, un terme spirituel comme « mana⁵¹ » aura pour un·e amateur·rice de jeux vidéo une valeur particulière en dehors de sa signification précise dans le cadre de certaines pratiques religieuses polynésiennes. Pour l'amateur·rice de jeux vidéo, ce terme renvoie à une sensation de puissance, qui peut servir à réactiver les expériences affectives en lien avec les jeux vidéo et devenir un « objet de bonheur ».

Une troisième forme que peut prendre le transfert affectif d'une expérience secondaire vers le Monde Primaire est la référence explicite ou la métaphore. Tous deux sont des processus communs, particulièrement dans les communautés de fans. Par exemple, le partage de références communes est une des manières de fonder une cohésion communautaire. Ainsi, elles ont aussi des fonctions sociales essentielles : les individus qui ressentent des affects similaires et qui partagent les mêmes références communiquent plus facilement et développent un sentiment d'appartenance au groupe. La métaphore et la référence peuvent avoir une nature

⁵¹ Le concept spirituel de mana vient de la mythologie malaisienne et polynésienne. Il s'agirait de la force spirituelle qui traverse l'univers, mais les anthropologues ne s'entendent pas à savoir si le mana est un nom, un adjectif ou un verbe. Selon les peuples du Pacifique, le mana prend une forme ou se manifeste différemment. Cependant, la nature spirituelle du mana est constante : le mana est quelque chose de sacré qu'il faut respecter et vénérer (Blust, 2007). Dans le domaine des jeux vidéo, la mana est une ressource qui détermine les possibilités d'action des personnes (ex. jeter des sorts magiques ou exécuter des attaques spéciales). Il s'agit de quelque chose à calculer et à exploiter au maximum. Ces deux concepts (l'un masculin, l'autre féminin au Québec) ont donc une valeur très différente, bien qu'elles aient des origines communes.

affective qui témoigne d'un attachement identitaire et sensible qui dépasse la forme humoristique qu'elles prennent fréquemment, par exemple sous forme de mèmes.

Plus encore, la métaphore et la référence permettent d'exprimer des sentiments et des sensations difficiles à nommer (donc, en lien avec la notion d'indicible préalablement discutée). En effet, le processus analogique de la référence et de la métaphore permet le transfert affectif entre les mondes. Dans ce type de déplacement, l'affection se transforme en référence permettant d'imaginer un état d'esprit. Elle change donc de forme, perd sa nature de sensations inexprimées et acquiert la mémoire de l'affection présente dans la référence ou la métaphore. Le caractère proprement affectif de l'expérience immédiate se transforme alors en mémoire de la rencontre entre les corps. Cette mémoire possède une potentialité affective spécifique à sa nature. La référence peut alors être utilisée afin de réactualiser l'affection qu'elle tente de saisir ou pour communiquer avec quelqu'un qui partage des références similaires.

Ces exemples de transferts illustrent les passages possibles entre les mondes, car la modification des signes ne témoignent pas uniquement de différences au niveau des connaissances et des définitions accessibles pour les individus, ce que Umberto Eco appelle l'encyclopédie du·de la lecteur·rice (1985). En effet, les signes contiennent plus que leur renvoi conventionnel à un objet. Ils peuvent aussi être associés à la mémoire d'une affection et ainsi prendre un sens affectif qui est spécifique à un corps. Spinoza soutient que la mémoire d'une affection, et sa réactualisation par l'imagination, possède une puissance affective similaire : « L'[humain] est affecté du même sentiment de joie et de tristesse par l'image d'une chose passée ou future et par l'image d'une chose présente » (1677, p. 199). De plus, la rencontre d'un corps avec lequel nous sommes déjà entrés en contact est susceptible de nous faire revivre l'affect, c'est-à-dire la modification de notre puissance d'agir.

La conception de l'imagination de Spinoza nous permet de mieux comprendre ce processus. Spinoza traite brièvement de l'imagination lorsqu'il discute des types de connaissance. Comme nous l'avons énoncé précédemment, le philosophe considère l'imagination comme présentant des idées confuses qui indiquent un état du corps et non un état du monde extérieur. Or,

Deleuze, dans sa lecture actualisante, soutient que l'imagination peut être une « vertu » et aide à la constitution d'idées claires si elle est utilisée en connaissance de cause. En effet, la compréhension des affections du corps est préalable aux connaissances adéquates. Puisque l'imagination permet de réactiver des affects passés, mieux l'individu imagine, mieux il comprend son propre corps et mieux il pourra s'orienter vers ce qui augmente sa puissance d'agir. L'imagination est donc une force positive qui permet de comprendre le corps et d'augmenter sa puissance d'agir. Les Mondes Secondaires, formés à l'aide de l'imagination des créateur·rice·s, ne sont pas contraints de correspondre directement au fonctionnement du Monde Primaire : cela permet d'imaginer d'autres types d'affections et de faire vivre des expériences qui seraient autrement impossibles. Les signes qui ont acquis une valeur affective à la suite d'expériences signifiantes facilitent ce type de processus de réactivation des affects.

En ce sens, les signes des Mondes Secondaires associés à des affects spécifiques et à des expériences passées prennent une valeur affective qui s'ajoute à l'objet pendant la *sémiosis*. Puisque le sens du signe est le résultat de son renvoi à l'objet et de sa valeur affective, l'utilisation du signe dans des processus imaginatifs permet de bénéficier de l'effet de composition (augmentation de la puissance d'agir) hors de son contexte d'origine (Monde Secondaire) : l'effet affectif se transfère vers le Monde Primaire. Bref, ces signes deviennent porteurs de souvenirs et ils ont le potentiel de réactualiser l'affect. L'imagination, par sa nature sémiotique et affective, est le processus cognitif à la base de cette potentialité.

Ainsi, certains termes ou expressions acquièrent des valeurs affectives au fil des expériences interprétatives. Ces valeurs influencent les habitudes interprétatives et témoignent des affects vécus par l'individu. En faisant le lien avec le modèle d'actualité sémiotique développé dans le chapitre précédent, nous soutenons que les signes qui fonctionnent comme des vérités pour les individus ont une forte valeur affective. En effet, selon James, les vérités sont des signes que nous utilisons pour mettre en forme l'expérience pure : elles nous permettent de comprendre ce qui nous entoure.

Or, James affirme que c'est par la répétition que ces signes prennent une valeur de vérité. En accédant par ces signes à une compréhension efficace des événements, les individus leur font confiance. Cette confiance se stabilise à chaque nouvelle occurrence de mise en forme. La relation de confiance, qui unit l'individu à ses vérités, met de l'avant le caractère affectif au centre de la mise en forme de l'expérience pure et de la vision du plurimonde. Dans la pensée de James, la valeur de vérité a un caractère rationnel (elle doit permettre de *comprendre* ce qui nous entoure), mais elle a aussi un ancrage dans les affects (elle est accompagnée d'une impression ou d'un sentiment que la mise en forme fonctionne). James affirme que le processus d'interprétation est toujours affectif, puisque nous accordons notre confiance à certains signes au détriment d'autres. Ainsi, lorsque nous étudions les visions du plurimonde, il est nécessaire de garder en tête que la sélection des vérités n'est pas uniquement rationnelle : les affects et les sentiments y jouent aussi un rôle important.

À la lumière de cette démonstration des transferts affectifs d'une expérience secondaire vers le Monde Primaire, leur influence affective potentielle devient apparente. Du point de vue purement sémiotique, il n'est pas possible d'affirmer que les deux types de mondes sont complètement séparés : le caractère affectif des expériences secondaires permet le passage de l'un à l'autre. Les expériences secondaires ont lieu dans les corps, au même titre que les expériences primaires, car les expériences sont toujours incarnées. Tolkien insiste d'ailleurs sur la nature corporelle des expériences vécues dans les Mondes Secondaires. Nous pouvons comparer les transferts affectifs des expériences secondaires vers le Monde primaire à l'écho qui persiste à résonner après le retour de l'explorateur·rice. Dans certains cas, la puissance affective des expériences secondaires est telle qu'elles peuvent contribuer à altérer la compréhension du Monde Primaire. Dans la prochaine sous-section, nous traitons spécifiquement de l'influence des expériences secondaires sur la vision du Monde Primaire et de l'intégration de la logique spinoziste dans le modèle tolkienien du plurimonde.

5.3.2 Recadrer le Monde Primaire

La manière dont les individus donnent un sens au Monde Primaire, c'est-à-dire comment il·elle·s construisent une unité cohérente à partir de l'expérience pure, est liée à leur vision du monde. Dans le cadre du modèle tolkienien du plurimonde, le concept de vision du monde est à son tour lié à ceux de connaissances et de vérités. Les vérités sont, pour les philosophes pragmatistes de la lignée de William James, des signes qui fonctionnent, c'est-à-dire qui sont aptes à rendre signifiante une partie de l'expérience pure. Ce sont elles qui cadrent notre compréhension du Monde Primaire, puisqu'elles influencent directement la sélection et la mise en relation des éléments de l'expérience pure pour les rendre signifiants.

Les vérités ont une composante cognitive indéniable, mais nous avons démontré dans la section précédente leur aspect affectif. Les vérités doivent rendre compte des affects positifs et négatifs du corps et leur fonctionnement inclut les valeurs affectives. La sensation de mise en forme réussie du monde est un affect positif. En effet, une compréhension adéquate d'un événement augmente la capacité d'agir de l'individu. Ainsi, une mise en forme du monde jugée réussie par l'individu renforce la stabilité de la vérité.

Les expériences vécues dans les Mondes Secondaires transforment la valeur affective des signes et peuvent, dans certains cas, amener à la formation de nouvelles connaissances sur les affections du corps. En effet, la valeur affective des expériences secondaires joue un rôle aussi dans le fonctionnement des vérités et de nos habitudes interprétatives. Selon Spinoza et la théorie des affects, toute connaissance prend naissance dans le corps et dans une réflexion de l'esprit sur les affections du corps et sur la modification de sa puissance à agir. Toute connaissance, peu importe qu'elle soit confuse ou adéquate, inclut donc un rapport affectif au monde et aux événements.

Dans ce cadre, l'imaginaire et les Mondes Secondaires permettent l'acquisition de connaissances et de vérités selon des processus similaires à ceux du Monde Primaire. Vinciguerra souligne cette idée, en affirmant que, dans le cadre de la pensée de Spinoza, « l'imagination est une connaissance par signes » (2005, p. 8). Ainsi, les Mondes Secondaires,

en tant qu'espaces imaginaires constitués de signes, servent de lieu pour la formation de nouvelles connaissances qui permettent de mieux comprendre les affections de notre corps lorsque mis en relation avec certains signes. Ces connaissances, à leur tour, améliorent la capacité de l'individu à naviguer dans le Monde Primaire en favorisant des rapports qui augmentent sa puissance d'agir.

Plus précisément, dans le cadre de la théorie spinoziste des affects, la compréhension des affections est le premier type de connaissance et elles sont nécessaires à toute compréhension plus adéquate des processus affectifs (notions communes et connaissances des essences). Bien qu'elles soient conçues comme inadéquates, les connaissances imaginatives sont la base sur laquelle se construisent les autres connaissances. Elles ne sont donc pas à rejeter. Une bonne compréhension des affections du corps est nécessaire à l'acquisition des connaissances adéquates. Or, les Mondes Secondaires sont un terrain propice à l'expérimentation affective et à la formation de connaissances concernant le corps de l'interprète. Celles-ci influencent par la suite la mise en forme du plurimonde.

Les Mondes Secondaires peuvent aussi permettre de prendre conscience de nos habitudes interprétatives et de nos associations affectives. Il s'agit d'un des effets de la mise à distance sémiotique et affective de l'Enchantement qui est, en ce sens, proche du Recouvrement. En effet, l'Enchantement nous amène à prendre de la distance face à nos habitudes, et un des effets de cet état est de nous permettre de voir plus clairement notre quotidien. Si cela fonctionne, nous redécouvrons des objets de bonheur devenus ternes par la familiarité, mais, plus encore, cette distance permet de prendre conscience des processus mentaux et affectifs qui sont invisibles et automatiques (habitudes interprétatives, préjugés, associations de valeurs affectives, etc.).

En rendant ces processus visibles, l'Enchantement nous offre un espace de renégociation du sens. Si Tolkien ne discute pas directement de cet effet dans *On Fairy-Stories*, il est, à notre avis, une conséquence logique du système mis en place dans son essai. À l'évidence, le remplacement temporaire de notre vision du monde par une autre met en lumière la liberté que nous avons

dans la construction de notre rapport à celui-ci. Ainsi, une modification dans le fonctionnement ou dans la valeur des signes que nous utilisons pour mettre en forme l'expérience pure a un effet sur le rapport au plurimonde.

Plus précisément, le moment-clé du retour sémiotique et affectif vers le Monde Primaire est un instant de flottement lors duquel les « choses », selon Tolkien, apparaissent comme si elles étaient vues pour la première fois : « *the queerness of things that have become trite, when they are seen suddenly from a new angle* » (1947, paragr. 84). Cet instant plus ou moins éphémère est l'occasion de recadrer le Monde Primaire par divers processus de transfert entre les mondes dont nous avons discuté dans les deux derniers chapitres. Ce pouvoir de recadrer le sens du Monde Primaire permet à l'individu d'agir plutôt que de réagir face aux événements – ce qui correspond à une plus grande agentivité par rapport au plurimonde. Par ce processus de recadrement, les expériences secondaires offrent l'opportunité à l'individu d'adopter une posture active (dans le sens spinoziste d'effort pour persévérer dans son être) en modifiant son rapport au Monde Primaire. Dans ce cas, l'individu cesse de réagir aux passions (et aux sentiments négatifs) pour agir et augmenter sa puissance d'agir.

Bref, les expériences secondaires servent parfois à renégocier notre rapport au plurimonde, soit par le transfert de valeurs affectives d'un Monde Secondaire au Monde Primaire, soit par l'acquisition de nouvelles connaissances ayant une valeur affective spécifique qui témoignent des expériences passées. De plus, l'Enchantement, un des principaux concepts de Tolkien, est un état qui permet de prendre une distance face à nos habitudes et à notre quotidien. À son tour, la sortie de cet état a pour effet de revenir au Monde Primaire avec un regard neuf (Recouvrement) et un pouvoir de renégocier notre vision du Monde Primaire (recadrement). Les expériences secondaires augmentent ainsi la puissance d'agir des individus en modifiant leur rapport au Monde Primaire : l'écosystème du plurimonde se modifie puisque de nouvelles connaissances font leur apparition et que l'attribution de valeurs change. Ce chapitre nous a donc permis de montrer que les expériences vécues dans des Mondes Secondaires peuvent modifier ou altérer la mise en forme du Monde Primaire, répondant ainsi à l'objectif final de notre modèle conceptuel.

5.4 Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons discuté de la seconde partie de notre cadre conceptuel, à savoir la théorie des affects. Prenant naissance dans la pensée de Spinoza, cette théorie postule que les rencontres entre les corps constituent le premier rapport au monde. Par leurs rencontres, les corps peuvent modifier mutuellement leurs capacités à agir : ce qui est nommé affect. Les affects peuvent être positifs, c'est-à-dire qu'ils augmentent notre capacité à être actif·ve dans le monde ; ou négatifs, signifiant qu'ils diminuent notre capacité d'agir ou nous rendent passifs. Les corps avoisinants prennent alors une valeur liée aux affects qu'ils produisent qui s'inscrivent dans la mémoire du corps.

Cette conception du rôle du corps est reprise par des théoricien·ne·s contemporain·e·s des affects. Leurs réinterprétations évacuent généralement le caractère théologique de la réflexion de Spinoza et ancrent les affects dans le corps et l'expérience humaine. Deleuze et plus récemment Massumi sont les principaux représentants de cette nouvelle théorie des affects, bien que d'autres chercheur·se·s contribuent à élaborer celle-ci par de nouveaux concepts, comme celui d'« objets de bonheur » (Ahmed, 2010b).

Les affects occupent une place centrale dans le modèle tolkienien du plurimonde, notamment parce qu'ils fournissent les outils pour réfléchir au caractère incarné de l'expérience secondaire. En effet, pour Tolkien, le voyage dans un Monde Secondaire est une expérience qui prend d'abord place dans le corps et pas seulement dans l'esprit. Le corps se trouve affecté par un monde de signes différents, ce qui peut modifier sa puissance d'agir. La théorie des affects nous permet de montrer comment le corps de l'interprète en contact avec des signes secondaire en est affecté. Ces rencontres, au même titre que n'importe quelles autres rencontres entre les corps, affectent plus ou moins chacun de ceux-ci.

De plus, la modification de la puissance d'agir, ayant lieu dans un Monde Secondaire, n'est pas confinée aux limites des Mondes Secondaires. En effet, nous avons montré qu'il existe des influences et des processus de transferts affectifs entre les Mondes Secondaires et Monde Primaire (par exemple, à travers le Recouvrement). Notamment, l'imagination de l'interprète

lui permet de réactiver des expériences secondaires et ainsi de bénéficier de l'effet de composition qui augmente sa puissance d'agir. Nous avons ainsi montré que les expériences secondaires peuvent modifier la mise en forme du Monde Primaire par ce continuum de la *semiosis*.

Au terme de ce chapitre, qui conclut la section principale de notre thèse, nous affirmons que *On Fairy-Stories* est beaucoup plus qu'une réflexion sur une démarche artistique qui expliquerait les choix esthétiques de Tolkien. En effet, dans *On Fairy-Stories*, Tolkien propose des concepts qui nous ont permis de construire un modèle portant sur l'influence des Mondes Secondaires sur le rapport au plurimonde.

Pour résumer le modèle tolkienien du plurimonde, nous affirmons que :

- 1) Les Mondes Secondaires font partie de l'expérience humaine, puisqu'ils participent à l'expérience pure.
- 2) Les Mondes (Primaire et Secondaires) sont des organisations sémiotiques qui s'élaborent à partir d'expériences pures. La distinction entre les deux types de monde se trouvent dans l'attribution de la valeur de vérité.
- 3) L'écosystème du plurimonde inclut le Monde Primaire, c'est-à-dire l'ensemble des connaissances et des vérités d'un individu au sujet du fonctionnement du réel, et les Mondes Secondaires.
- 4) L'ensemble des connaissances et des vérités qui forment les Mondes Primaire et Secondaires peuvent se superposer, ce qui signifie que des vérités acquises dans les Mondes Secondaires servent à donner du sens au Monde Primaire.
- 5) L'actualité sémiotique des mondes est fluctuante : lorsque l'interprète mobilise des vérités issues d'un Monde Secondaire pour mettre en forme son expérience, le Monde Secondaire devient actuel. L'actualité d'un monde est donc déterminée en fonction de la sémiose en acte.
- 6) L'Enchantement représente l'apogée de l'expérience secondaire et désigne l'état de l'individu lorsque sa sémiose mobilise principalement les vérités du Monde Secondaire

pour donner du sens à l'expérience secondaire : l'actualité du Monde Secondaire est alors supérieure à celle du Monde Primaire.

- 7) Après avoir été en état d'Enchantement, l'individu qui retourne dans le Monde Primaire « recouvre la vue claire », c'est-à-dire qu'il·elle retrouve les corps de son environnement immédiat sans que ceux-ci soient teintés par la familiarité.
- 8) Le moment de Recouvrement offre l'opportunité à l'individu de prendre conscience de ses habitudes interprétatives et, éventuellement, de les modifier.
- 9) Lors d'une expérience secondaire, le corps de l'interprète est mobilisé. Lorsque le corps de l'individu est affecté par les événements d'un Monde Secondaire, cela peut modifier sa puissance d'agir à l'intérieur de chacun des mondes.
- 10) La modification de la puissance d'agir vécue dans un Monde Secondaire peut être transférée vers le Monde Primaire de plusieurs manières, par exemple par la modification des actions du corps, par l'acquisition de nouvelles connaissances sur le corps et par la réactivation des affects grâce à l'imagination.
- 11) Par les différents modes d'influence et de transfert entre les mondes, les expériences vécues dans les Mondes Secondaires peuvent modifier le rapport au plurimonde et recadrer le Monde Primaire. Ce processus de modification augmente la puissance d'agir de l'individu puisqu'il ne réagit pas face au Monde Primaire (passif), mais agit (actif) pour lui donner un sens et une valeur.

Ces explications nous amènent à affirmer que les Mondes Secondaires et le Monde Primaire ne sont pas complètement séparés. Par l'expérience que nous en faisons et par les apprentissages que nous en tirons, les Mondes Secondaires sont régulièrement mis en lien avec le Monde Primaire. En effet, au niveau de la sémiologie, les habitudes interprétatives secondaires (c'est-à-dire issues des expériences vécues dans un Monde Secondaire et des interprétants secondaires qui ont aidé à lui donner du sens) peuvent servir à mettre en forme le Monde Primaire. Maintenant que le modèle tolkienien du plurimonde a été présenté, il convient de monter à quoi peut ressembler une étude qui opérationnalise ce modèle. Dans le prochain chapitre, nous illustrons brièvement une potentielle recherche, utilisant notre modèle à l'aide d'une communauté en ligne rassemblée par l'utilisation du *Hero's Journal*.

CHAPITRE 6

D'UN EXEMPLE DE JUXTAPOSITION DES MONDES : *THE HERO'S JOURNAL*

Nous avons exposé, dans les chapitres précédents, un modèle du plurimonde qui contient les concepts permettant de réfléchir à l'influence des expériences secondaires sur la vision du monde d'un point de vue sémiotique et affectif. Dans ce chapitre, nous illustrons notre modèle à l'aide d'une courte analyse. Nous ne réalisons pas une réelle étude de cas, mais visons plutôt à offrir un exemple d'objet d'étude potentiel, démontrant que notre modèle peut s'appliquer à des cas concrets. Nous articulerons donc explicitement nos 11 propositions au cas présenté.

Nous avons sélectionné *The Hero's Journal*, une entreprise états-unienne qui vend des journaux personnels narratifs dirigés⁵² et d'autres produits connexes. La raison principale de ce choix est que l'intuition des fondateurs s'aligne sur les principes du modèle tolkienien du plurimonde : l'objectif premier est de créer un journal que les individus n'abandonneront pas en cours de route. Pour ce faire, ils ont décidé de puiser dans les Mondes Secondaires typiques de la culture geek (ex. fantasy et science-fiction), touchant ainsi au rapport affectif que les fans entretiennent avec ceux-ci afin d'encourager la persévérance dans la rédaction du journal.

À ce jour, trois journaux ont été mis en vente par l'entreprise : *Legend of Istorica* (fantasy héroïque), *Istorica Magic Academy* (école de sorcellerie) et *Galaxy of Istorica* (science-fiction). En ce sens, les accroches (courte description qui a pour objectif de capter l'attention des potentiel client·e·s) des trois journaux sur le site internet de *The Hero's Journal* sont révélatrices. Le premier journal, nommé *Legend of Istorica*, est directement inscrit dans le champ lexical de la quête épique :

⁵² La pratique du journal personnel consiste à prendre note des activités, des pensées ou des émotions d'un individu (souvent quotidiennement). Il existe plusieurs types de journaux et de pratiques liés au fait de tenir un journal (appelée *journaling* en anglais) : journaux libres, dirigés, pointillés (*bullet journal*), dessinés, etc. Une des formes de journal la plus populaire au moment de l'écriture de cette thèse est le *bullet journaling* qui est une méthode d'organisation se basant sur les propositions de Ryder Carroll dans son ouvrage *The Bullet Journal Method* (2018). Contrairement à tous les autres types de journaux, *The Hero's Journal* base son approche sur l'attraction des récits et des Mondes Secondaires afin de garder actif les membres de sa communauté. Le journal contient des sections prédéterminées à remplir chaque jour.

« *Become the Hero of your Story : The Hero's Journal is a 91-day planner/journal hybrid that helps you turn ordinary goals into epic quests* ». Le deuxième, *Istoria Magic Academy*, utilise des termes associés aux jeux et à la magie pour rejoindre son audience : « *to level up your life with a magical journal that transform you into the hero of your own daily adventures* ». Le troisième et dernier journal, *Galaxy of Istoria*, s'inscrit directement dans la science-fiction par les termes qu'il mobilise : « *Prepare for Launch : use the power of storytelling to accomplish your goals and explore the stars* » (The Hero's Journal, 2022). Bref, les trois journaux s'inscrivent directement dans les genres de l'imaginaire affectionnés par la culture geek, et utilisent les codes de ces genres pour encapaciter leurs utilisateur·rice·s.

Figure 6.1 Description du journal *Legend of Istoria* selon le site web de *The Hero's Journal* (2022)

BE THE HERO OF YOUR OWN FANTASTIC STORY

The Hero's Journal is a 91-day planner/journal hybrid that helps you turn ordinary goals into epic quests. With a Legend of Istoria Journal in your pack, you're ready to start using your words and actions to change your reality.

- Fun, story-based, undated journal so that you can work at your own pace as your humble quest unfolds both in the book and real life!
- Engage your inner storyteller each time you open your Journal. You may be surprised where your imagination takes you (and we encourage you to dream the best version of your life and make a plan for it)
- The Legend of Istoria storyline takes place in the High Fantasy Land of Istoria. The main character is asked to leave their home of Humble Hills to save the land from the mighty dragon Volgrimm the Red.
- While adventuring across the vast expanses of Istoria, you (our newest Hero!) will explore: leaving your comfort zone, overcoming fear, and making allies along the way.
- Perfect for fans of The Lord of The Rings, The Hobbit, D&D, and anyone looking to add more adventure to their lives 🧝

De plus, les pratiques sémiotiques de la communauté des utilisateur·rice·s, plus précisément les façons dont elle s'approprié les affordances des trois journaux, sont particulièrement

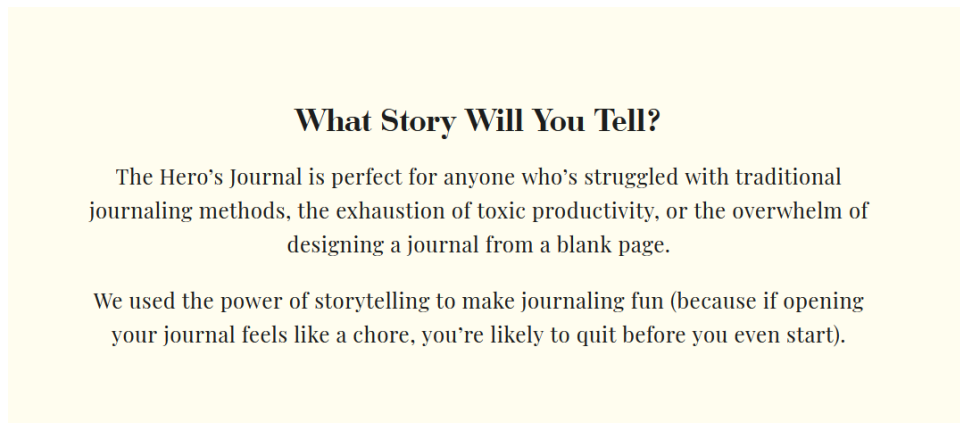
significatives : elles témoignent de la superposition des Mondes Secondaires et du Monde Primaire. Comme nous le verrons, ces pratiques sont visibles dans le groupe Facebook *The Hero's Quarters*.

Dans ce chapitre, nous décrivons d'abord l'histoire de la compagnie *The Hero's Journal*. Par la suite, nous analysons les journaux en eux-mêmes : il sera montré que ceux-ci offrent, par leurs affordances, les outils nécessaires pour procéder à une superposition des mondes. Néanmoins, cette juxtaposition reste potentielle tant qu'elle n'est pas actualisée par les pratiques des membres de la communauté. Dans la dernière section, nous verrons comment les pratiques sémiotiques de la communauté actualisent ce potentiel, et procèdent ainsi à un recadrage du Monde Primaire, tel que défini par le modèle tolkienien du plurimonde.

6.1 *The Hero's Journal*

The Hero's Journal est une compagnie qui offre des journaux narratifs basés sur des récits-types des littératures de l'imaginaire. En plus d'offrir des produits basés sur la culture geek, la compagnie se caractérise par le fort lien de proximité qu'elle entretient avec les membres de la communauté.

Figure 6.2 Lien entre la motivation, le plaisir et les récits selon le site web du *Hero's Journal*.



6.1.1 Historique de l'entreprise

The Hero's Journal est fondé en juin 2018, par Nick Logan Vitellaro et Kyle Cole, rejoints en juillet 2018 par Ryan McConnell qui réalise les dessins des journaux. La volonté première des

cofondateurs est de concevoir un journal que les utilisateur·rice·s n'abandonneront pas grâce à la puissance et à l'attrait des récits typiques de la culture geek. De nombreux psychologues ont démontré l'efficacité de tenir un journal personnel sur la motivation et sur le bien-être général (par exemple, Baikie et Wilhelm, 2005 ; Borkin, 2014 ; Lichtenthal et Neimeyer, 2012 ; Portman, 2020 ; Purcell, 2006 ; Stefano *et al.*, s. d. ; Ullrich et Lutgendorf, 2002 ; Utley et Garza, 2011). En principe, un journal dont l'utilisation à long terme est facilitée devrait avoir des effets positifs sur la qualité de vie des utilisateur·rice·s.

Ainsi, pour atteindre leur but, les cofondateurs se sont basés principalement sur la structure définie par Joseph Campbell (1904-1987), professeur au Sarah Lawrence College, spécialisé en mythologies et en religions comparés. Il est principalement connu pour son ouvrage *The Hero With a Thousand Faces* (1949), dans lequel il développe sa théorie du monomythe, qui avance que tous les mythes partagent un héros et une structure élémentaire semblables. Sa théorie structuraliste a d'ailleurs servi de fondation pour l'écriture de la saga *Star Wars* (Larsen et Larsen, 2002, p. 541), ce qui montre que les récits mythologiques stéréotypiques sont encore très populaires. Or, l'approche de Campbell a été critiquée par plusieurs folkloristes (Haring, 2016 ; Scupin, 2000). Toelken, entre autres chercheur·se·s, lui reproche d'avoir sélectionné des mythes dont la structure concordait avec sa théorie et d'en avoir ignoré d'autres. Son étude présente donc des biais de sélection de son corpus (1996, p. 413).

À la suite de plusieurs prototypes, *The Hero's Journal* lance son premier modèle, sociofinancé par une campagne sur la plateforme web Kickstarter en février 2019 (The Hero's Journal, 2019, 2020a). Le récit de ce premier journal reprend les normes de la fantasy héroïque. Cette première campagne de financement a un relatif succès avec 271 contributeur·rice·s pour un total de 15 733\$ US.

Au cours des deux années suivantes, *The Hero's Journal* se concentre sur l'édification d'une communauté, sur la création de contenu numérique et sur le renforcement du lien avec sa communauté. En même temps que le Kickstarter, la compagnie met en place le groupe

Facebook *The Hero's Quarters* qui rassemble les utilisateur·rice·s du journal, et qui fait office de principal lieu de rencontre de la communauté.

Avec l'arrivée de la pandémie mondiale de la COVID-19, *The Hero's journal* augmente sa présence en ligne. L'entreprise met en place par exemple un canal Youtube et crée plusieurs vidéos qui portent sur la culture geek et le *journaling* (2020b, 2020c, 2020d). Elle propose aussi des activités communautaires et des produits gratuits (par exemple, un journal de 30 jours, à imprimer, intitulé *Quarantine Quest*). Finalement, *The Hero's Journal* met sur pied un balado portant sur l'histoire de la compagnie, leurs diverses sources d'inspiration et leur processus de création. Le balado compte 23 épisodes, réalisés entre le 21 novembre 2020 et le 3 octobre 2021.

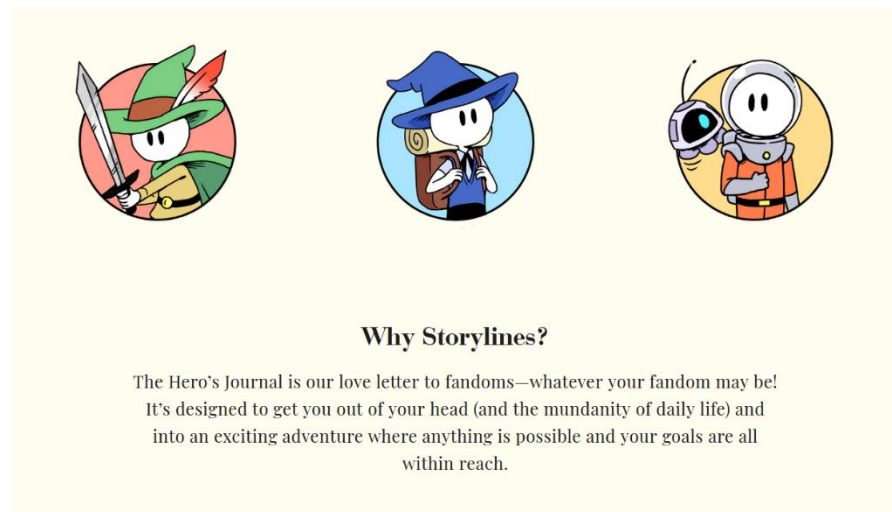
En février 2021, *The Hero's Journal* lance une deuxième campagne de sociofinancement sur Kickstarter pour un nouveau journal. Le récit reprend les normes du sous-genre de fantasy et se déroule dans une école de sorcellerie semblable à celle dans *Harry Potter*. Avec cette campagne, la compagnie commence à réaliser des diffusions en direct (*streams*), au moins une fois par semaine. Les rendez-vous hebdomadaires avec les membres de la communauté ont pour effet de construire un rapport de proximité. Cette pratique dure encore, à l'été 2022, bien qu'elle ait pris des formes différentes (*coffee chat*, *free journal Friday*, *Heroic Mornings*, etc.). Cette deuxième campagne de sociofinancement connaît un franc succès, avec 2806 contributeur·rice·s, pour un total de 302 544\$ US.

Depuis, *The Hero's Journal* a mis en place d'autres produits, par exemple des paquets de cartes de quêtes quotidiennes qui utilisent les esthétiques des trois journaux ainsi que des articles dérivés (chandails, vestes, crayons, mini-peluches, épinglettes, etc.). La compagnie a aussi tenu une convention en ligne, le 30 octobre 2021, et mis sur pied un serveur Discord⁵³. À l'été 2021,

⁵³ Discord est une plateforme de communication originellement conçue pour les communautés de joueur·se·s. Discord est basé sur des serveurs privés ou publics que peuvent rejoindre les individus et permet la messagerie instantanée et les appels audio et vidéo.

les deux cofondateurs répondaient à des appels privés, afin d'aider les membres de la communauté avec l'utilisation du journal. Finalement, un troisième journal a vu le jour qui ancre son récit dans la science-fiction. Il était en précommande en juin 2022 via le site de la compagnie (la taille de la communauté permet désormais un financement sans l'aide de Kickstarter).

Figure 6.3 Représentation de Yew dans les trois récits du *Hero's Journal* et justification des trois récits selon le site internet de la compagnie



6.1.2 Un journal narratif

Différents types de journaux existent : du journal intime au planificateur, en passant par le journal de gratitude, ils répondent tous à des besoins spécifiques. Les journaux du *Hero's Journal* peuvent être décrits comme des journaux personnels narratifs qui mettent en place une structure générale avec la progression d'un récit dans lequel le client devient s'identifier au personnage principal à la manière d'un avatar. À notre connaissance, cette compagnie est la seule à offrir ce type de journal, au moment de la rédaction de cette thèse.

Cette sous-section a pour objectif de décrire les journaux. Pour ce faire, nous reprenons les différentes sections et nous expliquons leurs contenus et leurs structures. Afin de faciliter la compréhension, les descriptions portent sur un seul des trois journaux : *Legend of Istorica* (fantasy héroïque).

6.1.2.1 Le départ : *The Call to Adventure*

Les premières pages du journal prévoient un espace pour détailler la quête choisie par l'utilisateur·rice pour la durée de la rédaction du journal. Chacune des pages a une fonction précise, basée sur la théorie structurelle de Joseph Campbell.

Le journal s'ouvre sur une page narrative dans laquelle Yew, le personnage principal et avatar de l'utilisateur·rice, contemple les étoiles et rêve de partir à l'aventure. La page suivante s'intitule « *The Call to Adventure* » et montre l'arrivée du mentor dans la maison de Yew. Cette page demande à l'utilisateur·rice de réfléchir à la motivation qui le·a pousse à vouloir entreprendre une quête ou à se fixer un objectif. Par la suite, la page « *Refusal of the Call* » pose une série de questions réflexives sur les effets potentiels d'entreprendre ou de ne pas entreprendre la quête⁵⁴ auxquelles les l'utilisateur·rice doivent répondre. Le nom attribué à la page fait référence à Campbell, qui stipule que le refus de la quête est une étape récurrente dans les histoires de héros. Cette page invite l'utilisateur·rice à prendre conscience des éléments qui le·la font douter de se lancer dans l'aventure.

La page intitulée « *Finding your North Star* » est principalement descriptive⁵⁵ et démontre l'importance d'identifier dans quelle sphère de sa vie l'utilisateur·rice désire réfléchir et travailler, pendant la tenue du journal. La définition de l'étoile du Nord se fait en invitant l'utilisateur·rice à compléter la phrase suivante : « *I want a better story about : _____* ».

L'étoile du Nord de l'utilisateur·rice permet de définir une quête, pour une période de trois mois, laquelle est l'objectif direct de la première section et le cœur du journal. L'utilisateur·rice

⁵⁴ « *What will your life look like in 3 months if you refuse the call? If you accepted the quest, what progress could be made in 3-months time? What is the worst possible thing that could happen if you accepted your call?* ».

⁵⁵ Elle contient néanmoins des questions réflexives « *What's something I've wanted to do for a long time? What's a part of myself I am ashamed of? What's something I'm afraid of trying?* », etc, mais sans espace dédié à la réponse. Ces questions aident l'utilisateur·rice à définir son étoile du Nord.

s'engage ensuite en signant un contrat, par lequel il-elle accepte de fournir un effort afin d'accomplir sa quête. Le contrat contient aussi des phrases d'encouragement : « *No matter how difficult my quest looks or feels, I will not succumb to the shadow's pull. Even if I am exhausted or if I have a hard day, even if I wander off the path or fall off the horse, even if it takes me longer than expected – I will see this quest through* ». Cet engagement formel de l'utilisateur·rice envers lui-elle-même peut aussi avoir l'effet d'augmenter sa détermination et sa persévérance à accomplir sa quête.

Figure 6.4 Page de définition de la quête personnelle pour *Legend of Istoria*


Defining Your Quest

With your call to adventure at your doorstep, an awareness of any fears that may cause inaction, and your North Star in sight, the quest is ready to begin.

A Quest is a goal you are able to make meaningful progress on in the near future. This can be specific or vague, as long as it is important to you.

Today your quest may feel large and unwieldy, too small or too simple, or anywhere in between. It is no matter what it looks like now, because this is something you will write daily, and it will likely change. The most important thing is to begin.

My Quest: _____



Accepting the Quest

I, _____, am the only hero who can complete this quest.

On this Day, ____/____/____, my quest has called me out of my comfort zone to pursue feats of legend worthy of the mightiest of heroes.

I acknowledge my time, focus, and self are worthy of this quest. I now follow my North Star and take ownership of all outcomes. I commit to being a true hero. I will not make excuses or blame others no matter what may befall me. My destiny is my own.

I will embrace progress over perfectionism, make failure a friend, and fall in love with the journey, not the destination.


No matter how difficult my quest looks or feels, I will not succumb to the shadow's pull. Even if I am exhausted or if I have a hard day, even if I wander off the path or fall off the horse, even if it takes me longer than expected – I will see this quest fulfilled.

I am the hero of this story. I chose this quest, just as much as this quest chose me. I will see it through.

X _____

Signature

Date



6.1.2.2 Les pages journalières : *The Journey*

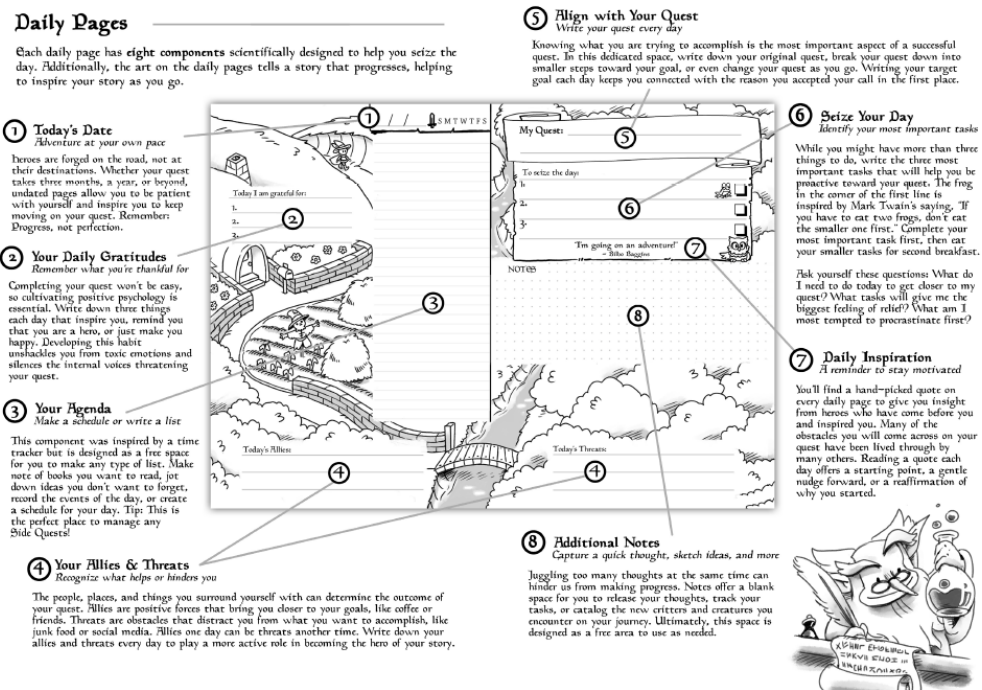
Les journaux sont constitués de 91 pages journalières, c'est-à-dire à remplir chaque jour, pour une durée approximative de trois mois. Les pages non-datées permettent à l'utilisateur·rice de prendre une pause du journal et de recommencer plus tard, sans éprouver de culpabilité ni de sentiment d'échec.

Même si les pages contiennent les mêmes sections, chacune est unique. Les illustrations changent et le récit progresse. À partir des images fournies par le journal, l'utilisateur·rice doit

mettre en forme le récit (propositions 1 et 2 de la synthèse du modèle) Les sections des pages journalières sont les suivantes :

- La date ;
- Les gratitudes (3 espaces) de la journée ;
- Les alliés (ce qui va aider à avancer dans la quête) ;
- Une citation inspirante (fixe par page) ;
- La quête ;
- Les ennemis (ce qui va nuire à l'avancement de la quête) ;
- Une liste de tâches à accomplir ;
- Deux espaces libres pour écrire.

Figure 6.5 Description des différentes sections des pages journalières



6.1.2.3 Les parties réflexives : *Chapters and Acts*

Chaque sept pages journalières marque la fin d'un chapitre du récit, qui s'accompagne d'une page réflexive dans laquelle l'utilisateur·rice est invité·e à répondre à des questions portant sur le progrès de sa quête. La refonte de *Legend of Istoria* (troisième édition) ajoute une nouvelle section ludifiée dans laquelle l'utilisateur·rice note la progression de Yew (*Level Up exercise*) :

chaque réussite correspond à l'augmentation d'une statistique (voir figure 6.6). Par exemple, si l'utilisateur·rice considère avoir avancé dans sa recherche, il·elle peut encercler le dessin qui signifie que Yew gagne plus de force.

Les journaux du *Hero's Journal* sont structurés en trois actes (comme une pièce de théâtre classique). Le nombre de chapitres par acte est irrégulier : le premier et le dernier actes comptent quatre chapitres, alors que le deuxième en compte cinq. Les actes structurent les parties importantes du récit (par exemple, dans *Legend of Istorica* : 1) le départ de Yew ; 2) Yew se rend au refuge du Dragon ; 3) le rassemblement des alliés et l'affrontement final). À la fin d'un acte, l'utilisateur·rice est invité·e à donner un titre à cette section de sa quête.

Figure 6.6 Exemple de section réflexive : la fin du premier chapitre

every seven daily pages, there is a new chapter.

Answer the two reflection questions to help you stay aligned with your North Star.

You've done it! You've stepped out your door and onto the road, where heroes are made! You should be proud! Flip back through the previous pages and take inventory—what did you realize or find out about your quest that you didn't expect?

As you leave the comfort and familiarity of the Humble Hills, the Wildwood lies ahead. How would you describe yourself at the start of this journey? How do you envision yourself if you accomplish everything you want?

Circle the experience points you achieved to keep track of your character development.

chapter complete

Experience: Circle any you experienced during the last chapter.

STRENGTH Progressed Quest, Defied The Odds, or Hit The Edge	DEXTERITY Hit Lighter or More Acrobatic	CONSTITUTION Hit Hardier or Improved Fitness	WISDOM Hit More Clever or Learned New Things	CHARISMA Improved Relationships or Increased Confidence

continue

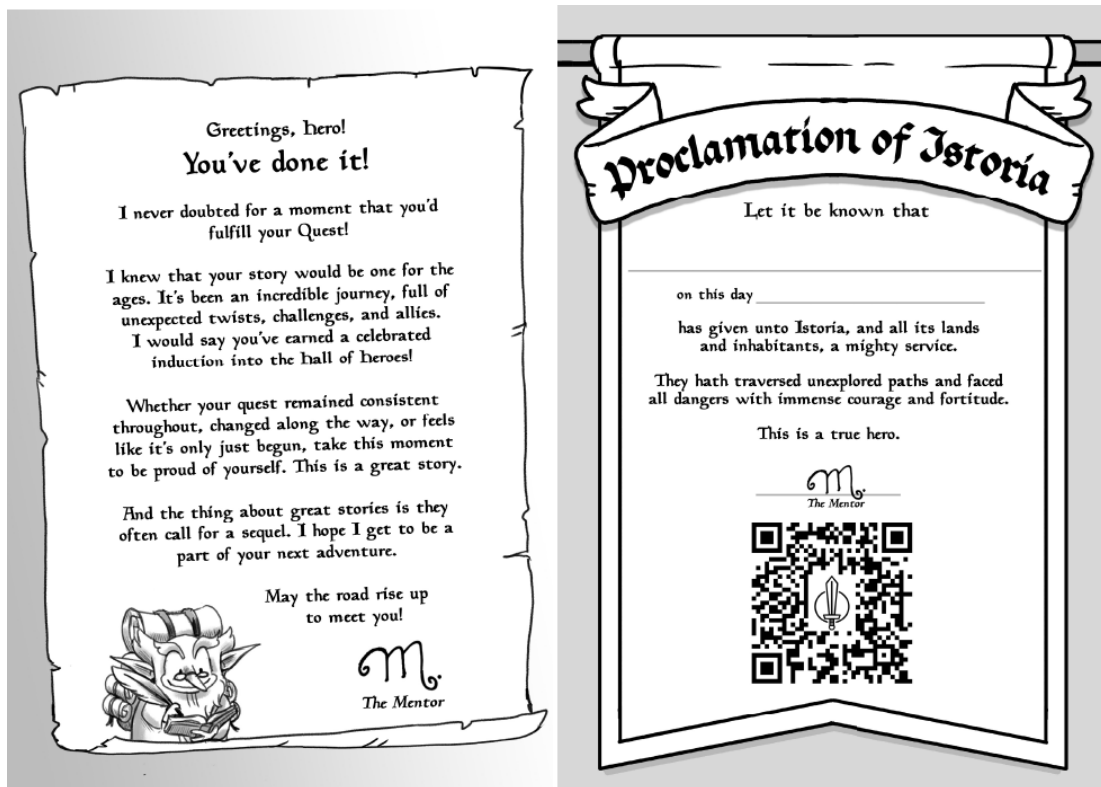
6.1.2.4 La fin : *Completing the Quest*

Après les 91 pages journalières, une courte section est constituée de deux parties : une bande-dessinée, qui illustre le combat final avec *Shadow*, et un certificat de complétion de la quête. Ce

certificat change de forme en fonction de l'esthétique du Monde Secondaire : par exemple, dans *Legend of Istorica*, il prend la forme d'une proclamation, alors que dans *Istorica Magic Academy*, il s'agit d'un diplôme.

Bref, *The Hero's Journal* est une entreprise dont l'objectif est de créer des journaux qui utilisent l'esthétique des genres de l'imaginaire affectionnés par la culture geek. La structure générale des journaux se base sur celle des mythes et des légendes dont la force narrative est établie. Nous avons choisi cet exemple, car *The Hero's Journal* offre des journaux bien adaptés au modèle tolkienien du plurimonde qui contient des affordances permettant la juxtaposition des mondes.

Figure 6.7 La fin de la quête



6.2 Une juxtaposition potentielle

La structure des journaux permet à l'utilisateur·rice de superposer le Monde Secondaire du journal à sa vie quotidienne. Nous avons vu (chapitre 4 et 5) que la juxtaposition est un concept

important du modèle tolkienien du plurimonde. Ce concept permet de rendre compte des liens sémiotiques entre les Mondes Secondaires et le Monde Primaire, dont l'écosystème forme le plurimonde (proposition 3). Le journal est analysé ici en tant qu'objet sémiotique. Nous illustrerons comment un objet peut offrir les éléments nécessaires à la juxtaposition potentielle des mondes (proposition 4). Celle-ci reste potentielle puisqu'elle doit être actualisée par les pratiques des utilisateur·rice·s – dont nous traiterons plus loin. Selon notre modèle, la sémiologie en acte rend le monde mobilisé actuel (proposition 5). Ainsi, pendant l'utilisation du journal, si l'utilisateur·rice mobilise les vérités issues du Monde Secondaire du journal, celui-ci devient sémiotiquement actuel et l'utilisateur·rice est en état d'Enchantement (proposition 6).

Pour montrer la potentialité des journaux, nous analyserons leur structure narrative et nous discuterons de l'attachement affectif aux Mondes Secondaires sur lequel s'appuie le *Hero's Journal*. Pour ce faire, nous répondrons à la question suivante : quelle marge d'appropriation est laissée par les journaux aux utilisateur·rice·s pour l'adaptation des différentes quêtes ?

6.2.1 Un univers connu : la question de la structure

Dès les premières pages des journaux du *Hero's Journal*, l'utilisateur·se se retrouve dans un monde qui mobilise son encyclopédie (Eco, 1985) : un monde de fantasy héroïque, avec un dragon et des créatures magiques, une école de sorcellerie ou un vaisseau spatial. En effet, le *Hero's Journal* fait usage d'une esthétique qui permet de classer rapidement les différentes itérations dans un genre précis.

De plus, l'utilisation des codes et, plus précisément, des effets génériques dépasse l'esthétique et concerne aussi la structure et le sens produit par le genre. Arseneault (2010) définit les effets génériques comme des signes ou des marqueurs qui ont un impact sur les spectateur·rice·s et qui permettent de les regrouper avec d'autres œuvres qui ont des effets similaires. Les genres littéraires, cinématographiques ou vidéoludiques sont, pour Arseneault, des catégorisations des effets génériques d'une œuvre.

Pour peu que le spectateur dispose des compétences génériques appropriées, le marqueur donne lieu à un effet dans l'expérience pragmatique de réception. Voir un film, lire un roman ou jouer à un jeu vidéo, c'est faire l'expérience d'un flux constant de marqueurs génériques qui, dépendamment des spectateurs individuels et de leur compétence générique, pourront produire des effets génériques qui préciseront leurs attentes et contribueront à les disposer favorablement à la suite de la séquence sémiotique. (Arsenault, 2010, p. 4)

L'expérience esthétique d'une œuvre est un processus sémiotique dans lequel les marqueurs génériques servent à orienter et à ajuster continuellement les attentes. Les connaissances issues de nos expériences dans des Mondes Secondaires similaires sont mobilisés afin de peaufiner notre compréhension générique de l'œuvre.

Le *Hero's Journal* utilise des marqueurs génériques qui facilitent la reconnaissance et l'utilisation des connaissances préalables. En effet, les trois récits réutilisent des codes spécifiques au genre littéraire dont ils sont issus. Le premier journal, intitulé *Legend of Isoria*, est un récit de fantasy structuré à l'aide du marqueur de la quête. L'ennemi principal (le Dragon) est présent dès le début et Yew (le héros principal) doit se rendre jusqu'à lui. Le deuxième journal, *Istoria Magic Academy*, situe son monde dans une école de sorcellerie et est structuré en fonction des cours et de l'horaire de l'école. Le troisième journal, *Galaxy of Istoria*, reprend les marqueurs esthétiques de la science-fiction (par exemple : aliens, vaisseau, fusil-laser) et se construit sur les missions d'exploration spatiale. Dès le départ, les journaux s'adressent à des fans de genres différents. Les utilisateurs se retrouvent en terrain probablement connu : la structure du récit fait partie de leur encyclopédie de fan d'un genre spécifique.

De manière générale, la prévisibilité et la redondance des récits sont souvent perçues négativement. Or, dans le cas d'un journal ou d'un planificateur narratif, ces caractéristiques deviennent un avantage qui simplifient le récit pour que l'utilisateur.rice puisse se concentrer sur les effets escomptés du journal : la prise en main d'un objectif de vie, la résolution d'un problème, la mise en place d'une meilleure routine de vie, etc. De plus, en s'insérant dans un imaginaire familier, l'association des éléments du récit à la vie quotidienne se réalise rapidement, puisqu'il y a peu de chances que la valeur des éléments change avec la progression

du récit. Nous verrons dans la prochaine section comment les membres de la communauté prennent l'habitude de renommer certains éléments de leur vie quotidienne en fonction du *Hero's Journal* (section sur les pratiques sémiotiques de la communauté).

Ainsi, *The Hero's Journal* fournit un exemple de la manière dont certains produits médiatiques reconnaissent le rôle-clé des expériences secondaires et s'en servent pour encapaciter leurs communautés. Les connaissances issues des expériences secondaires, dans des mondes ayant une esthétique ou une structure semblables, peuvent être réutilisées par les usager·ère·s du journal pour décrire des éléments ou des événements de leur vie quotidienne, ce qui crée une juxtaposition des Mondes Secondaires et du Monde Primaire.

The Hero's Journal est bâti en prenant en considération les expériences préalables des membres de la communauté. Celles-ci sont nécessaires au bon fonctionnement du journal. D'ailleurs, un des fondateurs de la compagnie affirme : « *either you get it, or you don't* » (Vitellaro, 2021). Il est difficile d'expliquer à quelqu'un qui ne connaît pas les codes du genre ou qui n'a pas de rapports affectifs particuliers avec les Mondes Secondaires le principe des journaux. En effet, la connaissance des marqueurs des genres va de pair avec l'attachement affectif, qui est une force potentielle qu'utilisent les concepteurs de ces journaux.

6.2.2 Rentrer à la maison : la nostalgie et l'attachement affectif aux Mondes Secondaires

Le concept de nostalgie vient du grec *nostos*, qui signifie le retour à la maison ou à la mère-patrie, et du grec *algia*, qui indique la douleur provoquée par un manque ou une absence prolongée (Boym, 2001 ; Pickering et Keightley, 2006). La nostalgie, dans sa forme originare, désigne donc le mal du pays ou l'envie de revenir à la maison⁵⁶. Au cours des dernières années, plusieurs études montrent que ce concept peut être utile pour comprendre des phénomènes

⁵⁶ La nostalgie a longtemps été étudiée d'un point de vue médical (par exemple, des études portant sur les manières de soigner les soldats atteints de mal du pays pendant une campagne militaire). À la fin du XXe siècle, la nostalgie était conçue par plusieurs chercheur·se·s comme une maladie de la modernité qui amène les individus atteints à réagir de manière négative à l'idéal de progrès infini de la modernité (Chase et Shaw, 1989 ; Lowenthal, 1985).

contemporains (Fantin *et al.*, 2021 ; Niemeyer, 2014 ; Routledge *et al.*, 2012), dont les communautés de fans (Boym, 2001 ; Proctor, 2017). Loin d'être uniquement liée à la perte ou au deuil, la nostalgie ouvre aussi un espace de réflexion pour la formation des identités. Plus précisément, les travaux de Vess et al. (2012) et de Geraghty (2014) montrent que la nostalgie des fans est une force positive qui joue un rôle dans la production de sens et pour l'affirmation de soi.

La nostalgie associée aux Mondes Secondaires et aux pratiques des fans nous permet de mettre de l'avant trois éléments. Premièrement, l'identité du fan est principalement liée aux relations affectives (Grossberg, 1992). En effet, l'attachement affectif qui caractérise les pratiques des fans a été étudié par plusieurs chercheurs. Par exemple, Toft-Neilsen affirme que « *We can map out the intensities through which we make sense of the world and in which we ground ourselves at different point* » (2019, p. 10). Cette affirmation fait référence au concept de Grossberg de *materring maps* qui stipule que certains objets (ou certains mondes) occupent une place particulière dans les habitudes interprétatives des fans.

En ce sens, les Mondes Secondaires sont des espaces affectifs (Hills, 2002), c'est-à-dire qu'ils mobilisent le corps des fans (proposition 9). Le modèle tolkienien est tout à fait cohérent avec les études contemporaines des rapports affectifs à l'intérieur des communautés de fan, qui conçoivent les Mondes Secondaires comme des espaces d'expériences réelles et significatives, vécues au niveau corporel et affectif. Les concepteurs du *Hero's Journal* ont conscience de l'attachement et du rapport affectif que les fans entretiennent avec les Mondes Secondaires. En effet, le design des journaux témoigne d'une compréhension et de l'influence des expériences secondaires sur la vision du monde. Lors d'une entrevue⁵⁷, Nick Vitellaro nous a confirmé que la sélection des nouvelles thématiques pour les journaux se fait sur la base de l'attachement à ces univers. En réutilisant les codes esthétiques et la structure des genres

⁵⁷ Nous avons discuté directement avec Nick Vitellaro le 12 mai 2021. La discussion a porté sur le processus de création du journal et sur les pratiques de la communauté.

littéraires affectionnés par la communauté, le *Hero's Journal* peut ainsi se servir de leurs habitudes sémiotiques et de leurs désirs (compris comme étant les habitudes affectives de leur corps de se tourner vers d'autres corps) pour remplir les journaux.

Par ailleurs, le lien affectif aux Mondes Secondaires a un effet sur l'identité des fans : « *[its] so much more than frivolous, disposable entertainment; it is, quite simply, one of the most important cultural text of [the fans] lives and a discursive foundation in the architecture of self-narrative* » (Proctor, 2017, p. 1117). Williams mentionne les rapports de « *desirable and appropriative self-identity and self-narrative* » entre les fans et leurs objets, c'est-à-dire que l'identité des fans a tendance à fusionner avec les textes affectionnés (2014). Selon elle, les affects et la force identificatrice aux Mondes Secondaires sont cruciaux pour comprendre les fans : ce processus d'identification affectif est une source de sécurité ontologique, c'est-à-dire « *the psychical attainment of basic trust in self-continuity and environmental continuity* » (Hills, 2012, p. 133). Dans un même ordre d'idée, Toft-Nielsen soutient que « *Fans identify with objects of fandom which possess traits considered important, and by being a fan of such objects, fans identify themselves with those traits* » (2019, p. 11). Le *Hero's Journal* puise dans cette force affective, déjà en place, pour amener ses utilisateur·rice·s à s'identifier à Yew et à reconnaître les différents éléments du Monde Secondaire.

Troisièmement, l'importance identitaire des objets médiatiques peut être analysée à l'aide du concept d'objets totémiques (Proctor, 2017). En effet, certains objets ont, pour les fans, une valeur cruciale pour définir leur identité et agissent comme des totems. En anthropologie, le concept de totem indique une pratique religieuse dans laquelle un groupe ou un clan se désigne lui-même par un symbole, souvent sous la forme d'un animal (Coppet, 2022). Cet animal désigne par association l'entière du clan et en devient le protecteur sacré. Le concept peut aussi définir de manière plus large une pratique sémiotique et affective dans laquelle l'identité de l'individu fusionne avec le signe.

L'objet médiatique affectionné représente autant l'identité du fan que le Monde Secondaire, auquel il donne accès et dont il est issu⁵⁸. En puisant dans les structures connues des fans et en se servant de leur attachement affectif, le *Hero's Journal* met en place un système qui favorise l'identification des utilisateur·rice·s et contribue à diminuer les abandons. En ce sens, le nom du personnage principal, Yew⁵⁹ (prononcé « *You* », pronom de la deuxième personne en anglais), dont l'illustration est d'ailleurs non-genrée, est une trace claire de cette volonté des cofondateurs que les utilisateur·rice·s se l'approprient⁶⁰.

Pour toutes ces raisons, le *Hero's Journal* est un bon exemple d'un objet médiatique qui se sert de l'attachement affectif aux Mondes Secondaires, afin de rendre signifiant un objet du Monde Primaire. La force d'utilisation du journal se situe dans sa capacité d'adapter les connaissances et les affects de ses utilisateur·rice·s. Les connaissances préalables au sujet de la structure et du monde du récit peuvent faciliter l'état d'Enchantement, puisque l'utilisateur·rice possède déjà les habitudes nécessaires à l'interprétation du Monde Secondaire en lui-même (proposition 6). Par ailleurs, les journaux laissent une grande liberté aux utilisateur·rice·s, qui peuvent modifier le sens de l'histoire en fonction de leur contexte immédiat et rendre l'expérience d'autant plus signifiante.

⁵⁸ Proctor se sert de ce concept pour étudier les réactions des fans aux nouvelles itérations de leurs univers avec ce qu'il nomme la nostalgie totémique : « *a type of fan protectionism [...] centred on an affective relationship with a fan-object [...]. As a result, a totemic text becomes profoundly enmeshed as a resource of meaning-making, of self-identity, self-narrative and self-continuity* » (Proctor, 2017, p. 1122). Ainsi, toute restructuration de l'objet totémique représente une « attaque » à l'identité du fan : ce concept permet donc de comprendre les réactions émotives de peuvent créer les adaptations et les redémarrages (*reboot*) des œuvres médiatiques.

⁵⁹ Le nom du personnage est le même dans toutes les itérations du journal.

⁶⁰ Certains membres de la communauté ont d'ailleurs l'habitude de dessiner leurs propres traits sur Yew dans les pages du journal.

6.2.3 La marge d'appropriation : la virtualité

Les produits principaux du *Hero's Journal* sont des journaux dirigés, c'est-à-dire contenant des sections prédéfinies à remplir⁶¹. Ce genre de journal inclut aussi les journaux thérapeutiques et à thèmes (par exemple, le journal de grossesses ou des premiers mois de la vie d'un enfant). Les sections prédéfinies, par exemple « *Today's allies* » et « *Today's treats* », favorisent le rapport réflexif au contexte de l'utilisateur·rice.

Néanmoins, la généralité des récits du *Hero's Journal* permet aux utilisateur·rices·s de puiser dans leurs habitudes interprétatives et affectives pour compléter le journal et se l'approprier. Une des particularités des récits du *Hero's Journal* est qu'ils sont composés de dessins (mis à part quelques phrases au début des journaux). La forme narrative donne moins de précisions sur les péripéties et sur la motivation des personnages. La fin des actes offre quelques indications sur les personnages, mais reste somme toute assez générale. Les journaux comportent donc une marge d'indétermination pour que les utilisateur·rice·s adaptent le journal à leurs propres besoins et habitudes.

Deux éléments du récit sont cependant plus univoques : la situation initiale et l'affrontement final. La situation initiale montre l'arrivée du mentor et le départ de Yew : cette scène agit comme une invitation à entreprendre une quête (atteindre un objectif). Étant structurés sur le principe de la quête, les journaux demandent à l'utilisateur·rice de se fixer un objectif. Le départ de Yew symbolise l'engagement de l'utilisateur·rice envers la réalisation de sa quête. De plus, la conclusion du journal affiche une morale claire : l'ennemi, *Shadow*, se nourrit des peurs et des doutes de Yew. Cette conclusion est similaire dans tous les journaux du *Hero's Journal*. L'ennemi se trouve donc à l'intérieur de l'utilisateur·rice; il incarne ses propres peurs. Le journal souhaite avoir l'effet d'encapaciter les utilisateur·rice·s en leur offrant une autre manière de percevoir et de comprendre les obstacles de leur vie. Hormis ces deux moments-clés, les récits des journaux

⁶¹ Certains autres genres de journaux, comme le *bullet journal*, ne contiennent aucune section prédéfinie : ce sont des carnets vides. Dans ces cas, l'utilisateur·rice doit élaborer la structure et la reproduire par lui·elle-même.

s'adaptent aux différentes quêtes des utilisateur·rice·s, en leurs laissant une marge de manœuvre.

Ces journaux fournissent les affordances (structurelles et esthétiques) nécessaires pour une appropriation qui s'appuie sur les habitudes interprétatives et affectives des membres de la communauté. En ce sens, les pratiques sémiotiques de la communauté témoignent de rapports d'appropriation et de superposition actuelle entre les Mondes Secondaires des journaux et le Monde Primaire des utilisateur·rice·s. Dans la prochaine section, nous présenterons quelques pratiques courantes du groupe Facebook *The Hero's Quarters*, qui illustrent l'interinfluence entre les mondes que présente le modèle tolkienien du plurimonde.

6.3 Les pratiques sémiotiques de la communauté

Les journaux du *Hero's Journal* contiennent donc des affordances propices à créer une juxtaposition des mondes : la structure et l'esthétique des journaux favorisent une appropriation qui peut mener à un transfert sémiotique et affectif entre les mondes. Cependant, cette juxtaposition potentielle s'actualise seulement par les pratiques des utilisateur·rice·s. Nous décrivons ici certaines des pratiques de la communauté en ligne du *Hero's Journal*, afin de montrer que les structures de transfert, élaborées par le modèle tolkienien, se produisent effectivement. Les outils conceptuels de la théorie peuvent être utilisés pour comprendre le fonctionnement et les effets de ces transferts.

Pour cette illustration du modèle, nous avons sélectionné deux pratiques de la communauté : 1) l'utilisation des signes provenant du Monde Secondaire du journal ; 2) le rôle de ces mêmes signes dans l'expression du rapport affectif des utilisateur·rice·s. Finalement, nous montrons comment ces pratiques mènent à un recadrage du Monde Primaire ou encore à son réenchantement.

6.3.1 Utilisation de signes provenant du Monde Secondaire

L'une des pratiques les plus courantes de la communauté en ligne du *Hero's Journal* est d'utiliser

Figure 6.8 Affrontement final dans *Legend of Istorica*



les signes provenant du Monde Secondaire des journaux pour caractériser et pour décrire des éléments de leur Monde Primaire. En effet, le groupe Facebook *The Hero's Quarter* présente quotidiennement des discussions à propos des quêtes, des allié·e·s et des ennemis, en utilisant ce vocabulaire. Ces discussions portent sur des sections à remplir dans le journal. La communauté est donc un endroit propice pour comparer les pratiques ou pour demander de l'aide aux autres membres. Par exemple, voici une question qui a été posée dans le groupe : « *What are some examples of today's allies and threats that you use?* ». Certains membres de la communauté remplissent aussi leurs journaux en utilisant explicitement des termes ou en narrativisant les éléments. Certains membres de la communauté utilisent des expressions comme « *Tools of the trade (Sword of the pen [...] the Rope of affirmations and the Armor of acceptance)* » pour décrire leurs allié·e·s. De plus, les cofondateurs utilisent le terme « héros » pour désigner les membres de la communauté ou plus généralement leurs client·e·s.

Parmi ces utilisations de signes issus du Monde Secondaire, l'une se démarque puisqu'elle ne renvoie à aucune section des journaux : l'emploi du terme « dragon » afin de référer à des difficultés vécues dans le quotidien du Monde Primaire. Dans le cadre du *Hero's Journal*, ce

terme renvoie à un personnage de *Legend of Istorica* (absent des autres journaux) : *Vulgrim the Red*. Vulgrim représente l'objectif de la quête de Yew : libérer le dragon qui, parce qu'il est possédé par *Shadow* (qui représente les doutes et les peurs de Yew) a détruit le village voisin. À la suite du combat final, Vulgrim est libéré de l'emprise de *Shadow* et n'est plus un danger pour les habitants. Au retour de Yew et ses alliés, il participe à la célébration finale.

Les membres de la communauté se sont donc appropriés le terme « dragon », en l'utilisant fréquemment pour désigner un « ennemi » qui semblait impossible à combattre. Ce sens diffère de celui accordé par les concepteurs des journaux et, en ce sens, il illustre la liberté interprétative des utilisateur·rice·s et de leur dialogue fécond avec le monde du journal. Dans une entrevue privée, le cofondateur du *Hero's Journal*, Nick Vitellaro, nous affirme ne pas avoir prévu cette appropriation du terme « dragon » par la communauté. Ce sens du signe « dragon » ne provient donc pas d'un transfert mécanique d'un monde à l'autre, mais témoigne de la négociation de sens par l'ensemble des membres d'une communauté.

Ce sens spécifique, attribué par la communauté, est un objet d'étude propice pour le modèle tolkienien du plurimonde. En effet, une étude pourrait se servir du cadre théorique développé dans cette thèse pour analyser les fonctions sémiotiques de l'utilisation de « dragon » et montrer l'influence des expériences secondaires et la valeur que les utilisateur·rice·s leur accordent. En effet, l'utilisation de ce signe témoigne du désir (dans un sens spinoziste) qui motive les membres de la communauté. La sémiosis s'actualise toujours dans un rapport affectif : toute pratique sémiotique indique un rapport affectif aux mondes et aux signes qui le décrivent. La pratique qui nous occupe dans cette section (l'utilisation du terme « dragon » pour décrire des éléments de la vie quotidienne des individus) témoigne non seulement d'un rapport affectif aux Mondes Secondaires, mais de l'expression des affects des membres de la communauté. Dans la prochaine sous-section, nous traitons de la réappropriation affective de ce signe.

6.3.2 L'expression métaphorique des affects

Le modèle tolkienien développé dans cette thèse explore les effets sémiotiques des expériences vécues dans les Mondes Secondaires. Les dimensions sémiotiques et affectives sont essentielles à une compréhension adéquate de ce type d'expérience. Comme les deux faces d'une même pièce, la sémosis s'accompagne toujours d'une affection. Dans le cadre d'une utilisation non-conventionnelle d'un signe, il est d'autant plus intéressant de se demander : quel rapport affectif la motive ?

La manière dont la communauté utilise le terme « dragon » indique le besoin d'exprimer une expérience affective. Dans ce cas, le terme « dragon » devient synonyme de difficultés, de désespoir ou d'un manque de ressources pour faire face à une situation problématique. La principale fonction de ce signe est donc l'expression d'un vécu affectif difficile. Dans un sens spinoziste, « dragon » désigne la diminution de la puissance d'agir de l'individu, mais, par son utilisation, il en augmente la puissance puisqu'il permet d'exprimer ce qui est peut-être indicible (ou du moins difficile à mettre en mots).

En somme, il s'agit d'une métaphore que nous analysons de la manière suivante : « Je me sens comme Yew devant le dragon, apeuré·e et désemparé·e face à la grandeur de la tâche à accomplir. Je dois néanmoins y faire face. » Cette métaphore signifie une situation confuse et complexe. En effet, en apposant un terme à l'expérience affective, il est possible de « saisir » (dans le sens de Massumi) une partie de ces effets (bien qu'une partie nous échappe nécessairement). Au niveau individuel, le terme « dragon » peut permettre la compréhension des sensations du corps. Comme nous l'avons vu au chapitre 5, et avec la proposition 10, les expériences secondaires permettent l'acquisition de nouvelles connaissances sur les affections du corps. Par l'utilisation métaphorique du terme « dragon » et avec leur imagination, les utilisateur·rice·s peuvent réactiver l'expérience secondaire. Bien qu'il puisse sembler étrange de réactiver une expérience négative (de peur), nous verrons dans la prochaine section que le signe « dragon » contient plus que cette valeur négative. De plus, une étude de terrain sur ce type de pratique, réalisée à l'aide du modèle tolkienien du plurimonde, permettrait d'analyser

plus en profondeur les transferts affectifs entre les expériences secondaires et la mise en forme du Monde Primaire.

Plus encore, il ne s'agit pas d'une pratique individuelle : les membres de la communauté s'en servent afin de communiquer entre eux·elles. Ce signe a donc aussi une fonction expressive et collective, en permettant de faire comprendre rapidement aux autres membres de la communauté un état corporel, affectif. Pour fonctionner adéquatement, ce processus communicationnel nécessite que les membres partagent des expériences affectives similaires, en lien avec les mêmes Mondes Secondaires. Pour quelqu'un qui se situe à l'extérieur de l'univers culturel geek (ou qui n'est pas un membre de cette communauté), cette pratique semblerait insignifiante ou hermétique. Ainsi, même dans le cas de pratiques spécifiques à une petite communauté, l'aspect conventionnel des processus sémiotiques langagiers est primordial. Il serait possible d'utiliser les outils conceptuels développés dans cette thèse, lors d'une étude de terrain, pour examiner les fonctions de cette pratique, ainsi que la compréhension qu'en ont les membres de la communauté, en évaluant aussi le fonctionnement des transferts affectifs entre les mondes et leur cristallisation dans des processus sémiotiques.

En plus de permettre la rationalisation des sensations du corps et de leur communicabilité, l'utilisation du terme « dragon » par la communauté du *Hero's Journal* témoigne d'un changement de vision du monde, comme nous l'expliquerons dans la prochaine sous-section. Notre modèle conceptuel montre comment les expériences vécues dans des Mondes Secondaires peuvent modifier la mise en forme du Monde Primaire.

6.3.3 Recadrage ou réenchantement du Monde Primaire

L'utilisation des termes « dragon » ou « quête » pour décrire des éléments du Monde Primaire produit un effet sur la compréhension du monde des utilisateur·rice·s. Comme nous l'avons vu au chapitre quatre, l'expérience pure (c'est-à-dire le flux informe des percepts et des sensations) doit être mise en forme par l'individu pour être compréhensible. Les signes utilisés dans ce processus ont une valeur affective qui témoigne du rapport au monde de l'individu. Les Mondes Secondaires sont propices à la formation de nouvelles expériences et l'état

d'Enchantement permet la prise de distance face aux habitudes interprétatives. Le modèle tolkienien du plurimonde nommé Recouvrement l'état dans lequel se trouve l'individu lors de son retour au Monde Primaire, après l'Enchantement (proposition 7). À ce moment, l'individu dispose d'un moment propice à la renégociation de sa vision du monde (proposition 8). Dans cet interstice temporel, les expériences affectives significatives, vécues dans le Monde Secondaire, peuvent se transférer vers le Monde Primaire et modifier sa mise en forme.

Bien que ce chapitre ne constitue pas une étude empirique de terrain, nous soutenons que la communauté du *Hero's Journal* témoigne de l'effet encapacitant de ce type de pratiques sémiotiques. En effet, le signe « dragon », tel qu'utilisé par cette communauté, n'est pas pris uniquement en lui-même. Le contexte narratif et les habitudes interprétatives entourant ce signe dans les Mondes Secondaires ont influencé le rapport entretenu par l'interprète avec ce signe et modifié son sens. Lorsqu'un signe provenant d'un Monde Secondaire est utilisé pour décrire un élément du Monde Primaire, ce n'est pas seulement son sens conventionnel qui influence son sens actualisé, mais aussi les signes auxquels il est lié et les habitudes sémiotiques de l'interprète. Le fait que les habitudes sémiotiques se transfèrent avec les signes provenant des Mondes Secondaires permet de mieux comprendre la fonction de ce signe pour la communauté : le héros ou l'héroïne qui fait face au dragon a peur et peut même connaître des moments de désespoir face à la tâche à accomplir, mais il ou elle finit généralement par triompher. Les utilisateur·rice·s du *Hero's Journal* transposent avec le signe les récits qui lui sont liés.

Ainsi, en s'identifiant avec Yew et avec les autres héros ou héroïnes ayant affronté des dragons au cours de l'histoire, les utilisateur·rice·s du *Hero's Journal* transfèrent dans leur propre Monde Primaire la force et la persévérance de la figure du héros. Comme il a été dit au chapitre 4, le sémiopragmatisme vise à étudier les effets des signes et des pratiques sémiotiques sur les comportements et les actions des individus. En accordance avec ses fondements sémiopragmatiste, cet intérêt pour l'action est aussi présent dans le modèle tolkienien. L'usage du terme « dragon » dans cette communauté est un exemple de l'influence qu'une pratique sémiotique peut avoir sur les actions d'un individu. Une pratique sémiotique de ce type peut

en effet être encapacitante pour les utilisateur·rice·s, ce qui explique que les journaux du *Hero's Journal* sont utilisés dans un but d'améliorer la santé mentale, de remise en forme physique, de reprise du contrôle des finances ou encore pour faire face à une crise majeure (ex. perte d'un être cher ou un divorce). Ce type d'objectif de vie comporte souvent une difficulté liée aux capacités d'agir dans des circonstances difficiles : une pratique sémiotique qui atteint les affects de l'interprète est alors une ressource qui augmente la puissance d'agir et, conséquemment, sa résilience (proposition 11). Avec cette pratique sémiotique, les utilisateur·rice·s cessent d'être passif·ve·s face aux événements difficiles et devient actif·ve·s. En intégrant des éléments du Monde Secondaire dans le Monde Primaire, ou plus précisément en utilisant des habitudes interprétatives et des croyances secondaires dans la mise en forme du Monde Primaire, l'interprète transfère son état d'Enchantement dans sa vie quotidienne. L'interprète procède ainsi au réenchantement de son Monde Primaire.

6.4 Conclusion

Dans ce dernier chapitre, nous avons vu concrètement que l'utilisation de signes provenant de Mondes Secondaires peut avoir un effet sur la mise en forme du Monde Primaire et que ce type de pratique sémiotique pourrait faire l'objet d'une étude plus approfondie. Le *Hero's Journal* nous semble être un objet pertinent pour l'illustration de notre modèle théorique, puisque l'entreprise développe un produit dont les visées s'alignent avec les objectifs du modèle tolkienien. L'analyse sémiotique d'un objet à l'aide de notre modèle théorique permet de dégager des utilisations potentielles des objets, même si celles-ci ne sont pas prévues par les concepteur·rice·s. Nous avons vu que les journaux de cette compagnie utilisent des structures narratives connues des utilisateur·rice·s. De plus, les choix des esthétiques genrées (*fantasy*, école de sorcellerie et science-fiction) contribuent à profiter de l'attachement affectif des utilisateur·rice·s pour augmenter l'efficacité du journal. Bien que les journaux produits par le *Hero's Journal* permettent une pratique sémiotique de superposition entre les mondes, seul·e l'utilisateur·rice peut l'actualiser.

L'utilisation du terme « dragon » par la communauté en ligne du *Hero's Journal* nous a fourni un exemple d'une pratique qui pourrait être analysée à l'aide du modèle tolkienien du plurimonde, afin de montrer comment s'opèrent les juxtapositions et les transferts entre les mondes. Notre modèle propose des outils analytiques qui permettent de décortiquer les différents processus d'influence entre les Mondes Secondaires et le Monde Primaire. Nous avons montré comment l'étude de ce type de pratique permet de mieux comprendre l'influence des Mondes Secondaires sur la mise en forme du Monde Primaire. Néanmoins, afin d'analyser précisément ce fonctionnement, il serait nécessaire de réaliser une étude plus approfondie des pratiques et de questionner directement les membres de la communauté.

À la lumière de ce chapitre, le type d'objet d'étude auquel s'applique le modèle tolkienien du plurimonde devient plus clair : les pratiques potentielles ou actuelles qui témoignent d'une influence des Mondes Secondaires sur le Monde Primaire. Loin d'affirmer qu'il existe une contamination (négative et pathologique) telle que le pensait Platon, nous soutenons que la capacité des expériences secondaires d'affecter profondément les individus et de modifier leur rapport au monde peut augmenter leur puissance d'agir. Les Mondes Secondaires peuvent exercer une influence positive en encapacitant les individus et en leur permettant d'agir, plutôt que de simplement réagir face aux événements. Lorsqu'un individu choisit de juxtaposer deux mondes, en intégrant un signe ou une croyance secondaire à son Monde Primaire, il·elle modifie nécessairement sa mise en forme et contribue à réenchanter son monde.

CONCLUSION

Dans la majorité des modèles philosophiques occidentaux, les Mondes Secondaires (aussi appelés imaginaires ou fictionnels) sont exclus de la réalité. Ils ont longtemps été caractérisés comme faux, mensongers ou même dangereux. Toutefois, ils occupent une place centrale dans la culture : des récits religieux aux séries télévisées, en passant par les jeux vidéo, de nombreux objets culturels mettent en place des Mondes Secondaires. Depuis les années 2000, le concept de *Worldbuilding* gagne en popularité dans le monde académique, car il permet d'expliquer le succès de grandes productions médiatiques comme *Star Wars* ou *World of Warcraft*. Les œuvres fictionnelles de Tolkien, principalement *The Lord of the Rings* et *The Hobbit*, sont aussi étudiées à la lumière du concept de *Worldbuilding*.

Malgré le fait que l'essai *On Fairy-Stories* soit quelques fois mobilisé dans le cadre d'études sur le *Worldbuilding*, particulièrement pour étudier le point de vue des créateur·rice·s (par exemple, DiGiovanna, 2007 ; Fimi et Honegger, 2019 ; Wolf, 2012), peu de chercheur·se·s notent que l'essai de Tolkien offre les bases conceptuelles nécessaires à l'élaboration d'un modèle conceptuel plus général. Dans le cadre de cette thèse, nous avons proposé de construire un modèle qui porte sur l'influence des expériences vécues dans les Mondes Secondaires et sur le rapport des individus au plurimonde, en nous basant sur les concepts que Tolkien développe dans *On Fairy-Stories*. Pour ce faire, nous avons proposé d'abord de retourner au texte et de le réactualiser en insistant sur les parties de sa réflexion qui s'intéressent aux processus sémiotiques.

Le propos de *On Fairy-Stories* est difficile à cerner. Plusieurs chercheur·se·s éminent·e·s des études tolkienienne notent, en effet, la difficulté d'approche de ce texte, caractérisé par sa dispersion (Shippey, 2000) ou comme étant trop foisonnant (Flieger et Anderson, 2008). Shippey a d'ailleurs affirmé qu'il s'agissait de l'essai le moins réussi de Tolkien (2000). Parmi les difficultés liées au texte, nous notons par exemple le style littéraire et humoristique, le

dialogue avec les elfes, le glissement du propos de l'étude des contes de fées vers la théologie, en passant par les effets sémiotiques des expériences littéraires.

Néanmoins, *On Fairy-Stories* est l'un des textes académiques les plus cités de Tolkien. Dans le premier chapitre, nous avons montré que l'essai est analysé et utilisé de plusieurs manières par les chercheur·se·s des études tolkieniennes. La diversité des interprétations universitaires illustre à la fois la richesse de l'essai et la difficulté des chercheur·se·s à déterminer avec précision l'intention de Tolkien. La conception de loin la plus fréquente est de concevoir *On Fairy-Stories* comme une réflexion sur sa démarche artistique, c'est-à-dire un texte qui explique le processus de création de Tolkien. Dans le cadre de ce type d'interprétation, l'essai est perçu comme un ensemble de propositions qui expliquent les choix esthétiques de Tolkien pour l'écriture de ses œuvres de fiction. L'essai est lu aussi comme un texte fondateur du genre littéraire de la *fantasy*. Plusieurs concepts que propose Tolkien sont déterminants pour l'étude de ce genre. Par ailleurs, les concepts théologiques qu'il développe dans l'essai, principalement l'Eucatastrophe, expliquent l'interprétation religieuse de l'essai.

Les chercheur·se·s des études tolkieniennes présentent donc des avis divergents sur le contenu et l'utilité de l'essai. Dans le cadre de cette thèse, nous avons proposé d'interpréter *On Fairy-Stories* comme un texte dont le thème central est l'expérience sémiotique, plus particulièrement celle vécue à l'intérieur des Mondes Secondaires. L'intuition de départ de notre projet est qu'aborder l'essai d'une manière sémiotique en clarifie son propos et élimine plusieurs difficultés liées à celui-ci, notamment le glissement du sujet et l'absence de ligne directrice de l'argument. Selon nous, l'essai discute des expériences vécues dans les Mondes Secondaires et de leurs influences sur le Monde Primaire. Néanmoins, plusieurs des idées de Tolkien restent en suspens ou implicites. À partir des réflexions sémiotiques que propose Tolkien dans *On Fairy-Stories*, nous avons tenté de structurer un modèle.

Nous voulions répondre à la question suivante : quel modèle sémiotique du plurimonde et de la réception des Mondes Secondaires peut-on construire à partir de l'essai *On Fairy-Stories* (1947) de Tolkien ? Cette question de recherche comportait deux objectifs généraux qui ont guidé le

choix de notre projet. Nous voulions d'abord montrer que, dans *On Fairy-Stories*, Tolkien propose une réflexion qui dépasse à la fois l'explicitation de sa démarche artistique et la détermination des critères d'un « bon » conte de fées. Nous avons mis en lumière l'utilité des concepts qu'il présente pour l'étude des phénomènes et des pratiques culturelles dans les Mondes Secondaires (*Worldbuilding*). Cet objectif explique la raison pour laquelle notre modèle concerne la position de réception et non celle de création.

Il aurait été possible de développer un modèle de la création de Mondes Secondaires, puisque Tolkien consacre une partie de son essai aux concepts d'Imagination, d'Art et de Fantasy. D'ailleurs, plusieurs chercheurs (par exemple Brierly, 2015 ; DiGiovanna, 2007 ; Fimi et Honegger, 2019 ; Martin et Sneegas, 2020) utilisent l'essai de Tolkien dans le dessein d'étudier les processus de création des Mondes Secondaires. L'analyse des processus créatifs est fréquente dans les études tolkieniennes et l'essai *On Fairy-Stories* est régulièrement mobilisé à cette fin, puisque le processus de création occupe une partie de son essai. Or, il nous semblait important de mettre de l'avant les concepts que Tolkien développe pour réfléchir à l'expérience de ceux et de celles qui se trouvent au pôle de la réception, car cette partie est souvent négligée.

Notre thèse visait aussi à développer un modèle, inspiré de Tolkien, mais qui serait plus développé que celui présent dans *On Fairy-Stories*. Nous avons exposé, au deuxième chapitre de notre recherche, plusieurs concepts de Tolkien restés imprécis et équivoques. De même, le style littéraire de Tolkien, et les fréquentes métaphores qu'il emploie, rendent difficile l'application directe de ses idées dans une recherche. Afin d'atteindre les objectifs de notre projet, nous avons procédé à certaines modifications conceptuelles, par exemple la division de l'Enchantement en deux concepts distincts, et nous avons précisé le fonctionnement de certains processus sémiotiques.

Notre projet, tel qu'articulé par notre question de recherche, nécessitait donc une liberté interprétative et une lecture actualisante (Citton, 2017). Nous avons fait le choix méthodologique de mettre Tolkien en dialogue avec des théories ayant le potentiel, selon nous, de compléter ses idées. Ainsi, cette thèse est le résultat d'une appropriation de notre part de ce

que Tolkien affirme dans *On Fairy-Stories* et, en ce sens, ne constitue en aucun cas une tentative de découvrir ses intentions au moment de la rédaction.

En cohérence avec nos objectifs de recherche, nous avons sélectionné la méthode de l'herméneutique pragmatiste pour nous guider. Cette méthode, mise de l'avant par Citton dans *Lire, interpréter, actualiser. Pourquoi les études littéraires ?* (2017), s'élabore sur le postulat que la richesse des œuvres (littéraires, théoriques ou philosophiques) se trouve dans leur réactualisation anachronique. Ce type de lecture ne vise jamais à retrouver un sens originel ou la volonté de l'auteur·rice, mais plutôt à permettre l'appropriation des textes par des lecteur·rice·s en fonction des contextes singuliers. Cette idée s'accorde avec l'approche de Tolkien, qui affirme en effet que la force d'un récit se trouve dans son applicabilité, c'est-à-dire dans les liens que les lecteur·rice·s font entre le récit et leurs expériences. Nous avons respecté ce postulat dans notre projet, en ne visant donc pas à la reconstitution d'un sens initial, mais pour en construire un nouveau qui soit en dialogue avec des éléments (événements ou autres textes) de notre temps.

Dans le cas de lectures littéraires, les interprétations appropriatives et anachroniques se font en relation avec les expériences des lecteur·rice·s. Afin d'adapter cette approche à une lecture théorique réalisée dans le cadre d'un projet de recherche, nous avons décidé de mettre *On Fairy-Stories* en dialogue avec deux théories contemporaines qui illustrent leur sensibilité aux phénomènes actuels : le sémiopragmatisme états-uniens et la théorie spinoziste des affects.

Apparue dans la deuxième moitié du XIXe siècle, dans les écrits de Peirce, le sémiopragmatisme nous a fourni des outils pour comprendre les processus interprétatifs. Par la suite, la philosophie de l'expérience de James nous a permis de montrer que les Mondes Secondaires sont des lieux d'expérience au même titre que le Monde Primaire. Ils sont tout aussi réels d'un point de vue expérientiel. Afin de rendre compte de la composition multiple de l'expérience humaine, nous avons finalement proposé le terme de plurimonde. Dans la lignée des concepts de plurivers et de multivers, nous proposons ce nouveau concept, qui veut rendre compte de la structure multiple des mondes qui composent l'expérience humaine. Ce

concept stipule en effet qu'une diversité de mondes entrent continuellement en rapport, les uns avec les autres, et ont des degrés d'actualité variables.

Quant à la théorie des affects, elle se base sur les réflexions qu'élabore Spinoza dans *L'Éthique* (1677). À partir des travaux de Deleuze et de Massumi, cette théorie réactualisée occupe une place notable dans le monde académique contemporain. Dans le cadre de notre thèse, la théorie spinoziste des affects nous a permis d'insister sur la place qu'occupe le corps dans les expériences humaines. Puisque les Mondes Secondaires font partie de la réalité expérientielle, le corps des interprètes est mobilisé également dans les expériences secondaires. La théorie des affects nous a permis d'interpréter différemment les concepts tolkieniens du Recouvrement et de l'Enchantement, et de montrer comment les expériences secondaires offrent l'opportunité de recadrer nos rapports dans le plurimonde.

Ainsi, à partir du dialogue entre Tolkien, le sémiopragmatisme et la théorie spinoziste des affects, nous avons élaboré un modèle qui traite de l'influence des expériences secondaires sur le rapport au Monde Primaire et au plurimonde. Nous caractérisons notre modèle comme tolkienien, puisqu'il est basé sur des concepts et des idées de Tolkien. Il a pour objectif de représenter la composition multiple de l'expérience humaine à travers divers mondes. Grâce au concept de plurimonde, nous pouvons affirmer que le « monde réel » est en fait composé d'un assemblage de mondes plus ou moins actuels selon les contextes, les cultures et les individus.

Nous avons développé notre modèle en fonction de trois postulats issus de la pensée de Tolkien. Premièrement, nous refusons de juger *a priori* de la valeur de la réalité et de la vérité des différents types de mondes. Comme nous l'avons vu au chapitre 3, plusieurs approches des Mondes Secondaires les ont d'emblée exclus de la réalité. Contrairement à celles-ci, Tolkien affirme que les valeurs de réalité et de vérité sont en lien avec les croyances des individus : « *the critic's philosophy does not allow [the tale] to be possible in "real life," so that he would actually disbelieve [it]* » (Tolkien, 1947, p. 45). La réalité n'est pas identique pour tou·te·s. Elle découle de la valeur

apposée aux parties du monde : ces jugements de valeur témoignent de la vision de l'interprète, et non de l'expérience pure.

Deuxièmement, notre modèle est basé sur le concept de monde, lequel, selon son étymologie, renvoie à ce qui est déjà organisé. Suivant cette signification et selon la philosophie de James, notre approche postule que nous n'avons pas d'accès brut à l'expérience pure. Toute conscience d'un monde nécessite un processus sémiotique de sélection et de mise en forme. En dehors des processus sémiotiques, il n'existe pas de mondes, seulement de l'expérience pure.

Troisièmement, le concept de fiction a un long historique et a été utilisé pour dévaloriser les expériences secondaires. Pour cette raison, nous avons fait le choix, à la suite de Tolkien, de ne pas utiliser ce concept pour favoriser celui de Monde Secondaire. Il existe une distinction entre le Monde Primaire et les Mondes Secondaires, laquelle est fondamentale pour l'expérience humaine. Dans le cadre du modèle tolkienien du plurimonde, il n'y a pas d'adéquation entre Monde Primaire et réalité physique, ni entre Mondes Secondaires et mondes non existants. Les deux types de mondes ont une existence physique et ils s'influencent mutuellement. Comme Tolkien le note, les Mondes Secondaires sont en dialogue avec le Monde Primaire. Dans l'acte de lecture, les lecteur·rice·s créent des liens entre les mondes. Pour Tolkien, la force d'un Monde Secondaire, et du récit qui y prend place, est dans son applicabilité aux expériences des lecteur·rice·s.

Ces trois postulats nous ont guidée pour l'élaboration de notre modèle, et nous ont aidée à rester cohérente avec la vision de Tolkien. Le modèle tolkienien du plurimonde peut donc être résumé par trois concepts principaux : 1) l'expérience, 2) le plurimonde et 3) le Recouvrement.

Tout d'abord, les expériences vécues dans des Mondes Secondaires constituent une partie de l'expérience humaine. En accord avec la philosophie de l'expérience de William James, les êtres humains sont continuellement dans l'expérience pure qui regroupe, de manière non organisée, l'ensemble de ce qui existe. Étant préalable à la mise en forme sémiotique, les expériences ne

sont pas encore organisées sous forme de mondes et aucune valeur de vérité ou de réalité ne leur ait apposée. À ce stade, l'expérience est indifférenciée : elle est dite pure, puisqu'elle n'a pas encore été organisée par les processus sémiotiques. Puisqu'il n'existe pas encore de différences avec les Mondes Primaires et Secondaires dans l'expérience pure, nous affirmons que les expériences vécues dans les deux types de mondes participent à l'expérience humaine. Lors de l'organisation sémiotique du plurimonde, l'individu sélectionne et organise ses expériences et ses connaissances sous forme de mondes.

Par la suite, comme son nom l'indique, un des concepts principaux de notre modèle est celui de plurimonde qui comprend les Mondes Primaire et Secondaires. Le Monde Primaire représente l'ensemble des croyances et des connaissances de l'individu sur le fonctionnement du réel. Le Monde Primaire inclut aussi une sélection des éléments de l'expérience pure et des jugements de valeur, c'est-à-dire que certaines parties de l'expérience pure sont mises de côté ou sont dévalorisées lors de la mise en forme du plurimonde. Le Monde Primaire varie d'un individu à l'autre, mais puisque plusieurs connaissances et jugements de valeur sont transmis par l'éducation, une certaine uniformité existe dans une même culture. Quant aux Mondes Secondaires, ils sont entièrement constitués de signes et émanent de créations humaines. Ils peuvent avoir plus ou moins de similarité avec le Monde Primaire des lecteur·rice·s. En tant que partie de l'expérience pure, les processus de sélection et de mise en forme s'appliquent aussi aux Mondes Secondaires, c'est-à-dire qu'il existe une liberté interprétative et qu'un même Monde Secondaire ne sera pas identique d'un·e interprète à l'autre.

Les Mondes Primaires et Secondaires forment la réalité de l'individu : son plurimonde. Les mondes peuvent se superposer lorsque des croyances, des vérités ou des idées issues d'un Monde Secondaire sont ajoutées au Monde Primaire. En tant qu'ensemble d'idées au sujet du fonctionnement de la réalité, le Monde Primaire est souvent modifié : de nouvelles croyances et connaissances s'y ajoutent régulièrement. Les expériences vécues dans des Mondes Secondaires peuvent modifier le Monde Primaire, c'est-à-dire qu'il peut y avoir des transferts de vérités d'un Monde Secondaire vers le Monde Primaire.

À l'intérieur du plurimonde, les Mondes ont des degrés d'actualité variable en fonction des processus sémiotiques de l'individu. Dans le chapitre 4, nous avons montré que, en accord avec les principes du sémiopragsmatisme, l'actualité se réalise par les processus sémiotiques. Lorsque l'individu est en état d'Enchantement, c'est-à-dire qu'il·elle interprète les signes d'un Monde Secondaire à l'aide de vérités et de croyances formées durant des expériences secondaires, l'actualité sémiotique du Monde Secondaire est plus grande que celle du Monde Primaire. Ainsi, l'actualité n'est pas une caractéristique intrinsèque à un type de monde, mais plutôt l'effet de la sémiosi qui actualise momentanément un monde.

Bref, le plurimonde est un concept qui sert à représenter la structure mouvante des expériences du réel. Au sein du plurimonde, plusieurs mondes de natures différentes cohabitent et s'interinfluencent : de nouvelles expériences viennent modifier la compréhension du réel des individus, remplaçant ou remodelant d'anciennes vérités par de nouvelles.

Comme nous l'avons montré au chapitre 5, l'un des objectifs de notre modèle était d'explicitier la manière dont les expériences vécues dans un Monde Secondaire influencent le Monde Primaire. À travers le concept de Recouvrement, nous avons exposé la façon dont l'état d'Enchantement offre les conditions nécessaires à une renégociation du plurimonde. Ainsi, lors d'une expérience vécue dans un Monde Secondaire, le corps de l'interprète est mobilisé. Les sensations, les affections et les affects vécus par l'individu lui font expérimenter un monde différent. Dans ce nouvel état du monde, l'interprète peut entrer en état d'Enchantement et interpréter ce monde par lui-même, sans tenter de faire des correspondances entre le Monde Primaire et le Monde Secondaire. Lorsque l'état d'Enchantement s'achève et que le Monde Primaire redevient actuel, l'interprète se trouve dans un contexte propice à la modification de son plurimonde. En effet, le Recouvrement désigne le moment où l'individu retrouve les corps qui l'entourent, mais sans que ceux-ci ne soient teintés de familiarité : les corps se rencontrent de nouveau. Bien que le Recouvrement se produise rarement, ce moment de redécouverte offre à l'interprète l'occasion de prendre conscience des effets affectifs des corps qui l'entourent et des effets sémiotiques de ses habitudes interprétatives. Cette prise de conscience peut, à son tour, amener une modification dans l'agencement du plurimonde, notamment par le

remplacement d'une croyance primaire par une croyance secondaire (par exemple, dans le cas d'une œuvre qui aurait sensibilisé l'interprète à un enjeu et aurait ainsi modifié sa compréhension du fonctionnement du plurimonde).

Le Recouvrement, bien qu'il soit un concept important de notre modèle, n'est pas le seul mode de transformation du plurimonde. En effet, l'influence des affects sur la sémiologie a comme conséquence que toute expérience ayant une valeur affective transforme la mise en forme du plurimonde, même si cette différence est parfois minime. Nous avons montré dans le chapitre 5 que l'interprétation des signes est influencée par les souvenirs des expériences passées des individus. Ainsi, la sémiologie d'un·e interprète est le résultat des affects passés et témoigne des expériences particulièrement significatives qui ont modifié le corps de l'individu. Même si elle est subtile, l'influence des affects passés est non négligeable : puisque l'expérience d'un individu n'est jamais identique à celle d'un autre, la sémiologie de deux interprètes ne peut jamais être identique.

Que ce soit par l'ouverture due au Recouvrement, le transfert de vérités ou simplement la modification du rapport affectif aux signes, les expériences secondaires exercent une influence sur notre rapport au plurimonde. Mis à part la réflexion théorique au sujet des Mondes Secondaires, notre recherche avait aussi pour objectif de construire un modèle opérationnalisable. Le modèle tolkienien du plurimonde contient donc des concepts qui peuvent être utilisés afin d'analyser des pratiques contemporaines en lien avec les Mondes Secondaires. Ces trois concepts (expérience, plurimonde et Recouvrement) forment le cœur du modèle tolkienien du plurimonde, qui peut être résumé par les 11 propositions que nous avons énumérées en conclusion du chapitre 5 (voir aussi Annexe B).

Au fil de la progression de notre thèse, nous espérons avoir montré qu'il est important d'étudier les rapports sémiotiques et affectifs aux Mondes Secondaires, afin de mieux comprendre l'influence de nos expériences secondaires sur notre vision du plurimonde. Des croyances religieuses aux communautés d'admirateur·rice·s, de nombreuses pratiques contemporaines témoignent d'une influence ou de superposition entre les mondes. Les concepts développés

pour notre modèle peuvent servir à l'analyse des rapports entre les mondes et mettre de l'avant les processus de transfert et d'influence.

En effet, au chapitre 6, nous avons illustré notre modèle par l'étude d'une pratique sémiotique spécifique à une communauté en ligne. Toutefois, notre modèle pourrait servir à d'autres types d'études. Tout d'abord, le modèle tolkienien du plurimonde vise à approfondir l'influence des Mondes Secondaires sur notre compréhension du réel. Ainsi, les concepts développés dans cette thèse peuvent servir à étudier tout phénomène de transfert ou de superposition entre les mondes. L'expérience religieuse est un exemple de ce type de superposition dans laquelle les connaissances et les vérités issues d'un monde de signes se transfèrent vers le Monde Primaire. Selon l'intensité de la croyance religieuse, les deux types de monde peuvent devenir indifférenciables. Les concepts de vérités et les rapports affectifs aux signes sont particulièrement utiles pour ce type de recherche. Une étude sur ces thématiques pourrait par exemple documenter les pratiques de superpositions ou les raisons qui amènent aux transferts de vérités d'un monde à l'autre.

Par ailleurs, le modèle tolkienien du plurimonde peut servir à étudier d'autres pratiques culturelles contemporaines en lien avec les Mondes Secondaires similaires à celle que nous avons brièvement analysée au chapitre 6. En effet, les Mondes Secondaires occupent une place importante dans l'écosystème médiatique contemporain, et, conséquemment, plusieurs pratiques culturelles peuvent être analysées à l'aide de notre modèle. Par exemple, la popularité persistante à travers les générations de certaines œuvres qui construisent des Mondes Secondaires pourrait être éclairée par notre approche. Certains Mondes Secondaires dépassent en effet les œuvres d'où ils émanent et deviennent un espace connu pouvant être réactualisé par de nouveaux objets culturels. Parmi les pratiques culturelles, l'attachement aux Mondes Secondaires et son rôle dans la construction identitaire des individus est un objet particulièrement intéressant. Au chapitre 6, nous avons montré que les objets culturels (et leurs Mondes Secondaires) peuvent jouer un rôle important sur le plan de l'identité individuelle et collective. Ce phénomène a été étudié notamment chez les admirateur·rice·s : les objets deviennent parfois des totems avec lesquels l'individu fusionne, c'est-à-dire que l'objet culturel

occupe une place centrale dans sa représentation de lui-même, mais sa signification peut aussi être exprimée et communiquée aux autres qui peuvent se reconnaître dans cette pratique. L'étude de ce type de rapport fusionnel avec un Monde Secondaire serait une piste intéressante pour l'application de notre modèle. En somme, notre modèle peut être utilisé pour étudier de nombreux phénomènes culturels contemporains, notamment les pratiques des communautés et des sous-communautés qui se développent autour d'un Monde Secondaire.

Enfin, le modèle tolkienien du plurimonde met de l'avant les effets des signes employés pour mettre en forme les mondes. En ce sens, le modèle tolkienien peut aussi servir à l'analyse du Monde Primaire. Nous insistons sur le fait que les mondes sont des structures sémiotiques construites à partir de l'expérience pure. Suivant les postulats du sémiopragsmatisme et les outils de notre modèle, l'ensemble des connaissances et des vérités qui forme le Monde Primaire peut mettre en lumière les effets des signes sur les actions des individus : les croyances poussent les individus à l'action. Plus précisément, l'attribution de valeur est essentielle à la mise en forme du Monde Primaire et est généralement accessible aux chercheur·se·s dans les propos et les actions des individus. En s'inspirant de l'anthropologie sémiotique et de la méthode de la description dense de Clifford Geertz (1998), notre modèle pourrait révéler la structure profonde qui justifie les pratiques et les processus sémiotiques des individus. Ce type d'analyse nous semble pertinente pour l'étude de problèmes éthiques et politiques, dans lesquels la structure du réel influence les actions, par exemple les phénomènes de toxicité en ligne et les idéologies radicales (ex. néonazisme et droite alternative).

Outre des méthodes analytiques ou descriptives, le modèle pourrait servir à déconstruire les idées qui forment le Monde Primaire des individus, dans une visée d'intervention. En montrant que l'organisation du plurimonde est une construction sémiotique, nous affirmons qu'il est possible de le structurer autrement. En effet, comme nous l'avons exposé dans le chapitre 5, l'une des visées de notre modèle est de montrer que les visions du plurimonde se modifient au fil des expériences. À la suite d'une analyse qui révélerait les problèmes au niveau de l'attribution des valeurs, l'intervention individuelle ou en communauté pourrait amener à des prises de conscience et ainsi modifier l'organisation de la réalité.

Nous avons nommé ce processus de transformation du plurimonde le recadrage ou le réenchantement du Monde Primaire. Le recadrage peut se faire à la suite de n'importe quelle expérience (primaire ou secondaire). Cependant, le réenchantement se produit, lui, à la suite d'une expérience secondaire d'Enchantement qui se transfère en partie vers le Monde Primaire. Pour faire suite à l'un de nos objectifs de recherche, qui était de développer un modèle qui traite de l'influence des Mondes Secondaires sur le rapport au réel, nous affirmons donc que les Mondes Secondaires, et les récits qui y prennent place, ont virtuellement la capacité de modifier notre vision du plurimonde. Cette capacité des Mondes Secondaires les inclut donc dans la sphère du politique.

Tout au long de notre thèse, nous nous sommes abstenue de discuter des implications politiques de notre modèle. Néanmoins, affirmer que les Mondes Secondaires exercent une influence sur la construction du Monde Primaire pose d'emblée des questions d'ordre éthique et politique : certains Mondes Secondaires sont-ils « mauvais » ? Certains objets médiatiques peuvent-ils « pervertir » les individus (particulièrement les jeunes) ? Doit-on censurer ou rendre inaccessibles certains Mondes Secondaires ? Ce type de questions est typique des « paniques morales » qui entourent l'apparition de nouvelles formes médiatiques (par exemple, les jeux de rôles et les jeux vidéo). Basés sur l'idée de l'influence fictionnelle que dénonce Platon (385apr. J.-C.), les instigateurs des paniques morales affirmeront par exemple que les jeux vidéo rendent les enfants violents. Étant donné la similarité apparente de notre modèle avec de tels raisonnements, il nous semble nécessaire de conclure notre thèse avec une discussion sur la portée éthique et politique des Mondes Secondaires.

Les expériences que nous vivons dans les Mondes Secondaires ont la capacité de modifier notre rapport au plurimonde, autant positivement que négativement. Le processus d'influence précède le jugement de sa valeur. De plus, suivant les postulats de la théorie des affects, il n'est pas possible de déterminer à l'avance les effets d'une expérience sur les corps. Par exemple, une scène de violence raciste ou à caractère sexuel au cinéma peut avoir un effet de désensibilisation à la violence ou de glorification de l'acte, mais elle peut aussi rendre réceptif à la réalité de ces enjeux et au vécu des victimes. La valeur associée à ces expériences est

apposée en fonction du contexte, des affects et de l'organisation du plurimonde de l'individu qui interprète la scène.

Bien qu'il existe une marge de liberté importante dans l'interprétation des expériences secondaires, notre modèle ne défend pas un relativiste absolu. Comme l'affirme Eco (1990), l'interprétation se fait dans les limites des signes qui sont fournis par le texte et le contexte sociohistorique. Ainsi, un individu ne peut pas interpréter un texte de n'importe quelle manière : certaines lectures sont erronées, c'est-à-dire qu'elles ne correspondent pas aux signes du texte. Le traitement d'une thématique dans une œuvre ou dans un Monde Secondaire influence donc le sens qui en sera produit. Pour reprendre l'exemple précédent, si un récit présente une scène de violence sexuelle et que la suite du récit met l'accent sur les séquelles de la victime, il serait difficile d'interpréter que l'œuvre promeut ou défend ce type de violence : il faudrait faire abstraction d'une grande partie du récit. L'interprétation de la structure des Mondes Secondaires est similaire : si les signes qui rendent le monde accessible insistent sur une thématique, la mise en forme du monde en tiendra compte. Les limites mises en place dans les textes expliquent en partie la similarité des interprétations, bien qu'il subsiste un espace de liberté interprétative.

De plus, nous attribuons une valeur à la diversité des représentations. Puisque les Mondes Secondaires et les récits qui y prennent place peuvent servir d'outils de sensibilisation, la diversité de points de vue et des structures du réel représentent une de leurs forces potentielles. Les Mondes Secondaires offrent la possibilité d'expérimenter des modes de fonctionnement différents de ceux du Monde Primaire ou de vivre quelque temps dans la peau de quelqu'un d'autre. En effet, les Mondes Secondaires sont des lieux privilégiés d'expériences et d'expérimentations : ils offrent les conditions nécessaires à une (re)négociation de l'organisation du Monde Primaire.

Autrement dit, nous proposons une interprétation tolkienienne de l'expression anglaise « *representation matters* » : en tant que mondes de signes, les Mondes Secondaires sont une représentation libre du Monde Primaire. Tolkien affirme d'ailleurs que les Mondes Secondaires

sont toujours construits en dialogue avec le Monde Primaire du créateur ou de la créatrice. Tout comme les fictions spéculatives, les Mondes Secondaires sont des espaces privilégiés pour imaginer différemment la réalité. Loin d'affirmer que tous les Mondes Secondaires ont des visées politiques ou subversives, nous insistons sur la capacité qu'offrent les expériences de modifier notre rapport au réel. Même en dehors de l'aspect rationnel des expériences secondaires, leurs puissances affectives modifient continuellement notre compréhension du plurimonde, même si la différence est parfois imperceptible.

Dans la lignée de la lecture politique de Patrick Curry, nous affirmons donc qu'il est possible de penser « changer le monde » avec l'Imagination et les Mondes Secondaires. Le modèle tolkienien du plurimonde stipule, en mettant de l'avant que les mondes sont des constructions sémiotiques, qu'il est aussi possible de l'organiser autrement. De cette manière, les Mondes Secondaires proposent des avenues pour la suite et le réenchantement du plurimonde.

ANNEXE A

RÉSUMÉ DES PRINCIPAUX CONCEPTS TOLKIENIENS UTILISÉS DANS LE MODÈLE DU PLURIMONDE

Types de création	
Création	Acte par lequel le Dieu chrétien a créé <i>ex-nihilo</i> le Monde Primaire (monde « réel » dans la langue usuelle). Ce type de création est inaccessible aux êtres humains.
Subcréation	Acte par lequel un être humain imite la Création divine en construisant un Monde Secondaire, en se servant des matériaux offerts par le Monde Primaire. Dans une approche tolkienienne, la Subcréation est conçue comme une expression essentielle de la nature humaine.
Types de mondes	
Monde Primaire	Terme tolkienien servant à désigner ce que nous nommons de manière usuelle : le monde « réel ». Au sein du modèle théologique de Tolkien, le Monde Primaire est une création divine et offre la « matière première » pour les Subcréations humaines.
Mondes Secondaires	Œuvres créés par des êtres humains. Ce type de mondes, un monde de signes, est secondaire par rapport au Monde Primaire, car ils arrivent postérieurement et lui sont subordonnés. Ils constituent néanmoins une part essentielle de la réalité expérientielle des humains, et ce, à la fois aux plans individuel et social.

Distinction entre Magie et Enchantement(s)	
Magie	Technique qui vise à produire une altération dans le Monde Primaire. La Magie peut prendre diverses formes (verbales, cognitives, machiniques, etc.), elle s'apparente, dans le raisonnement de Tolkien, à la pensée scientifique moderne.
Enchantement comme processus	Processus de création d'un Monde Secondaire. Ce processus est appelé Enchantement en comparaison avec l'Art elfique consistant à envoûter des êtres humains.
Enchantement comme état	État dans lequel se trouve un individu lorsqu'il est immergé dans un Monde Secondaire. Cet état se caractérise par un « abandon » temporaire des croyances issues du Monde Primaire, afin de constituer des habitudes interprétatives secondaires.
Effets des expériences vécues dans des Mondes Secondaires	
Recouvrement	Effet caractérisé par une prise de conscience des habitudes interprétatives et des biais qu'elles produisent dans notre rapport au Monde Primaire. Cette distance face aux habitudes permet, par la suite, une renégociation du rapport aux signes.
Évasion	Effet caractérisé par une liberté temporaire face à la « domination » du Monde Primaire, tel un moment de repos permettant aux individus d'augmenter leur résilience afin de faire face aux difficultés de leur contexte primaire.
Consolation	Effet affectif à la suite d'une catastrophe heureuse, l'Eucatastrophe, laquelle nécessite un renversement rapide entre une situation apparemment désespérée et une fin heureuse. L'effet de Consolation se caractérise par une expérience affective et émotive intense.

ANNEXE B

RÉSUMÉ DU MODÈLE TOLKIENNIEN DU PLURIMONDE

- 1) Les Mondes Secondaires font partie de l'expérience humaine, puisqu'ils participent à l'expérience pure.
- 2) Les Mondes (Primaire et Secondaires) sont des organisations sémiotiques qui s'élaborent à partir d'expériences pures. La distinction entre les deux types de monde se trouvent dans l'attribution de la valeur de vérité.
- 3) L'écosystème du plurimonde inclut le Monde Primaire, c'est-à-dire l'ensemble des connaissances et des vérités d'un individu au sujet du fonctionnement du réel, et les Mondes Secondaires.
- 4) L'ensemble des connaissances et des vérités qui forment les Mondes Primaire et Secondaires peuvent se superposer, ce qui signifie que des vérités acquises dans les Mondes Secondaires servent à donner du sens au Monde Primaire.
- 5) L'actualité sémiotique des mondes est fluctuante : lorsque l'interprète mobilise des vérités issues d'un Monde Secondaire pour mettre en forme son expérience, le Monde Secondaire devient actuel. L'actualité d'un monde est donc déterminée en fonction de la sémosis en acte.
- 6) L'Enchantement représente l'apogée de l'expérience secondaire et désigne l'état de l'individu lorsque sa sémosis mobilise uniquement les vérités du Monde Secondaire pour donner du sens à l'expérience secondaire : l'actualité du Monde Secondaire est alors complète.
- 7) Après avoir été en état d'Enchantement, l'individu qui retourne dans le Monde Primaire « recouvre la vue claire », c'est-à-dire qu'il·elle retrouve les corps de son environnement immédiat sans que ceux-ci soient teintés par la familiarité.
- 8) Le moment de Recouvrement offre l'opportunité à l'individu de prendre conscience de ses habitudes interprétatives et, éventuellement, de les modifier.

- 9) Lors d'une expérience secondaire, le corps de l'interprète est mobilisé. Lorsque le corps de l'individu est affecté par les événements d'un Monde Secondaire, cela peut modifier sa puissance d'agir à l'intérieur de chacun des mondes.
- 10) La modification de la puissance d'agir vécue dans un Monde Secondaire peut être transférée vers le Monde Primaire de plusieurs manières, par exemple par la modification des actions du corps, par l'acquisition de nouvelles connaissances sur le corps et par la réactivation des affects par l'imagination.
- 11) Par les différents modes d'influence et de transfert entre les mondes, les expériences vécues dans les Mondes Secondaires peuvent modifier le rapport au plurimonde et recadrer le Monde Primaire. Ce processus de modification augmente la puissance d'agir de l'individu puisqu'il ne réagit pas face au Monde Primaire (passif), mais agit (actif) pour lui donner un sens et une valeur.

BIBLIOGRAPHIE

- Abbott, E. A. (1884). *Flatland: A Romance of Many Dimensions*. Dover Publications.
- Abdulla, A. K. (1985). *Catharsis in literature*. Indiana University Press.
- Adams, R. M. (1974). Theories of actuality. *Noûs*, 8(3), 211-231.
<https://doi.org/10.2307/2214751>
- Ahmed, S. (1999). Home and away: Narratives of migration and estrangement. *International journal of cultural studies*, 2(3), 329-347.
- Ahmed, S. (2004). Affective economies. *Social text*, 22(2), 117-139.
- Ahmed, S. (2006). *Queer Phenomenology: Orientations, Objects, Others*. *Queer Phenomenology*. Duke University Press. <https://doi.org/10.1515/9780822388074>
- Ahmed, S. (2010a). Happy Objects. Dans M. Gregg et G. J. Seigworth (dir.), *The Affect Theory Reader* (p. 29-51). Duke University Press.
- Ahmed, S. (2010b). *The Promise of Happiness*. Duke University Press.
- Ahmed, S. (2013). *Strange encounters: Embodied others in post-coloniality*. Routledge.
- Almeder, R. (1973). Peirce's Pragmatism and Scotistic Realism. *Transactions of the Charles S. Peirce Society*, 9(1), 3-23.
- Anderson, B. (2014). *Encountering Affect: Capacities, Apparatuses, Conditions*. Ashgate.
- Anderson, B. (2016). Neoliberal affects. *Progress in Human Geography*, 40(6), 734-753.
- Aristote. (335apr. J.-C.). *L'Éthique à Nicomaque*.
- Aristote. (375apr. J.-C.). *La Poétique* (C.-E. Ruelle, trad.). Flammarion.
- Arsenault, D. (2010). Introduction à la pragmatique des effets génériques: l'horreur dans tous ses états. *Loading...*, 4(6).
<https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/87>
- Ash, J. (2015). Technology and affect: Towards a theory of inorganically organised objects. *Emotion, Space and Society*, 14, 84-90.
- Augustin, S. (1975). *De dialectica*. Springer Science & Business Media.

- Augustinus, A. et Bonnet, G. (2013). *Abrégé de la grammaire de Saint Augustin* (1. éd.). Les Belles Lettres.
- Bachmann, D. (2007). Words for Magic: goetia, gûl and lúth. Dans E. Segura (dir.), *Myth and Magic : Art according to the Inklings*. Walking Tree Publishers.
- Badiou, A. (1988). *L'être et l'événement*. Le Seuil.
- Badiou, A. (2006). *Logiques des mondes. L'Être et l'événement* (vol. 2). Le Seuil.
- Baikie, K. A. et Wilhelm, K. (2005). Emotional and physical health benefits of expressive writing. *Advances in Psychiatric Treatment*, 11(5), 338-346.
<https://doi.org/10.1192/apt.11.5.338>
- Baker, G. et Morris, K. (2002). *Descartes' Dualism*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780203983638>
- Barthes, R. (1966). Introduction à l'analyse structurale des récits. *Communications*, 8(1), 1-27.
- Basch, M. F. (1988). *Understanding psychotherapy: The science behind the art*. Basic Books.
- Beal, J. (2017). Tolkien, Eucatastrophe, and the Re-Creation of Medieval Legend. *Journal of Tolkien Research*, 4(1).
- Bergson, H. (1889). *Essai sur les données immédiates de la conscience*. BnF collection ebooks.
- Besson, A. (2015). *Constellations. Des mondes pour jouer: Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*. Cnrs.
- Billard, V. (2013). *Geek philosophie*. Hermann.
- Billett, S. (2014). *Mimetic learning at work: Learning in the circumstances of practice*. Springer.
- Blust, R. A. (2007). Proto-Oceanic *mana Revisited. *Oceanic Linguistics*, 46(2), 404-423.
- Böcking, S. (2008). Suspension of Disbelief. Dans *The International Encyclopedia of Communication*. Wiley Online Library.
<https://doi.org/10.1002/9781405186407.wbiecs121>
- Boehm, O. (2014). *Kant's Critique of Spinoza*. Oxford University Press.
- Bolaños, K. A. (2017). Plato on the responsible use of poetry and fiction in The Republic and The Laws. *Kritike: An Online Journal of Philosophy*, 11(2), 241-256.
- Bonenfant, M. (2011). Les mondes numériques ne sont pas «virtuels»: L'exemple des jeux vidéo en ligne. *Revue des sciences sociales (Strasbourg)*, (45).

- Borkin, S. (2014). *The Healing Power of Writing: A Therapist's Guide to Using Journaling with Clients*. WW Norton & Company.
- Bown, N. (2001). *Fairies in Nineteenth-Century Art and Literature*. Cambridge University Press.
- Boym, S. (2001). *The Future of Nostalgia*. Basic Books.
- Brawley, C. (2007). The Fading of the World: Tolkien's Ecology and Loss in The Lord of the Rings. *Journal of the Fantastic in the Arts*, 18(3), 292.
- Breuer, J. et Freud, S. (1895). *Études sur l'hystérie* (A. Berman, trad.). Presses Universitaires France.
- Brierly, N. T. (2015). *Worldbuilding Design Patterns in the Works of JRR Tolkien*.
- Brown, D. (2012). *The suspension of disbelief in videogames* [PhD Thesis, Brunel University School of Arts PhD Theses].
- Burdon, G. (2022). On being affected: Desire, passion, and the question of conatus after Spinoza and Deleuze. *Transactions of the Institute of British Geographers*, 47, 682-694. <https://doi.org/10.1111/tran.12526>
- Burkhart, T. A. (2015). *J.R.R. Tolkien, Ecology, and Education* [The University of North Carolina].
- Bush, M. (2012). « *Just a Fool's Hope* »: J.R.R. Tolkien's *Eucatastrophe* as the Paradigm of Christian Hope [Liberty University].
- Caïra, O. (2007). *Jeux de rôle: les forges de la fiction*. CNRS.
- Caldecott, S. et Honegger, T. (dir.). (2008). *Tolkien's The Lord of the Rings - Sources of Inspirations*. Walking Tree Publishers.
- Calleja, G. (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation*. MIT Press.
- Campbell, J. (1949). *The Hero With a Thousand Faces*. Princeton University Press.
- Campbell, L. et Honegger, T. (2011). *The Ecological Augury in the Works of JRR Tolkien*. Walking Tree Publishers.
- Carpenter, H. (1977). *JRR Tolkien: a Biography*. Houghton Mifflin Company.
- Carroll, R. (2018). *The Bullet Journal Method: Track the Past, Order the Present, Design the Future* (Illustrated edition). Portfolio.

- Chance, J. (2008). "Queer" Hobbits: The Problem of Difference in the Shire. Dans H. Bloom (dir.), *Bloom's Modern Critical Interpretations* (p. 19-26). Bloom's Literary Criticism.
- Chance, J. (2016a). "In the Company of Orcs": Peter Jackson's Queer Tolkien. Dans K. Coyne Kelly et T. Pugh (dir.), *Queer Movie Medievalisms* (p. 95-112). Routledge.
- Chance, J. (2016b). *Tolkien, Self and Other: "This Queer Creature"*. Springer.
- Chase, M. et Shaw, C. (dir.). (1989). The Dimensions of Nostalgia. Dans *The Imagined Past: History and Nostalgia* (p. 1-17). Manchester University Press.
- Cilli, O. (2019). *Tolkien's Library: An Annotated Checklist*. Luna Press Publishing.
- Citton, Y. (2017). *Lire, interpréter, actualiser. Pourquoi les études littéraires ?* (Nouvelle édition augmentée). Éditions Amsterdam.
- Closs Stephens, A. (2016). The affective atmospheres of nationalism. *Cultural geographies*, 23(2), 181-198.
- Cobley, P. et Randviir, A. (2009). Introduction : What is Sociosemiotics? *Semiotica*, 2009(173).
- Cohen, C. M. (2009). The Unique Representation of Trees in The Lord of the Rings. *Tolkien Studies*, 6(1), 91-125.
- Coleridge, S. T. (1817). *Biographia Literaria*. Project Gutenberg.
- Cometti, J.-P. (2010). *Qu'est-ce que le pragmatisme?* Gallimard.
- Coppet, D. de. (2022). *TOTEM ET TOTÉMISME*. Encyclopædia Universalis. Récupéré le 27 juin 2022 de <http://www.universalis-edu.com.proxy.bibliotheques.uqam.ca/encyclopedie/totem-et-totemisme/>
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience* (vol. 1990). Harper & Row.
- Curry, P. (1997). *Defending Middle-Earth. Tolkien: Myth and Modernity*. Houghton Mifflin Harcourt.
- Curry, P. (1999). Magic vs. enchantment. *Journal of Contemporary Religion*, 14(3), 401-412.
- Curry, P. (2007). Iron Crown, Iron Cage: Tolkien and Weber on Modernity and Enchantment. Dans E. Segura et T. Honegger (dir.), *Myth and Magic: Art according to the Inklings*. Walking Tree Publishers.

- Cusset, F. (2017). L'événement herméneutique. Dans Y. Citton, *Lire, interpréter, actualiser. Pourquoi les études littéraires ?* (Nouvelle édition augmentée, p. 11-24). Éditions Amsterdam.
- Davidsen, M. A. (2016). The religious affordance of fiction: a semiotic approach. *Religion*, 46(4), 521-549.
- Deleuze, G. (1968a). *Différence et répétition*. Presses Universitaires France.
- Deleuze, G. (1968b). *Spinoza et le problème de l'expression*. Minuit.
- Deleuze, G. (1969). Spinoza et la méthode générale de M. Gueroult. *Revue de Métaphysique et de Morale*, 74(4), 426-437.
- Deleuze, G. (1981). *Spinoza-philosophie pratique*. Les Éditions de minuit.
- Deleuze, G. et Guattari, F. (1980). *Mille plateaux. Capitalisme et schizophrénie*. Éditions de Minuit.
- Dewey, J. (1882). The Pantheism of Spinoza. *The Journal of Speculative Philosophy*, 16(3), 249-257.
- Dewey, J. (1933). *How we think*. Houghton Mifflin.
- Dewey, J. (1934). *Art as experience*. Perigee Books.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education* (vol. 50). Taylor & Francis.
- Dickerson, M. (2006). *Ents, Elves, and Eriador: The Environmental Vision of JRR Tolkien*. University Press of Kentucky.
- DiGiovanna, J. (2007). Worldmaking as Art Form. *The International Journal of the Arts in Society*, 2(1), 115-122.
- Doležel, L. (1979). Extensional and intensional narrative worlds. *Poetics*, 8(1-2), 193-211.
- Doležel, L. (1998a). *Heterocosmica: Fiction and possible worlds*. JHU Press.
- Doležel, L. (1998b). Possible Worlds of Fiction and History. *New Literary History*, 29(4), 785-809.
- Dubourg, E., Thouzeau, V., Dampierre, C. de et Baumard, N. (2021, 16 février). *Exploratory preferences explain the cultural success of imaginary worlds in modern societies*. PsyArXiv. <https://doi.org/10.31234/osf.io/d9uqs>

- Duffy, B. R. et Zawieska, K. (2012). Suspension of disbelief in social robotics. Dans *2012 IEEE RO-MAN: The 21st IEEE International Symposium on Robot and Human Interactive Communication* (p. 484-489). IEEE.
- Durand, M., Goudeaux, A., Horcik, Z., Salini, D., Danielian, J. et Frobert, L. (2013). Expérience, mimèsis et apprentissage. Dans *Expérience, activité, apprentissage* (p. 39-64). Presses Universitaires de France.
- Eco, U. (1984). *Sémiotique et philosophie du langage*. Presses Universitaires de France.
- Eco, U. (1985). *Lector in fabula*. Le livre de poche.
- Eco, U. (1988). *Le signe*. Éditions Labor.
- Eco, U. (1990). *Les Limites de l'interprétation*. Le livre de poche.
- Eliseo, V. (1987). La sémosis sociale: fragments d'une théorie de la discursivité. *Sciences du langage, PUV*.
- Ermi, L. et Mäyrä, F. (2005). Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion. *Worlds in play: International perspectives on digital games research*, 37.
- Escobar, A. (2018). *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*. Duke University Press.
- Ewalt, D. M. (2013). *Of dice and men: The story of Dungeons & Dragons and the people who play it*. Simon and Schuster.
- Fantin, E., Fevry, S. et Niemeyer, K. (dir.). (2021). *Nostalgies contemporaines. Médias, cultures et technologies*. Septentrion Presses Universitaires.
<https://www.decitre.fr/livres/nostalgies-contemporaines-9782757431726.html>
- Fernandez, I. (2003). La vérité du mythe chez Tolkien : imagination et gnose. Dans *Devaux, M. (dir.) Tolkien, les racines du légendaire* (p. 247-272). Ad Solem.
- Ferré, V. (2001). *Tolkien. Sur les rivages de la Terre du Milieu*. Christian Bourgois.
- Ferrer, D. (2010). Mondes possibles, mondes fictionnels, mondes construits et processus de genèse. *Genesis. Manuscrits – Recherche – Invention*, (30), 109-130.
<https://doi.org/10.4000/genesis.127>
- Ferri, A. J. (2007). *Willing suspension of disbelief: Poetic faith in film*. Lexington Books.
- Fimi, D. (2008). *Tolkien, Race and Cultural History: From Fairies to Hobbits*. Palgrave Macmillan.

- Fimi, D. et Honegger, T. (dir.). (2019). *Sub-creating Arda: World-building in JRR Tolkien's Works, its Precursors, and Legacies*. Walking Tree Publisher.
- Fine, G. A. (1983). *Shared fantasy: Role playing games as social worlds*. University of Chicago Press. <https://books.google.fr/books?hl=fr&lr=&id=rLILbN0XuSEC&oi=fnd&pg=PP11&dq=Shared+fantasy:+Role+playing+games+as+social+worlds,&ots=Ayu2VVGQVI&sig=3botREzDYOXiydMfwTrmM-wVB2w>
- Flieger, V. (1983). *Splintered Light: Logos and Language in Tolkien's World*. Kent State University Press.
- Flieger, V. (2001). *A Question of Time: JRR Tolkien's Road to Faërie*. Kent State University Press.
- Flieger, V. (2005). *Interrupted music: The making of Tolkien's mythology*. Kent State University Press.
- Flieger, V. (2012). *Green Suns and Faërie, essays on J.R.R. Tolkien*. Kent State University Press.
- Flieger, V. (2014). *Pour comprendre Tolkien. Une lumière éclatée : Logos et langue dans l'oeuvre de Tolkien*. Desclée de Brouwer.
- Flieger, V. et Anderson, D. A. (2008). *Tolkien on Fairy-stories*. HarperCollins.
- Foucault, M. (1969). *L'archéologie du savoir*. Gallimard.
- Frege, G. (1892). On Sense and Reference. Dans *Translations from the philosophical writings of Gottlob Frege* (P. T. Geach et M. Black, trad., p. 56-78). Blackwell Publishing Ltd.
- Freud, S. (1900). *L'interprétation du rêve* (J.-P. Lefebvre, trad.). Seuil.
- Gadamer, H. G. (1960). *Vérité et méthode: les grandes lignes d'une herméneutique philosophique*. Seuil.
- Gadamer, H.-G. (2005). *L'herméneutique en rétrospective*. Vrin.
- Gallagher, M. (2016). Sound as affect: Difference, power and spatiality. *Emotion, Space and Society*, 20, 42-48.
- Garbowski, C. (2014). Tolkien's Philosophy and Theology of Death. Dans A. Arduini et C. A. Testi, *Tolkien and Philosophy*. Walking Tree Publishers.
- Garréta, G. et Girel, M. (2007). Préface. Dans W. James, *Essais d'Empirisme Radical*. Flammarion.
- Geertz, C. (1998). La description dense. Vers une théorie interprétative de la culture. *Enquête. Archives de la revue Enquête*, (6), 73-105.

- Genette, G. (1991). Les actes de fiction. Dans *Fiction et Diction*. Seuil.
- Geraghty, L. (2014). *Cult Collectors: Nostalgia, Fandom and Collecting Popular Culture*. Routledge.
- Gervais, B. (1990). *Récits et actions: pour une théorie de la lecture*. Longueuil, Québec: Le Préambule.
- Gervais, B. (1993). *À l'écoute de la lecture*. VLB.
- Goh, R. B. (2014). The Lord of the Rings and New Zealand: fantasy pilgrimages, imaginative transnationalism and the semiotics of the (Ir) Real. *Social Semiotics*, 24(3), 263-282.
- Goodman, N. (1978). *Ways of Worldmaking*. Hackett Publishing.
- Greene, B. (2000). *The elegant universe: Superstrings, hidden dimensions, and the quest for the ultimate theory*. American Association of Physics Teachers.
- Gregg, M. et Seigworth, G. J. (dir.). (2010). *The Affect Theory Reader*. Duke University Press.
- Greimas, A. J. (1977). Elements of a narrative grammar. *Diacritics*, 7(1), 23-40.
- Grossberg, L. (1992). Is there a fan in the house?: The affective sensibility of fandom. Dans L. A. Lewis (dir.), *The adoring audience* (p. 50-65). Routledge.
- Gygax, G. (1985). On the influence of J.R.R. Tolkien on the D&D and AD&D games. *Dragon*, (95), 12-13.
- Gygax, G. et Arneson, D. Dungeons and Dragon, first edition. Tactical Studies Rules. 1974.
- Hall, S. (1974). The television discourse-encoding and decoding. *Education and culture*.
- Haring, L. (2016). *Grand theory in folkloristics*. Indiana University Press.
- Hegel, G. W. F. (1807). *Phénoménologie de l'esprit* (B. Bourgeois, trad.). Vrin.
- Heidegger, M. (1927). *Être et temps*. Gallimard.
- Helen, D. (dir.). (2017). *Death and Immortality in Middle-earth*. Luna Press Publishing.
- Highmore, B. (2010). Affect, food, and social aesthetics. Dans M. Gregg et G. J. Seigworth (dir.), *The affect theory reader* (p. 118-37).
- Hills, M. (2002). *Fan Cultures*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203361337>
- Hills, M. (2012). Psychoanalysis and digital fandom: theorizing spoilers and fans self-narratives. *Producing theory in a digital world: The intersection of audiences and production in contemporary theory*, 105-122.

- Hintikka, J. (1967). Individuals, possible worlds, and epistemic logic. *Nous*, 33-62.
- Hintikka, J. (1989). Exploring possible worlds. Dans *Possible Worlds in Humanities, Arts and Sciences. Proceedings of the Nobel Symposium* (vol. 65, p. 54-55).
- Horcik, Z. et Durand, M. (2015). L'expérience mimétique dans l'apprentissage adulte: le cas des formations par simulation. *Schweizerische Zeitschrift für Bildungswissenschaften*, 37(1), 167-186.
- Hume, K. (1984). *Fantasy and Mimesis: Responses to Reality in Western Literature*. Routledge.
- Hutton, R. (2008). The Pagan Tolkien. *The Ring and the Cross: Christianity and the Lord of the Rings*, 57-70.
- Hutton, R. (2010). Can We Still Have a Pagan Tolkien?: A Reply to Nils Ivar Agøy. *The Ring and the Cross: Christianity and the Lord of the Rings*, 90.
- Iser, W. (1972). The reading process: A phenomenological approach. *New literary history*, 3(2), 279-299.
- Iser, W. (1979). La fiction comme effet. *Poétique*, 10(39).
- Iser, W. (2012). *L'appel du texte* (V. Platini, trad.). Éditions Allia.
- Jack, G. (2015). Postcolonial theory: Speaking back to empire. Dans *The Routledge Companion to Philosophy in Organization Studies*. Routledge.
- James, W. (1890). *The Principles of Psychology*. Henry Holt and Company.
- James, W. (1897). *The Will to Believe and Other Essays in Popular Philosophy*. Project Gutenberg.
- James, W. (1902). *The Varieties of Religious Experience*. Charles Keller (EPUB).
- James, W. (1907a). *Le pragmatisme: un nouveau nom pour d'anciennes manières de penser*. Flammarion.
- James, W. (1907b). *Pragmatism, A New Name for Some Old Ways of Thinking*. The Project Gutenberg EBook.
- James, W. (1909a). *A Pluralistic Universe. Hibbert Lectures at Manchester College on the Present Situation in Philosophy*. Longmans, Green and Co.
- James, W. (1909b). *The Meaning of Truth*. The Project Gutenberg.
- James, W. (1911). *Introduction à la philosophie*. Les Empêcheurs de Penser en Rond.
- James, W. (1912a). *Essais d'empirisme radical* (G. Garreta et M. Girel, trad.). Flammarion.

- James, W. (1912b). *Essays in Radical Empiricism*. The Project Gutenberg EBook.
- Jauss, H. R. (1978). *Pour une esthétique de la réception* (C. Maillard, trad.). Gallimard.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University.
- Kalinowski, G. (1985). *Sémiotique et philosophie*. John Benjamins Publishing Company.
- Keating, T. P. (2019). Pre-individual affects: Gilbert Simondon and the individuation of relation. *cultural geographies*, 26(2), 211-226.
- Kennedy, L. (2003). Piece of Mind: Forget about Beginnings, Middles, and Ends. The New Storytelling Is about Making Your Way in a Fragmented, Imaginary World. *The Boston Globe*, 1.
- Kisor, Y. (2017). Queer Tolkien: A Bibliographical Essay on Tolkien and Alterity. Dans *Tolkien and Alterity* (p. 17-32). Springer.
- Kragh, H. (2009). Contemporary History of Cosmology and the Controversy over the Multiverse. *Annals of Science*, 66(4), 529-551.
- Kripke, S. A. (1963). Semantical Considerations on Modal Logic. *Acta Philosophica Fennica*, 83-94.
- Kripke, S. A. (1972). Naming and necessity. Dans *Semantics of natural language* (p. 253-355). Springer.
- Lapoujade, D. (2007). *William James: empirisme et pragmatisme*. Les Empêcheurs de Penser en Rond. http://www.renaud-bray.com/Livres_Produit.aspx?id=835858&def=William+James%3a+empirisme+et+pragmatisme%2cLAPOUJADE%2c+DAVID%2c2846711526&utm_campaign=page-réseaux-sociaux&utm_medium=réseaux-sociaux&utm_source=facebook-like
- Lapoujade, D. (2019). *William James: Empiricism and Pragmatism*. Duke University Press.
- Larsen, S. et Larsen, R. (2002). *Joseph Campbell: A Fire in the Mind: The Authorized Biography*. Simon and Schuster.
- Latour, B. (2004). Why has critique ran out of steam? *Critical inquiry*, 30.
- Leibniz, G. W. (1710). *Essais de Théodicée*.
- Lewis, C. I. (1918). *A survey of symbolic logic*. University of California Press.
- Lewis, C. I. (1926). *The pragmatic element in knowledge*.

- Lewis, C. S. (dir.). (1947). *Essays Presented to Charles Williams*. Oxford University Press.
- Lewis, D. (1973). *Counterfactuals*. Harvard Business Press.
- Lewis, D. (1978). Truth in fiction. *American philosophical quarterly*, 15(1), 37-46.
- Lewis, D. K. (1986). *On the plurality of worlds* (vol. 322). Blackwell Oxford.
- Lichtenthal, W. G. et Neimeyer, R. A. (2012). Directed journaling to facilitate meaning-making. Dans *Techniques of grief therapy* (p. 185-188). Routledge.
- Lordon, F. (2010). *Capitalisme, désir et servitude: Marx et Spinoza*. La fabrique éditions.
- Lowenthal, D. (1985). *The past is a foreign country*. Cambridge University Press.
- Lycan, W. G. (1979). The Trouble with Possible Worlds. Dans *The Possible and the Actual: Readings in the Metaphysics of Modality* (p. 274). Cornell University Press.
- Madelrieux, S. (2008). *William James, L'attitude empiriste*.
- Marion, J.-L. (2018). *On Descartes' passive thought: the myth of Cartesian dualism*. University of Chicago Press.
- Martin, J. V. et Sneegas, G. (2020). Critical worldbuilding: Toward a geographical engagement with imagined worlds. *Literary Geographies*, 6(1), 15-23.
- Marx, W. (2011). La véritable catharsis aristotélicienne. Pour une lecture philologique et physiologique de la Poétique. *Poétique*, 166(2), 131-154.
<https://doi.org/10.3917/poeti.166.0131>
- Massumi, B. (1995). The autonomy of affect. *Cultural critique*, (31), 83-109.
- Massumi, B. (2002). *Parables for the Virtual*. Duke University Press.
- Massumi, B. (2010). The Future Birth of the Affective Fact : the Political Ontology of Threat. Dans M. Gregg et G. J. Seigworth (dir.), *The affect theory reader* (p. 52-70).
- Massumi, B. (2011). *Semblance and Event: Activist Philosophy and the Occurrent Arts*. MIT Press.
- Massumi, B. (2015a). *Politics of affect*. John Wiley & Sons.
- Massumi, B. (2015b). The Power at the End of the Economy. Dans *The Power at the End of the Economy*. Duke University Press.
- Mates, B. (1968). Leibniz on possible worlds. Dans *Studies in Logic and the Foundations of Mathematics* (vol. 52, p. 507-529). Elsevier.

- Mead, G. H. (1938). *The Philosophy of the Act*.
- Mende, L. (1986). Gondolin, Minas Tirith and the Eucatastrophe. *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*, 13(2).
- Mignolo, W. D. (2007). Delinking: The rhetoric of modernity, the logic of coloniality and the grammar of de-coloniality. *Cultural studies*, 21(2-3), 449-514.
- Milon, A. (2019). *Tolkien the Pagan ? Reading Middle-earth through a Spiritual Lens : Proceedings of The Tolkien Society Seminar 2018*. The Tolkien Society and Luna Press.
- Moreno, M. L. (2007). Greek and Latin Amatory Motifs in Éowyn's Portrayal. *Tolkien Studies*, 4(1), 73-97.
- Moulin, J. (2009). JRR Tolkien « Eucatastrophe ». Dans S. Bray, A. E. Gavin et P. Merchant, *Re-Embroidering the Robe: Faith, Myth and Literary Creation since 1850* (p. 77-86). Cambridge Scholars Publishing.
- Muckler, V. C. (2017). Exploring suspension of disbelief during simulation-based learning. *Clinical Simulation in Nursing*, 13(1), 3-9.
- Müller, F. M. (1866). *Lectures on the science of language: Delivered at the Royal Institution of Great Britain in April, May, & June 1861* (vol. 1). Longmans, Green.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. MIT press.
- Nathanson, D. L. (1994). *Shame and pride: Affect, sex, and the birth of the self*. WW Norton & Company.
- Neberman, S. (2016). Eucatastrophe: On the Necessity of Sorrow for the Human Person. *Mallorn*, 57, 27-28.
- Niemeyer, K. (2014). *Media and nostalgia: Yearning for the past, present and future*. Springer.
- Nietzsche, F. (1886). *Par delà le bien et le mal*. Éditions FB.
- Nietzsche, F. (1887). *Généalogie de la morale*. FLAMMARION.
- Niiler, L. P. (1999). Green Reading: Tolkien, Leopold and the Land Ethic. *Journal of the Fantastic in the Arts*, 10(3 (39), 276-285.
- Nikolajeva, M. (2003). Fairy Tale and Fantasy: From Archaic to Postmodern. *Marvels & Tales*, 17(1), 138-156.
- Northrup, C. B. (2004). The Qualities of a Tolkienian Fairy-Story. *MFS Modern Fiction Studies*, 50(4), 814-837. <https://doi.org/10.1353/mfs.2005.0007>

- Odin, R. (2000). *De la fiction*. De Boeck Supérieur.
- Online Etymology Dictionary. (2021). *comprehend*.
<https://www.etymonline.com/word/comprehend>
- Oxford English Dictionary. (2021a). Escape. Dans *Lexico Dictionaries | English*. Récupéré le 20 janvier 2021 de <https://www.lexico.com/definition/escape>
- Oxford English Dictionary. (2021b). Fantastic. Dans *Lexico Dictionaries | English*. Récupéré le 10 janvier 2021 de <https://www.lexico.com/definition/fantastic>
- Pavel, T. (1983). The borders of fiction. *Poetics Today*, 4(1), 83-88.
- Pavel, T. (1988). *Univers de la fiction*. Seuil.
- Pavel, T. G. (1975). « Possible Worlds » in Literary Semantics. *The journal of aesthetics and art criticism*, 34(2), 165-176.
- Peirce, C. S. (1877). The fixation of belief. 1877.
- Peirce, C. S. (1878). How to Make Our Idea Clear. *Popular Science Monthly*, 12, 286-302.
- Peirce, C. S. (1895, juin). *That Categorical and Hypothetical Propositions are one in essence, with some connected matters*.
- Peirce, C. S. (1897). *On Signs*.
- Peirce, C. S. Reason's Rules. MS [R] 596. 1903 [c 1902].
- Peirce, C. S. (1903). *Harvard Lectures on Pragmatism: Lecture III*. (MS [R] 308).
- Peirce, C. S. (1904). *Foundations of Mathematics*. Robin Catalogue (MS [R] 11).
- Peirce, C. S. (1905). Issues of pragmatism. *The Monist*, 15(4), 481-499.
- Peirce, C. S. (1907). *Pragmatism*.
- Peirce, C. S. (1974). *Collected papers of charles sanders peirce* (vol. 5). Harvard University Press.
- Peirce, C. S. (1978). *Écrits sur le signe*. Seuil.
- Philpott, M. (2016). Beauty and Loss: Tolkien's Eucatastrophe as a Mandate for the Church. *Senior Honors Theses*.
- Pickering, M. et Keightley, E. (2006). The Modalities of Nostalgia. *Current Sociology*, 54(6), 919-941. <https://doi.org/10.1177/0011392106068458>

- Plantinga, A. (1974). *The nature of necessity*. Clarendon press.
- Plantinga, A. (1976). Actualism and possible worlds. *Theoria*, 42, 139-160.
- Plantinga, A. (1979). Transworld Identity or Worldbound Individuals? Dans M. J. Loux (dir.), *The Possible and the Actual: Readings in the Metaphysics of Modality* (p. 146-165). Cornell University Press.
- Platon. (385apr. J.-C.). Livre III. Dans *La république*.
<https://www.amazon.ca/R%C3%89PUBLIQUE-PLATON/dp/2081386690>
- Portman, S. (2020). Reflective journaling: A portal into the virtues of daily writing. *The Reading Teacher*, 73(5), 597-602.
- Proctor, W. (2017). “Bitches Ain’t Gonna Hunt No Ghosts”: Totemic Nostalgia, Toxic Fandom and the Ghostbusters Platonic. *Palabra Clave*, 20(4), 1105-1141.
- Pugh, J. (2017). Postcolonial Development, (Non)Sovereignty and Affect: Living On in the Wake of Caribbean Political Independence. *Antipode*, 49(4), 867-882.
<https://doi.org/10.1111/anti.12305>
- Purcell, M. (2006). The health benefits of journaling. *Psych Central*.
- Quijano, A. (2000). Coloniality of power and Eurocentrism in Latin America. *International Sociology*, 15(2), 215-232.
- Quijano, A. (2007). Coloniality and modernity/rationality. *Cultural studies*, 21(2-3), 168-178.
- Reiter, B. (2018). *Constructing the Pluriverse : The Geopolitics of Knowledge*. Duke University Press.
- Rescher, N. (1979). The ontology of the possible. Dans M. J. Loux (dir.), *The possible and the actual: Readings in the metaphysics of modality* (p. 166-181). Cornell University Press.
- Robbins, S. (2015). Old English, Old Norse, Gothic: Sources of Inspiration and Creativity for JRR Tolkien’s *The Hobbit* and *The Lord of the Rings*. *Žmogus ir žodis*, 17(3), 66-71.
- Robinson, B. et Kutner, M. (2019). Spinoza and the Affective Turn: A Return to the Philosophical Origins of Affect. *Qualitative Inquiry*, 25(2), 111-117.
<https://doi.org/10.1177/1077800418786312>
- Ronen, R. (1994). *Possible worlds in literary theory*. Cambridge University Press.
- Rorty, R. (1982). *Consequences of pragmatism: Essays, 1972-1980*. U of Minnesota Press.
- Rosebury, B. (2008). Revenge and Moral Judgement in Tolkien. *Tolkien Studies*, 5(1), 1-20.

- Routledge, C., Wildschut, T., Sedikides, C., Juhl, J. et Arndt, J. (2012). The power of the past: Nostalgia as a meaning-making resource. *Memory*, 20(5), 452-460.
- Ruddick, S. (2010). The Politics of Affect: Spinoza in the Work of Negri and Deleuze. *Theory, Culture & Society*, 27(4), 21-45. <https://doi.org/10.1177/0263276410372235>
- Russell, B. (1919). *Introduction to mathematical philosophy*. Allen & Unwin.
- Russell, B. (1961). *Fact and fiction*. Routledge.
- Ryan, M.-L. (1980). Fiction, non-factuals, and the principle of minimal departure. *Poetics*, 9(4), 403-422.
- Ryan, M.-L. (2006). From parallel universes to possible worlds: Ontological pluralism in physics, narratology, and narrative. *Poetics today*, 27(4), 633-674.
- Saler, M. (2012). *As if: Modern enchantment and the literary prehistory of virtual reality*. Oxford University Press.
- Saouter, C. (2000). *Le langage visuel*. XYZ: Les Distributions HMH - Editions XYZ.
- Saouter, C. (2018). *Théories sémiotiques* [Séminaire de doctorat, doctorat en sémiologie]. Université du Québec à Montréal.
- Schaeffer, J.-M. (1999). *Pourquoi la fiction*. Seuil.
- Scupin, R. (2000). *Religion and culture: An anthropological focus*. Prentice hall.
- Segura, E. (dir.). (2007). *Myth and Magic: Art according to the Inklings*. Walking Tree Publisher.
- Setia, R., Osman, M., Abdullah, S. et Jusoff, K. (2009). Semiotic Analysis of a Media Text The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring. *Canadian Social Science*, 5(4), 25.
- Shank, D. (2013). « The Web of Story »: Structuralism in Tolkien's « On Fairy-stories ». *Tolkien Studies*, 10(1), 147-165.
- Shippey, T. (1982). *The Road to Middle Earth*. Allen & Unwin.
- Shippey, T. (2000). *J.R.R. Tolkien, Author of the Century*. Harper Collins E-Books.
- Shippey, T. (2007). New Learning and New Ignorance: Magia Goeteia, and the Inklings. Dans E. Segura et T. Honegger (dir.), *Myth and Magic : Art according to the Inklings*. Walking Tree Publishers.
- Smith, R. (2007). *Inside Language: Linguistic and Aesthetic Theory in Tolkien*. Walking Tree Publishers.

- Spinoza, B. (1677). *L'Éthique*. Folio.
- St Clair, G. (2000). Tolkien's Cauldron: Northern Literature and The Lord of the Rings. *Library and Information Science*, 67.
- Statista. (2019). *Infographic: Gaming: The Most Lucrative Entertainment Industry By Far*. Statista Infographics. <https://www.statista.com/chart/22392/global-revenue-of-selected-entertainment-industry-sectors/>
- Stefano, G. D., Pisano, G. P., Gino, F. et Staats, B. R. (s. d.). *Making Experience Count: The Role of Reflection in Individual Learning*, 39.
- Stengers, I. (2015). *Penser avec Whitehead. Une libre et sauvage création de concepts*. Média Diffusion.
- Swinfen, A. (1984). *In defence of fantasy: a study of the genre in English and American literature since 1945*. Routledge.
- Testi, C. A. (2013). Tolkien's Work: Is it Christian or Pagan? A Proposal for a « Synthetic » Approach. *Tolkien Studies*, 10, 1-47.
- The Hero's Journal. (2019). *The Hero's Journal: Give your Goal a Quest*. Kickstarter. <https://www.kickstarter.com/projects/theherosjournal/the-heros-journal-give-your-goal-a-story>
- The Hero's Journal. The Hero's Journal Kickstarter Video. <https://www.youtube.com/watch?v=X0s-dyKNfaw> 30 mai 2020.
- The Hero's Journal. Digital vs Physical Journaling...Which is Better? // #TheHerosJournal. https://www.youtube.com/watch?v=Zq8sTdZPt_M 12 octobre 2020.
- The Hero's Journal. Why Fiction Matters. // #TheHerosJournal. <https://www.youtube.com/watch?v=YfSZ404NQHs> 21 octobre 2020.
- The Hero's Journal. Journaling and Mental Health // #theherosjournal. <https://www.youtube.com/watch?v=6UcAfZWxtzA> 17 décembre 2020.
- The Hero's Journal. (2022). *The Hero's Journal - Your Goals Are Worth A Quest*. The Hero's Journal. <https://theherosjournal.co/>
- Thérien, G. (1990). Pour une sémiotique de la lecture. *Protée*, 18(2), 67.
- Thérien, G. (1992). Lire, comprendre, interpréter. *Tangence*, (36), 96-104. <https://doi.org/10.7202/025715ar>
- Thompson, M. et Biddle, I. (dir.). (2013). *Sound, music, affect: Theorizing sonic experience*. Bloomsbury.

- Ticineto Clough, P. et Halley, J. (dir.). (2007). *The Affective Turn, Theorizing the Social*. Duke University Press.
<https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/9780822389606/html>
- Todorov, T. (1970). *Introduction à la littérature fantastique*. Le Seuil.
- Todorov, T. (1977). *Théories du symbole*. Paris, Le Seuil.
- Toelken, B. (1996). *Dynamics of folklore*. University Press of Colorado.
- Toft-Nielsen, C. (2019). Going home again? Fan nostalgia in anticipation of World of Warcraft Classic. *MedieKultur: Journal of media and communication research*, 35(66), 003-017.
<https://doi.org/10.7146/mediekultur.v35i66.106494>
- Tolkien, J. R. R. (1936). *Beowulf: the Monsters and the Critics*. London.
- Tolkien, J. R. R. (1937). *The Hobbit*. Allen and Unwin.
- Tolkien, J. R. R. (1947). On Fairy-Stories. Dans *Essays Presented to Charles Williams*. Oxford University Press.
- Tolkien, J. R. R. (1954). *The Lord of the Rings*. Allen and Unwin.
- Tolkien, J. R. R. (1964). *Tree and leaf*. Allen and Unwin.
- Tolkien, J. R. R. (1965). Foreword to the second edition. Dans *The Lord of the Rings* (Second Edition, p. 19-24). Allen & Unwin.
- Tolkien, J. R. R. (1974). Du conte de fées. Dans *Faërie*. Pocket.
- Tolkien, J. R. R. (1983). *The Monsters and the Critics, and Other Essays*. Allen and Unwin.
- Tolkien, J. R. R. (2003). Du Conte de fées. Dans *Faërie et autres textes*. Pocket.
- Tolkien, J. R. R. (2006). *Les monstres et les critiques et autres essais*. Christian Bourgois.
- Tolkien, J. R. R. (2013). *The Letters of J.R.R. Tolkien*. Houghton Mifflin Harcourt.
- Tolkien, J. R. R., Fimi, D. et Higgins, A. (2016). *A Secret Vice: Tolkien on Invented Languages*. Harper Collins.
- Tomkins, S. (1962). *Affect imagery consciousness: Volume I: The positive affects*. Springer publishing company.
- Tomkins, S. S. (1963). *Affect, imagery, consciousness: II. The Negative Affects*.

- Trépanier-Jobin, G. et Couturier, A. (2018). L'immersion fictionnelle au-delà de la narrativité. *Sciences du jeu*, (9).
- Ullrich, P. M. et Lutgendorf, S. K. (2002). Journaling about stressful events: Effects of cognitive processing and emotional expression. *Annals of Behavioral Medicine*, 24(3), 244-250.
- Utley, A. et Garza, Y. (2011). The Therapeutic Use of Journaling With Adolescents. *Journal of Creativity in Mental Health*, 6(1), 29-41.
<https://doi.org/10.1080/15401383.2011.557312>
- Van Dijk, T. A. (1975). Action, action description, and narrative. *New literary history*, 6(2), 273-294.
- Vanderdorpe, C. (1999). Allégorie et interprétation. *Poétique*, (117), 75-94.
- Vess, M., Arndt, J., Routledge, C., Sedikides, C. et Wildschut, T. (2012). Nostalgia as a Resource for the Self. *Self and Identity*, 11(3), 273-284.
<https://doi.org/10.1080/15298868.2010.521452>
- Veyne, P. (1983). *Les Grecs ont-ils cru à leurs mythes ?* Seuil.
- Vinciguerra, L. (2005). *Spinoza et le signe : la genèse de l'imagination*. Librairie philosophique J. Vrin.
- Vinciguerra, L. (2017, 18 septembre). *Ce que le spinozisme apporte à la sémiotique. Problèmes, enjeux, perspectives*. Université du Québec à Montréal.
- Vitellaro, N. L. (2021, 12 mai). Entrevue au sujet du Hero's Journal.
- Watkins, M. (2010). Desiring Recongnition, Accumulating Affect. Dans M. Gregg et G. J. Seigworth (dir.), *The Affect Theory Reader* (p. 269-285). Duke University Press.
- Whitehead, A. N. (1929). *Process and reality: Corrected edition*. NY: Macmillan.
- Williams, R. (2014). *Post-object fandom: Television, identity and self-narrative*. Bloomsbury Publishing USA.
- Williamson, J. (2015). *The Evolution of Modern Fantasy - From Antiquarianism to the Ballantine Adult Fantasy Series*. Springer. <https://www.palgrave.com/gp/book/9781137518088>
- Witmer, B. G. et Singer, M. J. (1998). Measuring presence in virtual environments: A presence questionnaire. *Presence*, 7(3), 225-240.
- Wolf, M. J. P. (2012). *Building Imaginary Worlds : The Theory and History of Subcreation*. Routledge.

- Wolf, M. J. P. (2016). *Revisiting Imaginary Worlds: A Subcreation Studies Anthology*. Taylor & Francis.
- Wolf, M. J. P. (2017). *The routledge companion to imaginary worlds*. Routledge.
- Wolf, M. J. P. (2020). *Exploring Imaginary Worlds: Essays on Media, Structure, and Subcreation*. Routledge.
- Worthington, E. L., Hook, J. N., Davis, D. E. et McDaniel, M. A. (2011). Religion and spirituality. *Journal of Clinical Psychology*, 67(2), 204-214.
<https://doi.org/10.1002/jclp.20760>