

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

TRANSPOSITION DE LA PAROLE BIBLIQUE DANS L'IMAGINAIRE FABULEUX DE
C.S. LEWIS : *LA DERNIÈRE BATAILLE* (VOL. 7 DES *CHRONIQUES DE NARNIA*)

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN ÉTUDES LITTÉRAIRES

PAR
XAVIER LACOUTURE

JANVIER 2020

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire 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.10-2015). 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.»

REMERCIEMENTS

Mes premiers remerciements vont à mon épouse Laurie pour son amour, son soutien et ses avis toujours inspirants mais surtout nos discussions si éclairantes.

Mes parents, Jean-Luc et Isabelle, accompagnés dans leur soutien par ma sœur Lucie. Malgré la distance qui nous sépare, ils ont cru dans mes capacités et investi à travers les années. Joël et Cécile pour leur intérêt et nos rencontres. Merci tout particulièrement à Joël pour nos cafés, ceux passés et ceux à venir. Micaëlla et Vincent pour leur amitié indéfectible.

Merci à Douglas Gresham pour sa disponibilité, ses réponses éclairantes et remplies de sens sur l'œuvre de son beau-père.

Merci également à Anne Élane Cliche pour sa direction, ses précieux conseils avisés et nos rencontres qui ont toujours été encourageantes. S'il est une expérience qui parle dans ce mémoire, c'est la sienne.

Et enfin, merci au Seigneur Jésus Christ pour sa présence et sa fidélité, son renouvellement incessant et son inspiration dans chacune des étapes de ce travail, des premières esquisses jusqu'à la conclusion. S'il est une gloire qui apparaît dans ces pages et un honneur qui doit être rendu, c'est à Lui.

TABLE DES MATIÈRES

RESUMÉ	iv
INTRODUCTION	1
C.S Lewis.....	1
Les Chroniques de Narnia.....	3
La dernière bataille	9
CHAPITRE I NOUVELLE GENÈSE	12
1.1 Au commencement.....	12
1.2 La Chute.....	22
1.3 Imposture et duperie	27
CHAPITRE II LA PAROLE	39
2.1 La fonction des enfants : cadrage et point de vue.....	39
2.2 Le temps et la parole.....	50
2.3 Intertextualité	55
CHAPITRE III LA FIN DE L'HISTOIRE	64
3.1 Fin du récit – fin de Narnia.....	64
3.2 Passer la porte	71
3.3 Le pays d'Aslan	78
CONCLUSION.....	87
BIBLIOGRAPHIE.....	90

RÉSUMÉ

Professeur de littérature anglaise et apologiste chrétien, C.S. Lewis est aussi l'auteur des *Chroniques de Narnia* (traduit en français sous le titre *Le monde de Narnia*). L'œuvre est composée de sept livres écrits sur une période de six ans allant des premiers à voir le jour, *Le Lion, la sorcière blanche et l'armoire magique* (1950), livre avant tout destiné à sa nièce, jusqu'au titre final : *La dernière bataille* (1956), objet de notre étude. *Les Chroniques* forment une cosmogonie complète de l'univers de Narnia, racontant sa création, son épanouissement et sa fin.

Le premier chapitre de ce mémoire s'intéresse au genre de la *fantasy*, et à la manière dont Lewis construit un univers moral qui emprunte au récit biblique de la Chute. *La dernière bataille* s'ouvre sur une imposture qui entraîne le royaume vers sa fin. Nous analysons comment la *fantasy* s'inspire et transpose la structure de l'univers biblique de la Chute. C'est la portée de cette transposition qui nous intéresse. Notre analyse montre que cette transposition s'appuie sur des enjeux narratifs aptes à être compris par un jeune lecteur. Le second chapitre analyse la fonction des enfants qui, appartenant à notre monde, se retrouvent par magie à Narnia et permettent le repérage du temps et de la mémoire. L'analyse montre comment Lewis fait de l'enfant, personnage « envoyé » à Narnia, suivant l'inter et l'intra textualité, la composante principale de la continuité historique du récit, un vecteur d'identification pour le lecteur. Le troisième et dernier chapitre porte sur la fin du livre et la fin de l'univers de Narnia. Nous avançons que Lewis propose une lecture concrète du temps de la fin qui invite à rejoindre le pays d'Aslan, conception du paradis qui fait appel à une théâtralité de la lutte entre le Bien et le Mal.

Lewis propose une apocalypse au présent sans rédemption divine mais relevant d'une aspiration « naturelle » à rejoindre le pays d'Aslan pour continuer à vivre. Ce pays d'Aslan fait moins l'objet d'une description théologique qu'il ne propose une vision du paradis comme lieu de plaisirs et de beautés. Fidèle à l'intention qui traverse les *Chroniques*, Lewis transpose le message chrétien, mais s'évite la caricature pour rejoindre l'imaginaire de son lecteur. C'est ce que nous montrons dans ce mémoire.

Mots clés : C.S. LEWIS ; LES CHRONIQUES DE NARNIA ; LA DERNIÈRE BATAILLE ; FANTASY ; INTERTEXTUALITÉ ; ESCHATOLOGIE

INTRODUCTION

C.S. Lewis

Clive Staple Lewis est un universitaire britannique né à Belfast en 1898. La mort de sa mère très tôt dans son enfance constitue un drame qui le marquera toute sa vie. Lewis se retrouve alors seul avec son père dans une maison remplie de livres dans lesquels il s'immerge pour contrer une grande solitude. Cette omniprésence des livres durant sa jeunesse lui donnera le goût de lire et d'écrire¹. Après avoir participé à la Première Guerre mondiale, il entame des études en lettres et philosophie en 1919 à Oxford (University College). Il y excelle, et en 1924, il devient professeur titulaire de la chaire de littérature anglaise de la Renaissance et du Moyen Âge² à l'université d'Oxford avant de rejoindre l'université de Cambridge en 1954 pour y rester jusqu'à sa mort en 1963. Durant ces années universitaires, il fait la connaissance de Tolkien, auteur de *Seigneur des Anneaux* avec qui il entretiendra une grande amitié. Accompagnés d'autres écrivains tels qu'Owen Barfield, ils forment le groupe des *Inklings*, lequel se réunit pour discuter de littérature. Lewis soumet plusieurs de ses textes à la lecture des membres.

Après avoir été théiste durant deux ans, il se convertit au christianisme en 1931 en suivant un chemin qu'il qualifie d'intellectuel et de compliqué. Pendant sa jeunesse, il se révèle avant tout être très attaché à son autonomie³, si bien qu'admettre que Dieu existe n'est pas chose aisée pour lui. C'est en changeant son point de vue sur les mythes et en leur

¹ À ce propos, J.R.R Tolkien, grand ami de Lewis, écrit dans une correspondance adressée à ce dernier : « Tu lis trop de livres, et trop d'entre eux en les analysant. Mais il est vrai aussi que tu es également un critique-né. Pas moi. Tu es également un lecteur né. » J.R.R. Tolkien, (2005), *Lettres*, Paris, Christian Bourgois Éditeur, 2005, p. 184.

² Son ouvrage *English Literature in the Sixteenth Century Excluding Drama* rédigé en 1944 fait encore référence aujourd'hui sur le sujet de la littérature médiévale anglaise.

³ Irène Fernandez, *C.S. Lewis – Mythe, raison ardente*, Genève, Éditions Ad Solem, 2005, p. 63.

accordant une part de vérité que Lewis en vient à la foi chrétienne⁴. Auparavant, il n'accordait aux mythes qu'une dimension mensongère et trompeuse destinée au divertissement. Ses discussions avec Tolkien l'amènent à reconsidérer la véracité du mythe chrétien. Dès lors, il va mettre sa plume au service du christianisme qu'il va défendre avec « une combativité stimulée par le fait qu'il s'a[git] de défendre sinon une cause perdue, au moins une cause non triomphante. À peine chrétien, le voilà donc apologiste⁵ ». Pour lui, les dénominations catholiques, anglicanes ou protestantes ne sont pas importantes. Comme il l'écrit dans *Les Fondements du christianisme*, il a le désir de « présenter un christianisme admis par tous ou commun à tous [qu'il] appelle le christianisme pur et simple⁶ ».

Lewis est considéré comme un « des grands écrivains chrétiens de notre époque⁷ », un « classique » dont les ouvrages font encore référence, comme nous le rappelle Irène Fernandez. Il affiche non seulement son appartenance à la foi chrétienne, mais aussi une volonté de présenter et de promouvoir le christianisme. Que ce soit sur le plan apologétique ou fictionnel, « une bonne partie de son œuvre est consacrée à la défense directe de la foi, ainsi [nous sont donnés à lire] le célèbre *Mere christianity* [1952] et les non moins célèbres *Screwtape Letters* [1942], mais également *The Problem of Pain* [1940], *Miracles* et une quantité d'articles, de conférences et de sermons, sans compter une nombreuse correspondance⁸ ». Son œuvre apologétique est marquée par un intérêt pour la question du bien et du mal ainsi que pour la souffrance et le sens qu'elle peut prendre. Lewis entretient un lien fort avec la création littéraire et l'écriture puisque c'est « d'abord un écrivain, un homme pour qui l'écriture est consubstantielle à la vie⁹ ». Son œuvre apologétique est marquée par la fiction. Dans *The Great Divorce*, Lewis met en scène un personnage narrateur qui monte dans un bus volant. Le véhicule amène ses personnages vers le paradis. Dans *The Screwtape letters*, un vieux démon s'adresse par voie épistolaire à son neveu et lui donne des conseils

⁴ *Ibid.*, p. 72.

⁵ *Ibid.*, p. 79.

⁶ C.S. Lewis, *Les Fondements du christianisme*, Paris, Ligue pour la lecture de la Bible, 2006, p. 12.

⁷ Irène Fernandez, *op. cit.*, p. 19.

⁸ *Ibid.*, p. 80. Les références complètes aux œuvres citées se trouvent dans la bibliographie.

⁹ *Ibid.*, p. 7.

pour l'aider à s'améliorer. *The Pilgrim's regress* (1933) est un texte autobiographique qui raconte de manière fictionnalisée sa conversion au christianisme.

Parallèlement à sa carrière universitaire, Lewis signe des romans, notamment *La Trilogie cosmique*¹⁰, récit de science-fiction et d'aventures qu'il débute en 1938 avec un premier volume intitulé *Au-delà de la planète silencieuse*. Viennent ensuite *Perelandra* (1943) et *Cette hideuse puissance* (1945). Le personnage d'Elwin Ramson vit différentes aventures sur Mars puis Vénus avant que l'action ne revienne sur la Terre.

C'est avec *Les Chroniques de Narnia* qu'il remporte le plus de succès. L'œuvre est composée de sept livres écrits sur une période de six ans allant des premiers à voir le jour, *Le Lion, la sorcière blanche et l'armoire magique* (1950) œuvres avant tout destinées à sa nièce, jusqu'au titre final : *La dernière bataille* (1956), objet de notre étude. *Les Chroniques* forment une cosmogonie complète de l'univers de Narnia, racontant sa création, son épanouissement et sa fin. Cet univers fictionnel où les animaux peuvent parler est peuplé de créatures mythologiques. L'œuvre s'adresse à un public jeune capable de s'identifier aux enfants qui sont envoyés à Narnia pour sauver le pays des dangers qui le menacent. Le temps, dans cet univers, s'écoule plus rapidement que dans le nôtre (100 ans à Narnia équivalent à un an en Angleterre).

Les Chroniques de Narnia¹¹

Le Neveu du magicien, premier livre des *Chroniques* fait le récit de la création de Narnia, univers tiré du néant par le chant du lion Aslan. Polly et Digory sont deux enfants habitant dans des maisons voisines qui vivent dans l'Angleterre du XIX^e siècle et sont les premiers à accéder à Narnia. Alors qu'ils explorent en cachette le bureau de l'oncle de Digory prénommé Andrew, les deux enfants se font surprendre par ce dernier. L'oncle Andrew qui est un magicien (sans que plus de détails ne soient donnés sur ce fait) décide alors de tenter une

¹⁰ Titre original : *The Space Trilogy* composée de trois œuvres : *Out of the Silent Planet* (1938), *Perelandra* (1943), *That Hideous Strength* (1945) et *The Dark Tower* (1977).

¹¹ On a traduit cette œuvre sous le titre *Le Monde de Narnia*, Paris, Gallimard, Folio junior en sept volumes. Cependant, nous conserverons le titre *Les Chroniques de Narnia* qui, plus proche du titre original, est employé par la critique.

expérience sur eux. Il leur offre des bagues et invite les deux enfants à les enfiler. Il a pour intention de tester l'effet des anneaux magiques et lorsque « la main de Polly s'avanc[e] pour se poser sur l'une des bagues [...], sans un bruit, sans un éclair ni le moindre signal, il n'y [a] plus de Polly¹² ». Les deux enfants sont envoyés dans un lieu appelé « le Bois-d'entre-les-mondes », une forêt parsemée d'étangs. Chacun de ces étangs conduit vers un univers différent. En plongeant au hasard, Polly et Digory se rendent à Charn, monde détruit par une erreur de Digory dans lequel ils réveillent la sorcière Jadis. Les deux enfants la ramènent chez eux en Angleterre, mais elle y sème le chaos. Ils décident de la renvoyer à Charn. Alors qu'ils se trouvent dans le Bois-d'entre-les-mondes, un accident se produit et Polly, Digory, l'oncle Andrew, le cheval Fraise et la sorcière se rendent tous ensemble dans un univers vide et obscur. Ils assistent à la création de l'univers de Narnia par le lion Aslan. Celui-ci peuple ce véritable Jardin d'Éden de créatures de toutes sortes, notamment des animaux parlants. Au cours de cette genèse, une barre en métal amenée d'Angleterre est plantée dans le sol. Elle pousse et devient un réverbère qui donne à la forêt dans laquelle il se trouve le nom de « Lande du Réverbère ». Sa présence, emblématique des *Chroniques*¹³, traverse toute la chronologie des livres et constitue un point de repère pour le lecteur.

Polly et Digory ont amené la sorcière à Narnia faisant entrer le mal dans Narnia à peine créé. Aslan charge Digory de réparer la faute commise : « Un jour, la sorcière que tu as amenée reviendra. J'ai donc décidé de planter un arbre dont elle n'osera s'approcher qui protégera Narnia de son pouvoir pendant un certain nombre d'années. [...] Mais c'est à toi de m'apporter la graine à partir de laquelle cet arbre est destiné à pousser¹⁴ ». Au terme d'une brève quête, Digory parvient à un jardin entouré de hauts murs. Il est le seul à pouvoir y pénétrer et laisse à l'extérieur le cheval ailé Fraise et Polly. Dans le jardin, « un silence absolu régn[e] » et « une fontaine se dress[e] au milieu [...]. Tout dégag[e] une impression de

¹² C.S. Lewis, *Le Neveu du magicien*, Paris. Gallimard, 2001 [1955], p. 16.

¹³ Le second livre *Le Lion, la sorcière et l'armoire magique* donne à ce réverbère incongru planté au beau milieu de la forêt toute sa popularité et en fait l'emblème de l'univers de Narnia avec le lion Aslan. Alors qu'elle arrive pour la première fois à Narnia, le réverbère est la première chose que Lucy Pevensie rencontre.

¹⁴ C.S. Lewis, *Le Neveu du magicien*, p. 89.

bonheur, mais de bonheur grave¹⁵ ». Digory est envoyé dans cet endroit afin de cueillir le fruit d'un arbre destiné à protéger Narnia qu'il reconnaît « non seulement parce qu'il est exactement au centre du jardin, mais parce qu'il [est] couvert de grosses pommes argentées dont l'éclat illumin[e] même les niches les plus reculées que les rayons du soleil n'atteign[ent] pas¹⁶ ». Mais alors qu'il cueille une pomme, le garçon se trouve subitement « en proie à une soif et à une faim irrésistibles et à un irrépressible désir de goûter le fruit¹⁷ » destiné à être ramené à Narnia. C'est également dans ce jardin que Digory retrouve la sorcière qui essaie de le tenter en lui offrant la pomme à lui et non à Aslan. Quelques lignes plus loin, le narrateur intervient dans le récit pour souligner la qualité morale du garçon qui résiste à la tentation : « De toute façon, je ne pense pas que Digory aurait cueilli une pomme pour lui. À cette époque, on martelait les enfants de principes, dont le fameux " Tu ne voleras point " de façon beaucoup plus systématique qu'aujourd'hui¹⁸ ». Si la scène n'est pas une copie exacte du Jardin d'Éden et de la faute commise par Adam et Ève, elle en reprend certains éléments. Au milieu du Jardin, Dieu place l'arbre de la vie et celui de la connaissance du Bien et du Mal¹⁹. Digory connaît ce à quoi Ève a été confrontée : la tentation malgré les avertissements de Dieu dans la Bible et ceux inscrits à l'entrée du jardin dans *Le Neveu du magicien* :

Avance sous ces portes d'or ou n'avance pas
Cueille un de mes fruits pour autrui sinon abstiens-toi
Car qui vole ou dans mon enceinte fait un pas
Assouvira le désir de son cœur et trouvera le désespoir²⁰.

Digory est soumis à la tentation, mais à l'inverse d'Adam et Ève, il résiste et prouve ainsi ses qualités morales que le narrateur prend le temps de souligner. Il apporte la pomme à Aslan qui la plante et fait pousser l'arbre qui protège Narnia du mal durant des siècles. Défaite, la sorcière s'enfuit pour revenir lorsque l'arbre sera mort, et pour instaurer à Narnia

¹⁵ *Ibid.*, p. 97.

¹⁶ *Ibid.*, p. 97.

¹⁷ *Ibid.*, p. 97.

¹⁸ C.S. Lewis, *Le Neveu du magicien*, p. 98. Il s'agit du huitième commandement. Cf Exode 20.1

¹⁹ Genèse 2 : 16-17 et 3 : 1-7

²⁰ *Ibid.*, p. 97.

un hiver dont le second livre des *Chroniques* raconte la fin. Toute cette aventure qui rappelle le récit biblique du Jardin d'Éden d'Adam et Ève, racontant que le mal est déjà inscrit dans le programme de la création, prépare la suite des *Chroniques* où l'on verra qu'il incombe aux enfants, envoyés de l'Angleterre à Narnia, de lutter contre le mal qui y a été apporté. Les événements qui se produisent durant la genèse de Narnia permettent de comprendre et d'engendrer les livres qui suivent. Dans *Le Neveu du magicien*, Polly et Digory, l'oncle Andrew, le cheval Fraise et la sorcière arrivent à Narnia avec leurs voisins d'Angleterre, un homme et une femme qui resteront à Narnia pour devenir les premiers rois et reines. De leur descendance naîtront les différents peuples (narniens, calormènes, telmarins, etc.) qui peuplent les autres livres.

L'Armoire magique (1950) succède narrativement au *Neveu du magicien* bien qu'il soit le premier livre de la série à avoir été écrit par Lewis. On y retrouve la sorcière Jadis qui depuis cent ans fait régner l'hiver sur Narnia. Les Narniens placent leurs espoirs de libération dans le lion Aslan absent depuis des générations. L'arrivée en provenance de notre monde de quatre enfants, Peter, Susan, Edmund et Lucy répond à une ancienne prophétie qui annonce le retour d'Aslan et la libération tant attendue par les Narniens du joug de la sorcière. Dans *L'Armoire magique*, Edmund est séduit par la sorcière Jadis et rejoint son camp avant d'être sauvé par Aslan. La sorcière, prétendant que tout traître lui appartient, réclame le sang du garçon. Le Lion prend la place d'Edmund et se sacrifie pour racheter le jeune garçon. Innocent sacrifié à la place d'un traître, Aslan vainc la mort et ressuscite. Il est aussi le seul, qui dispose dans chaque livre de la puissance de détruire le mal dans Narnia. Le lion tue la sorcière Jadis et chasse temporairement le mal. Peter, Susan, Edmund et Lucy deviennent rois et reines de Narnia. Sous leur règne débute un âge d'or qui marque l'histoire du royaume sans toutefois le faire revenir à sa splendeur édénique.

On trouve dans le Narnia de *L'Armoire magique* un rapport qui s'établit avec le royaume d'Israël dont l'apogée a lieu sous les règnes de David et Salomon. Terre promise où coulent le lait et le miel, la terre de Canaan est confiée par Dieu aux enfants d'Israël comme l'est Narnia aux Narniens. Objet de la convoitise des Calormènes et des Telmarins, le royaume de Narnia est menacé par des adversaires bien plus puissants que lui, tels que l'étaient pour Israël les empires babylonien ou perse. Malgré ces menaces, le texte biblique

nous apprend que Dieu veille sur cette terre au statut à part. Créée par Aslan, Narnia est confiée aux animaux parlants. Ces derniers sont chargés de la protéger, de prendre soin du royaume. Lorsque celui-ci est en danger, des enfants venus d'Angleterre sont envoyés par Aslan pour lui porter secours.

Le Cheval et son écuyer (1954) prend place au sud de Narnia, au pays de Calormen durant le temps de l'âge d'or. Dans ce livre, Aslan apparaît comme un protecteur invisible, mais omniprésent. Les trois livres suivants se distinguent par le règne de Caspian. Dans *Le Prince Caspian* (1951), on retrouve Peter, Susan, Edmund et Lucy alors que cent ans se sont écoulés à Narnia (une seule année dans notre monde). L'âge d'or est terminé et les animaux parlants sont obligés de se cacher. À la fin du récit, Aslan informe Peter et Susan qu'ils ne reviendront plus à Narnia, car ils sont trop âgés. *L'Odyssée du Passeur d'Aurore* (1952) et *Le Fauteuil d'argent* (1953) poursuivent les aventures de l'univers de Narnia sous le règne de Caspian devenu roi. Dans *L'Odyssée du Passeur d'Aurore*, on retrouve Lucy et Edmund accompagnés de leur cousin Eustache. Transportés sur le navire *Passeur d'Aurore*, ils rejoignent le Roi Caspian parti découvrir le bout du monde et le Pays d'Aslan qui se trouve au-delà. Le navire connaît maintes péripéties, affronte une tempête, s'arrête sur l'île des Voix, rencontre les Nullipotes. Seul Ripitchip, une souris parlante proche du Roi Caspian parviendra finalement au Pays d'Aslan tandis que Lucy, Edmund et Eustache sont renvoyés chez eux et Caspian à Narnia. Lucy et Edmund apprennent qu'ils ne reviendront plus à Narnia. Dans *Le Fauteuil d'Argent*, Eustache est envoyé à Narnia par Aslan, accompagné de son amie Jill. Le fils de Caspian a été enlevé. Eustache et Jill doivent le retrouver et partent pour un voyage dans les terres du nord de Narnia. Finalement, le Roi Caspian s'éteint sans avoir pu revoir son fils.

L'œuvre de Lewis a fait l'objet d'une critique prolifique en Grande-Bretagne et aux États-Unis. Les biographies en anglais de l'auteur, de même que les commentaires de ses œuvres sont abondantes²¹ mais peu ont été traduites en français. Lewis et Tolkien sont deux

²¹ Parmi lesquelles on retrouve par exemple : A. N. Wilson, *C.S. Lewis : a biography*, Londres, Collins, 1990 ou Roger Lancelyn Green et Walter Hooper, *C.S. Lewis*, San Diego, Harcourt Brace & Company, 1994.

auteurs emblématiques de la littérature britannique. Leurs œuvres aussi bien que leurs personnages font l'objet d'innombrables études comme celle de Dabney Adams Hart intitulée *Through the Open Door : a new look at C.S. Lewis*²². Dans son ouvrage, Hart s'étonne de la méconnaissance de l'œuvre de Lewis en Grande-Bretagne et de son succès aux États-Unis : « *During the twenty years I lived in England, [...] no one ever ask me to give a talk or a paper on Lewis. [...] When I came back to United States en 1975, I soon discovered that C.S. Lewis popularity had continued to increase*²³. » On trouve également des ouvrages sur le groupe des Inklings notamment celui de Humphrey Carpenter : *The Inklings : C.S. Lewis, J.R.R. Tolkien and Their Friends*²⁴. La traduction de l'œuvre de Lewis en français a amené une critique bien plus maigre que son versant anglophone. Si les œuvres majeures de l'auteur britannique ont été traduites, ce n'est pas le cas pour des textes moins connus comme son œuvre poétique *The Pilgrim's regress* (1933) ou des essais parmi lesquels figure *The Weight of glory* (1941). La critique française s'est formée autour du travail d'Irène Fernandez, professeur spécialiste de l'œuvre de Lewis qui a également signé *Et si on parlait du Seigneur des anneaux*²⁵, ouvrage qui s'interroge sur la nature théologique de l'œuvre de Tolkien. Son ouvrage *C.S. Lewis : mythe, raison ardente*, ainsi que ses articles permettent un accès en français à l'univers de l'auteur et une analyse de son œuvre. Les ouvrages d'Irène Fernandez exposent la pensée de l'auteur britannique et les liens qu'entretiennent chez Lewis l'imaginaire et la foi chrétienne. D'autres auteurs comme Jean-Yves Lacoste ou Daniel Warzecha dont la thèse porte sur Lewis ont apporté leur pierre à la critique francophone avec des ouvrages comme *L'imaginaire spirituel de C.S. Lewis*²⁶ qui lie l'œuvre de l'auteur et sa foi. Si l'auteur britannique est très connu et étudié du côté de la littérature anglophone et de la

²² Dabney Adams Hart, *Through the Open Door : a new look at C.S. Lewis*, Alabama, University of Alabama Press, 1984.

²³ *Ibid.*, p. 10.

²⁴ Humphrey Carpenter, *The Inklings : C.S. Lewis, J.R.R. Tolkien and Their Friends*, Londres, HarperCollins, 2017.

²⁵ Irène Fernandez, *Et si on parlait du Seigneur des anneaux*, Paris, Presses de la Renaissance, 2002.

²⁶ Daniel Warzecha, *L'imaginaire spirituel de C.S. Lewis*, Paris, L'Harmattan, 2010.

théologie, il l'est moins en France où son œuvre apologétique reste dans l'ombre des *Chroniques de Narnia* pour lesquelles il est connu en tant qu'auteur de roman jeunesse.

La dernière bataille

Ce mémoire s'intéresse à *La dernière bataille* (1956) qui vient refermer l'univers créé par Lewis²⁷ et qui nous place à la fin des *Chroniques* sous le règne du roi Tirian. La paix règne depuis des siècles sur un royaume plongé dans l'attente du retour d'Aslan. Le livre débute par un prologue dans lequel le singe Shift et l'âne Puzzle, deux Narniens trouvent une peau de lion. Shift, plus malin et malintentionné que Puzzle, convainc son acolyte d'enfiler la peau et de se faire passer pour Aslan. L'histoire se trouve alors d'une ellipse de quelques semaines et revient vers le roi Tirian avec lequel le lecteur va vivre les aventures de la fin de Narnia. Récit d'une fin des temps, ce dernier livre emprunte comme tous les autres de la série à la Bible et donne la pleine mesure de la lutte chrétienne entre damnation et rédemption, forces du mal et puissances du bien. Ceux qui ont foi en la puissance du lion pourront accéder au nouveau Narnia tandis que ceux qui n'ont pas foi en lui disparaissent dans son ombre. À la fin, Aslan détruit Narnia, réduisant cet univers et le mal qu'il contient à néant. Avec l'entrée du mal dans le Narnia édénique débute un temps qui se referme à la fin du dernier livre. Créé dans un hors temps éternel, le nouveau Narnia annonce et laisse entrevoir une vision lewisienne du temps de l'après.

On peut parfaitement comprendre *La dernière bataille* sans avoir lu les livres précédents auxquels les aventures des deux enfants sont rattachées et auxquels il est fait référence, même si le dernier livre, comme l'ensemble des *Chroniques*, est empreint d'un imaginaire construit au fil de l'univers. Lewis, en effet, tisse un réseau de références intratextuelles qui renvoient chaque volume aux livres qui le précèdent. Sans jamais le citer, *Les Chroniques* renvoient également au texte biblique en convoquant les notions de bien et de mal, de faute, de rédemption, de salut, de sacrifice et de vie éternelle, mises en scènes tout au long du récit. Autant de notions qui sont propres à un imaginaire chrétien. La fiction permet à

²⁷ Le livre remporte la médaille Carnegie et *L'Armoire magique*, *L'Odyssée du Passeur d'Aurore* ainsi que *Le Fauteuil d'Argent* ont, par ailleurs, fait l'objet d'une adaptation cinématographique.

Lewis de donner une perception simple de ce temps chrétien de la fin qui se conçoit depuis la Genèse.

La dernière bataille concentre le récit sur la transmission d'une conception du temps de l'après fondée sur l'espoir dans la rédemption et la vie éternelle. La fiction permet également à l'auteur d'extraire ces notions de leur registre théologique et de la narrativité néotestamentaire pour les revisiter de manière plus ludique pour un public jeune. Lewis propose à son jeune lectorat une expérience littéraire et épique du combat moral, enjeu fondamental dans l'univers de Narnia. Il explore la question de la morale depuis sa source jusqu'aux conséquences en passant par la notion de responsabilité, mais pour un lectorat en âge de la découvrir, de la remettre en question.

Notre mémoire propose l'analyse de la mise en récit du message théologique mais surtout moral qui a lieu dans *La dernière bataille*. Nous voulons montrer comment la conscience chrétienne se transpose sur le mode narratif des aventures. Nous analysons donc les processus de transposition employés pour mettre le message chrétien de la rédemption qui marque la fin de Narnia, au service d'un récit pour la jeunesse. L'auteur semble privilégier trois notions chrétiennes : celles de faute, de la parole de vérité et de la fin de l'Histoire; toutes trois servent d'architecture à notre travail.

À travers le temps de la faute, nous nous concentrons sur le début du récit. Avec l'usurpation de l'identité d'Aslan se termine le temps de l'attente dans lequel était plongé Narnia depuis des siècles. Temps fondateur de l'histoire chrétienne, le temps de la faute est aussi celui qui ouvre notre livre, crée le déséquilibre et entraîne les péripéties destinées à rétablir le bien. En d'autres termes, nous voyons dans cette partie que la faute (et sa répétition) provoque l'entrée dans l'histoire. Le deuxième chapitre s'intéresse au temps de la parole. Les deux enfants, Jill et Eustache, s'inscrivent dans la lignée de leurs prédécesseurs, eux-mêmes occupant une fonction singulière qui rappelle à certains égards celle des prophètes bibliques. À travers cette analogie entre les enfants et les prophètes, nous nous intéressons au temps de la narration que suscite la parole dans son rapport à la vérité.

La rédemption, dont la notion occupe le troisième chapitre de ce mémoire, se réalise seulement après que la faute a fait entrer la création de Narnia dans l'histoire. Ce temps de la fin constitue l'au-delà des péripéties et l'entrée dans l'éternité. Le rachat de la faute et le

jugement dernier qui sépare les croyants des infidèles ne signifient pas chez Lewis un retour à l'origine, mais bien une sortie de l'histoire. Lewis propose une lecture concrète du temps de la fin qui invite à rejoindre le pays d'Aslan. Ce temps de la fin sans rédemption transcendante est indissociable de l'urgence à rejoindre ce Narnia « plus réel et plus beau que le Narnia d'en bas », pour continuer à vivre. Ce pays qui est aussi « l'Angleterre intérieure » est moins une notion théologique qu'une vision du paradis où « aucune bonne chose n'est détruite » (*LDB*, ch. 16, p. 213). Fidèle à l'intention qui traverse les *Chroniques*, Lewis transpose le message chrétien mais s'évite la caricature pour rejoindre l'imaginaire de son jeune lecteur.

CHAPITRE I

NOUVELLE GENÈSE

1.1 Au commencement

La dernière bataille s'ouvre sur un refus du suspens. Le narrateur, dès les premiers mots, défait toute intention de produire cet effet en annonçant qu'il se trouve « aux derniers temps de Narnia²⁸ » dans un univers si bien installé auprès du lecteur que, dès les premières pages, on peut lire : « Un matin, au début de l'année, tous deux [Shift et Puzzle] allèrent se promener au bord du lac du Chaudron. C'est le lac, juste au pied des parois rocheuses, qui se trouve à l'extrémité ouest de Narnia » (*LDB*, ch. 1 p. 10). Mais qu'est-ce que Narnia ? Si le texte s'abstient de préambule et évoque une géographie et une temporalité, c'est qu'il tient pour acquis que le lecteur *connaît* déjà cet univers. Narnia est en effet ce qu'Irène Fernandez qualifie de « princip[al] personnage des *Chroniques* qui en portent le nom²⁹ ».

Les Chroniques de Narnia se situent au croisement de plusieurs genres qui ici se complètent pour former un univers complexe, un univers qui tient de la *fantasy*, de la fable, des chroniques et du roman d'aventure. Le récit de Lewis, porteur d'un message, organise son décor et sa mise en scène. L'auteur se réclame de la *fantasy* que pratique aussi son ami J.R.R Tolkien. Il s'agit d'un genre proche de la fable qui se distingue de la science-fiction et de l'histoire d'horreur. Ce genre s'appuie sur la fiction pour développer des intrigues dans des univers généralement médiévaux peuplés de créatures fabuleuses.

²⁸ C.S. Lewis, *La Dernière Bataille*, Paris, Gallimard Jeunesse, 1956, p. 9. Désormais, les références à cet ouvrage seront placées entre parenthèses dans le texte comme suit : (*LDB*, ch. p.)

²⁹ Irène Fernandez, *op. cit.*, p. 314.

Les influences très hétéroclites qui marquent la *fantasy* en font un genre dont les limites sont floues alors qu'il réactive des genres et des styles plus anciens. Anne Besson rappelle que, si la *fantasy* puise dans les mythes, cette inspiration n'est pas pour autant une filiation. Selon elle, « la *fantasy* ne descend pas en ligne directe des premiers récits de l'humanité, mais naît à la fin du XIX^e siècle d'une volonté de s'abreuver à nouveau à leur source³⁰ ». Les auteurs puisent leur inspiration dans les mythologies grecques, nordiques, celtes ou germaniques et apportent un souffle nouveau à un siècle marqué en Angleterre par la révolution industrielle. Désillusionnés de la modernité, les auteurs et les lecteurs de *fantasy* cherchent l'aventure et souhaitent s'évader d'un univers régi par les industries et les machines. Le genre puise donc dans les mythes tout en empruntant aux contes populaires.

De cette genèse orale du genre, Mats Ludün souligne que « la voix [y] conserve une place importante³¹ ». Il cite en exemple les nombreux chants qui ponctuent l'œuvre de Tolkien. *Les Chroniques* entretiennent un rapport différent au chant. Chez Lewis, on en trouve peu, mais on peut rappeler qu'Aslan « chante » la création de Narnia dans le premier volume des *Chroniques*, *Le Neveu du magicien*, sans pour autant que le lecteur puisse entendre ce chant : « Le Lion allait et venait sur cette terre vide en poursuivant un nouveau chant, plus doux et plus rythmé que celui qui avait permis de convoquer le soleil et les étoiles³² ». On trouve cependant quelques chants, dont un qui apparaît dans *La dernière bataille* :

Même Tirian se sentit le cœur plus léger, et il fredonnait, en marchant à leur tête, une vieille chanson de marche narnienne dont le refrain était :

Ho, roule, roule, roule, roule

Roule, tambour, sous nos coups. (LDB, ch. 8 p. 105)

Le chant n'a pas uniquement la fonction d'encourager les personnages et d'enrichir l'univers de *fantasy*. Composé dans le passé, il renvoie à un temps révolu. Il suscite une certaine nostalgie et il fait prendre conscience de ce qui était et qui n'est plus. Le chant

³⁰ Anne Besson, *La fantasy*, Paris, Klincksieck, 2007, p. 72.

³¹ Mats Ludün, *La Fantasy*, Paris, Ellipses, 2006, p. 13.

³² C.S. Lewis, *Le neveu du magicien*, p. 66.

entretient un rapport à la mémoire sur lequel nous reviendrons plus longuement dans le second chapitre.

La *fantasy* se caractérise également par l'omniprésence de la magie. Il s'agit d'un élément essentiel à l'univers de ce genre qui se distingue du merveilleux par ce qu'Anne Besson appelle le « surnaturel naturalisé » dans lequel « l'existence ou l'apparition de créatures ou d'évènements inconnus de notre cadre cognitif s'y voient acceptées par le lecteur/spectateur au même titre qu'elles le sont au sein du monde fictionnel, sans prêter à la remise en question ou même à l'interrogation³³ ». En d'autres termes, l'emploi du merveilleux en *fantasy* est antithétique à celui qui est fait dans le fantastique³⁴, mais il se rapproche du genre merveilleux et du conte. Lorsqu'il écrit *Les Chroniques*, « Lewis ne perd jamais de vue qu'il raconte une histoire et que celle-ci doit être "bonne". Pour ce faire, le recours à la "magie" comme technique s'avère très souvent narrativement efficace³⁵. » La magie est inhérente à l'univers de Narnia et « les mauvais magiciens peuplent l'univers fantasmagique de Lewis ». Ceux-ci puisent tous « leur inspiration dans la logique satanique, qui, foncièrement, est révolte contre Dieu et fantasme d'indépendance³⁶ ». Parce qu'elle est une sorcière, Jadis est dotée de pouvoirs magiques qui « se manifest[ent] par une série de "petits" évènements qui se mettent en place pour l'accomplissement du dessein final³⁷ ». Dans *L'Armoire magique*, la sorcière fait apparaître des loukoums pour convaincre Edmund de sa gentillesse et l'inviter à la suivre. Elle peut aussi transformer les autres personnages en statue de pierre tandis qu'Aslan, de son souffle, leur rend la vie. La résurrection d'Aslan est mise sur le compte d'une magie plus ancienne que celle utilisée par la sorcière mais le retour à la vie d'Aslan en appelle plus à sa pureté morale qu'à un véritable processus magique : « La sorcière connaissait la puissante magie. Mais il existe une magie plus puissante encore,

³³ Anne Besson, *op. cit.*, p. 17.

³⁴ Pour Nathalie Prince, le fantastique « consiste "à raconter quelque chose de surnaturel" et correspond textuellement à "la possibilité extérieure d'un évènement surnaturel" ». Nathalie Prince, *Le Fantastique*, Paris, Armand Colin, 2008, p. 14. Le fantastique se définit donc par l'émergence du surnaturel comme étranger.

³⁵ Daniel Warzecha, *op.cit.*, p. 174.

³⁶ *Ibid.*, p. 172.

³⁷ *Ibid.*

qu'elle ne connaît pas. [...] Et elle aurait su que si une victime consentante, qui n'avait pas commis de trahison, était tuée à la place d'un traître, la Table se briserait et la mort elle-même serait vaincue³⁸ ».

Comme il est innocent du crime pour lequel il est sacrifié, la mort ne peut le garder, et il ressuscite. Par la suite, les autres livres évacuent la dimension magique. Comparativement à d'autres romans de fantasy qui mettent l'accent sur la magie, *Les Chroniques de Narnia* insistent sur la variété « des personnages issus du folklore, des contes de fées ou de la mythologie : elfes, dragons, licornes, etc³⁹ », ce qui produit un univers très riche et foisonnant de personnages de toutes sortes. L'univers de *fantasy* narnien repose sur la présence essentielle de ces personnages mythologiques et féériques dont Lewis a une grande connaissance.

Appartenant au genre des littératures de l'imaginaire, la *fantasy* laisse beaucoup de place à l'imagination de l'auteur. Dans *The Fantastic imagination* publié en 1977, Marshall, Thymm, Boyer et Zahorski⁴⁰ sont les premiers à signer un essai sur le genre de la *fantasy* et à avancer une définition qui figure dans l'ouvrage de Jacques Baudou publié en 2005 : « La *fantasy* est un genre littéraire composé d'œuvres dans lesquelles des phénomènes surnaturels, irrationnels jouent un rôle significatif. Dans ces œuvres, des événements arrivent, des lieux ou des créatures existent qui ne peuvent arriver ou exister selon nos standards rationnels ou nos connaissances scientifiques⁴¹ ». Reprenant dans son ouvrage les travaux faits dans *The Fantastic imagination*, Jacques Baudou sépare la *fantasy* en deux catégories : la *low-fantasy* dans laquelle « les intrigues se déroulent sur notre monde rationnel, physiquement familier » et la *high-fantasy* qui a pour « cadre un monde différent du nôtre [...] possédant ses propres lois naturelles qui diffèrent généralement de celles de notre monde⁴² ». Cet univers autonome présente sa propre temporalité, ses propres règles et ses codes indépendants. Jacques Baudou,

³⁸ C.S. Lewis, *L'Armoire magique*, Paris, Gallimard, 2002, p. 203.

³⁹ Jacques Baudou, *La Fantasy*, Paris, Presses universitaires de France, coll. Que-sais-je ?, 2005, p. 46.

⁴⁰ Marshall, Thymm, Boyer et Zahorski, *The Fantastic Imagination*, New York, Avon, 1977.

⁴¹ Jacques Baudou, *op. cit.*, p. 4.

⁴² *Ibid.*, p. 4.

mais aussi Mats Ludün découpent ce genre en différents sous-genres⁴³ : *fantasy historique*, *fantasy épique*, *fantasy urbaine*, *animal fantasy*, *science fantasy*, etc. Narnia appartient sans conteste au genre de la *fantasy épique*, celui qui « dérive directement de l'œuvre de Tolkien⁴⁴ [*Le Seigneur des Anneaux*] » dont l'effet sur le genre est considérable. *Les Chroniques* s'inscrivent dans ce cadre, considéré également comme le plus vaste et le plus exploité. D'après Baudou, la catégorie de la *fantasy épique* regroupe le plus grand nombre d'œuvres⁴⁵. Ce sous-genre épique se caractérise par un univers médiéval que l'on retrouve dans le royaume de Narnia avec, par exemple, la forteresse de Cair Paravel, lieu de résidence des rois et des reines de Narnia mais aussi tout l'univers du combat médiéval et de ses armes. Autant de catégories et de sous-catégories indiquent la richesse et l'élargissement d'un genre aux limites difficiles à définir. Mats Ludün nous invite à remarquer la grande variabilité de la *fantasy* qui « absorbe des textes que notre critique situe dans d'autres domaines⁴⁶ ».

La *fantasy* est un genre qui a absorbé plusieurs autres genres, et qui aujourd'hui présente un succès retentissant (notamment cinématographique) parce qu'il crée un univers organisé, inscrit dans un décor structuré. On retrouve cette organisation dans Narnia puisque Lewis introduit des créatures issues de différentes mythologies dans un univers régi par des enjeux théologiques (ou même par les vertus théologiques : foi, espérance, charité). La *fantasy* se caractérise par une circularité temporelle empruntée au mythe qui se traduit par la production de cycles ou de sagas typiques du genre. C'est le cas pour *Le Seigneur des Anneaux*⁴⁷ de Tolkien, mais aussi pour le cycle de *L'Épée de Vérité*⁴⁸ de Terry Goodkind ou

⁴³ La catégorisation de ce vaste genre ne s'arrête pas à la *high* et la *low-fantasy*. Dans la *high-fantasy*, Marshall, Thymm, Boyer et Zahorski distinguent la *myth-fantasy* et la *fairy-tale-fantasy*, *op cit* p. 6 Chez Baudou, il faut lire le chapitre « Les différents types de *fantasy* », *op. cit*, p. 54 à 66.

⁴⁴ Jacques Baudou, *op. cit.*, p. 58.

⁴⁵ *Ibid.*, p. 58.

⁴⁶ Mats Ludün, *op. cit.*, p. 5.

⁴⁷ J.R.R. Tolkien, *Le Seigneur des anneaux*, Paris, Pocket, 2016, publié chez HarperCollins Publishers, Londres en 2004 [1966] dans sa version originale avec le titre *The Lord of the Rings*.

⁴⁸ Terry Goodking, *L'épée de vérité*, Paris, Bragelonne, 2003, publié chez l'éditeur TOR, New York en 2005 dans sa version originale avec le titre *The Sword of Truth*.

encore pour le cycle du *Trône de fer*⁴⁹ de George R. R. Martin. La temporalité cyclique de la *fantasy* conduit le récit à retourner vers l'état originel, et le récit cherche la restauration d'un « avant ». Sa clôture constitue donc un retour, un rétablissement de l'état initial qui referme le cycle. Les *Chroniques de Narnia* ne suivent pas cette circularité temporelle typique. Observant une temporalité linéaire caractéristique de la temporalité chrétienne, l'univers de Narnia présente un commencement qui conduit à une fin, laquelle ouvre sur un autre temps éternel. Les péripéties et les aventures aboutissent à un nouvel état. Toutes les aventures sont orientées vers une fin où Narnia sera détruit par Aslan au profit d'un nouveau Narnia.

Cet aspect temporel rapproche l'univers de Narnia du genre, d'ailleurs revendiqué, de la chronique, c'est-à-dire des « récits d'évènements réels ou imaginaires qui suiv[ent] l'ordre du temps⁵⁰ ». Ce genre est « issu du rapport entre la parole et le temps⁵¹ ». La succession chronologique des livres et le récit des faits qui ramènent certains personnages des épisodes précédents en font une véritable chronique qui emprunte aussi certainement aux livres bibliques portant ce nom et racontant la succession des rois d'Israël. Cette succession des règnes produit la sensation d'avancement et d'écoulement du temps typique de la chronique. Lorsque les enfants déjà venus à Narnia y reviennent alors que plusieurs générations de rois ont passé, le lecteur se retrouve confronté à un effet de passage du temps qui contribue à la continuité de l'univers.

Par ailleurs, Mats Ludün, souligne que « le monde de *fantasy* est souvent idéalisé, voire utopique⁵² ». Les personnages y sont souvent caricaturés et représentatifs de stéréotypes. La femme, notamment la reine, y sera belle, le héros, valeureux, etc. De même, les enjeux véhiculés par la *fantasy* sont souvent dichotomiques, tournant autour du combat entre le bien et le mal. Ce genre est donc tout désigné pour le projet de Lewis bien que les stéréotypes n'y soient pas exploités. Après l'introduction du mal dans Narnia, dès le premier

⁴⁹ Georges R.R. Martin, *Le Trône de Fer*, Paris, Pygmalion, 2012, publié chez l'éditeur Bantam Books, New York en 2005 dans sa version originale avec le titre *A Game of Thrones*.

⁵⁰ Définition tirée du dictionnaire Larousse.

⁵¹ Teresa Sousa de Almeida, Kelly Basílio et Ana Paiva Morais, « Introduction », *Carnets*, [En ligne], Deuxième série - 2 | 2014, mis en ligne le 30 novembre 2014, consulté le 26 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/carnets/1252>

⁵² Mats Ludün, *op. cit.*, p. 137.

livre, chacun des autres livres relate en effet un combat entre le bien et le mal, entre les forces d'Aslan et celles de ses adversaires. Les enjeux et les valeurs plus élevées de la littérature de *fantasy* permettent au lecteur de s'identifier à un système de valeurs morales.

Dans l'écrin de la *fantasy* narnienne, le lecteur rencontre un récit qui renferme cet enseignement moral. En s'identifiant aux jeunes enfants, il est invité à adopter un comportement similaire à celui de Jill ou Eustache et à faire preuve de responsabilité morale. Si, d'après Lewis, cette morale vient de Dieu, « nulle religion n'est présente à Narnia : ce monde de personnages et d'actions mythiques est un monde où toute liturgie est absente⁵³ ». On trouve dans la conception lewisienne de la morale une liberté de choix fondamentale mais aussi une tendance naturelle et innée des hommes à aller vers le bien et à se détourner du mal. Pour Lewis, « les hommes sont hantés par l'idée d'un code de conduite qu'ils doivent adopter, qu'on appelle [...] la morale ou la Loi Naturelle⁵⁴ ». L'individu est libre d'agir comme il l'entend mais il connaît la nature de son comportement, qu'il soit moral ou immoral. Selon l'auteur, personne n'est dépourvu de sens moral, mais personne n'y est astreint non plus. Chacun sait et connaît de manière innée le bien et le mal. Chez Lewis, la conscience morale est ce dont personne ne peut se soustraire et qui s'exprime au travers des actes. Le sens moral fait éprouver à celui qui commet le mal un sentiment de culpabilité qui l'amène à tendre naturellement vers le bien. Dans une telle optique, la conscience morale obligatoirement présente chez tout être humain viendrait de « quelque chose au-dessus et au-delà des faits ordinaires de la conduite humaine, on ne peut plus réel — une loi réelle qu'aucun de nous n'a élaborée, mais dont nous ressentons la pression⁵⁵ ». L'origine de cette loi réelle serait Dieu qui, d'après le Nouveau Testament, place sa loi morale dans le cœur de tous les êtres humains⁵⁶. Si la source de l'éthique est Dieu, chacun est cependant responsable

⁵³ Jean-Yves Lacoste, *op. cit.*, p. 16.

⁵⁴ C.S. Lewis, *Les Fondements du christianisme*, p. 32.

⁵⁵ *Ibid.*, p. 35.

⁵⁶ Voir *Romains* 2.14-15 : « Quand des païens, sans avoir de loi, font naturellement ce qu'ordonne la loi, ils se tiennent lieu de loi à eux-mêmes, eux qui n'ont pas de loi. *Ils montrent que l'œuvre voulue par la loi est inscrite dans leur cœur* ; leur conscience en témoigne également... »

du respect ou non de cette loi morale et de la culpabilité qui vient en l'outrepassant. Telle est la portée du christianisme « simple » de Lewis.

S'il est bien possible de s'identifier à un faune, un centaure ou une dryade, c'est sur la base de leur force ou de leur faiblesse morale que se joue le combat du bien contre le mal, de la nature contre une modernité industrielle dévorante, etc. Le jeune lecteur peut s'identifier aux enfants envoyés à Narnia puisque ces derniers viennent de son monde, une Angleterre victorienne qui appartient au réel. Comme le souligne Ludün à propos du lecteur, celui-ci « a besoin de quelque chose à quoi se référer [...] cette référence ne peut être incarnée que par une seule personne : le héros⁵⁷ ». En racontant sa propre histoire, en inventant son origine, en créant son propre cadre spatio-temporel, l'univers de *fantasy* comme celui de Narnia parle de lui-même et utilise les propriétés du genre pour raconter sa création, l'irruption du mal et la place de la morale et du jugement dernier. Tout cela forme une cosmogonie, c'est-à-dire le récit de la naissance et de l'épanouissement d'un monde. Il est certain que la force de la *fantasy* réside dans la création d'univers fictionnels particuliers. À l'instar du *Seigneur des Anneaux* ou des *Chroniques de Narnia*, les œuvres de *fantasy*, et plus particulièrement celles appartenant à la *high-fantasy* développent une véritable cosmogonie dans laquelle plonge le lecteur. L'absence de liens avec notre monde oblige le conteur à raconter la création de cet univers, son origine. Il doit donner à son récit des éléments qui visent à assoir sa crédibilité, laquelle permet l'immersion du lecteur dans son monde. La *fantasy* nous révèle un auteur qui est « à la fois écrivain, historien et prophète⁵⁸ ».

Dans cet univers dominé par la *fantasy*, on note également des caractéristiques appartenant au roman d'aventure. Dès le prologue de *La dernière bataille*, les péripéties commencent et l'incipit permet de placer l'action ; il donne au lecteur des livres qui précèdent l'occasion de renouer avec l'univers de Narnia. Entre le lecteur et le récit s'interpose un narrateur « extradiégétique-hétérodiégétique⁵⁹ » dont la présence est marquée. Sa voix pointe à de nombreux endroits du récit. Alors que Shift et Puzzle débattent pour savoir d'où vient la peau de lion, la voix du narrateur intervient pour appuyer l'hypothèse du

⁵⁷ *Ibid.*, p. 73.

⁵⁸ *Ibid.*, p. 61.

⁵⁹ Vincent Jouve, *Poétique du roman*, Paris, Armand Colin, 2010, p. 29.

singe : « Oh, ce n'était pas un lion parlant, dit Shift. [...] Cette peau appartenait sans doute à un lion mort. [Et le narrateur de renchérir :] Et c'était vrai. Un chasseur, un homme, avait tué et dépouillé ce lion quelque part, là-haut dans l'ouest inexploré des mois auparavant » (*LDB*, ch. 1 p. 15). En faisant irruption dans le récit, cette voix crée une complicité avec le lecteur qui saura aussi ce qui appartient à la vérité et ce qui relève de l'illusion. Le narrateur a dans ce récit un rôle de guide.

Au cœur de cet univers de *fantasy* médiéval peuplé de créatures merveilleuses se retrouvent aussi des éléments appartenant à la fable⁶⁰. Des caractéristiques de ce genre, dont l'apologue, propice à la transmission d'un enseignement sont en partie présentes dans *La Dernière Bataille*. Aude Lemeunier rappelle que « l'apologue désigne un récit, à l'origine oral, dont le but est de transmettre une leçon⁶¹ ». Aline Geysant et Nicole Guteville mettent en évidence que la fable présente une « vertu didactique qui caractérise le genre de l'apologue : le récit est un tremplin pour la pensée⁶² ». L'histoire, *la fabula*, est toujours au service d'une intention didactique⁶³. Les histoires racontées dans les apologues sont expressément données pour fictives⁶⁴. On retrouve ainsi l'intention apologétique dans *La dernière bataille* qui vise à transmettre, présenter et défendre la portée morale de la foi chrétienne. Aucune morale n'y est cependant explicitement formulée. Comme toute fable, celle-ci propose un récit qui emploie « le détour de la fiction⁶⁵ » et « présente la particularité de ne pas livrer directement son message⁶⁶ », mais de le dissimuler. Lewis compte plutôt sur

⁶⁰ La fable est un « genre qui existe depuis l'Antiquité » et que l'on retrouve tout au long de l'histoire à travers les civilisations orientales, arabes, mais aussi européennes. La fable s'épanouit également au Moyen Âge en France avec des auteurs comme Marie de France, mais « les récits didactiques les plus célèbres sont bien sûr *Les Fables* (1868-1693) de Jean de la Fontaine ». Aude Lemeunier, *L'essai, le dialogue, l'apologue*, Paris, Hatier, 2002, p. 26-27.

⁶¹ Aude Lemeunier, *L'essai, le dialogue, l'apologue*, Paris, Hatier, 2002, p. 26.

⁶² Aline Geysant et Nicole Guteville, *L'essai, le dialogue, l'apologue*, Paris, Ellipses, 2001, p. 105.

⁶³ *Ibid.*, p. 110.

⁶⁴ Aude Lemeunier, *op. cit.*, p. 26.

⁶⁵ *Ibid.*, p. 39.

⁶⁶ *Ibid.*, p. 26.

les aventures et le dénouement des péripéties pour faire reconnaître la nécessité logique, voire transcendante, de la morale. À travers l'univers de Narnia, *La dernière bataille* met en scène des personnages qui entretiennent diverses relations à Aslan, figure christique centrale comme on le verra par laquelle est annoncée la rédemption de cet univers. La fable met au service de son intention didactique les personnages qui l'animent. On va donc retrouver dans la fable un récit le plus souvent caractérisé par des animaux qui parlent, des créatures fabuleuses comme c'est le cas dans Narnia. Aurélia Gaillard met en évidence que « le temps de la fable est explicitement donné comme celui des *bêtes* : mais de bêtes qui parleraient, c'est-à-dire d'animaux humains⁶⁷ ». Dans le second livre des *Chroniques de Narnia*, *L'Armoire magique*, on peut penser aux célèbres Mr et Mme Castor⁶⁸. On pense aussi à Ripitchip, la souris guerrière de *L'Odyssée du Passeur d'Aurore*. Dans *La dernière bataille*, on trouve un chat parlant, mais aussi Puzzle l'âne, Shift le singe, Joyau la licorne, etc. Cependant, les animaux ne se contentent pas de parler, ce sont aussi des types perçus à travers leurs comportements et la tenue de leurs discours. Shift, le singe est sournois tandis que Joyau, une licorne, est « l'ami le plus cher » (*LDB*, ch. 2 p. 22) du roi Tirian. La fable n'a pas pour vocation de livrer un enseignement explicite. La leçon est noyée dans le comportement des personnages et leurs actions. On trouve aussi le personnage du Chat-Roux qui revêt les caractéristiques du manipulateur : « Maudite, maudite intelligence ! dit Poggin⁶⁹. Je jurerais que ce nouveau mensonge porte la marque du Chat-Roux » (*LDB*, ch. 9 p. 123). On trouve par ailleurs des nains qui forment une sorte de communauté. Le nain Griffle et sa bande représentent les « mécréants » qui n'ont rien à attendre d'Aslan : « Bon, dit le nain noir (qui s'appelait Griffle), je ne sais pas ce que vous en pensez les gars, mais je trouve que j'ai assez entendu parler d'Aslan pour le restant de mes jours » (*LDB*, ch. 7 p. 88). Si le roi Tirian et ses amis demeurent quant à eux fidèles à Aslan, et que les nains, dirigés par Griffle, ne se

⁶⁷ Aurélia Gaillard, *Fables, mythes, contes : l'esthétique de la fable et du fabuleux*, Paris, Honoré Champion éditeur, 1996, p. 321.

⁶⁸ Voir *Le Lion, la sorcière blanche et l'armoire magique*.

⁶⁹ Poggin est un nain qui se joint à Tirian, Jill et Eustache. Il est présent durant la scène du Grand Rassemblement au chapitre 7. Initialement, il faisait partie de la bande de nains dirigée par Griffle, rencontrée au même chapitre et qui refuse toute religion.

réclament d'aucune figure tutélaire, Shift et ses adjuvants calormènes choisissent de se détourner d'Aslan et de servir le dieu Tash.

Avec ses personnages aux positions très marquées, la fable propose au lecteur de se placer facilement dans l'histoire. Elle propose des mécaniques narratives simples avec pour objectif d'enseigner par le biais de la fiction. Dans ce décor peuplé de créatures merveilleuses, la fable insère sa portée morale au premier plan parce qu'elle passe par les personnages.

L'univers riche et complexe de la *fantasy* n'a pas de fonction didactique mais son rôle n'est pas à négliger pour autant puisqu'elle produit l'immersion. C'est surtout la *fantasy* qui relie les *Chroniques* au texte biblique par la production d'un contexte, d'une histoire qui explique les événements auxquels les personnages sont confrontés. Le contexte construit par la *fantasy* est déterminant. La fiction produit un attrait et un intérêt pour le jeune lecteur. En effet, quel enfant n'a pas rêvé de découvrir au fond d'une armoire tout un univers dans lequel il peut entrer ? Dans un genre différent mais dans un style similaire, *Les Aventures d'Alice au pays des merveilles* propose aussi au lecteur l'opportunité de pénétrer un autre univers en passant par un trou à la racine d'un arbre au fond du jardin. La *fantasy* et le roman d'aventure offrent à l'apologète l'opportunité de créer un monde à la mesure de la téléologie chrétienne. Lewis navigue entre les genres et les styles pour plonger ses lecteurs dans des univers marqués par d'abondantes références et par une imagination foisonnante.

1.2 La Chute

Nous avons qualifié le premier chapitre de *La dernière bataille* de prologue tant il semble préparer le reste du récit. Ce qui occasionne la suite et entraîne le déploiement du récit nous est déjà donné à deviner. Ce qui permettra de jauger la valeur de chacun et la justesse de son jugement nous est révélé dans son essence. Une ruse qui fera pour les narniens illusion, une tentation de toute-puissance qui consiste à se faire passer pour le messager d'Aslan. Tandis que les chapitres qui suivent demeurent centrés sur les péripéties que connaissent Tirian et les enfants, le premier chapitre place le lecteur aux frontières de

Narnia en compagnie du singe Shift et de l'âne Puzzle. Shift force l'âne à récupérer une peau de lion tombée dans l'eau du lac du Chaudron. Après que Puzzle a risqué sa vie pour aller la chercher, le singe convainc l'âne de l'enfiler et contemple le résultat : « Tu es merveilleux, merveilleux, lui dit le singe. Si quelqu'un pouvait te voir maintenant, il croirait que tu es Aslan, le grand Lion en personne » (*LDB*, ch.1, p. 19). Ce premier chapitre raconte le subterfuge visant l'usurpation de l'identité d'Aslan. Cette imposture constitue l'élément déclencheur, la « provocation — détonateur⁷⁰ » du récit qui « se définit comme le passage d'un état à un autre⁷¹ ». Les péripéties de *La dernière bataille* explorent par la suite les conséquences de cette faute initiale.

Ce premier chapitre est centré sur le lien entre le singe Shift et l'âne Puzzle. La nature des personnages est déterminée par leurs noms qui évoquent bien leur statut. La *fantasy* étant un genre qui crée des univers idéalisés ou polarisés (autour du bien et du mal notamment), les personnages y ont une fonction soit d'adjuvant, soit d'opposant par rapport aux héros, points de repères du lecteur. Dans le prologue, Shift endosse la fonction apparemment simple du manipulateur, personnage dont le récit a besoin pour fonctionner.

— Quoi, qu'est-ce que j'ai dit de mal ? demanda l'âne d'une voix plutôt humble, car il voyait qu'il avait offensé Shift très profondément. Tout ce que je voulais dire, c'était...

— Que tu voulais que *moi* [Shift], j'aïlle dans l'eau. Comme si tu ne savais pas parfaitement combien les poumons des singes sont fragiles et comme ils s'enrhument facilement ! Très bien. Je vais y aller. J'ai déjà bien assez froid dans ce vent cruel. Mais je vais y aller. J'en mourrai probablement. Et alors, tu te feras des reproches (*LDB*, ch. 1, p. 12).

Le dialogue direct ne permet pas d'expliquer la valeur morale des personnages, mais de la faire éprouver ; il s'agit moins de commenter et de désigner le mal que de mettre le lecteur face à ses conséquences. Ainsi, on ignore dans ces premières lignes la raison qui motive l'attitude manipulatrice du singe. Le narrateur ne révèle que peu de choses sur ce qui se passe avant le début du récit. En revanche, le lecteur éprouve la violence du singe et il sera mis en

⁷⁰ Vincent Jouve, *op. cit.*, p. 61. Jouve se réfère au schéma quinaire dégagé par Paul Larivaille dans l'article *L'Analyse morpho(logique) du récit* en 1974 dans la revue *Poétique* (Paul Larivaille, *Poétique*, « L'analyse (morpho)logique du récit », n.19, 1974, pp. 368-388.). Le schéma quinaire est composé de l'état initial, du déclencheur, de l'action, de la sanction ou conséquence et se termine par l'état final.

⁷¹ *Ibid.*, p. 74.

rapport au fil de sa lecture avec la conséquence de cette domination et de ce qu'elle vise. On a pu ressentir la même chose pour la sorcière Jadis dans *Le Neveu du Magicien*. Elle est amenée à Narnia d'un autre univers visité par les enfants avant leur arrivée dans l'univers d'Aslan ; et le narrateur ne révèle que peu de choses sur son origine sinon qu'elle a été reine du monde de Charn qu'elle a conduit à la destruction. Les révélations qui sont faites sur son règne montrent au lecteur sa soif sans limite de pouvoir. Par ce qu'elle dit elle-même, elle se révèle être un personnage sans compassion, prêt à tout sacrifier : « C'était moi la reine. Ces gens étaient mon peuple. Leur seule raison d'être était d'accomplir ma volonté⁷² ». Le récit ne s'attarde pas sur l'origine maléfique, mais sur ce que l'énonciation même du personnage en révèle et sur les conséquences de sa présence à Narnia.

Face au singe, et comme pour Shift — dont le nom dit bien la « mutation » projetée — la fonction de Puzzle est exposée dans son nom. Puzzle se trouve en effet dans un état de confusion dont profite Shift. Par un effet d'opposition, l'attitude de Puzzle, naïve et innocente, met en lumière celle, manipulatrice et maléfique, du singe. Puzzle exécute chaque ordre de Shift et il va chercher la peau du lion mort au milieu du lac en dépit du danger. C'est le principe d'écriture de Lewis que de donner à éprouver directement le mal au moment où il se fait. On retrouve ce principe dans *Tactiques du diable* (*The Screwtape letters*, 1942) où le genre épistolaire du récit permet au lecteur d'être au contact d'un mal en train de se réaliser. Chacune des lettres contient les conseils d'un vieux démon adressés à son neveu pour l'aider à entraîner un jeune homme dans la perdition. Ainsi dans *L'Armoire magique*, la nature maléfique de la sorcière est mise en évidence par son opposition à Edmund. Cet enfant venu une première fois seul à Narnia est tenté par la sorcière, qui lui offre des biscuits, de rejoindre son camp. Ce traitement du mal se retrouve dès l'origine de Narnia quand Digory⁷³ se voit offrir une pomme par la sorcière : « Croque, mon garçon, croque : toi et moi nous vivrons pour l'éternité et nous deviendrons roi et reines de ce monde⁷⁴ ». Shift essaie donc de tenter

⁷² C.S. Lewis, *Le Neveu du magicien*, p. 42.

⁷³ Le premier enfant venu à Narnia qui assiste à la création du monde avec Polly dans *Le Neveu du magicien*. Ce sont ces deux enfants qui amènent la sorcière Jadis à Narnia et font entrer le mal dans ce monde (Cf Introduction).

⁷⁴ C.S. Lewis, *Le Neveu du magicien*, p. 99.

Puzzle en lui faisant miroiter l'avantage de prendre l'identité d'Aslan : « Et tout le monde devrait nous obéir, même le roi lui-même. Nous pourrions tout mettre en ordre à Narnia » (*LDB*, ch 1, p. 20).

Le temps de paix à Narnia est caractérisé par l'ordre : les Calormènes sont en Calormen et les Narniens à Narnia. Chaque chose est à sa place et les frontières sont marquées. Le roi siège à Cair Paravel, son château, tandis que les habitants du royaume prennent soin de la terre qui leur a été confiée. Aslan exige des créatures parlantes qu'elles se distinguent des créatures muettes par un devoir moral dès la création de Narnia.

Chères créatures, retentit la voix joyeuse d'Aslan, je vous offre à jamais la terre de Narnia. Je vous offre les bois, les fruits, les fleuves. Je vous offre les étoiles et je vous offre ma personne. Les Bêtes muettes, celles qui n'ont pas été élues par moi, sont également vôtres. Sachez les traiter avec bonté et les protéger, mais ne retombez pas dans leur état, sans quoi vous seriez de nouveau privées de paroles. Car tel est l'état originel duquel vous avez été conçues et auquel vous pouvez revenir⁷⁵.

Les animaux parlants sont invités par le Lion à respecter ce pour quoi ils ont été créés : protéger l'ordre de la création. « Fils de l'empereur d'au-delà des mers », Aslan fait irruption sporadiquement à Narnia. Créateur de l'univers, il impose au royaume une nature éthique qui repousse les autres royaumes à l'extérieur des frontières. Aslan donne d'abord Narnia aux animaux parlants. Il leur offre l'univers et les charge de s'en occuper suivant un schéma qui rappelle celui de Dieu confiant le Jardin d'Éden à Adam⁷⁶. Le Lion décide alors de nommer roi et reine de Narnia un cocher et sa femme venus d'Angleterre avec Polly et Digory. Leur règne sur les animaux parlants confère aux êtres humains et notamment aux enfants un rôle central et important dans l'univers de Narnia. À la centralité de ce rôle répondent des exigences morales élevées :

Le cocher ouvrit grande la bouche de stupéfaction et son épouse rougit violemment.

⁷⁵ *Ibid.*, p. 74.

⁷⁶ Cf Genèse 2.15 et suivants : « Le Seigneur Dieu prit l'homme et l'établit dans le jardin d'Éden pour cultiver le sol et le garder. » TOB

— Vous règnerez sur Narnia et donnerez un nom à toutes les créatures, vous les protégerez de leurs ennemis et vous rendrez la justice. En effet, vous aurez des ennemis, car il existe dans ce monde une sorcière maléfique. [...] Es-tu capable de gouverner ces créatures avec clémence et justice, sachant que ce ne sont pas des esclaves, comme les bêtes muettes dans le monde où tu es né, mais des Bêtes qui parlent et des sujets libres ?

[...] — C'est difficile à dire tant qu'on n'a pas été mis à l'épreuve [dit le cocher]. Mais il y a des chances que je sois plutôt conciliant⁷⁷.

Aslan répond alors au futur premier roi de Narnia : « Ainsi, tu auras accompli tout ce qu'un roi doit accomplir ». Le pouvoir à Narnia est défini par une dimension éthique. Le Lion demande au premier roi de faire ce qui est bien, de respecter et de protéger Narnia. C'est également le cas pour les animaux parlants qui sont astreints à cette responsabilité qui leur vient de la parole. Sans cela, une sanction adviendra, celle d'un retour à une existence d'avant la parole et d'avant l'intelligence qui en découle.

La dernière bataille débute sur une perturbation de l'ordre nécessaire au bon fonctionnement du royaume. Puzzle aux prises avec Shift évoque sa crainte et son respect d'Aslan : « — Non, non, non, protesta Puzzle. Ne dis pas de choses aussi horribles. Ce serait mal, Shift. Je ne suis peut-être pas très intelligent, mais je suis capable de comprendre ça. Qu'est-ce qui nous arriverait si le véritable Aslan apparaissait ? » (*LDB*, ch. 1, p. 20). Et Shift répond dans une attitude de défiance : « Je crois qu'il serait ravi, dit Shift. Il nous a probablement envoyé cette peau de Lion pour que nous puissions mettre de l'ordre. De toute façon, il ne se montre jamais, tu sais. Plus de nos jours. » C'est sans compter sur les enfants envoyés à Narnia pour sauver le royaume sur volonté d'Aslan que s'énonce cette certitude. Chaque enfant tout au long des livres possède le sens de la justice, propre à l'enfance, qui les conduit à rester fidèles au Lion malgré les péripéties qu'ils traversent. En comparaison, Puzzle est un âne qui incarne l'innocence et la naïveté. L'âne, animal rétif de nature, n'a besoin que d'une carotte pour suivre n'importe qui n'importe où. Il se laisse convaincre et troque ou « shift » sa fidélité envers Aslan pour suivre le singe. La tentation est ici comme ailleurs, celle du pouvoir qui permettrait de prendre la place du divin. Lewis transpose donc ici le désir d'usurpation qui a conduit Adam et Ève à être exilés du paradis. Scène de la Chute

⁷⁷ C.S. Lewis, *Le neveu du magicien*, p. 86.

déjà reprise dans un volume précédent, à ceci près que Digory, dans *Le Neveu du magicien*, ressort victorieux de la tentation.

Il s'agit de tenter, et pour tenter, de convaincre. L'omniprésence du discours direct et la relation simple entre les deux personnages permettent à un lecteur jeune de comprendre les enjeux du récit. Celui-ci s'accélère et passe rapidement sur ces moments d'action dans le but de laisser toute la place aux paroles par lesquelles le lecteur peut concevoir la relation entre les deux personnages. C'est par le discours que Shift tente de détourner les Narniens de l'éthique qu'ils sont appelés à respecter dès la création de Narnia : « Allons, ne commence pas à discuter, dit le singe, car c'est une chose que je ne tolérerai pas. [...] Qu'est-ce que tu connais de la liberté ? Tu crois que la liberté c'est de faire ce que tu veux ? Eh bien, tu as tort. Ce n'est pas ça, la vraie liberté. La vraie liberté, c'est de faire ce que je vous dis de faire. » (*LDB*, ch. 3 p. 43.)

Shift et Puzzle, simples Narniens, perturbent l'ordre établi. Ils sortent du rôle qu'ils occupent pour se placer en faux intermédiaires d'Aslan. Dans l'univers de Narnia au fonctionnement éthique, cette entorse à la morale n'est pas sans conséquence.

1.3 Imposture et duperie

Dans *La dernière bataille*, le royaume de Narnia est dirigé par le roi Tirian, lequel se livre aux habitudes d'une vie douce : « Environ trois semaines [après le prologue], le dernier roi de Narnia était assis sous le grand chêne qui poussait à côté de la porte du petit relais de chasse où il lui arrivait souvent de passer une dizaine de jours au printemps quand il faisait beau. [...] Il aimait à y vivre simplement loin de la pompe et de l'apparat de Cair Paravel [château où habitent les rois et les reines de Narnia] » (*LDB*, ch. 2 p. 22).

Cependant, le calme de Narnia s'interrompt rapidement : la nouvelle du retour d'Aslan traverse le royaume. En même temps, une dryade⁷⁸ apporte une mauvaise nouvelle :

⁷⁸ La dryade est définie comme une nymphe des bois, c'est-à-dire une « divinité féminine de l'Antiquité gréco-romaine, personnifiant divers aspects de la nature et représentée le plus souvent sous les traits d'une jeune fille nue » (définition du Larousse). Dans l'univers de Narnia, Lewis en fait des esprits de la forêt liés aux arbres et partisans d'Aslan.

la forêt qui se trouve dans la fameuse lande du Réverbère⁷⁹ est en train d'être abattue. Tirian se précipite sur les lieux afin de faire la lumière sur ce qu'il considère comme un crime contre Narnia. Il découvre que celui qui est à l'origine de ce défrichage n'est autre qu'Aslan. Dans un élan de colère, Tirian tue des hommes qui exploitent des chevaux parlants et défrichent la forêt. Pris de remords, il se rend et est capturé par les Calormènes. Ces derniers l'amènent jusqu'à une clairière où trône une cabane autour de laquelle les Narniens sont réunis. À l'intérieur, Puzzle se trouve vêtu d'une peau de lion et il n'en sort qu'à la tombée de la nuit pour se faire passer pour le Lion. Shift se tient devant la cabane et tisse sa supercherie en faisant croire aux Narniens qu'Aslan se trouve dans la cabane et qu'il leur demande de se soumettre à Shift : « Je veux — ou plutôt Aslan veut plus de noisettes. Celles que tu as apportées sont loin de suffire. Tu dois m'en apporter plus, tu m'entends ? Deux fois plus. Il faut qu'elles soient là demain soir avant le coucher du soleil, et il ne devra y en avoir aucune qui soit mauvaise ou trop petite » (*LDB*, ch. 3 p. 39). Les animaux parlants font face au retour d'un Lion qui ne correspond pas à la perception qu'ils avaient de lui. Il exploite les Narniens et se cache dans une cabane pour ne parler que par la bouche de Shift. La mainmise du singe sur les Narniens est installée. Une lutte marquée par un effet de renversement (shift) s'engage. Le récit centré sur la cabane et ses alentours place le royaume de Narnia en retrait. Il n'est fait référence à la demeure du roi que pour signaler qu'elle a été prise par les soldats Calormènes. Les frontières ne sont pas respectées puisque le royaume est envahi. Les Calormènes profitent de l'autorité de Shift et commandent aux animaux parlants de travailler à couper les arbres dans la forêt. Les Narniens perdent leur liberté et faillissent à protéger le royaume qui perd son indépendance. Cair Paravel n'est plus le lieu légitime du pouvoir. La cabane s'impose comme le lieu d'une autorité despotique et cruelle.

Alors qu'il est prisonnier de Shift, attaché à un arbre, Tirian a une vision de Peter, Susan, Edmund, Lucy, Jill et Eustache réunis autour d'une table. Au chapitre cinq, Jill et Eustache apparaissent auprès du roi et le libèrent. En Angleterre, il s'est écoulé une semaine durant laquelle les enfants ont cherché un moyen de porter secours au roi. C'est subitement qu'ils sont envoyés à Narnia sur volonté d'Aslan.

⁷⁹ cf. *L'Armoire magique*.

Dans *La dernière bataille*, la puissance du mal se définit par la faiblesse des personnages avec un effet de contraste entre Tirian et Shift. Voilà Tirian seul et sans armée, prisonnier et loin de sa forteresse. Ses attributs royaux lui ont été enlevés et sa fonction de roi est profanée : « [Les Calormènes] prirent donc l'épée du roi et la tendirent au singe, avec le baudrier et le reste » (*LDB*, ch. 3 p. 39). Ensuite, Shift lui interdit de parler et il est frappé. Il est même attaché à un arbre, prisonnier de Shift. À l'inverse, le singe est vêtu d'une « jaquette écarlate [...]. Ses pattes de derrière [sont] chaussées de pantoufles, brodées de pierres précieuses [...]. Il [porte] sur la tête une couronne de papier » (*LDB*, ch. 3 p. 38). Les symboles de Narnia instaurés par Aslan sont remplacés par des simulacres exhibés par Shift.

Il est également intéressant de souligner que le personnage de Shift contraste avec sa situation dans le prologue. Il vivait seul, isolé à la périphérie de Narnia avec pour seule autorité de commander à un âne. On le retrouve trois semaines plus tard, despotique et riche, roi autoproclamé et centre du royaume. Au regard des personnages, Shift apparaît comme une puissante figure déterminée à accomplir le mal. Malgré ses signes de richesse, « il [a] l'air dix fois plus laid que quand il vivait près du lac au Chaudron » (*LDB*, ch. 3 p. 38), ses « pantoufles brodées de pierres précieuses ne rest[ent] pas bien en place » et « il ne cess[e] non plus de relever sa jaquette écarlate pour se gratter ». La narration donne à voir à tout moment l'imposture et le ridicule de ce pouvoir illégitime qui pourtant arrive à renverser celui du roi Tirian.

La véritable puissance de Shift repose aussi sur son alliance avec les Calormènes désireux de s'emparer de Narnia depuis des siècles⁸⁰. Entouré de soldats Calormènes, il a autorité sur les Narniens tandis que Tirian est dépouillé de son pouvoir. Shift expose la parodie de la royauté qui fait du roi une figure de puissance et d'autorité. Par cupidité, il cède le royaume aux Calormènes ennemis de Narnia et adorateurs de Tash, envoie les narniens aux travaux forcés dans les mines du Tisroc, et les réduit en esclavage. Le singe vend les animaux parlants aux Calormènes. Par ailleurs, ceux-ci et leur dieu Tash représentent un royaume antithétique à celui de Narnia ; les Calormènes dont le nom renvoie bien sûr aux

⁸⁰ cf : *Le Cheval et son écuyer* (volume 3 des *Chroniques*) dans lequel l'armée Calormène tente d'envahir Narnia.

« hommes chauds » et sans doute assujettis aux mondes des pulsions. Dans *Le Cheval et son écuyer*, le voyage de Sashta et Bree au cœur de l'empire Calormène permet de révéler le contraste entre les deux royaumes. L'esclavage est pratiqué en Calormen où la liberté n'existe pas pour les habitants. Le pouvoir est entre les mains du Tisroc⁸¹ qui l'utilise de manière despotique. Les habitants du pays vivent dans la peur : « Les gens ne marchent à reculons, bien sûr, que devant des majestés royales. [...] Aravis trouvait curieux que Lasaraleen eût tellement peur du Tisroc s'il était vraiment pour elle l'ami qu'il prétendait⁸² ». Sur le plan divin, le dieu Tash réclame des sacrifices et il est décrit comme une divinité sanguinaire. Cette différence fondamentale entre Narniens et Calormènes est exprimée par un agneau :

S'il vous plaît, dit l'agneau, je ne comprends pas. Qu'avons-nous à voir avec les Calormènes ? Nous appartenons à Aslan. Ils appartiennent à Tash. Ils ont un dieu qui s'appelle Tash. Ils disent qu'il a quatre bras et une tête de vautour. Ils sacrifient des hommes sur ses autels. Je ne crois pas qu'il existe un Tash quelconque. Mais, s'il y en avait un, comment Aslan pourrait-il être ami avec lui ? (*LDB*, ch. 3 p. 44)

Shift, avide de richesses et d'argent invente un dieu, fusion d'Aslan et de Tash et déclare : « [Aslan et Tash] ne sont que deux noms différents pour Vous savez qui. C'est pourquoi il ne peut plus y avoir aucune querelle entre eux. Mettez-vous bien ça en têtes, espèces de brutes stupides. Tash, c'est Aslan et Aslan, c'est Tash » (*LDB*, ch. 3 p. 44).

On ne retrouve un tel triomphe du mal à Narnia que dans le second livre : *Le Lion, la sorcière blanche et l'armoire magique*. La sorcière blanche règne et plonge le royaume dans un hiver qui dure cent ans. Durant cette période, le temps et l'espace se définissent donc par rapport à cette puissante figure du mal. Quant à sa forteresse de glace, elle constitue le centre de Narnia dont les habitants n'osent s'approcher. Dans le troisième livre, *Le Prince Caspian*, on trouve aussi une usurpation en la figure de Miraz, roi illégitime, qui règne sur Narnia. Il nie son passé :

⁸¹ Il s'agit du titre donné au roi des Calormènes.

⁸² C.S. Lewis, *Le Cheval et son écuyer*, Paris, Gallimard, 2002, p. 281.

Cessez immédiatement. Et que je ne vous reprenne plus jamais à parler de toutes ces histoires stupides, ni même à y penser. Ces rois et ces reines n'ont jamais existé. Comment aurait-il pu y avoir deux rois en même temps ? Et il n'existe personne comme Aslan. Et les lions n'existent pas. Et il n'y a jamais eu une époque où les animaux savaient parler⁸³.

Le roi Miraz fait de Narnia un territoire dépourvu de Narniens en les faisant tous tuer systématiquement. Au début du *Prince Caspian*, Peter, Susan, Edmund et Lucy portent secours à un nain en train d'être noyé par des soldats de Miraz. Les animaux parlants sont contraints de vivre cachés. Beaucoup à cause de la traque que mène Miraz ne parlent plus et sont redevenus des animaux sauvages. Les quatre enfants, Peter, Susan, Edmund et Lucy sont renvoyés de leur monde à Narnia afin de restaurer le souvenir d'Aslan et de ramener Narnia vers son âge d'or en aidant Caspian à remonter sur le trône. Le retour à l'éthique et à la vérité passe moins par un combat contre Miraz que par un retour des animaux parlants vers le créateur de Narnia. Sauver Narnia, c'est avant tout raviver dans le royaume le souvenir d'Aslan.

La dernière bataille voit s'accomplir le triomphe du faux et donc, encore une fois, une perte de sens éthique et moral. On retrouve dans cette succession d'impostures, et surtout dans le reniement à répétition du Créateur Aslan, une succession de rois qui, à l'exemple des Chroniques de la Bible, ont fait « ce qui est mal aux yeux du Seigneur ». Lewis reprend donc une histoire de la royauté d'Israël pour la ramener au registre de la fable. L'âge d'or du royaume, que ce soit dans la Bible ou à Narnia, fait office de point de référence pour les temps plus troubles qui viennent plus tard. Cette période est fondamentale dans l'imaginaire biblique puisqu'elle lie respect de l'éthique avec prospérité et richesse. On retrouve ce lien dans Narnia où la droiture morale de Peter, Susan, Edmund et Lucy dans *L'Armoire magique* procure à Narnia une période d'opulence sans précédent. À travers les livres qui suivent, les Narniens ne cessent jamais de revenir à cet âge d'or synonyme d'un lien fort avec Aslan. Des siècles plus tard, lorsqu'il se présente aux enfants, Tirian déclare être « roi de Narnia, seigneur de Cair Paravel et empereur des îles solitaires » (*LDB*, ch. 4 p. 56). Quand le roi découvre que c'est Aslan qui serait à l'origine de la coupe dans la Lande du Réverbère, il se rend pour se soumettre à Aslan : « Moi, qui fus roi de Narnia et ne suis plus maintenant qu'un

⁸³ C.S. Lewis, *Le Prince Caspian*, Paris, Gallimard Jeunesse, 2010, p. 774.

chevalier déshonoré, je me livre à la justice d'Aslan. Amenez-moi à lui » (*LDB*, ch. 3 p. 37). Tirian l'ignore, mais en pensant se livrer à la justice du Lion, il se rend à ses ennemis.

Le roi de Narnia répond à des règles données par Aslan et auxquelles Tirian faillit. Ces règles ne sont pas formellement inscrites mais elles apparaissent dans *Le Neveu du magicien* et deviennent inhérentes au royaume de Narnia. Ce n'est pas sans rappeler la loi morale chère à Lewis qui ne serait pas formelle mais que Dieu inscrirait de manière implicite dans le cœur de chaque homme. Lors de la création de l'univers, Aslan s'adresse au premier roi de Narnia et au cours de la discussion lui pose les questions :

— Es-tu capable de gouverner ces créatures avec clémence et justice, sachant que ce ne sont pas des esclaves, comme les bêtes muettes dans le monde où tu es né, mais des Bêtes qui parlent et des sujets libres ?

[...] — Et tu n'auras pas de favoris, ni parmi tes enfants, ni parmi les autres créatures. Tu ne laisseras personne exploiter ni maltraiter ton prochain.

[...] — Le jour où des ennemis se dresseront contre notre pays et qu'il y aura la guerre, seras-tu le premier à t'élever contre eux et le dernier à faire retraite ?

[...] — Ainsi, tu auras accompli tout ce qu'un roi doit accomplir⁸⁴.

Tirian et ses amis sont incapables de respecter les critères d'Aslan donnés au premier roi de Narnia. Ils ne parviennent pas à s'opposer au mensonge de Shift et à protéger le royaume, que ce soit en paroles ou en actions. Parce qu'ils sont impuissants, Shift paraît fort par effet de contraste. Aucun des héros ne parvient à faire éclater le mensonge du singe au grand jour. Ils sont spectateurs de la fin d'un royaume livré au mensonge mais surtout à ses conséquences. Cette impuissance des personnages participe aussi de l'effet dramatique du récit. Elle s'illustre dans l'incapacité de Tirian à entrer dans son rôle de roi, un rôle qui pourtant se veut puissant comme le montre *Le Cheval et son écuyer*. Nous sommes alors en plein âge d'or de Narnia. Alors que Peter, Susan, Edmund et Lucy s'en vont en guerre contre Calormen, ils sont accompagnés d'une grande et puissante armée de Narniens qui gagnent la bataille et sauvent le royaume d'Archenland. De son côté, Tirian n'attend pas son armée. Il se décide à aller voir seul ce qui se passe et tue les hommes dans un élan de fureur,

⁸⁴ C.S. Lewis, *Le Neveu du magicien*, p. 86.

comportement qui n'est pas digne de l'éthique à laquelle est astreinte un roi de Narnia. Quelques lignes plus loin, Joyau et Tirian se trouvent pris de remords :

Joyau, lui dit le roi, nous avons accompli un terrible méfait.

— Nous avons été durement provoqués.

— Mais bondir sur eux sans prévenir... Sans les défier... Alors qu'ils étaient désarmés... Fi ! Nous sommes deux meurtriers, Joyau. Je suis déshonoré pour toujours. (*LDB*, ch. 3. p. 36)

Plus tard, Tirian libère une bande de nains avec Jill et Eustache. Le roi manque de persuasion et faillit à les convaincre de rallier ses rangs. Les nains l'accusent même d'employer le même langage que l'ennemi. Cette défaillance royale permet à l'usurpation de s'installer comme supérieure. Cependant, elle n'est pas dirigée contre les narniens, mais contre Aslan, fondateur et protecteur du royaume et grand absent du livre où il n'apparaîtra que pour le jugement final. Car si le mal paraît si puissant, c'est que toute la place lui est laissée pour s'épanouir. Le rapport à l'éthique se définit par une loyauté qui ne semble pas suffisante. L'intervention d'Aslan dans le royaume apparaît nécessaire et inévitable si bien qu'au fil des chapitres, le lecteur s'inquiète de la voir tarder à venir. Dans les livres précédents, c'est lui qui chasse le mal tandis que les enfants sont seulement pourvus du pouvoir de le combattre. C'est Aslan qui vainc et tue la sorcière blanche et chasse l'hiver dans *L'Armoire magique*. C'est lui qui sauve Shasta dans *Le Cheval et son écuyer*. Aslan détient le pouvoir qui permet de vaincre le mal. Après des siècles d'absence, il est devenu un mythe et une légende bien faible pour contrer un mal présent et visible.

Dans *La dernière bataille* comme dans les autres livres, le mal est incarné. Dans *L'Armoire magique*, il s'agit de la sorcière blanche. Dans *Le Fauteuil d'argent*, c'est une autre sorcière. Dans le dernier livre, un dieu du mal apparaît. Au chapitre huit de *La Dernière bataille*, Tirian, Eustache et Jill voient au loin passer quelque chose qui « [a], en gros, une forme humaine, mais avec la tête d'un oiseau de proie au bec cruellement incurvé » (*LDB*, ch. 8 p. 98). Cette créature n'est autre que Tash, le dieu sanguinaire des Calormènes. Elle suscite chez Tirian et ses amis une immense terreur et soulève la question de la nature du mal. Après le passage du dieu Tash, les personnages sont sous le choc. Pourtant, Tirian déclare : « J'ai déjà vu ça dans le passé [...]. Mais cette image était alors gravée dans la pierre,

couverte d'or, avec des diamants à la place des yeux » (*LDB*, ch. 8 p. 99). La représentation humaine du dieu n'est pas la même que le dieu qui vient de passer sous leurs yeux et marque une nette différence entre la représentation du Mal que l'homme se fait et le Mal tel qu'il est réellement. La description ne donne pas seulement une représentation corporelle mais mentionne l'odeur du dieu : « Bouh, souffla Eustache. C'est comme l'odeur d'une charogne. Y a-t-il un oiseau mort dans les parages ? » (*LDB*, ch. 7 p. 97). La description donne aussi des détails concernant l'aura du dieu puisque « l'herbe [donne] l'impression de se faner sur son passage » (*LDB*, ch. 8 p. 98) et le soleil disparaît. Cette abondance de détails rapproche momentanément le lecteur d'une impression de mort : ce dieu sème la mort. Le narrateur désire produire un rapprochement de l'action et donne donc « l'impression d'une grande fidélité⁸⁵ » à ce qui est ressenti par les personnages. Cette rencontre reconstituée avec précision produit également un autre effet en marge du récit sur lequel la licorne Joyau met les mots : « Il semble donc [...] que Tash existe vraiment, en fin de compte » (*LDB*, ch. 8 p. 100). Pour Lewis, il ne s'agit pas non plus d'une simple croyance. S'il transpose le mal en une divinité réelle, c'est que l'auteur britannique croit lui-même que le mal, l'Ennemi dont parle la Bible, est réel.

Plus tard dans le récit, Tirian n'a pas la même attitude face au mensonge du singe. Alors qu'il est terrorisé par le dieu, il crie au singe : « Singe [...] tu mens ! Tu mens comme un damné ! Tu mens comme un Calormène. Tu mens comme un singe ! » (*LDB*, ch. 3 p. 46) Le mot « damné » appartient à l'imaginaire chrétien du jugement dernier et s'associe au vocabulaire biblique de Lewis parmi lequel on retrouve notamment « fils d'Adam » et « fille d'Ève⁸⁶ ». Pour Lewis, le bien et le mal se définissent par rapport à Dieu. Dans *Le Grand divorce entre le ciel et la terre*, il écrit : « Vous et moi devons être clairs. Il n'y a qu'un Bien, c'est Dieu. Toute autre chose est bonne dans la mesure où elle se tourne vers lui et mauvaise quand elle se détourne de lui⁸⁷ ». Selon ses réflexions, « tout ce à quoi j'ai abouti pour l'instant, c'est à *Quelque chose* qui gouverne l'univers et qui se manifeste en moi ; une loi

⁸⁵ Vincent Jouve, *Poétique du roman*, p. 32.

⁸⁶ Les termes « fils d'Adam » et « fille d'Ève » désignent les enfants envoyés par Aslan à Narnia.

⁸⁷ C.S. Lewis, *Le Grand Divorce entre le ciel et la terre*, Le Mont Pèlerin, Éditions Raphaël, 1998, p. 107.

particulière me presse de faire le bien et me donne un sentiment de culpabilité quand je fais le mal⁸⁸. » Dans la théologie chrétienne, le bien se résume donc à tout ce qui est de Dieu, à ses valeurs et sa perfection morale. À l'inverse, le mal réunit ce qui est contre Dieu, répondant ainsi à la qualification de péché. Le mal n'a donc ainsi pas d'autonomie, d'existence en lui-même ou « d'explication en lui-même⁸⁹ ». La théologie chrétienne n'évoque pas de dieu du mal mais un ennemi de Dieu, un ange déchu nommé Satan. Lewis revient sur cela dans *Tactique du diable*. À travers l'œuvre, il cherche à montrer les tactiques de l'ennemi de Dieu pour tenter et veiller à la perdition d'un jeune homme. Le livre expose et concrétise également l'affrontement qui a lieu, selon la foi chrétienne, entre Dieu et l'ange déchu Satan aussi connu sous le nom de Lucifer ou du Diable. Ainsi, Screwtape, personnage principal du livre, écrit à son neveu : « J'ai appris avec un vif déplaisir que ton protégé est devenu chrétien. Ne t'imaginer surtout pas que tu vas échapper aux sanctions d'usage [...]. Il n'y a aucune raison de désespérer. Des centaines de convertis nous sont revenus après un bref séjour chez l'Ennemi [Dieu du point de vue des démons]⁹⁰.

À propos de l'incarnation d'un dieu du mal, Daniel Warzecha explique :

Il est typique chez Lewis de préférer représenter par l'incarnation plus facile pour son lecteur à saisir que la transcendance que l'on trouve dans le texte biblique. Dans sa fiction, il « glorifie » à maintes reprises les limitations terrestres de ses personnages : les scènes de repas ne manquent pas, le sommeil réparateur et la manducation sont souvent évoqués positivement.⁹¹

Dès lors, on comprend mieux pourquoi *La dernière bataille* propose une représentation du mal à travers la divinité incarnée de Tash. On retrouve d'ailleurs cette incarnation chez d'autres personnages de Narnia comme Aslan ou dans d'autres œuvres de l'écrivain britannique. Comme le souligne Daniel Warzecha, la « rhétorique [de Lewis] passe conjointement et de façon interdépendante par le moyen de la raison et le prisme de l'imaginaire⁹² ». Tash, qui appartient au domaine de l'imaginaire et qui n'a pas d'équivalent

⁸⁸ C.S. Lewis, *Les Fondements du christianisme*, Paris, Ligue pour la lecture de la Bible, 2013 [1979], p. 41.

⁸⁹ Ramon Martinez de Pison Liébanas, *Le Péché et le mal*, Montréal, Médiaspaul, 2000, p. 157.

⁹⁰ C.S. Lewis, *Tactiques du diable*, Paris, Empreinte temps présent, 2010, p. 19.

⁹¹ Daniel Warzecha, *op.cit.*, p. 34.

⁹² *Ibid.*, p. 35.

dans la foi chrétienne (il n'y a pas de dieu du mal) constitue ce prisme qui ouvre vers un questionnement rationnel sur le mal et sa nature.

Mais la foi chez lui va plus loin que l'affrontement du bien et du mal. Il s'agit d'un « être au monde », d'un rapport au monde⁹³ qui touche tous les domaines de sa vie et dépasse la simple religiosité. D'après Irène Fernandez, Lewis aimait employer la fiction car elle déjoue l'aspect religieux, élément de la foi qu'il détestait. Il trouve dans la fiction « l'approche indirecte, la voie allusive et imaginative où l'expression même est enveloppée de silence⁹⁴ » et la religiosité accompagnée de son mode d'expression s'en trouve brisée. Chez lui, « il ne faut pas prendre le christianisme uniquement dans son acception religieuse mais aussi dans sa dimension culturelle, philosophique et littéraire⁹⁵ ». Lewis est un homme pour qui la foi traverse tous les domaines de l'existence. Ce rapport au monde chrétien passe par ce qu'il appelle la « transposition », c'est-à-dire « cette "faculté du plus grand de descendre au plus petit" ». Dans son ouvrage, Daniel Warzecha revient sur la notion et explicite la transposition comme un principe selon lequel « tous les mythes païens et les religions naturelles [...] sont des répétitions mineures ou des copies moindres et néanmoins glorieuses du "Grand Mythe" chrétien, [...] celui de l'incarnation rédemptrice du Christ, qui rayonne au centre du cosmos et irradie les autres mythes⁹⁶ ». La foi chrétienne de Lewis s'inscrit dans une vision du monde, une conception de la réalité qui agit sur tout ce qu'il écrit. C'est dans cette conception de la transposition que « les légendes lewisiennes ne sont que théologiques⁹⁷ » en ce sens qu'elles ramènent dans une histoire plus « petite » de la *fantasy* des éléments du « Grand Mythe » chrétien, même si en apparence, le lecteur est amené dans un univers peuplé de créatures merveilleuses. Pour Lewis, le récit chrétien de l'incarnation, de la résurrection et de la rédemption se retrouve partout comme « mythe originel » parce qu'il s'est réalisé dans l'histoire. Suivant cette conception propre à l'auteur et apologiste

⁹³ *Ibid.*, p. 34.

⁹⁴ Irène Fernandez, *op. cit.*, p. 81.

⁹⁵ Daniel Warzecha, *op. cit.*, p. 33.

⁹⁶ *Ibid.*, p. 41.

⁹⁷ Jean-Yves Lacoste, *Narnia, monde théologique ?*, Genève, Éditions Ad Solem, 2005, p. 6.

britannique, il paraît logique de le voir utiliser ce « grand mythe » duquel découlerait tous les autres comme structure et principe de fonctionnement de ses univers fictionnels. Cette notion de transposition est fondamentale chez Lewis puisqu'elle va modeler toute sa conception de l'imaginaire. Pour lui, l'imagination n'est ni bonne, ni mauvaise. Tout au long de son œuvre, il se pose en défenseur d'une « imagination réalisante⁹⁸ » par laquelle « le merveilleux et le mythe ne sont pas faits pour être crus⁹⁹ » mais pour donner corps à la foi chrétienne. Si Lewis est si attaché à l'imagination, c'est qu'elle l'accompagne depuis son enfance. Dans l'univers lewisien, l'imagination foisonnante fait se côtoyer le bus volant du *Grand divorce*, les animaux parlants de Narnia et les paysages martiens de *La Trilogie cosmique*. À l'hermétisme de la théologie, il préfère le « style de conversation », les « métaphores frappantes », l'« amour de la clarté » pour « exposer ce qui est hors du temps [...] dans le langage spécifique de notre temps¹⁰⁰ ». L'auteur « pense qu'il y a un [...] paramètre capital dont sont dépourvus les textes théologiques ou savants, celui de l'imagination¹⁰¹ » qu'il marie à son intention apologétique pour devenir un défenseur atypique d'un christianisme rendu concret par l'écriture littéraire.

Ce qui est bien et ce qui est mal dans Narnia trouve sa source en Aslan. Le respect dû à Aslan s'exprime dans le respect de l'éthique. Tandis que Shift se livre à son mensonge et à sa duperie, les Narniens ne se demandent pas si c'est bien ou mal, ils en appellent à Aslan.

Au regard du lecteur qui sait qu'il n'y a qu'un âne dans la cabane, la crédulité des Narniens ressort particulièrement. Ces derniers semblent tout attendre du Lion. Ils ne font pas appel à leur responsabilité morale, mais accomplissent aveuglément des actes contraires à l'éthique fixée par le Lion; comme, par exemple, se placer sous l'autorité des Calormènes. Le texte semble vouloir mettre en garde le lecteur contre la crédulité et la soumission. Chez Lewis, la croyance n'est pas la crédulité, mais une fidélité morale associée à une

⁹⁸ Irène Fernandez, *op. cit.*, p. 275.

⁹⁹ *Ibid.*, p. 276.

¹⁰⁰ C.S. Lewis, *Les Fondements du christianisme*, p. 6. Il s'agit d'André Viala qui signe la préface de l'œuvre.

¹⁰¹ *Ibid.*, p. 131.

responsabilité du croyant. Celui-ci n'est pas appelé à tout attendre de Dieu, mais à faire preuve de responsabilité et de discernement. La morale est donc une protection contre les dangers de l'aveuglement.

CHAPITRE II

LA PAROLE

2.1 La fonction des enfants : cadrage et point de vue

La dernière bataille se déroule dans un contexte particulier : il y a des siècles qu'Aslan n'est plus apparu. Son souvenir s'est petit à petit évaporé au fil des générations pour n'être, dans le dernier livre des *Chroniques*, qu'une légende. Jill et Eustache arrivent à Narnia alors que le lien entre Aslan et les Narniens est devenu fragile et peu solide. La relation entre le Lion et les animaux parlants est marquée par un éloignement dont le paroxysme est atteint avec Puzzle déguisé en Aslan et dissimulé dans la cabane. Les Narniens, victimes de cette tromperie délaissent le royaume pour attendre que Puzzle sorte de la cabane. Projetés à Narnia, les enfants libèrent Tirian de l'arbre auquel il est attaché au début du chapitre cinq. Débute alors une temporalité différente des chapitre précédents qui va durer jusqu'au chapitre neuf. Tirian, Jill et Eustache fuient les alentours de la cabane pour se réfugier dans une tour en pierre non loin de là. De cet endroit, ils tentent d'établir une stratégie et connaissent plusieurs péripéties. Ils libèrent Puzzle de son enfermement dans la cabane, rencontrent un groupe de nains qu'ils libèrent des Calormènes. Mais les nains refusent de les suivre et partent de leur côté. Les nains semblent confirmés dans leur mécréance : « Nous ne dépendons que de nous maintenant. Plus d'Aslan, plus de roi, plus d'histoires stupides à propos d'autres univers. Les nains sont pour les nains » (*LDB*, ch. 7 p. 90). Ce groupe rejette toute croyance en Aslan et décide que la règle du chacun pour soi prévaut désormais. Alors que Tirian et les enfants se décident à aller chercher des renforts à Cair Paravel, un aigle les avertit que la forteresse royale est tombée (fin du huitième chapitre). Tash, le dieu des Calormènes et Aslan, le dieu des Narniens sont présentés comme fondus en un dieu renommé Tashlan. Les repères sont brouillés et la plupart des Narniens, réunis autour de la cabane

aspirent à voir le faux-Aslan en croyant qu'il s'agit du vrai. Lorsque les enfants arrivent à Narnia (chapitre quatre), ils sont plongés dans un monde de duperie et d'abandon où ils vont devoir participer au retour de la vérité et de la mémoire.

On l'a évoqué dans le premier chapitre, les enfants sont un vecteur d'identification pour le lecteur, jeune comme moins jeune. On sait que « le personnage, bien que donné par le texte, emprunte [...] un certain nombre de ses propriétés au monde de référence du lecteur¹⁰² ». Celui-ci va naturellement s'identifier « à qui a le même savoir que lui sur le monde du récit. Je suis celui qui en sait autant que moi¹⁰³ ». À chaque livre appartient un groupe d'enfants qui se relaient dans la tâche de protéger Narnia avec un effet de continuité qui facilite la lecture et le repérage dans l'histoire. Pour le jeune lecteur, l'enfant envoyé est digne de confiance. Sa droiture morale a été éprouvée dans le premier livre. Jill et Eustache sont des références crédibles. Le lecteur retrouve des personnages qu'il connaît et en même temps de nouveaux enfants sont introduits. Par exemple, dans *L'Odyssée du Passeur d'Aurore*, Eustache, nouvel enfant arrivé à Narnia est initié à cet univers par Edmund et Lucy dont c'est le troisième voyage. Eustache aura ce rôle d'initiateur dans le livre suivant¹⁰⁴ avec Jill lorsqu'elle sera envoyée à son tour à Narnia. Chaque enfant est en quelque sorte héritier de ceux qui l'ont précédé et de la mission initialement confiée à Digory et Polly. Cette continuité produit un effet de cadrage tout au long de l'épanouissement de l'univers de Narnia. Les enfants qui proviennent du monde du lecteur constituent le pont entre les deux univers qui permet au lecteur de s'immerger dans Narnia. L'enfant envoyé là-bas partage cette origine commune avec le lecteur, ce qui les rapproche naturellement et permet une immersion dans un univers différent de celui du lecteur. Si Jill et Eustache cadrent la lecture, qu'en est-il de leur fonction dans l'univers fictionnel ? On l'a dit, Digory a su autrefois résister à la tentation de manger la pomme, les enfants qui viendront après lui manifestent un sens moral indéfectible, et sauront par la suite se placer du côté d'Aslan. Il incombe ainsi aux

¹⁰² Vincent Jouve, *L'Effet-personnage dans le roman*, Paris, Presses universitaires de France, 1992, p. 29.

¹⁰³ *Ibid.*, p. 129.

¹⁰⁴ cf. *Le Fauteuil d'argent*.

enfants de veiller sur Narnia. Même s'ils sont jeunes et peut-être parce qu'ils sont jeunes, ils restent fidèles à Aslan. Dans *La dernière bataille*, Joyau rappelle à Jill ce rôle de défenseur du royaume qu'assument les enfants lorsqu'ils sont envoyés à Narnia : « des enfants d'Adam et d'Ève [ne sont] transportés à Narnia que dans les moments où le royaume [est] agité, en proie à des troubles » (*LDB*, ch. 8 p. 105). Peter, Susan, Edmund et Lucy succèdent à Polly et Digory dans le second livre : *L'Armoire magique*. Avec l'aide d'Aslan, ils mettent en déroute la sorcière blanche Jadis pour devenir les quatre rois et reines qui apportent l'âge d'or à Narnia. Ce rôle de défenseur ne s'accomplit pas seulement dans le combat contre le mal. Peter, Susan, Edmund et Lucy ancrent cette fonction de protecteurs dans l'imaginaire narnien mais ils sont moins des guerriers que les rois et reines suprêmes de Narnia. Ils agissent comme des intermédiaires entre Aslan et les Narniens avec un rôle tourné vers les habitants du royaume. Les autres enfants qui sont envoyés auprès des Narniens héritent de cette dimension essentielle de représentant du Lion, dimension qui, avant la victoire, redonne l'espoir et ramène vers Aslan. D'ailleurs, dans l'esprit des Narniens, chaque enfant qui arrive à Narnia ramène les Narniens au souvenir de l'Âge d'or et aux rois et reines de Narnia. Cette période d'abondance durant laquelle le royaume rayonne constitue un âge de référence pour les temps futurs. On retrouve les quatre enfants dans le livre *Le Prince Caspian*. Peter et Susan apprennent qu'ils ne reviendront plus à Narnia, car ils sont devenus trop âgés. Eustache rejoint Edmund et Lucy dans *L'Odyssée du Passeur d'aurore* qui les amène aux confins de l'univers de Narnia. À leur tour, Lucy et Edmund ne pourront revenir à Narnia. Ils sont remplacés par Jill qui rejoint Eustache pour les deux derniers livres *Le Fauteuil d'Argent* et *La dernière bataille* : « Je suis Eustache Scrubb, et voici Jill Pole, dit le jeune garçon. Nous sommes déjà venus ici autrefois, il y a des siècles et des siècles, plus d'un an dans notre temps à nous, il y avait un gars qui s'appelait le prince Rilian... » (*LDB*, ch. 5 p. 63). Mais entre chaque visite des enfants « s'écoul[ent] des centaines et des milliers d'années ou un roi succ[ède] à un autre roi pacifique jusqu'à ce qu'on n'arrive plus à se souvenir de leur nom ni à les compter. Pendant ces longues périodes, de paix, il n'y [a] pratiquement rien à écrire dans les livres d'histoires » (*LDB*, ch. 8 p. 105). L'irruption du mal dans le royaume marque

donc « le passage d'un état à un autre¹⁰⁵ » qui occasionne et définit le récit. Le péril de Narnia justifie le récit de cette « dernière bataille ». Chaque livre voit s'installer une action qui se déroule autour des enfants dans une période trouble sans laquelle il n'y aurait pas d'histoire à raconter.

Pour les Narniens, la présence des enfants est toujours significative. Lorsque Eustache se présente à Tirian, le roi s'écrie : « Ah ! [...] Seriez-vous cet Eustache et cette Jill qui sauvèrent le roi Rilian de son enchantement ? » (*LDB*, ch. 5 p. 63). Et plus loin : « Par la crinière du Lion ! [...] Ces deux-là ! Le Seigneur Digory et la dame Polly ! Des premiers temps du monde ! Et toujours en vie ! » (*LDB*, ch. 5 p. 64). Le souvenir des enfants à Narnia est accompagné de leurs hauts faits, mais il est surtout synonyme d'une bonne nouvelle : le retour d'Aslan. Le rôle des enfants est indissociable de celui du Lion pour les personnages et bien sûr pour le lecteur. Jill et Eustache (comme les autres enfants) sont les envoyés d'Aslan. Ce dernier n'a pas pour rôle de venir lui-même résoudre les problèmes de Narnia. Le Lion n'apparaît à Narnia que pour chasser le mal même si « sa présence à Narnia est insaisissable, imprévisible. [...] On ne sait jamais quand il va apparaître ou disparaître, il n'agit pas à la place des héros¹⁰⁶ ». Il agit à travers ses envoyés et veille par eux sur le royaume de Narnia. Il ne rend pas de compte aux Narniens et n'est soumis à personne. Il semble régner impartialement sans pour autant être un tyran. Il n'est d'ailleurs jamais inquiet, surpris ou pris au dépourvu. Aslan est celui qui chasse Tash de la cabane et se place de ce fait au-dessus du dieu des Calormènes : « Mais une voix, forte et calme comme la mer en été, s'éleva alors : — Déguerpis, monstre et emporte chez toi ta légitime proie, au nom d'Aslan, du père d'Aslan, le grand empereur d'au-delà-des-mers » (*LDB*, ch. 12 p. 156). À la fin du *Cheval et son écuyer*, Sashta, le héros du livre se retrouve seul en pleine nuit à franchir un col de montagne pour entrer dans Narnia et chercher du secours. En proie au désespoir et au

¹⁰⁵ Vincent Jouve, *Poétique du roman*, p. 61.

¹⁰⁶ Irène Fernandez, *op. cit.*, p. 322.

sentiment d'abandon, il voit apparaître Aslan qui laisse entrevoir toute l'étendue de sa puissance, son omnipotence, mais surtout, son omniprésence :

J'étais le Lion qui t'a forcé à rejoindre Aravis. J'étais le chat qui t'a rassuré au milieu des maisons des morts. J'étais le Lion qui a éloigné de toi les chacals pendant que tu dormais. J'étais le Lion qui a donné aux chevaux l'énergie du désespoir pour le dernier kilomètre afin que vous puissiez arriver à temps auprès du roi Lune. Et j'étais le lion dont tu ne te souviens pas et qui a poussé le bateau dans lequel tu étais couché, enfant à demi mort, pour qu'il s'échoue sur le rivage ou un homme était assis, éveillé à minuit, pour t'accueillir¹⁰⁷.

Ce passage qui rappelle la parole de Dieu à l'ouverture du chapitre 16 du prophète Ézéchiél¹⁰⁸, montre que le Lion n'est jamais absent de Narnia, mais bien plutôt lié à sa création et soucieux du mal qui y sévit. D'ailleurs, quand Aslan apparaît dans Narnia, ce n'est pas pour entrer directement en relation avec les Narniens, mais pour détruire et chasser le mal. Ainsi, dans *L'Armoire magique*, le Lion n'apparaît que pour mener la guerre contre la sorcière blanche et la tuer. De même, dans *Le Prince Caspian*, le Lion apparaît pour tuer Miraz. Dans *Le Cheval et son écuyer*, il ne se révèle qu'à la fin pour protéger Sashta tandis que celui-ci marche le long d'un précipice. Le petit garçon sera le seul à le voir. La relation qui s'établit entre Aslan et les Narniens semble en être une de confiance et de foi.

Malgré cette toute-puissance, le Lion n'empêche pas les Narniens de rester autour de la cabane à se laisser duper par Shift. Il n'empêche pas non plus la chute du royaume. Les Narniens sont libres de rester autour de la cabane. Il n'intervient pas contre Shift et ses mensonges. Dans *Le Prince Caspian*, il n'empêche pas l'usurpateur Miraz de s'emparer du trône. Aslan est tout-puissant, mais en même temps, il laisse les choses suivre leurs cours et Narnia vivre ses aventures. Il n'impose rien et respecte le libre-choix, ce qui le différencie

¹⁰⁷ C.S. Lewis, *Le Cheval et son écuyer*, p. 312.

¹⁰⁸ Ezéchiél, 16 1-11 : « Il y eut une parole du Seigneur pour moi : "Fils d'homme [...]. Tu diras : ainsi par le Seigneur Dieu à Jérusalem : Par tes origines et ta naissance, tu es de la terre de Canaan ; ton père était l'Amorite et ta mère une Hittite. À ta naissance, au jour où tu es né, on ne t'a pas coupé le cordon, tu n'as pas été lavée dans l'eau pour être purifiée ; [...] Passant près de toi, je t'ai vue te débattre dans ton sang ; je t'ai dit, alors que tu étais dans ton sang : Vis ! [...] Je t'ai rendue vigoureuse comme une herbe des champs ; alors tu t'es mise à croître et à grandir et tu parvins à la beauté des beautés [...]. En passant près de toi, je t'ai vue [...]. J'ai étendu sur toi le pan de mon habit et couvert ta nudité. [...] Je t'ai lavée dans l'eau, j'ai nettoyé le sang qui te couvrait, puis je t'ai parfumée d'huile. Je t'ai donné des vêtements brodés, des chaussures de cuir fin, une ceinture de lin et je t'ai couverte d'étoffes précieuses.

d'un despote. Cette liberté est une notion fondamentale dans la conception lewisienne de la morale. Tout sujet est libre de faire le bien comme le mal. L'être humain est libre de faire ses propres choix que Dieu n'empêche pas. Pour l'auteur britannique, la liberté morale est même la seule liberté réelle que connaît l'homme : « Autrement dit, l'homme ne peut désobéir à ces lois qu'il partage avec les animaux, les objets... Par contre, la loi du Bien et du Mal spécifique à sa nature humaine, qui le différencie des animaux, des végétaux ou des choses organiques, est la seule qu'il puisse violer s'il le veut¹⁰⁹ ». On retrouve cette liberté de choix laissée aux animaux parlants d'obéir ou de désobéir. Aslan leur donne un code de conduite à suivre, mais ne le leur impose pas. Lorsqu'il surgit à Narnia, c'est pour chasser le mal, mais pas pour diriger le royaume, rôle pour lequel il a instauré la royauté des humains. Lors de ses interventions, son regard ne se pose pas sur les Narniens, mais sur le mal qui menace le royaume. Face à cette liberté morale, on comprend à quel point le rôle de cadrage des enfants est important pour ramener les Narniens vers Aslan car c'est à eux qu'il revient de gouverner en accord avec l'éthique du Lion.

À Narnia, les enfants ont une fonction de cadrage qui est liée à leur fonction que l'on pourrait qualifier de prophétique et d'envoyés. Ils ramènent les Narniens vers Aslan et sa loi morale. Walter Vogels, professeur d'Ancien Testament, rappelle que le prophète, qui se dit en hébreu *nabi* ou « appelé », est « l'homme de la parole, celui qui parle aux hommes de la part de Dieu¹¹⁰ ». Le prophète devient la bouche de Dieu, il a donc une responsabilité vis-à-vis des hommes au nom de Dieu. Il est cet homme qui entend la voix de Dieu, ce Yahweh, « chef suprême qui donne ses ordres¹¹¹ ». Les prophètes sont les porteurs d'une charge qui les dépasse et à laquelle ils ne peuvent se soustraire comme l'illustre le livre de Jonas¹¹². On

¹⁰⁹ C.S. Lewis, *Les Fondements du christianisme*, p. 20.

¹¹⁰ Walter Vogels, *Le Prophète, un homme de dieu*, Paris, Éditions Desclée de Brouwer, 1973, p. 9.

¹¹¹ *Ibid.*, p. 21.

¹¹² Le prophète Jonas est appelé par Dieu à se rendre à Ninive : « La parole du Seigneur s'adressa à Jonas, fils d'Amittai : "Lève-toi ! va à Ninive, la grande ville et profère contre elle un oracle" [...]. Jonas se leva, mais pour fuir à Tarsis hors de la présence du Seigneur¹¹². » Comme il ne veut pas se

retrouve de manière transposée cette fonction prophétique chez les derniers enfants envoyés à Narnia. Ils n'ont rien des prophètes de l'Ancien Testament, Esaïe, Jérémie ou Ézéchiël qui appellent le peuple d'Israël qui s'est éloigné de Dieu à un retour vers la Loi et à la repentance. Aslan ne parle pas à travers les enfants mais Lewis conserve de leur fonction le statut d'envoyés et de restaurateurs. Jill et Eustache sont engagés et semblent dans l'impossibilité d'échapper à leur mission. Ainsi, quand Tirian déclare qu'il est trop dangereux pour les enfants de rester à Narnia et qu'il faut rentrer, Eustache lui répond : « vous savez, nous n'avons pas le choix. À quoi ça sert de parler de notre retour chez nous ? Par quel moyen ? Nous n'avons pas de formule magique pour le faire ! » (*LDB*, ch. 9 p. 112). Ils sont pris dans un rôle plus grand qu'eux-mêmes. Les enfants sont envoyés à Narnia sur volonté d'Aslan, à l'endroit et au moment où il y a nécessité de sauver Narnia. Ainsi, dans le *Prince Caspian*, Peter, Susan, Edmund et Lucy sont envoyés à Narnia alors qu'ils attendent le train. Dans *L'Odyssée du Passeur d'Aurore*, Edmund, Lucy et Eustache voient la pièce dans laquelle ils se trouvent se remplir d'eau avant de faire surface près du navire du roi Caspian. Dans *La dernière bataille*, Eustache et Jill rapportent que tous les anciens enfants venus à Narnia se sont réunis afin de trouver une solution pour aider le roi Tirian après que celui-ci leur est apparu. Tandis qu'ils cherchent un moyen d'envoyer des enfants à Narnia pour porter secours à Tirian, c'est Aslan qui envoie subitement Jill et Eustache. Un accident de train les dispense d'utiliser les bagues magiques qui avaient servi au transport des premiers envoyés, Digory et Polly. Ils sont soumis à la volonté d'Aslan qui décide qui pourra revenir à Narnia et qui ne reviendra pas.

Dans la Bible, le prophétisme s'exerce pour sa plus grande partie à travers la parole, une notion qui chez Lewis revêt une importance particulière. Lewis ne croit pas aux « discours délirants [qui] ont menés les hommes » et il « a toujours été très méfiant à l'égard des

rendre à Ninive, il part dans la direction opposée, mais durant une tempête en mer, il est jeté à l'eau par l'équipage du navire et avalé par un poisson. Dans le ventre du poisson, il se rend et accepte d'aller à Ninive.

grandes idées qui visent à améliorer le sort des peuples¹¹³ », comme le communisme ou le libéralisme mais aussi la démagogie. Pour l'auteur et apologiste britannique,

la folie du discours [...] ne peut qu'altérer durablement le langage et sa fonction essentielle qui est de proclamer une parole. [...] Elle est un point commun que l'homme partage avec le Divin. La marque distinctive de l'élection d'Aslan pour les animaux narniens est qu'ils peuvent parler. À l'inverse, le signe de leur perte ou du désaveu d'Aslan à leur endroit est la perte de ce don¹¹⁴.

Mais la fonction de la parole va plus loin que sa simple proclamation. Chez Lewis, « l'incapacité de s'exprimer dans une langue intelligible va de pair avec l'impossibilité de comprendre l'autre¹¹⁵ » et de saisir ce qui est autre. Ainsi, dans *Le Neveu du magicien*, l'oncle Andrew transporté à Narnia avec Polly, Digory, Fraise et la sorcière ne peut pas entendre Aslan chanter la création de l'univers. Il entend les cris des animaux à la place de leurs paroles ce qui entraîne chez lui terreur et effroi. Le moment de la création lui échappe alors que son esprit est davantage préoccupé par des intérêts plus égoïstes et plus adultes : « Il y a sûrement de quoi tirer parti de ce pays. [...] Je suis certain que cela m'aurait fait du bien si... si les circonstances avaient été plus favorables, si nous avions eu un fusil¹¹⁶ ». Son discours, reflet de sa manière de penser, le prive de la compréhension de l'univers de Narnia. Pour l'auteur britannique, la parole est ce qui rapproche et lie l'homme avec Dieu : « En somme, il n'y a que deux sortes de gens : ceux qui disent à Dieu "Que Ta volonté soit faite" et ceux auxquels finalement Dieu dit : "Que ta volonté soit faite". Tous ceux qui sont en enfer y sont parce qu'ils l'ont choisi. Sans ce choix personnel, il ne pourrait pas y avoir d'enfer¹¹⁷ ». La parole ne signifie pas simplement acte de parler. Lewis la conçoit avec en arrière-plan l'intelligence et la liberté de choix. L'acte de parler est le moyen par lequel l'intelligence et la liberté de choix qui caractérise l'être humain s'exprime. Le mal, lorsqu'il surgit dans Narnia, vient affecter et corrompre la parole et l'intelligence pour faire perdre aux personnages « tout sens commun ou tout bon sens, sans parler de leur capacité de raisonnement. Ils glissent vers

¹¹³ Daniel Warzecha, *op. cit.*, p. 231.

¹¹⁴ *Ibid.*, p. 232.

¹¹⁵ *Ibid.*, p. 232.

¹¹⁶ C.S. Lewis, *Le Neveu du magicien*, p. 69.

¹¹⁷ C.S. Lewis, *Le grand divorce entre le ciel et la terre*, p. 80.

un discours incohérent qui devient délirant¹¹⁸ » et va jusqu'au mutisme comme c'est le cas pour les animaux parlants de Narnia. La dispute entre les nains à la fin du livre, sur laquelle nous reviendrons plus longuement dans le troisième chapitre, illustre parfaitement cette dégénérescence des personnages qui se manifeste par une perte de sens et un discours incohérent. D'abord désireux de se détourner d'Aslan, ils finissent par s'entretuer par jalousie et paranoïa. Avec un tel poids de la parole dans la pensée lewisienne, Narnia et *La dernière bataille* travaillent cette notion que l'on va retrouver chez les animaux comme signe de leur intelligence ou de leur naïveté mais aussi comme vecteur d'un discours trompeur et mensonger chez Shift et les Calormènes.

Le travail de transposition du rôle prophétique tel que Lewis le conçoit, c'est-à-dire sa conception du grand Mythe chrétien duquel les autres mythes découlent ne reproduit pas mais transforme en conservant ; en conservant le texte biblique transformé en récit d'aventure et le rôle du prophète en rôle des enfants. Ceux-ci ne sont pas une copie conforme des prophètes de l'Ancien Testament de même que la structure des *Chroniques* n'entre pas dans une reprise de la structure de la Bible. De l'acte prophétique, Lewis ne transpose pas le rapport à la transcendance. Il transforme le lien de subordination du prophète à Dieu en amitié entre les enfants et Aslan. Cette amitié concrétise un lien, qui, dans la Bible, est plus complexe et basé sur l'obéissance mais qui implique tout autant une proximité entre Dieu et le prophète. Elle cadre la nature des relations. Les enfants n'obéissent pas à Aslan par contrainte mais par amitié, une relation plus apte à être comprise par un lecteur d'un jeune âge. L'amitié est, chez les enfants, une notion forte et importante dans leurs relations. Les enfants sont les amis d'Aslan :

Un éclair de lumière fusa derrière eux. Ils se retournèrent [...]. Là, immense et bien réel, se trouvait [...] le Lion d'or, Aslan en personne, et les [rois et reines de Narnia], déjà, étaient agenouillés en rond autour de ses pattes de devant, enfouissant leurs mains et leurs visages dans sa crinière tandis qu'il inclinait sa tête énorme pour les toucher de sa langue. (*LDB*, ch. 13 p. 172.)

¹¹⁸ Daniel Warzecha, *L'imaginaire spirituel de C.S. Lewis*, p. 228.

Ils peuvent toucher Aslan, le serrer dans leurs bras et dans *L'Armoire magique*, il transporte Susan et Lucy sur son dos. Que ce soit Jill, Eustache, Peter, Susan, Edmund ou Lucy, leur amitié avec le Lion leur permet proximité, requêtes et questions. Les Narniens n'entretiennent pas la même relation avec le Lion à qui ils doivent respect et déférence. L'amitié des enfants rend Aslan accessible et donne une plus grande proximité avec le lecteur.

Cette amitié qui régit les relations des enfants n'est pas exclusive au Lion. La transposition du rôle prophétique par l'amitié passe par la position importante qu'occupent les enfants auprès des Narniens. C'est sur les enfants que repose la quête, à savoir la tentative de sauver Narnia, de ramener les Narniens au respect des règles morales et finalement de rétablir un ordre qui a été bouleversé. Ce rôle central est construit sur des relations d'amitié. Loin de la figure fulminante du prophète qui accuse, la transposition de Lewis montre avant tout l'amitié et la fraternité qui fonde et cadre les relations des enfants à Narnia comme une valeur déterminante et complémentaire à l'éthique. Ainsi, lorsque Tirian est prisonnier de Shift, il a une vision des enfants en Angleterre qu'il va appeler : « Les enfants ! Les enfants ! Amis de Narnia ! Vite ! Venez me rejoindre. Je vous appelle par-delà les mondes » (*LDB*, ch. 4. p. 56.) Quelques secondes plus tard à Narnia, les enfants apparaissent, répondant à cet appel à l'aide et élevant l'amitié au rang de valeur noble qui ne souffre ni de l'espace ni du temps. Les enfants sont consultés par les rois de Narnia avec lesquels ils entretiennent une relation privilégiée fondée sur l'amitié, laquelle est finalement supérieure au pouvoir et à l'autorité du roi. Les prophètes de l'Ancien Testament occupent une position sociale centrale d'intermédiaire entre Dieu et le peuple mais aussi entre Dieu et les rois qui viennent les consulter. Tout au long de la lecture des livres prophétiques, le lecteur assiste à l'opposition à la laquelle font face les prophètes. Dans *La dernière Bataille*, les enfants se battent et restent fidèles au Lion même si cela est synonyme de mort. Jill et Eustache sont attachés à la morale et à son respect plus qu'à toute autre chose. S'il y a un trait incontestable que partagent les enfants avec les prophètes, c'est bien l'intransigeance morale. Les enfants rappellent la règle quel que soit le camp dans lequel ils se trouvent. Jill parvient à se glisser dans la cabane et à

libérer l'âne enfermé à l'intérieur (chapitre six). Elle rejoint Tirian et Eustache cachés plus loin. Lorsque le roi voit l'âne Puzzle, il dégaine son épée pour le tuer, ce à quoi s'opposent Jill et Eustache :

— Que faites-vous, Sire ? demande soudain Joyau.

— Je tire mon épée pour trancher la tête de cet âne maudit, dit Tirian, d'une voix terrible. Poussez-vous, jeune fille.

— Oh non, s'il vous plaît, ne le faites pas, dit Jill. Et réalité, ce n'était pas de sa faute, mais de celle du singe. Il n'y comprenait rien. Et il est vraiment désolé. Et c'est un gentil petit âne. Il s'appelle Puzzle. Et j'ai mes bras autour de son cou. (*LDB*, ch. 6 p. 81.)

Les enfants s'opposent à tout ce qui est immoral, que ce soit auprès de Shift et des Calormènes ou auprès du roi Tirian lui-même. L'amitié qu'entretiennent les enfants avec les Narniens répond de la moralité. Elle n'est pas intéressée ou entachée par l'hypocrisie mais présente une pureté et une intransigeance propre à l'enfance. Les enfants corrigent les animaux parlants, les ramenant toujours vers l'éthique à laquelle Jill et Eustache sont avant tout fidèles. Le jeune lecteur est exposé à une amitié honnête, sincère et sans compromis. Il s'identifie à Jill et Eustache mis en rapport avec ce pouvoir de la parole et avec celui de la morale puisque les deux sont liés. Les deux enfants lient la parole à la morale, mais le lecteur sait aussi que l'âne Puzzle est victime du chantage de Shift et de sa violence verbale. À Narnia, la parole a un effet révélateur. Elle indique l'engagement du personnage sur le plan éthique et constitue un vecteur important de compréhension du récit pour le lecteur.

Lewis rend accessible la fonction du prophète, personnage impressionnant et fulminant de l'histoire d'Israël, à un jeune lecteur par l'amitié qui domine dans les relations des enfants. L'auteur britannique n'explique pas, ne se livre pas à des discours théologiques mais utilise des images plus aptes à être saisies par un jeune lecteur. Dans sa logique de transposition, il adapte, transforme, cadre en rejoignant un imaginaire que les enfants peuvent comprendre et assimiler. La transposition propose des réponses là où le texte biblique soulève des questions. C'est notamment le cas avec la question du temps de la fin et du paradis.

2.2 Le temps et la parole

On vient de le voir, le rôle des enfants qui trouve sa source dans la transposition et la transformation du rôle des prophètes, s'accomplit par le biais de la parole, cet élément important pour l'auteur britannique. Considérant la place qu'elle occupe, il paraît logique que la construction du récit lui soit favorable et lui permette de s'épanouir. En étudiant le temps et la vitesse du récit, on s'aperçoit que « le rythme du roman, ses accélérations et ses ralentissements¹¹⁹ », tout cela construit un « jeu entre [...] deux temps de nature différente (le temps de l'histoire et le temps du récit) [dont] le roman tire nombre de sens¹²⁰ » en lien étroit avec la fonction des enfants. L'analyse du temps n'a pas d'intérêt en elle-même mais trouve toute sa portée dans les effets qu'elle produit. Le récit réduit la narration pour laisser la place au discours direct et à la parole de Jill et Eustache. Si l'on suit la proposition de Vincent Jouve qui consiste à mesurer la vitesse du récit en comparant le nombre de pages avec le temps écoulé dans la fiction de sorte que, par exemple, « le temps mis à lire le début du chapitre correspond à peu près au temps couvert par le dialogue des personnages¹²¹ », on peut observer certains effets intéressants. Dans *Temps et récit*, Paul Ricœur évoque cette mesure en comparant

la *vitesse* respective du récit et de l'histoire, la vitesse étant toujours définie par un rapport entre une mesure temporelle et une mesure spatiale. On en revient ainsi, pour caractériser les accélérations ou les ralentissements du récit par rapport aux événements racontés, à comparer [...] la durée du texte, mesure en pages et en lignes, à la durée de l'histoire, mesurée en temps d'horloge¹²². Comme chez Günther Müller, les variations [...] portent sur les grandes articulations narratives et leur chronologie interne, déclarée ou inférée. On peut alors répartir les

¹¹⁹ Vincent Jouve, *Poétique du roman*, p. 45.

¹²⁰ *Ibid.*, p. 45.

¹²¹ *Ibid.*, p. 45.

¹²² Dans un autre passage du même ouvrage, Paul Ricœur explique, comment on peut mesurer la représentation du temps: « Ce que l'on mesure [...] c'est, par convention, un temps chronologique qui a pour équivalent le nombre de pages et de lignes de l'œuvre publiée, en vertu de l'équivalence préalable entre le temps écoulé et l'espace parcouru sur le cadran des horloges. Il n'est donc aucunement question du temps mis à composer l'œuvre. De quel temps le nombre de pages et de lignes est-il l'équivalent? D'un temps de lecture conventionnel qu'il est difficile de distinguer du temps variable de la lecture réelle ». Paul Ricœur, *Temps et Récit II*, Paris, Éditions du Seuil, 1984, p. 116.

distorsions de la vitesse entre le ralentissement extrême de la *pause* et l'accélération extrême de l'*ellipse*¹²³.

En suivant cette technique de mesure, nous avons dressé le tableau suivant :

Chapitre	Titre	Durée	Nb de pages	
Chapitre 1	Le Lac du chaudron	Moins d'une journée	7	Shift et Puzzle mettent au point plan.
		Ellipse de trois semaines		
Chapitre 2	Une imprudence du roi	Moins d'une journée (quelques heures)	7	Tirian se rend à la lisière de Narnia
Chapitre 3	Le singe en son heure de gloire	Même journée. Quelques heures	7	Tirian est capturé par Shift.
Chapitre 4	Ce qui se passa ce soir-là	Même journée. La nuit.	6	Tirian prisonnier + vision des enfants
				Apparition des enfants
Chapitre 5	Comment le roi reçut de l'aide	Marche dans la nuit puis Matinée puis jusqu'au dîner (soir)	7	Libération de Tirian + fuite vers la tour
Chapitre 6	Un bon travail de nuit	« quatre heures plus tard » Une partie de la nuit	7	Tirian et les enfants espionnent le camp.
Chapitre 7	Où il est question de nains	De minuit jusqu'à midi	8	Ils rencontrent des nains + retour à la tour.
Chapitre 8	Les nouvelles apportées par l'aigle	Début d'après-midi	7	Manifestation du dieu Tash + rencontre de l'aigle.
Chapitre 9	Le grand rassemblement	Après-midi et début de la nuit	7	Approche de la cabane + observation
Chapitre 10	Qui va entrer dans la cabane ?	Quelques heures durant la nuit	7	Discussions autour de la cabane
Chapitre 11	Le rythme s'accélère	Une heure	7	Affrontement entre Tirian et les Calormènes.
Chapitre 12	Derrière la porte	Probablement une heure	6	Tirian entre dans la cabane

¹²³ Paul Ricœur, *Temps et récit II*, Paris, Éditions du Seuil, 1984, p. 126.

Chapitre 13	Comment les nains refusèrent de savoir	Sortie du temps	8	Tirian retrouve tous les anciens enfants de Narnia.
Chapitre 14	La nuit tombe sur Narnia	Hors-temps	7	Narnia est détruite.
Chapitre 15	Plus haut et plus en avant	Hors-temps	7	Rencontre avec Emeth.
Chapitre 16	L'adieu au pays-ombre.	Hors-temps	8	Marche vers la montagne

Le tableau fait apparaître «un temps d'horloge» comme l'appelle Paul Ricœur de seulement deux jours depuis l'arrivée de Jill et Eustache à Narnia. Ce temps d'horloge très bref contraste avec la longueur du récit qui comprend plus d'une centaine de pages¹²⁴ divisées en seize chapitres¹²⁵, lesquels recouvrent chacun à peine quelques heures. Ces deux jours racontés en seize chapitres font état d'une durée qui procède par une accélération du récit. Dans cette configuration de la vitesse du récit que l'on retrouve dans *La dernière bataille*, le temps de l'horloge est supérieur à celui du temps de lecture, c'est-à-dire dire que le narrateur met moins de temps à raconter un événement que celui-ci ne met à se produire. Si «la maîtrise par la narratologie des stratégies de l'accélération et du ralentissement sert à augmenter l'intelligence que nous avons acquise de la fonction de tels procédés¹²⁶», c'est la fonction de tels procédés que nous devons maintenant analyser.

Le tableau fait apparaître une constance de la vitesse du récit. Chaque chapitre qui compte entre six et sept pages représente à peu près la même durée d'horloge. Cette constance produit un effet d'avancement inexorable que l'ellipse du début — qui permet de comprendre la métamorphose qui s'est opérée dans l'univers de Narnia à l'insu du roi Tirian qui sera piégé au chapitre 2 — accentue. Dans la structure du récit, «le *tempo* narratif [...] est affecté par la façon dont la narration s'étend sur des scènes en forme de tableau, ou se

¹²⁴ Dans notre édition française de l'œuvre.

¹²⁵ Dont 11 chapitres racontent les aventures de Tirian, Jill et Eustache.

¹²⁶ Paul Ricœur, *Temps et récit II*, p. 126.

hâte de temps forts en temps forts¹²⁷ » et les accélérations, les ralentissements du récit servent l'histoire par leurs effets. La constance du dernier livre des *Chroniques* donne l'impression que Narnia court vers sa fin, ce que l'incipit a annoncé : « aux derniers temps de Narnia ». Chapitre après chapitre, rien ne semble pouvoir faire dévier le sort du royaume. Tirian et les enfants essaient de rallier le groupe de nains qu'ils libèrent à leur cause, mais n'y parviennent pas. Rien de ce que tentent Tirian, Jill et Eustache ne semble pouvoir agir sur la marche du récit. Les actions des personnages ne changent ni le rythme ni la vitesse du récit et leurs échecs successifs font ressortir leur impuissance.

La dernière bataille est le récit de la fin de l'univers de Narnia, mais du chapitre cinq au chapitre neuf, il ne se concentre pas sur l'action ni même sur la fin. La vitesse avec laquelle la narration passe sur les actions montre que la volonté du narrateur n'est pas de les appuyer. Les chapitres médians du livre connaissent des phases d'action brèves, résumées en quelques phrases simples comme : « Ils sortirent dans la nuit froide. » (*LDB*, ch. 6 p. 74). Les actions rapportent principalement des déplacements : « Tout le monde tomba d'accord là-dessus et la petite troupe se mit en marche vers une nouvelle direction — nord-ouest — vers la colline détestée » (*LDB*, ch. 9 p. 114). Pendant ces déplacements s'épanouissent des dialogues qui provoquent un ralentissement et qui les fait coïncider au temps de la lecture. Le lecteur est amené à passer rapidement sur les actions pour se concentrer sur les dialogues. Il est ainsi placé dans un rapport direct avec le personnage. Le style direct qui domine dans ces dialogues génère une forte interactivité qui lie entre eux les personnages, notamment Tirian, Jill et Eustache que le lecteur suit au fil des chapitres. L'aspect relationnel est mis en avant avec pour objectif de faire ressortir l'amitié et la fraternité qui lie le petit groupe de héros. C'est le dialogue qui donne au lecteur la connaissance de ce que vivent les personnages. Le discours direct, donne accès à l'état des personnages, à leurs doutes, à leurs craintes, à leurs espoirs tels qu'ils trouvent à s'exprimer :

[...] au lieu de lui répondre, Tirian glissa ses bras autour des épaules de Jill en lui demandant :
— Comment vous sentez-vous, madame ?

¹²⁷ *Ibid.*, p. 17.

— Tr... Très bien, répondit-elle en retirant ses mains de son visage pali et en essayant un sourire. Je vais très bien. Cela m'a seulement rendue un peu malade pendant un instant. (*LDB*, ch. 8 p. 100)

[...] [Jill], dit Eustache à voix basse, je peux tout aussi bien t'avouer que j'ai la frousse.

— Oh, pour toi, ça va, [Eustache] tu sais te battre. Mais moi... Je n'arrête pas de trembler, si tu veux tout savoir. (*LDB*, ch. 9 p. 114)

Pour le jeune lecteur, la focalisation interne est remplacée par le dynamisme du dialogue qui lui donne suffisamment accès à ce que ressentent Tirian et les enfants qu'il suit dans leurs aventures. Le lecteur se retrouve presque dans une position de spectateur. Ce qui est dit et ce qui est vu constitue l'essentiel de ce que nous pouvons apprendre sur l'amitié, le courage, le sens de la justice, la peur, l'amour, etc. :

— Maintenant, mes amis, [dit Tirian] il est temps pour vous de retourner dans votre propre univers. Vous avez, sans aucun doute, fait tout ce pour quoi vous aviez été envoyé.

[...]

—Non, non, non, dit Jill (très pâle, puis soudain très rouge et pâle à nouveau). Nous ne le ferons pas, peu importe ce que vous dites. Nous n'allons pas vous lâcher quoi qu'il arrive, n'est-ce pas, Eustache ? (*LDB*, ch. 9 p. 111)

Le combat s'exprime aussi à travers des joutes verbales. C'est moins par les armes que par le dialogue que Tirian et Shift ou Tirian et les Calormènes s'affrontent. Le dialogue est donc le moyen d'interaction par excellence dans *La dernière Bataille*. Il dévoile au lecteur les rapports de force qui animent le récit. La structure de ce livre crée, par son rythme et sa vitesse, un espace dans lequel la parole peut s'épanouir. C'est bien dans cet espace du dialogue que les enfants arrivent et accomplissent leur fonction qu'ils puisent dans un système d'intertextualité.

La construction temporelle du récit s'organise autour de la parole, laquelle présente une dimension importante dans l'univers de Narnia. Elle tisse un lien avec l'acte, répondant à un imaginaire dans lequel « dire » signifie plus que déclarer : c'est « faire » et « être ». Ainsi, dans *Le Neveu du magicien*, quand Aslan déclare que le cocher et sa femme venus d'Angleterre seront les premiers rois et reines de Narnia, ils le sont sans guère plus de formalités qu'un acte de parole. Dans *L'Armoire magique*, lorsqu'une ancienne prophétie proclame le retour de quatre fils d'Adam et filles d'Ève comme les futur rois et reines de Narnia, Peter, Susan, Edmund et Lucy sont ces enfants sans qu'il soit besoin de plus aux yeux

des Narniens. Quand Tirian se présente « roi de Narnia, seigneur de Cair Paravel et empereur des îles Solitaires » (*LDB*, ch. 4, p. 56), il est ce qu'il déclare être. Enfin, lorsque l'aigle avertit Tirian et les enfants que Cair Paravel est tombé, cela se produit sans remise en question de cette information. Il suffit de prononcer, de déclarer pour faire exister. Dans *La dernière bataille*, la parole des enfants ou de leurs adjuvants ne trompe pas. Elle a pour vertu d'être fiable, mais dans le dernier livre, elle ne parvient pas à persuader. Le lecteur qui lit peut faire confiance à ce que des personnages comme le roi de Narnia ou les enfants vont dire mais les paroles ne convainquent pas les Narniens. Il n'y a pas d'ambiguïté qui viendrait établir un jeu entre l'auteur et le lecteur. Le discours direct met le lecteur dans le présent de l'action.

2.3 Intertextualité

Tout au long de notre développement, nous avons mis en évidence au passage l'intertexte biblique. Il nous faut maintenant nous pencher sur son fonctionnement. L'intertextualité est une notion dégagée par Julia Kristeva¹²⁸ et le groupe *Tel Quel* dans les années 1960 mais également travaillée par Roland Barthes¹²⁹ et Gérard Genette¹³⁰. Dans *Introduction à l'intertextualité*, Nathalie Piégay-Gros définit la notion qui « recouvre [...] des pratiques d'écriture aussi anciennes que fondamentales : nul texte ne peut s'écrire indépendamment de ce qui a déjà été écrit¹³¹ ». L'intertextualité « est le mouvement par lequel un texte récrit un autre texte¹³² » et désigne « les liens qui attachent le texte à d'autres

¹²⁸ Julia Kristeva, *Séméiotiké : recherches pour une sémanalyse*, Paris, Éditions du Seuil, 1967, 379 p.

¹²⁹ Roland Barthes, « Théorie du texte », Encyclopædia Universalis [en ligne], consulté le 30 mars 2019.

¹³⁰ Gérard Genette, *Palimpsestes, la littérature au second degré*, Paris, Éditions du Seuil, 1982, 573 p.

¹³¹ Nathalie Piégay-Gros, *Introduction à l'intertextualité*, Paris, Dunod, 1996, p. 7.

¹³² *Ibid.*, p. 7.

textes par des références, des citations, voire des allusions¹³³. Dans son ouvrage intitulé *Palimpsestes*, Gérard Genette entreprend un travail de définition et de référencement de « tout ce qui le met en relation, manifeste ou secrète, avec d'autres textes¹³⁴ » et qu'il appelle la « transtextualité ». En restant concentré sur les *Chroniques de Narnia*, nous n'évoquerons pas toutes les relations intertextuelles que l'œuvre de Lewis entretient avec la littérature bien qu'Irène Fernandez qualifie l'œuvre lewisienne de « parfait exemple d'intertextualité¹³⁵ ». La connaissance que possède l'auteur britannique des contes et légendes nordiques et celtiques, mais aussi son expertise des textes médiévaux, tisse une relation intertextuelle avec l'univers médiéval et la mythologie nordique. C'est d'ailleurs cette connaissance qui fait que l'un « des grands plaisirs qu'on éprouve à lire Lewis est dû au sentiment de se mouvoir à l'aise dans un grand horizon¹³⁶ ». Nous garderons notre étude centrée sur les relations que le texte entretient avec la Bible, Ancien et Nouveau Testament. Dans notre analyse intertextuelle des *Chroniques*, il s'agit de repérer cette fonction opératoire qui consiste pour Sophie Rabau à « étudier ce que le texte fait des autres textes » et de quelle manière « il les transforme, les assimile, ou les disperse¹³⁷ ».

La Bible n'est jamais citée dans les *Chroniques de Narnia*. Dans ses autres œuvres, Lewis ne la cite qu'à de rares occasions. À la citation de versets, l'auteur britannique préfère l'intertextualité par référence, laquelle « n'expose pas le texte autre auquel elle renvoie. C'est donc une relation *in absentia* qu'elle établit¹³⁸ ». Cette forme de relation « se trouve privilégiée lorsqu'il s'agit de renvoyer le lecteur à un texte, sans le convoquer littéralement¹³⁹ ». C'est par la référence que Lewis tisse l'intratextualité entre les livres des

¹³³ Sophie Rabau, *L'intertextualité. Texte choisis et présentés par Sophie Rabau*, Paris, Flammarion, 2002, p. 54.

¹³⁴ Gérard Genette, *Palimpsestes, la littérature au second degré*, p. Gérard Genette catégorise la transtextualité en cinq catégories : l'intertextualité, la paratextualité, la métatextualité, l'hypertextualité et l'architextualité.

¹³⁵ Irène Fernandez, *op. cit.*, p. 27.

¹³⁶ *Ibid.*, p. 27.

¹³⁷ Sophie Rabau, *op. cit.*, p. 16.

¹³⁸ Nathalie Piégay-Gros, *Introduction à l'intertextualité*, p. 48.

¹³⁹ *Ibid.*, p. 48.

Chroniques sur laquelle nous reviendrons plus loin. La référence n'explique pas l'abondance des liens entre l'univers des *Chroniques* et le texte biblique car elle est trop rare. Quelques références au texte biblique permettent de tisser un lien ténu. C'est le cas des « fils d'Adam » et « fille d'Ève » qui désignent les enfants envoyés à Narnia et qui rappelle Adam et Ève du livre de la Genèse.

L'intertextualité biblique acquiert plus de profondeur dans l'emploi de l'allusion, autre forme de lien tissé entre deux textes. Celle-ci n'est « ni littérale, ni explicite, elle peut sembler plus discrète et plus subtile¹⁴⁰ ». Pour Nathalie Piégay-Gros, l'allusion présente l'avantage de

sollicite[r] différemment la mémoire et l'intelligence du lecteur et ne rompt pas la continuité du texte. [L'allusion] " est une manière ingénieuse de rapporter à son discours une pensée très connue [...] le trait qu'elle emprunte est [...] un appel adroit à la mémoire du lecteur, qu'il transporte dans un autre ordre des choses, analogue à celui dont il est question." ¹⁴¹.

À l'inverse de la référence ou de la citation, l'allusion ne brise pas l'illusion fictionnelle et l'immersion mais s'insère et se fond dans l'univers sans en briser la continuité qui est importante pour la *fantasy*. Nathalie Piégay-Gros vient préciser que « l'allusion excède largement le champ de l'intertextualité. De même que l'on peut citer des écrits non littéraires, on peut renvoyer par allusion à l'histoire, à la mythologie, à l'opinion ou au mœurs¹⁴² » ou encore au texte biblique. Par l'allusion, Lewis transporte son lecteur dans un univers dont le fonctionnement de l'éthique selon des critères bibliques se fond dans le décor de *fantasy* et le merveilleux. L'allusion s'inscrit dans la conception lewisienne de la transposition où des éléments du Grand Mythe chrétien se retrouvent dans des histoires, des mythes de moindre importance. Avec l'allusion, Lewis fond un élément comme la morale biblique dans cet autre contexte qu'est l'univers de *fantasy*, afin que le lecteur, en s'immergeant dans l'un, soit au contact de l'autre. L'intention de Lewis n'est pas de renvoyer le lecteur à un horizon de connaissance de la Bible. Dans l'intention de transposition qui anime Lewis, le texte appelle

¹⁴⁰ *Ibid.*, p. 52.

¹⁴¹ *Ibid.*, p. 52. Une partie de la citation de Nathalie Piégay-Gros est une reprise des propos de Charles Nodier, *Question de littérature légale*, Crapelet, 1828.

¹⁴² *Ibid.*, p. 52.

depuis un autre texte des figures qu'il reprend en les concrétisant pour les rendre plus compréhensibles. Comme on l'a vu précédemment, cette œuvre de Lewis a une visée singulière qui n'est pas de transmettre le texte biblique, mais bien plutôt de faire ressentir le devoir moral et son rapport à une loi interne. L'univers de Narnia rejoue dans un monde de *fantasy* le combat du bien et du mal présent dans la Bible. L'intention intertextuelle de Lewis dans les *Chroniques* est d'extraire de la complexité du canevas biblique les notions d'éthique afin d'en faciliter la compréhension à un jeune lectorat qui n'est pas nécessairement chrétien. L'intertextualité dans les *Chroniques* n'implique pas que le lecteur ait connaissance des œuvres avec lesquelles les liens sont tissés. Elle ne suppose pas que le lecteur est familier et « compétent », c'est-à-dire qu'il a « une connaissance minimale du texte collé, imité ou parodié¹⁴³ ». Il est parfaitement possible de lire *Les Chroniques de Narnia* sans une connaissance de la Bible. On peut dire que « chaque auteur calcule [...] la compétence qu'il exige de son lecteur, entre l'ignorance totale de l'intertexte [...] et la nécessité absolue d'une connaissance de l'intertexte¹⁴⁴ ». Narnia n'appelle pas une compétence ou une connaissance particulière des textes bibliques. Le lecteur qui n'est pas familier avec la doctrine chrétienne peut accéder facilement au contenu du récit. Dans la lecture des *Chroniques*, l'intertextualité biblique n'empêche pas le lecteur d'entrer dans l'univers de *fantasy*, mais elle donne des clefs de lecture à un lecteur disposant des connaissances théologiques nécessaires pour approfondir sa compréhension de la leçon éthique que contiennent les livres. Le projet de Lewis est de retrouver dans la création imaginaire le sens et l'éthique même de la morale chrétienne qui pour lui est « naturelle ». Le jeune lecteur de *La dernière bataille* se voit rappeler les conséquences de l'imposture ou du mensonge, de la place réservée aux bons et du sort réservé aux méchants. À Narnia, la loi morale est instaurée par Aslan, mais il incombe aux Narniens de la respecter. On retrouve cette conception d'une conscience morale innée chez Puzzle alors que Shift tente de le convaincre d'enfiler la peau de lion. L'âne sait que les agissements des deux personnages sont contraires à l'éthique. Cette conscience morale innée et obligatoire apparaît aussi dans le comportement du roi. Alors qu'il enquête sur ce qui se

¹⁴³ Sophie Rabau, *op. cit.*, p. 34.

¹⁴⁴ *Ibid.*, p. 35.

passé à Narnia, il abat deux Calormènes qui font travailler des chevaux narniens. Après avoir tué les deux hommes, Tirian est saisi par la violence de son geste qu'il se met à regretter.

L'intertextualité est également amenée par le biais de la métaphore. Dans *Les Chroniques de Narnia*, la question de la métaphore conduit à se tourner vers Aslan le Lion dont le statut est particulier. Aslan est le créateur de Narnia. Les *Chroniques* ne reviennent jamais sur l'origine du Lion, si bien que l'on sait peu de choses de lui. Lewis ne fait jamais le lien entre Aslan et le Christ même si les parallèles ont été établis par des critiques comme Jean-Yves Lacoste¹⁴⁵ ou Irène Fernandez en français et Kurt Bruner et Jim Ware¹⁴⁶ en anglais par exemple. Ces derniers ont su faire une lecture allégorique des *Chroniques* même si Lewis « a toujours dit que ses œuvres de fiction n'étaient pas des allégories, [...] on l'a toujours soupçonné au contraire [...] d'être un allégoriste invétéré¹⁴⁷ ». Dans *C.S. Lewis – Mythe, raison ardente*, Irène Fernandez consacre un chapitre à une lecture allégorique de l'œuvre de l'auteur britannique¹⁴⁸. Elle « ne peut ignorer la question de l'allégorie, si on veut aller jusqu'au fond des choses¹⁴⁹ ». Notre analyse de *La dernière bataille* et plus largement des *Chroniques* nous amène à nous éloigner de la lecture allégorique d'Irène Fernandez pour préférer une lecture métaphorique. En effet, l'allégorie « a pour caractéristiques de représenter une idée abstraite par une image, peupler le champ visuel d'objets considérés comme le signe d'une réalité invisible¹⁵⁰ ». On verra l'allégorie utilisée pour incarner par un personnage ou une image des idées abstraites telles que la mort, l'amour ou encore la liberté. L'allégorie, utilisée pour représenter des idées abstraites, ne s'insère pas dans l'univers créé pour des enfants. Les animaux parlants de Narnia sont avant tout des animaux et non des

¹⁴⁵ Jean-Yves Lacoste avec son ouvrage au titre évocateur : *Narnia, monde théologique ?*

¹⁴⁶ Kurt Bruner et Jim Ware, *Finding God in the Land of Narnia*, Chicago, Tyndale House Publishers, 185 p.

¹⁴⁷ Irène Fernandez, *op. cit.*, p. 304.

¹⁴⁸ Voir chapitre 6 de *C.S. Lewis – Mythe, raison ardente* intitulé : Mythe et allégorie.

¹⁴⁹ *Ibid.*, p. 274.

¹⁵⁰ André Masson, *L'allégorie*, Paris, Presses universitaires de France, 1974, p. 6.

incarnations. Le lecteur enfant n'a pas accès à l'abstraction nécessaire au fonctionnement de l'allégorie. Même dans les manifestations de transcendance que nous avons déjà citées, Aslan reste un lion. Il ne se sépare jamais de sa condition animale. Bien évidemment, Lewis se livre à un jeu d'allusions que l'on vient d'évoquer plus haut. On peut aisément penser que l'écrivain britannique puise dans la théologie chrétienne de la filiation divine de Jésus-Christ pour créer le personnage du Lion. Dans *L'Odyssée du Passeur d'Aurore*, les héros Edmund, Lucy et Eustache accompagnés du roi Caspian parviennent à la fin de leur quête marine : se rendre au bout du monde et trouver le pays d'Aslan. Mais il leur faut alors se séparer pour rentrer chacun chez eux, Caspian à Narnia et Edmund, Lucy et Eustache en Angleterre. Lucy est triste de quitter Aslan. Celui-ci fait l'aveu à la jeune fille d'être également présent dans son monde :

—Ce n'est pas pour Narnia, sanglota Lucy, c'est pour vous. Nous ne vous verrons pas là-bas. Et comment pouvons-nous vivre sans jamais plus vous rencontrer ?

—Mais vous me rencontrerez, chère enfant. [...] J'y suis, répondit Aslan. Mais je porte là-bas un autre nom. Il vous faut apprendre à me connaître par ce nom. C'est pour cette même raison que vous avez été transportés à Narnia ; pour que, en me connaissant un petit moment ici, vous puissiez me reconnaître là-bas¹⁵¹.

Lewis tisse autour d'Aslan une intertextualité non pas allégorique mais métaphorique avec la figure de Jésus-Christ. Dans *La Rhétorique*, Olivier Reboul définit la métaphore comme une figure de sens qui « exprime une réalité par le nom d'une autre qui lui ressemble et qui est, en général plus concrète, plus sensible, plus immédiate¹⁵² ». Cette concrétisation qu'amène la métaphore est caractéristique de Lewis et de son écriture. D'ailleurs, dans la préface française de *Les Fondements du christianisme*, André Viala écrit que « style de conversation, métaphores frappantes, amour de la clarté sont les caractéristiques de sa prose¹⁵³ ». Aux citations bibliques typiques des ouvrages chrétiens, il préfère la réflexion et le raisonnement avec pour point de départ l'imagination dont il se sert pour tisser des récits :

¹⁵¹ C.S. Lewis, *L'Odyssée du passeur d'aurore*, p. 612.

¹⁵² Olivier Reboul, *La Rhétorique*, Paris, Presses universitaires de France, coll. Que sais-je ?, 1984. p. 45.

¹⁵³ C.S. Lewis, *Les Fondements du christianisme*, p. 6.

« Imaginons pour mieux comprendre, que nous soyons une flotte de navires en formation serrée. Notre voyage se passera bien à condition, premièrement, que les bateaux ne se heurtent pas et ne se coupent pas la route, et deuxièmement, que chaque navire tienne bien la mer¹⁵⁴ ». Plus loin, il interroge ses lecteurs, les invitant à la réflexion : « À quoi sert-il de dire aux navires comment naviguer pour éviter les collisions s'ils ne sont que de vieux rafiots délabrés et ingouvernables ?¹⁵⁵ ». Chez Lewis, l'imagination n'est pas l'opposée de la raison et de la réflexion. Raison et imagination ont toujours été des éléments importants avant même sa conversion : « le recours à l'imagination mythique n'est pas un adieu à la raison¹⁵⁶ ». Il est un adepte de la raison, laquelle peut parfaitement se servir de l'imagination « pour vivifier avec la même force des hypothèses logiquement incompatibles¹⁵⁷ ». Au-delà de la métaphore, la raison prend le relais. Ainsi, tandis que le *Grand Divorce* s'achève, le lecteur est laissé sur un questionnement implicite concernant sa propre mort. C'est au-delà de la fiction, au moment où elle cesse que l'interrogation survient et qu'elle est ramenée dans la réalité du lecteur.

Olivier Reboul distingue quatre types de métaphore¹⁵⁸ dont la métaphore *in absentia* « ou le comparé lui-même disparaît¹⁵⁹ ». Mais c'est lorsqu'il se penche sur le rapport de ressemblance que construit la métaphore que son analyse devient pertinente pour notre travail. La métaphore n'implique jamais une ressemblance parfaite : « dans la ressemblance, les rapports [d'analogie] ne sont pas identiques mais... semblables. [...] La ressemblance est donc un sentiment global¹⁶⁰ » plus qu'une identité entre deux éléments. Aslan se voit attribuer des qualités qu'il partage avec la figure christique, que ce soit sa fonction de sauveur, de rédempteur, de juge, de personnage tout puissant. Pour autant, pris séparément, chacune de

¹⁵⁴ C.S. Lewis, *Les Fondements du christianisme*, p. 83.

¹⁵⁵ *Ibid.*, p. 84.

¹⁵⁶ Irène Fernandez, *op. cit.*, p. 86.

¹⁵⁷ *Ibid.*, p. 89.

¹⁵⁸ Parmi lesquels la comparaison vraie, le similé, la métaphore *in praesentia* et la métaphore *in absentia*.

¹⁵⁹ Olivier Reboul, *La Rhétorique*, p. 46.

¹⁶⁰ *Ibid.*, p. 47.

ces qualités ne fait pas d'Aslan une figure christique, mais leur réunion produit une ressemblance, une similarité qui fait naître l'impression que le Lion est une métaphore christique. On peut souligner un bon nombre de similarités entre Aslan et Christ. Ce qu'Aslan représente est bien cette « royauté » créatrice d'un monde où l'enfant peut agir et participer au rétablissement du bien contre le mal. Ainsi, s'il n'est jamais dit qu'Aslan est une figure christique, le Lion s'apparente par sa sagesse, sa bonté, son sacrifice, la rédemption qu'il apporte, et par ses prodiges. En d'autres termes, par sa ressemblance avec le Christ, lui aussi est un fils.

Dans l'univers des *Chroniques*, la référence que l'on a vue plus haut est surtout employée pour le fonctionnement de l'intratextualité entre les sept livres. Ces derniers forment un univers complet et autoréférentiel. Le lecteur, au fil de sa lecture, rencontre des références, des noms, des personnages provenant des autres livres qui s'ajoutent à sa connaissance croissante de l'univers de *fantasy*. Chaque livre est l'héritier du précédent et intègre les éléments apportés par l'œuvre. L'intratextualité construit Narnia sur plus de 2000 ans d'histoire. On trouve principalement des références aux actions passées et aux visites des enfants envoyés. Cette intratextualité réactive la mémoire du lecteur. Les enfants envoyés, en passant d'un livre à l'autre sont porteurs d'histoires qui deviennent la mémoire du livre suivant. Jill et Eustache, enfants envoyés à Narnia dans *Le Fauteuil d'argent*, reviennent dans *La dernière bataille* avec le souvenir de ce qu'il s'est passé et que les Narniens ont fini par oublier. L'intertextualité souligne la persistance de Narnia à travers les lieux similaires qui sont rencontrés dans les différents livres : Cair Paravel, mais aussi les autres royaumes tel que Calormen ou Archenland. Elle enrichit les lieux de nouvelles histoires en plus de celles qui s'y sont déjà déroulées. Ces lieux permettent d'observer et de mesurer l'écoulement du temps. Ainsi, cent ans se sont écoulés entre *L'Armoire magique* et *Le Prince Caspian*, et cette durée est perceptible par la destruction du château de Cair Paravel. Lorsque les quatre enfants quittent Narnia à la fin du second livre, c'est une forteresse puissante. Ils reviennent à Narnia au début du troisième alors que cent ans se sont écoulés et le château en ruine se trouve sur une île à cause de l'érosion de la mer. Dans les livres suivants, le château est reconstruit et retrouve sa puissance. L'intratextualité occupe tous les niveaux dans l'univers de Narnia ;

certains renvois sont explicites comme lorsque Peter, Susan, Edmund et Lucy retrouvent leurs effets de rois et reines dans le château¹⁶¹ en ruine au tout début du *Prince Caspian*. D'autres sont moins évidents. Ainsi, quand le Chat-Roux entre dans la cabane puis en ressort dépourvu de la capacité de parler, le narrateur ajoute : « Car on avait appris à chacun d'entre eux [...] comment, au commencement du monde, Aslan avait transformé les animaux de Narnia en animaux parlants » (*LDB*, ch. 10 p. 131). Cette référence à la création que tous les Narniens semblent connaître fait appel à une connaissance que le lecteur a du premier livre de Narnia et de ce qui s'y est passé. L'intratextualité suppose que le lecteur est déjà familier des *Chroniques* (animaux parlants, enfants envoyés à Narnia, etc.). On l'a constaté dans notre premier chapitre, l'incipit de *La dernière bataille* n'a pas vocation à résumer ou à resituer l'action dans toute la cosmogonie. On peut même dire que l'incipit de *La dernière bataille* projette son lecteur auprès de Shift et Puzzle en situant l'action aux abords du Lac au Chaudron. Dans l'univers de Narnia, l'intratextualité présuppose que le lecteur *connaît et sait* ce qu'il s'est passé avant alors que l'intertextualité lui laisse une marge de méconnaissance.

Habituellement, l'intratextualité (comme l'intertextualité) est essentiellement tournée vers le lecteur en ce sens qu'elle fait appel en lui à une connaissance ou un ensemble de références. C'est bien le cas de l'intratextualité des *Chroniques* qu'on pourrait qualifier d'exigeante puisqu'elle demande à un jeune lecteur d'être un *connaisseur*, un *sachant* de l'univers de Narnia pour mieux l'apprécier. L'intertextualité, quant à elle, délaisse le lecteur pour préférer puiser vers un autre texte tout un ensemble de références dont elle va nourrir les *Chroniques*. Elle agit comme un pont vers la Bible pour aller y chercher des éléments, les transposer, les transformer et les laisser ressurgir dans la construction du récit et son fonctionnement.

¹⁶¹ Ces objets que Peter, Susan et Lucy (mais pas Edmund car il n'en a pas) retrouvent dans les ruines du château leur ont été donnés par Aslan dans *L'Armoire magique*. Il s'agit d'une épée pour Peter, d'un arc et d'une corne pour Susan, d'un élixir de guérison pour Lucy.

CHAPITRE III

LA FIN DE L'HISTOIRE

3.1 Fin du récit — fin de Narnia

La fin de *La dernière bataille* rejoint la fin des *Chroniques*, et « se donne comme la conquête d'un terme posé dès le début », pour reprendre les mots de Guy Larroux qui s'est intéressé à la théorie et à la poétique de la clôture romanesque¹⁶². Cet ultime combat est l'objet de l'attente du lecteur qui sait, par le titre de ce volume, qu'il s'agit du dernier épisode et des « derniers temps de Narnia » annoncés dès l'incipit. Pourtant, ni les Narniens, ni les enfants n'envisagent une destruction de l'univers. Tous songent à un retour à la normale : « Oh, j'espère que nous aurons vite fait de régler son affaire au singe pour revenir à une vie normale et heureuse. Et j'espère que ce sera alors pour toujours, toujours, toujours » (*LDB*, ch. 8 p. 107). Mais quelques lignes plus loin, un aigle arrive et informe les personnages de la chute du royaume. Tirian déclare : « Ainsi [...] Narnia n'est plus » (*LDB*, ch. 8 p. 110). Pour autant, l'idée d'une destruction de Narnia demeure toujours lointaine à l'esprit des héros. Tirian, Jill et Eustache envisagent même de fuir : « Pourquoi ne pas se cacher dans les bois ou même dans la lande du réverbère au-delà de la Grande Cascade, et y vivre comme des hors-la-loi » (*LDB*, ch. 9 p. 116). La déclaration de Tirian sonne pourtant comme une sentence. Elle marque la fin du royaume de Narnia. La disparition de Narnia nous fait pénétrer dans la finalité de l'œuvre, l'aboutissement de « son orientation, ce à quoi [elle] tend, son *telos* propre¹⁶³ ». Sa chute déplorée par le roi (chapitre huit) entraîne plusieurs conséquences parmi lesquelles la sortie du temps de l'histoire. Cernés par les Calormènes, Tirian, Jill et Eustache se retrouvent à court d'options. L'idée d'une mort imminente grandit dans leur esprit. Ils se décident à se rendre à la cabane pour se battre : « Sire, plus n'est besoin de stratégie. Nous

¹⁶² Guy Larroux, *Le Mot de la fin*, Paris, Éditions Nathan, 1995, p. 137.

¹⁶³ *Ibid.*, p. 35.

voyons bel et bien que les plans du singe allaient plus loin que tout ce que nous imaginions. [...] Il ne nous reste maintenant rien d'autre à faire que de retourner tous les sept à la colline de la Cabane, proclamer la vérité et accepter l'aventure qu'Aslan nous enverra » (*LDB*, ch. 9 p. 111). Le récit ne plonge pas directement les personnages dans la dernière bataille, celle qui donne son titre au livre. Les héros approchent en cachette et observent : « En arrivant près de la Colline de la Cabane, ils se turent. Puis commença le vrai travail d'approche sans les arbres. Entre le moment où ils aperçurent la colline et celui où ils se retrouvèrent tous derrière la cabane, il s'écoula plus de deux heures » (*LDB*, ch. 9 p. 117). Alors qu'ils s'en approchent, ils se cachent et observent les Calormènes qui tentent de convaincre les Narniens de rentrer dans la cabane pour rencontrer Aslan. Puzzle ayant été libéré plus tôt par Jill, il n'y a plus d'âne déguisé à montrer aux Narniens pour les manipuler. Shift, qui est désormais soumis aux Calormènes, adapte sa supercherie à la disparition de Puzzle : « Écoutez-vous autres. Tout le monde veut voir Tashlan. Mais il ne va pas sortir. Vous devrez entrer pour le voir ». (*LDB*, ch. 10, p. 126.). Pour refroidir l'ardeur des Narniens qui se précipitent vers la cabane afin de rencontrer le Lion, le singe précise « [qu'Aslan] a énormément grogné ce matin. Personnellement, je n'aimerais pas trop entrer moi-même dans la cabane ce soir même. Mais faites comme vous voulez. Qui voudrait y aller en premier ? Ne me reprochez pas s'il vous avale tout rond » (*LDB*, ch. 10, p. 127). Les Narniens, effrayés, refusent. C'est le Chat-roux, allié des Calormènes, qui entre alors qu'il sait déjà ce qui se trouve caché à l'intérieur : deux soldats Calormènes prêts à assassiner les Narniens qui entrèrent mais qui épargneront le Chat-roux. Celui-ci ressort de la cabane mais il a perdu la faculté de parler. Redevenu simple animal, il disparaît dans les bois. La trahison du Chat-roux est dévoilée, mais aussi l'identité de celui qui détient le véritable pouvoir : Rishda tarkaan, le Capitaine des Calormènes. C'est lui qui contrôle Shift : « Maintenant, le singe, dit Rishda tarkaan à voix basse, prononce les paroles que des esprits plus avisés ont mis dans ta bouche. Et tiens ta tête droite » (*LDB*, ch. 9 p. 120). La supercherie de la cabane est également mise au jour pour les Narniens par l'intervention des nains. Griffle, le chef des nains, s'écrie : « Nous savons pourquoi il ne fera pas sortir son précieux Aslan. Je vais vous dire pourquoi : parce qu'il ne l'a pas » (*LDB*, ch. 10 p. 125). Emeth, fils du capitaine des Calormènes se propose alors d'entrer par fidélité envers son dieu Tash, mais il disparaît dans la cabane. Shift

fait croire aux Narniens que le dieu Tashlan dans la cabane tue tous ceux qui y entrent : « il ne s'écoula pas plus de quelques instants — mais cela parut plus long — avant que la porte ne s'ouvre à nouveau. Une silhouette revêtue d'une armure calormène roula à l'extérieur, tomba sur le dos et ne bougea plus » (*LDB*, ch. 10 p. 134). Tirian et les enfants sont cachés dans des buissons proches de la cabane. Ils voient que ce n'est pas Emeth qui est mort, mais un autre homme dissimulé à l'intérieur. Un soldat assassine certains de ceux qui entrent et les personnages comme le lecteur découvrent qu'il n'y a rien de divin dans tout cela mais bien une logique du mensonge. Les Calormènes finissent par forcer les Narniens à entrer quand Tirian jaillit des fourrés pour se lancer à leur secours. Le roi attaque les Calormènes (chapitre dix). Des tambours dont « les enfants détestent le son d'emblée » (*LDB*, ch. 11 p. 144), synonymes de renforts pour les envahisseurs, retentissent. Les nains que Tirian et les enfants ont libérés quelques heures plus tôt entrent eux aussi dans la bataille. Ils se battent pour eux-mêmes et tuent les Narniens comme les Calormènes. Après cela, un autre groupe de Calormènes entre dans la mêlée et contraint le camp de Tirian à se replier. La confusion de la dernière bataille s'installe entre les Calormènes, les Narniens et les nains.

La fin de l'histoire du royaume présente également un problème non résolu. Les Narniens sont intimement liés à Narnia. Le royaume n'est plus et ne reviendra pas, mais ils sont toujours là, autour de la cabane et aspirent à voir Aslan, à le rencontrer. C'est d'ailleurs ce désir qui a occasionné la supercherie de Shift. Une question se pose alors à laquelle les derniers chapitres du livre proposent une réponse : que va-t-il advenir des Narniens ? Quel sera leur sort maintenant que Narnia n'est plus ? Cette question anime et traverse la conclusion de l'univers. Le roman se dote d'une *clausule*, c'est-à-dire d'un ensemble de procédés qui signalent la fin du roman. Plusieurs signes en effet avertissent le lecteur qu'il aborde une « étape décisive où va se jouer le sens de l'histoire¹⁶⁴. » Parmi ces signes, le fait que le royaume de Narnia a disparu et que tous les personnages se réunissent autour de la cabane comme pour jouer l'acte final du livre. Comme le souligne Vincent Jouve, « l'une des façons les plus efficaces de signaler la fin du récit (et de la narration) est d'opérer un brusque changement dans la façon de raconter, autrement dit, de modifier le dispositif énonciatif en

¹⁶⁴ Vincent Jouve, *Poétique du roman*, p. 66.

vigueur¹⁶⁵ ». La fin du chapitre huit et le début du chapitre neuf marquent une césure dans la temporalité du roman. Celui-ci quitte le temps de la parole, de la mémoire et du souvenir d'Aslan. Il ramène le lecteur dans un présent, celui de l'urgence de la fin qui approche, de l'angoisse et du choix imminent, mais aussi de la présence d'Aslan. Cachés dans les fourrés proches de la cabane, Tirian et les enfants occupent une position de spectateur dans une scène caractérisée par une certaine théâtralité.

Dans un ouvrage réunissant les actes d'un colloque sur la théâtralité, Anne Larue signe un avant-propos qui définit la théâtralité comme « la transposition, dans un registre littéraire, non théâtral, de qualités qui, elles, sont supposées être théâtrales¹⁶⁶ » tout en faisant ressortir que « les caractères constitutifs [de ces qualités] restent assez problématiques¹⁶⁷ ». Pour Véronique Stenberg, la théâtralité reste une notion assez difficile à définir car

on qualifie aussi un geste de théâtral lorsque son emphase rappelle le jeu de l'acteur, nécessairement outré pour "passer la rampe" ; de même, l'entrée surprenante d'un personnage ou d'une personne, rappelant une technique dramatique très employée, et particulièrement efficace, amène fréquemment à parler de théâtralité¹⁶⁸.

De leur position, les héros « joui[sse]nt d'une perception panoramique, ni le détail ni la totalité ne [leur] échappent¹⁶⁹ » ce qui est propre au spectateur de théâtre. Ainsi, ils voient la cabane, les Narniens, les Calormènes, mais ils sont également suffisamment proches pour saisir les apartés : « Tirian put entendre Rishda¹⁷⁰ dire à voix basse : — Maintenant, le chat, à ton poste. Veille à bien jouer ton rôle. — Miaou, miaou, compte sur moi. » (*LDB*, ch. 9 p. 119) Les héros sont également suffisamment proches pour saisir les expressions et mimiques des personnages et pour voir Risdha tarkaan pousser Shift en avant afin qu'il s'adresse aux narniens. Le cadre spatio-temporel du récit se réduit. La cabane et ses alentours forment ce qui s'apparente à une scène et accentue le caractère théâtral du récit. Cet espace est d'autant

¹⁶⁵ *Ibid.*, p. 67.

¹⁶⁶ Anne Larue, *Théâtralité et genres littéraires*, Poitiers, Publications de la licorne, 1996, p. 4.

¹⁶⁷ *Ibid.*, p. 6.

¹⁶⁸ Véronique Stenberg, *Théâtralité et genres littéraires*, p. 52.

¹⁶⁹ Anne Larue, *Théâtralité et genres littéraires*, p. 3

¹⁷⁰ Il s'agit de Rishda tarkhaan, le chef des Calormènes.

plus restreint que tout ce qui n'est pas éclairé par le feu qui brûle devant la cabane se trouve dans la pénombre et n'est pas visible. Mais cette théâtralité ne se résume pas seulement à un effet de scène. Ainsi, l'apparition de Griffle se fait au moyen d'une véritable mise en scène : « Mais soudain, une voix se fit entendre, dans un grand éclat de voix : — Écoutez bien ce que dit le singe, criait-elle. [...] Tirian ne pouvait pas très bien voir les visages de l'autre côté du feu, mais il devina que c'était Griffle, le chef des Nains » (*LDB*, ch. 10 p. 125). La mise en scène réside dans l'effet de surgissement. On entend d'abord une voix qui provient de l'extérieur et dont le narrateur souligne l'éclat. Puis le personnage apparaît. Le regard du lecteur est cadré par le récit qui reste malgré tout littéraire. En effet, la théâtralité ne fait pas du texte romanesque une pièce de théâtre mais agit sur la mise en scène. Si la théâtralité émerge dans les dialogues, elle est néanmoins présente partout et se mêle à la narration. On retrouve ce même effet avec le Chat-Roux : « Alors se produisit une chose des plus surprenantes. Chat-Roux dit d'une voix claire et détendue : — Moi, j'irai, si vous voulez. Chacun des animaux se tourna vers lui et le fixa. (*LDB*, ch. 10 p. 128) ».

La théâtralité se signale principalement dans les dialogues. Ceux-ci sont construits sous la forme de répliques qui s'enchaînent et ne laissent finalement aucune place à un point de vue interne. Alors que Shift est en train de sermonner les Narniens pour les pousser à entrer dans la cabane, Emeth, le fils du capitaine des Calormènes se propose d'y entrer par fidélité envers Tahslan.

— Il n'est donc pas vrai que Tash et Aslan ne font qu'un ? Est-ce que le singe nous a menti ?

— Bien sûr qu'ils ne font qu'un, dit Shift.

— Jure-le, singe, dit Emeth.

— Oh, bon sang ! Je voudrais que vous cessiez tous de m'ennuyer. J'ai mal à la tête. Oui, oui, je le jure.

— Alors, mon père, je suis fermement décidé à entrer.

— Imbécile..., commença Rishda tarkaan. (*LDB*, ch. 10 p. 133)

Les répliques installent le lecteur à une place de spectateur. Son regard suit celui des personnages. Ce qui n'est pas visible pour Tirian et les enfants n'est pas accessible au

lecteur : « Tirian et ses amis ne pouvaient voir le capitaine que de dos, aussi ne purent-ils jamais savoir quelle mine il faisait quand il haussa les épaules. » (*LDB*, ch. 10 p. 134) La théâtralité est en effet reconnaissable dans les effets de déplacement du regard et les changements de dynamique. Le surgissement de Tirian à la fin du neuvième chapitre en est un exemple. Alors que les Calormènes veulent forcer un sanglier à entrer dans la cabane, Tirian surgit des fourrés et entre en scène. Épée dégainée, il interrompt l'action en cours par un cri de ralliement : « Devant vous, je me présente, moi, Tirian de Narnia, au nom d'Aslan, pour prouver sur mon corps que Tash est un monstre immonde, le singe un multiple traître, et que ces Calormènes méritent la mort. Avec moi tous les vrais narniens! Allez-vous attendre que vos nouveaux maîtres vous aient tous tués un par un ? » (*LDB*, ch. 10 p. 136). Ces effets d'apparition font éprouver au lecteur l'immédiateté des actions et de leur impact. Sur cette tirade de Tirian qui semble enfin rejoindre son rôle de roi, le combat s'engage.

La théâtralité accentue la dimension épique de la fin du livre en lui donnant un enjeu désespéré. Elle fait ressortir le caractère tragique du sort des Narniens mais elle agit aussi comme un prisme qui concentre le récit sur certains aspects. Elle fait notamment ressortir chez les héros leur grandeur d'âme, leur valeur morale : Tirian se jette seul au-devant des nombreux Calormènes en dépit du danger ou de la peur, prêt à se battre et à mourir pour les Narniens. Il assume alors toute sa fonction de roi de Narnia. Jill et Eustache se battent jusqu'à la mort. On le voit, la théâtralité ne contredit pas la narration mais « la présence d'un genre [celui du théâtre] dans l'autre [ici celui du roman] entraîne toujours une importante modification temporelle ¹⁷¹ ». La théâtralité porte en elle les caractéristiques d'un présentisme de l'action et d'une successivité. Elle organise le déroulement des événements de la fin et les ancre dans le présent de l'action. Elle efface le passé et le futur pour placer le lecteur dans son rapport avec la fin qui est là, en train d'avoir lieu.

La bataille finale met par ailleurs en lumière le courage et la couardise des uns et des autres. Daniel Warzecha souligne l'importance de la bataille dans l'imaginaire lewisien.

¹⁷¹ Aaron Kibédi Vargas, *Théâtralité et genres littéraires*, Poitiers, Publications de la licorne, 1996, p. 22.

Celle-ci « fait rage au dehors comme au-dedans. Elle est de façon simultanée ou concomitante, individuelle et collective. Elle fait rage à l'intérieur des cœurs comme à l'extérieur¹⁷². » Elle dévoile les cœurs et ce depuis le premier livre et sa bataille au pied du Réverbère où Jadis est chassée de Narnia. On retrouve une bataille dans la conclusion de *L'Armoire magique* lorsque Jadis est tuée, mais aussi à la fin du *Cheval et son écuyer*, lorsque l'armée de Narnia affronte les Calormènes pour sauver le royaume d'Archenland. *Le Prince Caspian* se termine également par une bataille contre les troupes de l'usurpateur Miraz. La bataille fait partie de l'aventure narnienne. Elle est même signe d'une approche de la fin marquée par un paroxysme de l'épique, lequel trouve sa source dans le combat, les batailles, et plus précisément dans l'affrontement de deux forces qui dépassent les héros : le bien et le mal. Car dans l'univers de Narnia, la bataille présente avant tout une portée morale et éthique ou le bien et le mal se rencontrent et s'affrontent. L'ennemi est systématiquement maléfique et désireux de détruire Narnia par les armes mais aussi par les passions qui l'animent : violence, terreur, mensonge, cupidité, etc. Face à cet ennemi immoral, la bataille permet aux héros narniens de dévoiler par contraste leur courage, leur valeur et leur bravoure ainsi que leur fidélité envers Aslan. Le champ de bataille est le lieu où la vie est mise en jeu pour défendre des idéaux. La dernière bataille autour de la cabane présente la particularité de faire s'affronter trois camps. Le troisième camp, les nains, arrive un peu après que les Narniens et les Calormènes se sont lancés dans le combat. Les nains sont des mécréants. Ils ne sont ni pour Aslan, ni pour Tash dont ils se sont détachés. Des trois camps, ils ont la position la plus destructrice puisqu'ils « préfér[ent] rester et tuer autant de monde qu'ils le peuv[ent] des deux côtés, sauf quand les deux partis [sont] assez gentils pour leur épargner ce soin en s'entre-tuant. Ils veul[ent] Narnia pour eux-mêmes » (*LDB*, ch. 12 p. 150). Le camp des nains révèle un égoïsme destructeur et illusoire. Ils veulent pour eux-mêmes un royaume qui n'existe plus. Dans les tout derniers temps, Aslan fait apparaître devant eux une table remplie de nourriture sur laquelle ils se précipitent : « Aslan leva la tête et secoua la crinière. À l'instant, un festin somptueux apparut sur les genoux des nains : des tourtes, de la langue, des pigeons [...] et chaque nain tenait une coupe de bon vin dans sa main droite. Mais cela ne

¹⁷² Daniel Warzecha, *op. cit.*, p. 242.

servit à rien » (*LDB*, ch. 13. p. 173). Leur égoïsme ne les conduit pas seulement à tuer les Calormènes et les Narniens. Quelques lignes plus loin, ils finissent par s'entre-tuer : « Mais très vite, chacun des nains se mit à soupçonner chacun des autres d'avoir trouvé quelque chose de meilleur que ce qu'il avait, et ils commencèrent à s'empoigner, ce qui dégénéra en bataille » Les Calormènes sont moins destructeurs, mais nient toute liberté. Durant la bataille, le capitaine des Calormènes s'écrie : « Prenez vivant tous ceux que vous pourrez ! Prenez-les vivants » (*LDB*, ch. 12 p. 151). On s'en souvient, l'objectif des Calormènes est de réduire les Narniens en esclavage et de les faire travailler. La vie présente pour eux une valeur marchande où tout peut s'acheter ou se vendre. À l'inverse, Tirian et ses amis sont les défenseurs de la liberté de choisir et donc de la vie. Ils se battent pour Aslan qui, dès le premier livre, a donné vie aux Narniens. À Narnia, la vie est associée à la notion de liberté et n'a pas de valeur marchande.

3.2 Passer la porte

La bataille tourne en défaveur des Narniens : « Tirian savait qu'il ne pouvait plus rien faire pour les autres : ils étaient condamnés. Il vit le sanglier s'effondrer à côté de lui et Joyau se battait furieusement de l'autre côté. Du coin de l'œil il entrevit, [...], un grand Calormène qui tirait Jill par les cheveux » (*LDB*, ch. 12 p. 154.). Submergés par les Calormènes, ils tentent de se replier vers un rocher avant d'être capturés. Jill puis Eustache sont jetés dans la cabane où ils trouvent la mort. Le roi, se voyant cerné, empoigne Rishda tarkaan et l'entraîne avec lui dans la cabane : « [Tirian] laissa tomber son épée, se rua en avant [...], saisit à deux mains son ennemi par son ceinturon et bondit en arrière dans la cabane en criant : « — Viens rencontrer Tash toi-même ! » (*LDB*, ch. 12 p. 155). Lorsque Tirian se jette dans la cabane, le lecteur le suit à l'intérieur en s'attendant à ce que le dernier roi de Narnia meure. Jetés ensemble dans la cabane, Tirian et le capitaine des Calormènes ne vont pas subir le même sort. Le Calormène est emporté par Tash tandis que Tirian « foule un tapis d'herbe tendre » et qu'un « ciel bleu rayonn[e] au-dessus de [sa] tête » (*LDB*, ch. 13 p. 161). Il accède à une toute autre réalité. Devant lui, « les sept rois et reines se t[ien]nent, tous avec une couronne sur la tête et tous en vêtements étincelants ». (*LDB*, ch. 12 p. 156). À l'intérieur, Tirian entre

dans une réalité plus grande que la cabane. Là se trouve « une porte de bois brut dans son cadre. Rien d'autre, pas de murs, pas de toit » (*LDB*, ch. 13 p. 164). C'est en passant cette porte que l'on accède au pays d'Aslan.

Tirian et les enfants ne sont pas les premiers à accéder au pays d'Aslan. Dans *L'Odysée du Passeur d'Aurore*, le Prince Caspian se lance dans une quête : trouver le pays d'Aslan. Parvenus au bout du monde, seul Ripitchip la souris parvient à se rendre au pays d'Aslan, car elle possède les qualités morales qui lui permettent d'y entrer :

[La souris] leur fit ses adieux, en s'efforçant pour eux d'être triste ; mais il frissonnait de bonheur. [...] Puis il monta en hâte dans son canoé, s'empara de sa pagaie, fut emporté par le courant et s'éloigna vers l'horizon [...]. Une fraction de seconde, ils virent sa silhouette avec Ripitchip, tout en haut. Puis la vision disparut¹⁷³.

Le pays d'Aslan n'est donc pas un élément nouveau. En revanche, au terme du dernier livre, le secret de cet endroit est révélé au lecteur qui y pénètre enfin.

Narnia vit son apocalypse non pas dans un registre théologique mais dans un registre épique. Le dernier livre de la Bible chrétienne est un livre de révélations. Il est tourné vers un futur qui n'est pas encore advenu. Son nom Apocalypse « veut dire : dé-voilement. C'est d'ailleurs ce sens que l'on retrouve dans le titre usuel des versions anglaises et allemandes : *Revelation* et *Offenbarung*¹⁷⁴ ». Jean-Pierre Prévost déplore que le sens originel n'ait pas été retenu par l'usage populaire qui lui associe celui de « catastrophe ou fléau de forte magnitude¹⁷⁵ ». Loin d'être marqué par les cataclysmes, le temps apocalyptique ou eschatologique chrétien est un temps où s'ouvrent « des fenêtres sur un monde qui, autrement, nous resterait inconnu¹⁷⁶ ». Dans la théologie chrétienne, l'eschatologie est attendue bien qu'elle soit racontée par Jean au présent. *La dernière bataille* ne place pas son

¹⁷³ C.S. Lewis, *L'Odysée du passeur d'aurore*, p. 610.

¹⁷⁴ Jean-Pierre Prévost, *L'Apocalypse*, Montréal, Éditions Novalis, 2009, p. 6.

¹⁷⁵ *Ibid.*, p. 7.

¹⁷⁶ *Ibid.*, p. 9.

lecteur dans l'espérance mais dans le présent. Pour les personnages, la fin n'est pas future mais actuelle et vécue selon une conception lewisienne de la fin chrétienne. Cette conception de la fin s'éloigne de la conception purement théologique de la fin. Lewis et Tolkien partagent cette même vision de l'eschatologie qui s'organise autour de deux pôles : « ou bien une catastrophe ordinaire [...] ou une eucatastrophe selon le néologisme forgé par Tolkien pour désigner ce type de fin¹⁷⁷ ». Une destruction de l'univers et une victoire du mal correspond à la fin catastrophique ordinaire. C'est une fin malheureuse marquée par le chaos. Mais Lewis rapproche la fin de *La dernière bataille* de l'eucatastrophe, c'est-à-dire de « la joie de la fin heureuse ou plus correctement de la bonne catastrophe, le soudain tournant "joyeux" (car il n'y a de véritable fin à aucun conte de fées)¹⁷⁸ ». Dans une correspondance avec son fils, l'auteur du *Seigneur des anneaux* revient sur ce qu'est concrètement l'eucatastrophe dans le récit :

Pour en venir à des choses secondaires : j'ai su que j'avais écrit une histoire valable avec *Bilbo le Hobbit* quand en la relisant [...] j'ai ressenti soudain assez intensément l'émotion de l'"eucatastrophe" lorsque Bilbo s'exclame : "Les Aigles ! Les Aigles arrivent ! [...] Et dans le dernier des chapitres de *L'Anneau* que j'ai écrits jusqu'à présent, j'espère que tu remarqueras, lorsque tu le recevras [...] que le visage de Frodo devient livide, ce qui fait croire à Sam qu'il est mort, au moment même où Sam abandonne l'espérance¹⁷⁹ .

À Narnia, l'eucatastrophe atteint son paroxysme lorsque Tirian entre dans la cabane et que, alors qu'il s'attend à mourir, un tout autre scénario se produit : il passe dans le pays d'Aslan. Cette eucatastrophe « ne dénie pas l'existence de la *dyscatastrophe*, de la peine ou de l'échec : la possibilité de ceux-ci est nécessaire à la joie de la délivrance¹⁸⁰ », mais elle retourne la défaite assurée, l'échec garanti en victoire aussi totale qu'elle est inespérée par un retournement de situation inattendu. La fin n'est alors plus une source de chaos mais de joie et de retrouvailles après un temps d'hésitation et un suspens. Pour l'auteur du *Seigneur des Anneaux*, l'eucatastrophe est la « véritable forme du conte de fées ». Lewis comme Tolkien

¹⁷⁷ Irène Fernandez, *op. cit.*, p. 425.

¹⁷⁸ J.R.R., Tolkien, *Faërie*, Paris, Christian Bourgois éditeur, 1974, p. 199.

¹⁷⁹ *Id.*, *Lettres*, Paris, Christian Bourgois éditeur, 2005, p. 199. Tolkien fait référence à la fin de *Bilbo le Hobbit*. Durant la bataille des cinq armées, les aigles géants viennent donner la victoire à Bilbo et ses amis nains alors qu'ils étaient en train de perdre la bataille finale.

¹⁸⁰ *Id.*, *Faërie*, p. 199.

héritent tous les deux de cette vision de la résurrection comme de « la plus grande des "eucatastrophes" possibles dans le plus grand des contes de fées¹⁸¹ ». C'est dans cette conception eucatastrophique de la fin que le dénouement de *La dernière bataille* embrasse et rejoint l'eschatologie chrétienne. La victoire semblait perdue pour les Narniens qui meurent les uns après les autres. Jill et Eustache disparaissent dans la cabane. Alors que Tirian les suit dans la mort, un rebondissement change le chaos en victoire et donne à la fin du livre le caractère joyeux d'une victoire totale. Non seulement les héros sont sauvés mais ils sont tous réunis autour d'Aslan avec les Narniens. À l'apocalypse prise dans sa conception théologique, Lewis préfère un paroxysme épique soutenu par le suspens et le retournement de situation qui accrochent le lecteur au récit. Pour les personnages comme pour le lecteur, la fin n'est pas future. Elle est actuelle, vécue et révélatrice.

La révélation dans Narnia consiste en un dévoilement d'un monde paradisiaque. Les unes après les autres, les questions et les inconnues du récit sont dévoilées jusqu'à l'accession au pays d'Aslan, résolution du problème final posé par le sort des Narniens. Le dévoilement se déroule comme la résolution des problèmes qui ont lancé les péripéties et répond au dénouement du schéma quinaire¹⁸² plutôt qu'à une vision allégorique du texte de l'apocalypse. Du côté des Narniens, la sanction annoncée en cas de manquement à l'éthique des animaux parlants est mise en œuvre. Aslan avait prévenu ceux qui ne respectaient pas ses injonctions qu'ils perdraient la parole et reviendraient à l'état sauvage. L'heure n'est plus au rappel, mais à la rétribution, au dévoilement et à l'accomplissement de la sanction. Dans ce temps d'accomplissement, l'état des cœurs est dévoilé et c'est peut-être finalement en cela que le temps de la fin est véritablement un temps de révélation. Tirian dévoile son cœur valeureux et courageux en bondissant des fourrés pour défendre les Narniens. Son comportement lui vaudra plus tard la bénédiction d'Aslan : « Tu as bien agi, toi, le dernier roi

¹⁸¹ *Id.*, *Lettres*, Paris, p. 198.

¹⁸² Paul Larivaille, « L'analyse (morpho)logique du récit », *Poétique*, n.19, 1974, pp. 368-388. Paul Larivaille décrit un type de schéma narratif inspiré de Vladimir Propp d'abord utilisé pour décrire la structure des contes puis ouvert à d'autres genres. Ce schéma se décompose en cinq étapes (d'où son nom) : la situation initiale, le problème ou élément perturbateur, l'action ou les péripéties, la résolution du problème et enfin la situation finale.

de Narnia, toi qui n'as pas vacillé à l'heure la plus sombre ». (*LDB*, ch. 13 p. 172). C'est aussi le dévoilement de ce qu'il y a *après* pour les justes comme pour les injustes. Pour le Chat-Roux, c'est la perte de la parole, mais pour Shift, c'est la mort. Il est jeté dans la cabane. C'est aussi le cas d'Emeth, le fils du capitaine Rishda tarkaan qui se propose pour entrer dans la cabane : « Et si c'est vrai alors Tash est en personne ici, à l'intérieur. Et comment alors vous sied-il de dire que je n'ai rien à faire avec lui ? Car j'accepterais avec joie de mourir mille morts si une seule fois je pouvais le regarder en face ». (*LDB*, ch. 10 p. 133). Fidèle envers son Dieu, il décide d'entrer dans la cabane et reçoit le mépris de son père Rishda tarkaan.

Alors que les enfants sont jetés dans la cabane, « l'expérience du passage n'est évidemment pas décrite, il n'y a qu'un avant puis le franchissement forcé du seuil redouté, et un après, ou un ailleurs¹⁸³ ». Lewis ne s'arrête pas sur une expérience du passage qui derrière cette apparence renvoie à la mort des enfants. Celle-ci avait déjà été suggérée par Jill et Eustache racontant l'accident de train en Angleterre qui les avait envoyés à Narnia. Sans transition évidente, Tirian accède à un espace qui déjoue les notions du dehors et du dedans. Ce paradoxe d'un intérieur plus grand que l'extérieur, comme la question du passage n'est pas quelque chose de nouveau pour le lecteur des *Chroniques*. Peter, Susan, Edmund et Lucy arrivent à Narnia en passant par une armoire. De la même manière, dans *Le Prince Caspian*, alors qu'ils attendent le train, la gare disparaît et laisse place à une plage. Les paradoxes employés lors des passages permettent de construire une séparation nette entre deux réalités et « projettent » enfants et lecteurs dans un autre univers bien distinct de celui qu'ils ont quitté. Ces paradoxes appartiennent à l'imaginaire magique. Quel enfant n'a pas rêvé de découvrir dans un placard ou une armoire tout un monde ? Dans *Les aventures d'Alice au pays des merveilles* par exemple, Lewis Carroll joue avec ces paradoxes spatiaux de l'intérieur et de l'extérieur, du grand et du petit. Les enfants comme le lecteur ne sont pas destinés à

¹⁸³ Irène Fernandez, *op. cit.*, p. 321.

rester dans cet univers. Ils y entrent en sachant qu'ils vont en ressortir. Ils sont des visiteurs temporaires appartenant à un autre monde que cet univers.

Les héros sont supposés se trouver à l'intérieur de la cabane, mais ils se retrouvent à l'extérieur, dans un endroit éclairé par le soleil. Avec l'entrée dans la cabane débute l'effacement des repères spatiaux. Une porte est plantée au beau milieu de cet espace ouvert. Elle est le point de passage par lequel les Narniens quittent Narnia. Elle permet à Tirian et aux enfants d'observer la destruction de Narnia et la rédemption des Narniens qui quittent Narnia non sans passer sous le regard d'Aslan qui les juge et les regarde droit dans les yeux, ce que le « je » du narrateur, qui est un étonnant témoin, souligne :

Les créatures déboulaient à tout vitesse [depuis tout Narnia] et leurs yeux brillaient de plus en plus à mesure qu'elles approchaient des étoiles qui se tenaient là. Mais quand elles arrivaient en face d'Aslan... Tous le regardaient dans les yeux (je ne pense pas qu'elles aient eu le choix). Quand certaines le regardaient, l'expression de leur visage changeait terriblement... C'était de la crainte et de la haine sauf que, sur le visage des animaux parlants, crainte et haine ne duraient qu'une fraction de seconde. On voyait qu'ils cessaient d'un seul coup d'être des animaux parlants pour redevenir des bêtes ordinaires (*LDB*, ch. 14 p. 180).

Ceux qui placent leur foi en lui n'ont rien à craindre. Ceux qui n'ont pas la foi subissent son jugement et disparaissent dans son ombre. Le Lion apparaît comme un juge implacable. Il choisit qui accède au nouveau Narnia et qui est renvoyé à l'état de bêtes ordinaires hors du pays d'Aslan. Ce jugement du temps de la fin se fait selon les lois morales déterminées par Aslan. Ceux qui ont gardé ces lois n'ont rien à craindre et peuvent passer la porte. Cette porte marque une rupture physique entre deux univers et deux temps. En la franchissant, enfants et animaux parlants quittent Narnia pour entrer dans le nouveau Narnia et son temps éternel. Dans les deux cas, les deux univers restent des mondes concrets et physiques. Lewis fait ressortir l'urgence qui accompagne la fin en lui conférant des caractéristiques très concrètes. Dans la théologie chrétienne, la rédemption est synonyme de transcendance. Gustave Aulen souligne la complexité de cette doctrine qui a subi des évolutions au cours de l'histoire. Néanmoins, on trouve de manière constante l'idée d'une œuvre expiatoire accomplie par Jésus-Christ lors de sa crucifixion par laquelle Dieu « se réconcilie à la suite de la satisfaction

qui lui est offerte¹⁸⁴ ». Elle peut être considérée « comme un combat divin, une victoire où le Christ est celui qui combat et triomphe des puissances malfaisantes [...] sur le[s]quel[les] l'humanité peine et souffre et où Dieu est celui qui, par ce moyen, réconcilie le monde avec lui-même¹⁸⁵ ». En d'autres termes, dans la doctrine de la rédemption, Jésus-Christ rachète par son sacrifice les péchés de l'humanité auprès de Dieu et lui épargne la colère divine. Ce rachat a pour conséquences de permettre aux croyants l'accession à la vie éternelle auprès de Dieu. Les prophètes de l'Ancien Testament comme le Nouveau Testament décrivent une rétribution à venir qui aura lieu au Jour du Jugement. Dans la théologie chrétienne, c'est durant ce temps que Dieu juge ceux qui lui sont restés fidèles et ceux qui n'ont pas respecté ses commandements, attribuant aux premiers les récompenses et aux secondes les punitions¹⁸⁶. De cette doctrine, Lewis reprend le jour du jugement et l'amène dans un registre épique de jour de justice et de survie qu'illustre Aslan se tenant à la porte. Lewis, on l'a dit, délaisse la transcendance qui accompagne la théologie chrétienne de la rédemption. L'accès au nouveau Narnia ne se fait pas par une élévation, mais par un regard auquel personne ne peut se soustraire, et par le franchissement d'une porte. À Narnia, le jour du jugement est un jour de justice. Aslan, juge auquel nul ne peut échapper, reconnaît les justes et les sépare des mécréants. À Narnia, l'espérance n'est pas théologique. Les Narniens se précipitent vers la porte dans l'espoir de ne pas mourir avec la destruction de Narnia. Passer la porte est synonyme de vie. Pour ceux qui y parviennent, il n'y a pas de transcendance du corps et de l'esprit, mais le salut en sa signification la plus concrète et plus évidente pour un lecteur d'un jeune âge : rester en vie.

¹⁸⁴ Gustave Aulen, *Christus Victor*, Paris, Aubier, 1949, p. 8.

¹⁸⁵ *Ibid.*, p. 11.

¹⁸⁶ Apocalypse 11.18 : « C'est le temps du jugement pour les morts, le temps de la récompense pour tes serviteurs les prophètes, les sains et ceux qui craignent ton nom, petits et grands, le temps de la destruction pour ceux qui détruisent la terre. » et Apocalypse 14.7 : « Il disait d'une voix forte : Craignez Dieu et rendez-lui gloire, car elle est venue, l'heure de son jugement. »

3.3 Le Pays d'Aslan

Aslan se tient à la porte de son pays et ordonne la destruction de Narnia : « — Maintenant, le temps est venu ! Puis plus fort : — Le temps ! Puis si fort que cela aurait pu faire trembler les étoiles : — LE TEMPS ! La porte s'ouvrit à la volée. » (*LDB*, ch. 13 p. 175). Le lion réveille le géant Temps qui se charge de la destruction de l'univers :

Quand Aslan eut rugi encore une fois, ils virent une autre forme sombre qui venait de leur gauche : la silhouette d'un homme, le plus immense de tous les géants, qui cacha les étoiles. [...] Alors Jill et Eustache se rappelèrent comment autrefois, longtemps auparavant, dans les cavernes profondes en dessous de ces landes, ils avaient vu un géant endormi, il s'appelait Temps. Maintenant qu'il est éveillé, il portera un nouveau nom. (*LDB*, ch. 14 p. 176)

Le réveil du géant entraîne une série de cataclysmes. Les étoiles tombent du ciel. Puis, alors que les Narniens se soumettent au jugement d'Aslan pour passer la porte, des dragons et des serpents ravagent Narnia. Enfin, un mur d'eau engloutit la terre, le géant attrape le soleil et le « press[e] dans sa main comme on presse une orange. Et à l'instant même, [c'est] l'obscurité totale. » (*LDB*, ch. 14 p. 185). Tirian et les enfants observent cela depuis le pays d'Aslan en regardant par la porte. Une fois l'univers détruit, Aslan invite tous les rescapés de la fin à le suivre vers le nouveau Narnia.

Le nouveau Narnia expose une conception lewisienne du temps de l'après qui présente des éléments de la fin chrétienne comme la destruction du monde et l'avènement d'un monde nouveau. Les croyants sauvés sont amenés vers une nouvelle terre. Le nouveau Narnia revêt des caractéristiques de la Nouvelle Jérusalem dans laquelle il n'y a plus ni souffrance ni pleurs, ni tristesse, mais une présence permanente et éternelle de Dieu¹⁸⁷ au milieu des croyants rachetés. La conception lewisienne du paradis ne reprend pas l'image de la ville pour illustrer le temps de l'après. À l'image de la ville est préférée celle du jardin qu'Irène Fernandez commente : « Ce rejet si vif de la ville moderne [...] est dû à ce que l'on appelle, en prenant le terme à la lettre, une imagination paradisiaque : le paradis après tout est originellement un jardin, et toute sa vie, Lewis sera hanté par l'image d'un lieu parfait dont la

¹⁸⁷ Voir Apocalypse 21.3.

nature est seule à donner parfois le pressentiment¹⁸⁸ ». La conception du paradis comme un jardin n'est pas propre à *La Dernière Bataille*. En 1946, Lewis avait écrit *Le Grand Divorce entre le ciel et la terre* dans lequel il livre une vision fictionnalisée du paradis et de l'enfer. Dans cette œuvre, un narrateur monte à bord d'un bus volant qui part d'une ville décrite comme infernale. Son caractère infernal provient des disputes constantes que connaissent les habitants de la ville : « Le problème vient de ce que ses habitants sont terriblement querelleurs. Quand un nouveau arrive, il se ne se passe pas vingt-quatre heures sans qu'une dispute éclate entre lui et son voisin. Au bout d'une semaine, les choses se sont envenimées à tel point que le nouveau venu doit déménager¹⁸⁹ ». Ces déménagements incessants provoquent une expansion constante de la ville qui finit par être vaste, mais vide. Cette image de la ville dont Lewis se sert pour illustrer l'enfer est loin de l'image de l'étang de feu ou même d'un monde souterrain sur lequel règnerait le diable. Elle se caractérise principalement par un désaccord entre les hommes. Aucun des habitants de la ville ne peut rester longtemps au même endroit.

Il est possible pour les habitants qui le désirent de monter dans le bus. Celui-ci quitte la ville et s'élève vers « une contrée herbeuse au milieu de laquelle coul[e] une large rivière¹⁹⁰ ». Cette image n'est pas sans rappeler celle du jardin d'Eden au milieu duquel coulent quatre fleuves¹⁹¹. Le bus dépose les passagers dans cet endroit naturel où ils se rendent compte qu'ils sont des fantômes et qu'ils n'ont pas d'existence réelle. Cet endroit dans lequel les passagers descendent n'est pas le paradis. C'est une sorte d'antichambre, « une terre d'attente, un lieu liminaire¹⁹² » marqué par la rencontre, comme dans *La Dernière Bataille* ; c'est un lieu où des personnages qui sont déjà au paradis rencontrent ceux qui arrivent ; des « gens étincelants de lumière¹⁹³ » viennent à la rencontre des passagers du bus. Dans des

¹⁸⁸ Irène Fernandez, *op. cit.*, p. 30.

¹⁸⁹ C.S. Lewis, *Le Grand Divorce entre le ciel et la terre*, p. 21.

¹⁹⁰ *Ibid.*, p. 29.

¹⁹¹ « Un fleuve sortait d'Eden pour irriguer le jardin ; de là il se partageait pour former quatre bras. » Genèse 2.10 TOB.

¹⁹² Irène Fernandez, *op. cit.*, p. 450.

¹⁹³ C.S. Lewis, *Le Grand Divorce entre le ciel et la terre*, p. 33.

moments de discussion individuelle, ces êtres étincelants tentent de convaincre les passagers du bus d'accepter de l'aide sans quoi ils disent aux passagers : « Vous n'arriverez jamais à rien [...]. Vos pieds ne deviendront jamais assez durs pour marcher sur notre herbe¹⁹⁴. » Ceux qui acceptent de se repentir et d'abandonner leurs vies cessent d'être des fantômes. Ils peuvent alors marcher et se rendre à la montagne de Dieu. Ceux qui refusent d'admettre la nécessité de la grâce et de la repentance retournent dans le bus. Ce qui intéresse Lewis, c'est le choix en train de se faire et la nature humaine en train de se révéler dans la rencontre avec une réalité céleste. Le récit s'emploie avant tout à montrer l'emprisonnement de leur raisonnement qui les empêche d'accéder au paradis.

Cet emprisonnement, dans *La dernière bataille*, est surtout représenté par l'attitude des nains : « Vous voyez, dit Aslan. Ils ne nous laisseront pas les aider. Ils ont choisi la rouerie au lieu de la foi. Leur prison n'est que dans leurs propres esprits, et pourtant, ils y sont, dans cette prison, et si soucieux de ne pas se faire avoir qu'on ne peut pas le leur faire savoir. » (*LDB*, ch. 13 p. 175). Cette phrase d'Aslan résume finalement la conception de l'enfer chez Lewis : il n'est d'autre enfer et d'enfermement que celui de l'esprit humain lui-même. Dans *Le Grand divorce*, ce n'est pas l'urbanisme qui fait de la ville un endroit difficile à vivre, mais ses habitants.

Le Grand Divorce est un livre sur l'après-vie, sur ce qui se passe après la mort. Le lecteur sait que tout ce qui y est raconté concerne la vie après la mort. La vision théologique que propose la fiction est clairement assumée. Dans *La dernière bataille*, Lewis ne fait de l'enfer qu'une allusion à l'ombre d'Aslan dans lequel ceux qui rejettent le Lion disparaissent. Il ne s'agit pas de plonger son lecteur dans une représentation du paradis et de l'enfer, mais d'évoquer la possibilité d'un après et de ce qui le constitue. La question de la mort n'est évoquée qu'à la clôture du livre, même si au fil du récit les personnages s'interrogent :

Je préférerais mourir en me battant pour Narnia que de devenir vieille et stupide chez nous, dans un fauteuil roulant, tout ça pour mourir quand même à la fin. — Ou être écrasée par les Chemins de Fer britanniques ! — Pourquoi tu dis ça ? — Ben, quand il y a eu cette terrible

¹⁹⁴ *Ibid.*, p. 38.

secousse — celle qui, apparemment, nous a envoyés à Narnia —, j'ai pensé que le train déraillait. (*LDB*, ch. 9 p. 115.)

En passant dans le pays d'Aslan, Tirian et les enfants rejoignent un hors-temps qui, à première vue, se caractérise par une absence de fin. La foi chrétienne promet la vie éternelle, mais elle met l'accent sur la communion avec Dieu durant cette vie éternelle. Pour les croyants, il s'agit d'une rencontre avec Dieu. Pour les Narniens, il s'agit d'une rencontre avec Aslan. Ce désir d'une rencontre motive leur attente autour de la cabane. Mais c'est une fois qu'ils sont sortis de l'univers que celui-ci se montre. Le passage de la porte n'a donc pas pour principal objectif d'envoyer Tirian et les enfants dans un hors temps, mais plutôt de leur faire rencontrer Aslan. Cette rencontre n'implique pas chez les enfants une croyance. Ils savent qu'ils sont envoyés par Aslan et n'ont pas de doute là-dessus. En revanche, les Narniens vivent avec cet espoir et ce désir de rencontrer Aslan. La rumeur de sa présence dans la cabane conduit les habitants de Narnia à se réunir autour d'elle et à espérer le voir. À l'instar du Lion qui préexiste à l'univers qu'il a créé dans *Le Neveu du magicien*, le nouveau Narnia dans lequel Aslan accueille les enfants n'a pas de fin. Le pays d'Aslan est un lieu dont la caractéristique principale est d'être marquée par la présence du lion alors que celle-ci manquait à Narnia. Les caractéristiques de cet endroit dépassent de beaucoup la simple éternité. C'est un endroit où le mal n'existe plus et avec lui disparaissent toutes les formes de souffrance. On retrouve dans ce hors-temps la promesse faite par l'Apocalypse de Jean d'une consolation finale :

Et j'entendis, venant du trône, une voix forte qui disait : Voici la demeure de Dieu avec les hommes. Il demeurera avec eux. Ils sont ses peuples et lui sera le Dieu qui est avec eux. Il essuiera toute larme de leurs yeux. La mort ne sera plus. Il n'y aura plus ni deuil, ni cri, ni souffrance, car le monde ancien a disparu¹⁹⁵.

Après qu'ils ont tous passé la porte, Aslan invite les Narniens à entreprendre un voyage vers le nouveau Narnia. Il les entraîne dans un périple qui traverse les vallées et les montagnes jusqu'à parvenir à un jardin. Tandis qu'ils pénètrent dans le jardin, il se produit un

¹⁹⁵ Apocalypse 21.3-4

phénomène similaire à celui de la cabane: un intérieur plus petit renferme un espace bien plus grand de sorte que l'échelle des tailles est brouillée : « Je vois, dit [Lucy] finalement d'un ton pensif. Je vois, maintenant. Ce jardin est comme la cabane. Il est beaucoup plus grand à l'intérieur qu'il ne paraissait à l'extérieur » (*LDB*, ch. 16 p. 211). Lewis maintient le paradoxe pour traduire une réalité difficile à percevoir. Le narrateur est dans l'incapacité de décrire une réalité qui se situe au-delà de celle du lecteur : « Il est difficile d'expliquer comment ce pays baigné de soleil était différent du vieux Narnia qu'il le serait de vous dire le goût des fruits de ce pays. [...] La différence entre le vieux Narnia et le nouveau Narnia était de cet ordre : le nouveau Narnia était un pays plus intense : chaque rocher, chaque fleur, chaque brin d'herbe avait l'air de signifier quelque chose de plus. Je ne saurais le décrire mieux » (*LDB*, ch. 15 p. 200). Le narrateur manque de mots, mais aussi de références, « multiplie les comparatifs d'intensité et invite le lecteur à s'imaginer en train de contempler un beau paysage dans un miroir, qui non seulement reflète la réalité, mais la magnifie¹⁹⁶ ». Lewis n'a pas l'intention de faire une description compétente qui serait trop caricaturale. L'objectif de Lewis n'est pas de livrer une description théologique du paradis. Les pères de l'Église et la théologie chrétienne construiront au long des siècles la dichotomie enfer/paradis que l'on connaît aujourd'hui. Dans l'avant-propos du livre *Le Grand divorce entre le ciel et la terre*, l'auteur britannique écrit : « Je n'ai même pas essayé de deviner ou de supputer ce qui peut réellement nous attendre et ne désire nullement éveiller la curiosité sur les détails de la vie dans l'au-delà »¹⁹⁷, ce qu'Irène Fernandez commente : « le mythe [chez Lewis] est plus fait pour évoquer l'eucatastrophe ultime que pour la dépeindre¹⁹⁸ ». Lewis se garde bien de faire de la théologie et ne place dans ses fictions que des allusions. Il est d'ailleurs le fervent défenseur d'un christianisme simple. Lewis ne raconte jamais le paradis. Plus le personnage avance, plus le paradoxe s'agrandit et s'approfondit jusqu'à franchir la limite du compréhensible :

Je vois... Monde à l'intérieur d'un monde, Narnia à l'intérieur de Narnia... — Oui, dit M. Tumnus, comme un oignon. À ceci près que, quand vous avancez à l'intérieur, chaque cercle est plus grand que celui d'avant. Et Lucy regarda autour d'elle et découvrit qu'elle avait reçu un

¹⁹⁶ Daniel Warzecha, *op. cit.*, p. 78.

¹⁹⁷ C.S. Lewis, *Le Grand Divorce entre le ciel et la terre*, p. 10.

¹⁹⁸ Irène Fernandez, *op. cit.*, p. 429.

don nouveau et merveilleux. Si elle fixait une chose, à quelque distance qu'elle pût être, celle-ci devenait aussitôt claire et proche comme si elle la regardait à travers un télescope (*LDB*, ch. 16. p. 212).

Lewis donne du paradis une image qui s'inscrit dans la compréhension et l'imaginaire d'un jeune lecteur. Ainsi, le nouveau Narnia se voit et se goûte. Un jeune lecteur peut se retrouver et se situer dans cette perception corporelle et concrète du paradis. La perception de cette réalité passe par une jouissance du corps, notamment orale :

Et ils commencèrent à manger. À quoi ressemblaient les fruits ? [...] Tout ce que je peux dire, c'est que, en comparaison, le pamplemousse le plus frais que vous ayez mangé était sans gout, l'orange la plus juteuse était sèche, la poire la plus fondante était dure comme du bois, et la plus douce des fraises sauvages était amère. (*LDB*, ch. 13 p. 162)

Le plaisir des sens est déçu. Le temps ne s'écoule pas, mais laisse place à un jour perpétuel. La distance ne se fait pas sentir. Courir n'est pas difficile : « Si quelqu'un pouvait courir sans jamais être fatigué, je ne crois pas qu'il voudrait s'arrêter » (*LDB*, ch. 16 p. 203). Au contraire, courir est une joie et au fur et à mesure, la vitesse augmente : « Alors ils coururent de plus en plus vite – au point que c'était là plutôt voler que courir - et même l'aigle n'était pas plus rapide qu'eux ». (*LDB*, ch. 16 p. 203). À cette absence de limite physique s'ajoute une connaissance plus profonde d'eux-mêmes. Le Pays d'Aslan est une réalité pour laquelle les narniens semblent faits. En témoigne la licorne Joyau qui s'écrie :

Je suis enfin arrivé chez moi ! Voici mon vrai pays. Je suis d'ici. Voici le pays que j'ai cherché toute ma vie, sans le savoir jusqu'à maintenant. La raison pour laquelle nous aimions le vieux Narnia, c'est qu'il ressemblait parfois à cela. Hi, hi, hi ! Venez plus avant, venez plus haut ! (*LDB*, ch. 15 p. 201)

Les narniens parviennent à un dévoilement, une révélation sur eux-mêmes. Comme le précise Joyau la licorne, elle ne savait pas que le nouveau Narnia était son pays avant d'y entrer. Dans le nouveau Narnia, les personnages comprennent qui ils sont. Ils ont ce sentiment d'être enfin eux-mêmes. Ils sont réconciliés avec eux-mêmes et restaurés. À l'instar de la promesse faite dans le dernier livre de la Bible, ils sont aussi tous réunis. Après d'Aslan se rejoignent tous les personnages :

Tous ceux dont vous n'avez jamais entendu parler (si vous connaissez l'histoire de ces pays) étaient là. Il y avait Glimfeather le hibou et Puddlegum le touille-marais et le roi Rilian l'Exorcisé, et sa mère, la fille de l'étoile et son père, Caspian lui-même. Et près de lui se

tenaient le seigneur Drinian, le seigneur Bern et le nain Trompillon et Chasseur-de-Truffes, le bon blaireau, et Ouragan le centaure et une centaine d'autres héros de la grande guerre de Délivrance. Et puis d'un autre côté arriva le roi Cor d'Archenland avec le roi Lune et son père, et sa femme la reine Aravis¹⁹⁹... (*LDB*, ch. 16 p. 210)

Tous les récits se rejoignent en un point situé à l'extérieur de l'univers de Narnia. Comme le souligne Irène Fernandez, le Lion est le « point d'être » (en ce sens qu'il est le centre) et « de fin²⁰⁰ » de toutes les histoires. Tous ces récits aboutissent au même point de jonction, dans un temps de retrouvailles autour de lui. La distance et le temps, facteurs de séparation sont abolis. Lewis en fait ressortir les retrouvailles et la joie qui y est associée.

Tandis que Tirian et les enfants avancent, ils retrouvent les héros des livres précédents : Mr Tumnus, Ripitchip. Ils arrivent à Emeth, le jeune Calormène dont le prénom en hébreu signifie « vérité ». Celui-ci accède au pays d'Aslan grâce à sa droiture morale qu'il révèle dans son monologue explicatif de sa rencontre avec Aslan :

Tout d'abord, quand j'ai entendu dire que nous allions marcher sur Narnia, je m'en suis réjoui, car j'avais beaucoup entendu parler de votre pays et avais grand désir de vous rencontrer au combat. Mais quand j'ai découvert que nous allions nous y rendre déguisés en marchand [...] et y œuvrer par le mensonge et la tricherie, alors m'a joie m'a quitté. (*LDB*, ch. 15 p. 190)

Emeth ne supporte pas le mensonge, la tricherie, mais a fait preuve de courage et d'honnêteté. Ces valeurs sont celles d'Aslan et non celles de Tash. Plus loin, il montre sa fidélité : « Car depuis le temps où j'étais petit garçon, j'ai toujours servi Tash et mon grand rêve était d'en savoir plus sur lui. » (*LDB*, ch. 15 p. 190). Son respect de la morale et sa fidélité lui permettent un accès au nouveau Narnia. Aslan lui révèle alors que « si un homme [...] jure par le nom de Tash et tient sa parole par respect de la parole donnée, c'est par moi qu'il a juré [...] et c'est moi qui le lui revaudrai » (*LDB*, ch. 15 p. 193). Le Lion ajoute : « si ton désir n'avait pas été pour moi, tu n'aurais pas cherché si longtemps avec une telle sincérité » (*LDB*, ch.15 p. 194). La présence d'Emeth et son dialogue avec Aslan affirme la dimension universelle de la morale et de son lien à Aslan. Plongé dans ce dialogue entre Emeth et Aslan, le jeune lecteur se reconnaît parmi les invités au pays d'Aslan.

¹⁹⁹ Cor, Aravis, le roi Lune sont des personnages du *Cheval et son écuyer*.

²⁰⁰ Irène Fernandez, *op. cit.*, p. 322.

Dans *Le Grand Divorce* comme dans *La Dernière Bataille*, l'arrivée au paradis est liée à un commencement. De même, Tirian et les enfants doivent marcher vers le nouveau Narnia. Cette marche est décrite comme « une progression d'abord lente mais qui va s'accéléralant, à travers un paradis dont la substance ne se donne pas d'emblée. Il faut toujours avancer "further up and further in"²⁰¹ » (dans notre traduction p.190 : « Plus haut et plus avant »). Cette nécessité de marcher et d'avancer n'est pas propre à Narnia. Elle est même plus présente dans *Le Grand divorce* où la marche ne peut commencer qu'après avoir fait le choix de la repentance. Cette « image des commencements est très puissante chez Lewis [...]. On peut presque dire qu'il est hanté, ou habité au moins par l'image de n'en être jamais qu'au seuil des choses, que ce soit intellectuellement ou spirituellement²⁰² ». Selon Irène Fernandez, c'est d'ailleurs ce gout du commencement, du début des choses qui est « la raison la plus profonde qui lui a fait défendre un christianisme simple²⁰³ ». Dans cette écriture apologétique, Lewis expose les bases du christianisme. Parvenus à la fin de Narnia, les personnages rejoignent le commencement d'une autre.

À la toute fin de *La dernière bataille*, Aslan révèle à Jill et Eustache, mais aussi à Lucy, que tous sont morts en Angleterre dans un accident de train. Mais Lewis ne fait pas de la mort une fin ; c'est un point de passage. Ni le lecteur ni les enfants ne sont destinés à rester à Narnia et le lecteur le sait dès le début de *La dernière bataille*. Les enfants ne reviennent pas en Angleterre, mais dans le « vrai » chez eux. Aux dernières lignes du livre, Lucy, héroïne des premiers livres s'inquiète d'avoir à quitter un endroit si parfait qu'elle le préfère même à l'Angleterre : « Nous avons si peur d'être renvoyés d'ici, Aslan. Et vous nous avez si souvent renvoyés dans notre propre univers ». Ce à quoi Aslan répond : « Vous n'avez pas à le redouter. Vous n'avez donc pas deviné ? [...] Il y a eu vraiment un accident de train... » (*LDB*, ch. 16, p. 214.). Le lecteur comprend que Jill et Eustache arrivent à Narnia parce qu'ils

²⁰¹ Irène, Fernandez, *op. cit.*, p. 456.

²⁰² *Ibid.*, p. 441.

²⁰³ *Ibid.*, p. 441.

sont morts en Angleterre. Cette révélation change la perception de la mort et propose une hypothèse sur le sens de la vie et de la mort. La mort de Jill et Eustache en Angleterre marque le commencement du récit à Narnia. Chacune des histoires qui se termine présente cette particularité d'ouvrir sur une autre plus merveilleuse encore. À la vie de Jill et Eustache en Angleterre succède l'univers de *fantasy* rempli de merveilles et d'épisodes épiques auxquels n'importe quel enfant aimerait participer. À celui-ci succède une autre réalité encore supérieure.

Lewis prépare une fin ouverte même si par rapport à l'univers des *Chroniques*, tout se referme sur une résolution des problèmes qui empêchaient sa conclusion. Pour les enfants, le pays d'Aslan est « le début de la véritable histoire. Toute leur vie en ce monde et toutes leurs aventures à Narnia avaient été seulement la couverture et la page de titre » (*LDB*, p. 215.). L'auteur britannique propose ainsi une réponse fictionnalisée et concrète à l'énigme du temps de la fin et de l'après mais ne prend pas position. Fidèle à son utilisation des images au détriment des discours, il délaisse l'interrogation directe. Si toutes ces aventures n'étaient que la page de titre et de couverture de l'histoire, qu'en est-il de celle du lecteur ? Si Narnia s'achève, c'est pour que le regard du lecteur se porte sur lui-même.

CONCLUSION

AU-DELA DE NARNIA

Tout au long des *Chroniques*, l'intention apologétique se tisse à la fiction pour former un univers particulier construit sur la *fantasy* et des valeurs tirées de la Bible. Avant d'être interprétée autrement, Narnia est et reste une histoire, œuvre imaginaire qu'on lit pour le plaisir et qui réjouit les enfants et les adultes. L'auteur britannique a pour principal souci, lorsqu'il prend la plume, d'écrire une bonne histoire. Mais lire Lewis ne revient pas seulement à lire une bonne histoire, c'est aussi une « invitation à entrer imaginativement dans les croyances d'autrui²⁰⁴ ». Comme le narrateur du *Grand divorce* est invité à monter à bord du bus pour découvrir autre chose que ce qu'il connaît, le lecteur de Lewis est invité à entrer imaginativement dans sa croyance chrétienne. Aller au-delà de Narnia, c'est aller au-delà de la fiction et de l'imagination lewisienne.

On l'a évoqué dans l'introduction, *Les Chroniques de Narnia* se sont écoulées à environ 65 millions d'exemplaires à travers le monde. Ce succès propulse l'écrivain originaire de Belfast en Irlande sur la scène littéraire mondiale. À sa mort en 1963, il est un écrivain reconnu mondialement, une position qui l'expose en tant qu'apologète aussi bien à la reconnaissance qu'à la critique.

Son approche de la littérature jeunesse a inspiré bon nombre d'auteurs de littérature jeunesse :

Traces of Lewis even appear in the works of other writers. Most significantly, he helped Tolkien finish perhaps the best work of English literature from the century, *The Lord of the Rings* [...]. Another biographer suggest that J.K. Rowling's Harry Potter series include seven

²⁰⁴ Irène Fernandez, *op. cit.*, p. 275.

volumes as a kind of homage to the Narnia stories. Rowling's character Dudley sounds and acts like Lewis's Eustache Scrub. [...] Lewis's work also shapes, axiomatically, the stories of Christian writers like N.D. Wilson [...] and Andrew Peterson²⁰⁵.

Cinquante ans après sa mort, il rejoint les plus grands auteurs de la littérature britannique dans le *Poets'Corner* à l'abbaye de Westminster. Son influence est encore plus grande dans le milieu chrétien.

Le succès des *Chroniques* expose l'œuvre à la critique négative : « Only British readers are likely to be familiar with the *Chronicles*' second tribulation : critics attacking the books' reputation²⁰⁶ ». Cette critique de l'œuvre se cristallise autour de l'écrivain de littérature jeunesse Philip Pullman, auteur de *À la croisée des mondes*, autre succès de littérature jeunesse connue pour entretenir beaucoup de similitudes avec les *Chroniques de Narnia*²⁰⁷. L'auteur, britannique lui aussi, se déclare athée et ne manque pas de virulence pour critiquer l'œuvre de Lewis. Dans un article publié dans *The Guardian*, il est rapporté que : « Philip Pullman [...] regards Lewis's religious writings as "bullying, hectoring and dishonest in all kinds of ways", and the Narnia books as actually "wicked"²⁰⁸ ». En plus de cela, Pullman a également qualifié l'œuvre de Lewis de raciste et de misogyne. Derrière la virulence de ses propos, toute une critique plus modeste (et peut-être aussi plus objective) s'est formée. Cette critique fait apparaître un élément constant, l'œuvre littéraire est systématiquement liée à la foi de l'auteur et à son rôle d'apologète. On rencontre moins une critique purement littéraire qu'une tentative de lecture et de critique théologique, une recherche des éléments de la foi chrétienne dans une œuvre de fiction pour la jeunesse. Toute cette critique a ressurgi avec la sortie de l'adaptation cinématographique de *L'Armoire magique* en 2005, suivie de celle du *Prince Caspian* en 2008 et de *L'Odysée du Passeur d'aurore* en 2010. *Les Chroniques de*

²⁰⁵ Aaron Cline Hanbury, « Why C.S. Lewis Never Goes Out of Style », *The Atlantic*, 17 décembre 2013.

²⁰⁶ Gregg Easterbrook, « In Defense of C.S. Lewis », *The Atlantic*, octobre 2001.

²⁰⁷ « Both Lewis's and Pullman's series take place on earth and in a parallel world ; both have as protagonists astonishingly capable children ; and the subtext of both is the search of the divine », Gregg Easterbrook, « In defense of C.S. Lewis », *The Atlantic*, octobre 2001.

²⁰⁸ Sam Leith, « C.S. Lewis's Literacy Legacy : "Dodgy and Unpleasant" or "Exceptionally Good" ? », *The Guardian*, 19 novembre 2013.

Narnia sont alors ramenées sur le devant de la scène. Si le film est salué et bien accueilli par les chrétiens, sa dimension chrétienne est clairement diminuée : « HarperCollins intents of soft-pedal the spiritual subtext of the *Chronicles*²⁰⁹ ». Le film développe l'univers de *fantasy* au détriment des références et allusions chrétiennes que l'on retrouve dans les livres. Les succès des films ont atténué l'héritage apologétique de Lewis pour favoriser auprès du grand public sa renommée d'écrivain de littérature jeunesse. C'est dans les cercles chrétiens, notamment protestants, que son travail apologétique et théologique conserve toujours son importance et que des textes tels *Les Fondements du christianisme* sont les plus lus.

Les écrits apologétiques de Lewis, son succès en tant qu'écrivain mais aussi son amitié avec Tolkien et leur renommée dans la littérature mondiale, son appartenance au groupe légendaire des *Inklings* ont construit autour de la vie de Lewis un mythe de l'écrivain qui atteint son paroxysme avec le film *Shadowland*, [*Les Ombres du cœur*], sur lequel le biographe de Lewis A.N. Wilson revient : « almost none of it is true. There's only one stepson, not two stepsons, and so on. Anthony Hopkins, a brilliant actor, is immaculately clad in a dark suit, while Lewis was a filthy old man dripping beer and tobacco everywhere²¹⁰ ». Derrière ce que met en lumière Wilson, le film, à caractère biographique mais romancé, traduit un fait : Lewis passe à l'histoire idéalisé en une figure emblématique de la littérature britannique. Comme un clin d'œil au passionné de fiction qu'il a été, il est lui-même devenu le personnage principal de l'œuvre de James A. Owen intitulée *The Chronicles of the Imaginarium Geographica*. On le retrouve également comme personnage dans *Freud's Last Session*, une pièce de théâtre de Mark St. Germain.

Ce mémoire aura ainsi permis de montrer surtout la qualité littéraire des *Chroniques*, condition de transmission et d'éveil, selon Lewis, aux valeurs morales les plus universelles.

²⁰⁹ Gregg Easterbrook, *loc. cit.*

²¹⁰ Sam Leith, *loc. cit.*

BIBLIOGRAPHIE

Corpus étudié :

Lewis, C.S., *La Dernière Bataille*, Paris, Gallimard Jeunesse, coll. Folio junior, 2010 [1956], 113 p.

Corpus complémentaire des *Chroniques de Narnia*:

———, *Le Lion, la sorcière blanche et l'armoire magique*, Paris, Gallimard Jeunesse, 2010 [1950], 102 p.

———, *Le Prince caspian*, Paris, Gallimard Jeunesse, 2010 [1951], 126 p.

———, *L'Odyssée du passeur d'aurore*, Paris, Gallimard Jeunesse, 2010 [1952], 138 p.

———, *Le Fauteuil d'argent*, Paris, Gallimard Jeunesse, 2010 [1953], 139 p.

———, *Le Cheval et son écuyer*, Paris, Gallimard Jeunesse, 2010 [1954], 126 p.

———, *Le Neveu du magicien*, Paris, Gallimard Jeunesse, 2010 [1955], 106 p.

Sur l'œuvre apologétique de C.S Lewis :

———, *La Trilogie Cosmique*, Lausanne, L'Âge d'homme, 1997, 615 p.

———, *Le Grand divorce entre le ciel et la terre*, Paris, Éditions Raphaël, 1998 [1947], 142 p.

———, *Les Fondements du christianisme*, Paris, Ligue pour la lecture de la bible, 2006 [1979], 230 p.

———, *Mere Christianity*, Londres : HarperCollinsPublishers, 2001 [1952], 227 p.

———, *Tactiques du diable*, Paris, Empreinte temps présent, 2010, 138 p.

En anglais :

Lewis, C.S., *The Magician's Nephew*, New York, HarperCollins, 1994, 202 p.

———, *The Pilgrim's Regress*, Grand Rapids, Wm. B. Eerdmans Publishing Co., 1992 [1933], 211 p.

———, *The Problem of Pain*, Londres, Geoffrey Bles : the centenary press, 1940 148 p.

———, *The Screwtape Letters*, San Francisco, Harper San Francisco, 2001 [1942], 209 p.

Corpus théorique :

Bible :

Société biblique française, *La Bible*, traduction œcuménique, Paris, Les éditions du Cerf, 2015, 1261 p.

Sur la critique de C.S. Lewis et Narnia :

En français :

Bray, Suzanne, *C.S. Lewis ou la vocation du best-seller*, Paris, Imago, 2007, 216 p.

Bruner, Kurt et Jim Ware, *Trouver Dieu dans Narnia*, Paris, Salvator, 2005, 169 p.

Duriez, Colin, *Au cœur de Narnia*, Le Mont-Pèlerin, Éditions Raphaël, 2005, 315 p.

Lacoste, Jean-Yves, *Narnia, monde théologique ?*, Genève, Éditions Ad Solem, 2005, 45 p.

Fernandez, Irène, *C.S. Lewis – Mythe, raison ardente*, Genève, Éditions Ad Solem, 2005, 518 p.

Warsecha, Daniel, *L'imaginaire spirituel de C.S. Lewis*, Paris, Éditions L'Harmattan, 2010, 356 p.

En anglais :

Carpenter, Humphrey, *The Inklings : C.S. Lewis, J.R.R. Tolkien and Their Friends*, Londres, HarperCollins, 2017, 308 p.

Easterbrook, Gregg, « In Defense of C.S. Lewis », *The Atlantic*, octobre 2001.
Récupéré : <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2001/10/in-defense-of-c-s-lewis/302301/>

Green, Roger Lancelyn et Hooper, Walter, *C.S. Lewis*, San Diego, Harcourt Brace & Company, 1994, 320 p.

Hanbury, Aaron Cline, « Why C.S. Lewis Never Goes Out of Style », *The Atlantic*, 17 décembre 2013. Récupéré : <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2013/12/why-cs-lewis-never-goes-out-of-style/282351/>

Hart, Dabney Adams, *Through the Open Door : a New Look at C.S. Lewis*, Alabama, University of Alabama Press, 1984, 164 p.

Leith, Sam, « C.S. Lewis's Literacy Legacy : "Dodgy and Unpleasant" or "Exceptionally Good" ? », *The Guardian*, 19 novembre 2013. Récupéré : <https://www.theguardian.com/books/2013/nov/19/cs-lewis-literary-legacy>

Wilson, Andrew. N., *C.S. Lewis : a Biography*, Londres, Collins, 1990, 334 p.

Sur la théologie :

Aulen, Gustave, *Christus Victor, la notion chrétienne de rédemption*, Paris, Aubier, 1949, 221 p.

De Pison Liébanas Ramon Martinez, *Le Péch  et le mal*, Montréal, Médiaspaul, 2000, 183 p.

Maury, Pierre, *L'Eschatologie*, Genève, Éditions Labor et Fidès, 1959, 86 p.

Prévost, Jean-Pierre, *Apocalypse*, Montréal, Éditions Novalis, 2009, 136 p.

Voguel, Walter, *Le Prophète, un homme de dieu*, Paris, Éditions Desclée de Brouwer, 1973, 122 p.

———, *Les Prophètes*, Ottawa, Éditions Novalis, 2008, 165 p.

Dictionnaires de théologie :

Dusquesne, Jacques, *Dictionnaire de la théologie chrétienne*, Paris, Albin Michel, 1998, 922 p.

Nouveau Dictionnaire biblique, Saint Léger sur Vevey, Éditions Emmaus, 1961,

Rahner, Karl, *Petit dictionnaire de théologie catholique*, Paris, Éditions du Seuil, 1995, 507 p.

Sur la poétique :

Foucault, Michel, *Théorie d'ensemble*, Paris, Édition du Seuil, 1980, 304 p.

Gervais, Bertrand et Cliche, Anne Éline (dir.). 2001. *Figures de la fin: approches de l'irreprésentable*. Cahier Figura. En ligne sur le site de l'Observatoire de l'imaginaire contemporain. <<http://oic.uqam.ca/fr/publications/figures-de-la-fin-approches-de-l-irreprésentable>>. Consulté le 13 mars 2019. Publication originale : (2001. Montréal : Figura, Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire, coll. Figura, vol. 2, 196 p.). p. 58

Jouve, Vincent, *L'Effet-personnage dans le roman*, Paris, Presses universitaires de France, 1992, 271 p.

—————, *Poétique du roman*, Paris, Armand Colin, coll. Coursus lettres, 2010, 222 p.

Larroux, Guy, *Le Mot de la fin*, Paris, Éditions Nathan, coll. Le texte à l'œuvre, 1995, 237 p.

Larivaille, Paul, « L'analyse (morpho)logique du récit », *Poétique*, n.19, 1974, pp. 368-388

Ricœur, Paul, « La configuration dans le récit », *Temps et récit*, Paris, Éditions du Seuil, coll. points essais, 1984, vol. 2,

Sur la métaphore :

Reboul, Olivier, *La Rhétorique*, Paris, Presses universitaires de France, coll. Que-sais je ?, 1984, 125 p.

Ricoeur, Paul, *La Métaphore vive*, Paris, Éditions du Seuil, 1997, 411 p.

Détrie, Catherine, *Du Sens dans le processus métaphorique*, Paris, Honoré Champion éditeur, 2001, 300 p.

Sur l'allégorie :

Masson, André, *L'Allégorie*, Paris, Presses universitaires de France, coll. Que-sais je ?, 1974, 122 p.

Sur la fable :

Artigas-Menat Geneviève, *L'Idée et ses fables : le rôle du genre*, Paris, Honoré Champion éditeur, 2008, 339 p.

Lemeunier Aude, *L'Essai, le dialogue et l'apologue*, Paris, Hatier, 2002, 159 p.

Gaillard Aurélia, *Fables, Mythes et contes : l'esthétique de la fable et du fabuleux*, Paris, Honoré Champion éditeur, 1996, 487 p.

Geysant Aline et Guteville Nicole, *L'Essai, le dialogue et l'apologue*, Paris, Ellipses, 2001, 142 p.

Sur la chronique :

Sousa de Almeida, Teresa, Basilio, Kelly et Paiva Morais, Ana, « Introduction », *Carnets*, [En ligne], Deuxième série - 2 | 2014, mis en ligne le 30 novembre 2014, consulté le 26 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/carnets/1252>

Sur la théâtralité :

Kibédi Vargas, Aaron, *Théâtralité et genres littéraires*, Poitiers, Publications de la licorne, 1996, 336 p.

Larue, Anne, *Théâtralité et genres littéraires*, Poitiers, Publications de la licorne, 1996, 336 p.

Stenberg, Véronique, *Théâtralité et genres littéraires*, Poitiers, Publications de la licorne, 1996, 336 p.

Vassilev, Kris, « Théâtralité et narration : Le Bonheur dans le crime de Barbey d'Aurevilly », *Cahiers de Narratologie* [En ligne], 14 | 2008, mis en ligne le 06 mars 2008, consulté le 12 octobre 2018. URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/594> ; DOI : 10.4000/narratologie.594, p.2

Sur la fantasy :

Baudou, Jacques, *La Fantasy*, Paris, Presses universitaires de France, 2005, 127 p.

Besson, Anne, *La Fantasy*, Paris, Klincksieck, 2007, 205 p.

Ludün, Mats, *La Fantasy*, Paris, Ellipses, 2006, 160 p.

Marshall, Thymm, Boyer et Zahorski, *The Fantastic imagination*, New York, Avon, 1977.

Sur l'intertextualité :

Barthes, Roland, « Théorie du texte », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 3 mars 2019. URL : <http://www.universalis-edu.com.proxy.bibliotheques.uqam.ca/encyclopedie/theorie-du-texte/>

Foucault, Michel, *Théorie d'ensemble*, « Problèmes de la structuration du texte », Paris, Éditions du Seuil, 1968, p. 311

Genette Gérard, *Palimpsestes : La littérature au second degré*, Paris, Éditions du Seuil, 1992 [1982], 573 p.

Kristeva, Julia, *Séméiotiké : Recherches pour une sémanalyse*, Paris, Éditions du Seuil, 1967, 379 p.

Piégay-Gros, Nathalie, *Introduction à l'intertextualité*, Paris, Dunod, 1996, 186 p.

Rabau Sophie, *L'Intertextualité*, Paris, Garnier Flammarion, 2002, 254 p.

Autres ouvrages :

Caroll, Lewis, *Alice au pays des merveilles*, Paris, Gründ, 2012, 158 p.

Fernandez, Irène, *Et si on parlait du Seigneur des anneaux*, Paris, Presses de la Renaissance, 2002, 134 p.

J.R.R. Tolkien, *Lettres*, Paris, Christian Bourgois Éditeur, 2005, 184 p.

_____, *Faërie*, Paris, Christian Bourgois Éditeur, 1974, 217 p.