

Fictions-mondes

Les univers inventés dans des œuvres métafictionnelles en littérature et en bande dessinée (XX^e-XXI^e siècles)

Introduction

Cette thèse naît d'un constat : certaines fictions s'attachent plus à créer un univers qu'à raconter une histoire, au point que certaines placent cet univers en leur centre, évacuant en partie ou en totalité le récit. De telles fictions ne sont ni le propre de la postmodernité, ni celui de genres spécifiques, et appartiennent encore moins de manière exclusive à des formes d'expression spécifiques. Si les fictions de l'imaginaire en présentent de nombreux exemples, elles n'ont pas l'apanage de l'invention d'univers. Pour les besoins de l'étude, nous nous concentrons, sans contrainte générique, sur des fictions qui d'une part ont la particularité de se signaler comme fictions, et d'autre part font de l'invention d'univers elle-même à la fois le centre de leur diégèse et l'objet principal de leur réflexivité. Dans de telles fictions, l'invention mondaine — adjectif que nous empruntons à Alain Boillat¹, dans le sens de « qui caractérise un monde » — est donc à la fois pratiquée, mise en scène et problématisée : concentrant ainsi les enjeux de l'invention mondaine, elles constituent un support d'analyse privilégié.

On a coutume de dire que toute œuvre de fiction invente un univers ; mais les fictions-mondes, comme l'indique le nom que nous avons choisi de leur donner, articulent invention fictionnelle et création mondaine dans un rapport de coextensivité. Alors que l'expression commune qui désigne le « monde » ou l'« univers » propre à toute œuvre de fiction désigne l'univers *sémantique* qu'elles déploient, c'est-à-dire leur gestion spécifique du rapport à la référentialité, notre usage de l'expression « invention d'univers » renvoie au déploiement substantiel de ce que Richard Saint-Gelais² appelle la *xénoencyclopédie*, autrement dit l'ensemble des éléments mondains dont le lecteur doit enrichir son encyclopédie de référence afin de comprendre l'œuvre. Parler d'invention d'univers ne revient donc pas, ici, à reconduire une simple métaphore du plaisir de lecture, des facultés immersives d'une œuvre de fiction ou à appréhender un environnement

¹ Alain Boillat, *Cinéma. Machine à mondes. Essai sur les films à univers multiples*, Genève, Georg, 2014.

² Richard Saint-Gelais, *L'Empire du pseudo : modernités de la science-fiction*, Québec, Nota Bene, 1999.

imaginaire qui, aussi riche qu'il soit, ne tient jamais lieu que de cadre à une action qui occupe le premier plan.

Le choix d'œuvres de littérature et de bande dessinée met par ailleurs en présence deux médiums dont les spécificités affectent les modalités de l'invention d'univers. Ces spécificités se concentrent autour de deux aspects de l'invention d'univers : l'ambition totalisante et la question du représentable. L'ambition totalisante vise à susciter, chez le lecteur, l'impression que le monde partiellement décrit est en fait complet, qu'il constitue une totalité sous-jacente qu'une exploration approfondie devrait permettre d'appréhender entièrement. Dans des œuvres nécessairement limitées dans leurs dimensions, de nombreuses stratégies se mettent en place pour contourner l'impossibilité d'une description exhaustive du monde : ces stratégies diffèrent sensiblement dans les textes littéraires et dans les bandes dessinées. La question du représentable, pour sa part, s'articule à celle de l'exhaustivité : en effet, les stratégies qui visent à en donner l'illusion ne peuvent être les mêmes dans le texte littéraire et dans une bande dessinée. Dans les images, il est impossible de *désigner* l'irreprésentable pour en évacuer l'exposition visuelle : celle-ci doit avoir lieu, même de manière détournée. Le choix d'un corpus composite vise donc à explorer les enjeux de représentation dans deux médiums qui les font intervenir différemment.

À ce stade, certains parti-pris épistémologiques et méthodologiques doivent être explicités. Littérature et bande dessinée sont approchées sans aplanissement de leurs spécificités, sans hiérarchisation et sans application autoritaire des outils de la première à l'étude de la seconde. À aucun moment, dans la mise en présence des deux médiums, n'intervient de volonté de légitimation de la bande dessinée : c'est un débat qui, bien qu'encore présent dans les évolutions contemporaines du champ, nous semble daté et contre-productif. Il nous paraît plus pressant d'aiguiser les outils d'analyses spécifiques à la bande dessinée ; aussi observera-t-on, dans la thèse, une volonté de donner une large place aux analyses plastiques qui n'occupent pas toujours la place qu'elles méritent dans les travaux consacrés à l'objet. La transdisciplinarité demeure toutefois au centre de notre méthodologie : nous empruntons à tous les champs connexes susceptibles de prêter des outils pertinents, soit aussi bien les théories littéraires de la fiction que les études cinématographiques et vidéoludiques ou l'analyse picturale.

Corpus

La constitution du corpus s'émancipe des aires géoculturelles et de la périodisation historique. L'œuvre matricielle de la thèse, « Tlön, Uqbar, Orbis Tertius³ », sert de modèle en concentrant tous les critères de sélection du corpus et en thématissant exemplairement l'invention d'univers. La nouvelle s'associe étroitement à la série des *Cités obscures* de Schuiten et Peeters qui, dans une

³ Jorge Luis Borges, « Tlön, Uqbar, Orbis Tertius », *Fictions* [1944], *Œuvres intégrales*, vol. I, Paris, Gallimard, 2010.

certaine mesure, en déploie les enjeux à l'échelle sérielle et dans l'autre médium étudié. Le reste du corpus s'agrège en constellation intertextuelle autour de ce couple central, tous les auteurs ayant directement ou indirectement exercé une influence sur la série. De nombreux volumes renvoient à des auteurs dont elle revendique l'influence, Peeters affirmant plaisamment dans l'introduction du *Guide des Cités*⁴ qu'un certain nombre d'artistes, d'écrivains ou de philosophes — des « Initiés » — ont visité les Cités obscures. Une description légère du processus de constitution du corpus consisterait à dire qu'il rassemble des auteurs qui ont ou auraient pu voyager en continent obscur, à la fois liés à la genèse de la série et naturellement bienvenus dans son territoire en tant qu'inventeurs de mondes.

Articulé autour de références qui nourrissent *Les Cités obscures* ou qui gravitent autour de la série, le corpus se compose donc de la manière suivante : on y trouve un groupement de nouvelles de Borges issues de *Fictions* et de *L'Aleph*, au sein duquel « Tlön, Uqbar, Orbis Tertius » et « La Bibliothèque de Babel » occupent une place privilégiée ; *Les Villes invisibles* de Calvino qui donnent à lire une invention mondaine en éclats sertie dans un dialogue réflexif sur la fictionnalité ; *Le Dictionnaire khazar* de Milorad Pavić dont la forme encyclopédique déstabilise la narrativité ; les tomes encadrants du *Cycle des Contrées* de Jacques Abeille, à savoir *Les Jardins statuaires* et *Les Barbares*, dont l'ampleur introduit une dynamique narrative et mondaine différente des formes fragmentaires étudiées chez Borges, Pavić ou Calvino ; *Les Mers perdues*, avatar marginal du *Cycle des Contrées* réalisé avec François Schuiten ; *Little Nemo* de Winsor McCay, œuvre préceuse qui décline la thématique des univers inventés dans le registre onirique ; une partie des albums et des hors-séries des *Cités obscures* ; et enfin *Le Garage hermétique*, *Arzach* et *Le Monde d'Edena* de Mœbius, seule œuvre ouvertement science-fictionnelle du corpus, l'ensemble accordant par ailleurs à la réflexivité une valeur sensiblement différente de celle qu'on observe dans le reste du groupement et présentant la particularité de faire intervenir l'improvisation, originalité non négligeable dans une étude sur des fictions qui ont à cœur de manifester la cohérence d'un monde.

Itinéraires

Un premier chapitre met en place des outils théoriques afin de circonscrire la notion centrale de la thèse, celle d'univers inventé, en la distinguant de modèles adjacents comme les mondes possibles et les mondes imaginaires décrits par les théoriciens de la science-fiction. Ce socle théorique mis en place, nous pourrions aborder dans un deuxième chapitre les principales propriétés des univers du corpus : la spatialisation du récit, la volonté de totalisation et la réévaluation de la narrativité qui aboutit à un bouleversement du récit linéaire. Enfin, le troisième chapitre est consacré à la portée réflexive des fictions-mondes du corpus, dont les

⁴ Benoît Peeters et François Schuiten, *Le Guide des Cités* [1996], Paris, Casterman, 2002, p. 4.

univers se désignent explicitement comme construits, à la fois lorsqu'ils font signe vers leur caractère précaire et destructible et lorsqu'ils insistent sur leurs modalités d'engendrement et d'existence. Il se clôt sur un questionnement autour de la métafiction, dont on interroge la compatibilité avec l'immersivité.

Chapitre 1 : Délimiter l'objet

La théorie des mondes possibles est-elle pertinente pour penser les univers inventés ?

La théorie littéraire des mondes possibles constituant avant tout une métaphore théorique qui permet de caractériser le statut sémantique des énoncés fictionnels, elle n'est pas *a priori* un outil pertinent pour aborder les univers inventés, dans la mesure où notre préoccupation n'est pas d'en déterminer la fictionnalité. Cependant, elle présente quelques points de convergence avec notre réflexion. Premièrement, les notions d'accessibilité, de théorie indexicale de l'actualité et de geste de recentrement se prêtent bien à une étude de la configuration cognitive des univers inventés. Deuxièmement, elle permet de réfléchir aux différents types d'actualisation des mondes possibles dans le corpus. Troisièmement, les œuvres du corpus illustrent ou thématisent certains des enjeux théorisés par les sémanticiens des mondes possibles.

Mise au point terminologique

« Monde » et « univers », jusqu'ici utilisés sans distinction, ne sont que partiellement interchangeables : comme dans les formalisations de la théorie des mondes possibles par Marie-Laure Ryan, un univers se compose de plusieurs mondes, y compris les mondes possibles projetés par le monde de référence d'une œuvre de fiction. Par ailleurs, l'emploi de l'expression « univers inventé » de préférence à « monde imaginaire » s'ancre dans une volonté de signaler l'ambition totalisante et le caractère construit des objets, plutôt que de s'en tenir à la notion assez vague d'« imaginaire ». La terminologie synthétisée par Marie-Laure Ryan dans *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*⁵ est ici présentée, commentée et intégrée de façon sélective à l'outillage notionnel de la thèse. Ces différentes mises au point aboutissent à une projection graphique qui vise à présenter la structure des œuvres parfois complexes qui composent le corpus, en insistant sur leur topologie en même temps que sur leur statut ontologique et sur leur configuration narrative.

Thématisation d'enjeux de la théorie des mondes possibles dans le corpus

Les configurations sémantico-ontologiques dégagées par les théories littéraires des mondes possibles trouvent un écho et une forme de thématization dans les

⁵ Marie-Laure Ryan, *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*, Bloomington, Indiana University Press, 1991, p. 24 et suivantes.

dispositifs mondains du corpus. La première analyse est consacrée aux mondes oniriques et explore les rapports que le niveau du rêve entretient avec le monde actuel de référence de l'œuvre. On observe la disposition de leurs espaces respectifs, leurs liens ontologiques et les modalités de circulation de l'un à l'autre, pour évaluer leur dimension mondaine.

Viennent ensuite les œuvres enchâssées qui, comme les mondes oniriques, actualisent un monde possible sur un plan distinct de celui du monde de référence. Les échelles de réception des œuvres en question (réception intradiégétique, réception extradiégétique) déclinent différentes fonctions de ces œuvres : narrative, documentaire ou réflexive.

Le dernier type d'actualisation de monde sur un plan à part prend la forme d'un dispositif plurimondain matérialisé par la projection d'un monde au sein de la diégèse. Une première forme de cette actualisation passe par la représentation d'un objet mondain situé sur le même plan que le monde principal, comme une autre planète dans un même système, accessible sans transgression des niveaux narratifs ; une seconde forme thématise un monde qui n'est pas sur le même plan que le monde de référence des personnages.

Mondes imaginaires, mondes science-fictionnels et univers inventés

Le passage par une approche générique, pourtant écarté comme perspective générale dans l'introduction de la thèse, se justifie à ce stade dans la mesure où certains genres dits « de l'imaginaire » semblent particulièrement enclins à inventer des mondes. La théorie de la science-fiction, en consacrant de nombreuses études au fonctionnement des mondes imaginaires, a donc développé des outils profitables à notre propre approche.

La question générique

La science-fiction est-elle un genre intrinsèquement mondain ? Les différentes réponses théoriques à cette question prennent pour points de départ les caractères qui distinguent les œuvres science-fictionnelles des fictions mimétiques, et notamment la présence de ce que Darko Suvin appelle le *novum* — cette « nouveauté étrange⁶ » qui s'impose comme trait définitoire du genre. En confrontant la notion de *novum*, utilisée en théorie de la science-fiction pour distinguer cette dernière d'autres genres de l'imaginaire, à celle de xénoencyclopédie, on remarque que l'élaboration xénoencyclopédique isole, parmi les genres marqués par le *novum*, ceux qui sont spécifiquement mondains. La possibilité de cette élaboration, plus que le genre science-fictionnel lui-même, est le facteur qui explique l'affinité mondaine de nombreuses œuvres de science-fiction. S'ensuit un panorama générique du corpus à partir des critères précédemment dégagés.

⁶ Darko Suvin, *Pour une poétique de la science-fiction. Études en théorie et en histoire d'un genre littéraire*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 1977, p. 12.

Théorie de la science-fiction : une théorie textualiste

Ce développement montre les limites des théories de la science-fiction mobilisées jusqu'ici pour décrire des œuvres non (exclusivement) textuelles. Après un panorama des approches du *novum* science-fictionnel qui met en évidence son présupposé textualiste, nous en démontrons les inaptitudes concernant notamment les bandes dessinées de science-fiction. Des propositions pour une sémiotique bédéistique de la science-fiction sont ensuite émises, puis les deux approches sont confrontées à travers l'étude d'une histoire courte de Mœbius, « Escalier sur Pharagonescia⁷ ».

La fabrique des mondes

Ces réserves émises et étayées par une analyse de planches, nous retenons toutefois un éventail de notions et d'outils opérants, notamment pour caractériser le fonctionnement cognitif des univers inventés et pour isoler l'organisation mondaine et le processus de réception propres aux univers inventés, hors de toute généralité science-fictionnelle.

Chapitre 2 : « Le mirage d'une présence pure » : construction d'un espace et illusion d'exhaustivité

L'espace comme régime narratif

L'espace, dans les univers inventés du corpus, ne se résume pas à un cadre ou à un décor de l'intrigue, ni même à une catégorie *a priori* du récit : il est toujours problématique et problématisé.

Problèmes topographiques

Certains espaces du corpus ne semblent pas pouvoir adopter de forme stable : déstructurés, instables, ils échappent à l'appréhension cognitive. D'autres reposent sur des illusions qui affectent le rapport entre l'espace et la subjectivité qui l'envisage. Il arrive également que l'espace ait pour fonction de traduire une notion, une situation, autrement dit que lui soit assigné un rôle d'abord métaphorique. Un autre trouble, enfin, peut toucher la localisation du monde : l'étude du cas des *Cités obscures* montre diverses stratégies qui brouillent les coordonnées mondaines.

De l'espace thématique à l'espace comme structure narrative

Si les liens entre espace et récit, dans la tradition narratologique, ont plutôt attribué à l'espace un statut de cadre et défini la narrativité à travers la succession événementielle, donc le temps, les narratologies de l'espace ont infléchi ces

⁷ Mœbius, « Escalier sur Pharagonescia », *Métal Hurlant*, n°47, Les Humanoïdes Associés, 1980.

rapports vers de nouvelles configurations. Dans notre corpus, l'espace se trouve au centre de l'intrigue : il est thématiqué, exploré, investi, transformé... mais au-delà de cette thématisation, finalement compatible avec une partition conventionnelle de la narrativité qui placerait le cadre du côté de l'espace et l'intrigue du côté du temps, il est possible d'imaginer que se développe une structure proprement spatiale du récit. Plusieurs œuvres du corpus recourent à l'espace mondain comme à une architecture structurante pour le déploiement des événements.

Donner l'impression d'un monde complet

Toute œuvre qui déploie un monde ne peut matériellement le faire que de façon lacunaire, et met nécessairement en place des stratégies qui visent à donner l'illusion de l'exhaustivité. Dans les fictions-mondes, ce postulat ne se réduit pas à une simple condition d'intelligibilité : la projection convaincante d'un monde complet plutôt que d'îlots textuels constitue précisément leur processus central, éventuellement interrogé et thématiqué au sein de l'œuvre. La stratégie la plus évidente (loin d'être propre aux fictions mondaines) consiste à prendre appui sur le monde actuel pour s'approprier son exhaustivité référentielle ou l'imiter. Mais des lacunes demeurent qu'il faut justifier ou camoufler : dans le corpus, la gestion des lacunes passe par des formes encyclopédiques et plus généralement par un mimétisme documentaire.

Jeux référentiels

Le recours à la référentialité ne va jamais sans distance dans notre corpus. On la trouve parfois exhibée, formant alors un point de repère par rapport aux éléments imaginaires. Une projection du monde actuelle, vectrice de référentialité, met souvent en valeur par contraste l'invention mondaine et offre un repère spatial pour appréhender les dispositifs plurimondains. D'autres auteurs du corpus s'emploient plutôt à truquer la référentialité en jouant de cet horizon d'attente : ils mettent en place une référentialité vague ou trompeuse qui trouble les repères mondains. Les œuvres soulignent ainsi une forme de perméabilité, instillant un doute sur la configuration mondaine.

Justifier les lacunes

Les auteurs du corpus justifient les lacunes persistantes de deux manières : soit ils les expliquent dans la diégèse, alléguant par exemple au niveau diégétique un manque de données ou l'impossibilité d'accéder aux informations ; soit ils les imposent par la forme choisie, elle-même lacunaire (série, fragments, recueil, etc.).

Organiser le monde hors du récit linéaire

Nous distinguons ici deux formes de la non-linéarité, dont aucune n'a à voir avec le niveau diégétique et le déroulement des événements dans une hypothétique *histoire* linéaire. La première forme affecte proprement le récit et se

traduit par la perturbation de l'ordre dans lequel sont racontés les événements, c'est-à-dire la séquentialité, ce qui produit un flottement chronologique mais aussi logique. La seconde concerne la distribution matérielle des informations : lorsque celle-ci ne relève pas d'une séquentialité linéaire, elle introduit un arbitraire dans l'ordre de la réception.

Chronologies douteuses

Toutes les œuvres du corpus adoptent des structures narratives qui, au-delà de simples phénomènes d'analepse ou de prolepse, tirent le meilleur parti d'un agencement relativement libre des événements : enchâssements, entrelacs de fils narratifs, trames en pointillés ou structures relâchées, et ce sur une ou plusieurs lignes temporelles actualisées simultanément. Si quelques œuvres se contentent de brouiller les repères temporels, d'autres vont plus loin en perturbant la logique et en inventant des ontologies douteuses. Il ne s'agit pas seulement d'une perturbation de la séquentialité : ces troubles affectent profondément le monde représenté dans la mesure où ils touchent à son ontologie. Certaines œuvres s'inscrivent entre l'éclatement complet de la linéarité et une persistance locale de la séquentialité. Ces procédés ont pour effet de mettre à distance l'événementialité, et avec elle la narrativité même.

Chapitre 3 : « L'art de s'énoncer librement dans l'absence »

Une ontologie de la précarité

Des mondes menacés

Ces mondes construits se signalent par la thématization du double mouvement qui encadre leur existence : engendrement et disparition. Plusieurs œuvres du corpus mettent en scène des mondes à l'existence incertaine, parfois même menacés de disparaître. La menace qui pèse sur ces mondes est l'occasion d'en souligner la consistance et la richesse, donc de mettre en lumière l'entreprise même de leur conception. Certains mondes sont intrinsèquement précaires et d'autres menacés de l'extérieur.

Technocritique, âge d'or et déclinisme

Mais la nostalgie des mondes qui disparaissent ne se limite pas à la contemplation esthétique. Avec les mondes sont aussi menacées un certain nombre de valeurs, célébrées en creux sur un mode nostalgique. Une partie des auteurs du corpus aborde avec méfiance la technologie, perçue comme une aliénation, un facteur de détérioration de valeurs fondamentales et d'appauvrissement mondain. Par ailleurs, les sociétés décrites dans le corpus repose sur l'essentialisation des rôles de genre et déploient un imaginaire patriarcal garant d'une cosmologie harmonieuse des sexes, donc de l'ordre mondain.

Une esthétique de la sauvegarde

Articulée à la précarité ontologique des mondes, la volonté d'en sanctuariser l'organisation passe par la mise en place de processus de sauvegarde. Le corpus est traversé par la crainte de la disparition des savoirs ou du patrimoine en même temps que de la disparition des mondes, l'une et l'autre s'impliquant mutuellement.

Ruines

Dans les mondes très urbanisés qui composent la majeure partie du corpus, le délitement mondain frappe en premier lieu le bâti ; aussi les ruines sont-elles l'une des manifestations les plus directes de la fragilité des mondes. Érigées en signes — trace de ce qui a disparu, vestiges du passé, preuves archéologiques de l'existence d'une civilisation anéantie —, elles ont à voir avec le monument sans toujours se confondre avec lui. Dans la plupart des représentations du corpus, les ruines sont associées au motif d'un dérèglement du temps. Les ruines ne fonctionnent plus alors comme des marqueurs du passé qui viendraient doter le monde inventé d'une épaisseur temporelle mais dilatent la temporalité attachée au monde en faisant éclater sa plasticité.

Archives, livres-témoignages

La sauvegarde mondaine passe par plusieurs médiums : le texte, principalement attaché au support livresque ; toutes formes de documents ; certains types de monuments. Le papier demeure le support privilégié de l'inscription mémorielle, de sorte que le geste d'inscription dans la durée historique s'adosse à la présence personnalisante d'un auteur. Mais ce support fragile, lui-même constamment menacé, doit faire l'objet d'une scrupuleuse conservation. Il en résulte une esthétique documentaire dans laquelle la diégèse d'origine du document se voit dotée d'une consistance accrue.

Des mondes qui s'exhibent comme construits

Le principal critère d'élaboration du corpus réside dans l'identification d'un type très spécifique de réflexivité, à notre connaissance encore peu exploré en tant que tel : les fictions du corpus sont des univers inventés qui interrogent l'invention d'univers. Leur engendrement est mis en évidence par des procédés réflexifs.

Les quatre pôles réflexifs du corpus

L'invention mondaine est régulièrement thématifiée, ce qui présente l'intérêt de manifester une coïncidence entre le geste fictionnel et son objet, le monde mis en scène étant simultanément inventé dans et hors de la diégèse. Cette configuration n'intervient de manière tout à fait littérale que dans « Tlön, Uqbar, Orbis Tertius » de Borges et dans *Le Garage hermétique* de Möbius. La thématification de l'invention mondaine implique au moins deux caractéristiques : un ou plusieurs inventeurs et un processus d'engendrement. De plus, des liens réflexifs s'établissent entre les processus à l'œuvre dans les deux niveaux. C'est parfois le

médium lui-même qui fait l'objet de la réflexivité, mais on remarque dans le corpus une réticence généralisée à s'emparer réflexivement de la bande dessinée en tant que médium dans son ensemble, alors que le corpus textuel se caractérise par une inscription constante et massive de son propre médium dans ses représentations. La création artistique et littéraire est également réfléchie à travers la mise en scène de figures auctoriales, des modalités d'engendrement des œuvres et d'une conception de l'œuvre qui peut passer par un métadiscours. Bien que foisonnantes dans le corpus, les représentations réflexives d'auteurs et d'œuvres sont systématiquement inquiétées et minées par un rejet de la notion même d'auctorialité ou d'œuvre finie. Enfin, la réflexivité s'exprime à travers un questionnement sur la fictionnalité qui s'appuie en grande partie sur des métalepses qui ancrent au niveau diégétique un travail sur les frontières mondaines et sur les ontologies fictionnelles. Ce questionnement culmine à travers l'hétérométalepse, qui scénographie les rapports entre la diégèse et le monde actuel en postulant une perméabilité des frontières de la réalité et de la fiction.

La métafictionnalité des univers inventés nuit-elle à leur immersivité ? L'inclusion dans la diégèse des modalités de leur propre engendrement annule la distanciation qui pourrait résulter de l'ostentation de ces mécanismes. La métafiction fonctionne bien plutôt ici comme une garantie d'immédiateté, notamment parce que les stratégies documentaires transforment le discours métafictionnel en voie d'entrée dans la diégèse. Loin d'assécher l'œuvre, la métafiction provoque une extension infinie de la fiction autour d'elle. Tous les points de rupture de l'illusion référentielle deviennent simultanément des points de contact avec le monde actuel.

Conclusion

Dans le prolongement des réflexions élaborées au fil de la thèse, nous proposons quelques pistes dans la direction des théories vidéoludiques qui font la part belle à la notion de *world design*, notion stimulante pour penser l'invention d'univers et ses rapports avec la narrativité. Le projet commun du corpus tel qu'il se fait jour au terme de l'étude est le suivant : que la fiction elle-même soit le geste d'engendrement du monde et non son résultat — projet qui s'articule, dans le corpus, à une célébration des pouvoirs de la fiction.

Annexes

Un entretien avec Benoît Peeters, scénariste des *Cités obscures*, est présenté en annexe.