

Édification de l'imaginaire

Alicia COUTAND

Quand la mémoire collective dessine l'irréel



Mémoire de diplôme
École Camondo, Paris
Directeur de mémoire Jean-Pierre Constant
2026

Édification de l'imaginaire

Quand la mémoire collective
dessine l'irréel

Alicia COUTAND

Remerciements

Je tiens tout d'abord à remercier sincèrement et à exprimer ma profonde gratitude à Jean-Pierre Constant, mon directeur de mémoire, pour son accompagnement attentif et ses conseils tout au long de cette année de travail. Son regard et son expertise ont été essentiels dans l'aboutissement de ce mémoire.

Je remercie également ma famille, pour leur soutien constant tout au long de cette année. Leur présence et leurs encouragements ont été essentiels à chaque étape de ce travail, et leur soutien moral m'a permis de le mener avec sérénité.

Enfin je remercie chaleureusement mes amis avec qui j'ai vécu cette année de travail. Partager ces moments dans un esprit de motivation et de solidarité a rendu cette période encore plus enrichissante.

Les yeux fermés dans le noir calme et reposant, je me vois avancer pas à pas jusqu'à l'imaginaire, celui qui m'est propre et qui grandit à l'intérieur de mon âme, nourri de mes envies, de mes découvertes, de mes convictions et aussi de mes ambitions. Je m'imagine franchissant les portes d'un château en ruine, ébloui par les tours d'une cité futuriste ou encore m'aventurant dans la cabane d'une forêt remplie de mille couleurs. Cet imaginaire représente une sécurité, une béquille, prête à me retenir quand je trébuche sur ce fameux trottoir humide et glissant qu'est le chemin de la vie. Cet imaginaire a toujours représenté l'aventure et l'irréalisme dans mon cœur, mais les heures sont passées, puis les jours, les semaines, les mois et les années. L'insouciance tant aimée et chérie laisse place doucement mais définitivement à une forme de réalisme tant redouté.

Il est venu le temps pour moi de comprendre et de saisir comment cet imaginaire est nourri de cadres, de codes, d'héritages, mais surtout, finalement, de réalité. Une idée que j'ai sincèrement longtemps repoussée et détestée avant d'essayer d'en accepter la nécessité.

Introduction

Les univers de fictions, qu'ils soient sombres ou lumineux, sont souvent appréciés pour leurs façons de nous offrir des échappatoires, et l'architecture en joue un rôle fondamental. Elle est bien plus qu'un simple décor, elle structure la narration, donne corps à l'histoire, et ancre l'irréel dans une forme de crédibilité afin de permettre au lecteur de s'identifier, de retrouver des bases solides qui ont façonné notre être et notre perception de l'univers autour de nous. Elle agit comme un langage premier de l'imaginaire. Même dans les récits les plus fantastiques, nous reconnaissons des formes familières : la verticalité d'une cathédrale, la massivité d'une forteresse, la douceur organique d'un jardin.

L'imaginaire donne la sensation d'agir comme un miroir déformé de la réalité. L'inconnu total pourrait-il exister ? La création complète sans "fondation réaliste" représente-t-elle un objectif impossible ? Gaston Bachelard explique que pour lui, l'imagination "déforme, exagère, transpose" mais qu'elle part toujours d'images premières. Ce qui nous fait nous interroger sur nos limites dans cet espace que nous appelons l'imaginaire.

Ce mémoire a pour objectif de comprendre en quoi l'architecture est un élément structurant dans la construction de mondes imaginaires et dans l'installation d'une atmosphère précise, et que révèle son ancrage dans des références réelles sur les limites de notre imaginaire ?

Peut-elle vraiment s'émanciper du réel ou est-elle toujours le reflet déformé de notre réalité ?

Sommaire

1-Histoire du récit fantastique et intégration de l'architecture dans le récit de l'imaginaire

- a. Mythes fondateurs et récits anciens.
Aspect de la transmission culturelle p. 10.
- b. Du Moyen-âge aux Lumières: contes, merveilleux et premières formes de décors récurrents p. 16.
- c. Le roman gothique et la naissance de l'atmosphère narrative p. 27.
- d. Le XIXe siècle. Naissance du fantastique et importance croissante de l'atmosphère p. 32.
- e. Naissance de la fantaisie moderne:
de MacDonald à Tolkien p. 36.
- f. L'imaginaire contemporain: hybridations,
complexité visuelle et influences du cinéma p. 42.

2- L'architecture comme structure du monde imaginaire.

- a. Aujourd'hui un univers imaginaire a besoin de spatialité: l'architecture comme moteur narratif. p. 50.
- b. Comment les mondes imaginaires réutilisent et transforment les styles réels. p. 56.
- c. L'architecture imaginaire comme langage du monde p. 65.

3- Imaginer sans modèle ?

La limite et le potentiel de l'architecture fantastique

- a. L'impossibilité d'inventer ex nihilo: le poids de la mémoire collective p. 72.
- b. Les contraintes de l'imagination: ce que nos connaissances limitent p. 78.
- c. Le potentiel du dépassement: peut-on créer un espace vraiment inédit ? p. 85.



Histoire du récit fantastique et intégration de l'architecture dans le récit de l'imaginaire

Les récits imaginaires ont une longue histoire, forte d'expressions, de changements et de bouleversements au cours des siècles. D'abord transmis oralement de générations en générations, les récits ont fini gravés sur le papier pour augmenter leurs diffusions.

Les mythes, les légendes et les contes sont aux origines de la littérature avant qu'en sorte de nouvelles formes de récits, toujours plus développées et riches d'événements dans l'optique de satisfaire les lecteurs aguerris de ces genres littéraires.

Mythes fondateurs et récits anciens

Aspect de la transmission culturelle

Depuis l'aube de la civilisation, les sociétés et peuples humains ont élaboré des récits visant à **élucider l'origine du monde**, les forces de la nature, l'apparition de l'humanité ou encore la structure de l'univers. Le mythe est une construction imaginaire qui se veut explicative des phénomènes cosmiques, psychologiques et sociologiques. L'homme cherche à comprendre le statut de l'être humain qu'il incarne et ses rapports avec le divin et la nature. Ce genre littéraire a commencé oralement dans le but de trouver des explications aux valeurs fondamentales d'une communauté très souvent à la recherche de sa cohésion.

Selon Mircea Eliade dans *Aspects du mythe, introduction* (1963) « Le mythe est une réalité culturelle extrêmement complexe qui peut être abordée et interprétée dans des perspectives multiples et complémentaires »¹.

Pour lui le mythe n'a pas une seule fonction, il est à la fois un récit fondateur, un support religieux, un modèle de comportement, une explication du monde ou encore un repère identitaire pour une civilisation.

Ces récits représentent les premières formes de manifestation connues de la littérature imaginaire. À travers leurs histoires, ils véhiculent une **perception collective du réel**, façonnée par les croyances et convictions d'une époque. L'intention du mythe n'est pas de construire des univers pour le plaisir de la narration mais plutôt de fournir un cadre et un contexte symbolique

1 - ELIADE Mircea, *Aspects du mythe*, Paris, Edition Gallimard, coll. « Folio essais » août 1963, p.16.

et généralement religieux permettant d'interpréter et de comprendre le monde afin d'apporter des réponses à ce qui nous dépasse.

Nous retrouvons ce genre de narration dans toutes les grandes cultures des civilisations antiques, de la Mésopotamie dès -3000 av J.-C., à l'Egypte pharaonique, en passant par la Grèce archaïque vers le VIII^e siècle av J.- C. sans oublier les traditions orales nordiques qui ont été codifiées au XIII^e siècle.

Dans le documentaire *Arte*, « Que nous révèlent les mythes ? » Jean-Loïc Le Quellec, un anthropologue et préhistorien Français né en 1951, spécialiste de mythologie, propose une définition du mythe qui lui est propre. Il affirme que le mythe est d'abord une histoire qui répond à une problématique qui nous dépasse complètement. Il explique que l'humanité est confrontée à tellement de questions auxquelles elle ne parvient pas à répondre, ce qui est incroyablement frustrant pour l'Homme et sa **quête infinie d'explications**. Ainsi des histoires sont racontées lorsque les questions sont posées, plutôt que tenter de rationaliser, on raconte une histoire qui va dévoiler une vérité sur le monde. « C'est une structure qui est commune à une grande quantité de mythes. Il y a un état antérieur du monde, un événement que décrit le mythe qui renverse l'état des choses et qui justifie l'état présent du monde »².

L'imaginaire antique vient se transformer avec les grandes épopées. Les récits se recentrent encore davantage sur l'action et l'aventure. C'est un genre littéraire narrant des **récits et péripéties héroïques**, intégrant souvent l'aspect merveilleux et le fantastique.

2 - Youness Bousenna, *Que nous révèlent les mythes*. Reportage ARTE, avec Jean-Loïc Quellec, réalisé par David Tabourier, 2024, min. 02:27-02:38.

Le récit tend à être étendu et très minutieusement détaillé, mettant en scène un héros robuste et puissant qui triomphe brièvement de toutes les épreuves sur son parcours. Les épopées et récits épiques, les plus connus, ont été composés entre le VIII^e siècle av. J.-C. et la fin de l'antiquité comme *L'Iliade*³ et *L'Odyssée*⁴ attribuées à Homère.

Ulysse dans *L'Odyssée*⁵ met dix ans à tenter de rentrer chez lui après la guerre de Troie. Lors de son périple, il rencontre de nombreux personnages mythologiques qui vont mettre à l'épreuve sa ruse, son courage, sa persévérance et son instinct. Il échappe brièvement au Cyclope Polyphème, résiste courageusement au chant des sirènes qui tentent de l'avoir dans leur piège mortel, descend vaillamment aux Enfers et survit à la captivité.

L'Odyssée met en scène l'héroïsme d'Ulysse et représente parfaitement la **glorification de l'homme courageux** prêt à affronter l'inconnu face à des épreuves souvent surnaturelles.

C'est le début de l'écriture de lieux très variés dans un seul et unique texte: cités puissantes, palais, îles maudites, demeures de créatures mythologiques. Les décors s'enchaînent au rythme de l'aventure, ils servent de scène de théâtre à l'action afin d'y apporter une atmosphère, même si dans ce genre les descriptions restent encore succinctes, les éléments ne sont présentés que par fragments adaptés aux nécessités de la narration. On ne cherche pas encore à construire l'entièreté d'un décor ou à donner au lecteur une vision complètement immersive. **L'action domine le récit, les lieux le supportent.**

3 - **HOMÈRE**, *L'Iliade*, épopée grecque antique composée vers le VIII^e siècle av. J.-C., située dans le contexte mythique de la guerre de troie, en Asie mineure (actuelle Turquie).

4 - **HOMÈRE**, *L'Odyssée*, traduit par Charles-Marie Leconte de Lisle, adapté par Bruno Rémy, École des loisirs, coll. Classique abrégés, Paris, 2018.

5 - *Ibid.*

*« Mais je délibérai, de mon esprit courageux,
que je ne dusse point agir ainsi »*

Odyssée, Chant IX, trad. Leconte de Lisle

*« Alors l'ingénieux Ulysse gémit à son noble
cœur »*

Odyssée, Chant V

*« Cependant, il nageait, soutenant sa vie,
parce que son courage ne faiblissait point »*

Odyssée, Chant V

*« Je fus alors saisi d'une douleur amère mais
je songeai encore au salut de mes compagnons »*

Odyssée, Chant XII

« Ulysse, dont la gloire remplit le vaste ciel »

Odyssée, Chant XIX



Fig 1: *Ulysse*, roi d'Ithaque, sort son arc pour faire s'abattre une pluie de flèches sur les soupirants qui occupent son palais.
Dessin d'André Bonamy, 1914.

Dès les premiers mythes, représentant des croyances ancrées aux grandes épopées, l'imaginaire ancien se construit irrémédiablement comme un procédé de **transmission culturelle** : explication du monde, consolidation des croyances et célébration des exploits héroïques avec une glorification du courage de l'homme. Les lieux y sont omniprésents mais demeurent essentiellement symboliques et fonctionnels, l'accent reste porté sur l'action, la quête du héros.

Le mythe qui se veut explicatif tout en se fondant sur des constructions imaginaires se distingue de la légende qui, elle, suppose quelques faits historiques identifiables.

À l'origine une légende est un récit mis par écrit, dans l'objectif d'être lu oralement publiquement, mais au XVI^e siècle s'opère un glissement de sens, elle devient un **récit à caractère merveilleux** où les faits historiques sont transformés par l'imagination populaire ou l'invention poétique. Cette évolution résulte souvent de la nécessité des hommes de fournir de la matière destinée à alimenter le culte de saints personnages dont ils ignoraient finalement à peu près tout. Dans ce genre littéraire, la précision historique finit par passer au second plan, dépassée par l'intention spirituelle. On peut la définir en fin de compte comme **un récit qui mêle le vrai et le faux**.

Mythes, épopées et légendes, ces histoires portées d'abord par la parole puis par l'écrit sont le socle commun et la première expression de la littérature imaginaire que nous connaissons, représentant les pensées, les croyances et les questionnements des civilisations anciennes et de leur rapport au monde. Ils sont la base à partir de laquelle tous les autres genres pourront se déployer.

Du Moyen-âge aux Lumières: contes, merveilleux et premières formes de décors récurrents.

Au Moyen-Âge, à la suite des épopées antiques, l'imaginaire narratif revêt une nouvelle forme, il se transforme. L'imprégnation du **christianisme, des valeurs chevaleresques et des traditions** marque les sociétés européennes et provoque un développement de la littérature où le merveilleux devient un agent de la **morale et de la spiritualité**. Le contexte de la croyance est extrêmement ancré mais d'autres formes viennent s'entrelacer, introduisant, quête morale, magie, figures surnaturelles en lien avec la religion chrétienne.

Une grande diffusion des légendes chrétiennes et des récits miraculeux a lieu entre le XI^e et le XIII^e siècle. Ces textes transmettent une vision du monde où la notion du surnaturel intervient pour affirmer et confirmer la foi ou, à contrario, pour éprouver les âmes. Les apparitions, les miracles deviennent presque des **éléments narratifs** courants et récurrents, intégrés à des décors ancrés dans le réel, comme les couvents, les cryptes, ou encore les monastères.

Le merveilleux chrétien est étroitement lié à la littérature chevaleresque qui se développe notamment avec les textes du *Cycle Arthurien*⁶, popularisés notamment par Chrétien de Troyes qui a écrit au XII^e siècle plusieurs romans arthuriens en vers (*Érec et Énide*, *Lancelot ou le chevalier de la charrette*, *Perceval ou le conte du Graal*). En écrivant en langue vernaculaire et pas en latin il rend

6 - *Cycle arthurien*: ensemble des récits médiévaux autour du roi Arthur, des chevaliers de la Table ronde et de la quête du Graal, intégrant mythes celtiques et légendes chevaleresques, XI^e-XV^e s.



Fig 2: *Parsifal in Quest of the Holy Grail* (Parsifal à la recherche du Saint Graal), huile sur toile, Ferdinand Leeke, 1912, œuvre référencée dans des collections privées, représentant le chevalier légendaire en quête du Saint Graal, thème issu du cycle arthurien.

ces récits accessibles à une audience plus large à la cour des seigneurs. Ces récits mettent en scène des chevaliers affrontant des **épreuves initiatiques** mêlant la quête du *Graal*, aux enchantements, ainsi qu'à des rudes batailles.

Les lieux y sont fortement symboliques mais encore évoqués brièvement. Le récit privilégie **l'épreuve morale et le parcours intérieur**. Claude Lachet analyse la pensée de Francis Dubost dans sa revue: «Du merveilleux et du fantastique surnaturel chrétien: le parcours initiatique du héros dans le roman en prose de Perceval». Il relève ce début de l'intégration des espaces dans le récit, Perceval ou le conte du Graal : « Au cours de son cheminement, il (Perceval) fréquente à plusieurs reprises ce que Francis Dubost appelle les espaces de la peur, notamment divers châteaux »⁷.

Les récits médiévaux et chevaleresques posent ainsi les premières bases d'un imaginaire où le surnaturel vient se mêler à la foi et l'épreuve morale encore très présente. Les apparitions et les miracles ne cherchent pas à troubler le réel, mais à **guider et éprouver le héros** dans son cheminement. Les sentiments et émotions commencent à être induits par une matérialité spatiale décrite même synthétiquement.

7 – **LACHET Claude**, « Du merveilleux et du fantastique au surnaturel chrétien: le parcours initiatique du héros dans le *Roman en prose de Perceval* », *Revue des langues Romanes*, OpenEdition, Tome CXXIX n°1, la pensée critique de Francis Dubost, 2025, p. 2.

Les contes, eux, se transmettent depuis des centaines d'années principalement sous **forme orale**. Ils désignent à la fois un récit de faits ou d'aventures imaginaires et le genre littéraire avant tout oral, qui relate les dits récits de mère en fille, de père en fils, de génération en génération, connaissant souvent des transformations selon les régions et les traditions. Ces récits longuement façonnés par les mémoires populaires entre le XII^e et le XVII^e siècle inspireront plus tard la littérature des XVII^e et XVIII^e siècles.

Les contes posent les bases de **grands archétypes spatiaux**: la forêt sombre et mystérieuse, la chaumière isolée, le château du prince, la tour inaccessible, la grotte ou le repaire du monstre...

Ces lieux n'ont jamais besoin d'être décrits en détails, dans l'imaginaire collectif ils fonctionnent comme des **images universelles** immédiatement compréhensibles. À partir de la fin du XVII^e siècle des auteurs comme, Madame d'Aulnoy, Charles Perrault puis plus tard les frères Grimm au début du XIX^e siècle rassemblent et fixent ces récits jusque-là oraux, dans des versions écrites.

Charles Perrault⁸, membre de l'Académie Française a pris part au conflit « **Des anciens et des modernes** » en défendant l'idée que les écrivains modernes peuvent égaler voir dépasser les auteurs de l'antiquité. Ses contes sont partagés en deux parties: « Les contes en vers » et les « Histoires et contes du temps passé avec des moralités ». On y trouve des contes qui vont devenir extrêmement populaires comme: *Cendrillon*, *Le petit chaperon rouge*, *La belle au bois dormant*, *Le Chat Botté* ou encore *Barbe bleue*. Des récits inspirés de traditions orales qu'il réécrit dans un style élégant et qu'il termine quasiment systématiquement

8 - **Charles Perrault** (1628-1703), écrivain et moraliste français du XVII^e siècle, considéré comme l'un des pères du conte littéraire.

d'une **morale** parfois légèrement ironique, « Ces histoires sont toutes des récits de formation: soit dans des expériences précoces, soit dans des expériences éducatives, soit dans des expériences décisives où s'opère le passage à l'âge adulte ».

Jean-Paul Sermain analyse le genre littéraire de Charles Perrault dans son article: « Perrault, conteur en vers » publié en 2017. Il parle de l'aspect surnaturel de ses récits « Faire un conte, c'est raconter une histoire. Si l'on considère le contexte et la postérité, on peut relever que toutes les histoires comportent une dimension surnaturelle, c'est-à-dire que sont associés des phénomènes conformes aux lois du réel et d'autres qui s'en affranchissent, soit qu'ils soient présentés comme des évidences, le chat parle, il est reçu par le roi, le loup parle et joue, les bottes permettent en une enjambée de franchir sept lieues, soit qu'ils soient attribués à des êtres surhumains, uniquement les fées »⁹.

Dans ces contes, le surnaturel paraît **évident, logique et cohérent**, il n'est pas du tout surprenant pour le lecteur.

9 - **SERMAIN Jean-Paul**, « Perrault, conteur en vers », *Féeries*, Études sur le conte merveilleux, XVII^e-XIX^e, 14, OpenEdition, 2017.



Fig 3: *La Barbe-bleue*, gravure sur bois colorisée de Gustave Doré ornant *Les contes de Perrault*, Paris, Jules Hetzel, 1862



Fig 4: *Cendrillon*, « Approchant la pantoufle de son petit pied, il vit qu'elle y entrait sans peine & qu'elle lui était juste comme de cire », gravure sur bois debout tirée sur chine, de Gustave Doré et Louis Brevière, *Les contes de Perrault* Paris, Jules Hetzel, 1862



Fig 5: *Le petit chaperon rouge*, selon une oeuvre de l'illustratrice Jessie Willcox Smith, 1911

Madame D'Aulnoy, de son nom complet Marie-Catherine Le Jumel de Barneville, baronne D'Aulnoy est une femme de lettres marquante XVII^e siècle et de l'âge d'or du conte de fées entre 1690 et 1709. C'est elle qui introduit explicitement le terme **conte de fées** dans ses ouvrages, *Les Contes de fées* qui paraissent en quatre volumes et, *Les Contes nouveaux ou les Fées à la mode*¹⁰. Donnant ainsi un nom et une identité littéraire au genre.

Nicole Belmont analyse dans la revue, « Madame d'Aulnoy, Contes des fées suivis des contes nouveaux ou Les Fées à la mode », la critique établie par Nadine Jasmin sur les Contes de Madame d'Aulnoy. Elle constate dans cette revue l'importance accordée à Madame D'Aulnoy dans le genre du conte de fée « Pour Nadine Jasmin, qui a consacré un ouvrage à Madame d'Aulnoy, cet auteur participe à la naissance d'une formule inédite où s'élaborent des figures nouvelles, superposées ou concomitantes: celle de la conteuse et celle de la femme auteur à laquelle le conte offre un espace de liberté non négligeable »¹¹, « Madame d'Aulnoy fait appel à toutes les sources et à toutes les manières susceptibles de plaire à un lectorat mondain, du sentimentalisme à un certain libertinage bien dissimulé. Sans oublier la question féminine. N. Jasmin repère la défaillance des personnages masculins, contrastant avec la figure triomphante de la fée. La fée apparaît comme un personnage essentiel dans l'économie du conte. Plus fondamentalement, elle semble incarner la figure de la conteuse avec laquelle elle partage le pouvoir de la parole »¹².

10- **D'AULNOY Marie-Catherine** (1650-1705), autrice française, célèbre pour ses contes de fées littéraires, comme, *Les contes de fées*, 1697, *Contes nouveaux ou les fées à la mode*, 1698, qui mêlent fantastique, aventures chevaleresques et féerie.

11 - **BELMONT Nicole**, « Madame d'Aulnoy, Contes de fées suivis des Contes nouveaux ou Les Fées à la mode », *Cahiers de littérature orale*, OpenEdition, 65, 2009, p. 2.

12 - Ibid. p. 2-3.



Fig 6: Portrait de Marie-Catherine
Le Jumel de Berneville par
Pierre- François Basan d'après
Élisabeth-Sophie Chéron.

Les contes des frères Grimm, publiés à partir de 1812 dans, *Les contes de l'enfance et du foyer*¹³, et qui arrivent presque un siècle après Charles Perrault et Madame d'Aulnoy, ne sont pas des créations originales comme on l'entend, de la part des frères, mais ils constituent un travail de **collecte et d'adaptation d'histoires populaires** qu'ils ont cherchées pour les regrouper dans des ouvrages littéraires. Des contes à la base destinés à être une anthologie académique pour ceux qui étudient la culture germanique et non comme une collection d'histoires à lire aux plus jeunes avant de s'endormir. Ils ne se présentent donc pas comme des inventeurs de récits mais comme des collecteurs de contes transmis oralement avec un ajout de leur touche dans les récits.

Le merveilleux a aussi une part très marquée dans leurs récits, la magie y est acceptée comme normale et tous ces éléments comme les métamorphoses, les sorts, et les créatures surnaturelles ne sont pas remis en question. Mais les frères ont travaillé sur un **merveilleux plus sombre**, plus violent que chez Charles Perrault ou Madame d'Aulnoy et plus violent que ce que l'on croit connaître aujourd'hui de leurs contes. Les espaces décrits y sont hostiles (forêts, maisons isolées, châteaux froids). L'épreuve est souvent assez physique et violente et la peur est presque fondatrice dans le récit.

Dans l'article « Il était une fois, les frères Grimm et leurs contes pas si féériques » d'Isabel Hernandez pour National Geographic, il est évoqué **la violence** dans leurs contes en prenant pour exemple leur réécriture du conte de Cendrillon: « Lorsque le prince se met en quête du pied dont la forme délicate correspondra à celle du soulier orphelin, les belles-soeurs (de Cendrillon) n'essaient pas simplement de l'enfiler avec insistance mais se mutilent, l'une coupant son

13 - **Les frères Grimm**, Jacob (1785-1863) et Wilhelm (1785-1859), auteurs des *Contes de l'enfance et du foyer* (Kinder - und Hausmärchen), recueils de contes populaires allemand.

gros orteil et l'autre une partie de son talon pour pouvoir y glisser leur pied »¹⁴.

Les frères Grimm n'avaient pas du tout comme intention de publier des recueils de contes populaires lus aux enfants, mais étaient dans une approche scientifique et de transmission de la tradition orale germanique.

Cependant leur travail a abouti à une collection de contes qu'ils ont réussi à populariser dans le monde entier jusqu'à être une inspiration principale à de grandes entreprises telles que Disney.



Fig 7: Page de couverture de l'édition de 1865, des contes des frères Grimm.



Fig 8: *The Brothers Grimm at the Fairy Tale Lady's* (Les frères Grimm chez la dame des contes de fées). Sur cette peinture à l'huile du XIX^e siècle, le peintre Louis Katzenstein représente Dorothea Viehmann en train de partager ses histoires avec les frères Grimm.

14 - **HERNANDEZ Isabel**, « Il était une fois, les frères Grimm et leurs contes pas si féériques », *National Geographic*, nov 2025.

Ainsi le conte de fées, issu d'une longue tradition orale, avant d'être fixé par Madame d'Aulnoy, arrive à faire le lien entre le merveilleux médiéval et le conte moderne.

Charles Perrault prend le soin d'y établir de vrais morales. Les auteurs de cette période montrent un style d'écriture qui reste simple mais tout de même développé où le décor autour du récit demeure minimal, conforme à l'univers du conte, où le surnaturel est pleinement accepté, et ne rompt pas l'ordre du monde mais en devient un principe même.

Chez les frères Grimm, la peur devient un moteur narratif essentiel. Ces espaces sources d'angoisse ne sont pas seulement des lieux de passages mais des dispositifs cherchant à éprouver les personnages. Cette peur, dans leurs contes, laisse doucement la place au roman gothique.

Le roman gothique et la naissance de l'atmosphère narrative

À la fin du XVIII^e siècle alors que la période des Lumières s'achève, la littérature se charge d'une **inquiétude nouvelle** en trouvant une nouvelle forme d'expression dans le roman gothique, où le surnaturel cesse d'être évident et pleinement accepté pour devenir source **d'angoisse, de doute et de méfiance** introduisant une forme d'incertitude qui engage davantage la sensibilité du lecteur.

Pendant cette période, la littérature se rapproche d'une zone intermédiaire entre merveilleux et fantastique. Ce genre mêlant des éléments d'horreur, de mystère et de romantisme, vient introduire pour la première fois un véritable travail esthétique de l'atmosphère dans la littérature imaginaire: lieux inquiétants, ruines, châteaux immenses, couloirs obscurs, orages, souterrains...

Les descriptions de l'environnement deviennent une étape à part entière dans la construction et la lecture du récit. L'objectif de ce genre est d'instaurer la peur, le malaise et l'étrangeté. L'imaginaire se détache légèrement du cadre religieux et moral du Moyen-Âge avec ce genre du gothique afin d'explorer des registres plus psychologiques.

La littérature cherche à faire ressentir et non plus seulement à transmettre une morale ou une croyance.

*Le château d'Otrante*¹⁵, d'Horace Walpole publié en 1764 est considéré comme le premier roman du genre gothique. Il pose les bases du gothique en associant intrigues dynastiques, prophéties ou encore phénomènes surnaturels et fait découvrir ce genre au monde littéraire jusqu'à le populariser.

Dans son ouvrage *Le lierre et la chauve-souris, l'autrice*, Elizabeth Durot-Boucé consacre une partie sur le genre du roman gothique, *Le roman gothique et la descente vers l'Irrationnel* et met un point d'honneur à évoquer l'importance immense du **château**, et de ses descriptions, dans ce romand d'Horace: « Le véritable héros du roman d'Horace Walpole, The Castle of Otranto, c'est le château lui-même », « Le titre est révélateur: le roman ne devrait-il pas normalement porter le nom du héros principal ? », « Il est le pivot autour duquel tout gravite. Il détermine l'action et également les personnages, reliés à lui par des fils invisibles. Les souterrains, les corridors sombres, les passages tortueux, les escaliers, les tours, la herse, saisissent l'imagination »¹⁶.

Elizabeth Durot-Boucé parle aussi du château comme élément de **construction de la peur et de l'angoisse**. Dans le Roman d'Horace Walpole, la terreur est un ressort principal au récit et vient même susciter de la pitié pour les personnages chez le lecteur: « L'élément de terreur est indissolublement lié au château gothique qui représente une image de puissance, de ténèbres, d'isolement et d'impénétrabilité. Aucune lumière ne pénètre ses murs imperméables, il se dresse silencieux, solitaire et sublime, défiant tous ceux qui oseraient l'envahir. Dans ses couleurs

15 - **WALPOLE** Horace, *Le Château d'Otrante* (The Castle of Otranto, 1764), traduit de l'anglais par Dominique Corticchiato, Paris, Corti, 2024.

16 - **Durot-Boucé Elizabeth**, « Le roman gothique et la descente vers l'irrationnel », p. 147-234. *Le lierre et la chauve-souris*, Presses Sorbonne Nouvelle, 2004.

sombres errent des bandits armés ou des spectres sanglants, ses salles résonnent de scènes de débauche ou au contraire sont silencieuses comme la tombe et dans ses souterrains les condamnés gémissent et les cadavres pourrissent »¹⁷. On comprend que l'auteur cherche à nous guider de pièce en pièce dans ce château afin de nous faire découvrir toute l'horreur qu'il garde bien enfermée et rangée en son sein.



Fig 9 et 10: Illustration du roman, *The Castle of Otranto, a Gothic Story* (Le château d'Otrante, histoire gothique), par Horace Walpole, 1765. Gravure. English School.

La littérature gothique est une réponse aux idées que les gens avaient à l'époque des Lumières. Elle explore des sujets qui n'avaient pas encore été vraiment abordés dans les histoires jusqu'alors, en mettant régulièrement une **romance** comme élément important dans les récits, souvent d'une façon tourmentée comme un **amour interdit, déséquilibré ou encore obsessionnel**. Souvent la romance vient accentuer l'étrange et la sensation dramatique.

En France, des récits comme *La morte Amoureuse* de Théophile Gautier instaurent un fantastique plus sensuel et ambigu où le cadre matériel et spatial permettent une montée progressive de l'étrange. Cette nouvelle illustre parfaitement **l'amour impossible et malsain** entre Clarimonde, une femme vampire et Romuald un jeune prêtre: « Puisque tu m'aimes encore, il ne faut pas que je meure... Ah! pauvre amour ! Ton beau sang d'une couleur pourpre si éclatante, je vais le boire. Dors, mon seul bien; dors, mon dieu, mon enfant; je ne te ferai pas de mal, je ne prendrai de ta vie que ce qu'il faudra pour ne pas laisser éteindre la mienne. [...] Ah! Le beau bras! comme il est rond ! comme il est blanc »¹⁸.

La littérature gothique donne ainsi de l'importance à **la peur et au doute**, et elle laisse une grande place à **l'émotion et à la subjectivité**. Ce déplacement du regard, du merveilleux accepté vers une profonde inquiétude, marque une étape essentielle dans l'évolution des formes de la littérature de l'imaginaire et prépare l'émergence de nouvelles formes propres au fantastique.

18 - GAUTIER Théophile, *La morte amoureuse* (1836), FV Éditions, format numérique 2016, p. 19.



Illustration accompagnant l'édition de 1904, de *La morte amoureuse*, Eau-forte d'Eugène Decisy d'après une aquarelle de Paul Albert Laurens, 1904.

Fig 11: « Sa tête retomba en arrière, mais elle m'entourait toujours de ses bras comme pour me retenir »

Fig 12: Romual se remémore amèrement son amour perdu.

Le XIX^e siècle. Naissance du fantastique et importance croissante de l'atmosphère

Le XIX^e siècle représente un tournant significatif dans l'histoire de l'imaginaire occidental. À la suite des contes populaires et des romans gothiques de la fin du XVIII^e siècle qui ont introduit ce goût pour le merveilleux ou l'inquiétant, la littérature se tourne et commence à se concentrer sur les émotions, l'incertitude et cette frontière à la fois fascinante et dérangeante entre **le réel et l'irréel**.

Cette phase du fantastique, tel qu'il évolue au XIX^e siècle, installe une relation novatrice avec l'espace. Les lieux ne sont plus seulement des cadres symboliques ou de toiles de fond, mais se transforment en éléments cruciaux de l'histoire et de l'atmosphère, des agents d'inquiétude ou de mystère. L'imaginaire se développe, il gagne en profondeur, en complexité et en intensité émotionnelle.

En parallèle de l'essor du fantastique, la seconde moitié du XIX^e siècle assiste à l'émergence d'une autre forme d'imaginaire tout aussi révolutionnaire: **les univers alternatifs, fictifs ou spéculatifs**. Ils sont plus élaborés bien qu'ils restent étroitement liés aux connaissances **scientifiques et culturelles** de l'époque.

Les Voyages extraordinaires de Jules Verne¹⁹, qui composent 62 romans décrivent des aventures basées sur ses hypothèses et ses fabulations scientifiques. Jules Verne lui-même disait être l'auteur de romans géographiques. Ses histoires explorent des lieux quasi inaccessibles ou parfois même fictifs: des univers souterrains avec,

19 - **VERNE Jules** (1828-1905), écrivain français du XIX^e siècle, auteur de la série *Les Voyages extraordinaires*, publiée entre 1862 et 1905. Cycle romanesque mêlant aventure, science et imagination.

*Le Voyage au centre de la terre*²⁰, des profondeurs marines avec , *Vingt Mille Lieues sous les mers*²¹, sans oublier des îles isolées ou des cités futuristes.

Le cadre dans lequel se déroule le récit devient l'essence même de l'histoire et de l'aventure, l'espace devient le personnage principal. Les lieux deviennent également des formes de représentations des interrogations liées à ces époques, la conquête des océans et des abysses, l'envie de comprendre le fonctionnement de notre planète et les différentes couches terrestres ou encore la conquête du ciel avec *Le tour du monde en quatre-vingts jours*²².

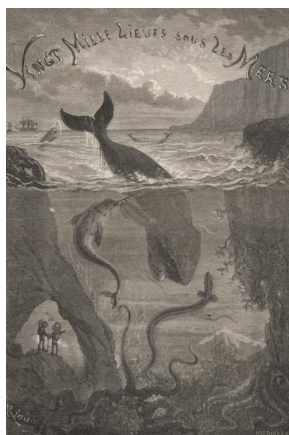


Fig 13: Page de garde de la première édition J. Hetzel et compagnie, de *Vingt Mille Lieues sous les mers*, 1869.

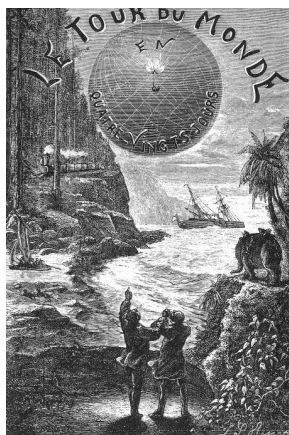


Fig 14: Page de garde de la première édition J. Hetzel et compagnie, de *Le tour du monde en quatre-vingts jours*, 1873.



Fig 15: Illustration du Nautilus de la première édition du roman *Vingt Mille Lieues sous les mers* par Neuville et Riou.

20 - VERNE Jules, *Voyage au centre de la terre*, Pierre-Jules Hetzel, 1864.

21 - VERNE Jules, *Vingt mille lieues sous les mers*, Pierre-Jules Hetzel, 1870.

22 - VERNE Jules, *Le tour du monde en quatre-vingts jours*, Pierre-Jules Hetzel, 1873.

Lionel Dupuy analyse les récits de Jules Verne dans son article « L'imaginaire géographique au cœur d'un Voyage Extraordinaire: Le superbe Orénoque de Jules Verne » publié en 2010. Il évoque cette **dualité entre le réel scientifique** liée aux connaissances de l'époque **et l'imaginaire du récit d'aventure** de l'auteur qui cherche à rendre le texte captivant: « Dans ces récits, l'auteur articule systématiquement deux géographies complémentaires: l'une scientifique, où le romancier campe son récit dans un réel confirmé; l'autre beaucoup plus imaginaire, fictive »²³.

Cet usage d'éléments réels et concrets permet à l'auteur d'ancrer son récit dans une base solide et qui contribue à le rendre cohérent: « Le plagiat, l'extrapolation et l'invention, techniques littéraires largement employées par Jules Verne, permettent de planter un décor géographique plausible, vraisemblable, dont il va progressivement se détacher pour créer son propre (et imaginaire) espace géographique »²⁴, Jules Verne s'inspire grandement d'autres récits qui relate des aventures réels et joue avec l'extrapolation pour faire devenir des éléments réels, fictifs. « Et par ces petits décrochages, Jules Verne introduit une première forme d'imaginaire: c'est ainsi que s'installe progressivement l'imaginaire géographique qui permet au romancier de passer d'une géographie réelle, éprouvée scientifiquement, vers une géographie plus imaginaire, extraordinaire »²⁵.

Ces premières expérimentations annoncent une transition chez les auteurs d'imaginaire, un intérêt à la création d'espaces et de mondes fictifs mais tout en restant cohérents. L'imaginaire demeure encore très encadré par le réalisme scientifique de l'époque et les connaissances

23 - Dupuy Lionel, « L'imaginaire géographique au cours d'un Voyage Extraordinaire », Géographie et cultures, 75, OpenEdition, 2010, p. 2.

24 - Ibid.

25 - Ibid. p. 4.

de leur temps. Cette **dualité entre réel et fiction** préfigure la création de mondes fictifs plus autonomes que l'on retrouvera plus tard dans la fantaisie moderne.

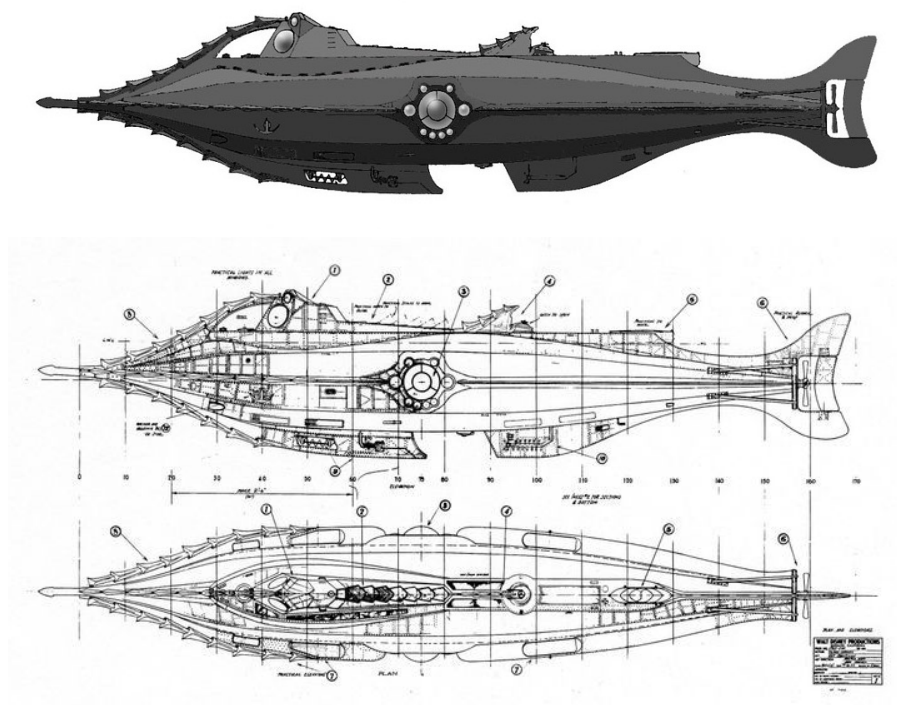


Fig 16: Le Nautilus, le sous-marin fictif de *Vingt Mille Lieues sous les mers*, de Jules Verne sorti en 1869.

Naissance de la fantaisie moderne: de MacDonald à Tolkien

Au commencement du XX^e siècle, un changement doux mais profond s'opère dans la manière de concevoir l'imaginaire. Les siècles précédents proposaient surtout des récits fragmentés autour du merveilleux et du fantastique. Cette nouvelle ère voit émerger une nouvelle volonté de construire des mondes autonomes et cohérents qui sont dotés de **géographies, de civilisations propres avec leurs langues et leurs traditions**. C'est la naissance de la **fantaisie moderne** qui apparaît ainsi d'une richesse d'influences (littérature victorienne, romantisme, littérature médiévale...) et que de nombreux auteurs vont transformer en une nouvelle forme de narration.

Georges MacDonald est régulièrement cité par la critique comme le véritable pionnier dans le domaine de la fantaisie moderne mais se situe finalement entre conte, fantastique et fantaisie.

Il joue entre **l'hésitation, l'intrusion et le doute** du fantastique tout en travaillant des mondes fictifs et stables comme le fait la fantaisie. Ses œuvres publiées à partir des années 1850 baptisent une nouvelle manière d'aborder l'imaginaire. Dans *Phantastes*²⁶ ou *The princess and the goblin*²⁷. MacDonald ne se contente pas d'insérer des éléments merveilleux dans un monde réaliste comme le sous-entend le fantastique, mais il crée des univers entièrement distincts régis par leur propre logique et habités par des créatures propres à l'histoire.

26 - **MACDONALD George**, *Phantastes: une romance féérique pour hommes et femmes* (Phantastes: A Faerie Romance for Men and Women), Londres, Smith Elder & Co, 1858.

27 - **MACDONALD George**, *La Princesse et le goblin* (The princess and the Goblin), Londres, Strahan & Co, 1872.

Ses récits mettent en place un nouveau rapport à l'espace complètement inédit, ce ne sont plus seulement des lieux symboliques ou des projections collectives, mais vraiment des territoires dotés d'une **existence fictive**, mais autonome et fonctionnelle. Ces lieux se décrivent par leur organisation interne et leurs règles sociétales. Les mondes fictifs imaginés par MacDonald ne sont pas encore totalement cartographiés mais ils posent les bases qui deviendront des piliers de la fantaisie. L'invention d'un **ailleurs complet** et comme le dit David S. Hogsette « En ce sens, le fantasme de MacDonald, n'est pas simplement évasif mais anticipe plutôt la célèbre formulation de Tolkien d'évasion, de récupération et de consolation ».

William Morris, figure majeure du mouvement Arts&Crafts poursuit cet élan dans les années 1890 avec des œuvres comme *The Wood Beyond the World*²⁸ ou *The Well at the World's End*²⁹ qui explorent et introduisent une dimension spécifiquement médiévaliste, ses univers s'inspirent de l'esthétique et des structures du Moyen-Âge mais entièrement imaginaire. Il met en place dans ses récits une **cohérence géographique** accrue, les décors sont beaucoup plus construits et précis que dans le merveilleux. Il développe un rôle immersif dans ses histoires afin d'aider le lecteur à se représenter un monde cohérent.

George MacDonald et Morris posent ainsi les fondations de ce nouveau genre de l'imaginaire qu'est la fantaisie, et la définissent comme la **création d'un ailleurs cohérent, doté d'une atmosphère propre** à lui-même ainsi qu'une vraie structure spatiale et sociétale. Leurs univers ne sont pas encore entièrement « cartographiés », mais ils amorcent une nouvelle manière de penser l'imaginaire

28 - MORRIS William, *La forêt au-delà du monde* (The World Beyond the World), Londres, Kelmscott Press, 1894.

29 - MORRIS William, *Le puits au bout du monde* (The Well at the World's End), Londres, Kelmscott Press, 1896.

Le véritable tournant et essor de la fantaisie se produit autour des années 1950 avec les œuvres de John Ronald Reuel Tolkien. Depuis la publication de son livre *The Hobbit*³⁰ en 1937, mais plus particulièrement grâce à l'écriture de sa trilogie *Le Seigneur des anneaux*³¹ entre 1954 et 1955. J. R. R. Tolkien propose une transformation radicale d'échelle, l'univers se métamorphose en un monde hautement élaboré, complètement autonome et doté de sa propre **logique interne**. Ses descriptions de la Terre du milieu se caractérisent par un inventaire excessivement complet: montagnes, plaines, cités variées, royaumes riches ou encore rivières intelligemment placées. Il a été jusqu'à la création de nouvelles langues, de systèmes politiques détaillés, et d'une chronologie, justifiés dans son récit ainsi que des mythes fondateurs à chaque population, leur offrant une identité forte.

J. R. R. Tolkien est l'un des pionniers de ce que l'on nomme le « Worldbuilding », le processus d'élaboration d'un monde imaginaire, parfois associé à tout un univers fictionnel. Dans son article « Tolkien and WorldBuilding » paru en 2013, Catherine Butler évoque la façon dont pour elle, J.R.R Tolkien est un exemple dans le domaine de la construction de monde imaginaire: « Romanciers fantastiques et de science-fiction, concepteurs de jeux et de jeux de rôles, les passionnés reconnaissent tous Tolkien comme un maître dans l'art de construire un univers de sa propre histoire et de sa propre géographie, de sa flore et de sa faune, de ses cultures et de ses langues, de sa magie et de physique »³². Elle évoque le travail que lui a demandé cette création de l'univers de la Terre du milieu : « Tolkien est peut-être connu comme le créateur d'un seul monde, la

30 - **TOLKIEN J. R. R.**, *Le Hobbit* (The Hobbit), Londres, George Allen&Unwin, 1937.

31 - **TOLKIEN J. R. R.**, Saga: *Le Seigneur des anneaux* (The Lord of the Rings), composé de: *La communauté de l'anneau* (The Fellowship of the ring) 1954, *Les deux tours* (The Two Towers) 1954, *Le Retour du roi* (The Return of the King) 1955, Londres, George Allen&Unwin.

32 - **BUTLER Catherine**, « Tolkien and Worldbuilding », Peter Hunt, *J. R. R. Tolkien*, New Casbooks, Londres, Palgrave Macmillan, 2013, p. 1.

Terre du milieu, mais il s'agit d'un monde élaboré sur près de six décennies, et dont la profondeur et le degré de détail ne peuvent qu'inspirer l'admiration des autres écrivains, qu'ils s'adressent à un public adulte ou enfantin »³³. Elle évoque tout de même des erreurs de cohérence dans cet univers qu'il a mis tant d'années à concevoir, mais appui sur le fait qu'il a mis un point d'honneur à les corriger une part une dans chacune de ses rééditions. On en comprend l'envie profonde de J. R. R. Tolkien de proposer un univers le plus réaliste possible dans son fonctionnement.

Dans sa création de La Terre du Milieu, l'espace est minutieusement décrit dans ses reliefs, ses distances et sa matérialité. Les lieux ne se contentent plus simplement de créer une atmosphère mais **assurent la cohérence globale du monde** et structurent la narration dans son ensemble. Dans son article Tolkien & l'invention de la terre du milieu, Jean-Rodolphe Turlin dit: « La géographie tient une place prépondérante dans l'œuvre de Tolkien. Elle est une composante majeure de la volonté de rendre crédible et vraisemblable sa création littéraire »³⁴, « Selon Tolkien lui-même, elles (les cartes) ont pour objet d'asseoir la description et de contribuer à la crédibilité du monde imaginaire, sans négliger pour autant son aspect féérique et archaïque »³⁵. On sent une duologie importante entre l'envie de J.R.R Tolkien de créer un univers capable de faire voyager le lecteur dans son imagination et l'envie que cette création reste complètement logique et ordonnée. Beaucoup des lieux décrits et composés pour le seigneur des anneaux sont inspirés de lieux qu'il a lui-même pris le temps de visiter pour en ressentir l'essence et y ajouter une touche de surréel: « La vallée de lauterbrunnen, visitée

33 - Ibid. p. 2.

34 - **TURLIN Jean-Rodolphe**, « Tolkien & l'invention de la Terre du milieu », *La Géographie*, n° 1558, Éditions Société de Géographie, 2015, p. 2.

35 - Ibid. p. 4.

par Tolkien en 1911 lors d'un voyage en Suisse, a inspiré la vallée de Fendeval, le refuge d'Elrond le semi-elfe »³⁶. C'est notamment grâce à son travail que les **descriptions d'architecture et de paysages** deviennent particulièrement développées dans les récits fantastiques et témoignent d'une volonté de donner une consistance quasi réelle à l'univers.

Tolkien ne se limite plus à évoquer des lieux mais il **les construit et les organise**.

Ces démarches de MacDonald, William Morris, jusqu'au travail remarquable de J. R. R. Tolkien viennent constituer un pivot majeur dans l'histoire du récit imaginaire et, ils inaugurent le modèle qui deviendra par la suite la norme de la **fantaisie contemporaine**, le monde fictif, jusque-là secondaire, est pensé comme un ensemble profond, un tout dont les descriptions renforcent la sensation d'un univers habitable et finalement réaliste.

36 - Ibid. p. 4.

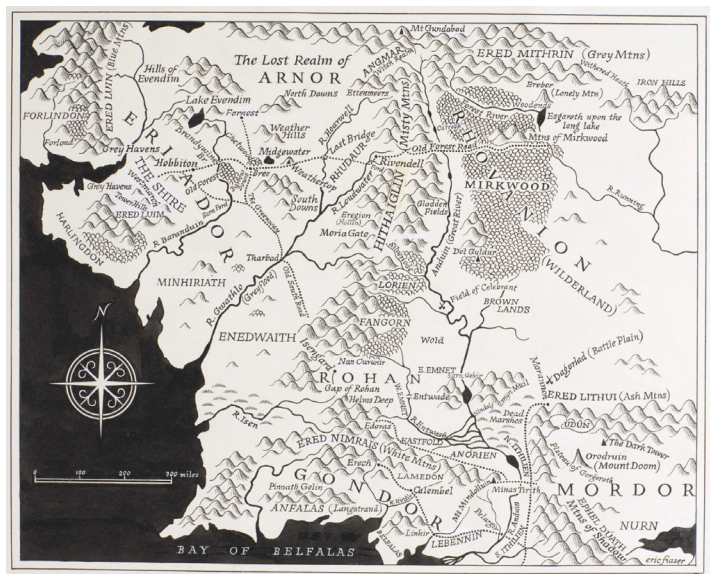


Fig 17: Carte de la Terre du milieu, dans *Le Seigneur des anneaux*. Dessin à l'encre et aquarelle réalisé par Eric Fraser, un illustrateur professionnel pour une adaptation BBC, 1981.

L'imaginaire contemporain: hybridations, complexité visuelle et influences du cinéma

L'imaginaire de la fin du XX^e siècle est marqué par une nouvelle transformation qui révolutionne complètement le monde de la fiction, portée par l'essor de nouveaux médiums comme **le cinéma**, **la bande dessinée** ou encore **les jeux vidéo**. L'imaginaire entre inévitablement dans une nouvelle ère.

Longtemps transmis essentiellement par la littérature et la transmission orale, le récit ne se limite plus du tout au livre et devient **multiforme**, circulant constamment entre plusieurs médias, chacun apportant sa propre manière de représenter les lieux et les ambiances. L'imaginaire devient progressivement très visuel et immersif. Les mondes fictifs cessent d'être seulement décrits, ils sont **montrés et animés**.

Le **cinéma** est le premier média moderne à offrir une représentation visuelle directe des univers imaginaires, des grandes œuvres de fantastique et de fantaisie sont matérialisées sur écran, comme par exemple la saga de films, *Le Seigneur des Anneaux*³⁷ de J. R. R. Tolkien qui sortent au cinéma entre 2001 et 2003 ou *Harry Potter*³⁸ de J. K. Rowling entre 2001 et 2007.

Le cinéma offre la possibilité de donner une forme concrète à ce que la littérature évoquait seulement. Les effets spéciaux élargissent les possibilités pour transformer les récits en de vraies **expériences visuelles**.

37 - **JACKSON Peter (réal.)**, *Le seigneur des anneaux* (The Lord of the Rings), trilogie cinématographique adaptée des œuvres de J. R. R. Tolkien, New Lines Cinema. 2001-2003.

38 - **COLUMBUS Chris, CUARON Alfonso, NEWELL Mike et YATES David (réals.)**, *Harry Potter*, saga cinématographique composée de huit films adaptés des œuvres de J. K. Rowling, Warner Bros, 2001-2011.

Matthieu Letourneux, développe l'idée de différents médiums au sein de la fiction dans son article, « Les formes de la fiction dans la culture pour la jeunesse », il exprime le fait que les univers créés se développent dorénavant de pleins de façons diverses et variées « Les pratiques de consommation culturelle contemporaines obéissent de plus en plus à des logiques de mixité et de mixage qui imposent d'observer les oeuvres et les produits culturels non plus du point de vue de leurs seules propriétés, mais en les saisissant dans leur relation médiatisée à un grand nombre d'autres produits, livres, films, jeux et jouets »³⁹. Il questionne même l'idée que dorénavant, il s'agit même d'une **stratégie** qui est envisagée dès le début de la construction d'un univers dans l'optique de le rentabiliser « Ainsi, les producteurs de l'industrie culturelle tendent-ils de plus en plus à penser les fictions qu'ils produisent en termes de stratégies globales »⁴⁰.

Un univers qui démontre parfaitement cette diversification de médium est celui d'*Harry Potter*⁴¹. Ce récit de J. K. Rowling n'était au commencement qu'un roman fantastique décrivant un univers de sorciers et sorcières combattant les forces du mal dans un monde identique au nôtre, où nous, simples humains étions considérés comme des « moldus », des êtres sans pouvoirs magiques et dans l'ignorance de cet univers magique existant sous nos yeux.

Très rapidement et presque en parallèle de la sortie des sept livres ont été réalisés **les films** principalement par Warner Bros, avec le succès planétaire qu'on leur connaît. Suite à la diffusion de ce récit, de nombreux médiums ont été utilisés pour enrichir l'univers, comme une **pièce de théâtre** avec « *Harry Potter and the Cursed Child* » écrit

39 - LETOURNEUX Matthieu, « Les formes de la fiction dans la culture pour la jeunesse », *Strenae* en ligne, 2, OpenEdition, 2011.

40 - Ibid.

41 - ROWLING J. K. *Harry Potter*, Sept volumes, Royaume-Uni, Bloomsbury, 1997-2007.

par Jack Thorne et parut à Londres, puis à l'aide d'un **jeu vidéo** avec « *Hogwarts Legacy: L'héritage de Poudlard* » conçu par Warner Bros où le joueur peut traverser des villes entières, des montagnes des tours ou encore l'entièreté du château tout en interagissant avec le monde, voire parfois en le modifiant. Ce médium offre une nouvelle idée où l'imaginaire devient **un espace « navigable »**. L'idée du jeu se développe jusqu'à de nombreux **jeux dérivés** et LEGO à construire. Et enfin le développement de cet univers a atteint un autre niveau avec la création de **parcs à thème** dans divers pays du monde au sein des Universal Studios. La diversification des éléments autour de l'univers *Harry Potter* montre une envie du spectateur de **s'immerger complètement** dans ce récit jusqu'à y participer physiquement.

Un nouveau médium a été largement développé par les fans de récits fantastiques poussé par leur envie de ne plus être de simples spectateurs mais de vrais acteurs narratifs, ce sont les **jeux de rôle**. Dans l'article « Lecteur, acteur: la culture populaire revisitée par les fanfictions et les jeux de rôle », l'auteure Cécile Cristofari évoque cette idée du changement marquant de rapports entre le spectateur et l'oeuvre: « La culture populaire, en particulier celle qui a trait aux littératures de l'imaginaire, est depuis quelques décennies le théâtre d'un changement des rapports traditionnels entre l'oeuvre et le public. Celui-ci revendique une place active et créative, non pas à l'égal de l'auteur mais en son propre emplacement, matérialisée par des communautés d'amateurs »⁴². Le jeu de rôle qui pour elle se rapproche du « **théâtre improvisé** » permettant aux participants d'incarner un personnage dans un jeu mené

42 - CRISTOFARI Cécile, « Lecteur, acteur: la culture populaire revisitée par les fanfictions et les jeux de rôle », *Trans-* en ligne, *Revue de littérature générale et comparée*, 9, OpenEdition, 2010, p. 1.

par un narrateur et d'interpréter plusieurs scénarios qui mêlent « narration et dialogues ». Une façon pour des admirateurs d'univers en particulier, de se plonger dans l'univers et avoir la sensation d'y jouer un vrai rôle et d'être **actif en son sein**. Cécile Cristofari justifie ce besoin de se créer un rôle par une **réponse à une certaine frustration**: « Sans prétendre donner une explication complète, nous remarquerons que le rapport à une oeuvre se situe souvent entre admiration et frustration: l'univers fictionnel est à la fois vécu comme désirable, et comme présentant des lacunes, de par le fait qu'une intrigue unique fait forcément l'impasse sur un certain nombre de points de vue »⁴³. Ces jeux montrent une envie de trouver des réponses aux questions restées en suspens dans le récit, **une envie de tout expliquer et de tout justifier**.

L'imaginaire contemporain se distingue ainsi par son passage progressif de **l'écrit à l'image, de la lecture à l'action et de l'admiration à la participation**. Dans cet ensemble, l'espace imaginaire se fait plus concret et palpable, il possède une géographie, une matérialité, des textures... Ces médiums enlèvent cependant un élément très fort de la littérature imaginaire, le lecteur ou spectateur n'a plus besoin de se représenter les lieux, on les lui montre directement.

À travers des millénaires de récits, l'imaginaire évolue d'un objectif essentiellement explicatif et symbolique en lien avec les croyances de l'époque vers de véritables tentatives de constructions de monde riche et varié marqué par l'aventure et la diversité. Ce parcours nous montre que la fiction n'a cessé de gagner en autonomie, en

43 - Ibid. p. 3.

densité et en complexité. D'abord féroce­ment attachés au sacré, aux traditions et aux croyances collectives les récits se libèrent progressivement de leur rôle de justification du réel pour devenir des espaces d'**exploration pour l'homme**, d'émotion et d'invention du surnaturel. L'imaginaire devient d'abord récit atmosphérique jusqu'à se développer en mondes construits.

Ce mouvement s'accompagne fortement d'une **transformation de la représentation des lieux**. Longtemps limité à des images très archétypales immédiatement reconnaissables par tous qui représentent davantage un concept qu'un lieu précis, les espaces fictifs s'enrichissent peu à peu et acquièrent une ambiance forte et puis une cohérence.

L'imaginaire passe ainsi d'une **géographie implicite à une géographie construite et narrative**. Le lieu n'est plus simplement évoqué mais pensé et structuré.

Le récit imaginaire passe d'instrument de transmission culturelle à un terrain d'expérimentation et de projection et d'objectivation de la créativité. Ce glissement nous témoigne d'un changement majeur dans la manière dont les sociétés ont évolué, l'imaginaire ne sert plus seulement à expliquer le monde mais à le réinventer et l'étendre, sûrement un signe des envies et des rêves des nouvelles générations. L'attention croissante portée aux lieux dans ces récits impose que les mondes se complexifient tout en se rendant extrêmement crédibles.

Ainsi le récit imaginaire ne cesse de se transformer, de se densifier mais garde l'envie de s'ancrer dans l'espace palpable. Aujourd'hui un monde imaginaire crédible ne peut exister sans espace structuré, la cohérence du récit dépend de la logique spatiale. Si cette première partie retrace l'évolution des formes qu'a pris le récit imaginaire, la seconde montrera comment les auteurs ont utilisé les styles architecturaux existants pour les adapter à l'atmosphère de leurs œuvres.



**L'architecture comme
structure du monde
imaginaire.**

Si les mythes, les contes ou les épopées, anciennement, pouvaient se transmettre sans descriptions détaillées des lieux avec seulement des concepts symboliques d'environnements, notre manière contemporaine de concevoir et de consommer l'imaginaire repose au contraire sur une exigence accrue de matérialité de cohérence et de continuité spatiale.

Cette évolution révèle un changement profond dans notre rapport collectif aux récits et aux mondes fictifs, sûrement dû à une culture actuelle saturée d'images (cinéma, jeux vidéo, séries, illustrations...). Le lecteur ou spectateur d'aujourd'hui attend non seulement une histoire mais aussi un monde.

Aujourd'hui un univers imaginaire a besoin de spatialité: l'architecture comme moteur narratif.

Les récits imaginaires anciens utilisant des symboliques de spatialité, l'élément « Château », « Forêt », « Donjon » ou encore « Chaumière », suffisaient pour ancrer le lecteur. Ces éléments donnaient une base de « **caractéristiques** » au lieu, et créaient facilement une atmosphère pour l'action qui était l'élément central du récit, et était au premier plan, le décor restait très accessoire.

De nos jours au sein de la fiction, l'un des premiers gestes de l'auteur consiste souvent à installer un lieu précis et détaillé: description de la maison, construction d'une ville ou encore création d'une civilisation. L'entrée dans l'espace passe souvent par une forme de saisie visuelle, le lecteur cherche un **espace tangible et une géographie cohérente**. Même lorsque les descriptions restent suggestives, elles doivent offrir assez de matière pour nourrir l'imagination contemporaine, probablement plus habituée à voir qu'à deviner. Le lecteur d'aujourd'hui ne consomme plus seulement une histoire, il souhaite **explorer un univers** et la description de lieux devient le premier point d'entrée dans la fiction. Il situe immédiatement le récit et donne une sensation de profondeur. Le monde précède parfois l'histoire.

Anne Besson parle dans son article, « Matérialisation et immatériel: livres et world building »⁴⁴, du livre comme la matérialisation d'un rêve pour le lecteur, ce qui explique

44 - BESSON Anne, « Matérialisation et immatériel: livres et world building », *Nouveaux mondes, nouveaux romans* ?, p. 171-180, Société française de Littérature Générale et comparée, Amiens, 2015,

l'envie profonde de celui-ci d'avoir accès à un univers qui le transporte complètement, « Le désir d'autres mondes au cœur de l'aspiration contemporaine au merveilleux se double en effet d'une conscience très forte, très explicite, de ce que les fictions sont notre seul moyen d'y avoir accès »⁴⁵. Le lieu devient **un espace rêvé et espéré**.

Dans un monde où les fictions se déclinent simultanément en livres, films, bandes dessinées ou jeux vidéo, l'espace devient aussi **le lien qui permet le passage d'un médium à l'autre**. Il constitue le socle commun du récit. Prenons par exemple le château de Poudlard dans *Harry Potter*⁴⁶ de J. K. Rowling, que ce soit en dessin, dans la saga des films, en jeux vidéos ou encore dans la description des tours du château et des escaliers bougeant de façon magique, il est toujours reconnaissable immédiatement et place tout de suite le lecteur/spectateur dans l'univers magique de J. K. Rowling.

L'imaginaire actuel se construit donc dans une culture de la visualité, où le lieu n'est plus seulement un cadre mais un élément d'identité du monde, sans un espace défini le récit ne pourrait plus être adapté et prolongé dans d'autres formes.

⁴⁵ - Ibid. p. 173.

⁴⁶ - ROWLING J. K. *Harry Potter*, Septs volumes, Royaume-Uni, Bloomsbury, 1997-2007.

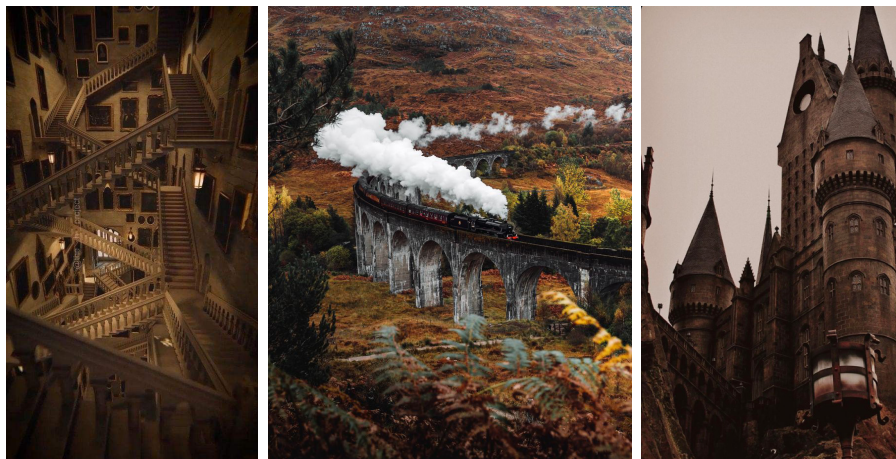


Fig 18: Images issues de la saga cinématographique *Harry Potter* (2001-2011), réals. COLUMBUS Chris, CUARON Alfonso, NEWELL Mike et YATES David.

La spatialité et l'architecture jouent également un **rôle émotionnel essentiel** dans notre perception contemporaine du fantastique. Les lieux ne se contentent plus d'abriter l'action mais permettent d'orienter la sensibilité du lecteur.

Dans notre génération, la compréhension d'un récit passe largement par son **atmosphère**, par exemple, une ruine envahie par la végétation n'évoque pas seulement un lieu abandonné mais transmet une sensation de mystère, de mélancolie de la vie présente ici dans le passé et la symbolique du temps qui passe tout en apportant une chronologie et une temporalité à la bâtisse. Ou encore, une ville futuriste ne se contente pas de situer un récit dans l'avenir mais peut indiquer un rapport particulier à la technologie ou encore l'organisation de la cité peut apporter des informations sur le fonctionnement sociétal de la ville.

Cette évolution montre que notre imaginaire est devenu profondément sensible aux **tonalités spatiales**, nous lisons les lieux autant que nous lisons les personnages. L'architecture organise la logique interne des mondes imaginaires et répond à un besoin propre à notre époque, **la cohérence**. Le lecteur contemporain attend que le monde possède **une continuité, une justification et une crédibilité**. On constate d'ailleurs que les fans de fantasy et fantastique contemporain sont très attentifs et critiques à toutes possibles incohérences narratives.

Le décor n'est plus un simple accessoire ou une simple toile de fond, il devient presque aussi important que l'histoire en elle-même. L'architecture agit comme un **cadre dynamique à la narration** et vient faire évoluer parfois radicalement l'histoire, elle conditionne ce que les personnes peuvent faire, traverser, affronter ou encore découvrir.

Le roman de Daphné Du Maurier, *Rebecca*⁴⁷ et notamment son adaptation cinématographique par Alfred Hitchcock⁴⁸ exprime parfaitement cette idée.

Dans le film, le manoir de Manderley n'est pas qu'un simple décor, il **oriente complètement la perception du spectateur** et transmet toutes ses émotions centrales au récit. Il **crée la peur** par son aspect sombre, sa grandeur et ses ornements. Il **instaure le doute** par ses pièces que les personnages nous cachent et qui ont l'air chargés de secrets. Chaque couloir, chaque pièce ou escalier devient un élément qui **influence l'action, la psychologie** du personnage principal Madame de Winter jouée par Joan Fontaine et les émotions du spectateur. Le manoir et ses alentours deviennent presque un personnage à part entière où s'instaure le doute du surnaturel.

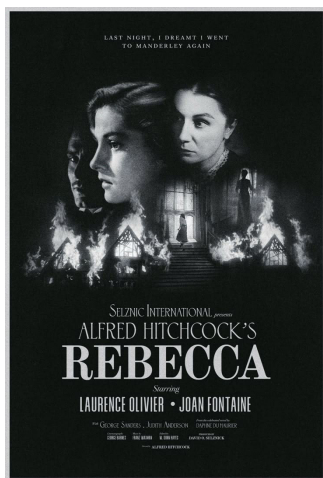


Fig 19: Affiche du film *Rebecca*, Alfred Hitchcock.

Fig 20: Image issue du film.

47 - DU MAURIER Daphné, *Rebecca*, Londres, Victor Gollancz Ltd, 1938.

48 - HITCHCOCK Alfred, *Rebecca*, Etats-Unis, Selznick International Pictures, 1940.

Khalid Zekri vient développer dans son écrit, « Bertrand Westphal, La Géocritique. Réel, fiction, espace », la notion de Bertrand Westphal: **la géocritique** définit comme un rapport entre l'individu et l'espace dans lequel il demeure. Il exprime cette notion dans la mesure où « elle place le lieu au centre des débats ». Selon lui et son approche géocritique, l'espace dans le récit ne se limite pas à être un décor neutre mais participe à la production de sens et à l'expérience de lecture. Ainsi les descriptions d'architectures, de paysages ou de villes dans les littératures contemporaines orientent la sensibilité du lecteur à la seule guise de l'auteur. « Si pour l'imagologie c'est le sujet représentant qui importe, pour la géocritique c'est le lieu représenté qui revient au centre de l'analyse »⁴⁹.

Cette nécessité d'un développement spatial très important est donc assurément propre à notre époque et répond à une **culture de l'image**, une attente de cohérence et à une nouvelle manière de se projeter dans le récit. Les lecteurs d'imaginaire contemporain veulent **voir, traverser, ressentir et habiter les mondes**.

Ainsi, si l'architecture n'était pas indispensable aux mythes ou aux contes anciens et n'avait qu'une valeur de toile de fond, elle est devenue un **pilier de la fiction actuelle** au point que la création d'un univers imaginaire commence presque toujours par la création d'un lieu.

Cette réflexion de l'ancrage du spectateur nous permet de commencer à comprendre pourquoi les auteurs s'appuient massivement sur des formes architecturales existantes. Ces repères deviennent des outils immédiats d'immersion, de compréhension et de cohérence.

49 – ZEKRI Khalid, « Bertrand Westphal, La Géocritique. Réel, fiction, espace », *Itinéraires Littérature textes cultures*, OpenEdition, 2013, p. 2.

Comment les mondes imaginaires réutilisent et transforment les styles réels.

L'un des facteurs majeurs de l'imaginaire moderne repose, contre toute attente, sur un **paradoxe fondamental**. Pour créer des mondes qui semblent nouveaux, les auteurs s'appuient massivement sur des formes anciennes et très réelles pour **ancrer leur création**. L'architecture fictive n'est jamais détachée du réel, elle **le prolonge, le distord ou le magnifie**. Ce phénomène n'est pas un simple emprunt décoratif de la réalité mais vraiment un mécanisme plutôt essentiel pour l'immersion. Les lecteurs reconnaissent instinctivement des formes, volumes ou types de bâtiments ce qui leur permet de situer un univers pour tenter d'en comprendre les enjeux.

Jean-Jacques Wunenburger l'exprime de façon pertinente en exprimant dans son essai *L'imaginaire*⁵⁰, sortie en 2003 que **l'imaginaire ne surgit jamais ex nihilo**, il réorganise seulement des éléments connus, historiques ou culturels pour essayer de créer des visions nouvelles ancrées. Ainsi, les mondes ne naissent pas dans un vide conceptuel mais s'appuient sur des formes héritées qui constituent un langage davantage universel.

La littérature fantastique et de fantaisie a recours de manière assez récurrente au gothique et au néo-gothique, pas forcément pour représenter ou placer une époque précise mais pour activer une mémoire émotionnelle collective, celle de l'angoisse et du doute.

50 - WUNENBURGER Jean-Jacques, *L'imaginaire, Que sais-je ?* n°649, Paris, Presses Universitaires de France, 2003.

Le gothique littéraire fonctionne surtout par **silhouettes**, comme les tours aiguës, les voûtes démesurées, les couloirs interminables ou encore par la grande quantité de détails décoratifs.

Bram Stoker propose dans son livre culte *Dracula*⁵¹, des descriptions du château qui nous offrent cet aspect du sombre et de l'inquiétant. Stoker reprend plutôt explicitement la grammaire du gothique avec des inspirations médiévales: verticalité, isolement, couloirs sombres, murs très épais, ou encore escaliers abrupts et sans fin. Il est décrit comme très ancien, massif et imposant, perché sur une colline escarpée, entouré de précipices dangereux. Les descriptions de l'auteur **soulignent l'effet dramatique et émotionnel de l'espace**, et permettent de solliciter instantanément chez le lecteur **une mémoire des châteaux gothiques et médiévaux** qu'il a pu observer. Tous ces éléments permettent de créer une atmosphère de peur et de mystère et d'ancrer le spectateur dans quelque chose qu'il connaît.

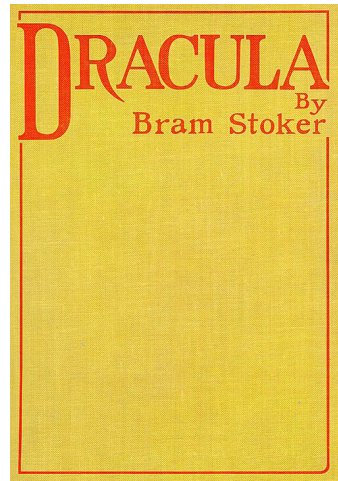


Fig 21: Couverture de la première édition anglaise de *Dracula* de Bram Stoker, 1897.

51 – STOKER Bram, *Dracula*, Westminster Londres, Archibald Constable Company, 1897.



Fig 22: Illustration anonyme du château du conte *Dracula*.

Fig 23: *Castle Dracula*, illustration anonyme d'une édition américaine du roman, 1910.



Ces inspirations architecturales sont quasi en permanence suivies par les réalisateurs d'adaptations cinématographiques. Le château du comte *Dracula* est quasiment toujours représenté au cinéma dans un esprit d'aspect gothique médiéval.

Dans l'adaptation du Conte de *Dracula*⁵² par Luc Besson sorti en 2025, les codes induits dans le récit sont parfaitement respectés. Le château est constitué d'une verticalité marquée avec des tours élancées et des flèches pointues, des arcs brisés et volumes massifs typiques de l'architecture gothique médiévale et l'atmosphère sombre et théâtrale révèle une **interprétation surnaturelle romantique et gothique**.

52- **Besson Luc**, *Dracula*, adaptation cinématographique du roman *Dracula* de Bram Stoker, France et Royaume-Uni, Luc Besson Production et EuropaCorp, 2025.

Plus récemment, dans *Harry Potter* écrit par J. K. Rowling et adapté au cinéma⁵³, le Château de Poudlard ainsi que les manoirs illustrent aussi parfaitement cette idée. Tout comme le château de *Dracula* chez Bram Stoker, Poudlard ne se contente pas d'abriter l'action, **il organise l'expérience narrative et influence les émotions du lecteur et du spectateur** pour le cinéma avec ses très nombreuses tours élancées aux flèches pointues et ses voûtes massives, références directes aux constructions médiévales gothiques. J. K. Rowling prend soin d'y ajouter une touche de magie avec ses escaliers mouvants, ses couloirs en labyrinthes et ses passages secrets pour accentuer cette impression **d'un espace mystérieux qui va jusqu'à conditionner les déplacements des personnages.**

J. K. Rowling a réussi à retranscrire un château chargé d'histoire et de symbolisme ce qui permet de référencer le lecteur à une mémoire collective des lieux anciens ce qui donne une vraie profondeur au lieu. Tous ces éléments font qu'à l'identique du gothique classique, l'atmosphère de Poudlard oscille entre **fascination et inquiétude.**



Fig 24: Images issues de la saga cinématographique *Harry Potter* (2001-2011), réals. COLUMBUS Chris, CUARON Alfonso, NEWELL Mike et YATES David.

⁵³ - COLUMBUS Chris, CUARON Alfonso, NEWELL Mike et YATES David (réals.), *Harry Potter*, saga cinématographie composée de huit films adaptés des oeuvres de J. K. Rowling, Warner Bros, 2001-2011.

Le Moyen-Âge n'est jamais restitué de manière historiquement exacte dans la littérature imaginaire. Il est plutôt mobilisé pour utiliser des formes associées à la robustesse, à la guerre et à la quête.

Dans *Le Seigneur des anneaux*⁵⁴, J. R. R. Tolkien a pris grandement soin à développer diverses contrées chacune avec un esprit et une âme différentes afin de leur donner **une essence, un historique et une atmosphère propre**. *La Cité d'Edoras*⁵⁵ est un exemple intéressant de ville inspirée du Médiévale et de l'architecture nordique. La cité est construite au sommet d'une colline, ce qui dans le récit lui confère une position stratégique et symbolique. La cité est protégée par des palissades de bois et tous les bâtiments sont regroupés autour d'une place centrale où trône le palais principal dont le toit est recouvert de chaume, référence aux grandes halles vikings. L'architecture rappelle les longues maisons nordiques avec une structure en bois, des poutres visibles et ses toitures. Cette cité transmet un esprit de force guerrière tout en « simplicité ».



Fig 25: Images issues de la saga cinématographique *Le seigneur des anneaux* (2001-2003), réal. Peter Jackson.



Fig 26: Illustration anonyme de la cité d'Edoras.

54 - **TOLKIEN J. R. R.**, Saga: *Le Seigneur des anneaux* (The Lord of the Rings), composé de trois livres, Londres, George Allen&Unwin, 1954-1955.

55 - **TOLKIEN J. R. R.**, *Le seigneur des anneaux*, vol.2 *Les deux tours* p. 258-260. Description d'Edoras, capitale du Rohan, construite sur une colline.

Tolkien développe en parallèle *La Cité de Minas Tirith*⁵⁶, représentante emblématique du médiéval avec quelques inspirations gothiques médiévale. La cité entière est construite comme une forteresse bâtie sur une colline en sept niveaux, avec une épaisse muraille et un ponts levants sur chacun. La ville est constituée de strates verticales avec une hiérarchie bien rodée de fonctions: habitations, artisans, militaires, administration... L'organisation en niveau permet une forte défense de la cité. Dès son premier regard, cette cité médiévale en pierre massive, **évoque chez nous la mémoire de la guerre, du combat et de la forteresse**. Elle permet au spectateur de comprendre immédiatement qu'il s'agit d'une cité en proie aux conflits et à la guerre intense.



Fig 27: Images issues de la saga cinématographique *Le seigneur des anneaux* (2001-2003), réal. Peter Jackson.

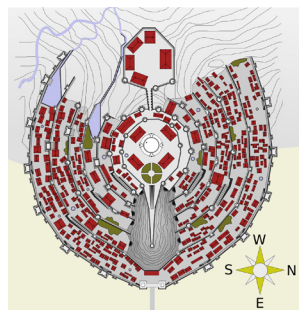


Fig 28: Plan de la cité de Minas Tirith.

En somme Tolkien ne cherche pas à restituer à l'identique un Moyen-Âge exact, mais à donner à ses côtés une identité historique propre et compréhensible immédiatement par le lecteur des livres et les spectateurs des films. Edoras incarne la simplicité guerrière et la force nordique tandis que Minas Tirith illustre la puissance d'un royaume fortifié touché par la guerre.

56 - TOLKIEN J. R. R. *Le seigneur des anneaux*, vol.3 *Le Retour du Roi* p. 210-215. Description de Minas Tirith, capitale du Gondor.

Le merveilleux contemporain puise aussi massivement dans l'art nouveau, le baroque et les formes naturelles pour créer des **univers fluides, courbés et « vivants » et transmettre un aspect féérique dans un récit.**

Toujours avec *Le seigneur des anneaux* de Tolkien, nous avons *La Cité de Rivendell*⁵⁷ qui offre un magnifique aspect féérique, niché dans une vallée entourée de montagnes et traversée par des cascades. Elle rappelle fortement l'architecture organique où le bâtiment est en profonde relation avec son environnement naturel. La cité semble presque avoir poussé à partir du terrain qui l'entoure, les terrasses suivent presque parfaitement les reliefs.

Bâtiments en pierre claire et bois sculpté, rehaussés de toits légers et aérés, les lignes sont courbées et fluides, inspirées de motifs végétaux. Cette esthétique évoque l'Art Nouveau avec ses arches sinueuses, ornementation organique et harmonisation avec la nature. Les éléments décoratifs restent subtils mais sont nombreux et tout de même présents: motifs floraux, arabesques, gravures... Les grandes arches et passerelles suspendues suggèrent également quelques influences gothiques et apportent un petit aspect mystérieux. Les jeux de lumière filtrés par les arbres et les coursives ouvertes finissent de créer l'atmosphère féérique et romantique que Tolkien a souhaité apporter à cette cité afin d'être complètement cohérente avec ses habitants elfiques, élégants et raffinés.

57 - **TOLKIEN J. R. R.**, *Le seigneur des anneaux*, vol.1 *La communauté de l'Anneau* p. 152-158. Description de Rivendell, refuge elfique situé dans une vallée isolée.



Fig 29 et 30: Images issues de la saga cinématographique *Le seigneur des anneaux* (2001-2003), réal. Peter Jackson.

Les styles architecturaux ne sont pas empruntés pour reproduire ou copier le réel à l'identique, mais pour **activer des images mentales partagées par tous**, des émotions et des symboles profondément ancrés. L'imaginaire fonctionne toujours par « **résonance** », lorsque le lecteur identifie un code, celui-ci lui donne immédiatement des informations sur le type d'univers qu'il explore et sur l'ambiance de l'histoire. Cette réutilisation, loin de limiter la création, permet au contraire de produire des univers plus crédibles et plus fantasmagoriques.

Gilbert Durand parle de ce phénomène dans son ouvrage *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*⁵⁸. Il affirme que les images collectives se nourrissent toujours de **modèles historiques et symboliques** afin de créer des mondes cohérents et sensibles. En effet, pour lui, les images s'organisent en système de cohérence. Une image isolée n'existe pas, elle s'inscrit toujours dans une structure plus large comme **par constellations où les images s'agglutinent autour d'un noyau**. Ces images collectives ne sont pas anarchiques, elles se nourrissent de modèles déjà structurés par la culture (les mythes, les religions, les idéologies). Ces modèles servent de « moules » donnant une forme sociale et partageable à nos pulsions imaginaires. Nous ne créons pas des images au hasard, nous réactivons des structures universelles retranscrites par l'architecture.

58 - DURAND Gilbert, *Les Structures Anthropologiques De L'imaginaire: Introduction à l'archétypologie générale*, 11^e éd. Paris, Dunod, 1992.

L'architecture imaginaire comme langage du monde

Si l'architecture sert à immerger le lecteur dans le récit et puise constamment dans des formes héritées ou inspirées du réel, elle joue également une fonction plus profonde dans les univers imaginaires: elle devient une forme de langage du récit. À l'image des mots, des gestes ou des mythes, les constructions fictives communiquent aussi quelque chose du monde auquel elles appartiennent. Elles expriment son organisation, sa vision du cosmos, ses valeurs, ses tensions en interne et son organisation sociétale. L'architecture imaginaire ne se limite alors plus à illustrer un décor, elle encode un ensemble de significations qui rendent le monde déchiffrable et lisible pour le lecteur.

Dans tout univers de fiction cohérent, les bâtiments, les villes et les paysages construits obéissent à une logique interne à l'histoire. Ces éléments reflètent la manière dont **une civilisation pense l'espace, la communauté, le pouvoir ou la spiritualité**. Ils donnent énormément d'indications sur l'organisation de cette société fictive. L'organisation d'une ville raconte l'histoire complète de celle-ci. Un peuple qui vit dans des habitations troglodytes ne transmet pas la même relation au monde qu'un peuple qui érige des cités vertigineuses, ou encore, un royaume organisé autour d'une place fortifiée n'exprime pas le même rapport à la peur et la guerre, qu'une société dispersée dans des villages ouverts. Les lieux fonctionnent ainsi comme des

signes qui révèlent immédiatement les structures sociales et symboliques propres à chaque univers.

Dans la littérature imaginaire, cette logique spatiale devient un outil narratif essentiel. Les constructions racontent sans discours, et réussissent à communiquer ce que le monde ne formule pas explicitement. Une ville totalement close, défendue par d'immenses murailles, évoque un univers à l'affût de la menace et obsédé par la protection. À l'inverse, une cité éclatée, suspendue ou mobile exprime un rapport plus fluide, moins enclavé par le danger et la peur. L'architecture est donc **une forme de langage silencieux** qui informe le lecteur sur les enjeux fondamentaux du récit, avant même que l'histoire ne les explicite.

Les différents modèles d'espaces contribuent également à donner une cohérence au monde. Dans un univers imaginaire bien construit, chaque lieu appartient à un système en particulier, une hiérarchie des territoires et des populations en son sein, une logique de circulation, ainsi qu'un réseau géographique bien pensé. Les lieux servent d'espaces de transitions, d'espaces où se déroule l'action, voire même d'objectifs de quêtes quand l'espace est l'endroit à atteindre pour finir l'aventure.

Dans *Le Seigneur des anneaux*⁵⁹, de J. R. R. Tolkien, atteindre *Le Mordor*⁶⁰ est la quête principale de l'aventure, atteindre cet espace représente l'entièreté de l'intrigue.

59 - **TOLKIEN J. R. R.**, Saga: *Le Seigneur des anneaux* (The Lord of the Rings), composé de trois livres, Londres, George Allen&Unwin, 1954-1955.

60 - **TOLKIEN J. R. R.** *Le seigneur des anneaux*, vol.3 *Le Retour du Roi* p. 243-250. Description du Mordor, territoire clos et hostile délimité par des chaînes montagneuses, représentant la quête principale de l'oeuvre.



Fig 30, 31 et 32: Illustrations du Mordor dans *Le Seigneur des anneaux* de J. R. R. Tolkien. Auteurs inconnus.

Cette cohérence entre l'histoire et l'espace dans lequel elle se déroule n'est pas juste dans un objectif esthétique, elle est **la condition de la crédibilité du monde**, ils forment un tout. Le lecteur doit sentir que les lieux existent les uns par rapport aux autres, qu'ils sont liés et travaillent les uns pour les autres dans la construction du récit. Une architecture qui s'accorde avec le climat, les ressources, la culture, l'histoire d'un peuple et son organisation sociologique donne l'impression que le monde pourrait réellement exister. **Elle authentifie et légitimise le récit imaginaire.**

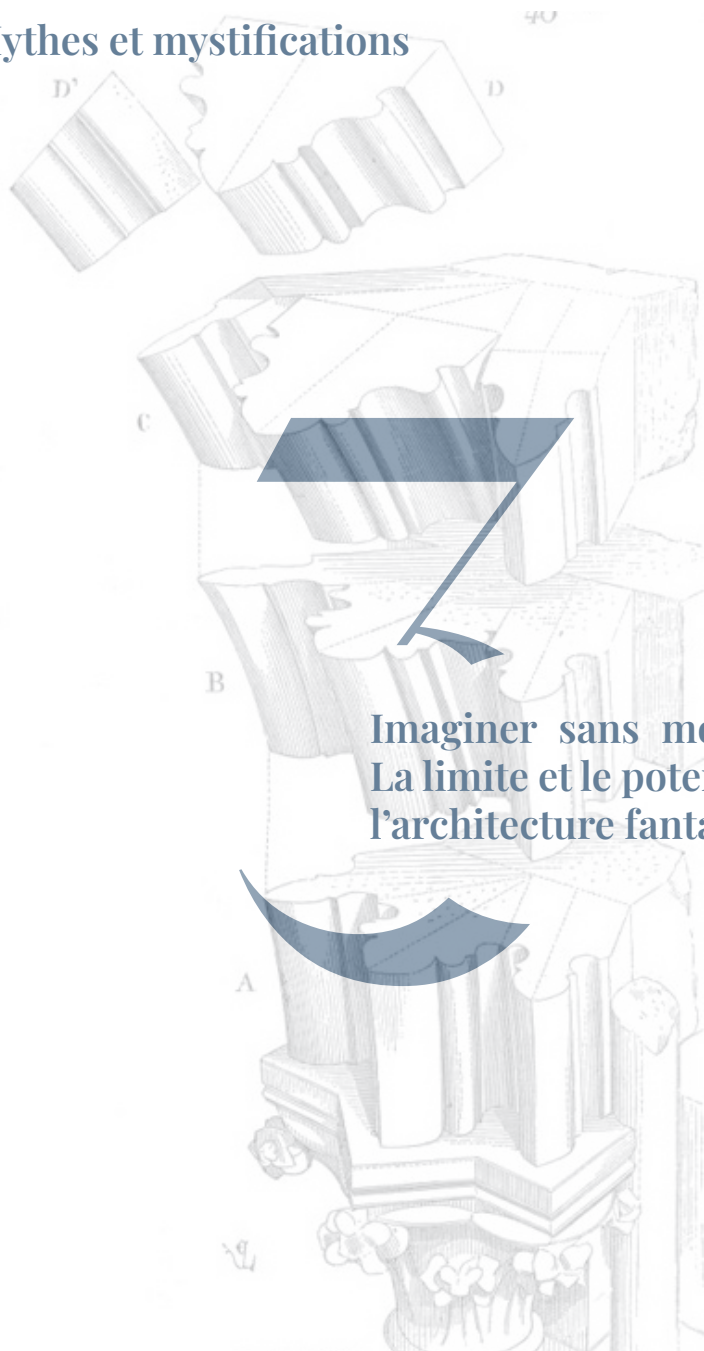
L'architecture imaginaire devient également un **paramètre d'identité culturelle**. Dans de nombreux récits, les peuples se distinguent non seulement par leurs habits ou leurs mythes mais surtout par leurs environnements bâtis. Leur architecture incarne leur philosophie, leur histoire, leurs peurs et leurs aspirations.

Ce langage architectural peut également être détourné ou hybridé. Les auteurs imaginent alors des formes inédites, mélangeant des styles, des matériaux ou des formes impossibles dans la réalité, souvent car elles ne respectent pas les lois de la physique. Ces croisements créent une esthétique propre au monde, une « **excroissance** » qui les différencie de tous les autres. Dans ce cas, l'architecture ne renvoie plus seulement à des références historiques, elle construit un langage qui appartient exclusivement à cet univers et participe à son originalité. Par exemple, une ville où l'auteur fait cohabiter structures anciennes et végétales ainsi que des artefacts technologiques, signale immédiatement que l'on se trouve dans un monde qui n'est pas seulement une réécriture du passé mais un mélange entre deux époques.

L'architecture constitue donc plus qu'un décor, elle est un système de signes, un langage silencieux qui constitue le récit, exprime l'identité des peuples et construit la cohérence du monde. Elle parle avant les personnages et guide la perception du lecteur dès les premières lignes et révèle les tensions et les valeurs qui animent les univers fictifs.

En comprenant ce fonctionnement comme un langage autonome, on ouvre la voie à une question fondamentale: si les mondes imaginaires reposent toujours sur des codes architecturaux hérités ou transformés, est-il possible de créer un univers qui échappe entièrement à ces modèles ?

Mythes et mystifications



Imaginer sans modèle ?
La limite et le potentiel de
l'architecture fantastique

Concevoir et imaginer un monde, détaillé architecturalement, de façon entièrement inédite semble, à première vue, s'apparenter à une liberté absolue en créant de nouvelles formes, des villes qui n'ont aucune inspiration et des paysages qui ne ressemblent à rien de connu. Cependant, en analysant les récits fantastiques et la littérature imaginaire réalisés jusqu'ici, ils nous révèlent un lien constant entre l'invention et l'héritage de nos sociétés. Même les architectures les plus audacieuses conservent toujours des traces du réel, que ce soit de façon culturelle, émotionnelle ou encore liée à nos perceptions. On constate une dépendance aux formes existantes, nous menant à identifier s'il s'agit d'un défaut de l'imaginaire chez l'homme ou un cadre nécessaire pour la compréhension et l'appropriation des univers.

L'impossibilité d'inventer ex nihilo: le poids de la mémoire collective

L'idée d'inventer un espace entièrement nouveau, détaché de toute référence au réel, est sûrement l'une des **grandes illusions de l'imaginaire contemporain**. À mesure que les mondes fictifs se complexifient et s'éloignent du simple décor symbolique des récits anciens, la question se pose avec une nouvelle vision, peut-on réellement créer un univers architectural qui n'emprunte rien au monde que nous connaissons ?

Jean-Jacques Wunenburger souligne que **l'imaginaire ne surgit jamais à partir de rien**, il s'appuie sur des formes préexistantes, qu'il **réorganise, amplifie ou déforme**. Il définit dans son article, « L'ambivalence de l'imaginaire du souterrain urbain », cette notion pour lui, « l'imaginaire désigne un ensemble d'images langagières et visuelles traitées au niveau des éléments constitutifs ou insérées dans des récits ou des tableaux, qui permettent une relation au monde différente des représentations formées à l'articulation de perception et de la conceptualisation »⁶¹. Il exprime l'idée que pour lui l'imaginaire permet de comprendre et de ressentir le monde autrement que par la simple observation ou la raison mais est donc toujours complètement lié à notre réalité. Il maintient que l'imaginaire **ne flotte pas hors du réel** mais prend naissance dans notre manière de concevoir, de percevoir et de vivre le monde, « L'imaginaire est donc enraciné dans une expérience du monde, sensorielle,

61 - REVOL Claire, WUNENBURGER Jean-Jacques et MOHEBI Faczeh, « L'ambivalence de l'imaginaire du souterrain urbain », *Géographie et cultures*, 107, OpenEdition, 2018, p. 4.

émotionnelle, affective, qui rend compte de l'ambivalence de la signification des images »⁶².

Il parle de l'imaginaire en prenant comme exemple les souterrains. Il dit que « l'imaginaire de l'espace souterrain s'articule en différentes composantes »⁶³, mais que cet imaginaire est toujours lié à nos connaissances archétypales sur cet espace bien précis. Il prend cet exemple du souterrain car c'est un élément spatial qui appartient à un réservoir imaginaire universel, partagé par tous notamment dans de nombreuses cultures, « Les images du souterrain sont archétypales, ce sont des images premières qui correspondent aux expériences intimes archaïques, chargées d'affectivité, qui leur confèrent une puissance onirique »⁶⁴. Il identifie cinq composantes toujours présentes dans l'imaginaire du souterrain, « la profondeur, l'enfermement dans un espace clos, l'absence de repères et l'espace labyrinthique, l'espace creux, et enfin l'espace du dessous par rapport au-dessus »⁶⁵. Ces composantes permettent donc de renvoyer le lecteur dans **ses connaissances archétypales afin de l'ancrer dans une atmosphère choisie par l'auteur**. Avec un soupçon de peur et d'angoisse, tous les éléments réels du souterrain sont réunis pour concevoir autour de ses éléments, rapporter à notre mémoire collective, un imaginaire nouveau.

De son côté, Gilbert Durand montre que les images collectives se construisent à partir de **moules symboliques** partagés de tous, de schémas archaïques ancrés, qui structurent notre perception et notre vision du monde. Autrement dit, l'imaginaire **n'est pas une rupture totale** avec le réel, mais l'espace où se reconfigurent les savoirs,

62- Ibid. p. 3.

63 - Ibid. p. 5.

64 - Ibid. p. 4.

65 - Ibid. p. 6.

les gestes, les formes, les archétypes que notre culture conserve et réactive. « Finalement l'imaginaire n'est rien d'autre que ce trajet dans lequel la représentation de l'objet se laisse assimiler et modeler par les impératifs pulsionnels du sujet, et dans lequel réciproquement, les représentations subjectives s'expliquent par les accommodations antérieures du sujet au milieu objectif »⁶⁶. Il décrit le fonctionnement de l'imaginaire comme interaction entre le sujet (la personne ou l'esprit) et le monde extérieur (la réalité, l'objet). C'est un processus dynamique, **une interaction continue entre ce que l'on perçoit et ce que l'on imagine**. Ces images sont filtrés puis transformées par nos envies et désirs, ce qu'il qualifie « d'impératifs pulsionnels ». Notre imagination n'est pas complètement libre, elle est façonnée par ce que nous avons déjà expérimenté du monde réel. L'imaginaire est pour lui un va-et-vient entre le réel et le subjectif, ce qui signifie que pour lui l'imaginaire n'est jamais totalement « **pur** », il est toujours construit **à partir de notre expérience du monde**.

Cette dépendance peut sembler être un défaut, mais s'apparente plutôt à un **fondement**. Notre cerveau a besoin de repères connus pour interpréter le nouveau. En architecture dans l'imaginaire, cela se manifeste par l'utilisation quasi systématique de structures familières. Même lorsqu'ils sont stylisés à l'extrême ou intégrés à un monde totalement inédit, ces éléments fonctionnent comme des « **passerelles** » cognitives qui permettent au lecteur d'entrer dans l'espace fictif sans désorientation totale, qui risquerait fortement de perdre complètement le lecteur. Ce sont des appuis mentaux, des formes minimales

66 - DURAND Gilbert, *Les Structures Anthropologiques De L'imaginaire: Introduction à l'archétypologie générale*, 11^e éd. Paris, Dunod, 1992, p. 38.

de stabilité. Gilbert Durand dit « Ce sont ces ensembles, ces constellations où viennent converger les images autour de noyaux organisateurs que l'archétypologie anthropologique doit s'ingénier à déceler à travers toutes les manifestations humaines de l'imagination »⁶⁷. D'après lui l'imaginaire se compose de « **constellations d'images** », que l'humain vient faire converger afin d'avoir des points structurants qui donnent de la cohérence à un imaginaire. Autrement dit, l'imaginaire fonctionne comme **un réseau de références qui vient être recomposé, transformé et amplifié mais qui ne surgit jamais ex nihilo**.

L'histoire du fantastique et de la fantaisie confirme cette logique. Même les mondes les plus inventifs, de La Terre du milieu aux cités surnaturelles, conservent des silhouettes architecturales identifiables. Les univers semblent nouveaux, mais les briques des concepts qui servent à bâtir ce monde appartiennent à une mémoire partagée. Les montagnes de Tolkien évoquent les Alpes, ses cités fortifiées relèvent de modèles anglo-saxons ou médiévaux, ses tours sont des amplifications et déformations d'architectures gothiques. L'imaginaire fonctionne alors à la manière d'un langage, il ne peut articuler ses mondes qu'en combinant des formes déjà disponibles, tout comme la langue n'invente jamais un mot sans passer par des sonorités préexistantes.

Cette limitation cognitive n'appauvrit pas la création, **elle en garantit sa lisibilité**. Si les auteurs abandonnent totalement les repères culturels, les espaces fictifs deviendraient illogiques, invivables et illisibles. L'imaginaire a donc besoin de familiarité pour produire

67 - Ibid. p. 41.

la fiction , elle n'est non pas une imitation banale, mais une continuité dans laquelle des formes anciennes sont agencées pour ouvrir un ailleurs.

Cependant cette dépendance au réel prépare aussi un paradoxe fondamental dans le processus de l'imagination: **plus les univers veulent paraître originaux, plus ils doivent se nourrir intensément de la culture, de l'histoire et de l'architecture existantes.** L'imaginaire naît donc toujours d'une tension entre **l'ancrage et l'écart**, entre **la mémoire et la transformation**, et entre **la nécessité de s'appuyer sur le monde et le désir profond de s'en libérer.**

C'est à partir de ce constat que rien ne se crée sans traces, et que se développe la conviction que l'architecture imaginaire n'est pas une invention surgie du monde mais une recomposition infinie de formes héritées.

L'architecture peut et doit servir de pont cognitif parce que, sans références, il semble que l'imaginaire soit trop illisible, incompréhensible. En effet, pour qu'un lecteur ou un spectateur se plonge dans un univers particulier à l'esprit de l'oeuvre originale, il faut qu'il ait des repères structurels puisés dans son quotidien. Cette « **grammaire universelle** » fournie par les mots: haut, bas, abri, ou encore escaliers offre un langage universel comme une grammaire lexicale.

Gaston Bachelard suggère que « la maison est notre coin du monde [...] notre premier univers »⁶⁸. Elle sert de base à toutes nos représentations imaginaires. Une personne vivant depuis toujours dans un bidonville n'aura pas accès à un imaginaire similaire à une autre personne

68 - BACHELARD Gaston, *La poétique de l'espace*, Chap. I « La maison. De la cave au grenier. Le sens de la hutte », Paris, Les Presses universitaires de France, 3^e édition, 1961, p. 32.

née sous d'autres auspices, ayant accès à une multitude d'univers architecturaux différents. De plus, si l'on pense un univers complètement fou, notre cerveau ne fera que « **déplacer les murs** » afin que notre esprit le reconnaisse et puisse y habiter.

En effet, inventer une architecture hors normes obligerait son créateur à réexpliquer les nouvelles lois physiques de son monde pour que le lecteur ou le spectateur puisse s'y retrouver, comprendre ce qu'il est afin de pouvoir le concevoir comme possiblement réel. A défaut, il risque de perdre le lecteur ou le spectateur dans le récit.

En conséquence, **l'usage de formes familières puisées dans notre mémoire collective**, est un outil de narration efficace.

Les contraintes de l'imagination: ce que nos connaissances limitent

Si l'imaginaire repose sur la recomposition de formes héritées, il reste néanmoins limité par les **connaissances, les cadres perceptifs et les habitudes visuelles qui structurent notre rapport au monde**. Notre capacité à inventer semble d'emblée conditionnée par ce que nous savons de l'espace, de la matière, des corps, des mouvements et même des sociétés. L'imagination ne flotte jamais totalement librement, elle s'appuie sur **les structures mentales que notre expérience a façonnées**. Elle peut être contrainte aussi par les capacités cognitives de notre cerveau. En effet, chaque individu dans sa construction personnelle a un fonctionnement propre dans sa capacité à accéder à l'imaginaire et à le concevoir, l'analyser et l'utiliser dans sa relation et sa compréhension d'un espace. Cet outil formidable que chaque être humain possède n'est pas forcément activé au même degré et de la même façon.

« L'incapacité cognitive » est l'une des limites humaines. Elle questionne notre cerveau et ses modalités de fonctionnement comme **une machine à recycler, à archiver, avec une capacité extraordinaire d'aller puiser dans une mémoire** parfois automatique ou archaïque, les ressources permettant la compréhension de l'univers à explorer dans le récit⁶⁹.

69 - GANDER Pierre, SZITA Kata, FALCK Andreas, LOWE Robert, « Mémoire de l'information fictive: un cadre théorique », *Perspective Psychol SCI*, National Library of Medicine, 2023.

En architecture imaginaire, cette contrainte d'utilisation de structures mentales se manifeste de manière particulièrement claire. Nous ne pouvons concevoir un bâtiment, une cité ou une forme spatiale qu'à partir de principes connus, **gravité, verticalité, symétrie, équilibre, matériaux reconnaissables**. Même lorsque les mondes de fiction prétendent abolir ces règles, elles restent visibles parce qu'ils utilisent inconsciemment des références existantes. Les structures défiant la physique fonctionnent parce qu'elles transgressent des lois que nous connaissons déjà. Par exemple, sans connaissance préalable de la pesanteur, un bâtiment suspendu n'aurait aucun sens narratif et n'apporterait aucun intérêt car il ne défierait aucune loi.

De la même façon, les créatures fantastiques naissent presque toujours d'une **hybridation** d'éléments naturels: ailes d'oiseaux, corps félins, silhouettes reptiliennes. Même les extraterrestres les plus « originaux » dans les récits de science-fiction conservent souvent yeux, bouche, membres articulés. Ils manifestent toujours une image corporelle familière. Notre imagination peine à concevoir une disparité totale, elle ramène systématiquement l'inconnu vers des références biologiques terrestres. **La limite n'est pas artistique, elle est cognitive.**



Fig 33: Représentation d'animaux fantastiques, conçus à base d'hybridations. Auteur inconnu.

Cette contrainte explique pourquoi les univers imaginaires reproduisent si fréquemment des structures sociétales déjà connues comme des monarchies, empires, castes religieuses, modèles féodaux ou impériaux. Même lorsque les mondes fictifs se veulent révolutionnaires, ils reposent sur des systèmes organisationnels inspirés de notre histoire. L'imaginaire peut amplifier ou déformer ces modèles, mais **il peine à en inventer de radicalement nouveaux**, simplement parce que notre pensée politique est façonnée par **des siècles d'histoire collective**.

Dans le domaine architectural, cette limitation se traduit par la **reproduction de styles reconnaissables**: gothique réinterprété, classicisme fantasmé, futurisme inspiré des avant-gardes du XX^e siècle. Certes les auteurs réinventent ces styles, mais ils en conservent les logiques fondamentales: arcs brisés, colonnades, verticalités liturgiques, monumentalité impériale ou encore organisation hiérarchique. Même les architectures totalement imaginaires restent dépendantes de ce langage, faute de quoi elles deviennent illisibles. L'imagination ne se crée pas à partir de rien, **elle est le fruit de la recombinaison d'éléments déjà perçus**.

En effet, cette dépendance à nos connaissances n'est pas un manque de créativité, mais une **condition de possibilité de l'imagination**. Nous ne pouvons pas inventer des formes qui ne soient pas, au moins en partie, dérivées de ce que nous avons déjà vu, appris ou mémorisé. L'imaginaire fonctionne comme **une bibliothèque, un lexique**: il combine des éléments connus pour produire des phrases inédites, mais il ne peut créer une phrase qui ne respecte aucun principe syntaxique.

Il semble qu'on ne peut pas bâtir un imaginaire sans « les mots » de la mémoire collective

Ainsi les limites de l'invention ne sont pas seulement techniques, elles sont profondément inscrites dans la structure même de notre processus. **Nous imaginons à partir de notre culture et non en dehors d'elle.** Notre imaginaire, nos images sont conditionnés et tributaires de nos gestes biologiques. On ne peut décemment pas penser une architecture qui ne soit pas en corrélation avec notre rapport au monde, à notre verticalité et à notre besoin de sécurité. L'architecture est le reflet de notre corporalité, s'en détacher reviendrait à se perdre et nier notre nature humaine.

Cette contrainte, loin d'être un obstacle, devient un moteur. C'est précisément parce que nous sommes limités par nos connaissances que nous pouvons **les détourner, les recomposer, les sublimer et parfois les dépasser.**

Le potentiel du dépassement: peut-on créer un espace vraiment inédit ?

Si l'imaginaire ne peut se détacher totalement des formes héritées, certains artistes, écrivains ou architectes spéculatifs tentent néanmoins **d'explorer les limites de cette contrainte** en poussant l'imagination et la recomposition vers l'extrême. Leur démarche ne consiste pas à nier le réel, mais à s'en éloigner suffisamment pour produire une expérience visuelle, sensible ou conceptuelle qui trouble nos repères, même jusqu'à en devenir **déstabilisante**. Ils ouvrent ainsi une zone qu'on pourrait qualifier d'intermédiaire ou l'invention ne s'oppose plus à la mémoire collective, mais s'appuie sur elle pour la dépasser.

L'art abstrait illustre bien cette dynamique. Il fonctionne comme **un répertoire de formes et de perceptions** ou le travail réalisé est détaché de la représentation directe de notre monde, tout en restant néanmoins **liée à une expérience sensible de l'homme**. Dans les arts plastiques, cette ambition est manifeste dès les avant-gardes du XX^e siècle.

Le peintre belge Joseph Lacasse⁷⁰ engagé dans l'abstraction, souligne cette ambition et affirme que « la véritable abstraction présente une autre phase annonciatrice de l'art pur et de la liberté d'invention », Revendiquant ainsi une rupture avec la représentation figurative du réel. Malgré tout, cette libération ne signifie pas une création entièrement ex nihilo. En effet, si l'abstraction tente de renoncer à l'imitation des

70 – LACASSE Joseph, (1894–1975), peinture belge, figure de l'abstraction lyrique, engagé dès les années 1920 dans une démarche non figurative.

formes reconnaissables, elle repose néanmoins sur une reconstruction fondée, sur des structures perceptives fondamentales, que le spectateur peut intuitivement appréhender. **L'art abstrait tente de s'éloigner du réel visible et figuratif mais restera toujours liée à un réel cognitif et perceptif**, le cerveau continuera toujours de s'appuyer sur des structures perceptives fondamentales.

On retrouve cette dynamique dans d'autres disciplines créatives avec certaines pratiques architecturales du XX^e siècle qui prolongent cette recherche. Notamment **l'architecture spéculative** et les mondes imaginaires.

Les dessins spéculatifs de Lebbeus Woods⁷¹ ou les mondes virtuels de Moebius⁷² reprennent cette logique et repoussent les limites du **concevable**: leurs architectures flottent, se fracturent, se déploient en géométries instables ou en surfaces organiques qui semblent n'appartenir à aucune civilisation connue. Elles défient **les concepts et conventions traditionnelles** mais garde tout de même des repères subtils pour que l'espace reste lisible. Ils montrent une envie de se détacher de notre réalité pour atteindre un autre niveau dans l'imaginaire. Leur travail n'efface pas la mémoire du réel, mais la transforme en une plasticité presque infinie. L'art qu'il soit plastique, architectural ou narratif, peut inventer de nouveaux espaces ou de nouvelles formes, non pas en effaçant le réel, ce qui paraît impossible, mais en le transformant jusqu'à ce qu'il devienne presque **méconnaissable** et produise une sensation d'ailleurs, malheureusement souvent associée à une sensation **d'angoisse**. L'humain a besoin de ses

71 - **WOODS Lebbeus**, architecte Américain, *Dessin d'architecture spéculative* (Drawings of speculative architecture), diverses œuvres publiées et réalisées entre les années 1980 et 2000, illustrant sa démarche expérimentale et conceptuelle dans l'architecture radicale.

72 - **MOEBIUS Jean Giraud**, Auteur Français, *Dessin d'univers virtuels*, diverses œuvres réalisées entre les années 1960 et 200, illustrant son univers spatial visuel.

repères pour se sentir sécurisé et encadré, l'inconnu est généralement terrifiant pour l'homme.

Les architectures de Woods ou Moebius ne sont pas des « bâtiments » au sens traditionnel, mais des **hypothèses visuelles, des architectures de l'esprit** qui questionnent sur ce que serait un monde libéré des contraintes humaines, techniques ou culturelles.



Fig 34: Dessin spéculatif sans titre, Lebbeus Woods, crayon et encre sur papier, 1988

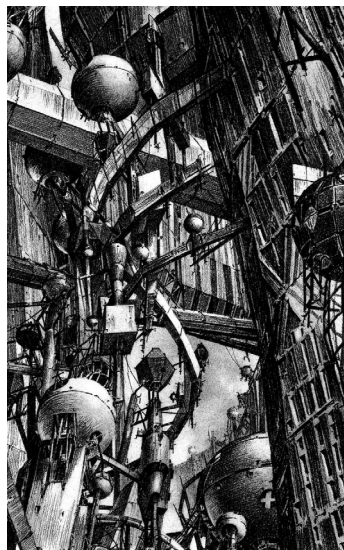


Fig 35: La Cité du feu (City of fire), Lebbeus Woods, dessin d'architecture spéculative, encore et graphite sur papier, 1981.

Dans la littérature, certains auteurs ne se contentent pas de déployer des décors imaginaires familiers mais tentent également de créer des univers qui déroutent volontairement le lecteur souvent en manipulant de façon plutôt radicale les règles spatiales ancrées dans notre perception. Ils travaillent des espaces narratifs où ils bouleversent les logiques réelles. Mais cette démarche exige du lecteur un effort important d'interprétation et d'adaptation, il doit se repérer et naviguer dans un univers qui lui est quasi inconnu et qui **trouble toutes ses certitudes**.

Une figure importante et majeure de cette approche est Ursula K. Le Guin, dont les œuvres dépassent l'idée de la simple « fiction divertissante », pour poser des questions profondes sur l'être humain, les sociétés ainsi que la nature même de l'imaginaire. Dans son recueil d'essais, *Le langage de la nuit*, elle défend l'idée que la science-fiction et la fantaisie ne sont pas de simples « **exutoires narratifs** » mais des « **conteneurs conceptuels** » permettant de penser autrement le monde, en dépassant les contraintes imposées par la réalité pour **explorer de nouveaux rapports** humains, sociétaux et politiques. Pour elle, l'imaginaire même lorsqu'il utilise des éléments non-réels, établit une « vérité », la sienne, qui lui est propre et que personne ne peut remettre en cause, précisément parce que ces images font sens dans la narration⁷³.

Ce type de littérature montre que l'espace imaginaire peut être conçu, non seulement comme un environnement plutôt neutre, mais aussi comme une source de **questionnements, d'interrogations**. Il agit sur

73 - K. Le Guin Ursula, *Le langage de la nuit: Essais sur le fantasy et la science-fiction* (The Language of the Night: Essays on Fantasy and Science fiction), Ldp imaginaire, numéro 34957, Lgf, Paris, 2018



Fig 36: Photo d'Ursula K. Le Guin par Marian Wood
Kolisch, 1995

le lecteur, exige de lui un effort important d'interprétation et d'adaptation pour devenir lisible et compréhensible. Ces auteurs explorent l'impact même de ces espaces sur la pensée du lecteur, le récit devient une expérience de **déstabilisation**.

Cependant, même dans ces œuvres littéraires radicales et extrêmement inventives, l'imagination ne s'affranchit jamais totalement de la connaissance et d'une forme d'ancrage dans **la connaissance commune**. Si ces architectures inédites fonctionnent, c'est parce qu'elles conservent un minimum d'ancrage, de verticalité, de matérialité ou encore d'ordre perceptible, qui constituent une base intuitivement lisible. Sans ces appuis l'espace deviendrait illisible, il cesserait d'être un monde pour devenir une totale abstraction.

Ce qui change réellement, ce n'est pas la disparition des éléments référents, mais la manière de les utiliser. Les artistes qui cherchent à inventer de nouvelles formes ne s'efforcent pas d'éliminer les modèles existants, ils les recomposent jusqu'à ce que leurs origines deviennent presque méconnaissables ou difficiles à identifier. La nouveauté émerge alors par glissement, par hybridation, par amplification. Les univers nés de ce processus ne sont pas « vierges » de toute influence, mais ils deviennent suffisamment autonomes pour donner au lecteur l'impression d'un ailleurs véritable.

Ainsi la possibilité d'un espace imaginaire inédit repose moins sur l'abolition du réel que sur un déplacement créatif.

Conclusion

Ce mémoire a traversé avec moi toutes les étapes de ma réflexion autour de cette notion de la création d'univers imaginaire, d'abord par l'analyse chronologique des récits imaginaires des mythes jusqu'à la fantaisie moderne et de cette émergence progressive de la spatialité comme élément constructif d'un monde de fiction. Suite à l'analyse de rôle moteur de l'architecture comme élément narratif, nous avons étudié comment les archétypes mentaux ancrés dans notre culture et notre société nous induisent dans notre lecture, comme dans notre écriture d'univers, qu'ils soient une forme de limite ou de dépassement. Tous ces questionnements nous mènent à divers constats. Il apparaît clairement que dans la fiction contemporaine, l'espace et les lieux ne sont plus de simples décors, ils structurent le récit jusqu'à l'orientation de la perception du lecteur. L'espace permet de transmettre même silencieusement l'histoire et la culture de l'univers imaginé pour guider l'expérience narrative.

L'analyse des formes empruntées au réel nous permet de comprendre que l'imaginaire ne surgit jamais ex nihilo. Même les univers les plus « originaux » et inventifs s'appuient en permanence sur des modèles connus de notre mémoire collective, historique comme culturelle, dans l'objectif constant d'assurer une lisibilité et une cohérence. Nous constatons aussi que cette dépendance aux références existantes n'est pas forcément une forme de limitation dans notre imagination, comme on pourrait facilement le penser, mais finalement un fondement même de la créativité. Elle permet de recomposer, transformer ou encore amplifier

des formes qui nous sont familières pour produire quelque chose de crédible et de « navigable ».

Certains artistes montrent tout de même l'envie d'échapper à cette inspiration factuelle, et montrent que l'architecture et l'art peuvent devenir déstabilisants, poétiques ou conceptuels, en poussant des formes connues vers des extrêmes, ils ouvrent un « ailleurs » qui transforme la perception du lecteur jusqu'à sa désorientation malgré une conservation constante de points d'ancrage subtils pour maintenir une lisibilité. La nouveauté émerge donc par recomposition, hybridation et amplification, plutôt que par une rupture totale avec le réel. L'architecture imaginaire se situe toujours dans une tension productive entre mémoire et invention et entre familiarité et étrangeté. Elle est à l'image d'un reflet déformé de la réalité.

Au-delà de sa fonction narrative ou esthétique, l'architecture imaginaire se révèle de plus en plus être un outil critique pour les auteurs, capable de mettre en lumière des dysfonctionnements ou de se rebeller contre des inégalités qu'ils considèrent présentes dans notre réalité sociétale et culturelle. Les aventures et cités dystopiques, les ruines post-apocalyptiques ou les espaces organiques altérés par un élément extérieur, ne sont pas seulement des cadres de fiction de plus en plus récurrents. Ce sont des éléments qui déploient une envie de dénoncer en apportant un regard déformant mais révélateur sur nos sociétés, nos structures et notre rapport à l'environnement.

Cette dimension ouvre une piste intéressante: si l'imaginaire nous permet de traverser des mondes impossibles, jusqu'à quel point peut-il devenir un élément de dénonciation et de combats envisageables ?

Bibliographie

Oeuvres littéraires classiques et fantastiques:

- **Edgar Allan Poe**. *La chute de la maison Usher*. New York : Burton's Gentleman's Magazine, 1839
- **GAUTIER** Théophile, *La morte amoureuse* (1836), FV Éditions, format numérique 2016.
- **WALPOLE** Horace, *Le Château d'Otrante* (The Castle of Otranto, 1764), traduit de l'anglais par Dominique Corticchiato, Paris, Corti, 2024.

Ouvrages de théorie et critique littéraire:

- **Anne Besson**. *La fantasy: une littérature de l'évasion*. Paris: Klincksieck, 2007
- **CONSTANT Jean Pierre**, « Metamorphose du conte et conte de la métamorphose », *Lettres modernes*, Université de Bordeaux III UER de lettres et arts, 1986.
- **DURAND Gilbert**, Introd. *Les Structures Anthropologiques De L'imaginaire: Introduction à l'archétypologie générale*, 11^e éd. Paris, Dunod, 1992
- **DUROT-BOUCÉ Élisabeth**, « Le roman gothique et la descente vers l'irrationnel », p. 147-234. *Le lierre et la chauve-souris*, Presses Sorbonne Nouvelle, 2004
<https://doi.org/10.4000/books.psn.4158>.
- **TODOROV Tzvetan**. *Introduction à la littérature fantastique*. Paris : Le seuil, 1970
- **WUNENBURGER Jean-Jacques**. Préface. *L'imaginaire*. Paris : Presses Universitaires de France, 2003

Documentaire:

- **Youness Bousenna**, *Que nous révèlent les mythes*. Reportage ARTE, avec Jean-Loïc Quellec, réalisé par David Tabourier, 2024.
<https://educ.arte.tv/program/les-idees-larges-avec-jean-loic-le-quellec-que-nous-revelent-les-mythes>

Revues/Articles:

- **BELMONT Nicole**, « Madame d'Aulnoy, Contes de fées suivis des Contes nouveaux ou Les Fées à la mode », *Cahiers de littérature orale*, OpenEdition, 65, 2009
<http://journals.openedition.org/clo/1156>
- **BESSON Anne**, « Matérialisation et immatériel: livres et world building », *Nouveaux mondes, nouveaux romans ?*, p. 171-180, Société française de Littérature Générale et comparée, Amiens, 2015,
<https://hal.science/hal-03211838>
- **BUTLER Catherine**, « Tolkien and Worldbuilding », Peter Hunt, *J. R. R. Tolkien*, New Casbooks, Londres, Palgrave Macmillan, 2013.
https://www.academia.edu/4468205/Tolkien_and_Worldbuilding
- **CRISTOFARI Cécile**, « Lecteur,acteur: la culture populaire revisitée par les fanfictions et les jeux de rôle », *Revue de littérature générale et comparée*, OpenEdition, 2010
<https://journals.openedition.org/trans/372?lang=en>
- **DUPUY Lionel**, « L'imaginaire géographique au cours d'un Voyage Extraordinaire », *Géographie et cultures*, 75, OpenEdition, 2010.
- **GANDER Pierre, SZITA Kata, FALCK Andreas, LOWE Robert**, « Mémoire de l'information fictive: un cadre théorique », *Perspective Psychol SCI*, National Library of Medicine, 2023
https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC11881525/?utm_source
<http://journals.openedition.org/gc/1654>
- **HERNANDEZ Isabel**, « Il était une fois, les frères Grimm et leurs contes pas si féériques », *National Geographic*, nov 2025
<https://www.nationalgeographic.fr/histoire/culture-art-litterature-il-etait-une-fois-les-freres-grimm-et-leurs-contes-pas-si-feeriques>
- **HOGSETTE David S.**, « Myth and Metafiction in George MacDonald's Phantastes: Mythopoeic Reading as Spiritual Sanctification », Grove City College, 2016

Bibliographie

<https://davidhogsette.com/wp-content/uploads/2016/03/Hogsette-Myth-metafiction-and-bildungsroman-in-Phantastes.pdf>

- **LACHET Claude**, « Du merveilleux et du fantastique au surnaturel chrétien: le parcours initiatique du héros dans le *Roman en prose de Perceval* », *Revue des langues Romanes*, OpenEdition, Tome CXXIX n°1, la pensée critique de Francis Dubost, 2025

<http://journals.openedition.org/rlr/6001>

- **LETOURNEUX Matthieu**, « Les formes de la fiction dans la culture pour la jeunesse », *Strenae* en ligne, 2, OpenEdition, 2011

<http://journals.openedition.org/strenae/434>

- **REVOL Claire, WUNENBURGER Jean-Jacques et MOHEBI Faezeh**, « L'ambivalence de l'imaginaire du souterrain urbain », *Géographie et cultures*, 107, OpenEdition, 2018.

<http://journals.openedition.org/gc/9055>

- **SERMAIN Jean-Paul**, « Perrault, conteur en vers », *Féeries*, Études sur le conte merveilleux, XVII^e-XIX^e, 14, OpenEdition, 2017

<http://journals.openedition.org/feeries/1041>

- **TURLIN Jean-Rodolphe**, « Tolkien & l'invention de la Terre du milieu », *La Géographie*, n°1558, Éditions Société de Géographie, 2015

<https://shs.cairn.info/revue-la-geographie-2015-3-page-14?lang=fr>

- **ZEKRI Khalid**, « Bertrand Westphal, La Géocritique. Réel, fiction, espace », *Itinéraires*, 3, OpenEdition, 2012

<http://journals.openedition.org/itineraires/1024>

Films:

- **BESSON Luc**, *Dracula*, Luc Besson Production et EuropaCorp, 2025
- **HITCHCOCK Alfred**, *Rebecca*, avec Joan Fontaine et Laurence Olivier, Etats-Unis, Selznick International Pictures, 1940
- **MANKIEWICZ Joseph.L**, *L'aventure de Madame Muir* (The Ghost and Mrs. Muir), Etats-Unis, 20th Century-Fox, 1947
- **WHEATLEY Ben**, *Rebecca*, avec Lily James, Armie Hammer et Kristin Scott Thomas, Working Title films distribué par Netflix, 2020

Podcast:

- **Le Podcast Inachevé**, *Épisode 1: la littérature Gothique - explorer les ruines d'un genre méconnu*, Spotify, 2023

Notes

- 1** - **ELIADE Mircea**, *Aspects du mythe*, Paris, Edition Gallimard, coll. « Folio essais » août 1963, p.16
- 2** - **Youness Bousenna**, *Que nous révèlent les mythes*. Reportage ARTE, avec Jean-Loïc Quellec, réalisé par David Tabourier, 2024, min. 02:27-02:38.
- 3** - **HOMÈRE**, *L'Iliade*, épopée grecque antique composée vers le VIII^e siècle av. J.- C., située dans le contexte mythique de la guerre de troie, en Asie mineure (actuelle Turquie).
- 4** - **HOMÈRE**, *L'Odyssée*, traduit par Charles-Marie Leconte de Lisle, adapté par Bruno Rémy, École des loisirs, coll. Classique abrégés, Paris, 2018
- 5** - *Ibid.*
- 6** - *Cycle arthurien*: ensemble des récits médiévaux autour du roi Arthur, des chevaliers de la Table ronde et de la quête du Graal, intégrant mythes celtiques et légendes chevaleresques, XI^e-XV^e s.
- 7** - **LACHET Claude**, « Du merveilleux et du fantastique au surnaturel chrétien: le parcours initiaque du héros dans le *Roman en prose de Perceval* », *Revue des langues Romanes*, OpenEdition, Tome CXXIX n°1, la pensée critique de Francis Dubost, 2025, p. 2.
- 8** - **Charles Perrault** (1628-1703), écrivain et moraliste français du XVII^e siècle, considéré comme l'un des pères du conte littéraire.
- 9** - **SERMAIN Jean-Paul**, « Perrault, conteur en vers », *Féeries*, Études sur le conte merveilleux, XVII^e-XIX^e, 14, OpenEdition, 2017
- 10** - **D'AULNOY Marie-Catherine** (1650-1705), autrice française, célèbre pour ses contes de fées littéraires, comme, *Les contes de fées*, 1697, *Contes nouveaux ou les fées à la mode*, 1698, qui mêlent fantastique, aventures chevaleresques et féerie.
- 11** - **BELMONT Nicole**, « Madame d'Aulnoy, Contes de fées suivis des Contes nouveaux ou Les Fées à la mode », *Cahiers de littérature orale*, OpenEdition, 65, 2009, p. 2.
- 12** - *Ibid.* p. 2-3
- 13** - **Les frères Grimm**, Jacob (1785-1863) et Wilhelm (1785-1859), auteurs des *Contes de l'enfance et du foyer* (Kinder - und Hausmärchen), recueils de contes populaires allemand
- 14** - **HERNANDEZ Isabel**, « Il était une fois, les frères Grimm et leurs contes pas si féériques », *National Geographic*, nov 2025
- 15** - **WALPOLE Horace**, *Le Château d'Otrante* (The Castle of Otranto, 1764), traduit de l'anglais par Dominique Corticchiato, Paris, Corti, 2024.
- 16** - **Durot-Boucé Elizabeth**, « Le roman gothique et la descente vers l'irrationnel », p. 147-234. *Le lierre et la chauve-souris*, Presses Sorbonne Nouvelle, 2004
- 17** - *Ibid.*
- 18** - **GAUTIER Théophile**, *La morte amoureuse* (1836), FV Éditions, format numérique 2016, p. 19.
- 19** - **VERNE Jules** (1828-1905), écrivain français du XIX^e siècle, auteur de la série *Les Voyages extraordinaires*, publiée entre 1862 et 1905. Cycle

romanesque mêlant aventure, science et imagination.

20 - VERNE Jules, *Voyage au centre de la terre*, Pierre-Jules Hetzel, 1864.

21 - VERNE Jules, *Vingt mille lieues sous les mers*, Pierre-Jules Hetzel, 1870.

22 - VERNE Jules, *Le tour du monde en quatre-vingts jours*, Pierre-Jules Hetzel, 1873.

23 - Dupuy Lionel, « L'imaginaire géographique au cours d'un Voyage Extraordinaire », *Géographie et cultures*, 75, OpenEdition, 2010, p. 2.

24 - Ibid.

25 - Ibid. p. 4.

26 - MACDONALD George, *Phantastes: une romance féérique pour hommes et femmes* (Phantastes: A Faerie Romance for Men and Women), Londres, Smith Elder&Co, 1858

27 - MACDONALD George, *La Princesse et le goblin* (The princess and the Goblin), Londres, Strahan&Co, 1872

28 - MORRIS William, *La forêt au-delà du monde* (The World Beyond the World), Londres, Kelmscott Press, 1894.

29 - MORRIS William, *Le puits au bout du monde* (The Well at the World's End), Londres, Kelmscott Press, 1896.

30 - TOLKIEN J. R. R., *Le Hobbit* (The Hobbit), Londres, George Allen&Unwin, 1937

31 - TOLKIEN J. R. R., Saga: *Le Seigneur des anneaux* (The Lord of the Rings), composé de: *La communauté de l'anneau* (The Fellowship of the ring) 1954, *Les deux tours* (The Two Towers) 1954, *Le Retour du roi* (The Return of the King) 1955, Londres, George Allen&Unwin

32 - BUTLER Catherine, « Tolkien and Worldbuilding », Peter Hunt, *J. R. R. Tolkien*, New Casbooks, Londres, Palgrave Macmillan, 2013, p. 1.

33 - Ibid. p. 2.

34 - TURLIN Jean-Rodolphe, « Tolkien & l'invention de la Terre du milieu », *La Géographie*, n°1558, Éditions Société de Géographie, 2015, p. 2.

35 - Ibid. p. 4.

36 - Ibid. p. 4.

37 - JACKSON Peter (réal.), *Le seigneur des anneaux* (The Lord of the Rings), trilogie cinématographique adaptée des oeuvres de J. R. R. Tolkien, New Lines Cinema. 2001-2003

38 - COLUMBUS Chris, CUARON Alfonso, NEWELL Mike et YATES David (réals.), *Harry Potter*, saga cinématographie composée de huit films adaptés des oeuvres de J. K. Rowling, Warner Bros, 2001-2011.

39 - LETOURNEUX Matthieu, « Les formes de la fiction dans la culture pour la jeunesse », *Strenae en ligne*, 2, OpenEdition, 2011

40 - Ibid.

41 - ROWLING J. K. *Harry Potter*, Septs volumes, Royaume-Uni, Bloomsbury, 1997-2007.

42 - CRISTOFARI Cécile, « Lecteur, acteur: la culture populaire revisitée par les fanfictions et les jeux de rôle », *Trans- en ligne, Revue de littérature*

- générale et comparée*, 9, OpenEdition, 2010, p. 1.
- 43 – Ibid. p. 3.
- 44 – BESSON Anne, « Matérialisation et immatériel: livres et world building », *Nouveaux mondes, nouveaux romans* ?, p. 171-180, Société française de Littérature Générale et comparée, Amiens, 2015,
- 45 – Ibid. p. 173.
- 46 – ROWLING J. K. *Harry Potter*, Septs volumes, Royaume-Uni, Bloomsbury, 1997-2007.
- 47 – DU MAURIER Daphné, *Rebecca*, Londres, Victor Gollancz Ltd, 1938.
- 48 – HITCHCOCK Alfred, *Rebecca*, Etats-Unis, Selznick International Pictures, 1940.
- 49 – ZEKRI Khalid, « Betrand Westphal, La Géocritique. Réel, fiction, espace », *Itinéraires Littérature textes cultures*, OpenEdition, 2013, p. 2.
- 50 – WUNENBURGER Jean-Jacques, *L'imaginaire, Que sais-je ?* n°649, Paris, Presses Universitaires de France, 2003
- 51 – STOKER Bram, *Dracula*, Westminster Londres, Archibald Constable Company, 1897
- 52 – Besson Luc, *Dracula*, adaptation cinématographique du roman *Dracula* de Bram Stoker, France et Royaume-Uni, Luc Besson Production et EuropaCorp, 2025.
- 53 – COLUMBUS Chris, CUARON Alfonso, NEWELL Mike et YATES David (réals.), *Harry Potter*, saga cinématographie composée de huit films adaptés des oeuvres de J. K. Rowling, Warner Bros, 2001-2011.
- 54 – TOLKIEN J. R. R, Saga: *Le Seigneur des anneaux* (The Lord of the Rings), composé de trois livres, Londres, George Allen&Unwin, 1954-1955.
- 55 – TOLKIEN J. R. R, *Le seigneur des anneaux*, vol.2 *Les deux tours* p. 258-260. Description d'Edoras, capitale du Rohan, construite sur une colline.
- 56 – TOLKIEN J. R. R, *Le seigneur des anneaux*, vol.3 *Le Retour du Roi* p. 210-215. Description de Minas Tirith, capitale du Gondor.
- 57 – TOLKIEN J. R. R, *Le seigneur des anneaux*, vol.1 *La communauté de l'Anneau* p. 152-158. Description de Rivendell, refuge elfique situé dans une vallée isolée.
- 58 – DURAND Gilbert, *Les Structures Anthropologiques De L'imaginaire: Introduction à l'archétypologie générale*, 11^e éd. Paris, Dunod, 1992
- 59 – TOLKIEN J. R. R, Saga: *Le Seigneur des anneaux* (The Lord of the Rings), composé de trois livres, Londres, George Allen&Unwin, 1954-1955.
- 60 – TOLKIEN J. R. R, *Le seigneur des anneaux*, vol.3 *Le Retour du Roi* p. 243-250. Description du Mordor, territoire clos et hostile délimité par des chaînes montagneuses, représentant la quête principale de l'oeuvre.
- 61 – REVOL Claire, WUNENBURGER Jean-Jacques et MOHEBI Faezeh, « L'ambivalence de l'imaginaire du souterrain urbain », *Géographie et cultures*, 107, OpenEdition, 2018, p. 4.
- 62 – Ibid. p. 3.
- 63 – Ibid. p. 5.
- 64 – Ibid. p. 4.
- 65 – Ibid. p. 6.
- 66 – DURAND Gilbert, *Les Structures Anthropologiques De L'imaginaire: Introduction à l'archétypologie générale*, 11^e éd. Paris, Dunod, 1992. p. 38.

67 - Ibid. p. 41.

68 - **BACHELARD Gaston**, *La poétique de l'espace*, Chap. I « La maison. De la cave au grenier. Le sens de la hutte », Paris, Les Presses universitaires de France, 3^e édition, 1961. p. 32.

69 - **GANDER Pierre**, **SZITA Kata**, **FALCK Andreas**, **LOWE Robert**, « Mémoire de l'information fictive: un cadre théorique », *Perspective Psychol SCI*, National Library of Medicine, 2023

70 - **LACASSE Joseph**, (1894-1975), peintre belge, figure de l'abstraction lyrique, engagé dès les années 1920 dans une démarche non figurative.

71 - **WOODS Lebbeus**, architecte Américain, *Dessin d'architecture spéculative* (Drawings of speculative architecture), diverses oeuvres publiées et réalisées entre les années 1980 et 2000, illustrant sa démarche expérimentale et conceptuelle dans l'architecture radicale.

72 - **MOEBIUS Jean Giraud**, Auteur Français, Dessin d'univers virtuels, diverses oeuvres réalisées entre les années 1960 et 200, illustrant son univers spatial visuel.

73 - **K. Le Guin Ursula**, *Le langage de la nuit: Essais sur le fantasy et la science-fiction* (The Language of the Night: Essays on Fantasy and Science fiction), *Ldp imaginaire*, numéro 34957, Lgf, Paris, 2018

Mémoire de diplôme
École Camondo, Paris
Directeur de mémoire Jean-Pierre Constant
2026