

mondsworth, Penguin Books, 1992, p. 167).

²⁸ Powers Richard, *Orfeo*, op. cit., p. 3.

²⁹ Arroyas Frédérique, *La Lecture musico-littéraire, À l'écoute de « Passagaille » de Robert Pinget et de « Fugue » de Roger Laporte*, Montréal, Les Presses Universitaires de Montréal, 2001, p. 57.

³⁰ Escal Françoise, *Contrepoints, Musique et littérature*, op. cit., p. 171.

³¹ Schumacher Jean, « La fugue ». [En ligne], [Consulté le 22 mai 2017], musicologica.fial.ucl.ac.be/Anal_Mus/2_La_Fugue.htm.

³² Brown Calvin S., *Music and Literature – A Comparison of the Arts*, 1948, Edition Kindle, 2013, emplacement 2916.

³³ *Orfeo* est le seul roman de Richard Powers à ce jour où le personnage principal est unique. L'auteur a pour habitude de construire ses romans en développant deux intrigues en parallèle, qui mettent à l'honneur au moins deux personnages principaux.

³⁴ Notre traduction (« An overture », Powers Richard, *Orfeo*, op. cit., p. 1).

³⁵ Notre traduction (« I did what they say I tried to do. Guilty as charged. / I was sure that no one would ever hear a note. This was my piece for an empty hall. / What was I thinking? I wasn't, really. I've always been guilty of thinking too much... », Powers Richard, *Orfeo*, op. cit., p. 350).

³⁶ Notre traduction (« This was doing, pure and simple », Powers Richard, *Orfeo*, op. cit., p. 8, p. 350).

³⁷ Deleuze et Guattari au chapitre douze de *Mille plateaux*, dans leur étude sur les nomades, emploient l'expression « double déterritorialisation ». L'adjectif « double » connote le fait que les deux éléments soient identiques, ce qui n'est pas le cas dans le cadre de notre analyse. Nous avons ici d'une part, l'élément numérique et d'autre part, l'élément musical, raison pour laquelle nous choisissons l'emploi de bi-déterritorialisation, le préfixe bi- mettant lui l'emphase sur l'aspect binaire mais non identique.

³⁸ Les écrivains de ce mouvement littéraire réfutent les notions de héros et de personnages, la vraisemblance et le déroulement linéaire du temps. L'intrigue traditionnelle est remise en question au profit de la vie intérieure de l'individu, qui devient le centre du récit. Voir Rey Pierre-Louis, « Nouveau roman », *Encyclopédie Universalis*. [En ligne], 2010 [consulté le 22 février 2018], www.universalis-edu.com.

³⁹ Cuddon J.A., *The Penguin Dictionary of Literary Terms and Literary Theory*, entrée « novel », London, Penguin Books, 1991 [1976], p. 599.

⁴⁰ Notre traduction (« A thousand and one nights of continuous hits, all inside a metal matchbox », Powers Richard, *Orfeo*, op. cit., p. 72).

⁴¹ Notre traduction (« Recommended Listening », Powers Richard, *Orfeo*, op. cit., page non numérotée, ajoutée en toute fin de l'édition Norton, celle utilisée pour cet article).

⁴² La date est importante car il s'agit de l'année de publication du roman.

⁴³ Les polices de caractère sont classées en différentes catégories. Les linéales humanistes « sont des caractères sans empattements qui reprennent les proportions des caractères romains de la Renaissance. Elles cherchent à combiner la pureté de trait des linéales traditionnelles avec la lisibilité des caractères romains anciens ». [En ligne], [consulté le 12 septembre 2017], www.planete-typographie.com/manuel.sans-serif.html.

⁴⁴ Deleuze Gilles, Parnet Claire, *Dialogues*, Paris, Flammarion, 2008, p. 47-48.

⁴⁵ Rippl Gabriele, « Introduction », in Rippl Gabriele, Middeke Martin, Zapf Hubert (éds.), *A Handbook of Intermediality – Literature – Image – Sound – Music*, op. cit., p. 13.



Lodhi Gardens tree © Baptiste Rabichon

Fertilisations croisées du conte

Entre transmédia et recyclage culturel

Victoria Lagrange, FoReLL, EA 3816, Université de Poitiers

Résumé : L'ouvrage pionnier d'Angela Carter, *La Compagnie des loups* (1979), en déplaçant le programme intentionnel de l'hypotexte des contes a permis la dispersion transmédiatique du merveilleux. Cet article se propose d'analyser la prolifération du merveilleux à travers différents médias (comics, série télévisée, média vidéoludique). Il s'intéressera à la façon dont ces nouvelles adaptations permettent la création d'un nouveau genre hybride entre merveilleux et fantastique réaliste.

Mots-clés : Intermédialité, musicalisation, tweet, poétique de la prose, pacte de lecture

Abstract: *The Bloody Chamber* (1979), the pioneer work by Angela Carter, shifting from the intentional program of fairytales' hypotext has been the starting point of a transmedia scattering of fairytales. This article focuses on the proliferation of fairytale adaptations, across different media forms, such as comic-books, TV series, and videogames, and proposes to understand to what extent these new adaptations contribute to the creation of a new hybrid genre between fairytales and realistic fantasy.

Keywords: Intermediality, musicalization, tweet, narrative poetics, reading pact

Le marionnettiste, bouche bée, yeux écarquillés, enfin réduit à l'impuissance, vit ses pantins se libérer de leurs fils, abandonner le rituel qu'il leur avait préparé depuis l'origine des temps et se mettre à vivre pour eux-mêmes ; le roi, effaré, assiste à la révolte des pions¹.

Nul doute que cette phrase d'Angela Carter évoque entre autres les contes de Grimm retravaillés, réinventés, réécrits qui échappent à leur créateur (le « marionnettiste ») tout en gardant les principales figures (« les pantins »), les thèmes, les histoires. Les contes de Grimm ont ainsi été transmis de génération en génération, passant de l'oralité à la page puis à l'écran (les films de Walt Disney notamment), pour enfin devenir aujourd'hui un matériau prolifique de réécritures. Angela Carter, dans son livre pionnier, *La Compagnie des Loups*², publié en 1979, ouvre la voie à la reconfiguration narrative des contes dans une perspective qui n'est plus linéaire : même si son livre s'inspire essentiellement des contes de Perrault, il n'en suit pas le style ou la morale (ces contes présentent en effet une moralité inscrite explicitement à la fin de chaque texte). Bien au contraire, elle donne naissance à une œuvre amoureuse, dans une perspective architextuelle – au sens que lui donne Genette dans *Palimpseste* : qui entretient une relation implicite avec le contenu premier.

En d'autres termes, la réécriture d'Angela Carter bien que se référant aux textes de Perrault, se sert du conte comme base d'une narration qui s'inspire aussi bien des mouvements féministes de l'époque (l'histoire est souvent racontée du point de vue du personnage féminin) que du roman gothique ou érotique. Neil Gaiman, l'un des auteurs de réécritures des contes de Grimm en roman graphique, dit bien l'importance de ce livre :

La Compagnie des Loups est un livre extrêmement important pour moi. Angela Carter est, selon moi, la première à avoir dit : 'vous voyez ces contes de fées, ces choses qui prennent la poussière dans les étagères de vos enfants ? En réalité, chacun d'eux est un pistolet chargé. Chacun d'eux est une bombe. Regardez, si vous les prenez correctement, ils explosent' et nous nous sommes alors tous dit : 'Oh mon dieu, elle a raison, on peut faire des explosions à partir de contes'³.

On peut donc les remanier, changer le point de vue des personnages, le style d'écriture. Pourquoi le Petit Chaperon rouge ne serait-elle pas celle qui séduit le loup ? Que pense la femme de Barbe Bleue ? En opérant ce déplacement du programme intentionnel de l'hypotexte des contes de Perrault, Angela Carter permet de rendre les contes aux adultes, et de leur conférer une amoralité, une violence criminelle et un potentiel subversif qui n'étaient pas présents de cette manière dans le texte d'origine. En effet, la violence dans les contes est davantage une violence symbolique et transgressive. Celle-ci a été largement atténuée dans les réécritures des contes pour un public d'enfants, notamment depuis les adaptations par les studios Disney. Les nouvelles d'Angela Carter marquent un retour à une violence qui est cette fois devenue criminelle. Mieux, elle en fait de nouvelles histoires qui semblent déplacer le merveilleux vers d'autres genres littéraires.

Quelques années après la parution du livre à grand succès d'Angela Carter, les adaptations se multiplient, qui déplacent le merveilleux et recombinent les différents personnages de contes dans notre monde contemporain. Ce déplacement pionnier, à partir d'un merveilleux prolifique (finalement, pourquoi se limiter aux contes de Perrault quand on peut aussi utiliser *Le Roi des Aulnes*, *La Belle et la Bête...* ?) permet une explosion du merveilleux, une dissémination et une fertilisation croisée : les contes sortent de la chambre d'enfant pour être repris non seulement en nouvelles, en *comics*, en séries télévisées, mais aussi en jeux vidéo destinés à des adultes. Ils acquièrent alors une perspective transmédiatique, c'est-à-dire selon la définition qu'en donne Henry Jenkins dans *La Culture de la Convergence* : « Le storytelling transmedia se déploie sur de multiples plateformes médiatiques, chaque texte nouveau apportant à l'ensemble une contribution différente et précieuse.⁴ ». À partir de l'étude de l'œuvre d'Angela Carter, nous allons nous intéresser à la série de *comics*, *Fables*⁵, de Bill Willingham et la manière dont celle-ci a été adaptée, remaniée, dans les différents médias, de la télévision au jeu vidéo. Nous avons choisi de nous concentrer sur cette série de *comics* pour la synthèse qu'elle réalise entre la vision des studios Disney, et celle d'Angela Carter, l'ironie toute post-moderne qu'on trouve dans ses pages, et surtout parce que ce *comics* donne lui-même naissance à trois œuvres transmédiatiques : le jeu vidéo *The Wolf Among Us*, et les séries *Once Upon A Time* et *Grimm*. Notre étude se veut donc nécessairement synthétique puisque face à un corpus de cette ampleur nous ne pourrions étudier que la récurrence de certains thèmes, et la manière dont les contes circulent dans la culture populaire contemporaine. Nous allons voir comment, à partir de l'explosion du merveilleux, s'opère un déplacement générique offrant la possibilité d'un nouveau genre hybride, entre transmédia et ce que nous qualifierons plus avant de « recyclage culturel ». Dans un premier temps, nous allons étudier l'explosion du merveilleux et son lien avec l'amoralité, puis le déplacement à partir de l'hypotexte qu'une telle explosion entraîne.

I Explosion du merveilleux

Aujourd'hui passé au prisme des adaptations par Walt Disney, l'univers merveilleux a été lissé, aplani, mettant sur le même plan Blanche Neige, des *Contes*⁶ de Grimm, et le Pinocchio de Collodi. Ceux-ci constituent, dans la culture contemporaine un architexte merveilleux, c'est-à-dire qu'il ne s'agit plus d'une source, mais d'une multitude de sources, qu'on affine au monde des contes. Walt Disney leur a aussi associé une image. Mais ce qui est complètement laissé de côté par les adaptations des studios Disney, c'est la question de la violence. Omniprésente dans les contes – violence qui peut viser à « moraliser » le lecteur – elle disparaît presque dans les adaptations de Disney (davantage destiné à un public d'enfants). Dans les films des studios Disney, la violence est davantage indirecte, elle est conflit ou abus de pouvoir (la pomme empoisonnée de la Reine dans Blanche Neige, Ursula s'accaparant la voix de la Petite Sirène...) ; violence contenue qui ne cherche qu'à exploser, ce qu'Angela Carter permet avec *La Compagnie des Loups*.

La Compagnie des Loups : déplacement du conte vers la violence criminelle et l'amoralité

L'appartenance des nouvelles d'Angela Carter au genre gothique déplace le conte vers quelque chose de plus noir, de plus violent, de plus morbide. Elle garde le format court du conte, ainsi transformé en nouvelle, mais laisse de côté la morale. Ainsi, la nouvelle éponyme met en scène le petit chaperon rouge après la mort de sa grand-mère, avec le grand méchant loup :

La fine mousseline flamba en s'élevant dans la cheminée comme un oiseau magique, et voilà qu'elle ôta sa jupe, ses bas de laine, ses souliers, et au feu tout cela aussi, qui disparut pour de bon. La lumière du feu brillait à travers les contours de sa peau ; elle n'était plus vêtue que du tégument intact de sa chair. [...] Que vous avez de grand bras. C'est pour mieux t'embrasser. Tous les loups du monde hurlaient désormais un épithalame derrière la fenêtre tandis qu'elle lui donnait de son plein gré le baiser qu'elle lui devait. [...] Les flammes dansaient comme des âmes mortes la nuit de la Walpurgis et, sous le lit, les vieux os s'entrechoquèrent avec un terrible fracas, mais elle n'y prit point garde. Carnivore incarné, seule, une chair immaculée l'apaise⁷.

Et si le Petit Chaperon rouge était tentatrice ? Angela Carter décrit ainsi une scène d'amour passionnée dont la mort est la seule issue. Le petit chaperon rouge et le loup font l'amour au-dessus du cadavre de la grand-mère. Comme l'analyse Christine Jordis dans la préface :

L'intensité du plaisir dépend effectivement de la violence extrême des impulsions en jeu et chaque fois, c'est bien la mort qui est en vue : mort à soi-même atteinte au sommet de la jouissance, mort de l'autre infligée dans l'exaspération du désir⁸.

Si Angela Carter reprend le matériau des contes, elle en fait quelque chose de tout autre, des nouvelles qui érotisent la violence, des personnages appartenant à l'imaginaire collectif qu'on peut voir autrement, dans une perspective nécessairement amoralité. En d'autres termes, elle réintroduit le réel violent dans les contes de Grimm, les transformant ainsi en un matériau particulièrement prolifique de réécritures.

I Fables, les contes dans la ville

Walt Disney apporte un héritage architextuel et graphique et Angela Carter réintroduit dans les contes de la violence et de l'amoralité. La voie est donc toute tracée pour la reprise de l'architexte merveilleux par Bill Willingham et Mark Buckingham dans la série de comics *Fables*⁹. Dans ces *comics*, les personnages de contes ont été chassés de leurs royaumes par l'Envahisseur, et forment une communauté secrète à New York : « les Fables ». Ils ont leur maire (Blanche Neige) et leur shérif (Bigby, qui est aussi le grand méchant loup des contes). Ils doivent se cacher des « communs » (les personnes sans magie). Ceux parmi « les Fables » qui n'ont pas une forme humaine vivent reclus dans une ferme. On peut donc véritablement parler ici de transfictionnalité au sens que lui donne Richard Saint-Gelais :

Par 'transfictionnalité', j'entends le phénomène par lequel au moins deux textes, du même auteur ou non, se rapportent conjointement à une même fiction, que ce soit par reprise de personnages, prolongement d'une intrigue préalable ou partage d'univers fictionnel¹⁰.

Les personnages semblent donc transcender leurs contes d'origine pour mener une vie propre, et se rencontrer dans *Fables*¹¹. Ils se sont échappés de leur monde matriciel, leur monde textuel, pour mieux se retrouver, recombinaison, dans notre monde contemporain, dans un univers merveilleux unifié. Double translation : des mondes merveilleux au monde contemporain, d'une multitude de textes à un unique texte. En d'autres termes, la série de *comics Fables* réalise l'unité de l'architexte merveilleux, c'est-à-dire qu'il permet aux différents mondes merveilleux présents dans les fictions de s'unir.

Mais la série de *comics* revendique aussi un autre héritage littéraire. Il se passe de nombreux crimes sanglants à Fableville (que le shérif doit résoudre), ce qui l'apparente en partie au thriller. Il y a aussi des crises politiques – comme la révolte des Fables qui vivent à la ferme (les Fables monstrueux, non-humains, qui ne pourraient pas se fondre dans la population new-yorkaise), et qui en ont assez d'être des animaux de seconde zone. Elle est fomentée par les trois petits cochons, dans la veine d'Orwell, dont le titre original de l'œuvre est d'ailleurs *Animal Farm. A Fairy Story*¹². On voit aussi ici à quel point les auteurs usent du second degré, de l'ironie, dans une forme de connivence avec le lecteur. Ainsi à partir de l'architexte du merveilleux détourné avec ironie au prisme d'autres œuvres littéraires, la série de *comics Fables*¹³ ouvre de nombreuses possibilités de détournement du conte : terreau fertile pour une prolifération d'œuvres transmédiatiques.

I Dissémination transmédiatique des adaptations

La série de *comics Fables*¹⁴ a été adaptée de manière plus ou moins directe en jeux vidéo et en séries télévisées. Le jeu vidéo *The Wolf Among us*¹⁵, édité par Telltale Games, est un *point and click game*, c'est-à-dire un jeu vidéo, où le joueur peut explorer l'univers dans lequel le personnage évolue à l'aide de sa souris, en relative indépendance. Il peut ainsi interagir avec les personnages, se déplacer, ramasser des objets. Dans ce jeu, le joueur incarne le personnage de Bigby Wolf, le shérif de Fableville. Il est chargé d'« empêcher les Fables de s'entretuer », quitte à intervenir et à les violenter lui-même. Il doit aussi résoudre des énigmes, une par chapitre du jeu. Celui-ci permet donc une véritable immersion du joueur dans l'univers des contes passé au prisme de la série de *comics Fables*¹⁷. Le jeu se présente comme un

prequel aux *comics*. Le joueur incarne un personnage ambigu, duplice, un criminel, le loup devenu enquêteur, dans un univers qui rappelle les films noirs postmodernes des années 1980 : néons, fumée s'échappant des bouches d'égout... Ici encore, on retrouve l'influence du thriller sur les réécritures de contes.

Les chaînes de télévision américaine ABC et NBC ont successivement acheté les droits de la série de *comics Fables* et ont sorti simultanément deux séries en 2011 : *Once Upon A Time*¹⁸ et *Grimm*¹⁹. La question de l'adaptation est sujette à de nombreuses polémiques. Les deux chaînes nient avoir exploité les droits de la série de *comics*, alors que les ressemblances sont frappantes. Cependant Bill Willingham, l'auteur de *Fables*, nie la possibilité d'un plagiat, et note que ces thèmes sont dans « l'air du temps²⁰ ». Dans *Once Upon A Time*, les personnages de contes ont été chassés du monde merveilleux par la Méchante Reine, qui leur a lancé une malédiction : « Ils se sont retrouvés dans un monde où les fins heureuses n'existaient plus ». Ils se retrouvent donc dans la petite ville de Storybrooke aux États-Unis, où ils ont oublié leur identité. Tout se passe, dans la série, comme si le merveilleux venait contaminer l'espace réel, tout comme dans *Fables*.

Dans la série *Grimm*, Nick, un policier de Portland découvre qu'il est un descendant des frères Grimm et que les créatures des contes existent réellement. Lui seul a le pouvoir de les voir. Les personnages issus des contes ont donc une double identité, qui ne se révèle qu'à lui, par un changement de visage. Chaque épisode relate un crime, et l'enquête menée par Nick sur ce crime. Il est aidé par un loup repent, un « *Blutbad* » devenu végétarien. Ainsi, les similitudes sont suffisamment importantes (translation du monde merveilleux au monde contemporain, communauté cachée, personnage du loup enquêteur...) pour pouvoir considérer *Grimm* et *Once Upon A Time* comme des ramifications de *Fables*, au même titre que *The Wolf Among Us*. Mais *Fables* et ses adaptations opèrent, dans la lignée d'Angela Carter, une multitude de déplacements par rapport au conte (géographique, temporel et générique) qui semblent, par l'accroissement de l'arborescence, déplacer le conte du terrain du merveilleux vers l'exploration de nouveaux territoires.

■ Déplacement géographique : du monde des contes au lieu urbain

L'un des points communs de ces adaptations est le déplacement du monde merveilleux vers le lieu urbain. *Fables* comme *The Wolf Among Us*, *Once Upon A Time* ou *Grimm* posent comme idée de départ que les personnages merveilleux vivent dans un monde désenchanté, celui du lecteur ou du spectateur. Or, c'est la ville – et le plus souvent des villes réelles – qui a été choisie comme terre d'accueil de ces personnages de contes : New York dans *Fables* et *The Wolf Among Us*, Portland dans *Grimm*, et la ville imaginaire de Storybrooke dans *Once Upon A Time*. Mais cette dernière, bien qu'imaginaire, semble revêtir toutes les caractéristiques de la petite ville américaine, de ses maisons pavillonnaires au *diner* en passant par le bureau du shérif.

Pourquoi la ville, et pas la campagne ? On peut émettre l'hypothèse que le déplacement géographique du monde des contes au lieu urbain est lié justement à cette explosion, à ce décentrement. Il permet de rapprocher physiquement les contes du lecteur, dans un univers qui lui est propre. Fertilisation croisée entre l'univers du conte et celui de son lecteur/spectateur, rendue possible par une dynamique que Baudrillard appelle le « recyclage culturel » : « Toutes les significations

[sont] devenues cycliques, c'est-à-dire que leur [sont] imposé[es], à travers même le système de communication, un mode de succession, d'alternance, une modulation combinatoire.²² » En déplaçant les contes à la ville, on ouvre la possibilité d'un changement générique, de quitter l'univers du conte pour un autre univers que nous allons tenter de définir. La multiplication des hypotextes, celui du conte, mais aussi celui du roman policier et d'autres œuvres littéraires (comme l'exemple d'Orwell cité précédemment), rapproche ces œuvres hybrides de la culture populaire. En effet, dans le roman policier, qui hérite cela du roman feuilleton, le lieu principal est la ville. G.K. Chesterton est le premier à avoir assimilé le genre policier au développement de l'urbanisation :

Le détective, héros habituel de ces romans, parcourt les rues de Londres avec l'aisance et l'allure mystérieuse d'un prince des contes de fées [...]. Les lumières de la ville brillent autour de lui comme les yeux d'innombrables fantômes, car elles sont les gardiennes d'un secret que l'écrivain connaît²³.

Les personnages y sont presque invisibles, ou en tout cas inaccessibles aux hommes sans pouvoirs. Dans *Fables* et *The Wolf Among Us*, la communauté est secrète, et les personnages de contes doivent cacher leur existence de personnage aux communs. Dans *Once Upon A Time*, la ville de Storybrooke est protégée par un sort qui en empêche l'accès aux personnages qui ne sont pas issus des contes. Dans *Grimm*, la double nature des personnages, à la fois créatures merveilleuses et humaines leur permet de passer pour des personnes normales à Portland. Clandestins merveilleux dans un autre univers narratif.

■ Déplacement temporel : d'un temps figé au temps contemporain

Mais le déplacement n'est pas uniquement géographique, il est aussi temporel. En effet, le « il était une fois » des contes les fait appartenir à un passé absolu, puisqu'indéfini. Or, les adaptations que nous étudions se situent presque toutes dans le temps contemporain de leur parution. Nous avons ajouté « presque », car le jeu vidéo *The Wolf Among Us* se situe explicitement dans les années 1980. En témoignent des styles vestimentaires (dans *Grimm* ou *Once Upon a Time*) ainsi que des références historiques (dans *Fables*, où se multiplient les références à la politique d'Israël ou à la guerre en Irak). Cette transition d'un passé absolu, figé, à l'écoulement du temps est bien matérialisée dans *Once Upon A Time*, puisque ce n'est qu'avec l'arrivée d'Emma, la fille de Blanche Neige et du Prince Charmant, à Storybrooke, que l'horloge de la ville, figée depuis toujours, se remet en marche, et que les personnages de contes peuvent retrouver leur véritable identité. L'écoulement du temps dans les adaptations permet de battre à nouveau les cartes : si, dans les contes, le passé absolu débouche nécessairement sur une fin heureuse, dans leurs adaptations, il existe une incertitude quant au devenir des personnages. Il n'y a plus de « ils vécurent heureux », ils l'ont déjà connu.

■ Déplacement générique : du merveilleux au fantastique réaliste

Peut-on alors encore parler de merveilleux dans ces adaptations multiples ? Les caractéristiques principales du merveilleux ne sont plus présentes : plus de lieu éloigné et magique, sauf Storybrooke, qui reste une enclave magique dans

un monde réaliste à partir de l'arrivée d'Emma, plus de hors-temps ou de passé absolu. Même si la magie reste, les personnages sont comme clandestins dans un univers qui n'est pas le leur, et qui semble davantage appartenir à la culture médiatique populaire contemporaine. Alors comment qualifier ces œuvres, qui, à partir de l'architexte merveilleux, prolifèrent et se ramifient en reprenant les personnages des contes mais non plus leurs codes narratifs ? Les personnages de contes paraissent s'inscrire dans le recyclage culturel tel qu'analysé par Baudrillard. L'univers du conte est comme une coquille vide de laquelle émerge une multitude de genres.

Le déplacement géographique et temporel semble faire passer le conte à un genre plus réaliste à première vue. Mais en réalité, ce qui reste du merveilleux rend caduques ces tentatives de réalismes. Par exemple, la première phrase de *Fables* : « il était une fois une ville imaginaire appelée New York », la place d'emblée dans le conte, pour mieux irréaliser la référence réaliste. Le New York de *Fables* semble donc être un New York imaginaire, de conte de fées. Même chose pour la ville de Storybrooke au nom si évocateur : entre le livre de contes, « *storybook* », et le mot anglais « brooke » qui signifie « écoulement ». Écoulement du merveilleux dans le réel. En d'autres termes, il existe dans ces fictions qui se ramifient autour du conte, une forme de tension vers le réalisme, toujours contrebalancée par une irréalisation produite par le merveilleux. Mais cette tension ne se rapproche-t-elle pas d'autres genres littéraires ? Il semble qu'elle soit à la croisée de nombreux genres : du fantastique au sens où l'entend Denis Mellier²⁴, un excès de fiction – le réel déborde de son cadre, pour mieux décontenancer le lecteur et le spectateur –, au roman policier (entre le lieu urbain, l'enquêteur, les crimes à résoudre...). Ainsi, cette fertilisation croisée des contes semble emprunter à tous les genres de la culture populaire, afin de créer un genre hybride, éminemment transmédiatique et aux multiples ramifications.

I Violence(s)

La violence paraît être à l'origine de cette fertilisation. Omniprésente dans les contes, celle-ci, si l'on en croit l'analyse de Bruno Bettelheim²⁵, a une visée éducatrice, son but est de moraliser le lecteur, de lui permettre de voir le bien récompensé et le mal vengé, et revêt donc un caractère éminemment symbolique. Or, ce qui se passe dans les réécritures est tout à fait différent : la violence semble être dénuée de tout sens symbolique, elle existe pour elle-même. Elle n'a plus de visée moralisatrice. Violence érotique dans *La Compagnie des loups* d'Angela Carter, elle devient criminelle dans les réécritures. Dans *Fables* la violence est omniprésente et les personnages semblent toujours être sur le fil du rasoir. Violence originelle des personnages de contes, ou bien contamination violente par le monde contemporain ? Quoi qu'il en soit, la violence est transformée : bien que pérenne, elle semble se vider, elle aussi, du sens que lui conférait le merveilleux, pour s'emplir de connotations liées à d'autres genres littéraires. Le premier tome de *Fables* s'ouvre sur un bain de sang, un crime atroce commis à l'encontre de Rose, la sœur de Blanche Neige. Aucun personnage n'est innocent. Tous peuvent basculer dans la violence : Bigby Wolf, le shérif, peut à tout moment redevenir un loup et s'attaquer aux Fables ; l'un des trois petits cochons est décapité par ses frères ; pour se venger d'une attaque, Blanche Neige plante une hache dans la tête de Boucle d'or, ce qui donne lieu à une mort lente et douloureuse sur quatre doubles pages.

On ne compte pas non plus les cadavres dans *The Wolf Among Us*, les moments où le joueur, qui incarne Bigby doit choisir de casser un bras ou de tuer l'un des autres personnages à mains nues, ou décapiter une strip-teaseuse. Arrivés dans ce monde qui est le nôtre, ces personnages aux caractéristiques excessives semblent contraints à réagir avec démesure aux lois qui régissent notre monde. Les séries ne sont pas en reste, puisque, dans *Once Upon A Time*, la Méchante Reine et Rumpelstiltskin sont capables d'arracher le cœur d'un homme encore en vie, et de lui donner la mort en le réduisant en poussière. Même chose dans *Grimm*, où chaque épisode présente un nouveau cadavre – du corps boursoufflé de « La Reine des abeilles », à la charogne dévorée par les rats dans « Le Joueur de flûte de Hamelin ».

La violence revêt aussi un caractère éminemment politique et social. Si les contes foisonnent de rois et de princesses, leurs réécritures, elles, racontent leur désenchantement. Ainsi, *The Wolf Among Us* est représentatif de cette lutte de pouvoir au sein des Fables. Les meurtres sur lesquels enquête Bigby Wolf le mènent à découvrir toute une organisation parallèle et illégale, régie par le Tordu. Cette organisation s'apparente à une mafia (elle est impliquée dans des réseaux de prostitution, des prêts d'argents, une contrebande de « charmes », c'est-à-dire des sorts permettant aux personnages de prendre forme humaine), mais elle est plutôt appréciée par les personnages. En effet, ceux-ci reprochent à Bigby et Blanche Neige d'avoir oublié une partie des fables les moins riches. Ainsi, Mr. Toad va être déporté à la ferme avec son enfant car il n'a pas assez d'argent pour se payer un « charme », Nerrissa, la petite sirène est devenue strip-teaseuse après avoir été ruinée. Derrière la violence criminelle se cache un conflit social et politique, puisque le bureau des Fables ignore volontairement une partie de la population. Nerrissa dit d'ailleurs, à la fin de *The Wolf Among Us* :

Les gens comme nous sont tout le temps oubliés. Le Tordu comptait là-dessus. Quand nous souffrons, nous le faisons en silence. Et tout le monde aime ça. Nous nous...effaçons. Comme si nous n'avions jamais existé²⁶.

Même chose dans *Fables*, avec notamment la révolte des Fables de la ferme, qui se sentent oubliés par la communauté. La violence liée au conflit socio-politique existe aussi dans *Once Upon A Time* puisque Rumpelstiltskin et Regina sont, non seulement les personnages les plus violents, mais aussi les plus puissants. Regina est maire de la ville, et Rumpelstiltskin possède l'intégralité du terrain. Dans *Grimm*, bien souvent, les crimes sont commis par des marginaux. Violence criminelle liée à des conflits politiques. On est bien loin ici de la violence morale du conte. Si la violence est omniprésente, elle est contemporaine, il s'agit de celle des opprimés contre les oppresseurs.

L'excès vient justifier et corroborer cette écriture à la croisée des genres : violence dans l'œuvre, mais aussi faite aux œuvres. Il semble que cette dispersion, ces déplacements ne puissent se faire qu'ainsi. Cette dispersion originelle, liée à un acte violent est d'ailleurs mise en scène dans les œuvres elles-mêmes. C'est dans le sang qu'a lieu le déplacement du monde des contes au monde contemporain : les personnages de *Fables* sont chassés des différents mondes merveilleux par l'Envahisseur, qui se révèle être Gepetto, accompagné d'une armée de pantins de bois. Dans *Once Upon A Time*, c'est une malédiction qui envoie les personnages de contes dans le monde contemporain : violence faite aux contes, qui semble être à l'origine des réécritures. C'est celle de l'explosion, où les morceaux qui restent, épars, se ramifient pour créer des œuvres nouvelles.