

## **Traversées en terres inconnues : des paysages imaginaires à la découverte territoriale de soi dans les romances de William Morris**

**Sonia Grimberg**

*ULCO*

William Morris, auteur anglais de la fin du XIXe siècle est le plus souvent connu soit pour son récit utopique *News from Nowhere* (1890), soit pour son appartenance au mouvement préraphaélite. Toutefois, il serait réducteur de se limiter à ces deux pans de sa carrière car en fait Morris était avant tout un artiste plus que polyvalent et accompli. En effet, même si au début il se destinait à entrer dans les ordres, il a finalement décidé de se lancer dans des études d'architecture avant de s'orienter vers une carrière plus vaste dans laquelle il fut à la fois poète, peintre, écrivain, traducteur et enfin designer. Ce qui donne une œuvre riche et variée dans laquelle de prime abord il semble difficile d'identifier un fil conducteur, d'autant qu'au milieu de tout cela est venue s'intercaler une carrière politique avec l'adhésion au socialisme. Fortement influencé par les textes bibliques, par de grands classiques tels que l'*Énéide* ou l'*Odyssee* ainsi que par les sagas islandaises, également fervent admirateur de Chaucer, il s'intéresse rapidement aux différents récits arthuriens. L'ambiance chevaleresque médiévale avec des décors très fournis est présente dans ses tapisseries tout comme les motifs floraux, signe de l'amour que Morris avait pour la nature, amour que l'on retrouve tel un leitmotiv dans toute son œuvre. Morris éprouve le désir de meubler les intérieurs de sorte que l'on se sente au cœur de la nature tout en étant chez soi. Dans tout ce qu'il crée (tapisseries, mobilier, livres) Morris, une fois le seuil franchi, nous fait traverser un univers à la fois pastoral et onirique où la nature nous entoure de toutes parts. La traversée ne s'arrête pas là puisque, dans ses dernières œuvres, la création manuelle va opérer un chassé-croisé avec la littérature par le biais de la Kelmscott Press qu'il ouvre en 1890. En effet, Morris s'est toujours intéressé aux manuscrits et à la calligraphie et il s'essaie à cet art à ses débuts. Abhorrant la production en chaîne et en série des livres, il considère chaque livre comme un objet unique. Ouvrir un livre conçu par Morris revient à franchir un seuil entre le réel et l'imaginaire car tout y est fait pour voyager tant avec les mots qu'avec l'ornement.

**Mentalities/Mentalités Volume 29, Number 4, 2017**

**ISSN- 0111-8854**

**@2017 Mentalities/Mentalités**

All material in the Journal is subject to copyright; copyright is held by the journal except where otherwise indicated. There is to be no reproduction or distribution of contents by any means without prior permission. Contents do not necessarily reflect the views of the editors.

La présente étude se concentrera surtout sur le dernier roman publié par William Morris, *The Well at the World's End* (1896), bien que les éléments donnés dans cette étude s'appliquent également aux autres romans de cet auteur. *The Well at the World's End* conte la traversée du monde faite par Ralph : Ralph et ses trois frères s'ennuient dans le royaume de leur père et rêvent de parcourir le monde. Le roi ne veut pas tous les laisser partir car il lui faut un successeur. Il leur propose donc de tirer à la courte paille, Ralph perd et se voit obligé de rentrer avec son père. Déçu et déterminé à découvrir le monde, il s'enfuit et part à la conquête du Puits au Bout du Monde. Cette traversée du monde va bien entendu amener Ralph à vivre de nombreuses péripéties. Après une incursion de l'autre côté du récit, en basculant dans l'ailleurs de l'auteur afin de mieux comprendre et cerner son œuvre, nous pourrions pénétrer l'orée des terres étrangères de William Morris dans *The Well* dans le but d'accompagner Ralph dans son voyage tant géographique qu'identitaire. Enfin, à mesure que nous approcherons du puits et que nous remonterons le temps nous toucherons à l'aspect plus transcendantal de cette traversée, pour aboutir au rôle que joue le genre du récit, à savoir le *roman*, dans la quête identitaire à la fois de Ralph mais aussi de W. Morris.

### **De l'autre côté du récit : bascule dans l'ailleurs de l'auteur**

Sur le plan artisanal, l'œuvre de Morris préfigure peut-être déjà une tendance à faire du monde environnant un grand océan sur lequel l'homme navigue au gré des marées. Les décors que l'on retrouve dans ses différents ouvrages, réalisés par sa compagnie The Firm, témoignent d'une technique qu'il réemploie dans ses derniers romans où les héros, l'intrigue et les lieux traversés paraissent toujours être les mêmes alors qu'en réalité des variations très légères sont apportées au récit de sorte que tout cet aspect archétypal se trouve transposé dans un univers apparemment totalement différent.

Les premières pages de *The Well at the World's End* offrent l'exemple typique d'un souci de présentation qui allie la calligraphie, le choix des caractères, l'encre, les motifs ornementaux, les illustrations et le texte de manière à former une unité et une harmonie sans égales. Face à un tel ouvrage le lecteur ne cesse de passer du texte à l'illustration et de l'ornement au texte, effectuant ainsi – par le biais des différents encadrements – une double traversée, à la fois visuelle et littéraire.

À première vue, l'espace dans lequel se déroule l'action, et par là la géographie de W. Morris, paraît être sans fioritures et constitué d'éléments répétitifs mais qui, associé au reste, forme un tout et apporte une richesse tant visuellement que sur le plan littéraire. Ainsi, lorsque l'on commence à lire *The Well*, les premiers paysages traversés semblent ordinaires, c'est là la force de l'imaginaire géographique de Morris qui inscrit son récit dans un monde fort proche de

notre réalité de sorte que les débuts de la traversée se font apparemment en terrain familier. D'où le fait qu'il n'y ait pas que des décors mais une véritable géographie plutôt fidèle avec celle que nous connaissons. Cette stratégie vise en fait à obtenir l'adhésion du lecteur pour que s'opère la '*suspension of disbelief*' nécessaire à la poursuite du voyage. Cette étape passée, l'auteur jouit d'une totale liberté pour modifier quand il le souhaite cet univers. Morris jette les bases et c'est au lecteur d'agrémenter le décor en y projetant sa propre représentation. C'est à ce moment-là que la terre se transforme en mer et que le voyage pédestre devient une traversée.

Dans cette traversée, comme pour toute traversée, le voyageur est censé entendre un langage différent, signe qu'il se trouve en territoire inconnu. Toutefois, nous nous trouvons étrangement confrontés à un paradoxe puisque dans l'œuvre littéraire de Morris coexistent deux langages à la fois différents et identiques. En effet, dès les premières lignes, le lecteur comprend qu'il entre en terre étrangère avec l'utilisation de termes archaïques – bien que limitée dans un premier temps. Une fois encore pour obtenir l'engagement de ce dernier dans la traversée, Morris garde une base avec un langage connu et y injecte de-ci, de-là des mots venus d'une autre ère. Cela constitue la traversée historique. Cependant, durant tout le récit une seule langue est employée, l'anglais. Même si des variantes de cette langue cohabitent, il n'est pas une seule fois question d'une langue à proprement dite étrangère. Là où W. Morris a fait preuve d'ingéniosité c'est en rendant la situation ironique puisque pour un lecteur de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle (et a fortiori pour un lecteur actuel) lire cet anglais revient presque à lire une langue étrangère, et à traverser le temps à travers les mots.

### **Pénétrer l'orée des terres étrangères**

Une fois le lecteur embarqué, il ne reste plus à l'auteur qu'à poser un certain nombre de repères. Pour cela il commence avec les titres des quatre livres, puis ceux des chapitres au sein des différents volumes. En lisant la table des matières, nous remarquons que nous sommes face à une sorte de carnet de bord reprenant chaque étape de la traversée, avec déjà plus ou moins de détails. Les titres des livres nous montrent que davantage d'importance est accordée à l'aller qu'au retour, puisque la traversée jusqu'au Puits au Bout du Monde occupe trois tomes sur les quatre proposés. Quant aux titres des chapitres ils posent des repères très clairs à propos des déplacements (avec l'emploi de verbes tels que 'go', 'come', 'depart'...), des personnages rencontrés et du moyen de transport utilisé (grâce notamment au verbe 'ride'). À ces détails s'ajoutent les noms de lieux qui renseignent d'ores et déjà le voyageur sur la nature de ces derniers, avec par exemple '*The Perilous Wood*', (Bois du Péril), ou encore '*The Castle of Abundance*' (La demeure d'Abondance). Ainsi le paysage tient parfois lieu d'allégorie et cela n'est pas sans rappeler quelque peu *The Pilgrim's Progress*.

Cette mise en place de balises s'accompagne dans le même temps d'une perte graduelle de repères car après nous avoir familiarisés avec le royaume de Upmeads d'où part le héros Ralph, nous pénétrons en terres étrangères, là où nous n'avons aucun point de repère. Une fois encore, W. Morris effectue cette manœuvre par étapes afin de ne pas déboussoler trop rapidement le lecteur. Cette désorientation va naturellement se faire aux carrefours, là où il faut effectuer un choix. Par ailleurs ce manque de connaissance du territoire donne lieu à une imagerie inversée de celui-ci. Ne sachant rien du monde, Ralph en a – comme tout voyageur qui se lance dans l'inconnu – une vision idéalisée guidée par un désir d'exotisme. Pour commencer, il quitte un monde pastoral constitué de champs, de vastes domaines, de bois, de doux ruisseaux et de petites collines ; bref un endroit où il fait bon vivre. Il est donc normal qu'il se représente le monde comme un endroit rempli de merveilles et où il pourra vivre de grandes aventures. Toutefois, il va rapidement perdre ses illusions. Pour commencer, les paysages à traverser ne sont pas toujours idylliques, ils peuvent être synonymes de danger ; ils ne sont pas nécessairement verdoyants, mais peuvent être au contraire désertiques et cette désolation est renforcée par le fait qu'il voyage souvent seul. L'idée de confronter sans perdre de temps le héros (et donc le lecteur) à la réalité, obéit en fait à une tentative de décourager ce dernier dans son entreprise, d'avorter sa quête. Car enfin, seul un homme déterminé et courageux peut oser effectuer cette traversée menant au Bout du Monde. La désillusion se retrouve aussi dans certaines villes que Ralph traverse, villes qui de prime abord semblent être des havres, où s'amarrer en toute sécurité, mais qui pour certaines se révèlent être en réalité de véritables prisons où l'homme est parfois réduit en esclavage. Par conséquent, en plus des lieux dont le nom ne laisse aucune place à l'ambiguïté quant à leur véritable nature, il existe d'autres endroits qui s'avèrent être de faux paradis terrestres, faussant par là les données de la traversée.

Tout cela influence donc fortement les modalités de voyage, à commencer par le moyen de transport qui varie en fonction des endroits dans lesquels Ralph se rend ; certains lieux seront alors traversés soit à pied, soit à cheval. De plus, avant d'embarquer il est essentiel pour lui de souscrire une assurance – ce qui se produit dans le premier livre du chapitre 3 lorsque sa marraine lui remet une sorte de chapelet qu'il doit porter autour du cou tout au long de son périple. En lui remettant cet objet, elle en fait un pèlerin du Puits puisque dans le troisième livre nous apprenons que quiconque porte ce talisman jouira d'une protection qui le sortira de tous les mauvais pas afin que la quête puisse être menée à son terme. De cette manière, même si la route est longue et périlleuse, Ralph a l'assurance qu'il réussira. Par le biais de cette garantie Ralph est incité à poursuivre son entreprise, ce qui vient contrebalancer les tentatives précédentes d'annulation de la quête. Cependant, comme pour toute garantie il y a des conditions. En effet, tout au long du récit il est question d'autres aventuriers qui sont partis en quête du Puits et qui n'en sont jamais

revenus. Car, nous précise-t-on, « ceux qui s’y engagent doivent être fidèles et tout entiers dévoués à la quête et à leur compagnon » [Morris 2012, 69]. La traversée se fait à deux – ce qui exclut les voyageurs solitaires – et avec un dévouement total au Puits, ce qui implique le chercher pour ce qu’il est, et non pas pour ce qu’il peut apporter à celui qui s’y abreuve.

Enfin, un dernier mode de traversée est abordé dans le récit : la traversée par procuration. Le voyage étant parfois synonyme d’évasion, il n’est pas rare par exemple de voir Ralph s’éloigner vers la lointaine contrée de Upmeads, par le rêve ou par les souvenirs, événement qui se produit chaque fois que la route est très difficile. Cela lui rappelle d’où il est parti et lui donne le courage d’aller jusqu’au bout pour ne pas rentrer sans avoir accompli sa quête. Vient ensuite la traversée par l’intermédiaire des marchands et des produits qu’ils ramènent, faisant du marché une véritable mosaïque de ce que le monde a à offrir. Les marchands permettent par ailleurs au protagoniste d’en savoir plus sur la route qu’il s’apprête à emprunter, ce qui entraîne un premier voyage par le récit de l’autre avant de faire soi-même l’expérience une fois sur le terrain. L’autre est également nécessaire lors des moments d’égarement, lorsque les repères sont brouillés. Il est alors primordial d’avoir à ses côtés un compagnon qui connaît parfaitement la route.

Ainsi, la perception des lieux s’en trouve changée, notamment lorsque les émotions du héros viennent à leur tour altérer le paysage. En effet, afin de ne pas occulter la charge émotionnelle du voyage W. Morris applique à son récit la notion de *pathetic fallacy*, c’est-à-dire le fait d’attribuer au paysage les émotions ressenties par le héros. Nous en trouvons un exemple dans le passage faisant suite à la mort de The Lady of Abundance. Elle représentait le premier amour de Ralph et sa perte lui donne à voir un monde vide de sens, comme désert, alors qu’il se trouve au beau milieu d’une vallée où serpente une rivière, par un bel après-midi ensoleillé. Ce dernier point nous amène donc à la traversée historique mentionnée précédemment et qui, comme tout ce qui compose l’œuvre de Morris, débute par des éléments familiers avant de faire remonter le lecteur, et le protagoniste, aux origines du temps. Une fois encore l’éventail des stratégies employées nous offre un retour dans le passé tantôt par les récits des personnages évoquant leur passé tels The Lady of Abundance ou Ursula, tantôt par les lieux traversés et les peuples rencontrés. En effet, plus le héros s’approche du Puits au Bout du Monde, plus les peuples sont primitifs, la liberté de l’individu restreinte (si ce n’est annihilée), et plus le système de croyance se rapproche du panthéisme. Nous partons de villes où une partie de la population est libre tandis que l’autre est réduite en esclavage, pour finir avec The Lord of Utterbol, qui fait exécuter quiconque ne remplit sa mission ou serait un concurrent potentiel, avant de croiser enfin le chemin du People Innocent, rencontré après que Ralph et Ursula se sont débarrassés du joug du tyran d’Utterbol. Cette dernière condition est primordiale puisque seul un homme libéré de la part d’ombre qui l’habite peut ensuite atteindre la part d’innocence et de pureté qui doit guider ses

actes, et ainsi boire l'eau du Puits du Bout du Monde. Le but étant de passer du barbarisme primitif à la civilisation.

### **Une traversée transcendante : en quête du puits au Bouts du Monde**

Nous l'avons donc bien compris la traversée géographique et historique au cœur d'un cadre imaginaire a pour objectif sous-jacent la quête identitaire du lecteur, à travers les aventures vécues par le héros. Il s'agit de partir de la description de paysages extérieurs pour atteindre les paysages intérieurs propres à tout être humain. Cela confère alors à la géographie une dimension symbolique mais qui encore une fois reste abordable pour le lecteur car les lieux naturels traversés relèvent des archétypes. La grotte par exemple n'est pas sans rappeler le retour dans le ventre maternel, annonciateur d'une seconde naissance à venir. Toujours sur le plan rituel et sacré, la clairière fait également office de lieu coupé du monde, offrant une parenthèse initiatique dans la traversée, ce qui est d'ailleurs le cas lorsque l'un des personnages, le Sage, instruit Ralph et Ursula sur le Puits, sa localisation précise, les repères à chercher afin de l'atteindre, etc. Cette initiation se fait au cœur d'une clairière.

Au cours du voyage, le protagoniste passe également souvent de la clairière à la forêt, lieu du danger, de l'inconnu, où règnent (et c'est le cas dans les récits de Morris) les brigands et autres bandits de grand chemin. Pénétrer dans la forêt revient à entrer en contact avec la part d'ombre que chacun doit apprendre à dominer. Ce lieu, nous l'avons vu, est synonyme d'égarement et donne très vite l'impression de déambuler au milieu d'un labyrinthe végétal. Le labyrinthe, symbole en tout temps de la quête initiatique, du chemin à parcourir pour aller au cœur de soi, car il faut le traverser et parfois s'y perdre pour y trouver son propre centre. Mais le labyrinthe chez Morris peut aussi être rocheux ; et cette ambivalence du labyrinthe tantôt fourni de la forêt, tantôt aride de la lande rocheuse, reflète le fait qu'une fois au centre l'on trouve à la fois le vide et la plénitude.

Toutefois, les paysages intérieurs, tout comme certains paysages extérieurs mentionnés précédemment, peuvent parfois être trompeurs, comme par exemple l'Arbre Sec. L'arbre, symbole par excellence de l'axe du monde, de la mise en relation avec le divin, voit ici son symbole inversé (rejoignant le symbolisme de la crucifixion). Cet arbre sans feuilles arbore les boucliers des précédents chevaliers l'ayant atteint et ayant failli à leur mission. L'arbre source de vie et de connaissance est ici annonciateur de mort tant par son apparence que par la mare dans laquelle plonge ses racines mais dont les eaux empêchent tout feuillage de pousser. Ainsi, le désert au milieu duquel se dresse cet arbre semble à première vue offrir une oasis, mais il s'agit malheureusement d'une illusion qui a pour but de tester le voyageur face à la tentation.

La traversée proposée revêt donc un caractère transcendantal que l'on ne peut atteindre que si l'on franchit des seuils. Ses seuils se matérialisent à travers la lisière d'un bois, une rivière à franchir pour basculer dans un autre monde, les portes d'une ville, ou encore le col d'une montagne. C'est ce seuil qui marque la frontière entre monde extérieur et monde intérieur, engendrant un va-et-vient entre ces deux mondes. Cependant il est important de noter qu'une fois la limite passée, il est judicieux de ne pas s'enfoncer trop profondément (notamment dans la forêt) et d'être capable de s'imposer des limites pour ne pas se perdre tant sur le plan géographique que sur le plan spirituel. Là encore la traversée exige prudence et connaissance de soi.

Le seuil le plus révélateur de cette quête, *The Gates of the Mountains*, occupe l'essentiel de la fin de la traversée et offre au voyageur la vision d'un paysage de désolation, rocheux. D'ailleurs ici nous retrouvons une fois encore la notion de *pathetic fallacy*, dans le sens où les émotions associées au paysage ne sont pas celles de Ralph mais celle de l'auteur qui projette une expérience personnelle dans son paysage imaginaire. Le désert volcanique est synonyme d'angoisse et de peur et en venir à bout signifie laisser ces mêmes peurs et angoisses derrière soi, pour devenir son propre maître. Ce paysage de désert rocheux, Morris le transfigure en une mer de roche à traverser.

Les deux protagonistes (Ralph et Ursula) pénètrent au cœur des montagnes, se rendent jusqu'au col, traversent la mer de roche pour enfin aboutir au Puits au Bout du Monde se trouvant au bord de l'océan. Paradoxalement, dans cette œuvre l'océan se trouve être le seul lieu qui ne sera pas traversé. La raison en est simple, puisque tout comme les autres espaces naturels, il est employé dans une optique symbolique, l'océan représentant la mère. Cette progression jusqu'au col fait bien entendu figure de gestation avant que ne se fasse la renaissance au Puits. Avec cette étape ultime de la traversée, Ralph et Ursula nous ramènent au temps d'avant la chute, dans un ersatz de jardin d'Eden où l'homme et la nature sont en parfaite symbiose. L'union avec le divin peut enfin avoir lieu et le cérémonial imposé pour boire de l'eau du Puits offre de nombreux points communs avec l'Eucharistie puisque les deux protagonistes s'abreuvent à la source de vie par le biais d'une sorte de coupe (ressemblant au Graal) et en buvant de cette eau ils communient avec le divin. Cette seconde naissance s'accompagne quasi immédiatement d'un baptême dans une mare remplie de l'eau provenant de l'océan. Ce fonds baptismal naturel permet aux deux personnages de se purifier, effaçant par là même toute trace du péché originel. Par conséquent les effets de cette immersion ne se font pas attendre étant donné qu'en observant le corps de son bien-aimé, Ursula constate que la blessure de guerre qu'il avait à l'épaule a complètement disparu.

Ainsi, de la *'wilderness'* l'homme est passé à l'ordre, à l'harmonie. Il connaît le monde et il a percé le mystère de son territoire intérieur. Il ne lui reste plus qu'à décider ce qu'il souhaite faire de cet élixir (comme le nommerait Joseph Campbell). Ralph choisit alors de prendre le chemin du retour pour rapporter cet élixir sur terre et rétablir l'ordre là où auparavant régnait le chaos. Ce chemin s'effectue plus rapidement car les lieux traversés et les escales sont les mêmes qu'à l'aller, permettant à l'auteur de ne pas s'encombrer de détails ; nous sommes à présent en terres connues. Nous aussi revenons forts de cette expérience et sommes familiers avec le monde. Néanmoins, cette traversée du retour est nécessaire car, après avoir découvert différents espaces qui semblent bien distincts les uns des autres, il convient de voir au-delà des différences et d'unifier ces régions en un seul et unique territoire, reflet de l'unité identitaire atteinte au Puits. Une fois encore il faut que paysages intérieurs et extérieurs concordent. Cette dernière étape aura lieu à Upmeads, avec la reconquête du royaume du père de Ralph, tombé aux mains des habitants des Quatre-Bosquets, et aura des allures de descente de la Jérusalem Céleste sur terre au vu des propos tenus par Ursula peu de temps avant que l'assaut ne soit donné. Par conséquent, même si au départ Ralph avait perdu au jeu de la courte paille, le condamnant apparemment à rester chez ses parents pendant que ses frères parcouraient le monde, cette 'défaite' était en réalité nécessaire car celui qui perdait rentrait pour se préparer à succéder au Roi Pierre. Cela a permis à Ralph d'être officiellement désigné comme futur souverain de Upmeads. A partir de ce moment-là, il savait que pour agir en maître il fallait d'abord devenir son propre maître et tel était l'objet de cette traversée jusqu'au Puits au Bout du Monde.

Ce dernier roman publié par Morris est l'aboutissement de sa traversée à la fois de la vie et des arts. Ce genre littéraire du *romance* remonte aux premiers récits épiques de l'Antiquité et a traversé toutes les époques, pour être réinterprété à chaque fois par les écrivains. En cette fin du XIX<sup>e</sup> siècle Morris y injecte de la poésie, y instaure une véritable géographie et tend à lier le passé et le présent afin d'éclairer le futur de l'homme. Ainsi, même si ses récits semblent teintés d'une certaine nostalgie et sont parfois qualifiés de littérature *escapist*, il n'en est rien car en réalité Morris cherche simplement à démontrer qu'en se coupant de ses racines (ce qui est le cas avec la révolution industrielle) l'homme se coupe de lui-même, se fond dans la masse et devient inconnu, un simple anonyme. Son utilisation du *romance* avec une touche de médiévalisme, un soupçon de socialisme, et une base mythologique lui a permis de révolutionner ce genre littéraire en donnant naissance à ce que nous connaissons aujourd'hui sous le terme de Fantasy, ce qui permit à ce genre de franchir les portes du XX<sup>e</sup> siècle puis de notre XXI<sup>e</sup> siècle.

## **Bibliographie**

MORRIS, William. *The Well at the World's End*. IndyPublish.com.

———. *Le Puits au Bout du Monde Livres I et II*. Trad. Maxime Shelledy. Paris : Éditions Aux Forges de Vulcain, 2012.

DORE, Helen. *William Morris*. London: Hamlyn, 1990.

CAMPBELL, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton: Princeton UP, 1972.