



**HAL**  
open science

# Plasticité narrative des mondes de fantasy sériels, l'exemple de *The Magicians*

Claire Cornillon

► **To cite this version:**

Claire Cornillon. Plasticité narrative des mondes de fantasy sériels, l'exemple de *The Magicians*. Otrante : art et littérature fantastiques, 2023, 53, pp.221-234. hal-04497836

**HAL Id: hal-04497836**

**<https://hal.science/hal-04497836>**

Submitted on 11 Mar 2024

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

## Plasticité narrative des mondes de fantasy sériels, l'exemple de *The Magicians*

Claire Cornillon, Université de Nîmes

*The Magicians*, série de cinq saisons créée par Sera Gamble et John McNamara et diffusée sur la chaîne américaine Syfy de 2015 à 2020, est une adaptation de la série de romans du même nom écrite par Lev Grossman<sup>1</sup>. Il s'agit d'une série de fantasy dont les protagonistes sont des magiciens qui suivent les cours de l'université magique de Brakebills. Au départ, la série se concentre sur l'histoire de Quentin Coldwater, un jeune homme passionné par la magie et par une série de romans dont l'intrigue se déroule dans le monde imaginaire de Fillory. Il intègre l'université de Brakebills où il rencontre d'autres jeunes magiciens. Ces personnages vont se retrouver embarqués dans des aventures extraordinaires et souvent violentes à partir du moment où ils découvrent que le monde de Fillory est réel et qu'ils et elles doivent y jouer un rôle. Dès le premier épisode, les personnages invoquent par erreur une créature surnommée La Bête, ce qui enclenche une série d'événements tragiques et lie définitivement leur sort au monde de Fillory. Les enjeux au fur et à mesure des saisons changent d'échelle lorsque les personnages ont pour mission de sauver Fillory et même de sauver la magie elle-même. L'univers fictionnel de *The Magicians* reprend donc plusieurs structures communes à la fantasy, en particulier jeunesse ou *young adult* : d'une part, le contexte scolaire qui insère un univers magique au sein du monde dans lequel nous vivons et que seuls les initiés connaissent. On retrouve ici le même schéma que dans *Harry Potter* par exemple<sup>2</sup>. D'autre part, les protagonistes ont également accès, via différentes méthodes, à un autre monde, Fillory.. Ce fonctionnement correspond à ce que Farah Mendlesohn appelle « portal-quest fantasy<sup>3</sup> », dont un exemple canonique est Narnia<sup>4</sup>, l'une des sources d'inspiration de Lev Grossman. Brakebills et l'ensemble des magiciens et magiciennes sont donc à l'interface entre deux logiques, celles du monde que nous connaissons et celles du monde magique, ce dernier faisant parfois « intrusion » (pour reprendre une autre catégorie de Farah Mendlesohn<sup>5</sup>) dans notre monde de manière plus ou moins violente. En effet, *The Magicians* est une série sombre mais également exubérante, qui ne manque certainement pas d'humour. Ses enjeux sont avant tout psychologiques et les thèmes abordés dans la série sont particulièrement difficiles : trauma, deuil, addiction. C'est par la manière dont les personnages s'emparent de la dimension magique de l'univers dans lequel ils évoluent et écrivent leur propre histoire qu'ils extériorisent finalement leur intériorité.

Le monde de *The Magicians* est donc complexe et interroge la nature même de ce qu'est un monde de fantasy, d'autant qu'il s'inscrit immédiatement dans une dimension métanarrative

---

<sup>1</sup> Grossman, Lev, *The Magicians*, New York : Viking Press, 2009.

Grossman, Lev, *The Magician King*, New York : Viking Press, 2011.

Grossman, Lev, *The Magician's Land*, New York : Viking Press, 2014.

<sup>2</sup> Rowling, J.K., *Harry Potter*, Londres : Bloomsbury, 1997-2007. (7 volumes)

A noter que *The Magicians* se situe dans un contexte universitaire et non scolaire. La série est sombre et violente et aborde des questions difficiles, telles que le viol ou la dépression, de manière très crue.

<sup>3</sup> Sur ce point voir : Farah MENDLESOHN, *Rhetorics of Fantasy*, Middletown : Wesleyan University Press, 2008.

<sup>4</sup> Lewis, C.S., *The Chronicles of Narnia*, Londres : Geoffrey Bles/ The Bodley Head, 1950-1956. (7 volumes)

Pour une comparaison entre les romans de Lev Grossman et Narnia, voir l'article de Kelly Kramer :

Kelly KRAMER, « A Common Language of Desire: *The Magicians*, Narnia, and Contemporary Fantasy » [en ligne], *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*, vol. 35, n° 2, 2017, URL : <https://dc.swosu.edu/mythlore/vol35/iss2/10>. Dernière consultation le 15/06/2022.

<sup>5</sup> Voir encore : Farah MENDLESOHN, *Rhetorics of fantasy*, op. cit.

jouant sur la question de la fiction. Le monde de Fillory est en effet raconté dans des livres pour enfants à l'intérieur de l'univers fictionnel de la série et ces récits sont une manière de transfigurer un réel beaucoup plus sombre que les protagonistes vont découvrir, en entrant littéralement dans la fiction. La dynamique d'enchantement et de désenchantement est donc constamment à l'œuvre dans une série où les mondes, les corps, les temps et les espaces possèdent une plasticité qui répond à celle de la forme sérielle. Il s'agit dans cet article d'explorer la manière dont *The Magicians* ne cesse de se reconfigurer sur le plan narratif à l'image des mondes qu'elle présente. J'analyserai tout d'abord la forme sérielle de *The Magicians* comme une forme mouvante et malléable, puis la dimension métanarrative et métafictionnelle de la série ainsi que son positionnement explicite par rapport au genre de la fantasy, avant de terminer sur la densité de l'univers fictionnel et ses modalités esthétiques.

## 1. Une forme sérielle ouverte

*The Magicians* est ce que j'appelle une série semi-feuilletonnante épisodique, c'est-à-dire qui propose des épisodes qui se suivent mais qui sont pensés en tant qu'épisode dans leur unicité. Ainsi, bien que faisant avancer les arcs d'intrigue, chaque épisode se focalise généralement sur les problématiques de l'un des personnages, sur un thème commun à plusieurs personnages, ou encore sur un élément spécifique comme une mission (ces missions constituent de fait des « épisodes » au sens de moment d'un récit), proposant donc une forme d'autonomie ou de clôture. Or, contrairement aux séries semi-feuilletonnantes formulaires<sup>6</sup>, les épisodiques ne présentent pas la même morphologie à chaque épisode. *The Magicians* utilise cette forme en poussant à la fois le pôle feuilletonnant pour développer un univers fictionnel d'ampleur (une mythologie<sup>7</sup>), qui s'enrichit à chaque saison, et le pôle épisodique pour donner une spécificité à chaque épisode en en faisant presque un monde possible à lui seul, où tout peut arriver. Or ces configurations sérielles s'articulent de manière intéressante avec le genre même de la fantasy.

La dynamique d'expansion de la sérialité, qui ne se dirige pas nécessairement vers une fin mais au contraire vers une continuation potentiellement infinie de son récit ou plutôt de ses récits, convient à la création des mondes de fantasy pensés comme des univers très denses à explorer dans le temps et dans l'espace<sup>8</sup>. De fait, si la série présente une intrigue inter-épisode dès son origine (celle qui tourne autour de l'identité de la Bête), elle ne cesse de produire des extensions et des bifurcations qui ne la rendent pas à proprement parler téléologique. Il n'y est pas tant question d'une quête unique, motif fréquent du genre, que d'une multiplicité de quêtes qui relancent constamment la dynamique narrative. La saison 3 est d'ailleurs entièrement construite sur ce motif puisqu'elle raconte explicitement une quête dont le récit s'inscrit au fur et à mesure dans un livre, *The Tale of the Seven Keys* (le conte des sept clefs), et qui fournit donc presque à

---

<sup>6</sup> Pour une présentation de cette typologie, voir ma thèse : *Les séries dramatiques semi-feuilletonnantes formulaires des grands networks américains, de Moonlighting (1985-1989) à The Flash (2014 - )*, Thèse de doctorat en études cinématographiques et audiovisuelles sous la direction de Guillaume Soulez et Sarah Hatchuel, soutenue le 8 juin 2022 à l'Université Sorbonne nouvelle – Paris 3.

<sup>7</sup> Le terme mythologie est fréquemment utilisé dans le vocabulaire d'analyse de la sérialité et provient des discours sur *The X-Files* : la mythologie y correspondait aux éléments de la conspiration gouvernementale cachant l'existence des extraterrestres et qui était dévoilée au fur et à mesure de la série. J'emploie ici le terme mythologie dans un sens plus large, celui de la construction progressive d'un univers fictionnel.

<sup>8</sup> Sur ce point, voir Anne BESSON, *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris : CNRS Editions, 2015.

chaque épisode une nouvelle étape de l'intrigue sous la forme d'une épreuve permettant d'obtenir une de ces sept clefs. Cette structure classique du conte et de la littérature du merveilleux est bien ici identifiée par la série elle-même comme une structure narrative mais aussi comme une des structures narratives possibles, que les personnages adoptent temporairement, précisément pour donner du sens à leurs actions, pour tenter de construire un récit téléologique au milieu du chaos qu'est devenu leur vie ou bien, parfois, de manière ludique, pour se divertir.

Parmi les quêtes de la saison 3, on retiendra par exemple celle qui mène Quentin (Jason Ralph) et Eliot à vivre une vie ensemble à la recherche de la solution d'une énigme, jusqu'à la mort – de vieillesse – d'Eliot (3.5). Ils reviennent ensuite dans le temps mais le souvenir de cette vie et de leur relation demeure, pour eux comme pour nous. La série utilise donc les possibilités de son univers fictionnel de fantasy pour plonger les personnages dans des expériences souvent radicales. De fait, l'enjeu essentiel de la série est en réalité psychologique : que l'on découvre dans les premières scènes le personnage principal, Quentin, dans un hôpital psychiatrique n'est pas un hasard. Les personnages de *The Magicians* ont souffert et tentent de construire une vie et des relations avec les autres qui auraient du sens. Le deuil ou le trauma sont des problématiques essentielles qui viennent structurer la fiction, y compris dans son rapport à l'univers imaginaire. De ce fait, la configuration de l'univers fictionnel et du récit sériel est liée à des problématiques existentielles. Et la quête est une forme de structuration du réel qui vient proposer une solution temporaire à ses difficultés. Ainsi, dans la saison 3, c'est presque une formule qui s'installe puisque plusieurs épisodes répondent à la même construction : découverte de la nouvelle quête, aventure, récupération de la clef, écriture d'un nouveau chapitre. La configuration sérielle n'hésite donc pas à évoluer pour s'adapter aux aventures des personnages comme si la mise en forme du monde et du récit était l'enjeu même de la fiction.

Or il est souvent plus difficile d'introduire des intrigues bouclées dans une structure semi-feuilletonnante épisodique que dans une structure formulaire, précisément parce que l'emprise de la narration feuilletonnante y est plus grande et l'espace-temps souvent plus resserré en raison de cette même continuité. L'épisode spécial y apparaît alors davantage comme un artifice, un hapax. Néanmoins, son univers de fantasy permet à *The Magicians* de le faire plus facilement : un enchantement peut par exemple transformer de manière temporaire la réalité, comme un lézard psychédélique peut, pourquoi pas, changer l'épisode en une comédie musicale, comme c'est le cas dans l'épisode 4.10. La magie est constamment en train de reconfigurer le réel, les espaces, les corps, le temps et introduit donc en permanence la possibilité de l'inattendu. D'autant que les pratiques magiques de chacun des personnages s'apparentent clairement à un art, nourri par la personnalité spécifique de chacun des magiciens et magiciennes. On ne s'étonnera ainsi pas qu'Eliot (Hale Appleman) ait conçu un sort en forme de boule à facettes qui oblige les personnes présentes à danser. On pourrait multiplier les exemples. La magie est donc liée à une créativité qui rend mouvant le réel. La forme sérielle dans sa souplesse peut ainsi s'adapter à toutes les inflexions de l'univers. Chaque récit mène en réalité à une nouvelle étape de chaos et ne s'arrête donc pas à la fin de la quête. Julia (Stella Maeve) remarque d'ailleurs explicitement au début de la saison 5 qu'une quête serait bienvenue car elle ne sait pas quoi faire de ses pouvoirs.

Le contrepoint de la grande liberté de ce monde où tout semble possible est cependant sa violence et sa dimension tragique : si le récit ne se dirige pas vers une fin, il est en revanche pris dans une perpétuelle fuite en avant où chaque catastrophe est réparée par un élément qui

produit une autre catastrophe et ainsi de suite. Et l'on se doute, à partir d'un certain moment et à raison, que tous les personnages n'en réchapperont pas. Cette noirceur est un moteur narratif qui invite à la multiplication des récits, mais en retour cette structure est identifiée par les personnages eux-mêmes d'abord comme une voie sans issue. Dès l'épisode 2.5, Quentin s'exprime en ces termes, lors d'une discussion sur la magie : « What's the point ? Cause it feels like for every one thing that we fix, five shitty things bring up in its place. » (A quoi ça sert ? Parce que cela donne l'impression que pour chaque chose qu'on répare, cinq situations merdiques apparaissent à sa place<sup>9</sup>.) Les péripéties sont de fait mises en série, au sens où chaque action magique a soit un coût, soit une conséquence qui mènent à la nécessité d'une prochaine action magique, et ainsi de suite. La sérialité, ici liée à la magie, devient elle-même une forme tragique dans sa dimension de mythe de Sisyphe. La seule manière de sortir de cette fatalité est d'accepter la dynamique narrative pour l'investir d'un potentiel de créativité, et surtout de créativité collective, ce que souligne in fine la série, mais aussi d'un humour qui désamorce la lourdeur du réel.

## 2. La question du récit

De fait, la série développe un discours métanarratif en articulant son mode de sérialité avec sa modalité de rapport au réel : l'enjeu du récit y est fondamental. Tout d'abord, l'univers magique de Fillory a été raconté dans la saga de livres fictifs *Fillory and Further*, dont Quentin Coldwater, le personnage longtemps principal de la série, est un fan depuis son enfance. La découverte de la réalité de l'existence de ce monde est l'enjeu majeur du début de la série. Quentin dira en saison 4 : « The idea of Fillory is what saved my life. The idea that people like me can somehow find an escape » (4.12). Mais il déclare également : « I used to love Fillory as a kid because I didn't know what it was. »

En effet, les personnages commencent par découvrir que ce qui s'est passé réellement n'est pas exactement ce que l'auteur, Christopher Plover, a raconté et que Fillory est un monde bien plus cru et violent que ce qu'ils et elles en connaissaient. Mais plus encore, il s'avère que ce même auteur est un pédophile et cette terrible découverte vient évidemment revisiter la perspective qu'ils avaient sur le livre et sur le réel. En outre, la confrontation avec la magie réelle, qui s'avère en un sens déceptive dans sa capacité à donner en elle-même du sens ou à enchanter le monde, met également Quentin en difficulté dans sa capacité à croire de manière innocente au merveilleux. L'ambivalence du récit comme projection du réel, mais aussi potentiellement comme masque du réel, devient une problématique centrale de la série, tant dans la construction de sa mythologie que dans celle des personnages. L'enjeu pour nombre de personnages est de raconter une histoire ou de s'inventer eux-mêmes comme histoire, souvent pour survivre à la dureté du réel. Ainsi, la mise en série des histoires fonctionne aussi comme une manière de produire toujours plus de récit et donc de continuer à modeler le réel pour ne pas qu'il reste immobile dans son obscurité.

La seule source de lumière provient en effet non pas de la magie en elle-même, mais bien de la résilience et de la pratique collective de la magie par les personnages qui, malgré les nombreux conflits qui les opposent, finissent toujours par s'allier pour tenter de remédier à la situation. C'est donc l'histoire collective qui permet de sortir du cercle vicieux de la souffrance dans un

---

<sup>9</sup> Les traductions sont de l'autrice de cet article.

geste de création. La fin de la saison 4 est à ce titre exemplaire puisqu'elle met en avant un sort lancé en même temps par des magiciens et des magiciennes dans le monde entier. On retrouve ici le motif du partage de pouvoir mis en avant dans la fin de *Buffy The Vampire Slayer*<sup>10</sup>. La fin de la série ira dans le même sens.

La plasticité du récit de *The Magicians* provient aussi de cette plasticité du réel liée à l'usage d'une magie qui multiplie les états des corps, des êtres et des mondes et qui révèle bien souvent la nature de simulacre d'un réel contre lequel on peut lutter ou dont on peut accepter les potentialités. On raconte parce que l'on souffre dans *The Magicians* et, de même, il est répété à plusieurs reprises dans la série que la magie vient de la souffrance (« Magic comes from pain » rappelle Quentin en 4.13). A la fin de la seconde saison, dans l'épisode 2.13, alors que le monde magique est menacé de disparaître, les personnages, tels des Shéhérazades promettent de nouvelles histoires passionnantes et divertissantes au dieu Ember pour qu'il accepte de ne pas détruire cet univers. Dans un moment particulièrement métafictionnel, les personnages semblent endosser le discours des auteurs et autrices défendant leur série devant des responsables de chaîne pour qu'elle ne soit pas annulée. De fait, c'est bien cette tension qui caractérise la série, entre un fond violent et sombre qui resitue le contexte magique dans un désenchantement fondamental, et une exubérance narrative et esthétique à l'image de ses personnages qui choisissent la magie et la fiction dans un divertissement collectif pour, au moins, profiter au mieux de la vie qu'ils et elles mènent. La malléabilité de la structure répond donc à l'exubérance narrative pour poser un véritable discours sur le rôle de la fiction et du récit dans nos vies.

Plusieurs moments montrent les personnages comme narrateurs : c'est le cas du début de l'épisode 3.12 qui remplace le résumé des épisodes précédents par un *recap* diégétique (« previously on us ») raconté par le personnage de Josh. En effet, après la mort du Penny que nous connaissions depuis le début de la série, une autre version de ce personnage issue d'une autre timeline, Penny 23, rejoint le groupe. Il ne connaît donc pas les événements qui se sont produits avant son arrivée et ce récapitulatif s'adresse à lui tout autant qu'aux spectateurs et spectatrices. C'est de la même manière que l'on peut interpréter la réplique de Margo (Summer Bishil) dans l'épisode 2.9 : afin de motiver son meilleur ami Eliot qui doit se rendre à un duel, elle le fait chanter l'une des grandes chansons de groupe de la comédie musicale *Les Misérables* « One more day », dont les paroles deviennent dès lors une narration de leur propre situation. Mais elle change le texte en arguant qu'elle a dû couper les passages qui ne s'appliquaient pas à leur situation (« Sorry I had to keep some verses because they didn't apply to our situation »). Les personnages se racontent donc, se chantent et même se mettent en scène. On pourrait dire aussi qu'ils ont presque déjà conscience de l'interprétation que l'on pourrait donner au récit qu'ils construisent, comme lorsqu'Eliot répond « C'est une métaphore » (It's a metaphor) à un personnage qui s'étonne de ce qui est en train d'arriver (2.9). La magie est donc un moyen d'expression et une manière de permettre aux personnages de franchir les frontières et les limites, y compris celles entre la fiction et la réalité. Baignés dans la pop culture, ils font d'ailleurs constamment référence à des films, des séries, des livres, de la musique, qui définissent un univers imaginaire de référence et qui se posent aussi comme interprétant du réel, au même titre que la série elle-même. Le plaisir du récit est toujours évident dans la série, comme par exemple lorsque Margo revient d'une quête en 4.11 et la raconte à un premier

---

<sup>10</sup> *Buffy The Vampire Slayer*, Joss Whedon, The WB/UPN, 1997-2003.

personnage puis à un second, puis à un troisième, et ainsi de suite à chaque fois que quelqu'un entre dans la pièce.

Ivy Roberts arrive à une conclusion similaire en analysant le mode de présentation visuel de la magie dans *The Magicians*, des chorégraphies dansées par les mains et les doigts, qui sont liées, comme elle le montre, au *finger tutting*, pratiqué dans les raves : « The connection between tutting and illusion suggests that magic in *The Magicians* is more closely tied to 21st century popular culture than with any attempt at spiritual awakening<sup>11</sup>. » La dimension fortement intertextuelle et métatextuelle de la série relie donc aisément la pratique de la magie à la question de la fiction et en particulier de la pop culture. La pratique, pourrait-on dire, de la fantasy dans *The Magicians* est donc très consciente d'elle-même, très située par rapport à d'autres textes et porte de la même manière que sa configuration sérielle le propos de la série.

### 3. Densité, chaos et divertissement

Chaque saison vient développer l'univers fictionnel et complexifier l'histoire, ajoutant des couches de narration. Dans le même temps, la série évolue aussi vers une massification de la présence magique. Notre monde se révèle envahi par des forces magiques bien plus qu'on ne le pensait au départ : les dieux et les fées s'ajoutent ainsi aux magiciens. En ce sens, la mythologie de la série se construit par une accumulation progressive, qui vient révéler de nouveaux espaces, de nouvelles informations sur le passé, mais qui vient aussi revisiter notre perception du présent. La série évolue vers un monde toujours plus complexe où tout est entrelacé mais dont la structure d'ensemble semble moins importante que la somme de ses parties.

Fillory, qui est le cœur de *The Magicians*, est un univers créé par deux dieux jumeaux Ember, dieu chaotique et Umber, dieu de l'ordre. Si l'on comprend bien qu'Umber est celui qui donne sa structure à l'univers, c'est Ember qui fournit son esprit. « What a planet! I calibrated everything for maximum entertainment » (Quelle planète ! J'ai tout calibré pour un maximum de divertissement) dit-il dans le prologue de l'épisode 2.13. Or, dans le contexte métafictionnel qui est celui de *The Magicians*, la nature de Fillory est à mettre en parallèle avec le fonctionnement et la forme de la série elle-même. Il n'est pas sans importance que l'on apprenne dans l'épisode 2.12 que la série préférée d'Umber est *Law and Order* (Dick Wolf, NBC, 1990 - ), une série *procedural* connue pour sa structure immuable. On pourrait évidemment arguer qu'il s'agit là d'un discours simplificateur, mais il n'empêche que l'esthétique baroque de *The Magicians* correspond davantage aux choix esthétiques d'Ember que de ceux d'Umber. Ses auteurs et autrices s'autorisent à brouiller les frontières entre les genres, à inventer constamment de nouveaux éléments et aussi à ne respecter fidèlement aucune règle de narration en proposant un récit qui prend diverses formes au cours de son existence. D'ailleurs, lorsqu'Umber crée seul un monde comme il le souhaite, il est fait de lignes géométriques sans aucune fantaisie. Tout

---

<sup>11</sup> Ivy ROBERTS, « Spell-casting as Illusion-Dance: The Look and Laws of Physical Magic in *The Magicians* » [en ligne], 2018, np.

URL : <https://ivyroseroberts.wordpress.com/2018/05/27/spell-casting-as-illusion-dance-the-look-and-laws-of-physical-magic-in-the-magicians/>, consulté le 17 juin 2022.

dans le décor est carré, à l'intérieur comme à l'extérieur, dans un emboîtement angoissant et sans couleur, qui contraste entièrement avec l'esthétique de Fillory.

Chaque monde, dans *The Magicians*, est en effet caractérisé par des éléments esthétiques qui lui sont propres. Le monde hors magie, tel que nous le connaissons, est souvent terne. En comparaison, le monde magique de Brakebills et à plus forte raison de Fillory est particulièrement baroque, original, avec une décoration très chargée et une abondance de motifs, de textures et de couleurs. La salle du trône dans le château de Fillory est un bon exemple de cette surabondance de motifs qui transforment l'image en un labyrinthe où tout semble possible.

Le sol, le plafond, les fenêtres, les piliers, le mobilier : tout regorge de motifs différents, sans compter le travail élaboré sur les costumes qui vient ajouter à la dimension décorative. Qui plus est, la mise en scène, dans des moments de bravoure, vient souvent ajouter à cette décoration chargée par des mouvements de caméra ou de cadrages qui redoublent les motifs. Il y a d'ailleurs une dimension *camp*<sup>12</sup> de la série qui s'appuie sur son exubérance visuelle et narrative et sa mise à distance par l'humour

La bibliothèque, un espace intermédiaire qui regroupe l'ensemble des connaissances des différents univers est, à l'inverse, sombre et filmée dans des cadrages étranges, légèrement penchés qui donnent l'impression, à juste titre, d'un monde de l'entre-deux à la fois ordonné et mystérieux, fermé et ouvert sur l'infini.

L'ensemble des choix esthétiques associés à ces différents lieux crée un panorama d'ambiances possibles et de tons qui souligne la densité de l'univers de *The Magicians*, d'autant que les lieux communiquent toujours d'une manière ou d'une autre et ne constituent pas des espaces étanches. Le générique de la série lui-même joue sur le motif de la superposition en inscrivant des motifs sur un mur urbain en apparence anodin, soit qu'ils s'y ajoutent, soit qu'ils y révèlent simplement leur présence cachée.

L'organisation différente de chacune des saisons amène un traitement de l'espace qui, là encore, se complexifie. Si au départ, il s'agit simplement d'accéder à Brakebills (ou à Fillory) depuis un portail, au fur et à mesure des intrigues, ces coexistences se densifient et, par exemple, des personnages peuvent se trouver à plusieurs endroits à la fois, comme lorsqu'Eliot crée un double de lui-même et que son esprit vagabonde entre son corps à Brakebills et son corps à Fillory. Ainsi à la plasticité des espaces répond aussi la plasticité des personnages. Ajoutant toujours plus de possibilités (voyages dans l'espace et le temps, boucles temporelles, transformations, possession, etc.), la série crée une multiplicité d'états des personnages qui rend leur identité et leurs corps fluides. Margo par exemple, une magicienne, possède à partir d'un certain moment un œil de fée et devient également loup-garou. Plusieurs versions de certains personnages venus de différentes lignes temporelles coexistent comme le Penny d'origine et Penny 23. Julia change de nature à plusieurs reprises, d'humaine à déesse en passant par magicienne. L'apparition de ces différents éléments donne l'impression d'une fiction performative : chaque élément semble s'ajouter soudainement au répertoire des lieux et des faits de Fillory lorsque le récit y trouve une utilité. En cela la structure sérielle répond particulièrement bien à cette manière d'aborder l'univers fictionnel de manière ludique, mais en montre aussi la dimension vertigineuse pour

---

<sup>12</sup> Le *camp* est une notion issue de la culture queer et théorisée notamment par Susan Sontag dans *Notes on « Camp »* en 1964 pour définir une esthétique fondée sur l'exagération, l'exubérance, l'artificialité et l'humour.



qui vit réellement dans un tel contexte. La co-présence de logiques réalistes et notamment psychologiques qui sont au cœur du récit (la question du deuil, du trauma, etc.) et de celles de l'exubérance de la fiction viennent s'entrechoquer pour s'interroger l'une l'autre.

Ce qui me paraît intéressant dans l'ensemble de ces éléments, qui ne sont pas étonnants dans un univers des genres de l'imaginaire, c'est que l'itinéraire des personnages et de l'univers y est toujours mis en avant comme chaotique et non comme actualisant une forme pré-établie. *The Magicians* est une sorte de jeu sur la perte de sens et la volonté de croire pourtant à l'enchantement par la construction d'une fiction collective en mouvement. La configuration de la série fonctionne sur les motifs de l'accumulation et de la digression. Chaque action qui cherche à rétablir un ordre crée toujours plus de désordre. La souplesse et la dimension réflexive de la structure sérielle qu'adopte la série répondent à la souplesse et à la dimension réflexive de l'usage qu'elle fait de la fantasy, travaillant ses codes avec un mélange de respect, d'ironie et de désinvolture qui l'ancre parfaitement dans le contemporain.

### **Bibliographie :**

- Anne BESSON, *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris : CNRS Editions, 2015.
- Claire CORNILLON, *Les séries dramatiques semi-feuilletonnantes formulaires des grands networks américains, de Moonlighting (1985-1989) à The Flash (2014 - )*, Thèse de doctorat en études cinématographiques et audiovisuelles sous la direction de Guillaume Soulez et Sarah Hatchuel, soutenue le 8 juin 2022 à l'Université Sorbonne nouvelle – Paris 3.
- Kelly KRAMER, « A Common Language of Desire: *The Magicians*, Narnia, and Contemporary Fantasy » [en ligne], *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*, vol. 35, n° 2, 2017, URL : <https://dc.swosu.edu/mythlore/vol35/iss2/10>.
- Farah MENDLESOHN, *Rhetorics of fantasy*, Middletown, Wesleyan University Press, 2008.
- IVY ROBERTS, « Spell-casting as Illusion-Dance: The Look and Laws of Physical Magic in *The Magicians* » [en ligne], 2018, URL : <https://ivyroseroberts.wordpress.com/2018/05/27/spell-casting-as-illusion-dance-the-look-and-laws-of-physical-magic-in-the-magicians/>, consulté le 17 juin 2022.