

La wicca, un GN pour les filles ?

Article paru dans *Le Moyen Age en jeu*, dir. Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas, Bordeaux, Eidolon n° 86, PU Bordeaux, 2010.

Mon propos est d'examiner en quoi une pratique réputée non ludique peut se voir investir d'un fort coefficient de ludicité quand elle se trouve aspirée par une culture néomédiévale. Je prendrai l'exemple de la magie « wicca » américaine et canadienne, qui se targue elle-même d'être une religion. Je vais tenter de montrer comment la médiévalisation de la wicca (qui au départ, surtout sur le continent nord-américain, n'est pas du tout néomédiévale), a entraîné une perte de sa crédibilité religieuse, associée à une montée notable de la dimension ludique dans sa définition comme dans sa pratique.

L'idée de considérer la wicca comme une pratique ludique va à l'encontre des opinions relatives à cette religion, qui tente au contraire de passer pour très sérieuse. Par exemple, dans sa thèse d'une centaine de pages, soutenue à l'université de Laval en 2003, *La Wicca au Québec : portrait d'une religion de sorcellerie contemporaine*, Mireille Gagnon souligne le caractère prioritairement religieux de la wicca. Le propos de la thèse est de dégager la wicca des accusations de magie et de sorcellerie qui entachent son sérieux, et de lui donner toutes les garanties de la plus parfaite respectabilité¹. Pourtant, d'autres signes entraînent la wicca sur un terrain très différent. En entrant dans la danse du néomédiéval auquel elle finit par emprunter bien des signes de reconnaissance, la wicca se rapproche des jeux grandeur nature, apportant à cet univers plutôt masculin une touche féminine, voire féministe.

Après avoir souligné quelques traits généraux de la néomédiévalisation ludique, comme la croyance dans une stabilité « féodale » garante des règles du jeu, le glissement multi-supports des mondes immersifs et le rôle déclencheur de la révolution numérique, j'aborderai la manière par laquelle la wicca nord-américaine, spiritualité magique ou religion dans son projet de départ, a peu à peu glissé vers tout autre chose, jusqu'à devenir, en fin de compte, un GN pour les filles.

***Brave new world* médiéval numérique !**

Il devrait exister une science qui s'appellerait l'*empruntologie*. Cette science serait infatigable dans sa partie descriptive, qui consisterait à enregistrer, dans un monde multimédia où les productions sont multi-supports, les infinies réécritures, greffes, adaptations suivant lesquelles, à partir d'un nombre somme toute limité de mythes fondateurs et de situations-type, on peuple l'extension d'un imaginaire². Du livre au cinéma – véritable déclencheur d'études littéraires alternatives pour les chercheurs de ma génération, comme le précise

¹ Mireille Gagnon, *La Wicca au Québec/ The Wiccan Movement in Quebec : portrait d'une religion de sorcellerie contemporaine/ A Portrait of a Contemporary Witchcraft Religion*, New York, Mellen Press, 2008.

² Le phénomène généralise la pratique de la lecture « populaire » au XIX^e siècle. Anne-Marie Thiesse, dans *Le Roman du quotidien*, montre comment la lecture populaire passionnée génère un « univers redondant et multifforme », où sous des formes différentes (roman, théâtre, chanson, cinéma) s'illustre un même thème. Ces emprunts mutuels créent un tout homogène (*Le Roman du quotidien. Lecteurs et lectures populaires à la Belle-Époque*, Paris, Le Chemin vert, 1984, p. 46).

Gérard Chandès³ –, du cinéma au jeu vidéo, du jeu vidéo au GN, à la BD, aux vêtements, aux objets, aux bijoux elfiques etc., c'est tout un monde qui se crée à partir d'invariants, parmi lesquels l'univers néomédiéval se taille la part du lion⁴.

Le *med fan*, c'est-à-dire le médiéval fantastique, triomphe dans son double désir ludique et achronique, délivré qu'il est de tout rapport trop étroit à l'histoire « réelle » du Moyen Âge. C'est un escapisme, une « retrolution » pour reprendre la frappante expression d'Andrew Blake à propos de *Harry Potter*⁵ : un retour vers le passé qui refuserait désormais d'être retour vers le futur. Il emprunte à l'idée de Moyen Âge la sécurité d'un temps révolu, voire cyclique, rassurant par son fatalisme. Pour citer Maulkin, un héros serpent de mer de Robin Hobb dans la traduction française du quatrième tome du cycle *The Liveship Traders* : « Parfois, je suis fermement convaincu qu'aujourd'hui n'est qu'un souvenir ou un rêve. Je crois, alors, que nous n'avons pas besoin d'agir, car ce qui nous est arrivé nous adviendra de nouveau »⁶. Tel pourrait être le credo du néomédiévalisme *med fan*.

La poussée néomédiévale ne serait rien sans l'appui technologique de la révolution numérique. C'est surtout parce que le numérique offre une plateforme unique pour décliner, sur des supports faussement divers, des productions homogènes – sous forme de séquences de huit chiffres combinant les zéros et les uns –, que le néomédiéval connaît aujourd'hui un tel succès. Grâce à ce tout-numérique qui crée un monde homogène, orques et nains glissent du livre au jeu vidéo, du film à la série télévisée, de la photo à l'image animée. Les supports non numériques (bijoux, vêtements, corps humains dans le cas des GN) ne résistent pas à cette emprise qui les stimule : combattre à l'épée semble la chose la plus naturelle du monde, en « vrai », dans la nature, comme sur la bande-annonce du film qu'on visionne sur l'ordinateur. En somme, même les supports non-numériques se trouvent, à terme, aspirés par ce système généralisé qui leur offre à la fois leur rendu final et leur diffusion : article sur Internet, fiction sur un blog, dessin au crayon scanné, peinture photographiée, photos prises pendant le GN. La signalétique du *med fan*, son immuable graphisme spécifique, est aussi claire qu'un panneau routier. Le but ? De plus en plus d'adultes l'avouent sans honte particulière : il s'agit de jouer⁷.

Médiévalisme et fantasme de stabilité

³ Voir le texte de Gérard Chandès dans ce même volume. La naissance et l'évolution nouvelle du domaine de recherches « texte et image » dans les années 80 (on pense au laboratoire pionnier d'Anne-Marie Christin à Paris 7) est une nouveauté, due en partie au retentissement de l'ouverture plus large des musées au grand public dès les années 70. En amont, la politique culturelle de Malraux, qui a démocratisé la culture officielle, a joué un rôle incitateur. Nous nous situons dans l'après « crise de la culture » au sens d'Arendt.

⁴ Ce « nouveau Moyen Âge » ne se définit plus guère, comme en 1927, comme un « irrationalisme » ou plutôt un « surrationalisme de type médiéval », traité d'« obscurantiste » par les « lumières des temps modernes » (Nicolas Berdiaev, *Un nouveau Moyen Âge*, Paris, Plon, 1927, p. 97). Il ne s'agit plus aujourd'hui de décliner, sous une forme politiquement désenchantée, l'éternel retour d'une histoire vouée à la circularité, non plus que de prophétiser douloureusement, dans l'après-guerre, sur « le recommencement des âges d'ignorance », pour citer Herbert-Georges Wells (*De l'homme de Cro-Magnon à l'humanité de demain*, trad. fr., Paris, Éditions universelles, 1947, p. 331), ou sur la paralysie des grandes concentrations urbaines du futur, faciles à asphyxier, comme le fait l'Italien Roberto Vacca dans les années 70 : « j'ai appelé Moyen Âge cette situation de crise généralisée » (*Demain le Moyen Âge. La Dégradation des grands systèmes*, trad. fr., Paris, Albin Michel, 1973, p. 11-13). L'idée de Moyen Âge a cessé de stigmatiser les périodes obscures de l'histoire pour prendre un tour nettement plus ludique.

⁵ Andrew Blake, *The Irresistible Rise of Harry Potter*, Londres, Verso Books, 2002.

⁶ Robin Hobb, *Brumes et Tempêtes (Les Aventuriers de la mer, tome 4)*, trad. Véronique David-Marescot, Paris, Flammarion, 2004, p. 10.

⁷ Voir l'article d'Anne Besson dans ce même volume.

Ce mouvement de déclinaison généralisée des produits n'est pas nouveau : il existait déjà de nombreux produits dérivés autour de la *Jérusalem délivrée* du Tasse et du *Roland furieux* de l'Arioste, qui font peut-être partie des ancêtres lointains, avec le *Paradis perdu* de Milton, de l'actuelle *fantasy* qui prend sa source vive au XIX^e siècle. Pièces de théâtre, opéras, objets fétiches, suites romanesques n'ont pas manqué en ces temps anciens, qui auraient sans doute été ravis de connaître le numérique mais se débrouillaient très bien sans. Déjà s'esquissaient, à cette lointaine époque, les traits de cette *médiévalisation des univers fictionnels* qui nous occupe aujourd'hui : engouement populaire à grande échelle, repères simplifiés (une épée, un casque, le Moyen Âge est là), et entrée dans le temps spécifique d'un rêve peuplé de multiples personnages s'agitant devant une toile de fond avec laquelle ils n'interfèrent pas (au sens où, sourds à tout impératif marxiste, ils ne transforment pas ce « monde »).

Le mot « médiéval » agit comme une formule magique : il est l'opérateur qui fait basculer un humain dans un monde où il pourra trouver l'ivresse d'une très grande mobilité, dans un décor qu'il ne touchera pas, dans des structures où il se repérera facilement et qui seront aussi immuables que l'idée qu'il se fait de la féodalité. Il retrouvera dans ce monde ses idées toutes faites sur le monde comme il va. Ce n'est pas un hasard si les néoVikings se donnent virilement de grands coups d'épée, si les femmes en sont réduites à cuire le pain ou à trembler au tournoi dans les tribunes, si la compétition et la guerre vont de soi, si le fait de tuer hommes et bêtes est un impératif catégorique du jeu. Pas non plus un hasard si le dieu caché du jeu vidéo, puissant garant de ses délices, demeure si révérent : l'impératif technique de la 3D suffira à justifier qu'on n'y touche pas. Du reste, on peut trouver étrange l'acceptation implicite (mais « c'est le jeu, c'est le jeu ! ») de l'Ordre du Monde tel qu'il est prédéterminé pour le joueur, qui est tout sauf un révolutionnaire des mondes parallèles. La suspension volontaire de l'incrédulité suppose-t-elle une suspension involontaire de la morale politique ? Saluons l'initiative de Daniel Bonvoisin, créateur d'un GN qui reproduit, à titre expérimental, les contraintes de cette acceptation implicite, afin de faire prendre conscience au joueur de son inquiétante docilité idéologique. On connaît l'importance de la pensée laïque en Belgique : le jeu proposé par D. Bonvoisin, *Ite missa est*⁸, permet au joueur d'aller à la messe, et d'en mesurer pleinement, et « pour de vrai », même si « c'est le jeu », les conséquences... Plus que jamais, un travail foucauldien de critique des discours dominants d'une société demande à être mené dans le cadre d'une analyse des jeux médiévaux, qui profitent d'un retour fantasmé au passé pour conforter les invariants culturels qui ont cours dans le monde « normal », en tous cas non-ludique, de la société dans laquelle le jeu prend place : racisme, sexisme, « mondialisation », capitalisme et stéréotypes s'y déploient de manière effrénée.

L'effet Malevil

L'exutoire médiévalisant est un bienheureux petit coin de paradis dans une société qui se durcit. Dites « médiéval », et la porte s'ouvre. Vous passez le seuil, l'arche de pierre de *World of Warcraft*, surmontée d'un serpent et flanquée de deux sombres personnages aux yeux rouges, annonciateurs d'un autre monde, et vous oubliez pour un moment le cri de Naomi Klein, la Marx canadienne du XXI^e siècle, qui dans *No Logo* parle de zones franches industrielles totalitaires, d'exploitation capitaliste planétaire et du règne mondial de la basket à virgule fabriquée par les petits doigts des petits enfants⁹. La rassurante image du château-fort de notre enfance à nous, qui survit contre vents et marées, nous abrite de la souffrance.

⁸ Premier *opus* joué le 24 novembre 2001 à Villers-la-ville ; l'opus XI est en cours. Voir <http://ime.merveilleux.org/Accueil/tabid/37/Default.aspx>

⁹ Naomi Klein, *No Logo* (2000), Arles, Actes Sud, « Babel », 2002.

C'est *l'effet Malevil*, si l'on peut dire, en référence au roman très populaire de Robert Merle¹⁰ : dans un vieux château du Moyen Âge, on survit à tout, même à la bombe atomique ; *a fortiori* à son patron, à son métré, à sa famille, au discours ambiant qui est si doucement barbare, et qui fonde sa légitimité à force de se répéter sur tous les supports, publicité, journal, livre, jeux, cinéma, radio, Internet...

L'immersion du joueur dans le jeu médiévalisant se veut totale et sécurisante. La science imaginaire de l'empruntologie n'aurait à se confronter, dans sa partie théorique, qu'avec la réalité somme toute limitée d'une combinatoire : un retour prévisible des mêmes éléments, sous des déguisements faussement divers et donc distrayants, pourrait assurer ce confort du joueur en son château protégé, tout en lui donnant l'illusion d'une aventure imprévisible. Dans un jeu vidéo, la variété apparente des histoires, mythes, inventions, traduit une luxuriance d'habillages divers sur une carcasse toujours identique. Dans le roman de *fantasy*, la pratique Shaddock du pompage heuristique peut être érigée au rang de règle essentielle de fonctionnement. Emprunts, redites, dérivations euphoriques sont la marque du genre. La *fantasy* recycle allégrement ses topos, à tous les sens du mot « recycler », puisque son fonctionnement littéraire est justement celui du cycle¹¹.

C'est là un renversement radical du principe romantique d'originalité et de génie comme critère fondamental de la valeur des œuvres, à moins justement que ces œuvres se pensent elles-mêmes comme de peu de valeur. Ce n'est pas nouveau. L'art populaire se caractérise sans doute par la faible valeur qu'il s'accorde à lui-même, tandis que la scène du Savoir et du Pouvoir qui l'accompagne est tenue par des productions qui, au contraire, ont une forte tendance à s'autoproclamer excellentes (qu'elles le soient ou non réellement n'étant pas du tout la question).

En explorant les dérives ludiques de la wicca, un jeu pour les filles, on peut se demander si le jeu aurait dans ce cas une puissance opérative, ou performative. Le jeu participe-t-il de l'élaboration active d'un nouveau féminin symbolique sur le plan des mentalités, de l'*empowerment*, de l'auto-représentation du soi-femme mise à mal par la société de la domination masculine ? On n'opère pas sur le réel, mais sur ses représentations, avec tout ce que cela implique d'ambiguïté idéologique : c'est là le fondement même de la pensée magique, justement décriée à ce titre par la pensée scientifique.

Comment la déesse-mère s'est médiévalisée

La wicca est une sorcellerie « blanche » anglo-saxonne. Née en Angleterre de l'imagination érotique et philologique de Gerald Gardner, un érudit touche-à-tout passionné de domination sexuelle¹², elle est actuellement en vogue, sans aucune des connotations charnelles initiales, aux USA et au Canada. Elle a été ressaisie, dans ces pays, sur la base de son féminisme. Elle repose sur des cultes païens à forte connotation celtisante, suivant lesquels la prédominance de la femme est essentielle. On craint toujours quelque dérive fascisante quand il est question

¹⁰ Robert Merle, *Malevil*, Paris, Gallimard, 1972.

¹¹ Anne Besson, *D'Asimov à Tolkien. Cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, CNRS éditions, 2004.

¹² Il suffit pour s'en convaincre de lire le rituel d'initiation au premier degré de la wicca rédigé par Gardner en 1949. L'initiée est menacée d'une épée pointée sur sa poitrine. Elle a les yeux bandés, elle est ligotée avec une corde, puis le schéma *switché* : l'homme s'agenouille à ses pieds, lui embrasse les pieds, les genoux, le sexe, les seins et les lèvres (non sans cesser de psalmodier des phrases prétexte, comme « bénie soit ta matrice sans laquelle nous ne serions pas »). Puis il attache le cou de la postulante à un anneau fixé à l'autel, de façon à la mettre en position de recevoir un bon nombre de coups de fouet sur les fesses ; après quoi elle est ointe de divers produits et embrassée aux endroits stratégiques, sexe et seins. Ce rituel fétichiste et SM est susceptible d'une variante « *genderisée* » : une prêtresse peut ainsi dominer un initié mâle (voir la traduction en français par Armand Seguin du *Livre des ombres* par Gerald Gardner, Rosières-en-Haye, Camion noir, 2007, p. 38-43).

de ce genre de paganisme : mais en ce qui concerne la wicca, il s'agirait plutôt d'une sorte de technique *new age* de bien-être zen et de développement personnel, secourue par des symboles et des rites intimes, et conduite par une image revalorisée de la femme.

La wicca s'inscrit dans une problématique féministe récurrente aux USA, la recherche des origines matriarcales des sociétés. Ce vaste débat, qui n'épargne personne (même Judith Butler y fait allusion dans *Gender Trouble*¹³ !) peut passer pour clos à la suite du livre de Cynthia Eller à l'horizon du XXI^e siècle, *The Myth of Matriarchal Prehistory : why an invented past won't give women a future*¹⁴. Mais même si les propos de Cynthia Eller sont définitifs (car elle sépare très nettement la question matriarcale de l'accomplissement au présent du féminisme, lequel doit se libérer de ce genre d'argument d'autorité), la question du matriarcat originel continue à générer études et convictions. Tout ceci n'a rien de médiéval : la Grande Déesse est préhistorique, c'est une « vénus » obèse paléolithique et certes pas une diablesse gothique¹⁵. Mais comme la wicca se caractérise par son syncrétisme, la déesse mère universelle finit par réapparaître sous tous les noms possibles. Même Simone de Beauvoir s'en fait l'écho : « Elle s'appelle Ishtar à Babylone, Astarté chez les peuples sémitiques et chez les Grecs Géa, Rhéa ou Cybèle ; on la retrouve en Égypte sous les traits d'Isis »¹⁶.

Pourquoi le jeu wicain s'est-il finalement fixé sur un fantasme médiéval ? On pourrait invoquer le *burning time*, le temps des bûchers de sorcières, associé fantasmatiquement aux temps médiévaux. Tout le monde sait que la crémation radicalisée des sorcières est une pratique de l'autoproclamée Renaissance, et non, *stricto sensu*, du Moyen Âge ; pourtant, dans l'esprit hanté de mythes anhistoriques des wicains, le *burning time* est lié au Moyen Âge. Être sorcière est médiéval ; c'est à l'époque médiévale, dit-on, croit-on, que le catholicisme honni a étendu son empire, ruinant les champs, les friches, les forêts, la paysannerie, ses croyances, ses pratiques rituelles. Est-ce la faute à Michelet ? En retraçant, sur un mode historico-romanesque, le progrès de la sorcellerie dans le cœur des femmes et des paysans dominés de la société féodale, Michelet ancre la gestation de la sorcellerie dans les temps médiévaux, d'autant plus que les passages les plus séduisants de *La Sorcière*, qui se situent au début du livre, font justement référence à ces « premiers temps » dont les wicains se souviendront¹⁷ : c'est l'époque où le diable n'était qu'un enfant moqueur et charmant, un

¹³ « Parfois, la théorie féministe s'est tournée vers l'idée d'une origine, d'une ère antérieure à ce que certaines appelleraient *patriarcat* ». Mais « ce schème prépatrilial [matriarcal, donc] s'est révélé n'être qu'une autre forme de réification » (Judith Butler, *Gender Trouble*, 1990, *Trouble dans le genre*, trad. Cynthia Kraus, Paris, La Découverte, 2005, p. 113).

¹⁴ Cynthia Eller, *The Myth of Matriarchal Prehistory : why an invented past won't give women a future*, Boston, Beacon Press, 2000.

¹⁵ Alors que pour Gardner, en Angleterre, le Moyen Âge joue au contraire le rôle essentiel d'une courroie de transmission. Gardner fait le lien entre d'une part, les cultes néolithiques matriarcaux supposés, et d'autre part la survivance (tout aussi supposée) des cultes préchrétiens dans le Moyen Âge christianisé. Tout l'apport de Gardner est justement dans la création de ce lien, étayé par les travaux de l'ethnologue, égyptologue et folkloriste Margaret Murray, qui considère que la permanence à travers les espaces et les siècles d'un dieu cornu récurrent est une preuve de cette survivance (Margaret Murray, *The God of the Witches* [1931], Londres, Faber and Faber, 1952 ; traduit en français sous le titre *Le Dieu des sorcières* chez Denoël en 1957). À noter que Margaret Murray, si facilement décriée aujourd'hui, ouvre, dans son introduction à la première édition de cet ouvrage, aux futures conclusions des plus récents et reconnus historiens d'aujourd'hui, qui considèrent la « sorcellerie » comme une émanation d'une sorte de chamanisme largement répandu sur le continent eurasiatique : « Though I am concerned with the existence through the Middle Ages of a primitive religion in Western Europe only, there is no doubt that the cult was spread in early times through Central and Eastern Europe and the Near East. There it survived, underlying, as in the West, the official religion of the country, Christianity in Europe, Islam and sometimes Christianity in the East », écrit-elle (livre téléchargeable sur Internet, consulté le 8 août 2008, <http://www.scribd.com/doc/2039036/Margaret-Alice-Murray-God-of-the-Witches>).

¹⁶ Simone de Beauvoir, *Le Deuxième Sexe* (1949), Paris, Gallimard, 1976, tome 1, p. 123.

¹⁷ Voir J. Michelet, *La Sorcière*, Paris, E. Dentu, 1862, chapitre III, « Le petit démon du foyer ». Dans ce chapitre, Michelet imagine la femme au Moyen Âge, vivant isolée dans sa cabane dans les bois, qui en secret

lutin dans le genre Puck – l'inquiétant Robin Goodfellow du folklore britannique –, assez similaire au portrait de la petite Pearl que dresse Hawthorne dans *The Scarlet Letter*¹⁸.

Ce roman-phare du panthéon américain a joué un rôle souterrain de premier plan dans l'enracinement de la wicca sur ce territoire. Son atmosphère discrètement féministe, la présence accrue des marges, friches, forêts que fréquente Hester Prynne, le sentiment de la nature immense, la réminiscence diffuse des sorcières de Salem, l'allusion voilée à la *scarlett woman*, la prostituée de l'Apocalypse de Jean de Patmos, le caractère agréablement diabolique de Pearl, tout y contribue. Significativement, Maryse Condé se souviendra du féminisme d'Hester Prynne dans *Moi, Tituba, sorcière noire de Salem*¹⁹.

Mais d'autres canaux auront joué un rôle essentiel pour le développement récent de la wicca américaine, dans son rapport avec la revalorisation de l'image féminine. Des séries télévisées comme *Buffy* ou *Charmed*²⁰ ont séduit un large public. Le graphisme Internet de la sorcellerie fantastique est devenu un signe de ralliement. Les sites marchands médiévaux, qui proposent minéraux, bougies, encens, baguettes, parfums, pentagrammes, épées et robes à la vente à distance ont fait le reste.

La wicca et le culte de la Déesse se sont donc diffusés en tant que tels, comme une série de pratiques rituelles attachées au cycle d'un calendrier celtisant. Mais ils contaminent à leur tour de manière plus diffuse diverses productions littéraires anglo-saxonnes récentes, dont certaines sont des *best-sellers* et touchent donc un large public. Le domaine de la *fantasy* est particulièrement concerné. Dans *His Dark Materials (À la croisée des mondes)* de l'Anglais Philip Pullman, le couteau qui ouvre les mondes parallèles est en réalité un *athamé* wicain. L'*athamé* est un outil très féminin, un couteau de sorcière dont la fonction est justement d'ouvrir les mondes ! Arnaud Thuly, administrateur du blog de *L'Alliance magique*, site marchand qui présente la plus riche collection d'*athamés* du web francophone, précise à son sujet : « il permet de tracer le cercle magique ou d'ouvrir celui-ci au cours du rituel en créant

vénère les anciens dieux : « La forêt, un peu de pâtures, des abeilles sur la lande, voilà la vie. On cultive peu de blé encore, n'ayant nulle sécurité pour une récolte éloignée ». Et plus loin : « elle va à la forêt, et ramasse un peu de bois. Elle n'a pas encore les rudes travaux, elle n'est point la laide paysanne que fera plus tard la grande culture du blé ». Dans cet univers de solitude, « cette femme, tout innocente, elle a pourtant, nous l'avons dit, un secret qu'elle ne dit jamais à l'église. Elle enferme dans son cœur le souvenir, la compassion des pauvres anciens dieux tombés à l'état d'Esprits ». Une note de Michelet précise alors que les dieux païens (qu'il assimile au panthéon romain) sont « indestructibles » malgré les persécutions dont leur culte a fait l'objet à différents siècles (il cite des exemples aux Ve, VIIIe, XIIe, XIVe et XVe siècles).

¹⁸ Nathaniel Hawthorne, *The Scarlet Letter. A Romance*, Boston, Ticknor and Fields, 1850, *La Lettre écarlate*, trad. Marie Canavaggia Paris, Folio-Gallimard, 1977. Chez Michelet, l'enfant diable vient au monde avec un éclat de rire. Il est malicieux, rieur, espiègle : un vrai lutin, dont la femme (la future « sorcière ») est naturellement férue. « Le petit démon du foyer » est indiscret et curieux : « ce follet est espiègle, parfois trop audacieux... - Qu'importe, il est si petit ! » ; mais dangereux : « le lutin a déjà fait bien du chemin ». Cet enfant s'empare de tout ce que l'église délaisse, nature, médecine et raison. Il est libre et gambadeur : il est « le joyeux Robin Hood, qui vit sous la verte feuillée ». Alors qu'anges et saints ont « un air de parenté fadasse » (oui, le mot est dans le texte), une « égalité douceâtre » et une totale « insipidité », Satan désennuie Dieu. Ainsi se crée « l'université criminelle », en marge de la scolastique, étouffante et paralysante (Chapitre III). Dans *La Lettre écarlate*, dont la publication fut légèrement antérieure à *La Sorcière* de Michelet, la petite Pearl, l'enfant d'Esther Prynne, est espiègle, rieuse, malicieuse, libre et indomptable ; elle ressemble à une enfant des fées (chapitre 6).

¹⁹ Maryse Condé, *Moi, Tituba, sorcière noire de Salem*, Paris, Folio-Gallimard, 1988. L'esclave Tituba, de Salem, rencontre dans sa prison la première féministe, Hester Prynne, qui lui confie amèrement que l'homme responsable de sa grossesse vit libre et respecté tandis qu'elle croupit dans une geôle. Elle noue avec la jeune femme une brève amitié, mais Esther se pend dans sa prison. C'est là une version moderne (et tout aussi découragée) de la fin du roman de Hawthorne, où Esther, qui a fortement intégré le jugement puritain symboliquement marqué dans sa chair, éprouve les premiers frissons du féminisme tout en se disant que ce n'est pas elle qui portera cet espoir, à cause de son impureté.

²⁰ *Buffy the Vampire Slayer, Buffy contre les Vampires*, série créée par Joss Whedon, sept saisons, première diffusion de 1997 à 2003 ; *Charmed*, série créée par Constance M. Burge, première diffusion de 1998 à 2006.

une porte»²¹. D'autres éléments dans le cycle de Pullman témoignent de cette même influence : la présence insistante des sorcières, en premier lieu, mais aussi le choix d'une héroïne féminine en réponse au sexisme latent du genre. Dès les premières pages du roman, l'auteur stigmatise, par le biais de l'attitude ironique de Lord Asriel, un monde anciennement régi par un masculinisme passéiste : le monde d'Oxford et des Érudits. Est-ce une pierre dans le jardin de Tolkien ?

Chez Rowling, le personnage d'Hermione, la meilleure élève de la classe, rappelle combien la sorcière est avant tout celle qui sait – le mot *wicca* étant réputé provenir de *wit* et du vieil anglo-saxon. Certains traits un peu fades du personnage, comme sa propension à consoler ses camarades, pourraient également renvoyer à la grande déesse guérisseuse, mais le trait est plus vague. Et Marion Zimmer Bradley, qui en ouverture des *Dames du lac* remercie explicitement des cercles de sorcières pour leur conseil²², met en scène une débauche de cultes celtisants.

Non contente de coloniser la *fantasy*, la sorcellerie de la Déesse hante des *best-sellers* comme *The Virgin Blue* de Tracy Chevalier²³ ou, plus étonnant encore, *Women Who Run With Wolves* de Clarissa Pinkola-Estes, qui est un traité de psychanalyse jungienne pimenté de contes dits « de fées ». On lit dans la traduction française, *Femmes qui courent avec les loups* :

La nouvelle religion a tenté de souiller le caractère sacré des Déeses. C'est à ce moment-là que l'archétype de la Femme Sauvage fut repoussé très loin sous terre et que la part sauvage des femmes commença à dépérir. Plus encore, on dut en parler à voix basse, dans des lieux secrets. Dans bien des cas, les femmes qui aimaient la vieille Mère sauvage durent prendre garde à leur vie. En fin de compte, la connaissance ne fut plus transmise que par des contes de fées, le folklore, les états de transe, les rêves nocturnes²⁴.

Le *jeu de la wicca* a-t-il pour but, dans ces textes littéraires, de subvertir le grand modèle de Tolkien, patrilinéaire et patriarcal ? Version féminine de cet univers surmâle, il semble en prendre le contre-pied avec ardeur. On dit que la *fantasy* se construit à partir de Tolkien ; je me demande si elle ne se constitue pas, plus souvent qu'on le croit, *contre Tolkien*. Détourné, réapproprié du côté féminin, le modèle *med fan* tolkienesque connaît peut-être ici un avatar surprenant et décalé. Dans ce cadre, l'appropriation d'un *jeu* par les filles a évidemment une portée symbolique très grande ; c'est par le jeu que Tolkien est devenu Tolkien (à son grand dam, mais c'est une autre histoire²⁵). On sait que le jeu *med fan* est encore prioritairement une activité masculine ; l'appropriation féminine de l'univers ludique va-t-il de pair avec l'essor du « féminin symbolique » qui se met à l'œuvre actuellement ? Françoise Héritier a montré que le féminin était une sorte de « signe moins » dans l'imaginaire binarisé de la civilisation actuelle, et que les femmes réelles ont pâti de cette détermination symbolique²⁶.

En associant féminité et puissance (*empowerment* est un mot aussi important en *wicca* qu'en techniques managériales !) par le biais de la Nature, investie d'une très grande force, le jeu a-t-il pour but d'instaurer (ou de restaurer, si on se place du point de vue des croyances

²¹ Arnaud Thuly, <http://magie.alliance-magique.com/sujet-20.php>, site consulté le 21 juin 2008.

²² Marion Zimmer Bradley, « Remerciements », *Les Dames du lac*, trad. Brigitte Chabrol, Paris, Le Livre de poche, 1988, p. 7-9. « J'exprime ma gratitude aux groupes néo-païens locaux qui m'ont aidée pour les épisodes relatant des cérémonies » (p. 8).

²³ Tracy Chevalier, *The Virgin Blue* (1997), trad. Marie-Odile Fortier-Masek, *La Vierge en bleu*, Paris, Folio-Gallimard, 2006.

²⁴ Clarissa Pinkola-Estes, *Women who run with the wolves* [1992], *Femmes qui courent avec les loups*, trad. Marie-France Girod, Paris, Grasset, 1996, p. 595.

²⁵ Voir la communication de Anne Besson au colloque Tolkien organisé au château de Rambures en juin 2008 : « La postérité de Tolkien en *fantasy* : fécondités d'un malentendu ».

²⁶ Françoise Héritier, *Masculin/Féminin*, tome 1 : *La Pensée de la différence* et tome 2 : *Dissoudre la hiérarchie*, Paris, Odile Jacob, 1995-2002.

wicaines) un nouvel ordre symbolique qui aurait quelque effet sur le réel ? Le regain actuel de livres grand public relatifs à la vie autonome et puissante de la Terre²⁷, l'injonction publicitaire récurrente de « sauver la planète » rejoint aussi, curieusement, le terrain de la wicca. Reste à savoir si cela est efficace, et si l'inventivité performative du jeu (pour reprendre les distinctions de Duvignaud, la wicca est un *play*, non un *game*²⁸) a le pouvoir de façonner le réel lui-même. Simone de Beauvoir aurait dit que c'était un leurre... mais c'était en 1949.

Comment la wicca devient GN

La wicca ne prétend surtout pas être un jeu grandeur nature. C'est sans doute malgré elle que s'opère un glissement du rituel au jeu. Le rituel se voulait magique et religieux, en tous cas sérieux ; le jeu est médiéval et féminin. Plus il est médiéval, plus il se donne à lire comme jeu. Nous avons souligné l'extensibilité phagocytante du concept de médiéval, son pouvoir absorbant. On pourrait presque parler de « *medfan* international », comme on dirait « gothique international » !

Le néomédiévalisme est un « langage commun » unificateur, le graphisme *med fan* est fédérateur : tout cela permet des passerelles entre les mouvances, des fusions partielles entre chapelles. Les sorcières se trouvent ainsi associées à différents groupes qui sont ressentis comme proches, comme les gothiques ou même les SM. L'exemple d'un groupe musical, les *Mediaeval Baebes* à l'archaïsante graphie, éclaire bien cette fusion. Ce groupe anglais, fondé par la chanteuse d'un groupe féminin gothique, a mis un peu de rose médiéval dans son noir *doom*. Le groupe chante et danse dans les cimetières, dans les lieux SM, dans les églises, dans les caves et dans les rassemblements wicains : soulignons ici la variété et l'unité paradoxale de tous ces lieux sous le signe d'une médiévalité référentielle, englobante et extensive. Le style musical du groupe oscille entre la reconstitution médiévale, un peu comme le groupe *Ultréa* au musée de Cluny, et des rythmes plus gothiques, voire, disons, métalliques... Sur scène, fleurs, bougies, robes longues, un petit air bimbo façon *Charmed* assurent l'adhésion à la culture wicaine. Il s'agit ici de jeu théâtral, de performance scénique et musicale : déjà, la wicca devient jeu.

La sorcellerie blanche est une pratique personnelle, et c'est sous cette forme qu'elle connaît actuellement un succès remarquable aux USA et au Canada²⁹. Chacun écrit lui-même son Livre des Ombres, sorte de journal rituel intime³⁰. Mais aux grandes dates du calendrier wicain ont lieu des rassemblements qui s'apparentent à ceux des rôlistes médiévistes. Cette part publique et collective de la wicca est ressentie comme essentielle par les participants. C'est alors que les deux univers se rapprochent et fusionnent partiellement. Tous les grands

²⁷ Lovelock, dans *La Terre est un être vivant*, considère que Gaïa est « vivante », c'est-à-dire que la Terre est équipée de mécanismes autorégulateurs, d'un métabolisme qui est caractéristique du vivant. La traduction du titre semble légèrement abusive, à des fins publicitaires sans doute. Le titre original est : *Gaia, a New Look at the Life on Earth* [1979]. Le succès de cette traduction en France (1986 aux éditions du Rocher ; passage en « Champs-Flammarion » en 1993) a suscité une série de livres anti-écologistes écrits par Laurent Cabrol, Claude Allègre, Jean de Kesvasdoué, Christian Gérondeau contre lesquels, à juste titre, s'insurge la revue *Sciences et Avenir*, août 2008 : « Un climat qui dérange », p. 94. Lovelock s'est défendu lui-même de cette dérive en publiant livres et articles invitant à soigner la Terre et à prendre en compte sa fragilité.

²⁸ Jean Duvignaud, *Le Jeu du jeu*, Paris, Balland, 1980.

²⁹ Son véritable bond en avant date des années 90, quand paraît le livre de Scott Cunningham, *Living Wicca, A Further Guide for the Solitary Practitioner*, St. Paul (Minnesota), Llewellyn Publications, 1993, qui autorise et justifie la pratique solitaire de cette religion.

³⁰ À la mode, la wicca récupère bien naturellement la vogue autobiographique-intime, si caractéristique des nouvelles formes de récits post-modernes qui se mettent en place après la fin des grands récits structurants (idéalisme hégélien ou matérialisme marxiste, selon Lyotard).

rassemblements médiévaux se ressemblent, qu'ils soient wiccains ou non ! La fête médiévale accorde à la musique, au spectacle participatif, au déguisement et au camping dans la nature une importance très grande. Cette tradition de type Woodstock rappelle le grand rassemblement décrit au début de *Harry Potter et la coupe de feu*³¹, au moment où tous les sorciers se retrouvent pour assister à la Coupe du Monde de Quidditch. Chez les wiccains, elle est prétendument sous le signe de la religion, de l'union qui fait la force ou de la communion ; mais en réalité, sous ces prétextes, le primat ludique se dissimule.

Les jeux de rôle sur table qui utilisent la wicca insistent sur leur absence de visée religieuse. Par exemple, l'auteur des *P'tites sorcières*, un jeu de rôles wiccain amateur³², précise qu'il se contente de puiser des éléments pittoresques dans le rituel. Les éditeurs de *SorCellerie* déclarent qu'il ne s'agit pas de propagande religieuse, mais d'un simple jeu³³. Ces emprunts témoignent cependant du peu de crédit de la « religion » wicca. Emprunter aux wiccains l'aspect folklorique de leur rituel ne trouble pas l'horizon des croyances et ne constitue en rien une hérésie ou le viol d'un tabou.

Une pente naturelle entraîne la wicca vers le jeu. Tel rassemblement de printemps voit les enfants déguisés en personnages d'*Harry Potter*³⁴ ; le fantôme littéraire l'emporte sur la célébration religieuse. Tel blog qui affiche des photos de Bicolline, un haut lieu du GN canadien, montre au milieu de ses camarades rôlistes une jeune fille qui a choisi Wicca comme surnom³⁵. Sur le site francophone *Au fil du GN* figure la recette wiccaine d'une boisson assez méphitique : les rôlistes s'interrogent sur son utilisation au cours d'un jeu, et craignent de s'empoisonner avec des décoctions douteuses³⁶. En somme, la médiévalisation fantastique, le recours à des gadgets, costumes et « objets magiques » achetés sur Internet créent un type d'appropriation consumériste et ludique qui éloigne du « rituel ». Dans cet univers, la wicca coexiste avec tout un panel d'autres mouvances néopaïennes assez débutantes, comme elle, ce qui fait du pratiquant un consommateur qui choisit un produit (religieux) dans une gamme.

³¹ J. K. Rowling, *Harry Potter and the Goblet of Fire*, Londres, Bloomsbury Children's Books, 2000, *Harry Potter et la coupe de feu*, trad. Jean-François Ménard, Paris, Gallimard, 2000.

³² Jeu de rôles amateur (sur table) d'Antoine Bauza. Présenté comme un jeu de rôles « pour tous », et comme « un jeu frais, qui respire la plénitude et la joie de vivre », le jeu vous invite à vous mettre dans la peau d'une pratiquante de la sorcellerie. On vous donne quelques rudiments de wicca, tout en précisant : « Ceci n'est en rien l'apologie ou autre de la Wicca. On ne verse pas non plus dans la parodie ou autre chose de ce type, il est toujours question du respect des croyances de chacun. Ce n'est qu'une source d'inspirations ».

³³ Dans une interview publiée dans *EastenWest*, n° 3, les éditeurs du jeu déclarent emprunter à toutes sortes de traditions magiques : « Les Wicce ressemblent fort à la Wicca (attention ! [...] il s'agit d'un jeu et pas de propagande religieuse) ».

³⁴ Voir sur Internet les photos du Green Spirit Festival de 2007 sur le site de l'élégante sorcière païenne Edain McCoy (<http://www.edainmccoy.com/>, consulté le 8 août 2008) et le commentaire de la photo qui représente deux enfants déguisés et dansants : « They had the adults dancing, but the children were in high spirits. Dressed in faery garb, or as characters from the Harry Potter books, the kids twisted and gyrated until the last note sounded ».

³⁵ Voir les photos prises par l'étudiante voyageuse québécoise Mélanie Johnson Gervais sur son Travelblog (<http://www.travelblog.org/North-America/Canada/Quebec/Saint-Mathieu-du-Parc/blog-84709.html>), le 27 août 2006. Wicca est une brune bouclée, vêtue de manière un peu « sorcière », gothique-pratique (solides chaussures tout-terrain, jupes et bustiers très « féminins »).

³⁶ *Au fil des GN*, site consulté le 8 août 2008. Dans la rubrique « inspirations » du forum, le 17 août 2003, Le Gnome donne la recette de la *Potion de courage*, en précisant charitablement que certains ingrédients, usuels au Moyen Âge, figurent aujourd'hui sur des listes de poisons avérés. Commentaire du 19 août : « Ça sent bon la recette de wicca (magie +/- blanche) ce truc ... attention avec les limites entre réalité(s) et imaginaire. Suis pas sûr que ce genre de potion soit faite pour un GN... mais bon, on boit bien des hectolitres de bière, vous me direz... » (orthographe normalisée)

http://aufildugn.org/forum.php?id_article=105&id_forum=545&retour=article.php3%3Fid_article%3D105.

Ma première conclusion sera désenchantée : pour avoir longtemps étudié le XIX^e siècle, du Romantisme à la Décadence, je sais fort bien que plus une époque est sexiste, plus se multiplient dans l'imaginaire les nietzschéennes, les femmes bretteuses, les Salomé, les Hélène de Troie qui marchent sur des morts en les écrasant comme des coquilles d'œuf, le regard vide et indifférent. La femme fatale et l'homme masochiste forment à cette époque un couple infernal, au bénéfice de l'homme. Des romancières comme Rachilde, auteure de livres fort prisés en leur temps comme *La Marquise de Sade* ou *Monsieur Vénus*, jouent sur le velours du plus total conformisme, fût-il pimenté par l'inversion des prérogatives sexuelles, distraction sans conséquence, en vigueur dans la société machiste. Quant à la Comtesse de Tramar, auteure de *Que veut la femme ? Être jolie, être aimée et dominer* (Paris, Malet, 1911), elle n'a qu'une idée en tête : armer la femme, de toutes manières inférieure, d'une vraie mentalité d'esclave, qui lui permettra de survivre à la violence et à l'imprévisibilité du mari. Il est vrai que le Code Napoléon sévit encore dans toute son ignominie contre la femme mariée. Mais enfin, on est loin de George Sand, de Colette, d'Olympe de Gouges, de Louise Michel, de Lou Andreas-Salomé ou de Flora Tristan !

On aurait donc toutes les raisons de croire que la promotion actuelle, dans l'imaginaire, d'une féminité active, guerrière ou forte comme la Terre, n'est là que pour dissimuler le regain de sexisme du XX^e siècle. Ce serait faire peu de cas des combats féministes, sans doute encore trop récents pour qu'on puisse en savourer les effets. Et de fait, même si la masculinité triomphante des « héros » continue à s'étaler sur les affiches de cinéma comme si cela allait de soi, même si les noms des rues préfèrent encore célébrer les plus obscurs des hommes plutôt que des femmes éclairées, même si le préjugé de la supériorité masculine reste un invariant du berceau à la tombe, il y a loin de Robin Hobb à la Comtesse de Tramar, ou du féministe Pullman à la misogyne Rachilde, et c'est heureux.

Le jeu wicain s'inscrit dans cet espoir de l'imaginaire. Est-ce parce qu'on mime la supériorité féminine que quelque chose advient réellement dans l'égalité des sexes ? Peut-être pas, en termes beauvoiriens, mais un coin semble cependant enfoncé. *La wicca nord-américaine est, avec la fantasy, un des rares domaines de l'imaginaire à grande diffusion où la féminité est investie d'une valeur positive*. L'entrée dans la réflexion universitaire d'objets culturels appartenant à des domaines historiquement dominés – à la fois populaires, « de masse », « marginaux », « féminins », non reconnus par la hiérarchie des valeurs en vigueur, comme la *fantasy* ou le *med fan* – à côté des traditionnels Grands Hommes du panthéon symbolique est, parmi d'autres, un petit signe de reconquête.

Anne Larue
Université Paris 13

Notions
JEU GRANDEUR NATURE
WICCA
MAGIE
SORCIÈRE
FÉMINISME
NÉOMÉDIÉVALISME
MÉDIÉVAL FANTASTIQUE
HISTOIRE CULTURELLE
LITTÉRATURE

Bibliographie

- BEAUVOIR, Simone de, *Le Deuxième Sexe* (1949), Paris, Gallimard, 1976
- BERDIAEV, Nicolas, *Un nouveau Moyen Âge*, Paris, Plon, 1927
- BESSON, Anne, *D'Asimov à Tolkien. Cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, CNRS éditions, 2004
- BLAKE, Andrew, *The Irresistible Rise of Harry Potter*, Londres, Verso Books, 2002
- BRADLEY, Marion Zimmer, *Les Dames du lac*, trad. Brigitte Chabrol, Paris, Le Livre de poche, 1988
- BUTLER, Judith, *Gender Trouble*, 1990, *Trouble dans le genre*, trad. Cynthia Kraus, Paris, La Découverte, 2005
- CHEVALIER, Tracy, *The Virgin Blue* (1997), *La Vierge en bleu*, trad. Marie-Odile Fortier-Masek, Paris, Folio-Gallimard, 2006
- CONDE, Maryse, *Moi, Tituba, sorcière noire de Salem*, Paris, Folio-Gallimard, 1988
- CUNNINGHAM, Scott, *Living Wicca, A Further Guide for the Solitary Practitioner*, St. Paul (Minnesota), Llewellyn Publications, 1993
- DUVIGNAUD, Jean, *Le Jeu du jeu*, Paris, Balland, 1980
- ELLER, Cynthia, *The Myth of Matriarchal Prehistory : why an invented past won't give women a future*, Boston, Beacon Press, 2000
- GAGNON, Mireille, *La Wicca au Québec/ The Wiccan Movement in Quebec : portrait d'une religion de sorcellerie contemporaine/ A Portrait of a Contemporary Witchcraft Religion*, New York, Mellen Press, 2008
- GARDNER, Gerald, *Book of shadows* (1^{ère} version, 1949), *Le Livre des ombres*, trad. Armand Seguin, Rosières-en-Haye, Camion noir, 2007
- HAWTHORNE, Nathaniel, *The Scarlett Letter. A Romance*, Boston, Ticknor and Fields, 1850, *La Lettre écarlate*, trad. Marie Canavaggia Paris, Folio-Gallimard, 1977
- HERITIER, Françoise, *Masculin/Féminin*, tome 1 : *La Pensée de la différence* et tome 2 : *Dissoudre la hiérarchie*, Paris, Odile Jacob, 1995-2002
- HOBB, Robin, *Brumes et Tempêtes (Les Aventuriers de la mer, tome 4)*, trad. Véronique David-Marescot, Paris, Flammarion, 2004
- KLEIN, Naomi, *No Logo* (2000), Arles, Actes Sud, « Babel », 2002
- LOVELOCK, James E., *Gaia, a New Look at the Life on Earth* (1979), *La Terre est un être vivant*, trad. Paul Couturiau et Christel Rollinat, Paris, Éditions du Rocher, 1986, « Champs-Flammarion », 1993
- MERLE, Robert, *Malevil*, Paris, Gallimard, 1972
- MICHELET, Jules, *La Sorcière*, Paris, E. Dentu, 1862
- MURRAY, Margaret, *The God of the Witches* (1931), Londres, Faber and Faber, 1952, *Le Dieu des sorcières*, trad. Thomas Vincent, Paris, Denoël, 1957
- PINKOLA-ESTÈS, Clarissa, *Women who run with the wolves* (1992), *Femmes qui courent avec les loups*, trad. Marie-France Girod, Paris, Grasset, 1996
- PULLMAN, Philip, trilogie *His Dark Materials*, *A la croisée des mondes*, trad. Jean Esch, Paris, Gallimard Jeunesse : *Northern Lights* (1995), *Les Royaumes du Nord*, 1998 ; *The Subtle Knife* (1997), *La Tour des Anges*, 1998 ; *The Amber Spyglass* (2000), *Le Miroir d'ambre*, 2001.
- ROWLING, J. K., *Harry Potter and the Goblet of Fire*, Londres, Bloomsbury Children's Books, 2000, *Harry Potter et la coupe de feu*, trad. Jean-François Ménard, Paris, Gallimard, 2000
- THIESSE, Anne-Marie, *Le Roman du quotidien. Lecteurs et lectures populaires à la Belle-Époque*, Paris, Le Chemin vert, 1984

VACCA, Roberto, *Il Medioevo prossimo venturo* (1971), *Demain le Moyen Âge. La Dégradation des grands systèmes*, trad. Louis Mézeray, Paris, Albin Michel, 1973
WELLS, Herbert-Georges, *De l'homme de Cro-Magnon à l'humanité de demain*, trad. fr., Paris, Éditions universelles, 1947