



# - Coraline -

*Coraline*  
De Neil Gaiman  
Traduit de l'anglais par H  l  ne Collon  
Albin Michel jeunesse – collection Wiz – janvier 2003  
(10 euros)



   A. Michel jeunesse/ill. Dave McKean





Paru en 2002 et traduit en français en 2003, *Coraline* est le premier roman pour la jeunesse de Neil Gaiman (1960-...), auteur britannique touche-à-tout qui a acquis une place prépondérante dans le domaine du fantastique.

Apparu dès la fin du XVIII<sup>ème</sup> siècle, le genre fantastique se caractérise par l'irruption d'un phénomène insolite, invraisemblable, dans un univers connu et familier. Cet irrationnel est vécu comme inacceptable, et nourrit les incertitudes et les angoisses des personnages.

En effet, *Coraline* raconte l'histoire d'une petite fille qui vient de déménager dans une grande maison. Ses parents trop occupés ne font pas attention à elle, et, désœuvrée, elle explore les lieux. Par une porte condamnée, elle pénètre dans un appartement symétrique au sien, habité par d'« autres parents » aux yeux en forme de boutons noirs qui veulent la garder avec eux. L'« autre mère » a capturé les vrais parents de Coraline qui, affolée, va tout faire pour les retrouver.

## 1. Une inspiration carrollienne

Par bien des éléments, *Coraline* fait penser aux deux histoires d'Alice, de Lewis Carroll : *Alice au pays des merveilles* (1865) et *De l'autre côté du miroir* (1872).

Alice comme Coraline s'endorment rapidement au début du roman, et toutes leurs aventures apparaissent comme un long rêve. Durant ce rêve, elles parcourent un monde extraordinaire inversé par rapport à celui qu'elles connaissent. Coraline évolue dans une maison comme au début de *De l'autre côté du miroir*, dans un jardin comme dans *Alice*. Elles s'étonnent toutes les deux de leurs découvertes, sont plus ou moins effrayées ; en cela, les romans se distinguent du conte de fées merveilleux où tout est possible.

Alice et Caroline se retrouvent confrontées à des éléments identiques pour pénétrer dans leur rêve : une mystérieuse porte qui les intrigue et qu'elles risquent de ne pas ouvrir car la clé est inaccessible (Alice parce qu'elle change de taille, Coraline parce que sa mère l'a cachée). Dans *Coraline*, la clé a tous les attributs superlatifs d'un conte magique : « la plus ancienne, la plus grosse, la plus noire et la plus rouillée » (p. 15).

Alice tombe dans un terrier, et on a interdit à Coraline de s'approcher du puits du jardin de peur qu'elle n'y tombe. Dans *De l'autre côté du miroir*, Alice traverse une glace et découvre un monde vivant, tandis que Coraline va être enfermée un moment dans un vieux miroir en pied (elle y apercevra aussi ses parents).

Toutes les deux sont sans cesse dans la transgression : Coraline a reçu le message de ne pas passer la porte (via les souris du vieux voisin), elle vole la clé pendant que sa mère est absente. Alice suit un lapin qu'elle ne connaît pas, goûte des aliments non comestibles, fouille dans les tiroirs, etc. Ce dépassement des interdits ne leur apportera que des ennuis, mais elles en ressortiront aussi assagies, grandies : il y a une notion d'apprentissage dans les deux romans.

Le temps qu'elles passent dans l'univers irréel leur semble long dans le sens où elles le vivent « en temps réel ». Lorsqu'elles se réveillent, seules quelques heures auront passé dans la réalité. Elles sont suivies toutes les deux par un narrateur que l'on peut qualifier à la fois d'extradiégétique<sup>1</sup> et hétérodiégétique<sup>2</sup> : une façon classique de procéder qui a l'avantage de l'omniscience, permet la traduction des pensées et des émotions, ainsi que des dialogues plus vivants que le récit simple.

---

<sup>1</sup> Le narrateur est extérieur à l'histoire racontée.

<sup>2</sup> Le narrateur n'est pas un personnage de l'histoire qu'il raconte.



Les héroïnes sont seules face aux événements, ce qui n'exclut pas des auxiliaires, assez souvent animaux. Dans *Coraline* comme dans *De l'autre côté du miroir*, un chat noir joue ainsi le rôle du passeur d'un monde à l'autre. Le chat de *Coraline* parle et donne des conseils, comme le Chat du Cheshire d'*Alice*. D'autres types de personnages peuvent se rapprocher : les voisins excentriques de Coraline – deux vieilles demoiselles ex-comédiennes et un vieux monsieur qui élève des souris de cirque – ont des conversations parfois aussi absurdes que celles du Chapelier, du Lièvre de Mars et autre Lapin Blanc : « Alors, comment t'appelles-tu, Coraline ? demanda Mlle Spink. – Coraline, répondit Coraline. » (p. 43) ; « Vous en voulez un [chocolat] ? lui proposa-t-elle. – Oui, je veux bien, souffla [le chien]. Mais pas ceux qui ont du caramel à l'intérieur, parce qu'ils me font baver. » (p. 44).

On trouvera plus ponctuellement d'autres thèmes identiques mais exploités différemment, comme de simples rappels réguliers d'une œuvre à l'autre : les jouets de la chambre de Coraline prennent vie (thème classique du conte pour enfants), et Alice se bat avec des cartes à jouer humaines. Alice prend le thé dans le jardin, tandis que Coraline y pique-nique. Les deux romans utilisent les chansonnettes, les petits poèmes : Alice pour lui faire croire qu'elle a oublié tout ce qu'elle a appris à l'école, Coraline en guise de refrains effrayants et/ou prémonitoires. Plus généralement, Gaiman s'est réapproprié le merveilleux si particulier de Carroll, mêlé d'humour, d'absurde, de poésie et d'horreur.

Si l'inspiration carrollienne de *Coraline* (le choix du prénom de l'héroïne n'est peut-être pas innocent dans ses sonorités...) est évidente, deux grandes différences distinguent cependant le roman de son œuvre d'inspiration. D'une part, Coraline a pour objectif avoué de retrouver ses parents, tandis qu'Alice ne fait que se balader (le Lapin Blanc n'est pas essentiel). D'autre part, la tonalité générale de *Coraline* est à l'effroi, l'horreur alors que le monde d'Alice, quoique fou et déroutant, reste aussi coloré et ingénu.

## 2. Une quête

L'intrigue de *Coraline* est sous-tendue par la quête de l'héroïne qui veut ramener ses parents dans le monde réel, ainsi que, dans une moindre mesure, libérer les âmes des enfants morts qu'elle a trouvés dans le placard. Les termes de « exploratrice », « explorer », « courage » et « courageuse » reviennent très souvent dans le texte. Coraline va jouer avec l'autre mère, relever son défi et affronter des épreuves. Outre que cette idée de jeu appartient à une vision enfantine et est un moyen pour la petite fille de mettre de côté ses peurs, la présence d'un défi témoigne d'une logique narrative forte. A contrario, *Alice* fonctionne par association d'images ou d'idées, dans une certaine discontinuité.

La structure de *Coraline* s'apparente à celle d'un conte telle qu'énoncée par Vladimir Propp<sup>3</sup>, et il est possible de découper l'action en séquences progressives :

1. **Situation initiale** : Coraline vient de déménager, elle explore son nouvel environnement pendant que ses parents travaillent.
2. Les vieilles voisines lui interdisent de s'approcher du puits.  
Sa mère cache la clé d'une porte qui donne sur un mur, dans le salon inutilisé.  
Le vieux voisin lui passe le message de ses souris : « Il ne faut pas passer la porte. » (p. 21).

<sup>3</sup> Vladimir Propp, *Morphologie du conte*, Paris : Gallimard, 1970.



3. Les voisines partent chez une parente, sa mère part acheter à manger.
4. **Transgression** : Coraline s'empare de la clé et ouvre la porte.
5. Le fait de quitter son monde **modifie les données de départ**. Elle se découvre d' « autres parents » qui vont vouloir la garder avec eux.
6. L'héroïne décide d'**agir** dans le but de : - retrouver ses vrais parents, - libérer les âmes des enfants morts.
7. Aidée d'auxiliaires merveilleux (le caillou troué, le chat qui parle), elle **affronte** la mégère a/ dans un défi en plusieurs étapes qui l'amène à explorer la maison, b/ dans un « combat » singulier une fois que la mégère refuse sa défaite.
8. L'héroïne **terrasse** la mégère et le monde parallèle disparaît.
9. Elle revient « marquée » par des égratignures aux mains et aux genoux ; elle a dans ses poches des objets issus de son aventure.
10. L'héroïne entre dans un deuxième – court et ultime – combat contre la mégère qu'elle fait tomber dans le puits.

Mais *Coraline*, dans sa tonalité, est bien loin du conte de fées merveilleux : on parlera davantage de conte noir. Son atmosphère sombre rattache l'ouvrage à la tradition du roman gothique, apparu dès la fin du XVIII<sup>ème</sup> siècle en Angleterre, et qui se caractérise par une mélancolie, une morbidité omniprésentes, un décor de demeures hantées, une atmosphère de brume, de brouillard, des personnages de jeunes innocentes emprisonnées, une culpabilité souvent liée à la religion... L'élément psychologique a une grande importance, sous forme de méditation errante.

La narration ici focalisée sur Coraline témoigne d'une fonction de communication prépondérante, destinée à entretenir un lien entre le personnage et le narrataire. Nous suivons tout ce que la petite fille fait, dit et pense mais toutefois sans rentrer directement dans sa tête : le narrateur reste distant vis-à-vis de l'expression de la psychologie et des sentiments. Est choisi un système d'annonce des pensées ou paroles de l'héroïne à l'aide d'introducteurs tels que « pensa-t-elle », « songea Coraline », « Coraline trouvait », etc. Ces termes sont parfois mêmes rajoutés entre parenthèses, comme si le narrateur voulait se désolidariser de l'héroïne : « C'étaient plutôt des déguisements ou (songea-t-elle) le genre de choses qu'elle aurait bien aimé avoir dans sa penderie [...]. » (p. 68). Quand est vraiment souhaité une insistance, par exemple en cas de situation urgente, vitale, il arrive que les pensées de Coraline soient rendues en italique : « *Il ne faut surtout pas que je regarde la cheminée, songea Coraline. Il ne faut même pas que j'y pense.* » (p. 123).

Ces propositions introductrices sont très fréquentes et variées : elles signifient deux choses. D'une part, leur succession rapprochée décompose les événements et apporte un effet de suspense. D'autre part, nous ne sommes pas totalement en empathie avec le personnage principal, et cet effet d'éloignement – quoique relatif – participe de la froideur de l'histoire. Tout est donc fait pour accentuer les côtés dramatisants, effrayants du roman.

La fonction narrative de communication plutôt objective n'exclut pas des moments de complicité entre le narrateur et l'héroïne, et partant avec le lecteur. Le vrai discours indirect libre reste très rare : « Coraline la regarda et réfléchit de toutes ses forces. Inutile d'explorer le jardin et le reste : rien de tout cela n'existait réellement. Dans le monde créé par son autre mère, il n'y avait ni court de tennis à l'abandon, ni puits sans fond. La seule chose réelle, c'était la maison proprement dite. » (p. 91).



Mais il existe des passages où le narrateur, dans la façon dont il exprime les événements, intériorise la conscience de Coraline : « Sa mère l'obligeait à rentrer et dîner, Coraline devait faire attention à bien se couvrir avant de sortir parce que cette année-là, l'été était particulièrement frais. » (p. 12) ; « Ses deux parents travaillaient ; ils faisaient des trucs sur des ordinateurs et étaient très souvent à la maison, où ils avaient chacun leur bureau. » (p. 13). Dans le premier cas, l'emploi du verbe obliger et le lieu commun sur l'habillement, typiquement maternel, retracent une lassitude de l'héroïne par rapport à ce qu'elle vit comme des contraintes. Dans le deuxième cas, le terme « trucs » signifie une incompréhension de Coraline par rapport aux activités parentales. Le narrateur la renvoie à son statut de petite fille, qui plus est unique, à la fois agacée et délaissée par ses parents : quel lecteur, jeune ou moins jeune, n'a jamais expérimenté de tels sentiments ? L'identification est aisée. Cependant, nous le verrons, ce sont les aventures mêmes de Coraline, en ce qu'elles plongent dans l'inconscient de la fillette, qui nous en apprennent bien plus, et bien plus finement, sur ses affects.

Le narrateur exerce encore, par intermittences, une fonction de régie, où il quitte l'intrigue pour envisager Coraline comme un objet de dissertation : « [L]es grand yeux-boutons noirs [de l'autre mère] étaient rivés sur les prunelles noisette de Coraline. » (p. 78). « Coraline, par exemple, n'aimait ni les épices, ni les aromates, ni la cuisine exotique. » (p. 112). « [Les planches] étaient incroyablement lourdes (presque trop pour une petite fille comme elle, même bien décidée à ne pas ménager sa peine), mais elle finit par y arriver. » (p. 145). A chaque fois sont donnés des détails sur Coraline, son physique, ses goûts... Cette manière de dévoilement progressif (et jamais fini) entretient l'illusion d'autonomie du personnage, qui existe en-dehors de l'histoire que nous lisons. Dans le contexte précis de *Coraline*, cet effet d'« indépendance » peut aussi traduire un caractère bien affirmé, avec tout le courage nécessaire pour affronter l'« autre mère ».

Et du courage, il en faudra à Coraline, qui s'y pousse d'ailleurs régulièrement : « - Le courage, c'est quand on a peur mais qu'on y va quand même, répondit-elle. » (p. 58).

### 3. Dangers, doutes et effroi

Le roman se compose de... treize chapitres. Le chiffre treize est associé à une tradition de superstition, et chaque début de chapitre s'orne d'un dessin du chat noir qui accompagne Coraline (illustrations de Dave McKean, comparse régulier de Neil Gaiman). De quoi placer le roman sous le signe de l'inquiétude et du malheur... A cela se rajoute l'habitude des vieilles voisines de lire l'avenir dans les feuilles de thé et de croire en la protection de gris-gris (le caillou percé) (pp. 24-26).

Les fins de chapitre sont systématiquement brutales, l'action reste inachevée de façon à entretenir un suspense, une tension qui fera tourner la page au lecteur captivé : « Puis elle referma la porte, abandonnant Coraline dans les ténèbres. » (p. 78) ; « Mais la porte s'ouvrit, et Coraline entra. » (p. 120).

Le temps est classiquement celui du passé simple et de l'imparfait. Le récit adopte un ordre chronologique simple sans anachronie (alors que des anticipations auraient pu augmenter l'effet d'attente) : il s'agit de privilégier les actions, très rapprochées dans leur succession, de suivre un rythme non pas échevelé, mais soutenu et sans temps morts. Coraline cherche, elle visite la maison pièce par pièce, et elle n'a pas de temps à perdre.

Une seule fois, au moment particulier où la fillette appréhende de revenir dans l'autre monde, elle va raconter un épisode de sa petite enfance au chat noir (pp. 54-56). Il s'agit d'un souvenir plutôt



désagréable, au cours duquel son père a été piqué par des abeilles pour la sauver. Le passage a une fonction de confirmation de l'héroïne dans ses intentions : oui, ses vrais parents l'aiment et cela vaut la peine qu'elle les retrouve. Il a aussi valeur d'exemple, c'est une leçon de courage et une exhortation à se lancer dans l'aventure.

La frontière entre fiction et réalité reste extrêmement ténue tout du long du roman. Le monde de la mégère est parfaitement symétrique au monde réel de Coraline, à quelques différences près : les couleurs de sa chambre, le tableau du salon, des craquelures aux murs... Ce sont d'ailleurs ces dissemblances qui permettront à l'observatrice petite fille de retrouver ses vrais parents, enfermés dans une boule de neige. Le chat est le seul élément à la personnalité stable entre les deux univers – simplement, il a le don de parole dans l' « autre monde », ce qui lui permet de jouer le rôle de conseiller.

Coraline retrouve dans l'autre monde des éléments correspondant, par associations d'idées, à son quotidien réel, mais fortement intensifiés. Elle compose une sorte de petit dessin avec le mot « brume » (p. 22), et la maison de l'autre monde sera entourée de brume. Elle est intriguée par les voisines comédiennes, et elle les retrouve au sommet de leur art sur une curieuse scène de théâtre. Elle aimerait voir les souris du « vieux toqué », et elle jouera avec des rats, etc. Comme souvent dans un rêve nocturne, la petite fille semble s'appropriier et assimiler les événements qu'elle vient de vivre dans la journée. On notera l'absence du puits dans l'autre monde : Coraline n'a pas laissé la mégère accéder à cette connaissance, qu'elle réserve pour un dernier rebondissement...

Après avoir claqué la porte sur l'univers de l'autre mère, Coraline conserve sur elle tous les stigmates de ses aventures : pantalon déchiré, égratignures, billes, clé, caillou percé et boule à neige dans ses poches. Si elle avait vraiment dormi, elle ne pourrait pas s'être fait mal et avoir ces objets. Également, les messages qui lui sont réellement adressés par les souris via le vieux toqué se réfèrent explicitement à l'autre monde<sup>4</sup>. Mais comme le voisin est un peu fou, est-ce à prendre au sérieux ou non ?

Les policiers que Coraline appelle ont décidé eux de la considérer avec indulgence, comme une enfant à l'imagination hyper-développée (p. 54). Ce qu'elle est d'ailleurs, puisque le narrateur la présente au début dans des activités créatives, un peu farfelues, de petite fille solitaire qui s'ennuie.

Pour le lecteur, les événements se passent en temps réel, que l'héroïne soit dans le monde réel ou dans celui créé par l'autre mère. Certains épisodes sont dilatés pour les besoins de la narration, la nuit est éludée, mais globalement nous suivons Coraline heure par heure. Sur quel laps de temps se déroule l'histoire ? Coraline est persuadée que deux jours s'écoulent dans le monde de la mégère. Mais, une fois revenue dans le monde réel, elle s'aperçoit que ses parents pensent n'avoir vécu tout au plus que quelques heures<sup>5</sup>. C'est là un élément-clé pour que le lecteur déduise que Coraline a tout simplement rêvé ses aventures.

L'histoire ne s'arrête pas là. Très perturbant, le rebondissement final, où Coraline fait tomber la main de l'autre mère dans le puits, n'est clairement pas présenté dans la narration comme appartenant à ses aventures dans l'autre monde. Mais juste avant dans le texte, dans le monde réel, pendant la nuit, la petite fille a fait un rêve (le pique-nique avec les enfants morts), et on peut légitimement penser à un glissement, un prolongement de son sommeil, puisqu'elle agit en conséquence de ce qu'il lui a appris. Donc a-t-elle tout imaginé ? Malgré une fin heureuse, le doute subsistera – c'est tout l'art de Neil Gaiman. Ces glissements insensibles entre le rêve et la réalité, cette confusion est propre au genre fantastique et entretient le doute, l'inquiétude.

<sup>4</sup> « Il ne faut pas passer la porte. » (p. 21), « Les souris disent que tout est pour le mieux, à présent. Elles prétendent que tu es notre bienfaitrice, Caroline. » (p. 151).

<sup>5</sup> « De temps en temps, elle se demandait s'ils se rendaient compte qu'ils avaient perdu deux journées dans le monde réel. Elle finit par en conclure que non. » (p. 141).



Le roman va plus loin qu'une peur suggérée : Coraline vit des expériences qu'on peut qualifier d'horribles, de terrifiantes, qui envahissent absolument tous ses sens.

La vue est le sens le plus évident, avec les « yeux-boutons » des personnages de l'autre monde. La mégère semble littéralement avoir cousu des yeux à ses créatures, qui en deviennent aveugles au sens figuré, c'est-à-dire obéissantes sans capacité de réflexion. Elle propose le même traitement à Coraline : « Sur la table était posée une assiette, sur l'assiette un bout de tissu noir, et sur le tissu une longue aiguille argentée ainsi que deux gros boutons noirs. » (p. 46). A contrario, un œil posé sur le caillou percé permettra à Coraline de voir une lumière émise par les enfants morts : la vision est signe de clairvoyance, de lucidité.

Le goût vient ensuite : Coraline déteste les recettes farfelues que son père réalise dans la vraie vie. En contrepoint, dans l'autre monde, la cuisine est exquise, comme si la fillette laissait libre cours à ses désirs profonds dans son rêve. La mégère mange cependant des cancrelats en guise de friandises, ce qui correspond bien au personnage répulsif, et s'apparente aussi à une petite comptine chantée par le père de Coraline, retranscrite plus loin dans le texte<sup>6</sup>.

L'ouïe n'est pas en reste. Dans le couloir qui fait passer d'un monde à l'autre, « des voix étranges murmuraient tandis que le hurlement du vent résonnait dans le lointain. » (p. 48). Les trois enfants morts dans le placard ne parlent pas mais soufflent de voix « hésitante[s] », « ténue[s] », « lointaine[s] » et « désolée[s] » (p. 82) ; elles accompagneront ensuite Coraline dans ses aventures pour la prévenir de dangers. Les voix de la mégère et de l'autre père sont quasi-similaires à celles des vrais parents, mais l'instinct de la petite fille ne la trompe pas. Elle note de subtiles différences qui ne feront que s'accroître tandis que le monde rêvé se délitera. Notons encore que Coraline, qui a peur, se retient très souvent de hurler (nombreuses occurrences du terme) quand elle pénètre dans une nouvelle pièce de la maison et/ou rencontre un obstacle.

Le toucher est le sens le plus facilement susceptible de créer de la peur. Les créatures de la mégère vont, au fur et à mesure, se décomposer pour former des chrysalides visqueuses<sup>7</sup> ou, dans le cas du père, « une larve, mais pourvue de bras et de jambes filiformes » (p. 106), à la peau « poisseuse – là encore, comme de la pâte à pain tiède. » (p. 107). Lorsqu'elle quitte définitivement la maison de la mégère, Coraline se retient au mur du couloir, qui devient vivant : « tiède et mou », « recouvert d'un fin duvet », puis « brûlant et humide » (pp. 127-128).

Enfin vient l'odorat, avec des odeurs pour la plupart nauséabondes : « pain rassis » et « vin tourné à l'aigre » (p. 105) dans la cave, « plats exotiques moisis » (p. 112) au grenier, et surtout, dans le couloir, interface des deux univers, une « froide odeur de renfermé [...] – ça sentait comme quelque chose de très vieux et de très lent. » (p. 30).

Les caractéristiques physiques de l'autre mère et de ses créatures – le père, les voisins - combinent également toutes les sensations possibles, en même temps qu'ils renvoient à différentes figures-types d'un patrimoine culturel autour de la peur.

Il y a évidemment, nous l'avons dit, ces yeux en « gros boutons de chemise » (p. 31), comme ceux des poupées, les personnages de l'autre monde étant bien des réalisations de la mégère. Pourquoi cette insistance sur les yeux ? Coraline est une curieuse, elle aime fureter, observer et note les moindres détails, notamment les couleurs<sup>8</sup>. La vision est pour elle un sens très important - si bien

<sup>6</sup> « Mais des toasts aux cancrelats / Ca c'est sûr t'en auras pas ! » (p. 148).

<sup>7</sup> Les deux vieilles voisines : « La peau de la créature était glissante, comme enduite de gelée. [...] Tout à coup, sans avertissement, une des mains de la créature voulut saisir le bras de Coraline. Ses ongles l'égratignèrent, mais sa peau était trop glissante : le bras lui échappa. », (pp. 99-100).

<sup>8</sup> « Coraline enfila son manteau bleu à capuche, noua son écharpe rouge autour de son cou et chaussa ses bottes en caoutchouc jaunes. » (p. 19).



que l'on sait que ses yeux sont noisette, alors qu'on n'a aucune idée de la couleur de ses cheveux – et elle n'aimerait pas la perdre. Symboliquement, devenir aveugle signifie aussi être dépendant, en l'occurrence de la mégère, ce que la petite fille refuse.

Cette « autre mère » (premier terme, immédiat, employé par la femme elle-même), cette « mégère » (terme d'un des enfants morts que l'héroïne et le narrateur reprennent ensuite indifféremment) est décrite comme « formidablement grande (elle touchait presque le plafond) » (p. 122), dans une position clairement dominatrice, et son attitude exprime à plusieurs reprises une « avidité » (pp. 36, 60). Sa peau est « blanche comme un linge » (p. 31), « livide, couleur ventre d'araignée » (p. 122), et son sang coule « noir et épais comme le goudron » (p. 125), à l'instar d'une morte-vivante. Le fait de manger des cancrelats, renvoyant à la terre, à l'enterrement, n'arrange rien. Elle a « une dentition parfaite ; chaque dent était un tout petit peu trop longue » (p. 60), et elle ne se reflète pas dans les miroirs (p. 76) : immédiatement, on pense aux vampires. Ses doigts « trop longs », qui « n'arrêtaient pas de bouger », et « ses ongles rouge sombre » « pointus et tout recourbés » (p. 31) évoquent les doigts crochus des vieilles sorcières maléfiques des contes de fées. Enfin ses cheveux semblent mouillés, « ondo[ient] comme des algues sous-marines » (p. 47), « comme les tentacules d'une créature marine, au fin fond de l'océan » (p. 61) : se retrouve d'une part l'idée d'une pieuvre géante, qui enserme, étouffe dans ses appendices, et d'autre part le thème de la gorgone Méduse, issue de la mythologie grecque, et qui, outre une chevelure de serpents ondulants, possède un regard qui a la propriété de pétrifier sur place...

La comparaison avec l'araignée, symbole négatif en Occident et générateur de frayeur, revient régulièrement, notamment pour désigner les mains de la mégère : « La main de l'autre mère quitta précipitamment son épaule, comme une araignée effrayée. » (p. 47). Dans ce sens, les noms des personnages sont également éclairants : les vieilles demoiselles se nomment Spink (*to spin* = filer, tisser une toile ; *a spider* = une araignée) et Forcible (en anglais par force, par effraction), et le vieux toqué Bobo (*a bobbin* = une bobine de fil). Et lorsqu'elles disparaissent dans le monde rêvé, les deux comédiennes sont comme engluées dans un cocon, une chrysalide : on peut très bien imaginer une grosse toile d'araignée les digérant. Tout tourne autour de l'idée d'encerclement, d'étouffement, de violation de la personne. Ce qui amènera le sage chat noir à employer avec philosophie la métaphore suivante : « Une toile d'araignée n'a pas besoin d'être immense : il suffit qu'elle soit assez grande pour attraper les mouches. » (p. 73).

La mégère a créé un monde – soit un environnement et sa population - tout à fait particulier pour y attirer Coraline. Cet univers est issu de son imagination : « Ces choses – même celles de la cave – étaient des illusions [...] » (p. 112), à partir d'éléments déjà existants : « En fait, l'autre mère n'était pas capable de fabriquer quoi que ce soit. Elle devait se contenter d'imiter en les déformant les choses qui existaient déjà. » (p. 113). Et pour cette raison, la mégère s'est limitée au périmètre de la maison, ne s'occupant pas du jardin : « Peut-être l'autre mère ne s'intéressait-elle pas beaucoup aux arbres : ou alors, elle ne s'était pas donnée la peine de façonner correctement cette partie de la propriété parce que personne ne s'était jamais aventuré aussi loin. » (p. 71).

L'autre monde se découvre quand on dépasse une frontière, à savoir ici la porte, avec ou non le mur en briques derrière, et un long couloir noir. Cette notion de passage puis d'errance dans des lieux à la fois inconnus et familiers se retrouve fréquemment dans l'œuvre de Neil Gaiman, par exemple dans *Stardust*, où un mur sépare la réalité du Pays des Fées. Vers la fin du roman, ce couloir sera qualifié de plus ancien même que la mégère : « Vieux, profond, lent, et conscient de sa présence... » (p. 128). Comme il est vivant, Coraline aura peur d'être engloutie : on retrouve le thème sous-jacent de la dévoration.



Coraline, longtemps pétrifiée par l'aspect séculaire (« très vieux, très lent » se répète) et définitif (plusieurs occurrences de « pour toujours et à jamais ») de l'autre monde, va réussir à surmonter sa peur quand elle comprend qu'il n'est qu'illusions. A partir de ce moment, la maison va peu à peu se déliter : « [...] comme si ce n'était pas une maison, mais une idée de maison. » (p. 101), puis « Elle ressemblait plus à une photo de maison qu'à une maison proprement dite, maintenant. » (p. 116), et enfin « On aurait dit un dessin maladroit, une grossière ébauche au fusain tracée sur du papier gris. » (p. 119), « une espèce de dessin vide de tout contenu. » (p. 121). On pense évidemment à l'inquiétante maison de *Des Loups dans les murs*, album où Dave McKean a su brillamment donner forme à l'imaginaire angoissant de Neil Gaiman. Une « brume tourbillonnante et informe » (p. 101) envahit les abords de la maison : le terme revient de nombreuses fois<sup>9</sup>. C'est aussi à ce moment-là que les créatures deviennent visqueuses, déformées comme de la pâte à pain. La petite fille a gagné, elle a dépassé ses frayeurs d'enfant.

#### 4. Une confrontation avec les peurs enfantines

L'aspect psychologique, pour ne pas dire psychanalytique, de Coraline est essentiel. Ce que nous considérerons comme son rêve est l'expression de peurs inconscientes, et vivre les aventures de l'autre monde lui permettra de les exorciser.

L'autre maison, explorée de la cave au grenier en passant par tous les appartements, est une métaphore de l'esprit humain et de ses méandres. On l'explore, on y erre, comme dans un autre roman (graphique) de Gaiman, *Neverwhere*, où le héros arpente un Londres parallèle. On y fait les rencontres les plus inattendues (la scène de théâtre et le spectacle permanent des deux voisines, le cirque de souris du vieux toqué), on y laisse libre cours à ses fantasmes et à ses angoisses.

Coraline est une petite fille aimante, relativement obéissante, ce qui ne l'empêche pas d'entretenir quelques rancunes vis-à-vis de ses parents. Elle trouve qu'ils sont peu disponibles, accaparés par leur travail sur ordinateur. Sa mère est protectrice, un peu étouffante, notamment en ce qui concerne les vêtements. Par contre, elle ne pense pas à faire les courses ni les repas (c'est la raison pour laquelle Coraline se retrouvera seule et commencera à rêver). Et le père, lui, est le champion de recettes farfelues à base de légumes, que l'héroïne déteste.

L'autre monde sert de compensation, d'assouvissement de désirs secrets. Les repas y sont tous plus exquis les uns que les autres. Les parents n'ont pas d'autre occupation que Coraline ; ils lui proposent des divertissements : « Amuse-toi bien dehors, lui dit son autre mère. » (p. 36). Les jouets de sa chambre sont animés. Dans un premier lieu, cet univers symétrique apparaît donc davantage plaisant. Mais bien vite, la mégère y prend une dimension tyrannique insupportable; elle écrase le père d'ordres, renversant un ordre familial traditionnel.

Coraline va donc chercher à retrouver ses vrais parents : ni bons ni mauvais, ils lui sont suffisants. Entre alors en scène la peur de la disparition des parents, commune à tous les enfants. Elle les imagine d'abord heureux sans elle : « - Comme c'est agréable de ne plus avoir Coraline dans les pattes, renchérit sa mère avec un sourire joyeux. » (p. 61), avant de s'apercevoir qu'ils sont prisonniers d'une petite boule à neige. Dès lors, elle n'aura de cesse de les délivrer : ils l'ont protégée toute sa petite enfance (souvenirs des abeilles avec le père et de l'apprentissage du vélo avec la mère, p. 117), c'est maintenant à son tour de le faire.

---

<sup>9</sup> Et ce, dès le départ : « Ce n'était pas une brume humide, comme la brume ou le brouillard normaux. [...] En fait, Coraline avait la sensation d'avancer dans le néant. » (p. 71).



De manière sous-jacente à la question familiale, Coraline est une fillette en interrogation sur son identité<sup>10</sup>, et elle l'exprime diversement mais fréquemment dans le livre. Très directement, les réveils matinaux la bouleversent quand elle n'est pas dans son lit : « Etonnant, aussi, comme cette personnalité peut être fragile. » (p. 67). Coraline est une rêveuse, qui « oubliait qui elle était quand elle rêvait qu'elle explorait l'Arctique, la forêt amazonienne ou le cœur de l'Afrique [...] » (p. 67). Elle aime se déguiser, et sa penderie de l'autre monde l'enchant, avec tous ses costumes (p. 68). Il y a donc chez elle une certaine incertitude sur sa personnalité, et un plaisir à se perdre dans d'autres.

Parallèlement, elle tient beaucoup à l'exactitude de son prénom. En effet, tout le monde, dans le monde réel ou dans l'autre, se trompe sur celui-ci en l'appelant Caroline, et la petite fille corrige toujours cette inversion. Son prénom atypique, choix de ses parents, synthétise sa singularité, sachant que son nom de famille, Jones, équivaut à notre Dupont français... Le chat noir, lui, n'a pas de nom ; le sage animal dit ne pas en avoir besoin parce qu'il sait qui il est, au contraire des humains (p. 39). Rappel lointain qui prouve encore que Coraline est perturbée, une des répliques de la pièce de théâtre des vieilles demoiselles sera : « Je ne sais pas par quel nom t'indiquer qui je suis. » (p. 45). Les enfants morts du placard ont perdu leurs prénoms<sup>11</sup>, ce qui ne manque pas de attrister l'héroïne.

Beaucoup de choses tournent donc autour de la question du nom (et du prénom), caractéristique pour l'héroïne d'une individualité. Elle supporte mal d'être identifiée de travers, de devoir se demander dans l'autre monde qui sont ses vrais parents, c'est-à-dire qui elle est... Elle a besoin d'assurances sur sa place dans la famille.

De la façon la plus profonde, qui concerne les enfants comme les adultes, *Coraline* nous parle de la peur de la mort. Les enfants morts venant du passé, enfermés dans le placard, sont l'élément le plus flagrant. Ils ont la peau glacée, parlent à voix très basses et essouffées, employant des mots désuets et surtout un temps de l'imparfait glaçant pour évoquer le moment où ils étaient vivants : « En effet, je crois que j'ai été un garçon. » (p. 83). On ne sait pas trop bien si la mégère leur a volé leur cœur, leur âme, leur esprit. Ils sont comme pris dans des limbes, dans un état intermédiaire et flou<sup>12</sup>. Curieusement, Coraline n'a pas peur, elle veut simplement les aider, les faire sortir de l'autre monde en même temps que ses parents. Elle y parviendra, et les retrouvera plus tard dans un nouveau rêve, apaisé et bucolique. La scène du pique-nique rappelle une sorte de paradis : nourritures terrestres, jeux, petite fille avec des ailes (de papillon). La peau des enfants n'est plus si froide, mais ils ne retrouvent tout de même pas leurs noms, et doivent continuer leur route « vers des régions inexplorées, et ce qui nous attend, nul être vivant ne saurait le dire... » (p. 136) : le mystère de la mort demeure. Symboliquement, les enfants traversent alors un « cours d'eau argenté » (p. 142).

D'autres passages évoquent encore la peur de la mort : les transformations physiques en larves gluantes, pâte à pain ou amas de souris (le vieux toqué, p. 115) des créatures de la mégère quand elles disparaissent, le salon où se trouve la fameuse porte rempli des meubles de la grand-mère décédée...

<sup>10</sup> L'Alice de Carroll est aussi en crise d'identité : nombreuses transformations physiques et perte de son savoir scolaire.

<sup>11</sup> « Les noms, les noms, toujours les noms... intervint une autre voix, lointaine et désolée. C'est la première chose qui s'en va [...] » (p. 82).

<sup>12</sup> La religion catholique a un temps réservé les limbes aux enfants morts sans baptême...



Les aventures de Coraline dans l'autre monde lui auront permis d'affronter ses angoisses inconscientes, et de se découvrir elle-même. Lewis Carroll n'avait pas imaginé autre chose en écrivant en préface à *Un Conte embrouillé* (1885) : « le médicament qu'on tente, avec tant d'habileté et si peu de succès, de dissimuler sous la confiture de notre petite enfance. ». En ce sens, Coraline est un roman d'apprentissage qui fait grandir en sagesse l'héroïne.

## En guise de conclusion... (Mais y a-t-il vraiment une fin ?)

« Si les contes de fées sont plus vrais que vrais, ce n'est pas parce qu'ils disent que les dragons existent, mais parce qu'ils disent que les dragons peuvent être vaincus. »

G. K. Chesterton

Cette citation choisie par Neil Gaiman pour introduire *Coraline* résume parfaitement le livre. D'une manière identique à une fable, c'est une fiction – un récit sorti d'une imagination – qui dit la vérité, c'est-à-dire que sa portée symbolique permet une réappropriation dans notre réel. L'histoire spécifique de Coraline est susceptible de parler à tous par ce qu'elle draine et met à vif de sentiments, d'émotions enfouis dans l'inconscient.

D'un point de vue formel, *Coraline* est très complexe. Le roman transgresse d'abord le rapport réel/imaginaire, en introduisant dans l'histoire des éléments qui dépassent le monde où nous vivons : la mégère, l'autre maison. Il joue ensuite sur le rapport réalité/fiction en déconstruisant le récit, c'est-à-dire en brouillant les pistes du pacte narratif : le doute ne sera pas levé quant au fait que Coraline rêve ou non, et ce jusqu'au rebondissement final qui remet tout en cause.

Par ce double dépassement, le livre appartient aux *transfictions* telles que définies par Francis Berthelot<sup>13</sup>. A mi-chemin entre littérature générale et littératures de l'imaginaire, une oeuvre de *transfiction* demeure inépuisable d'interrogations. C'est le cas de l'intemporel et fascinant *Coraline*.



---

<sup>13</sup> Francis Berthelot, *Bibliothèque de l'Entre-Mondes : guide de lecture, les transfictions*, Paris : Gallimard, 2005.