

La fantasy dans tous ses états



La fantasy connaît aujourd'hui un succès phénoménal. Certes l'adaptation cinématographique du *Seigneur des anneaux* par Peter Jackson y a contribué, mais elle n'explique pas à elle seule la ferveur autour de ce genre et de ses extensions : jeux de rôle, de plateau, vidéo... Qu'y recherchent donc les lecteurs et les joueurs ? Dans une société pragmatique et libérale, où la dure réalité se manifeste chaque jour à la télévision, l'évasion est difficile à trouver. C'est sans doute la raison du premier pas vers la fantasy. Mais celle-ci recèle bien des mystères et véhicule, en plus du dépaysement, certaines valeurs. Perdues ? Sacrées ? Réactionnaires ? Beaucoup portent un jugement arrêté sans pour autant maîtriser le genre. Il est vrai qu'y apparaissent régulièrement magiciens, guildes, systèmes féodaux... et que ces premiers éléments nourrissent les a priori. Mais mettre en scène des mondes archaïques ne signifie pas forcément les idéaliser ou prôner un retour vers ces âges supposés d'or. Les auteurs s'en servent le plus souvent comme d'un miroir à notre propre univers. Qu'est-ce au juste que la fantasy ? Des romans où se mêlent dragons et guerriers avec un arrière-plan de boules de feu ? Gardons-nous de toute caricature et si ces paramètres composent certaines œuvres, ils en sont rarement la quintessence. La fantasy a énormément évolué depuis sa création à la fin du XIX^e siècle et a intégré

d'autres genres, comme le roman policier, la science-fiction... pour donner la fantasy policière, la science-fantasy... Lyon Sprague de Camp définissait la fantasy ainsi :

J'ai nommé heroic fantasy un sous-genre de la science fiction, appelé par ailleurs sword and sorcery. Il s'agit d'une histoire d'action et d'aventures qui se déroule dans un monde plus ou moins imaginaire, où la magie a cours et où la science et la technologie modernes n'ont pas encore été découvertes. Le décor peut être (comme pour les aventures de Conan) la Terre, telle qu'on peut imaginer qu'elle a été il y a des millénaires, ou qu'elle sera dans un lointain futur, ou bien encore une autre dimension.

Conan, traduction d'Anne Zribi, éd. J'ai Lu.

Cette esquisse de définition, écrite en 1976 et préfaçant des nouvelles de Robert Howard, illustre bien l'heroic-fantasy de cette époque. Notons au passage que le terme « *sword and sorcery* » (terme jamais traduit signifiant « épée et sorcellerie ») fut inventé par Fritz Leiber pour qualifier son œuvre, *Le Cycle des épées*. Chez Sprague de Camp apparaît le problème des frontières génériques avec la science-fiction, née peu avant la fantasy avec Jules Verne et son *Vingt mille lieues sous les mers* (1870). Pour le monde anglo-saxon, l'émergence des deux genres se fit presque simultanément. Wells, pour la science-fiction, écrivait *La Machine à explorer le temps* en 1895 ; le précédant d'un an, William Morris publiait *The Wood beyond the World* en 1894. Mais leur développement fut différent. Dans cette fin de siècle positiviste*, la science-fiction connut un essor plus important et avala la fantasy, si bien d'ailleurs qu'elle en prit le nom ; dans le monde anglo-saxon, fantasy signifie récit d'imagination et inclut la fantasy que nous tenterons de définir dans cet ouvrage, mais aussi la science-fiction et le fantastique¹.

1. Cf. Étude sur *Le Fantastique* par G. Millet, Denis Labbé, Réseau, Ellipses 2000.

Sur la fantasy, la critique anglo-saxonne est partagée. Certains considèrent la science-fiction, le fantastique, l'horreur... comme y appartenant, balayant un spectre large comprenant, par exemple, *Cendrillon*, *Highlander*, *Indiana Jones* ; d'autres non. Le mot fantasy, en anglais, est à rapprocher de *fancy* : imagination, et son étymon* est le même que celui du fantastique : *phantasia*, mot grec signifiant « apparition ». Sur les couvertures, en France, des livres de fantasy, très longtemps on a pu lire SF. Aujourd'hui, une certaine partie de la critique française essaye de se calquer sur l'anglo-saxonne afin de définir la fantasy. On voit alors l'écllosion de sous-genres peu en rapport avec les productions et dont les définitions divergent : *High fantasy*, dont l'action se déroule dans un monde différent de notre terre, *low fantasy*, dont le cadre est la terre même s'il y a des fenêtres vers d'autres mondes, *sword-and-sorcery*, *heroic fantasy*, *myth fantasy*, *animal fantasy*, *arabian nights fantasy*... mais derrière ces termes génériques se cachent des réalités difficilement transposables en France. Il ne faut pas nier ces caractéristiques anglo-saxonnes – la fantasy est avant tout originaire de là – mais elle absorbe des textes que notre critique situe dans d'autres domaines. Par exemple, dans *l'animal fantasy*, les Anglo-Saxons placent Ésope, *La Ferme des animaux*¹ d'Orwell, et ils ne rechigneraient sans doute pas à y inclure *Les Fables* de La Fontaine ou *Les Contes du chat perché* de Marcel Aymé. De même *l'arabian nights fantasy* concerne une très petite partie de la production, située pour la plupart dans les années trente, publiée dans les *pulps**, et qui prenait comme inspiration principale *Les Contes des mille et une nuits*. Ainsi, la critique anglo-saxonne semble davantage classer d'après les apports extérieurs : chinoiserie et arthurian fantasy. Nous tenterons donc dans cet ouvrage de situer les enjeux de chaque sous-genre, ne négligeant aucunement ses

1. Cf. Étude sur *La Ferme des animaux* par Élisabeth Kennel-Renaud, Résonances, Ellipses, 2005.

sources d'inspiration, et de déterminer leurs ambitions et les raisons de leur existence.

À l'époque de Sprague de Camp, les frontières commencent à se créer, mais, encore aujourd'hui, elles restent floues et fluctuantes. La faute en incombe principalement à la fantasy qui est un genre aimant jouer sur ses limites, et les transgressant volontiers pour les redéfinir ensuite. En cela, elle répond à la théorie des genres des formalistes* russes : Tomachevski, Chklovski, Jakobson, Tynianov... pour qui tout le champ littéraire est un système où, quand un élément du système bouge, tout bouge ; ainsi les genres mineurs d'hier deviendront des genres à part entière et reconnus, pour ensuite s'effacer. Toujours ainsi. C'est la loi de dégradation :

Toute succession littéraire est d'abord un combat, la destruction de valeurs anciennes et une reconstruction d'éléments anciens.

in *L'Évolution littéraire*, Iouri Tynianov, 1927.

La fantasy répond à ce schéma. Elle s'est inspirée des genres anciens, le roman d'aventures, les épopées* antiques, les chansons de geste*... pour les amalgamer et se créer, unique. Elle continue cette confusion avec ses sous-genres, pour vivre, se transformer, et évoluer ; cette évolution entraîne par ailleurs des problèmes de classement, les frontières génériques sont très fluctuantes.

La fantasy est en proie à une révolution constante, celle du chef-d'œuvre, qui innove et par le génie de son créateur modifie le genre dans sa totalité, engendrant des sous-genres. C'est l'exacte vision de Benedetto Croce :

Tout véritable chef-d'œuvre a violé la loi d'un genre établi, semant ainsi le désarroi dans l'esprit des critiques, qui se virent dans l'obligation d'élargir ce genre.

Théorie des genres, Benedetto Croce, 1902.

Ainsi, l'œuvre d'Howard révolutionna-t-elle la fantasy, engendra beaucoup d'imitations de piètre qualité, et apporta une nouvelle

définition du genre. Ce fut ensuite le tour de Tolkien avec *Le Seigneur des anneaux*¹. Aujourd'hui les œuvres de Silverberg, Pratchett... concourent, elles aussi, à l'évolution et à la redéfinition perpétuelles du genre.

1. Cf. Étude sur *Tolkien et Le Seigneur des anneaux* par Gilbert Millet, Denis Labbé, Résonances, Ellipses, 2003.

Les sources



La fantasy, par son étymologie même, est une littérature de pure imagination. **Néanmoins elle puise son inspiration dans les légendes et les mythologies du passé, elle est une déclinaison moderne du merveilleux*, religieux ou non.** C'est ce qu'affirme Robert Silverberg en préface à son anthologie, *Légendes*, qualifiant même de fantasy les anciens récits :

La Fantasy est la branche la plus ancienne de la littérature d'imagination, aussi ancienne que l'imagination humaine elle-même. Il n'est pas difficile de croire que la même impulsion artistique qui a produit les extraordinaires peintures rupestres d'Altamira et de Chauvet, il y a quinze, vingt, voire trente mille ans, a également produit les stupéfiantes légendes de dieux et de démons, de talismans et de charmes, de dragons et de loups-garous, de contrées prodigieuses au-delà de l'horizon [...] Il me plaît de penser que le besoin d'inventer des histoires est universel, qu'il existe des conteurs depuis qu'il y a sur cette planète des êtres qu'on peut considérer comme « humains »...

Légendes, Robert Silverberg, éd. J'ai Lu.

Il existe toutefois une différence essentielle entre les mythes et la fantasy : leur but. Les récits antiques avaient pour ambition de

soutenir une puissance religieuse ou politique, les deux étant souvent liés, ce n'est pas le cas pour la fantasy. Elle n'affirme rien, et les héros, les monstres, les personnages et mondes ne servent qu'à développer la pensée de l'auteur. Mais cette réécriture des mythes permet néanmoins la conservation de plusieurs aspects.

Le sacré*

La sacralité des mythes permet à l'auteur d'explicitier ses idées et de les présenter comme vraies. Elle lui autorise un monde sans restrictions hormis celles qu'il s'impose. C'est pourquoi les auteurs de fantasy imitent les cosmogonies* des textes sacrés, de la *Bible*, de l'*Edda*... ou encore de *La Théogonie* d'Hésiode.

L'écriture d'une cosmogonie* inclut l'écriture d'un idéal, d'un monde parfait, d'un équilibre. La tentation est grande et nombre d'écrivains, en dehors même de la fantasy, ont succombé à cette idée d'un monde utopique : Francis Bacon et *La Nouvelle Atlantide*, Thomas More, *L'Utopie*, qui inventa le terme, William Morris, *News from Nowhere*... Utopie vient du grec *topos* : lieu, précédé d'une voyelle à double sens : *u* signifiant « bien », et *ou* signifiant « non ». L'utopie est donc un lieu imaginaire où le bien règne. Le temps et le lieu ont toujours été liés. Une cosmogonie peut donc décrire une utopie et ses valeurs. De plus, elle flatte l'auteur qui, plus qu'ailleurs, assume le caractère démiurgique* de l'écrivain défini par Platon. Ainsi les paroles de l'auteur n'en ont que plus de force :



Le Silmarillion

J. R. R. Tolkien

Au commencement Eru, l'Unique, que dans le langage des Elfes on appelle Iluvatar, de son esprit, créa les Ainur, et devant lui, ils firent une Grande Musique. Le Monde est issu de cette Musique, car Iluvatar rendit visible le chant des Ainur et ils purent voir comme une lumière dans les ténèbres. Et beaucoup d'entre eux s'éprirent de sa beauté et de son histoire qu'ils virent naître et se développer comme dans une vision. Alors Iluvatar donna Etre à leur vision, l'installa au milieu du Vide, le Feu Secret fut envoyé au cœur du Monde qui fut nommé Eä.

Le Silmarillion, J. R. R. Tolkien, 1977, posthume, traduction de Pierre Alien, éd. Pocket.

- **Comparez cette cosmogonie avec la genèse de la Bible, ci-dessous. Qu'est-ce qui est à l'origine de la création ?**



La Bible

1. *Au commencement, Dieu créa les cieux et la terre.*
2. *La terre était informe et vide : il y avait des ténèbres à la surface de l'abîme, et l'esprit de Dieu se mouvait au-dessus des eaux.*
3. *Dieu dit : Que la lumière soit ! Et la lumière fut.*
4. *Dieu vit que la lumière était bonne ; et Dieu sépara la lumière d'avec les ténèbres.*