

Parcours Hobbit, thème « Histoire de la fantasy »

Le succès contemporain

Anne Besson

Dans les années 80 et 90, la fantasy littéraire poursuit son expansion dans la même voie tracée par les succès des années 70 – c'est l'époque des grands cycles « post-tolkieniens » qui établissent fortement l'identité du genre. Et puis, au tournant du nouveau siècle, les choses changent cette fois de façon assez radicale : autour des succès-phénomènes de *Harry Potter* et du *Seigneur des Anneaux* adapté par Jackson, la production prend une tout autre ampleur et peut donc se diversifier d'une façon impressionnante.

Années 80 et 90 : la stabilisation

On en était resté la dernière fois aux *Shannara* de Terry Brooks : sur ce même modèle vont se développer une série d'ensembles romanesques, histoires en plusieurs volumes qu'on peut qualifier de cycle, de saga, de chroniques, qui sont d'une grande importance pour le genre fantasy parce qu'ils en établissent les codes récurrents. Ce sont, dans l'ordre chronologique des premiers volumes parus, car à chaque fois ces œuvres se sont prolongées sur 10, 20, 30 ans : à partir de 1982, *La Belgariade* et *La Mallorée* de David Eddings, et la saga de « Krondor » de Raymond Feist, qui s'ouvre avec les 4 volumes de la *Rifwar Saga*, *La Guerre de la Faille*. A partir de 1984, *La Tapisserie de Fionavar* en seulement 3 tomes, du canadien Guy Gavriel Kay et le cycle de Drenai de David Gemmel. A partir de 1988, *L'Arcane des Epées* de Tad Williams, suivi à partir de 1990 par la monumentale *Roue du Temps* de Robert Jordan puis, enfin, *L'Epée de vérité* de Terry Goodkind, qui commence à paraître aux Etats-Unis en 94, et *L'Assassin royal* de Robin Hobb qui inaugure en 95 une saga à multiples embranchements situés dans le même univers.

Je vais vous les présenter rapidement, mais en tant qu'ensemble car ce qui change par rapport aux étapes précédentes, c'est qu'on a moins affaire à un regroupement d'œuvres singulières présentant quelques points communs, et davantage à une véritable unité générique désormais bien identifiée et fortement reconnaissable. Cette identité du genre, c'est un mélange, dans des proportions chaque fois différentes, entre une forte influence de Tolkien – les grands motifs qu'on retrouve chaque fois viennent de la lecture du *Seigneur des Anneaux* – et l'utilisation des codes esthétiques et narratifs de la fantasy populaire américaine : le récit chez ces différents auteurs est rapide et rythmé, il vise une certaine efficacité, l'action est plus « musclée », le style plus simple et moins descriptif.



Donc les grands traits de cette fantasy qui constitue le « cœur du genre », dans le double sens de son centre et son moteur – je précise encore que j’en donne une vision d’ensemble, mais que chaque œuvre a ses particularités et ses points forts. D’abord, des récurrences thématiques, qui deviennent à force de répétitions et de variations, autant de signaux d’appartenance générique :

- Le héros, qui devient vite le centre d’un groupe de quêteurs, est un adolescent ou un jeune homme issu des strates les plus basses de la société : c’est Pug, l’orphelin chez Feist ; Simon, l’apprenti-marmiteur promis au plus haut destin dans le cycle de Williams ; les trois jeunes gens du petit village de Deux-Rivières chez Jordan ; Garion, élevé dans une ferme, dans l’ignorance de son identité, alors qu’il est l’héritier caché du Royaume de Riva et doit devenir le gardien de l’Orbe d’Aldur, dans *La Belgariade* d’Eddings ; *L’apprenti assassin* de Hobb, c’est le jeune Fitz, bâtard employé au départ comme garçon d’écurie à Castlecerf ; Richard Cypher a une vingtaine d’années et c’est un paisible garde forestier au début de *L’Épée de Vérité*. On peut citer encore le héros d’un cycle assez différent de la même période, *Les Chroniques d’Alvin le Faiseur* d’Orson Scott Card, qui se déroule dans une Amérique des pionniers alternatives – Alvin deviendra un puissant magicien mais tout du long il s’exprime comme le gars de la cambrousse qu’il est.
- Donc ces « petits » personnages révèlent une identité et une destinée hors du commun, leur mission consistant canoniquement à affronter avec leurs alliés une puissance maléfique un temps endormie, comme l’étaient celles de Morgoth et Sauron chez Tolkien : ainsi les dieux Torak ds *la Belgariade* et Rakoth Maugrim dans *La Tapisserie de Fionavar* ; dans *L’Épée de vérité*, c’est le puissant sorcier et tyran Darken Rahl qui se révèle le père biologique de Richard... On retrouve dans la majorité des exemples l’idée d’une *reprise* de la lutte, d’un *retour* à un passé lointain devenu légendaire, présente dans *Le Seigneur des Anneaux* – c’est clair par exemple dès le titre du cycle de Jordan, *La Roue du Temps*, temps cyclique de l’éternel retour ; l’intrigue des premiers volumes orchestre ainsi une série de rencontres entre les jeunes villageois et des personnages ou des créatures qu’ils considéraient comme appartenant au monde des contes ou des légendes. C’est également ce qu’éprouve Garion découvrant la véritable identité de Belgarath, « un *personnage de légende, un mythe* »¹, ou encore un personnage de Williams, face à un Sithi, un elfe (« *C’était comme si quelque créature des temps anciens se dressait devant lui, un être issu des légendes de sa grand-mère et apparaissant en chair et en os* »²).
- Les personnages, on l’aura compris, voyagent dans des mondes secondaires qui sont globalement d’inspiration « médiévale-fantastique » et ils y rencontrent les peuples façonnés par Tolkien, parfois sous un autre nom : des orques, des elfes, des nains, des peuples cavaliers comme les Rohirrim, des êtres apparentés aux arbres comme les Ents ou des « changepeaux » à la façon de Beorn, l’homme-ours du Hobbit.

¹ *Le Pion blanc des présages*, op. cit., p. 212, je souligne.

² *Le Cri de Camaris*, op. cit., p. 187, je souligne.



Après ces récurrences thématiques, l'autre grande caractéristique commune à ces œuvres et avec elles à l'immense majorité de la production de *fantasy* contemporaine, c'est qu'elles ne se limitent pas à un roman isolé, mais se poursuivent en cycles courant sur plusieurs volumes. Cela traduit la volonté de donner progressivement cohérence et consistance à un univers fictionnel conçu comme complet et autonome : c'est là la principale leçon qui est retenu du modèle de Tolkien, et citations de récits ou de mythes internes au monde fictionnel, cartes, chronologies, langues imaginaires deviennent des étapes obligées de la construction du monde de *fantasy*.

On comprend que les caractéristiques du genre sont désormais suffisamment bien établies – d'autant que, on le verra en semaine 5, cet imaginaire de *fantasy* s'exprime en parallèle aussi sur d'autres médias – suffisamment bien donc pour se prêter à des reprises parodiques : Terry Pratchett commence ses fameuses *Annales du Disque-Monde* en 1983 avec deux premiers tomes (*La 8^{ème} couleur* et *Le 8^{ème} sortilège*) consacrés aux aventures du Mage Rincevent, maladroit et pleutre, et de Cohen le Barbare, hilarant guerrier invincible qui est en même temps un vieillard cacochyme. La parodie a besoin de clichés reconnaissables sur lesquels jouer, ce que la *fantasy* fournit largement. La *fantasy* humoristique, c'est vraiment une part du genre qui me semble essentielle, car la plupart des amateurs, tout en appréciant de retrouver leurs ingrédients favoris, ont aussi une vraie distance critique et aiment à rire de textes qui sans cela rivalisent de sérieux et de noblesse.

Années 2000 : l'explosion

Si beaucoup de grands textes avaient déjà été écrits, la *fantasy* entre dans une autre dimension à la toute fin des années 90, à la faveur de plusieurs facteurs simultanés :

- D'abord deux énormes succès « phénomènes », celui des *Harry Potter* de J.K. Rowling (à côté de la trilogie *A la croisée des mondes* de Pullmann) et celui des adaptations du *Seigneur des Anneaux* (dans les mêmes années que la trilogie de Science-Fiction *Matrix*) : ils vont faire office de locomotive pour l'ensemble du secteur, qui s'étend énormément, notamment en direction du jeune public.
- Et puis au même moment, un facteur technologique mais absolument déterminant, la diffusion rapide dans les foyers des accès Internet haut débit et donc une révolution des pratiques culturelles. Or, les premiers à investir cet espace nouveau d'Internet, ça a été ceux qu'on s'est mis à appeler les « geeks », férus de nouvelles technologies mais aussi de culture pop et de genres de l'imaginaire ; ce public jusqu'alors marginal s'est retrouvé à imposer ses goûts au cœur des nouvelles consommations.

Donc on assiste depuis une quinzaine à une explosion quantitative de la production, littéraire ici, qui permet une très forte diversification du domaine, que ce soit dans les sous-genres ou les aires culturelles explorées.



Les sous-genres : Le visage le mieux connu de la fantasy, celui des grands succès inspirés par Tolkien qu'on vient d'observer, c'est ce qu'on appelle de la *High Fantasy*, fantaisie « haute » - on a aussi croisé des termes comme « *mythic fantasy* » (par opposition à *fairy-tale fantasy*) et « *epic fantasy* » (fantasy épique, par opposition à « *heroic fantasy* », « fantasy héroïque », celle du groupe contre celle de l'individu). On comprend déjà avec cet exemple que les catégories génériques sont nombreuses, concurrentes entre elles, se recoupant en partie tout en ne reposant pas toujours sur les mêmes critères : ce peut être des thèmes privilégiés [*Urban fantasy* : le décor de la grande ville, et donc souvent un ancrage dans le monde contemporain : on peut citer, à côté des déclinaisons vampiriques, « dark », dont Isabelle Casta vous parlera, les précurseurs Charles de Lint avec son cycle de Newford, non traduit, et Megan Lindholm – alias Robin Hobb – avec son *Dernier magicien* qui ressemble fort à un vieux clochard à demi-fou qui parle aux pigeons] ; des influences remarquables (par exemple la fantasy antique, ou plus large, la « fantasy historique », qui revisite une période bien précise en y introduisant des éléments de merveilleux, comme c'est le cas du français Pierre Pevel avec la Guerre de Trente Ans dans la trilogie *Wielstadt*) ou bien encore des tonalités : la « *light fantasy* » est celle de Pratchett, la « *dark fantasy* » est toute proche de l'horreur et couvre un vaste territoire qui va du cycle *La Tour Sombre* de Stephen King, qui mêle de nombreuses inspirations et plusieurs mondes à la série des *Black Jewels* d'Anne Bishop, dont les personnages sont de séduisants démons et sorcières.

Les sous-genres qui me semblent aujourd'hui les plus dynamiques, même si on est vraiment dans une logique de multiplication et d'hybridations tous azimut, c'est d'une part le steampunk et sa variante fantasy, la « gaslamp », des ambiances victoriennes le plus souvent même si on peut remonter en deçà jusqu'au début XIX^e (dans *Jonathan Strange et Mister Norrell* de Susanna Clarke) et pousser jusqu'à début XX^e et même aux années 1930 et leurs gangsters (comme dans *Les Chroniques du Grimnoir* de Larry Correia) ; d'autre part et surtout un genre souvent confondu avec la « dark », parce que ses ambiances sont sombres, la « *gritty fantasy* » : George Martin en est le grand chef de file, et les mêmes caractéristiques, des personnages ambivalents qu'on n'hésite pas à sacrifier, une moindre présence de la magie au profit de stratagèmes politiques et d'une violence sanglante se rencontraient, avant, dans une certaine mesure chez David Gemmel ou Glen Cook et depuis, chez Joe Abercrombie ou Mark Lawrence.

L'autre facteur de diversification, c'est donc celui des **aires culturelles** représentées : on sort du seul Moyen Âge occidental qui fait souvent office de décor par défaut, pour faire place à d'autres lieux et d'autres cultures qui enrichissent la diégèse de leur forme propre de merveilleux. On note une belle présence de l'Extrême-Orient, Japon (*Le Clan des Otori*), Chine (dans les deux derniers romans de Guy Gavriel Kay par exemple), ou encore Birmanie (l'Emorie ou Mynmari, le Pays des Dragons, dans *Reine de Mémoire* d'Elisabeth Vonarburg). L'Orient est souvent un des espaces imaginaires convoqués au sein d'un monde plus vaste, comme le continent d'Essos chez George Martin ou chez Peter V. Brett, dans *Le Cycle des Démons*, la région de Krasia et son leader Jardir la « lance du désert ». La franco-américaine Aliette de



Bodart développe ses intrigues une histoire alternative aztèque, et les différentes formes de chamanisme font partie des magies qui attirent par leur exotisme et leur ancrage dans des cultures existantes : plus souvent les chamans du Grand Nord, comme chez Martin encore, « au-delà du Mur », ou dans le cycle *L'Épée des Ombres* de J.V. Jones ; plus rarement le chamanisme africain, quand même mis à l'honneur récemment dans la quête post-apocalyptique du très beau roman *Qui a peur de la mort ?* de Nnedi Okorafor.

Anne Besson

