

# Parcours Hobbit, thème « Histoire de la fantasy »

## La fantasy traverse l'Atlantique

Anne Besson

Dans les dernières vidéos je vous ai parlé essentiellement de fantasy anglaise : on a vu le genre naître et se développer chez de grands artistes et d'honorables universitaires, comme une expression littéraire et artistique légitime et même noble, pas franchement populaire en tout cas. Et pourtant, la fantasy qu'on connaît aujourd'hui est un genre grand public, qui repose sur un cocktail d'action, d'évasion, de suspense et d'identification, autant de formules efficaces qui sont celles des littératures populaires et des médias de masse. Cette fantasy-là nous vient des Etats-Unis, d'une tradition de la *pulp fiction* où notre genre s'est illustré dès les années 30, c'est-à-dire en même temps qu'il se développait en Angleterre ; et c'est encore et surtout aux Etats-Unis que le genre prend véritablement son essor à partir de la fin des années 60 et dans les années 70.

### Pulp fantasy

Les *pulps* sont des magazines américains très bon marché, aux couvertures colorées, très grand public, qui doivent leur nom à leur papier de mauvaise qualité à base de résidus de « pulpe » de bois ; apparus à la toute fin du XIXe siècle, ils vont être jusque dans les années 1930 et même encore dans une moindre mesure jusqu'à la seconde guerre mondiale, LE grand support d'expression des genres populaires qui y ont mis au point et raffiné leurs grandes formes de récits, les aventures à suivre, les personnages récurrents. Il y en a énormément (C'EST une véritable industrie), certains consacrés à un héros, d'autres à un genre : c'est dans ce contexte que naît véritablement la science-fiction par exemple. Pour la fantasy, c'est un peu moins net car, je vous l'ai dit, le genre est plus poreux, tout proche des aventures exotiques ou des autres genres qui font appel au surnaturel. Le pulp *Weird Tales* par exemple annonce par son titre des histoires « étranges », « troublantes », qui relèvent davantage du fantastique ou de l'horreur, et dont le grand maître reste H.P. Lovecraft. C'est pourtant dans ses pages, et ces auteurs sont d'ailleurs tous des admirateurs de Lovecraft, que Robert Howard publie ses nouvelles de Conan ; Catherine L. Moore celles sur son héroïne Jirel de Joiry, son époux Henry Kuttner sur Elak d'Atlantis, entre autres.

Fritz Leiber fait quant à lui paraître les premières nouvelles consacrées aux aventures de Fafhrd et le Souricier Gris dans le pulp *Unknown* à partir de 1939. C'est le début du vaste « cycle des épées ». Avec ce sympathique duo, un guerrier barbare du nord, un petit voleur malin, aux prises avec des Dieux capricieux et des magies maléfiques, avec aussi le décor de leur port d'attache, les bas-fonds de la ville de Lankhmar, Leiber impose au passage quelques-uns des codes les plus importants du genre.



Avec Conan surtout, et avec les autres héros et héroïnes des pulps, il y a une vraie lignée de fantasy américaine qui se dessine en face des grands textes anglais de la même période, une tradition à sa façon, assez notablement différente, plus libre dans ses références à l'histoire, moralement plus ambiguë ; plus tournée vers l'action, associée à des visuels faits pour attirer l'œil, plus centrée, aussi, sur des figures individuelles de héros. Ils se battent, armés de leur volonté et de la force de leurs épées, dans des environnements souvent sombres et violents, contre des forces surnaturelles en général négatives : voici à peu près cerné le sous-genre qu'on appelle « heroic fantasy » (fantasy « héroïque ») ou encore « sword and sorcery » (épée et sorcellerie), cette dernière formule étant issue d'un échange entre Fritz Leiber et Michael Moorcock, auteur anglais qui, avec son personnage d'Elric, un prince albinos maudit dont l'épée boit les âmes, propose sa propre vision de ce modèle – les aventures de ce personnage débutent plus tard, en 1961, toujours dans un magazine, car les pulps ont connu ce prolongement, magazine qui s'intitule *Science Fantasy*.

### Un public de fans

Si on peut dire que la fantasy comme genre populaire naît aux Etats-Unis, c'est parce que s'y sont constituées très tôt des communautés de passionné(e)s qui ont animé la vie du genre et profondément influencé son histoire : ces groupes, très nombreux et divers, forment ce qu'on appelle « le fandom » des genres de l'imaginaire, et ils se caractérisent par leur activisme et leur très grande proximité avec le monde professionnel – pour une partie ils se confondent, unis par les mêmes goûts, la même créativité. Leur histoire est ancienne, puisque par exemple on a trace d'un fanzine, *The Comet*, dès 1930, et de réunions annuelles, les conventions (bientôt appelées « WorldCons »), dès la 2<sup>ème</sup> moitié des années 1930. Donald A. Wolheim, éditeur chez Ace Books puis fondateur de DAW (ses initiales) en 1971, avait fondé dès 1937 la « Fantasy Amateur Press Association », et fait partie du groupe des Futurians fondé l'année suivante.

Mais comme pour l'heroic fantasy, il y a eu une deuxième phase de développement, un "boom", dans les années 60-70, qui est encore plus remarquable, parce qu'il nous mène à peu près directement à la situation contemporaine. On y croise constamment les mêmes noms, qui sont ceux d'auteurs, en général assez secondaires mais qui ont par ailleurs une activité très dynamique d'éditeur et d'anthologiste, et qui animent la communauté : s'imposent ainsi par exemple les figures de Lyon Sprague de Camp et de Lin Carter, aujourd'hui très critiqués, à juste titre, pour la façon dont ils se sont emparés des travaux d'auteurs disparus (j'y reviendrai), mais qui ont cependant, mêlant à cet opportunisme un véritable enthousiasme, écrit des essais, dirigé des anthologies, des recueils, (comme celles du groupe « SAGA »), édité ou réédité des textes importants – c'est le cas pour Lin Carter à la tête de la collection « Ballantine Adult Fantasy » à partir de 1969. C'est également à cette période qu'on voit apparaître les premières initiatives de création collective ou « univers partagés », et que se développent au grand jour ce qu'il faut bien déjà qualifier de *fan fictions*, des œuvres dites



« dérivées » ou « secondaires », reprenant, développant, tel ou tel personnage ou monde préexistant. Ce sera par exemple le cas autour des œuvres des grandes romancières de *science fantasy*, souvent féministes, de la période : Anne McCaffrey et ses « Dragons de Pern » en communication télépathique avec l'humain qu'ils ont élu, ou Marion Zimmer Bradley pour son monde de « Ténébreuse ». Bradley, auteur, est proche des fans, elle est elle-même fan : elle figure par exemple parmi les premiers membres de la « Society for Creative Anachronism », organisation vouée aux « reconstitutions » historico-fictionnelles fondée en 1966, et qui aujourd'hui fédère des dizaines de milliers de membres, sujets de différents « royaumes », surtout aux Etats-Unis mais un peu partout dans le monde.

### 1965 et après...

La date décisive pour cette explosion de la fantasy américaine, c'est 1965-1966, soit la date du lancement en édition de poche du *Seigneur des Anneaux* de Tolkien, chez Ballantine, et des Conan de Howard, « prolongés » par Sprague de Camp qui en avait obtenu les droits, édition connue comme « The Lancer Conan series ». Dans les deux cas, c'est un énorme succès, porté par un vent de scandale dans le cas de Tolkien : l'édition autorisée, et révisée, avait en effet été précédée par une édition pirate, chez Ace Books, profitant d'une faille supposée de copyright, mais Tolkien avait déjà pu s'appuyer sur sa communauté de lecteurs fans pour promouvoir et imposer sa version officielle.

La diversité de la fantasy apparaît pleinement, avec d'un côté un Conan quelque peu caricaturé par le traitement que lui font subir ses « éditeurs » et dont le sous-genre qu'il fait naître sera parfois soupçonné de relents fascistes (c'est la position de Norman Spinrad qui dans *Rêve de fer* imagine Hitler devenu, dans une histoire parallèle, auteur de fantasy écrivant les aventures d'un surhomme élu pour purifier le monde des races maléfiques et corrompues) ; et de l'autre, l'univers épique et noble de Tolkien, lui aussi, pour le dire vite, « conservateur », mais cependant adopté par la contre-culture des campus américains en cette fin des années 60, par les hippies, écologistes et pacifistes, qui lisent un eden new age dans la verdoyante Comté des Hobbits et leur Herbe à pipe, en lutte avec un empire du mal belliciste et industrialisé. On peut estimer pour ces deux auteurs qu'il s'agit de malentendus quant à leur message, ou du moins d'interprétations partielles coexistant avec d'autres lectures possibles, très différentes. Tolkien, nouveau « Big Man on Campus », figure en tête des ventes de *paperbacks* ces années-là, paradoxalement assimilé à une « pop culture » dont témoigne aussi la triomphale tournée des Beatles aux Etats-Unis – ils se trouvaient être de grands amateurs du *Seigneur des Anneaux* ! Le livre donne lieu dès 1969 à une fameuse parodie, *Bored of the Rings* ou *Lord of the Ringards* dans sa traduction française. « *Frodo est vivant* » ou « *Gandalf président* » deviennent des slogans soixante-huitards, célébrant l'imagination au pouvoir.

C'est à la faveur de ces deux grands succès que Carter peut lancer sa collection chez Ballantine, que DAW Books peut également se positionner sur ce marché d'une fantasy populaire, et parfois même bas de gamme. On verra en semaine 5 que les premiers jeux de rôle



apparaissent dans ce contexte, et que l'époque est aussi très féconde pour l'illustration de fantasy. Je donne juste quelques jalons pour prolonger cette histoire d'une fantasy désormais pleinement fondue dans la culture populaire américaine : *Terremer* d'Ursula Le Guin, avec une première nouvelle en 1964, un 1<sup>er</sup> roman en 68, débutant ce qui deviendra un magnifique cycle de 5 ouvrages, en partie adapté par Goro Miysazaki en 2006 – l'idée première est celle d'un univers fait d'îles et d'une magie du langage, où connaître le « vrai nom » des choses et des êtres permet d'en contrôler l'essence. Le cycle des Princes d'Ambre, dont Roger Zelazny publie à partir de 1970 la première série (qui aura ensuite plusieurs prolongements), 5 volumes consacrés au prince Corwin, narrateur qu'on découvre d'abord amnésique dans notre monde avant de parvenir à ses côtés jusqu'au monde d'Ambre, aux échos arthuriens, dont toutes les autres réalités ne sont que des Ombres... 1977, l'année où sort le très attendu *Silmarillion* de Tolkien, voit aussi, avec *L'Épée de Shannara* de Terry Brooks, l'apparition de la première série directement démarquée du *Seigneur des Anneaux*, si ce n'est que la quête et les guerres se déroulent dans un lointain futur post-apocalyptique revenu au Moyen Âge et à la magie. Gros succès populaire qui a permis l'expansion éditoriale du genre, le cycle des *Shannara* constitue le premier exemple de ce qu'on appelle parfois la « Big Commercial Fantasy » ; personnages, intrigue d'ensemble et détails du scénario repris chez Tolkien s'y transforment en une sorte de patrimoine du genre, désormais partagé – des nains, des elfes, des orques, des donjons, des dragons, des épées et des sorciers.

**Anne Besson**

