



**HAL**  
open science

## “ Fécondités d’un malentendu : la postérité de Tolkien en fantasy ”,

Anne Besson

### ► To cite this version:

Anne Besson. “ Fécondités d’un malentendu : la postérité de Tolkien en fantasy ”, . Michael Devaux, Vincent Ferré et Charles Ridoux. Tolkien aujourd’hui (actes du colloque de Rambures, 13-15 juin 2008), Presses Universitaires de Valenciennes, p. 197-209, 2011. hal-03028327

**HAL Id: hal-03028327**

**<https://hal.science/hal-03028327v1>**

Submitted on 27 Nov 2020

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L’archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d’enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

**Anne Besson**

« Fécondités d'un malentendu : la postérité de Tolkien en *fantasy* », in *Tolkien aujourd'hui* (actes du colloque de Rambures, 13-15 juin 2008), sous la direction de Michael Devaux, Vincent Ferré et Charles Ridoux, Presses Universitaires de Valenciennes, 2011, p. 197-209.

## **Fécondités d'un malentendu : la postérité de Tolkien en *fantasy***

Cet article propose la synthèse et le prolongement de mes précédents travaux portant sur la réception de Tolkien, et en particulier sur la place qu'il occupe pour le genre contemporain de la *fantasy*<sup>1</sup>. Il s'agit d'y réévaluer l'évidence d'influences croisées : influence non seulement de l'œuvre de Tolkien sur le développement et la définition de toute la *fantasy* par la suite, mais aussi, en retour, influence de ce qu'est devenue cette *fantasy*, le genre de grande diffusion hégémonique de notre époque, sur l'intérêt critique que suscite aujourd'hui l'œuvre de Tolkien. Cette histoire longue de plus de cinquante ans fait de la réception de Tolkien un cas d'école, sans doute inégalé, de construction d'un genre hyperexpansif à partir d'un unique parangon, et invite à réfléchir, sur ce superbe exemple, au statut et au destin du chef-d'œuvre, cause de modifications en chaîne de « l'horizon d'attente », et en subissant à son tour les conséquences. Dans le cas de Tolkien en effet, cette réussite ne se sépare pas d'un profond malentendu : paradoxalement, c'est d'être *mal* copié, longtemps, avec un succès toujours croissant auprès du public, qui lui a apporté une reconnaissance que méritait son génie d'auteur, mais qu'il n'a obtenu que comme point de départ d'un processus qui le déborde ou le dénature.

Il convient donc pour moi de ne pas séparer Tolkien de sa postérité, même « indigne », comme on pourrait en être tentés dans le cadre d'une stratégie de légitimation de l'auteur aimé, car ce serait risquer la méconnaissance et même l'aveuglement : Tolkien est grand,

---

<sup>1</sup> *La Fantasy*, Paris : Klincksieck, « 50 questions », 2007, deuxième partie : « Tolkien, influence indépassable ». « La Terre du Milieu et les royaumes voisins : de l'influence de Tolkien sur les cycles de *fantasy* contemporains », in Vincent Ferré, Ed., *Tolkien, trente ans après*, Paris : Christian Bourgois, 2004, pp. 357-379 (sur les cycles de *fantasy* épique néo-tolkienienne). « Arthur et Tolkien, seigneurs rivaux, *fantasy* et transfictionnalité », in Anne Besson et Myriam White-Le Goff, Ed., *Actes du colloque du CRELID : Fantasy, le merveilleux médiéval aujourd'hui*, Paris : Bragelonne, « Essais », 2007, pp. 75-86 (sur les intersections entre les corpus « tolkieniens » et « arthuriens » en *fantasy* contemporaine). « De l'œuvre au "phénomène de société", et retour : l'exemple de Tolkien », in C. Rauseo, K. Zieger, A. Huftier, Ed., *Congrès de la SFLGC Correspondances : vers une redéfinition des rapports entre la littérature et les arts* CD-Rom, Presses Universitaires de Valenciennes, 2007 (sur les effets immédiats de l'adaptation cinématographique de Peter Jackson).

comme en attestent les autres articles de recueil, parce que la *fantasy* l'a placé au sommet de son panthéon, imposant sa large prise en compte par les études critiques aujourd'hui<sup>2</sup>.

La place qu'occupe Tolkien dans l'histoire de la *fantasy* semble sans véritable équivalent dans les autres récits de genre, tout en figurant l'archétype de leur mode de fonctionnement, fait de reprises massives de formules à succès, constamment renouvelées à leurs périphéries. L'impact de la réception de Tolkien inaugure une nouvelle ère pour le genre anglophone, vieux alors de près d'un siècle, et en même temps il en fonde tout simplement l'histoire, en inaugurant la prise en compte en tant qu'ensemble remarquable. Brian Attebery a décrit ce « moment-Tolkien » à l'aide de l'image du météorite bouleversant l'écosystème, ou encore en le comparant à la naissance de Jésus-Christ<sup>3</sup> – date fondatrice donc, qui est l'aboutissement d'une histoire préalable (celle de la *fantasy* depuis la seconde moitié du XIX<sup>e</sup> siècle) mais la bouleverse pour la faire renaître : catastrophe et révélation. Ce séduisant modèle, manifestement mimétique de diégèses romanesques qui mettent souvent en scène un tel moment de renouvellement du monde, pose cependant la difficulté d'attribuer à l'évènement un caractère ponctuel, instantané, *datable*. Or, l'impact de la réception de Tolkien jusqu'à la *fantasy* présente l'intéressante particularité de ne produire ses pleins effets que lentement, dans la durée, ce qui s'explique avant tout par le caractère progressif de la découverte de son œuvre – aura grandissante du *Seigneur des Anneaux*, succès américain, mise à jour du *Silmarillion* puis du *Légendaire*<sup>4</sup>.

Son influence se diffuse ainsi par cercles concentriques, s'éloignant fatalement toujours plus de leur centre et côtoyant, absorbant chaque fois au passage des productions voisines. On n'a donc pas affaire à un de ses phénomènes de mode, poussées de fièvre imitatrices qui fleurissent dans le sillage immédiat des grands succès, mais à leur contraire exact, une référence qui n'a précisément jamais été dépassée ou épuisée, et qui a continué à pouvoir remplir son rôle, modélisateur et fédérateur, tout au long du développement du genre. Alors que dans le récit de genre en général, plusieurs œuvres, auteurs ou écoles occupent

---

<sup>2</sup> Sur les processus d'élection et de sélection de la postérité littéraire, voir Judith Schlanger, *La Mémoire des œuvres*, Paris : Nathan, « Le Texte à l'œuvre », 1992.

<sup>3</sup> « *The LoR [Lord of the Rings] fell like a great meteorite into the stream of American fantasy* », Brian Attebery, *The Fantasy Tradition in American Literature, from Irvin to Le Guin*, Bloomington : Indiana University Press, 1980, p. 155. « [...] no important work of fantasy written After Tolkien is free of his influence [...] », *ibid.*, p. 10.

<sup>4</sup> Ce considérable travail se poursuit aujourd'hui, comme en témoignent la publication des *Enfants de Hurin*, supervisée par Christopher Tolkien, en 2007 (*Children of Hurin*, London, New York : HarperCollins, 2007, trad. Delphine Martin, Paris : Christian Bourgois, 2008), mais aussi la production régulière de traductions inédites et d'analyses critiques par la communauté internationale des chercheurs tolkieniens.

*successivement* ce rôle, en *fantasy* tout se passe comme si Tolkien tenait depuis toujours toutes les places, romancier, théoricien, garantie de légitimité intellectuelle et en même temps génial faiseur de mondes : mais il est bien seul, et bien loin... La paradoxale histoire de sa réception va donc être faite à la fois de dérives constantes, et d'une fidélité non moins évidente et affirmée.

La *fantasy* contemporaine, ce nouvel eldorado éditorial, revendique en effet massivement l'héritage de Tolkien. Le nom du grand homme, accompagné ou non du titre emblématique, *Le Seigneur des Anneaux* (*SdA*), est cité avec systématisme sur les quatrièmes de couverture et dossiers de presse de toute nouvelle parution. Ce phénomène, bien connu, est ancien et ne donne aucun signe de devoir se réduire, et ce même quand il s'agit d'asseoir le renom d'œuvres franchement éloignées de l'influence directe de Tolkien. Il relève bien sûr de stratégies *marketing* qui visent large, mais enclenchent aussi un mécanisme de reconnaissance qui s'auto-entretient : les services de presse partagent l'idée que ce nom-là fait vendre parce qu'il « dit quelque chose » à un très vaste public, et il doit une part de sa familiarité à ces constantes apparitions. Le renvoi à Tolkien fait office de Sésame pour ouvrir l'imaginaire du genre, qu'il résume et évoque à l'esprit<sup>5</sup> – mais ce qu'il en est venu ainsi à désigner, ça n'est plus franchement lui : l'image des cercles concentriques, des ondes de diffusion se propageant autour de Tolkien, de plus en plus loin, va permettre de rendre compte de la série de dérives qui mènent ainsi du chef-d'œuvre au genre populaire.

L'œuvre de Tolkien elle-même, en terme de réception, possède un centre indiscuté, la Terre du Milieu et la veine épique du *SdA*, et des satellites qui indiquent chacun une voie de variation possible au sein de la familiarité d'un même monde. Avec le facteur de la durée, cette variété des modes d'exploitation de la même matière (ou en tout cas d'une matière donnée comme une, fruit d'un travail de mise en cohérence) – roman jeunesse, poèmes, contes, mythes et légendes, documents... – me semble un autre critère décisif pour expliquer l'ampleur de la prise modélisante : Tolkien peut inspirer, outre la quête épique, le conte initiatique au style naïf (lignée *Bilbo*) comme l'élévation mythique et la pulsion cosmogonique (lignée *Silmarillion*) ou l'érudition sur le monde fictionnel (lignée *HOME*). Le nom de Tolkien évoque donc pour le grand public avant tout un seul ouvrage, le *SdA* – encore l'adaptation cinématographique est-elle venue à propos remplir le gouffre de notoriété qui se creusait entre la connaissance de l'auteur et celle effective du roman par sa lecture, celle de

---

<sup>5</sup> Ce qui n'est pas sans dommage non plus pour les œuvres qui y ont recours, dans la mesure où demander à être lu en référence à Tolkien, c'est postuler avant tout la continuité, la reprise. Le bénéfice de l'identification se paie alors d'un accent mis sur le caractère stéréotypique de la production, au détriment de ses éléments originaux.

*Bilbo* n'y préparant pas réellement. Le reste de l'œuvre apparaît méconnu, mais n'en est pas moins décisif pour la stature de Tolkien : la conscience de son existence, celle d'un monde « derrière » l'œuvre, est entretenue par les différents acteurs de la réception de Tolkien et de la diffusion de la *fantasy*, si bien que *Le SdA* est perçu avec cette conscience (même vague, souvent vague) de son arrière-plan, profond motif à elle seule d'admiration, de fascination, d'émerveillement déjà. Elle lui confère en fait l'assise suffisante (des masses de textes pour tout un monde, la subcréation d'un cosmos) pour supporter, sur ces seules bases, l'ambition démiurgique de tout un genre proliférant.

Deuxième cercle donc, autour de Tolkien cette fois, celui des sous-genres de *fantasy* littéraire, plus ou moins proches du « cœur du genre » qui bat dans *Le SdA*. L'influence de Tolkien est directe (quoique de moins en moins) et s'exerce au niveau thématique, sur le contenu même des représentations, pour un sous-genre qu'on qualifie habituellement de « *fantasy* épique » ou « *high fantasy* » (ou encore, de façon un peu plus large, de « *myth fantasy* »). Celui-ci se trouve constituer le canon de ce qui est plus généralement considéré comme étant « de la *fantasy* » : ouvrages en plusieurs volumes, qui s'ouvrent sur une carte dont un groupe de héros quêteurs va parcourir les contrées et découvrir les peuples, dans le cadre d'une mission touchant à l'équilibre entre la lumière et l'obscurité et à la survie du monde. Personnages, épisodes et procédés, à force de reprises, s'y figent en stéréotypes, alors même qu'ils connaissent, on y reviendra, une constante évolution et donc un renouvellement, lent et quasi-imperceptible, mais c'est le but. Ces productions correspondent à l'image publique de la *fantasy* et la consolident à leur tour : des « mondes secondaires » reliés ou non au nôtre, d'inspiration néo-médiévale, des elfes et des dragons, des héros et des monstres<sup>6</sup> – une *fantasy* d'essence tolkienienne donc, alors que le genre apparaît très loin de s'y réduire, qui tendrait même plutôt à un certain émiettement entre une multitude de sous-domaines très précis.

Invités par Karen Haber à s'exprimer sur le sujet dans *Méditations sur la Terre du Milieu*, des auteurs de *fantasy* parmi les plus marquants des dernières décennies sont les premiers à déplorer la réduction caricaturale du genre entier, et donc de la postérité de Tolkien, à ce qu'Harry Turtledove qualifie de « photocopies baveuses de la sixième génération »<sup>7</sup>. Ils reconnaissent d'ailleurs comme mérite essentiel au romancier, outre d'avoir été presque

---

<sup>6</sup> Sur ces ensembles dont les grands représentants sont par exemple « *La Roue du Temps* » de Robert Jordan, « *Les Chroniques de Kronдор* » de Raymond Feist, « *L'Arcane des Épées* » de Tad Williams, « *La Belgariade* » et « *La Mallorée* » de David Eddings, voir mon article cité, « La Terre du Milieu et les royaumes voisins ».

<sup>7</sup> *Méditations on Middle Earth*, Karen Haber, Ed., New York : Saint-Martin Press 2001 ; édition augmentée, illustr. John Howe, trad. Mélanie Fazzi, Paris : Bragelonne, 2003, p. 86.

chaque fois à l'origine de leurs vocations, d'avoir modifié en profondeur le marché de l'offre et de la demande, le *statut* du genre auprès des éditeurs et des lecteurs, ouvrant l'espace où eux-mêmes ont pu inscrire leurs œuvres, un espace suffisamment vaste pour accueillir des productions plus singulières. Ce qu'on nomme de façon péjorative la *Big commercial Fantasy* ou BCF, c'est-à-dire pour l'essentiel les sagas *Tolkien-like*, contribue à ce que cet espace demeure ouvert ; leurs gros tirages, leurs succès prévisibles, puisqu'ils évitent toute prise de risque, jouent le rôle de stabilisateurs de marché, nécessaire à toute bonne économie dans un secteur culturel capitalistique. On observe une situation très comparable dans le monde du Jeu de Rôles (JdR), où les dérivés du néo-tolkienien *Donjons et Dragons (D&D)* sont toujours évoqués avec condescendance par les connaisseurs, et synonymes de pauvreté d'invention ludique et scénaristique, alors même qu'ils contribuent à eux seuls pour plus de 80 % des ventes totales estimées d'un secteur dont le rayonnement dans la culture populaire ne rend pas compte de la fragilité économique.

Avec cette référence au JdR, on aborde le « troisième cercle » où suivre la propagation de l'onde Tolkien, qui s'élargit de proche en proche pour déboucher sur la vaste *fantasy* actuelle. Le cercle occupé par la *fantasy* s'étend à partir du cœur tolkienien en trouvant ailleurs, et d'abord à sa proximité immédiate, le minimum de matériaux nouveaux qui permet ses prolongements incessants : en s'adjoignant d'autres formes de fictions artistiques suscitées directement par Tolkien à l'origine (les jeux via *Donjons et Dragons*, l'illustration bien sûr, l'adaptation cinématographique), et en se métissant à d'autres genres préexistants, dans une périphérie de plus en plus large : l'*heroic fantasy* qui formait au départ une branche parallèle et autonome du genre, puis la science-fiction, le roman policier, le roman historique de façon privilégiée, la littérature jeunesse pour laquelle il s'agit plutôt d'un réinvestissement.

On voit à travers ces annonces se dessiner autant d'étapes de la réception de Tolkien, de ses adaptations-trahisons, autant d'époques où chaque fois plusieurs tendances entrent en coalescence autour d'une ambition qui leur est commune. Elle consiste à prolonger « l'expérience Tolkien » : l'influence de ce dernier doit vraiment se comprendre en ces termes, comme une incitation *vécue* à la création, au-delà de la seule lecture.

Si le mouvement commence dans la seconde moitié des années 1960 par une véritable conquête territoriale, celle des États-Unis par la Terre du Milieu, c'est dans les années 70 et 80 que se font jour les premières productions d'inspiration tolkienienne<sup>8</sup>, et les premières

---

<sup>8</sup> Il existe bien entendu des exceptions : indirectement inspirée par Tolkien, mais en reproduisant le procédé cartographique et les principaux codes génériques, Ursula Le Guin publie ainsi *Earthsea* dès 1968 (Boston :

mutations de celle-ci, qui rencontre l'*heroic fantasy* et donne naissance au JdR. Tolkien se fonde d'abord, dans sa réception américaine, avec les auteurs qui le précédaient et dont il permet la redécouverte. Lin Carter se voit en effet confié une nouvelle collection en 1969, la fameuse « Ballantine Adult Fantasy », afin qu'il y réédite des ouvrages susceptibles de répondre immédiatement à la forte demande de *fantasy* suscitée par le *SdA*. Mais la *fantasy* américaine était née dans le support populaire des *pulps*, avec Clark Ashton Smith, Abraham Merritt, H. Rider Haggard... Il convient de citer surtout Robert Howard, qui avait publié dans *Weird Tales* dès la fin des années 20<sup>9</sup>, et Fritz Leiber qui introduit en 1939 dans *Unknown* son célèbre duo de Fafhrd et le Souricier Gris. Bon gré mal gré, c'est sur ce fonds de compétence générique-là que s'établit alors la lecture de Tolkien : celui de textes qu'on qualifie d'*heroic fantasy*, à la langue plus simple, où le primat de l'action est évident, plus brutaux et moins moraux, plus drôles aussi dans le cas de Leiber. Lin Carter, bras droit de Ian Ballantine pour la *fantasy* et à ce titre un des principaux artisans de son développement aux États-Unis, a joué un rôle décisif dans le rapprochement des deux lignées anglaise et américaine de l'*epic fantasy* et de l'*heroic fantasy*. Il fut notamment responsable à la fois de la diffusion des textes de Tolkien et de ceux de Howard dont, avec Lyon Sprague de Camp, il réédite et complète le cycle de Conan dans cette seconde moitié des années 60<sup>10</sup>, donnant ainsi lui-même l'exemple d'un modèle de fiction littéraire *ouverte à la reprise*, modèle qui se trouvera appliqué également à Tolkien.

Il convient de s'arrêter sur un « moment-Tolkien » comme il s'en reproduit à intervalles longs mais réguliers, venant réactiver chaque fois la ferveur publique : 1977, sortie du *Silmarillion* de Christopher Tolkien, accompagnée par Lin Carter d'une importante campagne publicitaire pour un premier tirage d'un million d'exemplaires, considérable pour l'époque, est aussi l'année de la livraison qui a le plus marqué les mémoires du « Calendrier Ballantine du *Seigneur des Anneaux* », par son duo d'illustrateurs spécialisés, les frères Tim et Greg Hildebrandt<sup>11</sup>. Cette année-là, Terry Brooks publie le premier volume du cycle de

---

Houghton Mifflins ; *Terremer*, trad. Philippe R. Hupp et Françoise Maillet, Paris : Robert Laffont, « Ailleurs et Demain », 1980).

<sup>9</sup> Entre 1932 et 1936, date où l'auteur met fin à ses jours, pour la série des « Conan ». Les textes de Howard, très déformés par leur réception, ont récemment bénéficié d'une bonne édition française en trois volumes, sous la direction de Patrice Louinet, ne restituant que les seuls textes du romancier : *Conan le Cimmérien*, Paris : Bragelonne, 2007-2008.

<sup>10</sup> Le premier roman de la série signée par Carter et De Camp est *Conan of the Isles*, New York : Lancer Books, 1968.

<sup>11</sup> C'est à leur travail, supervisé avec souplesse par Lin Carter, qu'on doit par exemple les représentations, désormais très partagées, des hobbits comme dotés d'oreilles pointues, ou de Legolas pourvu d'une chevelure blonde (voir leur entretien avec Glenn Hurdling dans *Méditations sur la Terre du Milieu*, *op. cit.*, pp. 207-221).

« *Shannara* »<sup>12</sup>, dont « des scènes [...] semblent avoir été prélevées telles quelles chez Tolkien »<sup>13</sup> – ce faisant, il inaugure le florissant secteur du *Tolkien-like*. En 1977 et 78 encore commencent à paraître les manuels de *Advanced D&D*, JdR directement inspiré à Dave Arneson et Gary Gygax par leur admiration pour Tolkien et leur désir de participer plus directement à son univers ; désir à l'évidence partagé puisque le concept d'univers de jeux médiévaux-fantastiques est immédiatement dupliqué<sup>14</sup>.

*Shannara* comme *Donjons et Dragons*, outre la variété médiatique dont ils témoignent, s'avèrent représentatifs de ce qu'a produit une première décennie où l'œuvre de Tolkien s'est lentement éloignée de son auteur pour se voir réappropriée par ses lecteurs : une production dont Tolkien, même omniprésent, est déjà loin d'être l'unique source<sup>15</sup>, et qui notamment mêle l'influence thématique de la Terre du Milieu, l'exploration d'un univers façonné sur le « cycle » de *high fantasy*, à un enchaînement de séquences d'action rappelant quant à elle la « série » d'*heroic fantasy*, son versant *pulp fiction*. Les deux lignées ont en fait cessé d'être distinctes, si bien que Tolkien s'abâtardit bien sûr, dans le même mouvement qui le popularise.

La pression du JdR et de l'*heroic fantasy* sur l'héritage tolkienien s'accroît dans les années 80, où le genre recrute massivement ses lecteurs à l'âge de la préadolescence et perd en légitimité (mais ces lecteurs-là, il va les garder alors même qu'ils deviennent adultes, et ne pas cesser d'en gagner d'autres). Raymond Feist, qui fait paraître le premier volume de sa *Riftwar Saga* en 1982<sup>16</sup>, même année où débute un autre grand cycle néo-tolkienien, « *La Belgariade* » d'Eddings<sup>17</sup>, apparaît comme le premier représentant notable d'une nouvelle génération d'auteurs, désormais issus du JdR – pas seulement des lecteurs de Tolkien, des « maîtres du jeu » de *D&D*, qui commencent par développer un univers pour cet usage, indépendamment des contraintes narratives, pour en tirer ensuite un cycle romanesque. On note dans cette perspective le développement de la *ludic fantasy*, énorme secteur des romans dérivés de jeux<sup>18</sup>, et des « livres dont vous êtes le héros »<sup>19</sup> qui franchissent un pas

---

<sup>12</sup> Terry Brooks, *The Sword of Shannara*, illustré par les frères Hildebrandt, New York : Ballantine Books, 1977 ; *Le glaive de Shannara*, trad. Frédérique Leboucher, Paris : J'ai Lu, 1992, *L'Épée de Shannara*, trad. Rosalie Guillaume, Paris : Bragelonne, 2002.

<sup>13</sup> Lisa Goldstein, in *Méditations sur la Terre du Milieu*, *op. cit.*, p. 202.

<sup>14</sup> Avec par exemple *Runequest* et son univers de Glorantha, de Steve Perrin et Greg Stafford, dès 1978.

<sup>15</sup> Arneson et Gygax citent ainsi, entre autres, les influences de Michael Moorcock et Jack Vance.

<sup>16</sup> *Magician : Apprentice*, New York : Doubleday, 1982, *Pug l'apprenti*, trad. Antoine Ribes, Paris : Éditions de la Reine Noire, « Mister Fantasy », 1998, J'ai Lu 2001.

<sup>17</sup> *Pawn of Prophecy*, New York : Ballantine, 1982, *Le Pion blanc des présages*, Paris : Presses Pocket, 1990.

<sup>18</sup> Parmi les plus représentatifs car les plus étendus, citons les cycles multiautoriaux *Les Royaumes oubliés* et *Lancedragon*, publiés aux États-Unis chez TSR Inc., et en France par Fleuve Noir dans des collections spécifiques.



supplémentaire dans le sens de la fusion et en direction du jeune public. L'esthétique du cinéma de cette période privilégie l'héroïsation musclée, les films bodybuildés de Conan-Schwarzenegger<sup>20</sup>, ou la geste arthurienne version *Sword and Sorcery* que propose le très réussi *Excalibur* de John Boorman (1981).

Le risque guette le genre d'une schématisation stéréotypique excessive, et d'une perte de substance, évidente dans la pulsion parodique qui le saisit tout particulièrement dans cette décennie<sup>21</sup>. Débarrassée de ses barbares les plus embarrassants, la *fantasy* aborde cependant les années 90 portée par la pérennité de ses grands cycles épiques, et y témoigne de sa capacité à se renouveler et à se couler dans son époque : tandis que l'influence tolkienienne, toujours primordiale dans les grosses ventes et donc pour l'identité du genre, se fait pourtant moins systématique dans une production romanesque plus diversifiée, la « BCF » elle-même se transforme discrètement en renouvelant son stock de stéréotypes, qu'elle puise dans les apports du JdR et l'évolution des représentations culturelles. Elle fait désormais place, par exemple, aux minorités : avec un systématisme amusant, les femmes, les monstres et les artistes se taillent un rôle de choix dans les groupes de héros. Au monde fictionnel, on applique en revanche toujours davantage un principe d'économie : le genre pleinement constitué peut en effet se reposer sur une culture partagée chez ses lecteurs, qui lui permet de minimiser ses développements descriptifs et encyclopédiques et de gagner une vitesse aujourd'hui nécessaire<sup>22</sup>, que ce soit dans l'action de chaque volume ou dans la succession, rapide, de ceux-ci.

Littérature pleinement populaire désormais et à nouveau, la *fantasy* s'impose plus largement encore comme une *culture* populaire, résolument transmédiatique : les jeux vidéo ont ainsi compris leur intérêt à puiser dans son répertoire éprouvé de personnages et de pouvoirs, qui colonisent donc, avec les épisodes successifs de *Might and Magic*, *Final*

---

<sup>19</sup> Ou livres-jeux, ainsi qualifiés du nom de la collection emblématique de Folio Junior, en activité à partir de 1982.

<sup>20</sup> *Conan le Barbare* (1981, John Milius), *Conan le Destructeur* (Richard Fleischer, 1984) et *Kalidor* (1985, Richard Fleischer).

<sup>21</sup> Les romans des « *Annales du Disque-Monde* » de Terry Pratchett en représentent un exemple pérenne, avec un premier volume, *The Color of Magic*, paru en 1983, mais on peut aussi évoquer la mémorable contrepièterie française qu'est *Konnar le Barbant* de Pierre Pelot (à partir de 1981).

[<sup>22</sup> Tolkien se voit en quelque sorte « débarrassé » de ce qui apparaît de plus en plus comme son « superflu » : Harry Turtledove rapporte ainsi la « consternation » qu'il a éprouvé à l'écoute d'une interview de « [l']un de ses imitateurs à succès (du moins en termes financiers) », où celui-ci « a affirmé très ouvertement [...] que sa méthode consistait à répéter tous les éléments d'aventure du *Seigneur des Anneaux* et à supprimer les thèmes mythologiques, théologiques et linguistiques » (*Méditations sur la Terre du Milieu*, *op.cit.*, p. 86).

*Fantasy* ou *Zelda*<sup>23</sup>, un nouveau média et un nouveau public. Dans l'histoire des mentalités, l'ère du Verseau, ce *new age* annoncé, cristallise les tendances, toujours porteuses pour le néo-tolkienisme, à une religiosité panthéiste et à un retour aux forces naturelles, qui n'excluent plus, dans le brouet toujours remué de la spiritualité contemporaine, le recours aux nouvelles technologies ni la coexistence avec un féminisme tendance « terre-mère » ou « princesse-guerrière ». Les séries télévisées de la fin des années 90 enregistrent le triomphe des sorcières et des élues – *Buffy* en 1997, *Charmed* en 98<sup>24</sup>.

On en arrive à cette lame de fond de la fin des années 90, dont la vague nous submerge encore. C'est le moment où naît véritablement la production française, qui va connaître en une décennie une formidable croissance. En un impressionnant « tir groupé », en seulement quelques années, le phénomène éditorial constitué par le cycle des « *Harry Potter* » (publié à partir de 1997, attirant une attention médiatique maximale en 1999 et 2000, pour les sorties des volumes 3 et 4), la généralisation rapide de l'accès à Internet et le succès commercial et critique de la trilogie de Peter Jackson (2001-2003) ont permis une nouvelle convergence féconde, où s'est trouvé encore refondu, refondé, étendu, le territoire de la *fantasy*. Un double mouvement de prolifération et de synthèse par hybridation lui permet de préserver des contours identifiables malgré une explosion quantitative : les publics ainsi s'étendent et fusionnent, pour des succès « transgénérationnels » où les distinctions d'âge perdent une bonne part de leur pertinence – les lecteurs adultes de « *Harry Potter* » et ses épigones, ou l'inexorable montée de l'âge moyen des utilisateurs de consoles de jeu<sup>25</sup> en fournissent de grands exemples. Les supports d'expression connaissent ces mêmes extension et rapprochement, dans un règne de la convergence médiatique où les mondes sont d'emblée conçus dans une perspective d'exploitation à la fois par le livre, l'image et le jeu<sup>26</sup>. Leurs publics là encore se recourent, quoiqu'en partie seulement, mais trouvent en outre à se regrouper par affinités électives sur Internet, par le biais de sites et de forums favorisant la

---

<sup>23</sup> *Might and Magic*, 9 épisodes de 1986 à 2002, et plusieurs séries dérivées. *La Légende de Zelda*, 14 épisodes sur consoles depuis 1986 et pour l'heure. *Final Fantasy*, onze épisodes hors séries dérivées et autres hors-séries depuis 1987.

<sup>24</sup> *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.

<sup>25</sup> Il s'établissait à 33 ans en 2006, avant même la diffusion massive de la Wii de Nintendo, console spécifiquement conçue pour toucher des publics réfractaires, comme celui des seniors (chiffres de l'Entertainment Software Association of Canada, [http://www.afjv.com/press0610/061026\\_joueurs\\_jeux\\_video\\_canada.htm](http://www.afjv.com/press0610/061026_joueurs_jeux_video_canada.htm), page consultée le 25/06/08).

<sup>26</sup> Voir Henry Jenkins, *Convergence Culture : where old and new medias collide*, New York et Londres : New York University Press, 2006, et en particulier le chapitre 3, « Searching for the Origami Unicorn : *The Matrix* and Transmedia Storytelling », pp. 93-130.

diffusion d'un imaginaire et la discussion à son propos : la construction d'une culture commune.

Les films de Jackson, portés par un fiévreux bouche-à-oreille au sein de cette communauté mondialisée, constituent bien entendu un nouveau moment-pivot pour l'évolution de la *fantasy* dans son lien jamais desserré à son origine en Terre du Milieu. Les auteurs de l'adaptation revendiquent le respect et la passion qu'a toujours su susciter Tolkien chez ses admirateurs fervents<sup>27</sup>. Le film résume et réinvestit la très riche veine de l'illustration de *fantasy*, via les participations de John Howe et Alan Lee ; l'esthétique ainsi mise en mouvement cite aussi, et influence en retour, les codes de la bande dessinée et ceux de l'imagerie numérique. Les films relancent les ventes des livres et un nouveau cycle s'amorce (intérêt journalistique et académique, demande du public et production d'épigones).

Les évolutions les plus récentes du genre *fantasy* nous fourniront un dernier témoignage de la postérité tolkienienne jusque dans l'ultra-contemporain, comme s'il fallait toujours revenir à cette source, à contre-courant de ce qui serait le mouvement logique d'éloignement progressif d'un point de départ dépassé. Le MMORPG, jeu en ligne massivement multijoueurs à univers persistant<sup>28</sup>, nouveau format au fort pouvoir immersif, inscrit ainsi ses premiers succès phénoménaux dans le prolongement d'un héritage direct JdR-jeux vidéo – indirectement tolkienien : c'est le cas de *World of Warcraft*, conçu à partir de la série des jeux *Warcraft*<sup>29</sup>. Mais le MMORPG opère bien son retour aux origines : un de ses titres-phares, accueilli comme un évènement en avril 2007, n'est autre que *Lord of the Rings Online : The Shadows of Angmar*<sup>30</sup>.

Au terme de cette brève présentation, il faut en revenir à notre constat : en dépit de l'évident renouvellement dont on vient de donner l'image, Tolkien demeure la référence omniprésente en *fantasy*, modèle et pierre de touche, alors que par exemple l'importante influence d'Howard n'est jamais reconnue aussi largement, et alors même que les consommateurs d'aujourd'hui n'associent plus du tout la *fantasy* au type de compétences de lecture demandées par l'exigeant Tolkien. De point d'entrée dans le monde de la *fantasy*, celui-ci tend à se muer en Everest réservé aux plus aguerris. Cette remarque contribue à

---

<sup>27</sup> Comme en témoignent largement les « bonus » des DVD « Special extended », New Line Home Entertainment, 2002, 2003 et 2004.

<sup>28</sup> Massively Multiplayer Online Role Playing Games. ]

<sup>29</sup> Blizzard Entertainments, à partir de 1995. *World of Warcraft* et son extension *Burning Crusade* détiennent encore le record d'abonnés pour un MMORPG, dépassant les 10 millions en janvier 2008 selon les chiffres de Blizzard, désormais filiale de Vivendi.

<sup>30</sup> Turbine/Codemasters Online Gaming : [www.lotro.com](http://www.lotro.com)

expliquer qu'il ne connaisse pour rival, dans son rôle de reconnaissance et d'attraction, définitoire pour le genre, que le « *Harry Potter* » de Rowling, exemple d'énorme succès transgénérationnel et transmédiatique, mais surtout exemple de lecture *facile*, et même modèle d'incitation à la lecture. Le jeune sorcier est bien sûr massivement cité dans les présentations de la riche production destinée à la jeunesse, mais le slogan « un Harry Potter pour adultes » a pu être appliqué au *Jonathan Strange et Mr Norell* de Susanna Clarke (2004), bon roman néo-victorien sans grand rapport avec la référence alléguée. Le cas des « *Chevaliers d'Émeraude* », gros succès du moment, cycle épique pour adolescents (un peu Tolkien, un peu Rowling)<sup>31</sup>, apparaît exemplaire de ce point de vue : lors de ses interviews, la romancière Anne Robillard est qualifiée avec un bel ensemble par les journalistes de « Rowling québécoise », et doit souvent suggérer elle-même le rapprochement avec Tolkien, pourtant plus justifié thématiquement. Dans la stratégie de positionnement que représente le choix des modèles de référence, on voit que le romancier, en dépit de l'attractivité du renvoi à « *Harry Potter* », demeure synonyme d'une exigence, d'une ambition, supérieures et indépassées. Tolkien *plus* Rowling (et souvent bien d'autres, moins affichés), c'est l'évidente recette du succès revendiquée par les derniers phénomènes du genre, les Paolini (*Eragon*)<sup>32</sup>, Brennan (*La Guerre des fées*)<sup>33</sup> et donc Robillard, qui viennent démontrer que l'emprise de la *fantasy* sur le public contemporain ne faiblit pas.

La *fantasy* aujourd'hui c'est donc Tolkien plus (ou moins...) ces développements qui ont emprunté des modalités et des directions diverses, pour donner au genre l'extension impressionnante qui est la sienne depuis une dizaine d'années, celle d'un imaginaire participatif et expansif, colonisateur même, aux formidables appétits, à la vitalité passionnée. Et symétriquement, Tolkien aujourd'hui, c'est, pour citer le duo d'auteurs français Ange,

ses écrits *plus* le dessin animé de Bakshi, *plus* les illustrations d'Alan Lee et de John Howe [...], *plus* des caractéristiques de JdR pour les plus mordus, *plus* les superbes images des films de Jackson<sup>34</sup>.

Que reste-t-il alors de l'auteur et de son œuvre après un demi-siècle de ces malentendus féconds ? Un héritage un peu encombrant d'abord, pour les spécialistes de Tolkien à l'évidence, qui ne peuvent le reconnaître dans ce qu'on l'a fait devenir, mais dans une moindre mesure aussi pour les auteurs de *fantasy*, souvent prompts à dénoncer les tendances

---

<sup>31</sup> 11 volumes parus à Québec : Éditions de Mortagne, de 2002 à 2007 ; traduction en cours, Paris : Michel Laffont.

<sup>32</sup> Paolini, Christopher, « *L'Héritage* » (« *Inheritance* »), trilogie (deux volumes parus), New York : Knopf Books for Young Readers, Paris : Bayard Presse, *Eragon* (2003), 2004 ; *Eldest* (2005), *L'Ainé*, 2006.

<sup>33</sup> Herbie Brennan, « *La Guerre des fées* » (« *The Faerie Wars Chronicles* »), New York : Bloomsbury US Children's Books, Paris : Pocket Jeunesse « Fantasy », 4 volumes parus entre 2003 et 2007.

<sup>34</sup> *Méditations sur la Terre du Milieu*, *op.cit.*, p. 280.

au plagiat dans une partie du genre, embarrassantes et indéniables, mais réticents à reconnaître en eux-mêmes ce penchant, et qui tendent donc à minorer l'influence directe de Tolkien.

S'il reste cependant autant cité, c'est qu'il a pris une valeur inestimable pour un genre de la *fantasy* dont la raison d'être consiste à répondre à la demande du public contemporain en produisant des « mythes en série ». Le nom de Tolkien fonctionne en effet de façon très nette à l'instar d'un mythe fondateur pour le genre : au Commencement était Tolkien. Il fait office de point de fuite, horizon inaccessible et pourtant réalisé de la subcréation totale, et participe ainsi de façon très puissante à la sacralisation de la Création qui est à l'œuvre dans les ambitions cosmogoniques du genre<sup>35</sup>. Il résume, en lui donnant d'emblée sa forme achevée, ce qui devient dès lors un idéal, impossible à reproduire et révolu ; il lance la quête inlassable de son retour, quête à rebours, vers l'arrière, du fleuve qui chercherait à remonter vers sa source – comme dans le temps cyclique dans lequel baignent ses diégèses, pour la *fantasy* le Commencement, indépassable, est aussi la Fin. L'œuvre de Tolkien, centre irradiant du genre, conserve un pouvoir d'attraction suffisant pour conférer cohérence, « air de famille », à ses plus lointains descendants. La nostalgie et la quête de l'Origine, qui me semble un des traits les plus saillants et les plus pérennes de la production de *fantasy*, sont ainsi présentes aussi dans l'histoire même du genre : il tire sa force, sa pulsion à se continuer, de se rappeler le monde imaginaire d'où il vient, et de s'en sentir orphelin. Il se déploie dans l'espace de la perte et de la mémoire de la Terre du Milieu.

**Anne Besson**

Université d'Artois, EA 4028 « Textes & Cultures », F-62030 Arras

---

<sup>35</sup> Voir les belles pages de Christian Chelebourg à ce sujet : *Le Surnaturel, poétique et écriture*, Paris : Armand Colin « U », 2006, pp.237-242.