



## Introduction de Fantasy et Médias, Actes du colloque des Imaginales 2022, , Chambéry, ActuSF, 2023

Anne Besson

### ► To cite this version:

Anne Besson. Introduction de Fantasy et Médias, Actes du colloque des Imaginales 2022, , Chambéry, ActuSF, 2023. Anne Besson, Florent Favard et Natacha Vas-Deyres (dir.). Fantasy et Médias, Actes du colloque des Imaginales 2022, ActuSF, 2023. hal-04415994

**HAL Id: hal-04415994**

**<https://univ-artois.hal.science/hal-04415994>**

Submitted on 25 Jan 2024

**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.

## Introduction

Anne Besson

Université d'Artois, Arras

Omniprésente dans les jeux de rôle et jeux vidéo depuis leurs origines, la fantasy connaît aujourd'hui une impressionnante expansion du côté des séries télévisées diffusées en streaming sur les plateformes VOD – la rentrée médiatique 2022 a ainsi été celle de la « guerre » de deux poids lourds des « franchises » de fantasy, ces univers se prêtant à des développements inter- et trans-médiatiques, dont les producteurs sont particulièrement friands : *The Rings of Power* pour la Terre du Milieu et Amazon Prime Video, *House of the Dragon* comme déclinaison de *Game of Thrones* pour HBO Warner. À côté de ces mastodontes, profitant de l'élan qu'ils génèrent en suscitant l'intérêt des publics, d'innombrables autres formes de présence médiatique de la fantasy émergent et se développent, dont les douze articles réunis dans ce volume, qui nous parlent d'illustrations et de musique, de séries animées, d'arts du spectacle, de commentaires sportifs ou de forums RPG, vont rendre compte. Il s'agit d'explorer les liens entre un genre et ses formes et supports d'apparition – entre la fantasy et ses médias. Comment expliquer les « affinités médiatiques » de la fantasy ? Est-elle la même au travers de ses adaptations, ou se transforme-t-elle en fonction de ses supports d'expression ? Pourquoi ses univers se prêtent-ils si bien à l'exploitation croisée qu'on appelle aujourd'hui « transmédia » ?

## Une histoire d'expansion médiatique

La fantasy a toujours été un genre multimédiatique. Comme elle naît tardivement à l'échelle de l'histoire littéraire, à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle en Angleterre, elle entre d'emblée de plain-pied dans la civilisation des médias – dans une Europe où les villes rassemblent la population et où l'éducation se généralise, où les lecteurs et les journaux sont donc désormais nombreux, une culture populaire au sens moderne peut voir le jour. Un même imaginaire associant goût pour

les passés réinventés et tradition des récits merveilleux s'exprime dans les écrits de John Ruskin, George MacDonald ou Charles Dickens et dans la « peinture féérique » qui suscite l'engouement de l'Angleterre victorienne. Les deux confréries préraphaélites, autour de Dante Gabriel Rossetti, peintre et poète, prennent le relais pour les arts graphiques associés à la fantasy, et au tournant du siècle, Gustave Doré, Walter Crane, Arthur Rackham, Edmund Dulac ou John Bauer profitent des révolutions des techniques d'impression pour ouvrir un « âge d'or » de l'illustration – leur talent s'exprime aussi bien sur les récits fondateurs que sur les classiques de la littérature pour la jeunesse, qui font l'objet de magnifiques éditions.

William Morris, un des créateurs de la fantasy romanesque à la fin de sa fructueuse carrière, a fait partie du mouvement préraphaélite. Son œuvre est la plus polymorphe et multimédiatique qui soit : n'était-il pas, en même temps et indissociablement, designer, créateur d'arts graphiques et décoratifs, peintre, éditeur, traducteur, poète... ? Lewis Carroll, l'auteur d'*Alice au pays des merveilles* (1865), a quant à lui été un pionnier du portrait photographique, ce nouveau procédé de fixation des images faisant d'ailleurs l'objet d'appropriations « fantastiques » parce qu'il immortalisait le vivant : en une époque férue de spiritisme, on veut y voir des auras, des spectres... Au théâtre aussi la féerie est à la mode : des mises en scène grandioses aux cabarets des boulevards, les premiers effets spéciaux naissent là avant d'être réemployés dans le cinéma des origines au tournant du siècle. C'est dans la même période où naît la fantasy qu'on commence aussi à enregistrer la musique.

Le développement du genre va ensuite chaque fois accompagner étroitement celui des industries culturelles. Un premier temps se repère dans les États-Unis de l'entre-deux-guerres, sous la forme des magazines populaires (*dime novels*, *pulps*, *comics*), qui se combinent aux *serials* cinématographiques et radiophoniques – autour du *Magicien d'Oz* ou des premiers films Disney, entre autres exemples, se déploie une industrie des produits dérivés déjà très dynamique. La deuxième étape commence à la fin des 60 et dans les années 70 – la génération de mai 68 et du Summer of Love met la jeunesse au pouvoir et promeut des valeurs d'évasion qu'elle va chercher dans les ailleurs de fantasy. C'est le début du développement exponentiel des pratiques de reconstitutions et des jeux de rôle, mais aussi les grandes heures de l'industrie musicale autour du rock, du Nouvel Hollywood, et l'apparition des téléviseurs dans les foyers. Les héros de Marvel ou de *Star Wars* – et bientôt les *Maîtres de l'univers*, à partir de 1981 – sont partout dans les cours d'école. Le troisième temps, le dernier pour le moment, se produit au tournant du XX<sup>e</sup> siècle : c'est celui du transmédia, des « franchises instantanées » dont les grands exemples, *Le Seigneur des Anneaux* et *Harry Potter*, relèvent

de la fantasy, nées de l'accélération des adaptations multi-supports et de la concentration des conglomérats de production ; c'est l'âge du numérique surtout. La généralisation des accès Internet accélère la digitalisation des contenus (dont les formats évoluent), et suscite la création de canaux de diffusion plus mobiles (visionnages sur smartphones ou tablettes). Ces transformations, qui viennent bousculer les habitudes de consommation, favorisent une réception désormais partagée selon des modalités communautaires à l'ampleur inédite. Les amateurs expriment à leur tour la créativité liée à leur passion en faisant appel aux médias les plus variés (fanfictions, fanarts, filk, cosplay, réalisation de vidéos, de films), entretenant et amplifiant encore l'emprise de la fantasy dans une « culture geek » désormais généralisée. L'avènement des plateformes de diffusion VOD se traduit pour notre genre par l'explosion récente du nombre de séries télévisées de fantasy, dans la lignée de premiers succès comme *Game of Thrones*, et dans une moindre mesure *The Witcher* ou *Shadow and Bone* – alors que la fantasy était jusqu'alors peu exploitée sous cette forme.

Ces formes médiatiques en outre ne se remplacent pas les unes les autres – elles s'additionnent : ainsi le recours à l'animation, au cinéma ou à la télévision, qui de Disney à Miyazaki a donné à l'adaptation de romans de fantasy certains de ses plus beaux fleurons, n'a-t-elle pas été rendue obsolète par l'avancée des effets spéciaux numériques intégrés sur prise réelle. Les séries animées, du *Prince des Dragons* à *Arcane*, sont toujours aussi appréciées, et se renouvellent selon des modalités toujours différentes, comme le montre l'article de Marie Barraillier sur l'exemple des séries Netflix pour le jeune public. Le jeu de rôle « papier », ou d'ailleurs le jeu de figurines, ont pu sembler dans un premier temps pâtir du développement des jeux vidéo sur le même créneau du *medfan*, ou d'autres formes encore, « de niche », comme les forums RPG que nous présente l'article d'Oanez Hélary ; mais les JdR connaissent actuellement un vrai *comeback*, dont rend compte l'article de Louis Barchon sur la sociologie des jeunes joueurs français, à la faveur de la nostalgie qui fait revenir aux origines de la culture geek.

### **Un paysage contemporain riche et contrasté**

La création d'univers secondaires, le *worldbuilding* qui caractérise une part de la fantasy, constitue sans nul doute une explication importante pour comprendre un tel déploiement multimédiatique (on désigne ainsi les processus d'adaptation mais aussi la coprésence de médias dans une même œuvre) ou transmédiatique (c'est-à-dire la convergence en un même

ensemble de récits pensés différemment en fonction des supports), au fil de l'histoire de la fantasy. Tout un monde à explorer, cela nécessite d'y donner accès par tous les sens, de le faire voir et entendre, d'en développer la culture matérielle et d'en documenter l'existence dans des manuels de règles, afin d'y garantir l'immersion la plus complète.

Le rêve caressé par Tolkien pour son œuvre, qu'il qualifiait d'« absurde » en 1951, est devenu réalité (quoique peut-être pas sous des formes qu'il aurait appréciées !) :

j'avais dans l'idée de créer un ensemble de légendes plus ou moins reliées, allant du grandiose et cosmogonique aux contes de fées des Romantiques, – le grandiose étant fondé sur ce genre mineur qui se trouve au contact de la terre, le mineur tirant sa splendeur de la vaste toile de fond (...). Je comptais faire un récit complet de certains des principaux contes, et seulement placer de nombreux autres dans la structure, sous forme d'ébauches. Les cycles seraient liés à un tout majestueux et dans le même temps laisseraient le champ libre à d'autres esprits et à d'autres mains pratiquant le dessin, la musique et le théâtre. Absurde.<sup>1</sup>

Cette quête d'un monde fictionnel « total », produit d'une création collective en permettant les expressions sur tous les supports artistiques, peut être comprise comme un moteur du développement du genre. De la Terre du Milieu à Tamriel, pour reprendre la comparaison explorée dans l'article de Clara Colin-Saïdani, il s'agit d'« entrer » toujours davantage dans ces mondes où l'on veut s'imaginer marcher, pour y vivre ses propres aventures : peinture et illustration nous les donneront à voir en privilégiant souvent des perspectives qui absorbent notre regard, sons et musique nous prolongeront dans une atmosphère évocatrice, les formes audiovisuelles mêlant les deux en y ajoutant les séductions du récit, quand jeux de rôle, jeux vidéo (MMORPG, « monde ouvert », réalité virtuelle...), pratiques de loisirs, reconstitution, cosplay – et bientôt « métavers » ? – tentent de réaliser toujours mieux la promesse : nous amener là-bas, nous les faire mieux connaître à travers leur *lore*, nous permettre de participer pleinement de cet autre monde et de ces identités d'emprunt. Aujourd'hui la fantasy est si ancrée dans nos modes de représentation du monde qu'elle diffuse à son tour ses modèles dans le traitement journalistique de faits réels : l'article de Raphaël Luis montre une telle contamination croisée entre les commentaires du championnat NBA et ceux des épisodes de *Game of Thrones* dans un média numérique.

Cette volonté d'exploration médiatique tous azimuts se traduit en fantasy quel que soit l'élément sur lequel se porte l'attention. Il est ainsi frappant de constater combien les auteurs de fantasy littéraire sont nombreux à pratiquer aussi d'autres formes d'art ou de loisir,

---

<sup>1</sup> J.R.R. Tolkien, *Lettres*, op. cit., lettre à Milton Waldman, 1951, p. 209.

d'autres manières de raconter ou d'imaginer : les romanciers ont été aussi illustrateurs, comme William Morris, Mervyn Peake (auteur de la trilogie de *Gormenghast* et illustrateur de profession) ou plus récemment Melchior Ascaride par exemple ; musiciens, comme Michael Moorcock ou Morgan of Glencoe ; scénaristes pour le cinéma ou la télévision, de George Martin à Estelle Faye, ou encore et très souvent rôlistes, de Raymond Feist à Jean-Philippe Jaworski. Silène Edgar, qui signe un article sur *Lune rousse*, son adaptation en roman du fameux jeu de cartes *Les Loups-garous de Thiercelieux*, nous en dit davantage sur ce qu'implique pour un auteur de telles transpositions.

Tout au long de l'histoire du genre, l'appréhension des œuvres les plus marquantes s'est faite en fonction de leurs avatars visuels, audiovisuels ou vidéoludiques – le Conan de Robert E. Howard prend ainsi forme dans les images de Frank Frazetta, dont nous parle l'article de William Blanc en y repérant une esthétique du sublime, avant que sa perception ne soit largement transformée, voire déformée, par le film de John Milius en 1982. Les textes d'Andrzej Sapkowski consacrés au Sorcelleur, parus en Pologne au début des années 90, n'ont accédé à une très large reconnaissance qu'à l'occasion de leur adaptation en jeu vidéo à partir de 2007, avant que l'ensemble ne donne lieu à une série télévisée diffusée sur Netflix à partir de 2019. Deux articles, ceux de Jérémy Michot et Justine Breton, sont consacrés à cette saga *The Witcher* : le premier observe les récurrences dans les thèmes et orchestrations musicales des différentes adaptations, tandis que la seconde s'intéresse à la représentation des arts au sein même de l'univers.

Cet exemple du *Witcher* est représentatif de la dynamique de réadaptations qui caractérise actuellement les œuvres de fantasy les plus populaires : des chaînes de visions du même univers se mettent en place, chaque nouveau maillon se rattachant au précédent en même temps qu'il complète l'ensemble. Le cas du *Seigneur des Anneaux* peut nous servir d'illustration – Marie Kergoat montre ainsi que ce sont bien les films de Peter Jackson, et non plus les romans de Tolkien, qui inspirent la nouvelle adaptation qu'elle nous présente, sous forme de spectacle d'escrime artistique. Laura Martin-Gomez documente pour sa part la réaction des fans de l'œuvre écrite face aux projets d'adaptation qui se sont succédé, et la bifurcation partielle de deux communautés, *book firsters* et *film firsters*. Cette tendance, qui perpétue l'intérêt pour un récit ou un univers tout en s'éloignant toujours davantage de son origine (voir *The Rings of Power*), rejoint elle-même la pratique fondatrice du genre fantasy, à savoir la reprise et les variations sur des récits merveilleux anciens, mythes, contes et légendes : Sophie Le Hiress revient à cet égard sur l'exemple de la série télévisée *Once Upon a Time* et sa réinvention médiatique de figures de conte déjà dotées d'une longue histoire. La

fantasy serait-elle en train de devenir sa propre source, explorant son héritage, revisitant ses classiques en d'infinies modulations médiatiques ?

Ce recueil est le troisième volume des actes du colloque des Imaginales, après les opus 2018 (*Fantasy et Histoire(s)*) et 2020 (*Game of Thrones, nouveau modèle pour la fantasy ?*). Pour cette édition 2022, Florent Favard, spécialiste des séries télévisées et enseignant-chercheur à l'université de Lorraine, a rejoint l'équipe que je forme avec Natacha Vas-Deyres. La fin de cette présentation doit être pour moi l'occasion de rendre une nouvelle fois hommage à Stéphanie Nicot, la directrice artistique du festival jusqu'en 2022. Stéphanie Nicot a été à l'initiative de cette série de colloques universitaires, prolongeant par là son très bel investissement en faveur d'un rapprochement entre les publics, les auteurs et les érudits du genre. Ils n'auraient pas existé sans elle et ne se poursuivront pas sous cette forme sans elle. Nous sommes heureux d'avoir pu participer à cette belle aventure scientifique et éditoriale à ses côtés.

Anne Besson

Paris, janvier 2023