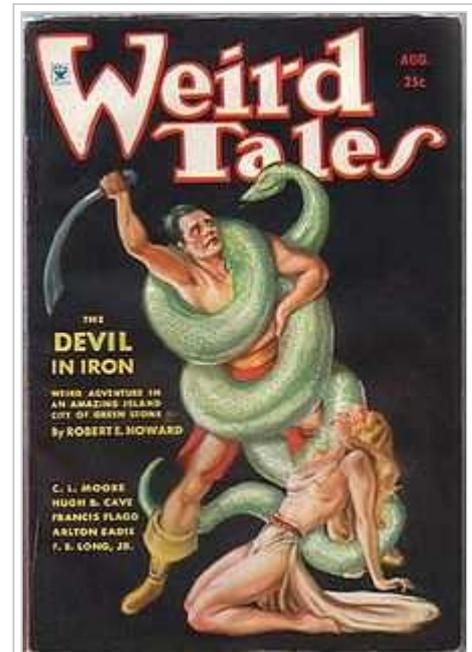


# Fantasy

La *fantasy* (issu de l'anglais *fantasy* : « imagination », à ne pas confondre avec la fantaisie musicale, ou de l'allemand *Phantasie*) ou **fantasie**<sup>1</sup> est un genre littéraire présentant un ou plusieurs éléments irrationnels qui relèvent généralement d'un aspect mythique et qui sont souvent incarnés par l'irruption ou l'utilisation de la magie.

La *fantasy* fait partie des littératures de l'imaginaire. Dans la *fantasy* comme dans le merveilleux, le surnaturel est généralement accepté, voire utilisé pour définir les règles d'un monde imaginaire, et n'est pas nécessairement objet de doute ou de peur. Cela distingue la *fantasy* du fantastique où le surnaturel fait intrusion dans les règles du monde habituel, et de l'horreur où il suscite peur et angoisse. Par extension à partir du genre littéraire, on parle aussi de *fantasy* à propos d'illustrations, de bandes dessinées, de films, de jeux, etc.



Couverture du magazine *pulp* américain *Weird Tales* d'août 1934 figurant une aventure de Conan par Robert E. Howard.





## Sommaire

- 1 Définition
- 2 Historique
  - 2.1 Quand naît la *fantasy* ?
  - 2.2 La *fantasy* en littérature
  - 2.3 Diffusion dans d'autres médias : BD, cinéma, jeux, musique
- 3 Les sous-genres de la fantasy
- 4 Créatures récurrentes
- 5 Romans et cycles principaux
- 6 La fantasy dans les autres médias
  - 6.1 Illustration
  - 6.2 Bande dessinée
    - 6.2.1 La *fantasy* dans la bande dessinée occidentale
    - 6.2.2 La *fantasy* dans les mangas
    - 6.2.3 La *fantasy* dans les bandes dessinées en ligne
  - 6.3 Musique
    - 6.3.1 XIX<sup>e</sup>-XX<sup>e</sup> siècles : l'improvisation dans la musique classique
    - 6.3.2 Fin XX<sup>e</sup> - début XXI<sup>e</sup> siècles : la *fantasy* dans les différents genres musicaux
    - 6.3.3 La *fantasy* audio sur Internet : les sagas en MP3
  - 6.4 Cinéma
    - 6.4.1 Films en images réelles
    - 6.4.2 Films d'animation
      - 6.4.2.1 En Europe
      - 6.4.2.2 Aux États-Unis
      - 6.4.2.3 Au Japon
  - 6.5 Télévision
    - 6.5.1 Séries en images réelles
    - 6.5.2 Séries animées
    - 6.5.3 Téléfilms et téléfilms
  - 6.6 Jeux de société
    - 6.6.1 Fantasy et jeux de rôle
    - 6.6.2 Fantasy et jeux de figurines
    - 6.6.3 Fantasy et jeux de cartes à collectionner
    - 6.6.4 Fantasy et livres-jeux
    - 6.6.5 La fantasy dans les jeux de société classiques
  - 6.7 Jeux vidéo
    - 6.7.1 Jeux d'action
    - 6.7.2 Jeux d'aventure et de rôle
    - 6.7.3 Jeux de stratégie
    - 6.7.4 Jeux en ligne massivement multijoueurs
  - 6.8 Parcs d'attractions
- 7 Festivals, conventions et prix
- 8 Notes et références
- 9 Bibliographie
  - 9.1 Ouvrages
- 10 Voir aussi
  - 10.1 Articles connexes
  - 10.2 Liens externes
    - 10.2.1 Études universitaires
    - 10.2.2 Base de données
    - 10.2.3 Sites d'information

## Définition

Le *Journal officiel* du 23 décembre 2007 a adopté le nom féminin « fantasie » comme équivalent de l'anglais *fantasy*, en la définissant de la manière suivante : « genre situé à la croisée du merveilleux et du fantastique, qui prend ses sources dans l'histoire, les mythes, les contes et la science-fiction »<sup>1</sup>. En pratique, le mot anglais reste le plus utilisé, aux côtés de termes français recouvrant des domaines voisins mais non identiques, en particulier le merveilleux<sup>2</sup>.

Dans son acception actuelle, le terme *fantasy* serait apparu pour la première fois aux États-Unis avec la revue *The Magazine of Fantasy* en 1949<sup>3</sup>. Employé d'abord dans le domaine littéraire, il s'est étendu par la suite aux arts picturaux, au cinéma, aux jeux (jeu de rôle et jeu vidéo notamment) et à la musique.

Pour l'écrivain et éditeur André-François Ruaud, la *fantasy* peut être considérée comme un sous-genre du fantastique :

« La *fantasy* est une littérature fantastique incorporant dans son récit un élément d'irrationnel qui n'est pas traité seulement de manière horrifique, présente généralement un aspect mythique et est souvent incarné par l'irruption ou l'utilisation de la magie. »

— André-François Ruaud, *Cartographie du merveilleux*<sup>4</sup>.

À l'inverse, Marie-Cécile Guernier part de la définition du dictionnaire historique Robert : « le mot *fantasy* se rapporte au mot ancien français fantasie regraphié fantaisie vers 1450. Issu du grec *phantasia*, “apparition”, “image qui s’offre à l’esprit”, “imagination”, puis du latin *phantasia* ou *fantasia*, “image, concept” [...]. Il faut aussi le rapprocher des mots dérivés des étymons : fantasme [...], fantasmagorie, fantastique » ; puis de deux définitions de spécialistes du genre dont celle d'André-François Ruaud : « Une littérature qui se trouve dotée d'une dimension mythique et qui incorpore dans son récit un élément d'irrationnel au traitement non purement horrifique, notamment incarné par l'utilisation de la magie » pour souligner l'insuffisance des critères énoncés à définir la *fantasy*, qui est « bien plutôt une remise au goût du jour de la littérature d'imagination, entre merveilleux et fantastique, dont on peut repérer les étapes et les traces ».

Selon la chercheuse Anne Besson, qui s'appuie sur la tradition littéraire française distinguant merveilleux et fantastique<sup>5</sup>, la *fantasy* est une incarnation moderne et un prolongement du genre littéraire du merveilleux et n'est en aucun cas un sous-genre du fantastique. En effet, ce dernier se définit comme l'intrusion du surnaturel dans un cadre réaliste, autrement dit l'apparition de faits inexplicables et théoriquement inexplicables dans un contexte connu du lecteur. Dans la *fantasy*, la magie ne pose pas question et les univers « surnaturels » sont acceptés comme naturels et rationnels par le lecteur<sup>6</sup>. Le roman de *fantasy* serait alors une sorte de conte merveilleux.

De même, J. R. R. Tolkien, auteur fondamental du genre, inscrivait son œuvre dans ce qu'il appelait la « Faërie », sorte de conte de fée.

« La *Faërie* recèle bien d'autres choses, en dehors des fées et des elfes, mais aussi des nains, sorcières, trolls, géants et dragons : elle recèle les mers, le soleil, la lune, le ciel ainsi que la terre et toutes les choses qui s'y trouvent : arbres et oiseaux, eau et pierres, pain et vin, et nous-mêmes, mortels, lorsque nous sommes gagnés par l'enchantement. »

— J. R. R. Tolkien, *Du conte de fées*<sup>7</sup>.

Toutefois, compte tenu de la troisième loi de Clarke, selon laquelle *Toute technologie suffisamment avancée est indiscernable de la magie*<sup>8</sup>, la frontière entre *fantasy* et science-fiction est d'autant plus malaisée à définir que certains auteurs de SF, comme Poul Anderson ou Robert A. Heinlein, se sont amusés à bâtir des univers autour de cette ambiguïté.

Le point commun de nombreux romans de *fantasy* est qu'ils se déroulent dans des mondes parallèles, ou dans des contextes qui peuvent éventuellement s'interpréter comme un lointain passé oublié (s'inspirant du Moyen Âge ou de l'Antiquité, voire de la Préhistoire), avec leurs créatures imaginaires, leurs mythes, leurs épopées et leur magie. Ce n'est cependant pas le cas de tous les sous-genres de la *fantasy*<sup>9</sup>, puisque la *fantasy* urbaine se caractérise par un ancrage fort dans un monde contemporain, et que l'on parle de *space fantasy* pour certains univers mêlant un niveau technologique futuriste à des thèmes propres à la *fantasy*. On parle aussi de médiéval-fantastique (parfois abrégé en « med-fan ») ou de « *fantasy* médiévale » pour les récits présentant des univers mythiques de type médiéval où cohabitent généralement héros, guerriers, magie et sorcellerie, mêlant aux cultures anciennes des éléments surnaturels.

## Histoire

Article détaillé : Histoire de la fantasy.



*Saint Georges pourfendant le dragon*, tableau de Paolo Uccello, v. 1456 : un épisode hagiographique devenu un cliché des récits de fantasy.

### Quand naît la *fantasy* ?

On a souvent fait remonter par erreur la naissance de la *fantasy* aux œuvres littéraires de l'Antiquité traitant de sujets mythologiques, tels que l'Épopée de Gilgamesh en Mésopotamie ancienne, l'*Illiade* et l'*Odyssée* en Grèce antique, ou le *Mahâbhârata* en Inde ancienne<sup>10</sup>, ou encore les sagas nordiques et islandaises comme les *Völsunga*. On en recherche également les débuts dans les œuvres contenant du merveilleux élaborées pendant le Moyen Âge occidental (comme la matière de Bretagne consacrée à la légende arthurienne, ou l'épopée anglo-saxonne *Beowulf* et le récit gallois Mabinogion), oriental (les contes persans des *Mille et Une Nuits*) ou

asiatique (*Le Dit du Genji* japonais, et plus tard le roman chinois *Le Voyage en Occident*). Une autre grande source de merveilleux ancien se trouve dans les textes sacrés, en particulier la Bible, le Coran et le Tanakh, et le genre de l'hagiographie (notamment la *Légende dorée* de Jacques de Voragine au XIII<sup>e</sup> siècle). Cependant, remonter si loin dans le temps pose problème, car, à ces époques, les notions de fiction et d'Histoire et les rapports qu'elles entretenaient n'étaient pas les mêmes qu'aux époques plus récentes : il est donc plus prudent de ne parler de *fantasy* qu'à partir du moment où le récit et la part de merveilleux qu'il contient forment clairement une fiction à but divertissant, et cela même si ces textes anciens eux-mêmes, lus par le lecteur contemporain peuvent provoquer le même genre d'impressions à la lecture que des fictions plus récentes<sup>11</sup>. On peut dire, en revanche, que les auteurs et artistes de *fantasy* aiment à voir dans ces auteurs anciens des précurseurs, et il est très fréquent qu'ils puisent leur inspiration dans de telles œuvres et se revendiquent de l'imaginaire qu'elles véhiculent.

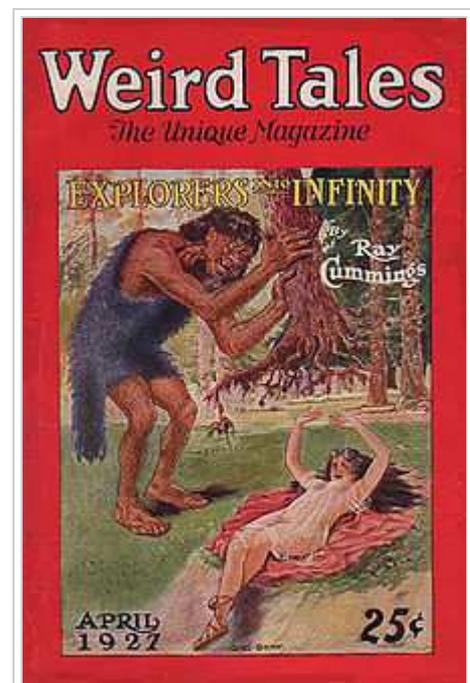
La vogue du conte à partir de la Renaissance et ses réécritures littéraires, parfois précieuses, en particulier en France au XVII<sup>e</sup> siècle, peuvent être considérées comme faisant partie d'un mouvement plus vaste qui, à long terme, aboutit à la *fantasy* contemporaine. Il convient cependant de distinguer la forme du conte de la plupart des récits de *fantasy*, qui optent plutôt pour le roman, la suite romanesque ou la nouvelle, lorsqu'ils n'utilisent pas des supports différents comme l'illustration, le cinéma ou les jeux. Les entreprises de collecte des contes populaires et l'intérêt croissant pour le folklore et sa préservation, qui donnent lieu à des collectes comme *Le Cabinet des fées* à la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle et aux collectes régionales des folkloristes aux XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles (François-Marie Luzel, Paul Sébillot), peuvent également être considérés comme annonçant la naissance et le succès de la *fantasy*. Les contes de cette époque ne relèvent pas eux-mêmes de la *fantasy* mais lui fournissent une de ses principales sources d'inspiration<sup>12</sup>.

## La *fantasy* en littérature

La période à laquelle les critiques s'accordent tous à voir naître la *fantasy* est le XIX<sup>e</sup> siècle<sup>13</sup>, avec l'auteur écossais George MacDonald (*Phantastes* en 1858, *The Princess and the Goblin* en 1872) ou encore avec l'écrivain, peintre et architecte William Morris (*The Wood Beyond the World* en 1894) dont l'œuvre a influencé Tolkien<sup>6</sup>. Dans le même temps, la musique classique s'empare de thèmes relevant du merveilleux inspirés du folklore et des mythologies, ce qui donne naissance à des œuvres qui serviront à leur tour d'inspirations fortes aux auteurs de *fantasy*. L'une des œuvres les plus marquantes de cette tendance est la tétralogie de Richard Wagner *L'Anneau du Nibelung* (1869), qui s'inspire de la mythologie germanique et de la mythologie nordique.

Il faut attendre le XX<sup>e</sup> siècle pour que ce style touche un public plus large. La littérature britannique produit des romans comme *La fille du roi des Elfes* (*The King of Elfland's Daughter*) de lord Dunsany (1924). Dans le même temps, aux États-Unis, les revues pulp apparaissent dans les années 1890 et se multiplient au début du XX<sup>e</sup> siècle<sup>14</sup> : elles publient d'innombrables nouvelles et romans en épisodes appartenant à tous les genres de littératures de l'imaginaire. À partir de 1915, apparaissent des pulps spécialisés dans l'un ou l'autre genre ; l'un de ceux qui se consacrent le plus à la *fantasy* est *Weird Tales*, qui paraît de 1923 à 1954 et publie en particulier les nouvelles du cycle de Conan le Barbare de Robert □. Howard, l'un des pères fondateurs de l'*heroic fantasy*<sup>14</sup>.

C'est dans les années 1950 que la *fantasy*, genre devenu populaire mais manquant encore de reconnaissance, connaît un succès à la fois public et critique avec *Le Seigneur des anneaux* de J. R. R. Tolkien (1954–1955), qui devient l'archétype du roman médiéval-fantastique. L'« énorme météore » Tolkien<sup>15</sup> n'est pas le créateur de la *fantasy*, loin de là, mais il opère une véritable « refondation du genre »<sup>16</sup> qui explique l'importance primordiale que lui accordent les auteurs venus après lui<sup>17</sup>. Le succès du *Seigneur des anneaux* va croissant dans les années 1950 au Royaume-Uni, puis se diffuse aux États-Unis à partir de 1965 (à la faveur d'une édition pirate) et 1966 (édition autorisée révisée par Tolkien) où le roman connaît un grand succès dans les milieux étudiants<sup>18</sup>.



Couverture d'un numéro de la revue pulp américaine *Weird Tales* en 1927.

En littérature, on ne compte plus le nombre de romans, de nouvelles, de sagas publiés, de qualité inégale, mais assurément teintés d'imaginaire exotique. Essentiellement anglo-saxon à l'origine, le genre se développe plus tardivement en France : il a fallu attendre 1972 pour que *Le Seigneur des anneaux* soit traduit aux éditions Christian Bourgois. Les traductions d'auteurs anglo-saxons dominant longtemps le marché de la *fantasy* en France et en Europe, mais le genre essaime peu à peu dans les différents pays, donnant naissance à de nouvelles générations d'auteurs qui illustrent le genre et le renouvellent parfois de façon originale<sup>19</sup>. En France, *Les Chroniques des Crépusculaires* de Mathieu Gaborit (1995) et *Le Secret de Ji* de Pierre Grimbert (1997) comptent parmi les premiers succès d'auteurs français, suivis par des auteurs toujours plus nombreux, y compris dans la littérature de jeunesse. Parmi les classiques européens, citons en Allemagne *L'Histoire sans fin* de Michael Ende (1979)<sup>20</sup>, en Italie *Nicolas Eymerich, l'inquisiteur* de Valerio Evangelisti (1994). En Angleterre, le Disque-monde de Terry Pratchett, dont la série commence en 1983 avec *La Huitième couleur*, devient un chef-d'œuvre de *fantasy* humoristique empreinte d'humour anglais. En Espagne, dans un genre un peu différent, les aventures du capitaine Alatriste d'Arturo Pérez-Reverte (à partir de 1996) réinventent le roman de cape et d'épée. Au Japon, citons la série-fleuve *Guin Saga* de Kaoru Kurimoto, commencée en 1979 et qui a dépassé les 100 volumes, ou encore *Les Chroniques de la guerre de Lodoss* de Ryo Mizuno (à partir de 1988). Les innovations formelles et stylistiques se multiplient pour renouveler le genre, mais la forme dominante reste celle du roman, autonome ou inclus dans une suite romanesque.

## Diffusion dans d'autres médias : BD, cinéma, jeux, musique

Dans le domaine de la bande dessinée, la *fantasy* est présente dès les premiers chefs-d'œuvre du neuvième art : *Little Nemo in Slumberland* (1905-1913) de Winsor McCay montre un petit garçon voyageant dans le pays des rêves, où il rencontre le roi Morphée et sa fille, la Princesse. En 1937, *Prince Vaillant* présente une longue épopée dans un cadre inspiré de la légende arthurienne. Plus tard, en France, certaines séries parues dans Spirou relèvent de la *fantasy* pour la jeunesse : citons par exemple *L'Épervier bleu*, *Hultrasson le Viking*, ou encore *Johan et Pirlouit* de Peyo, lancée en 1954, qui se déroule dans un Moyen Âge de *fantasy* et où les fameux Schtroumpfs font leur première apparition en 1958. En 1977, la série *Thorgal* de Jean Van Hamme et de Grzegorz Rosinski, lance véritablement le genre dans la bande dessinée francophone, au départ sans être étiquetée en tant que *fantasy*, mais devient une valeur sûre du genre dans les années suivantes. *La Quête de l'oiseau du temps*, dont le premier cycle, dessiné par Loisel sur un scénario de Le Tendre, paraît entre 1983 et 1987, devient également un classique. Clairement identifiée comme de l'heroic *fantasy* et publiée entre 1994 et 2000, la série *Lanfeust de Troy* rencontre un grand succès, sans doute grâce à sa dimension humoristique originale<sup>21</sup>. La bonne santé de la bande dessinée en France a permis la multiplication des séries ces dernières années, donnant lieu à d'autres succès, comme la série *Donjon* de Lewis Trondheim et Joann Sfar, lancée en 1998.

Au cinéma, les premiers films de *fantasy* peuvent remonter aux dessins animés de Disney adaptés des contes de fées, ou bien au *Magicien d'Oz* de Victor Fleming (1939)<sup>22</sup> ; mais les premiers films de *fantasy* proprement dits sortent sur les écrans dans les années 1970-1980, avec *Conan le Barbare* de John Milius (1981), *Dark Crystal* de Jim Henson (1982) ou encore *Willow* de Ron Howard (1988). Après un certain déclin dans les années 1990, la *fantasy* au cinéma connaît un regain spectaculaire avec la trilogie *Le Seigneur des anneaux* (2001-2003) de Peter Jackson, adaptation du classique de Tolkien, dont l'univers visuel soigné et le souffle épique confèrent aux films de *fantasy* une ampleur nouvelle. Les adaptations de romans et de cycles romanesques au cinéma se multiplient dans les années 2000, avec les films dérivés de *Harry Potter*, *Le Monde de Narnia*, *Eragon* ou de *À la croisée des mondes*.

La *fantasy* est également très présente dans le développement des jeux de société<sup>23</sup> et des jeux vidéo<sup>24</sup>. Parmi les nouveaux types de jeux de société inventés à la fin du XX<sup>e</sup> siècle, le tout premier jeu de rôle, *Donjons et dragons*, créé aux États-Unis en 1974 par □ Gary Gygax et Dave Arneson, se déroule dans un univers de *fantasy* inspiré à l'origine par *Le Seigneur des Anneaux*. Les univers à la *Donjons et dragons* inspirent à leur tour le premier jeu de cartes à collectionner, *Magic : l'assemblée* (lancé en 1993). Les années 1970 et 1980 voient également le développement des wargames et des jeux de figurines, dont certains délaissent la simulation de batailles historiques héritière des soldats de plomb traditionnels pour des univers fantastiques : en *fantasy*, le premier classique du genre est *Warhammer* de Games Workshop, lancé en 1983 et dont l'univers est ensuite décliné sur d'autres supports (jeu de rôle, jeux vidéo). □n France, citons *Confrontation* (1996) de Rackham et les autres jeux situés dans l'univers d'Aarklash. Citons également, entre la fin des années 1970 et les années 1990, le concept du livre-jeu, dont le premier grand succès est *Le Sorcier de la Montagne de feu* (1982), qui donne naissance à plusieurs collections d'aventures de *fantasy*, avec des univers comme *Loup solitaire*.

Dans le domaine du jeu vidéo<sup>24</sup>, la *fantasy* inspire plusieurs séries classiques dans différents genres : *The Legend of Zelda* (1986) et *Final Fantasy* (1987) pour les jeux d'aventure et de combat, *Warcraft* (1993) en stratégie en temps réel, *Myst* (1995) qui contribue fortement au développement des jeux d'aventure à énigmes en pointer-et-cliquer. *Final Fantasy*, créé par Hironobu Sakaguchi en 1987 au Japon, connaît un succès planétaire tout en renouvelant l'esthétique du genre avec des éléments propres à la culture nipponne. Le développement des jeux en ligne massivement multijoueur donne naissance à de vastes mondes persistants de *fantasy* : *Ultima Online* (1997), *EverQuest* (1999), *Guild Wars* (2005). Le dernier grand succès du genre, *World of Warcraft* (2005), dérivé de l'univers Warcraft, comptait plus de 11,5 millions d'abonnés fin 2008<sup>25</sup>.

La musique s'empare également des thèmes et des univers de la *fantasy*. Dans la deuxième moitié du XX<sup>e</sup> siècle, le rock progressif emprunte à la *fantasy* littéraire certaines de ses références : le nom de *The Piper at the Gates of Dawn* (1967), premier album du groupe Pink Floyd, fait référence à un chapitre du *Vent dans les saules* de Kenneth Grahame, un classique de la *fantasy* animalière, avec des chansons inspirées des contes, comme *Matilda Mother* ou *The Gnome*. Dans l'album *In the Court of the Crimson King* du groupe King Crimson, qui fonde le rock progressif, la chanson qui donne son nom à l'album se déroule dans un univers médiéval. Le développement dans les années 1960-1970 des albums-concepts ou encore des opéras rock, qui racontent souvent une histoire cohérente, donne naissance à des intrigues qui relèvent parfois de la *fantasy*. Le metal progressif et le metal symphonique, quoique recourant plus volontiers au fantastique et à l'horreur, s'approprient également le genre : citons par exemple les albums du groupe Rhapsody of Fire, qui relatent une seule saga épique, la Saga de l'épée d'émeraude. □n dehors de réalisations de cette ampleur, les groupes de rock ou de métal aiment à inclure dans leurs compositions des références à la mythologie ou aux œuvres de *fantasy*, de façon plus ou moins ponctuelle selon les groupes et les albums. Dans le domaine de la musique de film, les films de *fantasy* sont l'occasion pour les compositeurs de réaliser des bandes originales utilisant parfois des orchestres symphoniques (par exemple la bande originale du *Seigneur des anneaux* composée par Howard Shore), parfois relevant plutôt de la musique synthétique (par exemple la BO de *Legend* réalisée par Tangerine Dream).

## Les sous-genres de la fantasy

---

Article détaillé : Sous-genres de la fantasy.

---

La *fantasy* est composée de nombreux sous-genres dont les définitions, en évolution constante, varient et font l'objet de débats entre critiques littéraires, chercheurs, fans, libraires et éditeurs. De nombreux sous-genres sont en anglais, les premières catégorisations ayant été faites par des auteurs et des critiques anglo-saxons<sup>26</sup>.

Parmi les classements anglo-saxons les plus connus figure la distinction thématique proposée par plusieurs universitaires américains<sup>27</sup> entre deux catégories de fantasy : la *high fantasy*, qui se déroule exclusivement dans un monde imaginaire (avec des romans comme *Le Seigneur des Anneaux*), et la *low fantasy*, dans laquelle un monde imaginaire communique avec le monde « normal » (comme *Harry Potter*).

Les principaux sous-genres de la fantasy distinguent différents types d'univers et les grands thèmes évoqués :

- Le médiéval-fantastique (ou « med-fan »), dont les univers s'inspirent librement du Moyen Âge ;
- La fantasy historique, qui réinvente des époques précises en y mêlant des éléments de fantasy ;
- La fantasy arthurienne, héritière de la légende arthurienne ;
- La fantasy urbaine, caractérisée par son cadre contemporain et souvent urbain ;
- La fantasy orientale, dont les univers exotiques évoquent l'Orient ou l'Asie ;
- La fantasy animalière, où les personnages principaux sont des animaux anthropomorphisés ;
- La fantasy mythique, particulièrement proche des mythes et des contes ;
- La *science fantasy*, qui intègre des éléments de technologie moderne à des univers médiévaux ou antiques ;
- La *space fantasy*, qui déplace l'univers médiéval dans l'espace et sur d'autres planètes ;

On distingue également plusieurs sous-genres selon la tonalité adoptée, plus ou moins sombre ou légère :

- La *light fantasy*, ou *fantasy* humoristique, qui parodie les thèmes des autres sous-genres et a recours à l'absurde ;
- La *dark fantasy*, sombre et pessimiste ;
- L'*heroic fantasy*, qui se concentre sur des héros solitaires (et la *sword & sorcery*, qui en est proche) ;

D'autres, enfin, tentent de cerner les phénomènes de rencontres entre la fantasy et d'autres genres littéraires, notamment la science-fiction et l'horreur.

## Créatures récurrentes

D'un cycle de *fantasy* à l'autre, on trouve des créatures imaginaires récurrentes. Elles ont largement contribué à la construction des clichés du genre : barbares « bodybuildés » de l'*heroic fantasy*<sup>28</sup> ou elfes et dragons de la fantasy tolkienienne. La présence d'un grand nombre de peuples et de créatures merveilleux est l'une des caractéristiques de la *high fantasy*, par opposition à la *low fantasy* où ils se font plus discrets.

La grande majorité des créatures récurrentes des œuvres de *fantasy* provient des mythologies antiques, de l'imaginaire médiéval (voir à Bestiaire), des contes, et enfin des premiers univers marquants du genre, en particulier la Terre du Milieu de Tolkien, qui influence pour longtemps la conception du monde de *fantasy* « habituel » avec elfes, nains, orques (ou « orcs » en suivant

l'orthographe anglo-saxonne), gobelins et dragons, ainsi que les hobbits qui sont une invention de Tolkien. Il convient de distinguer les différents *peuples* merveilleux et plus ou moins magiques des univers de *fantasy*, les *créatures* de leur faune et de leur flore, et les *métiers* typiques de la *fantasy* tels que le magicien, le sorcier ou le barbare.

La *fantasy* est un genre fortement marqué par ces différents archétypes ; en tant que tel, il a tendance à les reproduire afin de satisfaire l'horizon d'attente du lectorat<sup>29</sup>, au risque de les changer en clichés. Cela peut expliquer la tendance de la *fantasy* à se parodier elle-même via la *fantasy* humoristique (*light fantasy*). Mais ces archétypes de peuples et de créatures fournissent aussi une base à partir de laquelle le genre se développe en prenant ses distances par rapport à ses composantes habituelles. Les orques sont habituellement des créatures maléfiques cantonnées à des seconds rôles peu glorieux, ce qui amène par exemple l'auteur britannique Stan Nicholls à leur donner enfin le rôle principal dans son cycle *Orcs*. Les elfes à la Tolkien, critiqués pour leur perfection irréprochable (ils sont plus beaux, plus intelligents, etc.), sont par la suite mis en scène dans certains univers comme des êtres orgueilleux, xénophobes voire franchement détestables, etc. Des créatures comme le dragon, l'une des plus emblématiques du genre, sont mises en scène de manières très diverses selon les œuvres, apparaissant soit comme des prédateurs sanguinaires, soit comme des gardiens du monde pleins de sagesse, soit comme des créatures fondamentalement ambivalentes : ils héritent en cela des diverses représentations du dragon à travers le monde, du dragon carnassier de l'Occident médiéval aux dragons bienveillants d'Asie.

Les êtres et créatures merveilleux forment l'une des principales caractéristiques de la *fantasy*, et sont également ce par quoi elle aime à se rattacher à des origines lointaines, via la récupération et la réinvention d'éléments venus des mythologies et des folklores des différentes régions du monde. En dehors des œuvres de fiction proprement dites, l'étude des créatures merveilleuses du folklore et des mythologies du monde est poursuivie de nos jours par les auteurs se réclamant de l'elficologie.

## Romans et cycles principaux

---

Article détaillé : Liste de romans de fantasy.

---

Les romans de la liste non-exhaustive ci-dessous ont durablement marqué l'histoire de la *fantasy*, fondé des sous-genres ou contribué à faire découvrir la *fantasy* à un plus large public.

- *Conan le Barbare* (titre original *Conan the Barbarian*, 1932) de Robert E. Howard, J.-C. Lattès, 1980.  
Fondateur de l'*heroic fantasy* dans la littérature américaine.
- *Bilbo le Hobbit* (titre original *The Hobbit. There and Back Again*, 1937) de J. R. R. Tolkien, Stock, 1969.  
Fondateur de la *fantasy* dans la littérature britannique.
- *Un monde magique* (titre original *The Dying Earth*, 1950) de Jack Vance, J'ai lu, 1978  
Roman américain fondamental de la *science fantasy*.
- *Le Seigneur des anneaux* (titre original *The Lord of the Rings*, 1954) de J. R. R. Tolkien, Christian Bourgois, 1976.  
Œuvre de *fantasy* la plus vendue au monde (200 millions d'exemplaires).
- *L'Histoire sans fin* (titre original *Die unendliche Geschichte*, 1979) de Michael Ende, Stock, 1984.  
Roman fondateur de la *fantasy* allemande.
- *Disque-monde* (titre original *Discworld*, 1983) de Terry Pratchett, L'Atalante, 1993.  
Cycle fondateur de la *fantasy* humoristique ou *light fantasy*.

- *Nicolas Eymerich l'inquisiteur* (titre original *Nicolas Eymerich inquisitore*, 1994) de Valerio Evangelisti, Rivages, 1998.  
Roman fondamental de la fantasy historique et de la *fantasy* italienne.
- *La Folie de Dieu* (titre original *La locura de Dios*, 1998) de Juan Miguel Aguilera, Au Diable Vauvert, 2004.  
Roman fondamental de la fantasy historique et de la *fantasy* espagnole.
- *Neverwhere* de Neil Gaiman, J'ai lu, 1998  
L'un des chefs-d'œuvres de la fantasy urbaine.

## La fantasy dans les autres médias

### Illustration

---

Article détaillé : Illustration de fantasy.

---

L'illustration de fantasy se rattache à la fois à l'histoire de l'illustration, en particulier dans le domaine des contes et des livres pour la jeunesse, qui connaît son âge d'or au XIX<sup>e</sup> siècle avec des illustrateurs comme Gustave Doré, John Bauer, Arthur Rackham ou Edmond Dulac, et aussi à l'histoire de la peinture, dans la mesure où elle puise volontiers son inspiration dans des mouvements tels que le préraphaélisme, le symbolisme et le surréalisme. Elle entretient aussi des liens plus ou moins étroits avec l'illustration des livres pour la jeunesse. Si certains illustrateurs de fantasy déploient un style proche du style pompier, voire kitsch, d'autres se distinguent par des univers visuels originaux.

Au cours du XX<sup>e</sup> siècle, les univers de la fantasy ont massivement recours à l'image, qui joue un rôle de plus en plus grand dans l'identité du genre et de ses œuvres principales. Certaines des plus grandes œuvres de fantasy sont indissociablement liées aux illustrateurs ayant travaillé sur leurs univers : c'est le cas par exemple des illustrations de Frank Frazetta pour Conan le Barbare, de celles de John Howe, Alan Lee et Ted Nasmith pour *Le Seigneur des anneaux* de Tolkien ou des couvertures de Josh Kirby pour le Disque-monde créé par Terry Pratchett. D'autres ont contribué à l'identité graphique de certaines collections, comme les couvertures de Wojtek Siudmak pour la collection Presses Pocket Science-fiction à partir de 1975.

L'évolution du domaine de l'illustration se fait dans le sens d'une porosité toujours plus grande entre les différents médias, de sorte que de nombreux illustrateurs sont en fait des artistes à part entière opérant dans plusieurs secteurs.



*Les trolls et la princesse Tuvstarr*, illustration de John Bauer (1915)

Dans le domaine du cinéma, l'illustrateur Brian Froud joue un rôle-clé dans l'élaboration de l'univers visuel du film *Dark Crystal* de Jim Henson (sorti en 1982). Les peintres John Howe et Alan Lee, réputés pour leur travail d'illustration sur l'œuvre de J. R. R. Tolkien, sont employés comme concepteurs artistiques par Peter Jackson pour son adaptation cinématographique du *Seigneur des Anneaux*, dont la trilogie sort sur les écrans entre 2001 et 2003.

Le domaine des jeux de société, notamment des jeux de rôle et des jeux de cartes à collectionner, fournit un espace créatif non négligeable aux illustrateurs à partir des années 1970-1980, aux États-Unis puis en Europe. Le jeu de rôle *Donjons et dragons* de TSR et le jeu de cartes *Magic : l'assemblée* de Wizards of the Coast rassemblent ainsi un grand nombre d'artistes et contribuent beaucoup à la création de l'imagerie de fantasy des années 1980-2000, avec dragons, barbares, sorciers etc. tandis que le jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu*, lui-même adapté de l'œuvre de Lovecraft, et les jeux de la gamme du Monde des ténèbres de White Wolf, jouent un rôle similaire dans le domaine du fantastique. C'est en travaillant dans ces domaines que se font connaître des illustrateurs devenus depuis des artistes reconnus et récompensés : citons par exemple Paul Bonner qui se fait connaître en travaillant pour FASA, Games Workshop et Rackham sur les univers de *Mutant Chronicles*, *Warhammer* et *Rag'narok*, ou bien Tony DiTerlizzi, devenu depuis un auteur-illustrateur à part entière avec *Les Chroniques de Spiderwick*, destinées à un jeune public, et qui sont également adaptées au cinéma par la suite (en 2008).

D'autres illustrateurs s'orientent plutôt vers le domaine des jeux vidéo : citons par exemple le travail de Yoshitaka Amano sur l'univers des *Final Fantasy* ou celui de Samwise Didier et Chris Metzen sur les univers de Warcraft, Diablo et StarCraft, licences principales de Blizzard Entertainment.

D'autres artistes travaillant comme illustrateurs deviennent dans le même temps des auteurs de bande dessinée : c'est le cas par exemple de Caza, auteur du cycle *Le Monde d'Arkadi*, ou de Florence Magnin, qui dessine et scénarise *L'Héritage d'Emilie*.

Dans le même temps, le genre du livre illustré, déjà bien installé, reste extrêmement fécond. Il s'appuie sur les univers de la littérature d'enfance et de jeunesse : citons par exemple les Moumines de l'artiste finlandaise Tove Jansson (créés dans les années 1940), *Max et les maximonstres* de Maurice Sendak (1963), voire, parmi les classiques plus anciens, les aventures de Babar. Mais le genre du livre illustré s'étend de plus en plus à un public adolescent et adulte, avec des ouvrages peut-être inspirés par les manuels de jeu de rôle, qui recourent volontiers à la forme du récit de voyage, du grimoire du sorcier ou du guide touristique pour présenter en détail des créatures comme le dragon (sous forme d'ouvrages de dracologie) ou des pays imaginaires entiers.

En définitive, le métier d'illustrateur s'ouvre de plus en plus à la communication entre les différents médias. Les illustrateurs naviguent de plus en plus facilement d'un support à l'autre, certains devenant même de véritables concepteurs visuels. Cette porosité entre les différents secteurs de l'image reflète les multiples voies de passage actuelles entre les différents médias, ce qui s'explique par le fait qu'un même univers ou monde imaginaire de fantasy peut être facilement exploré (ou exploité, selon les points de vue) sur différents supports, aussi bien des romans que des bandes dessinées, des films ou des jeux.

## Bande dessinée

---

### La fantasy dans la bande dessinée occidentale

---

On peut considérer *Little Nemo in Slumberland* (1905-1913) de Winsor McCay comme l'une des premières BD de fantasy : Nemo voyage dans le pays des rêves, où il rencontre le roi Morphée et sa fille, la Princesse. Popeye (1929) contient un élément de fantasy en la personne de Haggy, la sorcière des mers, mère de Brutus. En 1937, *Prince Vaillant* présente une longue épopée dans un cadre inspiré de la légende arthurienne.



Une planche de *Little Nemo in Slumberland* (1905) mettant en scène une créature merveilleuse.

En France, certaines séries parues dans Spirou à partir des années 1950 relèvent de la fantasy pour la jeunesse. Citons par exemple *L'Épervier bleu*, *Hultrasson le Viking*, ou encore *Johan et Pirlouit* de Peyo, lancée en 1958, qui se déroule dans un Moyen Âge de fantasy et où les fameux Schtroumpfs font leur première apparition en 1958. *Astérix* (1959) correspond à la définition du genre, puisqu'une composante de merveilleux est présente *via* la potion magique de Panoramix, mais la série ne se réclame pas du genre et on la range plutôt parmi les bandes dessinées historiques, malgré les nombreuses libertés prises avec l'Histoire. En 1977, la série *Thorgal* de Jean Van Hamme et de Grzegorz Rosinski, dont les premières histoires paraissent dans *Tintin* en 1979, lance véritablement le genre dans la bande dessinée francophone, toujours sans être étiquetée en tant que fantasy (elle mêle en effet des éléments de fantasy et de science-fiction). Elle devient au fil du temps une valeur sûre du genre, avec un univers mêlant mythologie nordique et références historiques au haut Moyen Âge. Quelques années plus tard, Rosinski et Van Hamme réalisent ensemble une histoire autonome tout aussi frappante avec *Le Grand*

*Pouvoir du Chninkel*, une étrange relecture du Nouveau Testament dans un univers de fantasy, publiée d'abord par épisodes dans la revue (*À SUIVR*) à partir de 1986 puis deux ans plus tard en album.

*La Quête de l'oiseau du temps*, dont le premier cycle, dessiné par Loisel sur un scénario de Le Tendre, est publiée en épisodes dans la revue *Imagine* en 1975, puis paraît en albums entre 1983 et 1987 : elle devient également un classique du genre, et fait connaître Loisel. Celui-ci se lance en 1990 dans *Peter Pan*, une adaptation de Barrie, œuvre de longue haleine puisque le sixième et dernier tome paraît en 2004. *Légendes des Contrées Oubliées*, de Chevalier et Ségur, paraît entre 1987 et 1992 et connaît une adaptation en jeu de rôle. Clairement identifiée comme de l'heroic fantasy et publiée entre 1994 et 2000, la série *Lanfeust de Troy* rencontre un vif succès : l'univers de Troy est ensuite décliné en plusieurs autres séries et adapté à divers supports. La bonne santé de la bande dessinée en France permet la multiplication des albums et des séries originales, donnant lieu à d'autres succès, comme *Donjon* de Lewis Trondheim et Joann Sfar, autre série de fantasy humoristique lancée en 1998, ou *De cape et de crocs* d'Yroles et Masbou, lancée en 1995, série de fantasy animalière truffée de références à la littérature classique.

## La fantasy dans les mangas

Parmi les mangas japonais qui commencent à être publiés et connus en France à partir des années 1990, citons les principaux univers de fantasy que représentent *Dragon Ball* d'Akira Toriyama (publié à partir de 1984 au Japon et de 1993 en France) qui s'inspire du roman fantastique chinois *Le Voyage en Occident*, *Sailor Moon* (publié à partir de 1994 au Japon, 1995 en France) qui lance le

genre de la *magical girl*, *Ranma ½* (publié en France à partir de 1994) où les personnages principaux sont victimes de malédictions cocasses, *Fly* (*Dragon Quest : La Quête de Dai*, publié à partir de 1989 au Japon et en France en 1996 à la suite de la diffusion de l'anime *Fly*), qui s'inspire des jeux vidéo *Dragon Quest*, *Kenshin le vagabond* (publié au Japon à partir de 1994, en France en 1996) qui se déroule pendant l'époque d'Edo, ainsi que des classiques plus anciens comme *Le Roi Léo* d'Osamu Tezuka (publié au Japon à partir de 1950). Parmi les succès récents, citons *Naruto* (publié au Japon depuis 1999, en France depuis 2002) qui connaît un succès immense en racontant les aventures d'un jeune ninja dans un Japon peuplé de créatures mythologiques, *Death Note* (depuis 2003) où un lycéen se retrouve en possession d'un cahier aux pouvoirs inquiétants ayant appartenu à un dieu de la mort, *Fullmetal alchemist* (depuis 2001) relatant la quête de deux alchimistes en quête de la pierre philosophale dans un pays où l'alchimie tient une place primordiale, ou encore *Yu-Gi-Oh!* (depuis 1996) où un jeune garçon se trouve possédé par l'esprit d'un pharaon dont le destin est lié à un puissant jeu de cartes magique.

### La fantasy dans les bandes dessinées en ligne

---

Parmi les récentes bandes dessinées en ligne, beaucoup abordent des thèmes liés à la *fantasy*, soit directement en décrivant des univers merveilleux, soit indirectement, via l'évocation et la satire du monde des jeux de rôle, jeux vidéo, jeux de société et autres aspect de la culture geek. Citons par exemple *Dork Tower* (1997), créée par le dessinateur et illustrateur de jeux John Kovalic, qui met en scène des rôlistes, des *gamers* et des *geeks*.

### Musique

---

Les univers de la fantasy littéraire entretiennent souvent des rapports étroits avec la musique, via l'archétype du barde ou du ménestrel ; on pense aussi aux nombreux poèmes, souvent chantés ou accompagnés de musique, présents dans l'œuvre de J. R. R. Tolkien. La présence de la fantasy dans le domaine musical proprement dit peut revêtir deux formes. D'un côté, la composition de morceaux ou d'œuvres entières puise parfois aux mêmes sources que la fantasy et décrit le même genre d'univers, à savoir des univers merveilleux sur des thèmes mythologiques, légendaires ou folkloriques. D'un autre côté, on trouve dans certaines compositions des références explicites à des œuvres littéraires de fantasy ; cette pratique tend actuellement à se répandre dans certains genres musicaux comme le rock, le métal ou la variété.

### XIX<sup>e</sup>-XX<sup>e</sup> siècles : le merveilleux dans la musique classique

---

Le merveilleux n'apparaît pas subitement dans la musique classique au XIX<sup>e</sup> siècle : comme dans tous les arts, les sujets puisés dans la mythologie gréco-romaine et la Bible existent déjà depuis longtemps, mais ce n'est qu'au XIX<sup>e</sup> siècle que l'on assiste à un intérêt général porté au folklore, aux contes et aux mythes entendus comme productions d'un imaginaire populaire, dont les compositeurs s'emparent pour réaliser des œuvres originales. Il y a bien sûr des exceptions plus anciennes, dont la plus fameuse est sans doute l'opéra *La Flûte enchantée* de Mozart (1791), qui s'inspire de plusieurs recueils de contes pour élaborer un univers allégorique.

Au XIX<sup>e</sup> siècle, l'influence du romantisme dans le domaine musical conduit de nombreux compositeurs à puiser leur inspiration dans le folklore. En Russie, le Groupe des Cinq donne naissance à plusieurs compositions de ce type : Mikhaïl Glinka, principal inspirateur du groupe, compose *Rouslan et Ludmila* (1842), d'après le poème de Pouchkine, lui-même inspiré de contes russes. Ce type d'inspiration se retrouve dans les compositions de Moussorgski (les *Tableaux d'une exposition*, composés en 1872) puis les opéras de Rimski-Korsakov (*Kachtcheï l'immortel*, 1902 ; *La Légende de la ville invisible de Kitège et de la demoiselle Fevronia*, 1904). En Norvège, Edvard Grieg compose une musique de scène pour la pièce d'Ibsen *Peer Gynt* (1876), qui relate les aventures d'un antihéros menteur et sans scrupule qui séjourne notamment chez les trolls ; la musique de Grieg connaît un succès immense et est très souvent reprise par la suite.

Le compositeur le plus influent de cette époque est sans aucun doute Richard Wagner, dont la tétralogie *L'Anneau du Nibelung* (créée en 1876 à Bayreuth) marque l'histoire de la musique classique et constitue pour ainsi dire, par son ampleur et son souffle épique, une sorte de *Seigneur des anneaux* musical. Wagner s'inspire très librement de La Chanson des Nibelungen, épopée médiévale allemande du XIII<sup>e</sup> siècle, qu'il réinvente et modifie substantiellement. Tout comme le *Ring*, les autres opéras de Wagner, qu'il s'agisse d'œuvres de jeunesse comme *Tristan et Isolde* (1865) ou de l'opéra de la maturité qu'est *Parsifal* (1882), s'inspirent également du merveilleux médiéval, en particulier de la matière de Bretagne et des romans de Chrétien de Troyes.

Le XIX<sup>e</sup> siècle français, plutôt porté vers le mélodrame, la comédie bourgeoise (et son avatar lyrique qu'incarne l'opéra-comique) et l'opéra historique, ne développera essentiellement ce goût pour le merveilleux que dans les ballets romantiques dont les plus connus sont *La Belle au bois dormant* (1829) de Louis-Joseph-Ferdinand Hérold ou *Giselle ou les Willis* (1841) d'Adolphe Adam. Toutefois, en parallèle puis en réaction au drame wagnérien, la tradition du Grand opéra va parfois se mêler avec la fantasy, notamment dans des chefs-d'œuvre comme *Sigurd* (1884) d'Ernest Reyer, *Le Roi d'Ys* (1888) d'Édouard Lalo, *Le Roi Arthus* d'Ernest Chausson ou encore *Fervaal* (1897) de Vincent d'Indy. Dans les années suivantes, citons les ballets de Tchaïkovski *La Belle au bois dormant* (1890) d'après Perrault et *Casse-noisette* (1892), qui fournira la matière à l'une des séquences du *Fantasia* de Disney.

Au début du XX<sup>e</sup> siècle, citons, en France, l'œuvre de Maurice Ravel, qui aime à recourir au conte et au merveilleux en général. Citons des compositions inspirées de poèmes, comme les mélodies de *Shéhérazade* (1904) inspirée de Klingsor et, plus connu, *Gaspard de la nuit* d'après les poèmes en prose d'Aloysius Bertrand, mais aussi des compositions directement inspirées de contes, comme la suite pour piano *Ma mère l'Oye* (1908-1912) d'après Perrault. Ravel réalise également une version orchestrale des *Tableaux d'une exposition* de Moussorgski en 1922. L'intérêt du compositeur pour le monde enfantin se marie avec son goût du merveilleux dans *L'Enfant et les Sortilèges* (1925), une fantaisie lyrique dont le livret est écrit par Colette. La Grèce antique et sa mythologie fournissent également une source d'inspiration aux compositeurs de l'époque, avec des ballets relevant du merveilleux mythologique, comme *L'Après-midi d'un faune* (1912) de Debussy d'après Mallarmé, ou *Daphnis et Chloé* (1912) de Ravel, d'après le roman grec de Longus.



*La chevauchée des Walkyries* (1910), illustration d'Arthur Rackham pour *La Walkyrie* de Wagner.

Durant cette même période, les compositeurs russes recourent encore régulièrement à ce type d'inspiration. En 1910, le ballet *L'Oiseau de feu* de Stravinski, encore une fois adapté d'un conte, remporte un immense succès. Sergueï Prokofiev présente, avec *L'Amour des trois oranges* (1921), un opéra situé dans un univers médiéval merveilleux et mettant en scène un prince assisté d'un mage. On ne peut pas ne pas citer aussi, malgré l'absence de merveilleux, son fameux conte musical pour enfants, *Pierre et le loup* (1936).

### Fin XX<sup>e</sup>- début XXI<sup>e</sup> siècles : la *fantasy* dans les différents genres musicaux

Dans la deuxième moitié du XX<sup>e</sup> siècle, le rock progressif emprunte au genre certaines de ses références : le nom de *The Piper at the Gates of Dawn* (1967), premier album du groupe Pink Floyd, fait référence à un chapitre du *Vent dans les saules* de Kenneth Grahame, un classique de la fantasy animalière, avec des chansons inspirées des contes, comme *Matilda Mother* ou *The Gnome* ; de même on trouve parfois des thèmes médiévaux-fantastiques chez Led



Alison Krauss et Robert Plant interprétant *The Battle of Evermore*, chanson de Led Zeppelin, au Red Rocks Amphitheatre de Denver en 2008.

Zeppelin, par exemple la chanson *The Battle of Evermore* dans Led Zeppelin IV (1971). Dans l'album *In the Court of the Crimson King* du groupe King Crimson, qui fonde le rock progressif, la chanson qui donne son nom à l'album se déroule dans un univers médiéval-fantastique.

Le développement dans les années 1960-1970 des albums-concepts ou encore des opéras rock, qui racontent souvent une histoire cohérente, donne naissance à des intrigues qui relèvent parfois de la fantasy. Ainsi *Seventh Son of a Seventh Son* d'Iron Maiden s'inspire des *Chroniques d'Alvin le Faiseur* d'Orson Scott Card dont le premier tome est *Le Septième fils*). Le metal progressif et le metal symphonique, quoique recourant plus volontiers au fantastique et à l'horreur, s'approprient également le genre. Les albums du groupe Rhapsody of Fire, à partir de *Legendary Tales* (1997), relatent une seule saga épique, la Saga de l'épée d'émeraude. Le groupe Ayreon développe un cadre général de science-fiction, mais ses premiers albums relèvent de la fantasy par le biais de voyages dans le temps (*Ayreon - The Final Experiment*, en 1995, qui se rattache à la légende arthurienne, ou encore *Into the Electric Castle* en 1998). Les albums du groupe de rock français Dionysos, en lien étroit avec les romans de Mathias Malzieu, naviguent entre le fantastique, la fantasy mythique à l'atmosphère de conte (*Monsters in love*, 2005) et le steampunk (*La Mécanique du cœur*, 2007). En dehors de réalisations de cette ampleur, les groupes de rock ou de métal aiment à inclure dans leurs compositions des références à la mythologie ou aux œuvres fantasy, de façon plus ou moins ponctuelle selon les groupes et les albums.

La chanson française n'a jamais dédaigné les thèmes du merveilleux et les auteurs-compositeurs-interprètes les plus connus y ont souvent recours de manière ponctuelle : citons par exemple « Le Grand Pan » (1964) de Georges Brassens ou « L'Enfant Phare » (1997) de Claude Nougaro. Certaines chansons font explicitement référence à des œuvres littéraires de fantasy, comme « Tom Bombadilom » (1988) de Jacques Higelin, qui reprend le personnage de Tolkien. En 1998, le groupe de rap celtique Manau remporte un énorme succès avec « La Tribu de Dana » (disque de diamant). Plus récemment, citons par exemple, en chanson à texte, « Fantaisie héroïque » (2005) de Juliette, qui évoque les jeux vidéo de fantasy.

Dans le domaine de la musique de film, les films de fantasy sont l'occasion pour les compositeurs de réaliser des bandes originales utilisant parfois des orchestres symphoniques (par exemple la bande originale du *Seigneur des anneaux* composée par Howard Shore), parfois relevant plutôt de la musique synthétique (par exemple la BO de *Legend* réalisée par Tangerine Dream).

### La *fantasy* audio sur Internet : les sagas en MP3

---

Le genre tout récent des sagas MP3, qui se présentent sous forme de feuillets audio écoutables et téléchargeables sur Internet, connaît son premier succès en France avec une série fantasy humoristique, le *Donjon de Naheulbeuk*, créée en 2001 par John Lang et diffusée gratuitement sur le Web. La série remporte un grand succès en France (en octobre 2006, les nouveaux épisodes étaient téléchargés 80 000 fois durant le mois suivant leur sortie<sup>30</sup>) et donne lieu ensuite à des adaptations sur d'autres supports (BD, roman, figurines). On peut également citer la série *Reflets d'Acide*, créée par JBX, qui est une parodie du jeu de rôle *Reflets d'Acier*. Il est remarquable que ces séries audio, conçues sur le modèle des feuillets radiophoniques avec dialogues, bruitages et musique de fond, donnent également lieu à la création de chansons à part entière, diffusées d'abord sous forme de fichiers MP3 mais susceptibles d'être chantées ensuite dans de véritables concerts *live*.

## Cinéma

---

Article détaillé : Fantasy au cinéma.

---

### Films en images réelles

---

On peut considérer *Le Magicien d'Oz* de Victor Fleming, sorti en 1939, comme l'un des premiers films de fantasy, adressé surtout au jeune public<sup>31</sup>. Certains péplums italiens des années 1950 et 1960, par exemple ceux mettant en scène Hercule et Maciste, s'inspirent si librement de la mythologie qu'ils constituent de véritables précurseurs aux films de fantasy des années 1980, même si on préfère les rattacher au genre du péplum : citons par exemple *Hercule à la conquête de l'Atlantide* de Vittorio Cottafavi (1961) ou *Maciste en enfer* de Riccardo Freda (1962)<sup>32</sup>. Les effets spéciaux de Ray Harryhausen sur certains de ces péplums, en particulier *Le Septième Voyage de Sinbad* (1958) ou *Jason et les Argonautes* de Don Chaffey (1963), marquent l'histoire des effets spéciaux et préparent le terrain à ceux des films de fantasy.

Parmi les films britanniques relevant de l'absurde et du merveilleux, *Monty Python : Sacré Graal !*, sorti en 1975, peut se rattacher au genre dans la mesure où il parodie la légende arthurienne. De même, l'imaginaire du réalisateur Terry Gilliam s'inspire en bonne partie de l'univers des contes de fées, en particulier pour certains de ses premiers films, *Jabberwocky* (1975) et *Bandits, bandits* (1981)<sup>33</sup>.

Mais c'est le cinéma du début des années 1980 qui apporte à la fantasy son second succès public après le domaine romanesque. En 1981, *Conan le Barbare*, de John Milius, adapté des romans de Robert E. Howard, fait un carton au box-office avec un héros créé cinquante ans plus tôt et consacre Arnold Schwarzenegger<sup>34</sup>. La même année, *Excalibur*, de John Boorman, connaît lui aussi un succès phénoménal. L'année suivante, *Dark Crystal*, réalisé par Jim Henson et Frank Oz, frappe par son univers détaillé inspiré de l'œuvre de l'illustrateur Brian Froud et sa technique originale utilisant des marionnettes ; le film devient rapidement un classique de la fantasy au cinéma. Jim Henson réalise aussi

*Labyrinthe*, moins connu, en 1986. En 1984, Wolfgang Petersen adapte au cinéma le roman le plus fameux de la fantasy allemande avec *L'Histoire sans fin*. En 1985 sort *Legend* de Ridley Scott, mettant en scène un univers proche des contes de fées où les héros luttent contre le démon Darkness. *Kalidor*, sorti la même année et comptant sur le succès de Schwarzenegger, adapte une nouvelle fois l'univers de Robert E. Howard et campe Brigitte Nielsen en Red Sonja, mais marque moins les mémoires. En 1988, *Willow* de Ron Howard, sur un scénario de George Lucas et Bob Dolman, devient un film culte malgré un premier accueil en demi-teinte.

Après une longue éclipse cinématographique durant les années 1990, la fantasy redevient à la mode au tournant du XXI<sup>e</sup> siècle. Au début des années 2000, Peter Jackson réalise en trois films l'adaptation du *Seigneur des Anneaux*, qui rencontre un grand succès critique et commercial, notamment grâce aux progrès réalisés dans le domaine des effets spéciaux, et confère une ampleur nouvelle à la fantasy cinématographique. Chris Columbus, quant à lui, adapte au cinéma, dès 2002, les différents épisodes d'*Harry Potter*. En 2005, c'est au tour d'un livre méconnu en France mais culte au Royaume-Uni, *Le Lion, la Sorcière blanche et l'Armoire magique*, premier tome du *Monde de Narnia* de C. S. Lewis, d'être adapté, suivi en 2006 par *Eragon*, adaptation du roman de Christopher Paolini et en 2007 par *Stardust*, adaptation du roman de Neil Gaiman. Contrairement à la tendance des années 1980 où beaucoup de films de fantasy étaient des histoires originales, les films des années 2000 comprennent une majorité d'adaptations d'œuvres littéraires ou d'univers de jeux. Dans le même temps, des réalisateurs comme Terry Gilliam ou Tim Burton (qui donne dans le réalisme magique avec *Bigh Fish* en 2003 et adapte un roman de fantasy pour la jeunesse avec *Charlie et la chocolaterie* en 2005) continuent de développer des univers personnels bien campés<sup>33</sup>.

## Films d'animation

### En Europe

Les débuts de l'animation sont sans aucun doute marqués par le recours à la fantasy. L'animation française a recours, très tôt, aux contes et légendes, puis à des intrigues originales relevant du merveilleux. Le tout premier dessin animé sur pellicule, réalisé par Émile Courtet et intitulé *Fantasmagorie* (1908), a fréquemment recours aux métamorphoses et à l'absurde caractéristique du mouvement des Arts Incohérents. Émile Courtet exporte ensuite sa technique aux États-Unis, où elle



Décor près de Matamata (Nouvelle-Zélande) représentant Hobbitebourg, village de la Comté, dans l'adaptation du *Seigneur des Anneaux* par Peter Jackson en 2001-2003.

sera développée par les pionniers de l'animation tels que Winsor McCay (avec *Gertie le dinosaure* en 1914) et Walt Disney. Un peu plus connu, *Le Roman de Renard* de Ladislav Starevitch (1929) adapte à l'écran le *Roman de Renart* en employant des marionnettes animées image par image. Les dessins animés de Jean Image ont également recours au merveilleux à partir de sujets de fables. Le film d'animation le plus connu de Paul Grimault, *Le Roi et l'Oiseau* (dont la version définitive est terminée en 1979<sup>35</sup>), s'inspire librement du conte d'Andersen *La Bergère et le Ramoneur*, en y ajoutant de nombreux éléments et personnages créés par Jacques Prévert, comme le tyran Charles 5 + 3 = 8 + 8 = 16 de Takicardie, l'Oiseau ou le gigantesque Automate. Si l'autre chef-d'œuvre de l'animation française dans les années 1970, *La Planète sauvage* de René Laloux (1973), relève plutôt de la science-fiction, il comprend également une part de fantasmagorie, car les dessins de Roland Topor créent un univers extra-terrestre à la faune et à la flore étranges, rattachables au surréalisme. Mais ce sont plutôt les films de Jean-François Laguionie, *Gwen, le livre de sable* (1984), *Le Château des singes* (1999) et *L'Île de Black Mór* (2005) qui se rattachent le mieux au genre tout en le renouvelant par leur poésie et leurs univers visuels variés. En 1998, Michel Ocelot réalise *Kirikou et la sorcière*, qui remporte un grand succès : Michel Ocelot s'inscrit dans la continuité des contes, et poursuit dans cette voie avec *Princes et Princesses* (2000) puis *Azur et Asmar* (2006)<sup>31</sup>. En 2003, *Les Enfants de la pluie* de Philippe Leclerc, sur des dessins de Caza, présente un univers de fantasy librement inspiré du roman de Serge Brussolo *À l'image du dragon*. En 2006, Luc Besson se lance à son tour dans la fantasy avec *Arthur et les Minimoys*. Les parodies ou les variantes sur les univers de contes inspirent plusieurs autres longs-métrages, comme *Chasseurs de dragons* (2008) d'après la série animée éponyme, ou *La Véritable Histoire du chat botté* (2009).

#### Aux États-Unis

Aux États-Unis, dès avant le premier long-métrage du pionnier américain Walt Disney, *Blanche-Neige et les Sept Nains*, qui sort sur les écrans en 1937, les *Silly Symphonies*, courts-métrages produits entre 1929 et 1939, comprennent plusieurs adaptations de contes d'Andersen, Perrault, des frères Grimm, et mettent aussi en scène des épisodes mythologiques. Certains, comme *La Danse macabre*, abordent des thèmes relevant du fantastique. L'adaptation de contes et de légendes, les principales sources du genre, forment rapidement un pilier de la tradition Disney<sup>31</sup>, dès *Blanche-Neige et les Sept Nains* (1937) puis avec *Pinocchio* (1940) adapté du livre de Collodi. *Fantasia* (1940) comprend plusieurs séquences relevant du genre, en particulier la mémorable

adaptation de *L'Apprenti sorcier* figurant Mickey en robe et chapeau de sorcier. Bien moins connu, *Le Dragon récalcitrant* (1941) est une histoire de fantasy humoristique mettant en scène un dragon qui n'a aucune envie d'affronter des chevaliers : il s'inspire librement d'un livre pour enfants de Kenneth Grahame ; cet auteur fournira d'autres inspirations au studio, puisque *Le Crapaud et le Maître d'école* (1949) présente, dans sa première partie, une adaptation du roman de Grahame le plus connu, *Le Vent dans les saules*, principal représentant de la fantasy animalière. En 1953, *Peter Pan* adapte la pièce de J. M. Barrie. En 1963, *Merlin l'enchanteur* présente la vision disneyenne de la



Les sept nains de *Blanche-Neige et les Sept Nains* de Walt Disney (1937).

légende arthurienne. En 1973, *Robin des Bois* donne une version du personnage de Robin des Bois qui y intègre de nombreux éléments en provenance du Roman de Renart : le résultat, malgré l'absence d'élément magique explicite, se rapproche encore une fois de la fantasy animalière.

En 1977, le mélange entre animation et prises de vue réelles permet à un dragon de se matérialiser dans la réalité dans *Peter et Elliott le dragon*. Étrangement, le long-métrage Disney relevant le plus explicitement de la fantasy, *Taram et le Chaudron magique* (1985), adapté des *Chroniques de Prydain* de Lloyd Alexander, est aussi l'un de ceux qui, à long terme, marque le moins les mémoires. En 2001, *Atlantide, l'empire perdu* élabore une Atlantide détaillée, mais desservie par le peu de succès du film. En 2002, *La Planète au trésor, un nouvel univers* déconcerte par sa transposition audacieuse de *L'Île au trésor* dans un univers de space fantasy mêlant costumes et navires du XVIII<sup>e</sup> siècle et voyages intersidéraux<sup>36</sup>. La reprise des activités du studio d'animation 2D se fait sous les auspices de la *light fantasy*, avec *La Princesse et la Grenouille* (Noël 2009).

Certaines des productions souvent du studio Pixar, en particulier *Monstres et Cie* (2001), peuvent se rapprocher de la fantasy urbaine ou du réalisme magique. Les studios DreamWorks SKG, de leur côté, connaissent un grand succès en fantasy humoristique avec *Shrek* (2001), dont le personnage principal est un ogre à peau verte, et dont l'univers rassemble les personnages des contes. Parmi les œuvres de réalisateurs en dehors des grands studios, citons les films d'animation de Ralph Bakshi et de Don Bluth. Ralph Bakshi réalise en 1977 *Les Sorciers de la guerre* (*Wizards*), puis en 1978 *Le Seigneur des anneaux* d'après le roman de Tolkien, obtenant un succès commercial malgré un accueil critique médiocre ; en 1983, il revient à la fantasy avec *Tygra, la glace et le feu*, proche des univers à la Conan. Don Bluth réalise en 1982 *Brisby et le Secret de NIMH* d'après la trilogie des *Rats de NIMH* de Robert C. O'Brien, et sa suite *La Légende de Brisby* (1998) ; ce sont des dessins animés de fantasy animalière mâtinée de science-fiction dont les personnages principaux sont des souris. En 2008, *La Légende de Despereaux*, d'après le roman éponyme de Kate DiCamillo paru en 2003, met également en scène une souris, dans un contexte plus médiéval.

## Au Japon

---

Du côté de l'animation japonaise, une grande partie des *anime* du studio Ghibli, en particulier ceux de Hayao Miyazaki, contribuent au renouvellement du genre de la fantasy, en s'inspirant de la mythologie japonaise<sup>31</sup>. Citons par exemple *Mon voisin Totoro* (1988), *Kiki la petite sorcière* (1989), *Princesse Mononoké* (1997), ou encore *Le Château ambulante* (2004), adapté du roman de fantasy pour la jeunesse de Diana Wynne Jones *Le Château de Hurle*. *Pompoko* (1994) d'Isao Takahata met en scène des créatures de la mythologie japonaise, les *tanuki*. En 2006, Gorō Miyazaki réalise *Les Contes de Terremer*, une adaptation du *cycle de Terremer* d'Ursula K. Le Guin.

## Télévision

---

### Séries d'images réelles

---

Diffusée en 1987 et méconnue du grand public, la première série de fantasy sur petit écran est celle de *La Belle et la Bête*. Dans les années 1990, les séries fantasy connaissent un véritable succès avec *Hercule* (en 1994), *Xena, la guerrière* (en 1995) ou encore *Les Aventures de Sinbad* (en 1996), *Les Nouvelles Aventures de Robin des Bois* et *Conan* (en 1997).



Alexandre Astier,  
créateur de la série  
*Kaamelott*.

Dans les années 2000, la série de fantasy qui marque le petit écran en France est *Kaamelott*, une série humoristique inspirée de la légende arthurienne. Créée par Alexandre Astier et Jean-Yves Robin, la série fait ses débuts sur M6 en janvier 2005, et connaît six saisons (ou « livres ») dont la dernière est diffusée en 2009. L'humour des premières saisons repose sur des dialogues à la Michel Audiard<sup>37</sup>. Le succès croissant de la série lui vaut d'être adaptée sur d'autres supports (livres, BD, adaptation cinématographique en cours).

La série *Legend of the Seeker* a été lancée aux États-Unis le 1<sup>er</sup> novembre 2008 avec Craig Horner et Bridget Regan, adaptation de *la Première Leçon du sorcier*, du célèbre cycle de *l'Épée de vérité*, de Terry Goodkind. Son producteur Sam Raimi (la saga Spider man, Hercule, Xena) travaille avec Disney-ABC Domestic Television et ABC Studios ainsi qu'avec John Shiban (X-Files). La série tournée en Nouvelle Zélande, bénéficie de bonnes audiences avec une moyenne de 2 millions de téléspectateurs/ épisode et est reconduite pour un an.

*Merlin*, série britannique créée par Johnny Capps et Julian Jones, a débuté en 2008 sur BBC1, avec Colin Morgan et Bradley James dans le casting mais aussi Anthony Head (Buffy), John Hurt, Santiago Cabrera (Heroes). En septembre 08, plus de six millions de téléspectateurs anglais ont découvert le premier épisode. Déjà diffusée aux États-Unis, sur NBC, en janvier 2009, *Merlin* est ensuite reconduite pour un an ; la série est diffusée sur Canal + family depuis le 11 avril 2009.

## Séries animées

Dans les années 1960, que penser des Pierrafeu (Hanna et Barbera, 1960-66), avec leur préhistoire à la technologie improbable ? Fantasy historique, uchronie, joyeux absurde ? Plutôt un peu de tout cela à la fois. En France, les années 1960 sont marquées par le succès de la série *Le Manège enchanté* (France, 1964) qui reprend en 2007.

Au tournant des années 1980-1990, la télévision fait découvrir au public français de nombreuses séries animées. Le Club Dorothée diffuse *Conan l'Aventurier* (États-Unis et France, 1992), libre adaptation des aventures de Conan le Barbare ; *Adrien le sauveur du monde* (Japon, 1988), loufoque série de fantasy humoristique ; *Dragon Ball* (Japon, 1986, d'après le manga d'Akira Toriyama), et sa suite *Dragon Ball Z* ; *Fly* (Japon, 1991) d'après le jeu vidéo *Dragon Quest* ; *Gigi* (Japon, 1985) contant les aventures de Momo la princesse magicienne (voyez aussi à Magical girl) ; *Les Bisounours* (États-Unis et France, 1985) qui peuvent être assimilés à de la fantasy pour très jeune public ; *Les Aventures de Carlos* (États-Unis et France, 1992) où un aventurier raconte ses péripéties ; *Les Minipouss* (États-Unis, France, Japon, 1983) où un jeune humain rencontre une famille de petites créatures qui vit cachée dans sa maison ; *Les Mondes engloutis* (France, 1985) qui mêle science-fiction et fantasy en s'inspirant de l'Atlantide ; *Les Popples* (États-Unis, France, Japon, 1986), autres petites créatures pour le jeune public ; *Les Chevaliers du Zodiaque* (Japon, 1986) que ses rapports étroits avec la mythologie grecque rattachent à la fantasy mythique ; *Mon petit poney* (États-Unis et Japon, 1986) inspiré des jouets Hasbro ; *Rahan fils des âges farouches* (France, 1987) où le héros montre cependant que la magie résulte de l'ignorance et doit être vaincue par la curiosité scientifique ; *Sailor Moon* (Japon, 1992), autre magical girl ; *Shurato* (Japon, 1989) qui mêle arts martiaux et high fantasy ; *Wingman* (Japon, 1983) dont le personnage principal reçoit un cahier doté de pouvoirs magiques.

Dans le même temps, sur les chaînes publiques, sont diffusées des séries à succès, dont beaucoup ont plutôt recours à des univers de science-fiction très à la mode entre les années 1970 et 1990.

Cependant, certaines de ces séries mêlent un cadre général de space opera à des thèmes tout droit sortis de la mythologie, comme *Ulysse 31* (France et Japon, 1981) qui transpose l'*Odyssee* au XXXI<sup>e</sup> siècle ap. J.-C., ou à des éléments venus du passé, comme les vaisseaux spatiaux des pirates d'*Albator, le corsaire de l'espace* (Japon, 1978) et sa suite *Albator 84* (Japon, 1982) dont l'allure rappelle les navires et les engins du passé de la Terre. Prenant place au XVII<sup>e</sup> siècle et s'inspirant des légendes des Cités d'or du Nouveau Monde et du continent de Mu, *Les Mystérieuses Cités d'or* (France, Japon, Luxembourg, 1982) remporte un vif succès. De son côté, l'inclassable *Moi Renart* (France, 1986), diffusé sur Canal+, transpose le *Roman de Renart* dans la France des années 1980.

Plus récemment, dans les années 1990-2000, citons *Dragon Flyz* (France, 1997), qui met en scène des chevaucheurs de dragons dans un futur post-apocalyptique, *Dragon Booster* (Canada, 2004) où humains et dragons cohabitent pacifiquement à Dragon City, ou encore *Chasseurs de dragons* (France, 2006).

## Téléfilms ¶ télésuit ¶

---

Les cinq téléfilms italiens *La Caverne de la Rose d'Or* (*Fantaghiro*), diffusés entre 1991 et 1996, ont pour personnage principal la princesse Fantaghiro, qui tente de sauver son royaume ; l'intrigue relève de la romantic fantasy.

En 1998 est réalisé le téléfilm américain *Merlin*, de Steve Barron, une version de la légende arthurienne centrée sur Merlin. Une suite, *L'Apprenti de Merlin*, est réalisée en 2006.

En 2000, *Le 10e Royaume*, mini-série (ou télésuite) en 5 épisodes adaptée du roman éponyme de Kristine Kathryn Rusch et Dean Wesley Smith, met en scène la confrontation entre les neuf royaumes des contes de fée et le dixième, le monde réel<sup>38</sup>. En 2001, *L'Odyssee fantastique* de Philip Spink, diffusée sur TV1000, relate le voyage d'un professeur d'université veuf et de ses filles dans un royaume féerique<sup>38</sup>.

En 2002, *Dinotopia*, téléfilm adapté de la série de romans pour la jeunesse créée par James Gurney, décrit l'île de Dinotopia, qui vit séparée du reste du monde, et où humains et dinosaures cohabitent pacifiquement.

L'année 2004 voit la création de *Legend of Earthsea*, adaptation libre du *cycle de Terremer* d'Ursula K. Le Guin, et traduit en français sous le titre *La Prophétie du sorcier*.

En 2007, *Deux princesses pour un royaume* (en VO *Tin Man*), diffusé aux États-Unis sur Sci Fi Channel, présente une variation inspirée du *Magicien d'Oz*.

En 2009, *Knights of Bloodsteel*, mini-série américaine avec David James Elliott et Natassia Malthe, met en scène un groupe de héros tentant de s'opposer aux desseins du maléfique Œil de dragon, qui convoite une pierre précieuse conférant de puissants pouvoirs magiques.

## J ¶ d ¶ société

---

Après la Deuxième Guerre mondiale, les wargames se développent et donnent naissance aux jeux de figurines, héritiers des traditionnels soldats de plomb. Ces jeux, d'abord consacrés exclusivement à la reconstitution en miniature des batailles du passé, créent par la suite, parallèlement aux jeux

historiques, des univers fantastiques relevant entre autres de la fantasy. Cette branche des wargames donne lieu à la création de toute une série de nouveaux jeux de société très marqués par les univers de fantasy<sup>39</sup>.

## Fantasy et jeux de rôle

Le tout premier jeu de rôle, *Donjons et dragons*, publié en 1974 par Gary Gygax et Dave Arneson via la société TSR, dérive d'un wargame, *Chainmail* (1966), visant à reconstituer des escarmouches médiévales ; la réduction de l'échelle, de la gestion d'une armée à celle d'un petit groupe de personnages, et l'intervention d'un arbitre en la personne d'un meneur de jeu, aboutissent à l'invention du principe du jeu de rôle. Dans le même temps, des éléments relevant du médiéval-fantastique sont introduits dans l'univers du jeu, qui s'inspire de plus en plus de



Exemple de partie de *Donjons & Dragons*, avec un scénario classique de type Porte-monstre-trésor : feuilles de personnages, écran du meneur de jeu, dés, figurines, etc.

celui du *Seigneur des anneaux*<sup>40</sup>. Les premières aventures simulées par *Donjons et dragons* consistent, comme le titre l'indique, en l'exploration par un petit groupe de joueurs (incarnant chacun un personnage) de « donjons » aux souterrains peuplés de monstres gardant divers trésors. Au fil du temps, certains univers de *Donjons et Dragons* parmi les plus étoffés, en particulier les Royaumes oubliés et Lancedragon, donneront lieu à leur tour à des séries de romans.

Avec le temps, les univers de jeu s'enrichissent et se complexifient, et différents genres de jeux apparaissent<sup>23</sup>. *Tunnels & Trolls* de Ken St. André, en 1975, est le premier jeu de rôle de fantasy parodique. En 1978, Steve Perrin et Greg Stafford publient *RuneQuest*, qui connaît un succès durable grâce à son univers riche et épique. Si *Runequest* présente un univers original, de nombreux jeux se consacrent à l'adaptation de classiques de la fantasy, comme *Stormbringer* (1983) de Ken St André, d'après *Le Cycle d'Elric* de Michael Moorcock, *Le Jeu de rôle des Terres du Milieu* (1984) d'après *Le Seigneur des anneaux*, *Elfquest* (1984) d'après les comics éponymes, ou encore *Conan* (1985) d'après les aventures de Conan le Barbare de Robert E. Howard, qui donne lieu à plusieurs autres adaptations par la suite. *Shadowrun* (FASA, 1989) réalise un univers hybride qui mêle des peuples de fantasy à des thèmes relevant de l'anticipation et du cyberpunk. En France, parmi les créations originales relevant de la fantasy, citons *Rêve de Dragon* (1985) de Denis Gerfaud, qui s'attache à renouveler le genre via l'onirisme et l'humour. En Allemagne, le classique du genre équivalent à *Donjons et dragons* est *L'Œil noir* (1984) d'Ulrich Kiesow.

## Fantasy et jeux de figurines

---

Dans le même temps, les jeux de figurines poursuivent leur propre évolution<sup>23</sup>. En 1983, la compagnie britannique Games Workshop lance *Warhammer Fantasy Battle*, jeu de batailles de figurines fantastiques dans un univers de fantasy mêlant des éléments génériques à diverses touches originales, certaines inspirées par l'œuvre de Michael Moorcock. L'univers de Warhammer est ensuite adapté en jeu de rôle en 1986, puis sur d'autres supports encore. Games Workshop domine longtemps le marché, et réalise l'adaptation en jeu de figurines du *Seigneur des anneaux* après la sortie des films de Peter Jackson en 2000. D'autres jeux se développent néanmoins, par exemple *Chronopia* (1997) ou *Demonworld* (1999).

En France, des gammes de figurines comme celles de Fenryll (fondé en 1991) proposent un matériel destiné aussi bien aux jeux de batailles qu'aux joueurs de jeux de rôle désirant utiliser des figurines pendant leurs parties. Rackham, fondée en 1997, lance *Confrontation* (1997), jeu d'escarmouche, puis *Rag'narok* (2003), son équivalent à l'échelle des batailles, dans l'univers d'Aarklash, décliné par la suite sur d'autres supports.

De nombreux univers de jeux, y compris ceux du jeu de rôle *Donjons et dragons* et des jeux vidéo *Warcraft*, sont déclinés par la suite en gammes de figurines. L'évolution récente, dans les années 2000, s'oriente vers un rapprochement entre jeux de figurines et jeux à collectionner, avec le lancement de jeux de figurines à collectionner comme le *Dungeons & Dragons miniatures game*, influencés par le succès de *HeroClix* (2002), qui avait inventé le principe avec des figurines de super-héros.

## Fantasy et jeux de cartes à collectionner

---

En 1993, Wizards of the Coast, petite compagnie américaine publiant des suppléments de jeux de rôle, lance *Magic : l'assemblée*, petit jeu de société créé par Richard Garfield<sup>23</sup>. Le jeu propose de simuler des duels magiques dans un univers de fantasy à la *Donjons et dragons*, le *Multivers*, influencé par Tolkien et Moorcock. *Magic* invente le principe du jeu de cartes à collectionner, qui connaît un succès immédiat. Les éditeurs se ruent sur ce nouveau marché, ce qui suscite la création de multiples jeux reprenant diverses licences commerciales avec plus ou moins d'habileté. Parmi les jeux plus durables, citons *Legend of the Five Rings* (1995), qui décrit un univers original, Rokugan, inspiré de la mythologie japonaise (l'univers du jeu est ensuite adapté en un jeu de rôle, *Le Livre des cinq anneaux*, à partir de 1996).

## Fantasy et livres-jeux

---

Le concept du livre-jeu, ou « livre dont vous êtes le héros », connaît l'un de ses premiers succès avec une aventure de fantasy, *Le Sorcier de la Montagne de feu* de Steve Jackson et Ian Livingstone, en 1982<sup>23</sup>. La vogue des livres-jeux dans les années 1980 et 1990 voit la création de plusieurs autres séries de fantasy. Parmi les plus connues figurent *Sorcellerie !* de Steve Jackson (1983-1985), dans la collection *Défis fantastiques*, et *Loup solitaire* de Joe Dever et Gary Chalk (lancée en 1984) dont l'univers, *Magnamund*, est ensuite adapté en jeu de rôle.

## La fantasy dans les jeux de société classiques

---

Parmi les jeux de société « classiques » inspirés par la fantasy, on peut citer *Élixir* (1993) et *Il était un fois* (1993), qui s'inspirent de l'univers des contes de fées, ou encore *Citadelles* (2000) qui propose d'édifier des villes médiévales-fantastiques. En 2004, *Munchkin* de Steve Jackson, illustré par John Kovalic, parodie les jeux de rôle en général et *Donjons & dragons* en particulier. Il existe également de nombreux jeux de société dérivés des grandes licences commerciales de fantasy, comme *L'Esclavage des années* ou *Warcraft*.

## Jeux vidéo

---

Les jeux vidéo de fantasy<sup>24</sup> se répandent très vite au cours de l'histoire du jeu vidéo, aussi bien sur bornes d'arcade que sur ordinateurs personnels et consoles.

## Jeux d'action

---

Dans le domaine du jeu d'arcade, *Pac-Man* (1980) montre sans doute le plus improbable héros de fantasy jamais conçu, avec son disque jaune évoluant dans un labyrinthe en échappant à des fantômes. *Donkey Kong* (1981) a recours aux ficelles des contes : Jumpman, futur Mario, doit sauver la princesse des griffes d'un gorille géant - mais le héros est un plombier moustachu. Après le krach du jeu vidéo en 1983 et la perte de vitesse du marché de l'arcade, quelques titres aux graphismes plus élaborés continuent à sortir ; en fantasy, citons *Ghosts'n Goblins* (Capcom, 1985) et ses suites, ou encore *Gold'n Axe* (1989).

Le jeu d'action et le jeu de plates-formes voient l'élaboration de licences fameuses de la fantasy : en 1989, *Prince of Persia*, développée par Brøderbund, innove par la qualité de ses graphismes et de ses mécanismes de jeu, dans un univers inspiré des *Milliers d'années*. Le titre donne naissance à une série de jeux durable. Dans un tout autre style, *Rayman* d'Ubisoft, en 1995, pose les bases d'un univers *cartoon* qui donne également lieu à une série de jeux.

Le genre des *shoot them up* et autres jeux de tir subjectif n'a pas beaucoup recours aux univers de fantasy - niveau technologique oblige, sans doute - mais on peut citer, parmi les *cut them up* japonais, *Fantasy Zone* (1986) avec son univers coloré contrastant avec le principe du jeu. *Hyperbolic* (1994) et ses suites en restent à l'action ; *Dark Project : la Guild des voleurs* (1998) s'oriente vers le jeu d'infiltration.

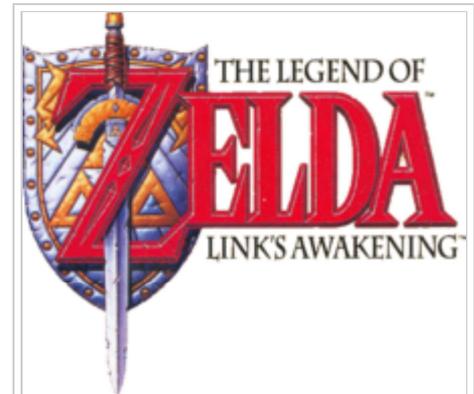
## Jeux d'aventure et de rôle

---

Les jeux d'aventure se développent en partie sous l'influence des jeux de rôle papier : *Colossal Cave Adventure*, créé à partir de 1972 et commercialisé en 1980, a pour auteur Willie Crowther, un rôliste. Ce jeu devient le premier jeu d'aventure textuel, ancêtre des jeux d'aventure graphiques et initiateur des fiction interactives. La société Infocom, créée par un groupe d'étudiants du MIT, lance l'un des premiers titres marquants, *Zork* (1980) qui connaît plusieurs suites, et met le joueur dans la peau d'un aventurier parcourant des « donjons » souterrains en quête de trésors. Créée en 1980, la société On-Line Systems, qui devient deux ans plus tard Sierra On-Line, produit de nombreux jeux aux thèmes de fantasy, certains dérivés de films, par exemple *Dark Crystal* (1982) ; Sierra lance surtout plusieurs séries à succès, la plus connue étant *King's Quest* (1984), qui introduit la 3D dans les jeux d'aventure. LucasArts, créé en 1982, prend possession du marché du genre de l'aventure avec la série des *Monkey Island* (dont le premier opus sort en 1990) et les jeux Indiana Jones, qui ne relèvent pas complètement de la fantasy. Mais en 1993, *Myst*, développé par Cyan, renouvelle profondément le

genre par son environnement en 3D, son ambiance novatrice et un univers de fantasy particulièrement détaillé. Parmi les jeux français, *Atlantis: The Lost Tales* (1997) de Cryo Interactive remporte un certain succès en mêlant aventure de fantasy et inspirations historiques.

Le jeu vidéo de rôle fait ses débuts en 1980 avec *Rogue*, très inspiré de *Donjons et dragons* puisque le joueur y explore des souterrains en quête de trésors. En 1981, *Ultima I* lance la série durable des Ultima, devenue un classique. La série Wizardry (dont le premier opus sort en 1981) connaît également le succès. L'histoire du genre est marquée par plusieurs séries de fantasy au succès durable lancées par Nintendo sur consoles dans les années 1980. *Dragon Quest*, en 1986, influence de nombreux titres suivants. La même année, *The Legend of Zelda*, de Shigeru Miyamoto, dont l'intrigue de base reprend un schéma narratif classique (un héros, Link, doit sauver la princesse Zelda et le royaume du maléfique Ganon) dans un univers très détaillé, connaît un succès considérable. Une autre série tout aussi durable est *Final Fantasy*, lancée en 1987 et qui donne lieu à au moins une vingtaine de titres, mêlant selon les épisodes fantasy et science-fiction ; la série est créée par Hironobu Sakaguchi, et l'artiste Yoshitaka Amano contribue à la conception visuelle des premiers titres. En 1996, *Pokémon*, qui met en scène l'élevage et l'affrontement de « monstres de poche » dans un monde contemporain, permet à Nintendo de rebondir et connaît à son tour un succès considérable.



Logo de *The Legend of Zelda: Link's Awakening* (Nintendo, 1993), quatrième titre de la série Zelda

Plus récemment, *Golden Sun* (2001) conserve un cadre conventionnel, tandis que *Fable* (2004) innove par la liberté qu'il laisse au joueur, les actions du héros déterminant son évolution en bien ou en mal et sa réputation. Parallèlement à ces jeux sur consoles, le jeu vidéo de rôle dans des univers de fantasy se développe sur ordinateur avec des séries comme *Might and Magic* (1986). En 1988, *Pool of Radiance* opère un retour aux sources en adaptant les Royaumes oubliés, l'univers principal du jeu de rôle *Donjons et dragons*. Dans les années 1990, la série *The Elder Scrolls* (qui commence en 1994) développe un univers vaste qui laisse une grande liberté d'action au joueur. En 1998, *Baldur's Gate* opère à son tour un retour aux sources, plus remarqué et plus durable, en développant une saga dans l'univers des Royaumes oubliés, et va jusqu'à adapter pour l'ordinateur les règles officielles du jeu de rôle papier. Sur le même principe, viennent ensuite *Icwind Dale* (2000), puis *Neverwinter Nights* (2002), remarqué pour les nombreux outils de création de parties qu'il fournit aux joueurs.

## Jeux de stratégie

Dans le genre des jeux de stratégie, le premier titre de fantasy à marquer le genre est *Warcraft: Orcs & Humans* (1995), premier titre de la série Warcraft de Blizzard Entertainment, qui opte pour la stratégie en temps réel ; ses suites remportent un succès croissant. En 1996, *Dragon Force* de Sega propose un hybride entre le jeu de rôle et le jeu de stratégie où les séquences d'aventure alternent avec les batailles : le titre remporte un vif succès. En 1997 commence la série *Myth* de Bungie Software, qui se concentre sur la gestion de troupes. Parmi les jeux de stratégie au tour par tour, citons *Heroes of Might and Magic* (1995) dans l'univers de Might and Magic, *Age of Wonders* (2000) et ses suites. Le jeu de figurines donne lieu à des adaptations, avec *Warhammer : Dans l'ombre du rat cornu* (1995), dans l'univers de Warhammer.

## Jeux en ligne massivement multijoueur

Le développement des jeux en ligne massivement multijoueur donne naissance à de vastes mondes persistants. Il semble que les univers de fantasy se prêtent particulièrement bien à ce type de jeu, car les mondes d'inspiration médiévale abondent : *Ultima Online* (1997), *EverQuest* (1999), *Dark Age of Camelot* (2001), *Dofus* (2004), *Guild Wars* (2005). Le dernier grand succès du genre<sup>25</sup> est *World of Warcraft* (2005), dérivé de l'univers Warcraft.

Il existe également, dans différents genres, de nombreux jeux adaptés de films de fantasy (*Le seigneur des Anneaux*, *Le Monde de Narnia : Le Lion, la Sorcière blanche et l'Armoire magique*, *Eragon*, etc.).

## Parcs d'attractions

Il existe des parcs d'attraction dont les thèmes recoupent ceux de la fantasy. Les plus connus sont sans doute ceux de la Walt Disney Parks and Resorts. Le premier Disneyland, en Californie, a été ouvert en 1955 ; le plus grand est le Walt Disney World Resort, en Floride, ouvert en 1971. Ces deux parcs proposent des attractions liés à l'univers Disney et inspirés des contes de fées. D'autres parcs à thème dans le monde se consacrent également à des univers de fantasy :

- Efteling, aux Pays-Bas, est consacré aux contes et légendes, avec entre autres le Bois des contes et le Vol de rêve.
- le Santa Park, en Finlande, consacré à l'univers du père Noël.
- les Storybook Gardens, au Canada, dont les attractions ont pour thème les contes.
- les Universal's Islands of Adventure, en Floride, aux États-Unis, comptent plusieurs zones en rapport avec la fantasy : *The Lost Continent*, partie consacrée aux mythologies et anciennement à la légende arthurienne, et plus récemment Le Monde magique de Harry Potter (*The Wizarding World of Harry Potter*, ouvert en juin 2010), consacré à l'univers de la suite romanesque *Harry Potter*.
- le Camelot Theme Park, en Angleterre, est consacré à la légende arthurienne.
- Dickens World, en Angleterre, est consacré à l'univers de l'écrivain Charles Dickens.
- Le parc Mirapolis, en France, en activité entre 1987 et 1991, portait sur les fables et les grands romans français.



Chateau de Cendrillon, au centre de Magic Kingdom, point de repère du parc Walt Disney World en Floride.

## Festivals, conventions et prix

À ses débuts, la fantasy se confondait avec la science-fiction : de ce fait, beaucoup de conventions et de prix littéraires récompensant des auteurs et illustrateurs de fantasy sont à l'origine des prix de science-fiction étendus depuis aux différents genres de l'imaginaire, comme la fantasy et parfois le fantastique.

La plus ancienne convention du genre est la World Fantasy Convention, créée en 1975, qui se tient aux États-Unis tous les ans, chaque année dans une ville différente, et réunit aussi bien des auteurs et des éditeurs que des artistes ou des universitaires. C'est pendant cette convention que sont remis les Prix World Fantasy.

La plus importante manifestation du genre dans le monde en termes d'entrées est sans doute le festival des Utopiales, créé en France en 1998, qui se tient actuellement à Nantes. Il a la particularité de favoriser les échanges entre les différents supports du genre (livres, illustration, BD, films, etc.). En 2002 ont été créées les Imaginales, un festival qui a lieu à Épinal, dédié aux littératures de l'imaginaire et au roman historique, qui se consacre plus particulièrement à la fantasy. Il existe également des rassemblements dédiés aux jeux : aux États-Unis, citons la ‎ consacrée aux jeux vidéo, la Gen Con consacrée aux jeux de rôle.

Parmi les prix littéraires, dotés ou non, récompensant des œuvres de fantasy, citons, dans le monde anglo-saxon, le prix Hugo, ou, en France, le prix Rosny aîné. Le prix Merlin, créé en 2002, récompense des œuvres de fantasy et de fantastique. Le prix Imaginales (créé en 2002) est décerné par le festival du même nom.

Une autre grande manifestation est le festival bi-annuel Cidre & Dragon créé en 2006 à Merville-Franceville(14) par l'association RaidTolkien. Il propose au grand public une Aventure Vivante qui s'inscrit dans un marché et un camps installé dans toute la ville. De nombreuses animations ludiques et culturelles liées à l'imaginaire sont accessibles au grand public.

## Notes et références

- Francisation recommandée par l'Académie française sur FranceTerme (<http://franceterme.culture.fr/FranceTerme/>) (et aussi par l'Agence pour la promotion du français des affaires (<http://www.presse-francophone.org/apfa/defi/f/fantasia.htm>)).
- Voir Anne Besson, *La Fantasy*, Klincksieck, 2004, « 2. Faut-il utiliser un terme anglais ? » p. 13-16, et « 3. Fantasy ou merveilleux ? » p. 16-20.
- Olivier Davenas, André-François Ruaud, *Panorama illustré de la fantasy & du merveilleux*, Les Moutons Électriques, 2004, et Anne Besson (2004), p. 14.
- André-François Ruaud, *Cartographie du merveilleux*, Gallimard, coll. « Folio SF », 2001, p. 10.
- Cf. Roger Caillois, Pierre-Georges Castex ou encore Tzvetan Todorov.
- Anne Besson, *La fantasy*, Klincksieck, coll. « 50 questions », 2007.
- Christopher Tolkien, *Les Monstres et les critiques*, Christian Bourgois, 2006.
- Arthur C. Clarke, « Hazards of Prophecy: The Failure of Imagination », dans *Profiles of the Future*, 1962.
- Sur les difficultés de classement posées par les différents sous-genres de la *fantasy*, voir les chapitres que leur consacre Jacques Baudou dans son *Encyclopédie de la fantasy* (2009), et Anne Besson, *La Fantasy* (2007), p.116-120.
- C'est ce que fait André-François Ruaud, qui fait remonter les origines lointaines de la *fantasy* aux mythologies dans *Cartographie du merveilleux*, p. 10-13. Anne Besson (« 5. Quel âge a la *fantasy* ? » in *La Fantasy*, 2007, p.24-27) se montre plus critique : elle remarque que « la fantasy réinvente sa propre naissance en légende » et « [se rattache] à de glorieux ancêtres » tels que le mythe, mais fait également remarquer que « [la] définition elle-même [de la *fantasy*] est directement intéressée par ce brouillage de la chronologie » (p.24) car la création de ce « mythe d'origine » du genre est rendue plus facile par le fait que la fantasy actuelle partage réellement des points communs avec les ancêtres et les précurseurs dont elle se réclame.
- Sur ce problème complexe de la relation entre le classement générique d'un texte et l'effet produit sur le lecteur, voir par exemple Jacques Goimard, « De l'effet merveilleux aux genres merveilleux », in *Critique du merveilleux et de la fantasy*, Pocket, 2003, p. 42-49. Goimard a recours à la catégorie du merveilleux pour en montrer la présence dès les mythes antiques. Il conclut cependant son étude en notant qu'à la fin du Moyen Âge, « l'histoire du merveilleux archaïque se termine, celle de la fantasy n'est pas commencée » (p.48), ce qui revient à dire que la *fantasy* proprement dite, en tant que genre littéraire, n'apparaît qu'ensuite.
- Anne Besson, *La Fantasy*, 2007, « 20. Comment le conte est-il arrivé en *fantasy* ? » p. 76-79.
- Jacques Baudou 2005, p. 25 et Anne Besson (2007), p. 66-72.

14. Jacques Goimard (2003), p.209-210.
15. Expression employée par Brian Atteberry, *The Fantasy tradition in American Literature, from Irving to Le Guin*, Bloomington, Indiana University Press, 1980, p.155, citée et traduite par Anne Besson (2007), p.85.
16. Anne Besson (2007), p. 85.
17. Cf. par exemple le volume collectif dirigé par Karen Haber, *Méditations sur la Terre du Milieu*, paru aux États-Unis en 2001, où des auteurs américains de *fantasy* célèbres (Terry Pratchett, Ursula K. Le Guin, Robin Hobb) évoquent leur dette envers Tolkien. Le volume est traduit chez Bragelonne en 2003, dans une édition augmentée de plusieurs témoignages d'auteurs de *fantasy* français.
18. Anne Besson (2007), p. 85-86, Jacques Goimard (2003) p. 211.
19. Jacques Baudou (2009), chapitre 15 « La fantasy française », p. 125-130. Anne Besson (2007), « 14. Y a-t-il une spécificité de la *fantasy* française ? » p.54-58.
20. André-François Ruaud, dir. (2004), « Michael Ende ou Icare inversé », p. 239-241, et Jacques Baudou (2009), chapitre 16 « Michael Ende et la fantasy allemande », p. 132-139.
21. Jacques Baudou (2009), p. 65-66.
22. Jacques Baudou (2009), p.48-49.
23. Voir le chapitre 21 par Stéphane Beauverger, « Du wargame au jeu de rôle », dans Jacques Baudou (2009), p.166-171.
24. Jacques Baudou (2009), chapitre 22 « Les jeux vidéo », par Stéphane Beauverger, p.172-175.
25. Communiqué de presse sur le site de Blizzard Entertainment le 23 décembre 2008 (<http://eu.blizzard.com/fr-fr/company/press/pressreleases.html?081223>)
26. Anne Besson (2004), « Les sous-genres de la fantasy : réalité de lecture ou concept marketing ? », p. 116-120.
27. Marshall B. Thym, Robert H. Boyer et Kenneth J. Zahorski, dans leur ouvrage *Fantasy Literature*, 1979.
28. Sur l'archétype du barbare en *fantasy*, voir par exemple cette étude de cas sur la représentation du barbare dans le jeu vidéo *Diablo II* : « Des barbares très corrects ? Essai d'analyse du regard sur la barbarie à travers leur figure dans un jeu vidéo », Thomas Richard, in *Quaderni*, vol.50, n°50-51, 2003, pp.53-72. Lire en ligne sur Persée ([http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/quad\\_0987-1381\\_2003\\_num\\_50\\_1\\_1217](http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/quad_0987-1381_2003_num_50_1_1217)) . Page consultée le 4 octobre 2010.
29. Sur le concept d'horizon d'attente, voir notamment H. R. Jauss, *Pour une esthétique de la réception*, Gallimard, coll. « Tel », 1978.
30. Interview de John Lang sur Jeuxvideo.com le 12 octobre 2006 (<http://www.jeuxvideo.com/news/2006/00018535.htm>) . Page consultée le 4 octobre 2010.
31. Anne Besson (2007), « 34. Quels sont les grands films de fantasy ? », p.127-132.
32. Jacques Goimard (2003), « L'imaginaire dans le péplum », p.115-172.
33. Jacques Baudou (2009), p.122.
34. Jacques Goimard (2003), « Conan : le mythe vivra ! », p.339.
35. Histoire du film sur le site officiel de Paul Grimault (<http://www.paulgrimault.com/>)
36. Le film ne rapporte que 110 millions de dollars alors qu'il en avait coûté 140, selon la page du film sur le site Box Office Mojo (<http://boxofficemojo.com/movies/?id=treasureplanet.htm>) . Page consultée le 9 août 2010.
37. Jacques Baudou (2009), p.104.
38. Jacques Baudou (2009), p.78.
39. Sur ce sujet, voir *Yellow Submarine* n°134 « Jeu est un autre », Les Moutons électriques, éditeur, 2009, en particulier l'article de Nicolas Lozzi « Une petite histoire du jeu » (p.7-26) et l'article de Raphaël Colson « Les raconteurs d'histoires et les faiseurs d'univers » (p.61-85). Sur l'histoire des jeux de rôle et leur interaction avec les autres domaines ludiques et artistiques, cf. Olivier Caïra, *Jeux de rôle, les forges de la fiction*, CNRS éditions, 2007, première partie. Voyez aussi les articles connexes jeu de société, wargame, jeu de rôle, jeu de figurines, jeu de cartes à collectionner, livre-jeu.
40. Sur l'invention des jeux de rôle, cf. Olivier Caïra, *Jeux de rôle, les forges de la fiction*, CNRS éditions, 2007, pp.15-18.

## Bibliographie

Les références ci-dessous forment une partie des sources des articles liés à cette page, et particulièrement à l'article Sous-genres de la fantasy.

## Ouvrages

---

- Jacques Baudou, *La fantasy*, Presses Universitaires de France, coll. « Que sais-je? », 2005

- Jacques Baudou, *L'Encyclopédie de la fantasy*, Fetjaine, 2009
- Anne Besson, Myriam White-Le Goff et alii, *Actes du colloque du CRELID : Fantasy, le merveilleux médiéval aujourd'hui*, Bragelonne, 2007  
Colloque organisé les 16 et 17 mars 2006.
- Anne Besson, *La Fantasy*, Klincksieck, coll. « 50 questions », 2007
- (en) John Clute, John Grants (editors), *The Encyclopedia of Fantasy*, Orbit, 1997
- Olivier Davenas, André-François Ruaud, *Panorama illustré de la fantasy & du merveilleux*, Les Moutons Electriques, 2004
- Jacques Goimard, *Critique du merveilleux et de la fantasy*, Pocket, coll. « Pocket Agora », 2003
- Mats Lüdun, *La Fantasy*, Ellipses, 2006
- Estelle Valls de Gomis, Léa Silhol, *Fantastique, fantasy, science-fiction : Mondes imaginaires, étranges réalités*, Autrement, 2005  
Deux chapitres (l'un de Léa Silhol, l'autre d'André-François Ruaud) parlent des évolutions récentes de la fantasy.
- André-François Ruaud, *Cartographie du merveilleux*, Gallimard, coll. « Folio SF », 2001

## Voir aussi

### Articles connexes

---

- Fantasy dans la littérature de jeunesse en français
- Sous-genres de la fantasy

### Liens externes

---

#### Études universitaires

---

- Association Modernités médiévales (<http://www.modernitesmedievales.org/>) étudiant la résurgence des thèmes médiévaux aux XIXe-XXI<sup>e</sup> s.
- Centre d'Étude et de Recherche sur les Littératures de l'Imaginaire (CERLI) (<http://www.cerli.org/>)
- Le tag « fantasy » (<http://www.fabula.org/tag/fantasy>) et le tag « merveilleux » (<http://www.fabula.org/tags/tagview.php?tag=merveilleux>) sur le site de recherche littéraire Fabula

#### Base de données

---

- Catégorie « littérature fantasy » ([http://www.dmoz.org/World/Fran%c3%a7ais/Arts/Genres/Science-fiction\\_et\\_fantastique/](http://www.dmoz.org/World/Fran%c3%a7ais/Arts/Genres/Science-fiction_et_fantastique/)) de l'annuaire dmoz

#### Sites d'information

---

- Elbakin.net (<http://www.elbakin.net/>) , site sur la fantasy: actualités, dossiers, communauté, critiques.
- Lefantastique.net (<http://www.lefantastique.net/>) , site portant sur la littérature, cinéma, musique, bande dessinée, jeux de fantasy.

Ce document provient de « <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fantasy&oldid=84041643> ».

Dernière modification de cette page le 13 octobre 2012 à 13:43.

Droit d'auteur : les textes sont disponibles sous licence Creative Commons paternité partage à l'identique ; d'autres conditions peuvent s'appliquer. Voyez les conditions d'utilisation pour plus de détails, ainsi que les crédits graphiques. En cas de réutilisation des textes de cette page, voyez comment citer les auteurs et mentionner la licence.

Wikipedia® est une marque déposée de la Wikimedia Foundation, Inc., organisation de bienfaisance régie par le paragraphe 501(c)(3) du code fiscal des États-Unis.