



Définition des genres de Fantasy

mercredi 16 novembre 2005, par [Tibas Elgil Bregorn](#)

Comment décrire les univers de la Fantasy ?

On pourrait résumer de la façon suivante en décrivant ceux qui les animent. Des êtres qui détiennent des superpouvoirs, tantôt parce qu'ils les ont toujours eus (dieux, démons, êtres fabuleux, mythologiques), tantôt parce qu'ils les ont acquis en franchissant des épreuves, des rites de passage.

Ce sont des univers de rêve où la magie, le fabuleux, le féérique existent : recoins oubliés d'un monde, passés mythiques, avenir mythiques, mondes parallèles.

Certains cycles sont construits autour de principe particuliers : Il y a les grandes épopées où le héros prend la tête d'un groupe représentant l'élite des forces oeuvrant pour le bien de son monde. Souvent on le suit de l'enfance jusqu'à sa victoire. La distinction très nette entre le camp allié et le camp ennemi n'empêche pas les rapports humains d'être riches et complexes.

Quelques exemples : *La saga de Terremar*, *Le Seigneur des Anneaux*, *La Belgariade*, *La Mallorée*, *le cycle des Portes de la Mort...*

Un autre modèle est aussi celui du roman d'aventure. Le héros est seul, hanté par des problèmes personnels, toujours prêt à vendre ses services et incapable de capitaliser le fruit de ses exploits. Il ne peut compter que sur ses "qualités" humaines ou non-humaine pour affronter des adversaires toujours plus puissants issus parfois de ses tourments intérieurs.

Quelques exemples : Les livres de Leiber ou Le cycle du Multivers de Moorcock. L'heroic-fantasy est à l'heure actuelle le genre le plus en vogue de la littérature fantastique

L'Heroic Fantasy

La geste des chevaliers qui triomphent contre les forces du mal. Les contes de fées... En film on trouvera « le Seigneur des Anneaux », fidèle adaptation du roman de Tolkien. Là, les forces du bien doivent triompher des forces du mal. C'est également le cas de « Harry Potter ». On parlerait plus en France du Merveilleux.

La Dark Fantasy

Cette fois les superpouvoirs sont plutôt un mystère. Leurs détenteurs secrets sont mal localisés dans des abîmes situés au bord du monde et séparés de nous par de fragiles barrières. Des univers parallèles ? Allez savoir, nous ne sommes jamais invités à partager leur vie quotidienne, même quand nous basculons dans quelques enfers souterrains. Ce sont eux qui viennent nous rendre visite et nous précipitent dans les profondeurs les plus noires de notre esprit.

La Dark Fantasy est très proche en fait du genre Terreur mais repose plus sur un concept d'inversion du mythe traditionnel de l'Heroic Fantasy. Le héros ne peut jamais gagner et se trouve toujours dépassé par les événements. Il perd souvent la Vie ou la raison et si il pense avoir réussi son combat c'est presque toujours pour s'apercevoir ensuite que cela faisait parti d'un plan plus vaste ourdi par les forces obscures mêmes qu'il combattait.

Un autre mythe vivace également très exploité par les auteurs de ce style est celui de la damnation ou celui du antihéros. Champion du mal ou de la



perversion, ils en deviennent attachants car on ne peut éprouver que compassion et tendresse envers ces reflets sombres de nous-mêmes et ils représentent en fait l'expression secrète du désir que chacun éprouve à un moment de son existence.

C'est le fantastique le plus sombre, qui ne se finit pas toujours bien et qui fait entrer en scène les démons, humains ou non. En film, « Excalibur » (la version avec la musique des Carmina Burana et l'air de Wagner à la fin lorsque l'épée s'enfonce dans l'eau) peut être classé dans la Dark-fantasy. Nombre de films existent dans cette catégorie, lesquels cherchent le plus souvent à raconter une histoire qui fasse peur.

La Science-Fantasy

Il y a maintenant un espace commun entre la science la plus cartésienne et la magie la plus

mystérieuse. Les phénomènes les plus imprévus (ou les superpouvoirs les plus impressionnants) ne sont plus cantonnés dans des mondes cloisonnés, ni réservés à des êtres inaccessibles : un simple voyage suffit pour les rencontrer. Un voyage, donc une aventure, parfois même une double aventure : trajet en astronef dans un espace inhospitalier, trajet (après naufrage) à la surface d'une planète inconnue ou l'on va de surprise en surprise.

A la limite, l'exploration est si passionnante qu'elle se suffit à elle-même : en rencontrant des coutumes et des conditions de vie extravagantes, le lecteur est tout à fait dépaysé ; il n'en demande pas d'avantage (Vance). Les superpouvoirs, quand ils existent, rendent la vie plus compliquée - plus intéressante aussi - pour ceux qui en sont affectés (Bradley, McCaffrey) ; ils concourent à renforcer l'étrangeté du monde plutôt qu'à durcir la lutte du bien et du mal. Les dieux font partie de la nature. Tout le problème est de savoir dans quel espace va se situer l'aventure.