

Parcours Hobbit, thème « Histoire de la fantasy » Mythes et légendes, à l'origine de la fantasy ?

Anne Besson

On a vu lors de la semaine zéro que la fantasy était un genre du merveilleux mais aussi que sa naissance était liée à une modernité industrielle et urbaine. Autrement dit, mythes, légendes et conte, contrairement à ce qu'on entend parfois, ne sont pas « déjà » de la fantasy, car ces récits sont nés dans d'autres contextes bien plus anciens où ils n'avaient ni la même forme, ni le même sens, ni la même valeur.

La fantasy et ses sources

La fantasy cependant appartient bel et bien à la même « famille » des récits merveilleux dont elle est la dernière, la lointaine descendante – et en tant que telle, il est naturel qu'elle en récupère l'héritage : la fantasy va donc exploiter, en le retravaillant, un patrimoine ancestral, celui des premiers récits de l'humanité, qui n'avait cessé de se transmettre sous des formes diverses au fil des siècles. Il est évident qu'aujourd'hui nos enfants ne découvrent pas les mythes et légendes de l'Antiquité gréco-latine par exemple à travers les épopées d'Homère ou les *Métamorphoses* d'Ovide, ni même toujours via les extraits qui leur en sont présentés en classe de 6^{ème}, mais bien plus volontiers en suivant les aventures des « héros de l'Olympe » dans les romans de Rick Riordan dont les personnages sont les fils de Poséïdon, Athéna ou Hermès, ou encore en se passionnant pour le bestiaire foisonnant du monde de Narnia ou de Harry Potter – centaures, dryades, faunes, hippogriffes, et encore minotaures et pégases, qui au départ étaient des créatures uniques et sont devenus au passage de véritables peuples.

Je n'entrerai pas dans le détail des distinctions entre les différents récits-sources, qui ont tous des origines orales et se rencontrent dans les civilisations les plus diverses : pour le dire vite, les mythes dont je parle ici (car le terme « mythe » a beaucoup de nuances de sens), sont des récits sacrés fondateurs, le plus souvent étiologiques (c'est-à-dire qu'ils racontent comment une réalité est venue à l'existence : pourquoi fait-il nuit, comment les hommes sont-ils apparus, que fait cette montagne ici ?) ; les légendes en sont proches car elles ont également pu être tenues pour vrai – elles exprimaient une forme de vérité faisant l'objet d'une adhésion collective – mais elles se contentent de rapporter les exploits de tel ou tel héros, sacré ou profane : on parlera de « légende arthurienne » pour le roi Arthur et ses compagnons, tandis que la *Légende dorée*, célèbre ouvrage hagiographique rédigé en latin par Jacques de Voragine au XIII^e siècle, extrêmement populaire à la fin du Moyen Âge et tout au long de l'ancien régime, est une compilation de très nombreuses vies de Saints catholiques. Enfin, le conte n'a pas le même statut que les mythes et légendes au sein du « folklore », c'est-à-dire des récits du peuple : ce n'est pas un récit « vrai », mais une petite histoire dont le but peut être moral



et/ou divertissant et qui suit, en particulier dans le cas du « conte merveilleux » qui nous occupe, des codes narratifs très récurrents et reconnaissables. Isabelle Olivier vous parlera de cette *fairy tale fantasy* la semaine prochaine : je me concentrerai donc sur les mythes et légendes.

La fantasy mythique

Comme la fantasy, on l'a vu, aspire au sacré, cherche à nous mettre en contact, lecteurs et spectateurs d'aujourd'hui, avec une grandeur disparue de notre monde, elle est en toute logique attirée avant tout vers le mythe : le grand spécialiste André-François Ruaud, auteur de plusieurs ouvrages de présentation du genre et par ailleurs éditeur de littératures de l'imaginaire, la décrit d'ailleurs comme « *[u]ne littérature qui se trouve dotée d'une dimension mythique* ». Si toute fantasy touche au mythe et mythifie son objet, on parle cependant de « *myth Fantasy* » dans un sens plus restrictif, parmi d'innombrables sous-catégories proposées : celle-ci, au sein de la *High Fantasy* (« haute » fantasy, fantasy sérieuse, aux enjeux élevées, se déroulant entièrement dans un monde secondaire), qualifie des œuvres qui se préoccupent directement, en mimant la posture mythographique, de présenter ou de reprendre des panthéons et des récits fondateurs.

Le *Silmarillion* de Tolkien en constitue un grand exemple : paru de façon posthume en 1977 dans une version synthétique préparée par son fils Christopher, ce recueil raconte la création du monde d'Arda, celle des différents peuples, elfes, nains ou hommes, nous parle des différentes entités qui ont orienté la marche du monde en ses commencements et plus généralement nous conte les hauts faits des premiers âges des elfes – par exemple la submersion de l'île de Numenor, qui constitue une variante sur le mythe de l'Atlantide rapporté notamment par Platon. Lord Dunsany avant Tolkien avait déjà proposé, avec *Les Dieux de Pegāna* (en 1905), une introduction à son univers en forme de cosmogonie. A la suite du succès de Tolkien, beaucoup d'auteurs comme David Eddings ou Robert Jordan, tendent à commencer leur récit en plusieurs tomes par un mythe de création, ou une légende qui va justement renaître au moment où se déroule l'action. Ils ne vont cependant pas plus loin, se contentant de proposer des extraits des « mythes et légendes » de leur monde, qui produisent un bel effet de profondeur temporelle et donnent ainsi un vrai plus au sentiment de complétude et de vraisemblance de ces univers.

Plus largement, il semble difficile de construire un monde alternatif sans y poser au moins la question des croyances ou des religions instituées : quels sont les Dieux, y a-t-il des formes de culte organisé et alors quelle place tiennent l'Eglise ou les Eglises dans l'organisation politique de tel ou tel état ? le plus souvent, il sera question de panthéons polythéistes, et parfois de leur conflit avec d'autres formes de foi, notamment monothéistes : on peut penser aux 12 dieux (qui sont en réalité 13 avec le « gardien véreux », dieu des voleurs et des criminels, celui de nos héros) dans la série en cours des *Locke Lamorra* de Scott Lynch, ou bien sûr aux religions



successives du Westeros de George Martin – les Anciens Dieux qu'on honore dans des bois sacrés et qui survivent dans les croyances du Nord, les 7 dieux des Andals, visages divers d'une même divinité, qui est la religion officielle, dominante, avec les Septons, les Septas, les Septuaires, et puis des cultes monothéistes plus marginaux, comme celui du Dieu-Noyé dans les Iles de Fer, mais agressifs et expansionnistes, comme celui du Dieu de Lumière de la prêtresse rouge Mélisandre, qui donne de bien grands pouvoirs à ses adeptes... La fantasy peut ainsi poser la question du rapport entre les hommes et leurs dieux dans des univers où ces derniers sont très présents, parfois physiquement – dans *La Trilogie de l'Héritage* de N.K. Jemisin par exemple, Les Dieux, innombrables, ont été punis par leur Père, et vivent depuis lors dans la cité de Ciel auprès des hommes qui peuvent les asservir, ou en tomber amoureux...

Quels mythes ? Recréation cohérente, reprises ou syncrétisme

Pour en revenir aux sources, aux influences qu'on peut retracer derrière l'invention des auteurs de fantasy, il y a trois grandes options principales

- Soit on a affaire à une recréation cohérente : les emprunts mythologiques sont diffus – il n'y a pas de Dieu ou de héros directement cités, on reconnaît seulement des échos de traditions existantes, un milieu culturel retravaillé de manière à se fondre dans un nouveau tout harmonieux. Même si l'Asie ancestrale par exemple peut aussi fournir une atmosphère fascinante, c'est le Nord-Ouest de l'Europe, les mythologies germaniques, nordiques et celtiques, qui domine clairement – c'est bien de là d'ailleurs que nous viennent les dragons... Dès les origines du genre, l'intérêt pour les textes islandais et scandinaves est partagé par William Morris ou E.R. Eddison. C'est via ces mêmes traditions que Tolkien est venu au genre de la *fantasy* : amoureux des langues anciennes (l'anglo-saxon, le finnois, le gallois) et inventeur de langues imaginaires sur ces patrons, il y trouvait les œuvres, Eddas et sagas islandaises, *Kalevala* finlandais, susceptibles de fournir un cadre de fiction à ses créations philologiques. Robert Howard de son côté imagine pour son héros Conan un monde « proto-historique », comme un avatar très ancien du nôtre et fait des Cimmériens, le peuple de Conan les équivalents des Gaëls, des Irlandais.
- Je propose de regrouper sous le nom de « reprises » les textes qui se présentent directement comme des réécritures, en général des expansions, de mythes ou d'épisodes légendaires. Par nature, les mythes sont constitués d'un ensemble mouvant de versions, et le texte de fantasy se donne alors comme poursuivant cette démarche. Mais cela implique de s'appuyer sur des sources suffisamment bien connues de tous pour être au moins reconnaissables. On va donc y rencontrer : la légende arthurienne (à laquelle Marion Zimmer Bradley ou de Gillian Bradshaw donnent pour toile de fond le monde celte ou celtique scientifiquement mal connu, ce qui leur permet à la fois de replacer le roi dans son contexte d'origine, le Vème siècle anglais, et d'y faire surgir les enchantements des druides et des sorcières), l'Antiquité gréco-latine surtout, la Bible dans une moindre



mesure – parce que c’est là, pour le lecteur occidental de fantasy, que se trouvent les histoires qu’on connaît et qu’on va donc pouvoir reconnaître. Pour apprécier le plaisir de la variation, il faut connaître au moins la trame de départ. Un film comme *Le Choc des Titans* de Louis Leterrier se réfère très directement à la mythologie grecque, et en particulier à l’histoire de Persée et Andromède. La trilogie historique de David Gemmel sur la Guerre de Troie a pour point de départ le récit de *L’Illiade*, *Lavinia* d’Ursula Le Guin développe quelques vers de la fin de *L’Enéïde* de Virgile, rendant le point de vue de la dernière épouse du héros Enée. Exemples de « Fantasy biblique » inspirés par l’Ancien Testament, *Plus grands sont les héros* de Thomas Burnett Swann, autour du personnage de David (son combat contre Goliath, son amour pour Jonathan) ou le récent film de Darren Aronofsky, *Noé*, qui fait de l’histoire classique du déluge un grand spectacle de fantasy.

- enfin, beaucoup d’œuvres profitent de ce que la fantasy arrive à la fin de l’histoire du merveilleux pour puiser librement un peu partout dans l’histoire des mythes et légendes, pour un résultat qu’on qualifie de syncrétique. C’est le cas de beaucoup d’univers de fantasy pour la jeunesse (de Narnia à Rowling en passant par *L’Histoire sans fin* de Michael Ende), et de la plupart de ceux de la fantasy dite urbaine, qui se déroule dans notre monde : c’est le cas chaque fois que celui-ci est donné comme le dernier refuge, secret, des entités et créatures des anciens récits merveilleux, comme dans *American Gods* de Neil Gaiman, magnifique représentant de cette tendance avec aussi son roman graphique *Sandman*. On y découvre que chaque peuple immigrant a amené avec lui aux Etats-Unis ses croyances et donc ses Dieux –, mais comme aujourd’hui les dieux slaves ou égyptiens, les djinns ou les afrits n’ont plus guère d’adeptes, ils survivent en marge de la société, presque éliminés par de nouveaux dieux, ceux de la consommation et des médias. C’est aussi une façon de dire que la fantasy est bien le genre qui permet aux mythes, aux grandes histoires, de se perpétuer jusqu’à nous.

Anne Besson

