

# Parcours Hobbit, thème « La fantasy dans les médias »

## La fantasy au cinéma

Anne Besson

On vient de voir qu'une part importante du marché des jeux vidéo, le RpG pour l'essentiel, est dominée par l'imaginaire fantasy, que les jeux exploitant un type d'univers fictionnel et de canevas narratif « medfan » ont remporté un succès constant et jamais démenti au fil de la courte histoire de ce média. Ça n'est en revanche pas toujours le cas, y compris aujourd'hui, des tentatives, pourtant nombreuses, de transpositions de ces mêmes recettes au cinéma. Si on met à part le cas du cinéma d'animation, dont je vais parler d'abord, la fantasy passe souvent assez mal sur grand écran, il faut le reconnaître, alors même que la science-fiction, genre voisin, ailleurs en perte de vitesse, y impose ses blockbusters avec régularité. La simplicité qui est nécessaire, appréciée et donc récurrente dans les jeux, ou encore le sérieux qui fait la noblesse des romans, risquent de se transformer en avalanche de kitsch et de clichés une fois transposés sur pellicule. Le cinéma est peut-être le seul média à pouvoir nous faire voir la Merveille, il propose pour cela l'expérience idéale ; le lien entre illusion et émerveillement remonte d'ailleurs aux origines du 7<sup>ème</sup> art, avec George Méliès, magicien et maître des effets spéciaux. Mais l'histoire des films de *fantasy* témoigne de difficultés intrinsèques qui sont avant tout techniques, et on va donc voir dans un 2<sup>ème</sup> temps comment le cinéma de fantasy est sans cesse obligé de réinventer ses dispositifs technologiques, d'améliorer ses effets spéciaux, pour parvenir à convaincre les spectateurs.

### Les films pour enfants

#### *Les films d'animations*

D'un point de vue technique justement, l'animation, que ce soit à partir de dessins classiques ou numériques, se prête parfaitement à la représentation du merveilleux, car elle bénéficie d'une liberté que n'autorisent pas les prises de vue réelles. Les films d'animation s'adressent majoritairement au jeune public, le merveilleux aussi ; ainsi, dans les productions des studios Disney, qui tiennent une place une place décisive depuis plusieurs générations dans les représentations que se construit le jeune public, on va croiser de nombreuses adaptations de contes traditionnels, mais aussi celles des ouvrages fondateurs de la fantasy pour enfants, de Lewis Carroll et James Barrie (*Alice au pays des merveilles*, *Peter Pan*), et encore, sur un versant plus proprement médiéval, de celles de T.H. White, pour *Merlin l'Enchanteur*, ou Lloyd Alexander, pour *Taram et le chaudron magique*. D'autres firmes américaines concurrentes ont également investi ce terrain, avec par exemple *Le Cygne et la Princesse* (1994) ou *Excalibur, l'épée magique* (1998). Si un gros succès d'animation numérique a particulièrement marqué la précédente décennie, celui de la série parodique *Shrek*, qui relève de la *fairy tale fantasy*,



des techniques d'animation classiques continuent à s'imposer très largement, avec une poésie inégalée. On peut évoquer l'animation image par image avec les œuvres plutôt *dark* de Henri Selick, *L'étrange Noël de M. Jack*, avec Tim Burton ou *Coraline*, adapté de Neil Gaiman. Et pour sortir de la sphère d'influence nord-américaine, on peut citer des réussites françaises, comme celle bien sûr de Michel Ocelot avec ses fameux *Kirikou*, contes africains pleins de magie et de malice, ou encore ses *Princes et princesses* ou *Contes de la nuit* en papier découpé animé à la façon du théâtre d'ombres. Et bien sûr, le continent merveilleux de l'animation japonaise, dominée par les productions du studio Ghibli, nourries de mythes et légendes, avec le grand maître Hayao Miyazaki, et ses chefs d'œuvres *Princesse Mononoké*, *Le Voyage de Chihiro*, *Ponyo sur la falaise* ou encore *Le Château ambulant*, adapté du *Château de Hurler* de Dianna Wynne-Jones ; son collègue Isao Takahata s'est aussi penché sur la vie des *kami* et autres *yôkai* de la tradition légendaire shintoïste, quand son fils, Goro Miyazaki, proposait avec les *Contes de Terremer* une adaptation des œuvres de fantasy d'Ursula Le Guin.

### *Les films en prises de vue réelles*

C'est encore le jeune public qui est visé par une bonne part de la production en images réelles – « réelles » même si, quand on parle de fantasy, le trucage y tient forcément une bonne place ! Souvent adapté de romans de fantasy jeunesse, ils sont régulièrement rediffusés à la télévision à l'occasion des fêtes de Noël notamment, comme si la fraîcheur du *regard* porté sur eux par des générations d'enfants leur valait un renouvellement minimal, et une certaine indulgence nostalgique a posteriori ; on peut ainsi penser au *Bandits, bandits* de Terry Gilliam, avec ses nains explorateurs du temps (1981), à *L'Histoire sans fin* de Wolfgang Petersen d'après Michael Ende en 1984, ou encore à *Willow* (Ron Howard, 1988), qui vise un public familial avec son histoire de nains recueillant un bébé humain. On n'est pas si loin de ce que moque un grand film parodique, l'hilarant *Princess Bride* de Rob Reiner (1987), d'après William Goldman... Dans la décennie suivante, en 1998, *Le Petit Monde des Borrowers*, d'après Mary Norton, est une jolie variation, techniquement crédible, sur un minuscule peuple domestique – désormais en concurrence avec la version Ghibli de 2010, *Arrietty, le petit monde des chapardeurs*. En revanche, les décalages esthétiques et techniques dont je parlais au début de cette vidéo sont manifestes dans des films pourtant bien connus et très médiatisés à leur sortie, comme *Le Seigneur des Anneaux* de Ralph Bakshi, abandonné après son premier épisode en 1978, et sa technique du rotoscope, ou encore *Dark Crystal* de Jim Henson en 1982, film de marionnettes pourtant appuyé sur une très belle équipe artistique.

Si beaucoup plus récemment, les adaptations de « Harry Potter », en bonne partie supervisées par J.K. Rowling, ont été des réussites, surtout révélatrices cependant des nouvelles dynamiques de synergie médiatique à l'œuvre dans ce secteur, des myriades de films se sont engouffrés dans cette brèche mais bien peu ont rencontré leur public, même celui des enfants : ç'a été le cas des adaptations par les studios Disney des *Chroniques de Narnia* de C.S. Lewis, à partir de 2005, stoppées tout de même après 3 épisodes en raison de résultats économiques décevants, de la trilogie *Arthur et les Minimoys*, romans et films de Luc Besson, mais seul le premier volet, en 2006, a été un vrai succès. C'est tout de même mieux que les catastrophes essuyées par des films pourtant portés par un budget conséquent et/ou un



succès en librairie, *Eragon*, d'après Christopher Paolini, *Cœur d'encre* d'après le bestseller de l'allemande Cornelia Funke et surtout *La Boussole d'Or* d'après Pullman, énorme « accident industriel » pour New Line productions.

### Histoire du genre... et des techniques

Le cinéma de *fantasy* a produit quelques chefs-d'œuvre, et beaucoup plus souvent suivi des modes successives et éphémères ; au total cependant, tous les sous-genres de la *fantasy* y ont trouvé une traduction visuelle qui a accompagné non seulement les grandes étapes de leur découverte par le public (le cinéma est très important pour ça, il permet la pénétration d'un imaginaire dans la sphère sociale), mais aussi les grandes étapes des techniques d'effets spéciaux.

On peut commencer cette histoire avec le merveilleux oriental inspirés des *1001 nuits* : assez délaissé sur le versant littéraire, il a durablement inspiré les cinéastes, notamment dans les années 20 (*Le Voleur de Bagdad* de Raoul Walsh est un parmi les nombreux grands rôles de Douglas Fairbanks, la star du muet), et surtout dans les décennies 40 et 50, grâce à la technique d'animation image par image de miniatures intégrées à des prises de vue réelles, pour rendre les combats contre les monstres, dans laquelle Ray Harryhausen était passé maître (par exemple dans *Le Septième voyage de Sinbad*, 1958). L'effet de mode autour d'une telle esthétique se traduit aussi beaucoup dans le genre du péplum, qui est souvent proche de la fantasy, et perdure alors, de plus en plus kitsch, jusque dans les années 70.

Les années 80 ont pour leur part vu se multiplier les films de *sword and sorcery*, dans la lignée du succès du premier *Conan* en 1981 ; même si on est nombreux à être attachés à ce film, très éloigné de Howard mais plein de scènes et de répliques mémorables, il faut tout de même avouer qu'il s'apprécie mieux avec une bonne dose de 2<sup>nd</sup> degré. *Legend* de Ridley Scott (1985), avec Tom Cruise est assez pénible à revoir avec sa licorne baignant dans une lumière à la David Hamilton et ses méchants tout à fait hideux ; même le chef-d'œuvre incontesté du cinéma de fantasy de l'époque, *Excalibur* de John Boorman, vision de la légende arthurienne inspiré de Malory, apparaît daté quand on le revisionne, avec ses gammes chromatiques tranchées et son interprétation hiératique. Dans ces films largement réalisés en studio, décors, maquillages et prothèses nous semblent aujourd'hui terriblement artificiels - et c'est alors la beauté de l'histoire, la réussite de l'atmosphère, la qualité des acteurs, qui peut faire la différence, comme dans *Ladyhawke*, conte médiéval d'amants enchantés (Richard Donner, 1984), ou plus récemment *Stardust, le mystère de l'étoile* (Matthew Vaughn, 2007). Les années 90 voient le développement des trucages numériques, mais leur rendu visuel, car il est évolué très vite, est victime d'obsolescence rapide – par exemple ceux de *Cœur de dragon* de Rob Cohen, film de 1996.

Au total, on est bien en peine pour citer dans le cinéma de *fantasy* un succès véritablement pérenne, comme l'est par exemple celui de la trilogie *Starwars*, que George Lucas a d'ailleurs tenu à « remasteriser » avec les nouvelles techniques numériques à sa disposition, et qui se laisse toujours revoir avec autant d'émerveillement. Notre merveilleux, medfan en particulier, car c'est moins vrai du conte, vieillit pour sa part beaucoup plus mal à l'image. Pour



continuer la comparaison avec la science-fiction au cinéma, on ne trouverait guère d'équivalent non plus à ses chefs-d'œuvres insensibles au passage du temps (le *2001* de Kubrick en premier lieu) ni même à sa production très régulière de blockbusters (durant les années 2000 par ex, tous les Spielberg, tous les Will Smith...).

La *fantasy*, elle, a produit UN « phénomène », battant tous les records d'entrée : c'est bien sûr la trilogie du *Seigneur des anneaux* de Jackson (2001-2003). Pour ces 3 films mondialement appréciés et couronnés d'Oscar, pas de problème de scénario, avec l'inépuisable œuvre de Tolkien en arrière-plan d'une adaptation revendiquant le plus grand respect de l'œuvre originale (les fans du roman ont pu s'insurger de telle ou telle option, mais les réactions n'ont pas été trop mauvaises dans l'ensemble), et les meilleurs effets spéciaux alors disponibles, puisque Jackson avait justement attendu, pour se lancer dans l'aventure, de disposer des outils nécessaires à la concrétisation de sa vision du livre – motion capture et incrustation sur écran vert notamment. Cet exemple fait donc figure d'exception – et même dans ce cas, on peut déjà juger, face à la trilogie du *Hobbit* qui, dix ans plus tard, reprend les mêmes partis pris esthétiques en faisant à nouveau évoluer la technique (les 48 images/seconde), que le film (et ses acteurs) ont nettement vieilli. Gros succès publics à nouveau, les films tirés du *Hobbit* ont en revanche été, en outre, beaucoup plus mal accueillis par les fidèles de Tolkien ; l'énorme bataille finale par exemple, qui devait être une prouesse technologique, frappe aussi par ses incohérences scénaristiques et son montage haché.

La dernière avancée en date, les tournages et l'équipement des salles pour la 3D, a provoqué à son tour un afflux de projets, privilégiant bien sûr les genres de l'imaginaire. Ils peuvent tirer au mieux parti de l'illusion mimétique permise par la 3D, parce qu'ils ont besoin d'une telle vraisemblance pour être crédibles aux yeux des spectateurs d'aujourd'hui. Le premier gros succès de cette technologie, ç'a été *Avatar* de James Cameron, mais de façon significative, ce grand film célébrant la magie de l'immersion se rattache pourtant à la SF, et non à la fantasy. Jake le paralytique, qui retrouve le sens de la vie en se projetant dans la peau d'un Na'vi bleu de trois mètres, est un soldat du futur plongé dans un caisson d'immersion. La planète Pandora et sa mystique de connexion naturelle évoquent un monde fantasy, et la technologie 3D en permet un rendu visuel magnifique, mais le film ne nous laisse jamais oublier cette place de la technologie, pour le héros comme pour le spectateur bien sûr. De son côté, le *Alice* de Tim Burton, toujours en 3D, introduisait dans l'univers de Lewis Carroll (ou de son illustrateur Tenniel) un certain nombre d'innovations, en partie tirées des codes visuels à succès imposés par Peter Jackson – je pense à la scène où Alice devient une guerrière en armure d'argent combattant un dragon – le Jabberwocky ! – dans un décor de tour blanche écroulée qui cite de très près les ruines d'Osgiliath... Le résultat d'un tel mélange n'a là encore pas été très bien reçu.

Le fait que cinéma et fantasy fassent si rarement bon ménage peut nous amener à penser dès lors que l'impact du merveilleux de fantasy repose peut-être moins sur l'émerveillement, au sens d'un choc visuel et sensible tel que le cinéma sait le produire, et davantage sur



l'appropriation collective d'un répertoire fictionnel familial, présent dans les jeux, et qu'on va retrouver dans les séries.

**Anne Besson**

