

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

## L'illustration, média historique de la fantasy

Anne Besson

La fantasy est un genre visuel par essence – que son nom en appelle à l'imagination, et donc aux images, qu'une part si importante du genre soit destinée au jeune public, avide d'illustrations, en donne quelques indices ; et ce n'est pas un hasard si tout au long de l'histoire du genre, de grands auteurs ont été également de grands artistes. La fantasy victorienne surgit au sein d'un mouvement esthétique plus large, marqué par un intérêt pour les mythologies et le folklore, par un retour à une certaine image du Moyen Âge et des débuts de la Renaissance : les réalisations architecturales et picturales en sont particulièrement remarquables, et c'est de là que nous allons repartir dans ce module consacré aux images fixes. Nous regarderons ensemble quelques travaux des générations d'illustrateurs qui se sont succédé déjà, avant de nous intéresser à la bande dessinée de fantasy.

### Aux origines

Le « préraphaélisme » est indéniablement le mouvement qui a façonné l'imagerie d'une certaine fantasy, du côté de la féerie, de la nature, de la légende arthurienne, le mouvement qui a exercé l'influence esthétique la plus durable sur le genre – y compris sur le côté disons « kitsch », d'une joliesse un peu mièvre, qu'on peut y associer. Sous le nom de « préraphaélites », on regroupe deux « confréries » qui se sont rapidement succédé, la 1<sup>ère</sup> en 1848 sous l'impulsion de trois artistes, William Holman Hunt (1827-1910), John Everett Millais (1829-1896), et surtout Dante Gabriel Rossetti (1828-1882), le grand représentant du mouvement au sein d'une famille d'artistes avec ses frères et sœurs ; la 2<sup>nde</sup> en 1852 où se détachent en particulier les noms d'Edward Burne-Jones (1833-1898) et de William Morris (1834-1896) bien sûr, dont on a déjà parlé en tant qu'auteur de fantasy. Le lien est avéré entre la première fantasy et les réflexions artistiques qui se développent au même moment : George McDonald, l'auteur de *Lilith* ou de *Phantastes*, était par exemple proche de John Ruskin, influent théoricien de l'art victorien, des préceptes duquel s'inspirent les premiers préraphaélites. Constatant l'état de stérilité et d'académisme qui affecte la peinture de leur temps, ces jeunes gens politiquement contestataires, à la recherche de liberté et d'authenticité, veulent insuffler une nouvelle dynamique, et pour cela ils se tournent vers le passé. On retrouve le paradoxe de la fantasy : ici, une démarche avant-gardiste passe par un retour aux styles antérieurs à la renaissance classique : les primitifs de la première renaissance pour leur représentation réaliste de la nature, et le gothique, pour sa pureté spirituelle – réalisme et spiritualité, symbolisme, c'est le cocktail préraphaélite qui se traduit par des tableaux denses, colorés, appuyés sur de multiples références historiques et littéraires, exaltant aussi une féminité sensuelle, celle des muses Elizabeth Siddal et Jane Morris.



En France, le peintre Gustave Moreau partage bien des thématiques privilégiées et des partis pris esthétiques avec les préraphaélites anglais ; il est considéré comme un des précurseurs du mouvement symboliste qui s'épanouit en France et en Belgique à la fin du 19<sup>ème</sup> siècle, en réaction au naturalisme triomphant, et qui s'éloigne donc du réalisme dans la représentation qui était un des objectifs des confréries victoriennes. On considère également que l'Art Nouveau – modernisme, modern style - trouve un de ces antécédents directs dans les Arts and Crafts de Morris ; c'est le cas par exemple des gravures d'Aubrey Beardsley.

A cette même période, au tournant des XIX et XXe siècle (fin XIX-début XX) « l'âge d'or de l'illustration » est, entre autres, celui de magnifiques images empreintes de merveilleux. On désigne sous ce terme d'âge d'or, à propos des illustrateurs anglais et américains en particulier, une période plus ou moins longue, marquée par la prospérité et l'expansion des magazines et éditeurs : un ensemble de facteurs techniques essentiellement, permettant des impressions de très belle qualité à des coûts très raisonnables, combiné à l'élargissement du public touché, ont fait que de grands artistes se sont tournés vers la carrière d'illustrateurs, alors très porteuse – je vous laisse admirer les travaux de certains parmi mes préférés : Arthur Rackham bien sûr, mais aussi Sidney Sime, Edmund Dulac, le danois Kay Nielsen et le suédois John Bauer. C'est aussi une très belle époque pour les albums et romans illustrés pour enfants, notamment en ce qui nous concerne pour la fantasy animalière, qui met en scène des sociétés d'animaux anthropomorphisés dans des décors naturels idylliques – comme les œuvres de Beatrix Potter, ou les illustrations de Ernest Howard Shepard, qui accompagne aussi bien *Le Vent dans les Saules* que les premiers *Winnie L'ourson*.

### **Des générations de grands illustrateurs**

Sur plus d'un siècle depuis cet âge d'or, les illustrateurs qui ont marqué l'histoire de la fantasy sont nombreux, mais pour des questions de temps j'en ai sélectionné seulement quelques exemples, qui sont représentatifs par leur importance et leur diversité :

Pauline Baynes d'abord a été l'illustratrice choisie par Tolkien pour *Le Fermier Gilles* et *Tom Bombadil*, puis par C.S. Lewis pour les *Chroniques de Narnia*. Ses images leur sont durablement associées.

Mervyn Peake, lui, donne un autre superbe exemple de romancier illustrateur : on connaît par exemple ses dessins pour *Alice*, et son œuvre écrite, d'une grande originalité, relève de la fantasy - c'est la trilogie de *Gormenghast* dont le décor est celui d'un château gigantesque aux ruines décrites dans un style très visuel précisément, et les personnages d'étonnantes créatures façonnées par un Rituel antique et absurde, des êtres d'une profonde humanité et qui pourtant évoquent des croquis au fusain, des grotesques.

Frank Frazetta est sans doute l'illustrateur de fantasy et science-fiction le mieux connu, indissociable du « boom » américain du genre à la fin des années 60 et dans les années 70, qui correspondent d'ailleurs au pic de sa carrière : il a travaillé pour différents comics dès le début des années 50, mais ce sont ses couvertures pour les *Conan* de Sprague de Camp qui ont rendu célèbre son style dynamique et sombre, vraiment séminale pour la vision de la fantasy héroïque



américaine ; il a également, entre autres, illustré à ce moment-là les rééditions de Burroughs, les *Tarzan* et les *John Carter*.

Brian Froud, et son épouse Wendy Froud sont quant à eux des artistes majeurs de l'époque suivante, et pour leur part ils ont influencé davantage notre vision de la féerie, des différentes créatures merveilleuses des petits peuples, trolls, fées et gobelins.

Et je voudrais terminer tout de même en citant un illustrateur français actuel de grand talent, même s'il est loin d'être le seul : Didier Graffet, auteur de nombreuses couvertures et affiches marquantes, détenteur de plusieurs prix pour sa carrière dans les genres de l'imaginaire.

## La BD :

La bande dessinée de fantasy est un monde à elle seule, avec ses continents, sur lesquels je ne pourrais à nouveau donner que de rapides aperçus : les mangas japonais, que j'aborderais un peu davantage par le biais des *anime*, les comics américains, et les albums dont le format est plus typique de la BD franco-belge. On y trouve nombre de néo-chevaliers et de néo-vikings: pour donner deux premiers grands exemples, au caractère fondateur pour les deux traditions américaines et françaises, c'est *Prince Vaillant* d'Harold Foster à partir de 1937, BD arthurienne tout de suite traduite en France dans les illustrés de l'époque, *Hop-là* puis *Le Journal de Mickey* ; et c'est Thorgal, inventé en 1977 par Grzegorz Rosinski pour *Le Journal de Tintin*, et aussitôt suivi par d'autres séries d'inspiration proche. Dans les deux cas, un cadre peu ou prou « historique » cohabite avec des aventures très souvent merveilleuses – affrontement de créatures et de forces magiques, cette oscillation entre le réalisme médiéval et la fantasy étant un des grands axes qui permet d'aborder ce corpus très riche. Puisque c'est cette dernière veine qui nous intéresse, on peut constater qu'en France elle est relativement discrète, avec seulement quelques exemples importants, depuis *Johan et Pirlouit* de Peyo, dès le début des années 50 dans *Spirou*, Thorgal donc, puis *La Quête de l'Oiseau du temps* de Le Tendre et Loisel à partir de 1983, et enfin les *Chroniques de la Lune Noire* de Froideval et Ledroit, à partir de 1989 –les chefs-d'œuvre de Moebius, Topor ou Druillet sont plutôt SF. Aux Etats-Unis, les décennies 70 et 80 laissent sans doute plus de visibilité aux images d'heroic fantasy, mais c'est toujours le même imaginaire qui domine, dans le sillage de l'énorme succès des éditions de *Conan* : les comics adaptés de Howard, *Conan* donc, et aussi *Kull* ou *Red Sonja*, sont des best sellers Marvel des années 70, entraînant une vague d'épigones ; *Elfquest* de Wendy et Richard Pini, à partir de 1978, se démarque au sein de cette production, avec son esthétique assez psychédélique et son scénario élaboré, d'emblée conçu comme un tout. Autre magnifique Ovni, dans un début des années 90 marqué par une exigence de renouvellement, le *Sandman* de Neil Gaiman, série de dark fantasy exigeante, dont les héros sont Dream, roi des rêves, et donc des cauchemars et des histoires, et sa famille d'immortels, Death, Destiny, les jumelles Desire et Despair, etc.

A partir du milieu des années 90, le genre explose, en BD comme en littérature. L'adaptation continue d'être une constante du comics de fantasy, qu'il s'agisse de mettre en images des sources ludiques ou romanesques : après *Donjons et Dragons*, ce sont *Warhammer* et *World of Warcraft*, et côté romans *The Wheel of Time* (à partir de 2005) ou *Game of Thrones* (depuis



2011). *Fables* de Bill Willingham, qui retrace depuis 2005 l'existence des personnages de contes en exil dans notre réalité a été, à l'inverse, plutôt moteur pour le retour actuel de la *fairy tale fantasy*. En France l'impulsion décisive a été donnée par le succès des *Lanfeust* d'Arleston et Tarquin, puis des autres séries consacrés au monde de Troy, qui relève d'ailleurs plutôt de la *planet fantasy*. L'album de fantasy est aujourd'hui solidement installé comme un élément structurant du marché – Delcourt, qui avait déjà la belle collection « Terre de légendes » et publiait *Arthur, une épopée celtique* de Chauvel et Lereculey, a racheté en 2011 la maison d'édition toulonnaise Soleil, qui avait publié les *Lanfeust* et confié à partir de 2002 une collection spécifique, « Soleil Celtic », à Jean-Luc Istin, lui-même auteur des populaires *Merlin* ou *Grimoire de féerie*. C'est toujours Delcourt qui a accueilli une des aventures les plus étonnantes de la BD française de fantasy, l'hyper-série *Donjon* scénarisée par Sfar et Tronhdheim, deux grandes figures hyper-productives du milieu, et confiée à différents dessinateurs – des centaines d'albums étaient prévus et il y en a tout de même eu déjà 41, dans 5 séries plus un « Bonus », jusqu'à la conclusion peut-être provisoire de 2014 : où l'on retrouve le caractère accueillant, intensément *productif*, des univers de fantasy, et en l'occurrence de la parodie de jeu de rôles, avec ses niveaux, ses variantes, ses types de personnages toujours récurrents et toujours différents.

**Anne Besson**

