

Parcours Hobbit, thème « La fantasy dans les médias »

Une construction multimédiatique

Anne Besson

Quand on parle de fantasy, il est constamment question de « mondes », d'« univers » - non seulement parce que les œuvres nous font découvrir d'autres géographies, celles des mondes secondaires où elles prennent place, mais aussi parce que ces œuvres elles-mêmes se donnent à appréhender comme des mondes : ce sont de vastes constructions, qui se déploient sur un temps long et, de façon assez systématique, sur plusieurs supports médiatiques. On a l'impression d'avoir à faire au « monde de Narnia » par exemple parce que sa « réalité » paradoxale n'est pas faite que de mots, mais aussi d'images, fixes ou animés, et de sons. On ne reçoit pas seulement les univers de fantasy de façon passive, mais aussi par le biais de l'appropriation ou de l'interaction, avec les parties de jeux de rôle ou de jeux vidéo qui s'y déroulent... Ce n'est pas un hasard si la fantasy a pris une place si importante dans les pratiques et consommations culturelles contemporaines : Internet favorise l'effet-monde, le crée et le recherche ; il se trouve que les genres de l'imaginaire, science-fiction et surtout fantasy, se prêtent parfaitement à ces attentes, et que leur magie fait écho à celle des « nouveaux mondes » du numérique.

On va observer deux exemples très différents de cet aspect spontanément multimédiatique des univers de fantasy : celui, fondateur, de la Terre du Milieu de Tolkien, et ceux, beaucoup plus proches de nous, de la fantasy humoristique française, le Donjon de Naheulbeuk et *NOOB*. Et on terminera par un petit excursus du côté de la musique et de son rôle dans les univers de fantasy.

L'exemple de la Terre du Milieu de Tolkien

L'ambition qui va consister pour la fantasy à créer des mondes a bien entendu pour modèle sans doute indépassable l'œuvre de Tolkien, dont on a déjà parlé à plusieurs reprises, et sur laquelle je vais revenir ici sous l'angle de son progressif développement multimédiatique. La genèse, fort longue, de l'œuvre écrite, donnait le sentiment d'avoir accès à un monde très cohérent et cependant très divers, découvert d'abord par le biais d'un court roman pour la jeunesse, puis d'un long roman épique paru sous la forme d'une trilogie et doté de copieux appendices pseudo-documentaires, puis enfin d'un recueil d'histoires plus anciennes, de mythes et de légendes. Au total de multiples récits se situant dans le même monde, sur des millénaires, un monde doté de sa géographie, de son histoire, de ses langues et généalogies. Les lecteurs de son vivant ont écrit à Tolkien pour lui demander plus d'informations ou de détails sur tel ou tel point (les cadeaux qu'échangent les hobbits par exemple), sans douter apparemment que les réponses soient accessibles, que le monde soit suffisamment complet



pour qu'on puisse ainsi y entrer toujours plus en profondeur. Ça va être en quelque sorte l'objectif que s'assignent les jeux de rôles, on le verra, en proposant à chacun de vivre ses propres aventures dans des mondes *medfan*, très inspirés par Tolkien. Prolonger l'expérience et le plaisir pris à la lecture de Tolkien ou dans les parties de jeux de rôles, c'est aussi ce que visaient les grands cycles qu'on a vus en semaine 1, qui étendaient progressivement l'œuvre de Tolkien aux dimensions d'un genre entier.

C'est cet imaginaire qui s'est progressivement constitué autour de Tolkien et qui correspond à l'idée que l'on se fait de la fantasy dans son ensemble que Peter Jackson va ressaisir dans ses adaptations successives, du *Seigneur des Anneaux* puis du *Hobbit* : un imaginaire ludique, avec le « jeu de rôle des Terres du Milieu » et les premiers jeux vidéo dès les années 80, avec les figurines miniatures qui accompagnent souvent ces pratiques et qui donnent forme aux différents peuples inventés ; un imaginaire surtout qui, comme son nom l'indique, est fait d'images, et d'abord d'illustrations : celles de Tolkien lui-même, dessinateur et peintre au talent certain, celles, caractéristiques de l'appréhension américaine de la fantasy dans les années 70, des frères Hildebrandt, chargés des « Calendriers Tolkien » qui servaient d'outils de promotion de l'œuvre chez Ballantine ; celles enfin d'Alan Lee et de John Howe, qui ont durablement imposé leurs visions de la Terre du Milieu et dont Peter Jackson a su intelligemment s'entourer, en en faisant ses premiers conseillers artistiques. Tolkien avait cédé les droits audiovisuels sur son œuvre dès 1969 à la compagnie United Artists, mais les tentatives d'adaptation antérieures n'avaient pas abouti faute notamment d'une technologie à la hauteur – on en reparlera dans le module « cinéma ». Le *Seigneur des Anneaux* de Jackson, est UNE interprétation de l'œuvre, qui la tire vers ce qu'elle est devenue au fil de décennies d'histoire de la fantasy – l'intrigue est un peu simplifiée, plus tournée vers l'action et le public des « jeunes adultes ». C'est un vrai succès public et critique (près de 3 milliards de bénéfices et 17 Oscars pour la trilogie) et même les amateurs de l'œuvre écrite ont d'abord voulu y voir un coup de projecteur mis sur leur auteur favori – et en effet, le monde de Tolkien entre dans une autre dimension ; seulement, au passage il se trouve déformé, d'autant que beaucoup de spectateurs ont le sentiment de connaître le *Seigneur des Anneaux* alors qu'ils n'ont pas lu le livre ou s'avouent parfois même déçus quand ils essaient. Le traitement subi par le *Hobbit* n'a bien sûr rien arrangé, son adaptation en trilogie étant pour le coup beaucoup plus libre et critiquable – il y a désormais un curieux divorce entre les amateurs de l'œuvre écrite et les fans de l'univers élargi qu'on appelle « monde de Tolkien ». Ainsi mis en images, cet univers médiatique a suscité une multitude de produits dérivés qui, à leur façon, donnent chaque fois un peu plus de concrétude à la Terre du Milieu. Il a également servi de décor à un MMORPG, *The lord of the rings Online*, poussant à bout la démarche d'immersion.

La fantasy humoristique française

A l'autre extrémité de l'histoire du genre, et aussi de l'ampleur des moyens financiers déployés, je vais vous présenter rapidement deux exemples français, « Le Donjon de Naheulbeuk » et « NOOB », qui attestent de la forte dimension communautaire de la fantasy, donnant toute leur importance aux codes partagés et d'abord à l'humour geek qui est le premier ciment susceptible de souder une telle communauté. Mais, tout en exaltant cette



forme de comique tout ce qu'il y a de plus potache, ils sont réflexifs ou « méta » : ils prennent en effet pour point de départ l'expérience des *gamers* et mettent en abyme l'univers des jeux de rôle et des jeux vidéo : les personnages du « Donjon de Naheulbeuk » sont des « types » de personnages-joueurs réunis en équipe dysfonctionnelle autour du Ranger et arpentant la Terre de Fangh, ceux de *NOOB* forment une guilda de MMORPG particulièrement désastreuse intervenant dans le jeu (inventé) *Horizon* et son monde d'Olydri. Autre raison pour laquelle ils sont représentatifs de tendances contemporaines fortes dans ce qu'on appelle le *worldbuilding*, ces exemples sont d'emblée multimédiatiques et la place du numérique dans la création et la diffusion y est très marquée. « Naheulbeuk », créé et développé par John Lang alias Pen of Chaos, a d'abord pris la forme d'une « saga MP3 » lancée en 2000, dont les 2 saisons ont à l'époque popularisé une nouvelle forme de diffusion pour le feuilleton sonore, récit, dialogues et chansons. Plus tardive, à partir de 2008, l'œuvre de départ pour *NOOB*, créé et développé par Fabien Fournier est cette fois une série TV de format *shortcom* (8 minutes en moyenne environ, ce qu'on appelle une websérie, diffusée notamment sur la chaîne en ligne Nolife).

Certains des développements médiatiques de ces deux ensembles leur sont communs, du côté du support papier, bandes dessinées et romans : « Le Donjon de Naheulbeuk » a fait l'objet de nombreuses mises en image par les fans, ce que sa dimension sonore semblait appeler ; il est désormais durablement associé aux images de Marion Poinso, qui signe avec John Lang les bandes dessinées, depuis 2005 chez Clair de Lune, ainsi que les couvertures des romans, à partir de 2008 et de la « saison 3 », *La Couette de l'Oubli*, aux éditions Octobre. C'est Octobre également qui publie les romans tirés de *NOOB* et des développements complémentaires sont proposés et disponibles sous forme de bandes dessinées aux éditions Soleil depuis 2010. « *Noob*, le film », projet de longs métrages diffusé sur le Net toujours a fait appel au *crowdfunding* en 2013, et donc à sa communauté de fans ; le succès rencontré a dépassé les espérances, suffisant pour que le projet devienne celui d'une trilogie ! Le premier film a été présenté en janvier 2015 au Grand Rex, et diffusé dès le lendemain gratuitement sur Youtube. Côté Naheulbeuk, je voulais signaler également, car c'est un trait typique de nos mondes médiatiques qui aujourd'hui engendrent tous leurs Wikis, l'existence d'une encyclopédie en ligne qui recense de passionnantes informations relatives à la Terre de Fangh et surtout, celle du Naheulband, un groupe de chansons parodiques constitué autour de John Lang. Il a plusieurs albums à son actif, et se produit, trop rarement mais avec grand succès, dans les festivals et conventions.

Musique et fantasy

Cet exemple me fournit une transition toute trouvée vers mon dernier point qui porte sur la musique. Avec la capacité de rire aux mêmes blagues, le fait de partager les mêmes goûts musicaux est un autre marqueur fort de l'appartenance à un « monde », au sens sociologique du terme, une communauté d'appartenance et d'usages. Sur un autre plan, interne à l'appréhension des œuvres cette fois, le fond musical choisi, la « bande originale », tient un rôle très important, en donnant littéralement le ton, l'atmosphère – on sait ainsi que les mêmes images ne seront pas du tout perçues de la même façon selon que les sonorités qui



les accompagnent seront par exemple angoissantes ou enjouées et nous inciteront à une *lecture* particulière de ce qu'on voit.

Il y a ainsi de grands thèmes musicaux, classiques, qui suffisent à eux seuls à évoquer à l'esprit les fins grandioses ou les combats épiques de la fantasy. C'est bien simple, ils figurent à peu près tous dans le film *Excalibur* de John Boorman, qu'il s'agisse des thèmes wagnériens, celui de la mort de Siegfried, dans le *Crépuscule des Dieux* ou la fameuse Chevauchée des Walkyries ; et également le chœur « O Fortuna » des *Carmina Burana* de Carl Orff. Si la musique instrumentale est réputée non narrative, de grands compositeurs ont cependant pu être inspirés par de telles veines héroïques ou surnaturelles (certaines œuvres de Beethoven, *L'Enfant et les sortilèges* de Ravel) ; la musique vocale et l'opéra tout particulièrement peut aller dans le sens de la magie, d'une féerie « spectaculaire » au sens propre : c'est le cas de *La Flûte enchantée* de Mozart ou bien sûr des opéras de Wagner inspirés des mythes et légendes germaniques.

Plus récemment, et à nouveau j'opère un grand écart bien caractéristique de l'ampleur de la fantasy, il est un genre musical qu'on associe sans doute moins spontanément aux images du merveilleux, mais qui est cependant une marque de reconnaissance très partagée parmi les amateurs du genre : je veux parler du rock « metal » ou « heavy metal » - il y a un recoupement, partiel mais fort, entre les communautés de métalleux et celles de l'imaginaire : un « uniforme » commun, cheveux longs, vêtements noirs, des valeurs communes, une rébellion contre les normes, un attrait pour des individualités puissantes, un dépassement des limites amenant au-delà du réel. Les titres et *art works* des groupes phares du genre témoignent des références nombreuses qu'ils vont chercher aussi bien du côté de Tolkien que de l'heroïc fantasy : plusieurs groupes portent des noms qui renvoient à Conan (Hyborian Steel, Hyborian Rage, Sons of Cimmeria ; les américains de Cirith Ungol [Kirtih Oungol] ont quant à eux choisi un nom tiré de Tolkien (celui du sombre repaire de Shelob l'araignée), mais leurs jaquettes, œuvres de Michael Whelan reprennent les couvertures de la série des Elric publiée chez DAW ds les années 70. Ces cover arts renvoient donc au héros albinos, très rock, de Michael Moorcock – ce dernier a d'ailleurs étroitement collaboré avec plusieurs groupes comme Blue Öyster Cult et surtout Hawkwind. Il y a énormément d'autres exemples que vous pouvez découvrir dans cet ouvrage sur la question, « Metal et Fantasy ».

Anne Besson

