

Bibliothèques
publiques

La fantasy

Stéphanie Copienne

Fête du livre Fantasy du 25 avril 2010

Bibliothèques de Seneffe

Table des matières

Table des matières	2
Définitions	6
1.1 Citations d'auteurs.....	6
1.2 Définition propre.....	8
Sous-genres de la fantasy.....	9
2.1 Animal fantasy.....	9
2.2 Fantasy mythique (ou mythologique).....	9
2.3 Fantasy arthurienne.....	10
2.4 Fantasy exotique.....	11
2.5 Heroic fantasy.....	11
2.6 High fantasy (ou fantasy épique).....	12
2.7 Urban fantasy.....	13
2.8 Light fantasy (ou fantasy humoristique).....	14
2.9 Dark fantasy	15
2.10 Romantic fantasy.....	15
2.11 Science fantasy	16
2.12 Space fantasy.....	16
Créatures fantastiques	17
3.1 Le « petit peuple »	17
A. Les fées	17
B. Les elfes	18
C. Les nains et les lutins.....	19
D. Esprits et génies de la nature ou Elémentaires	20
E. Les nymphes	20
F. Génies des bois et des forêts.....	21
G. D'autres créatures extraordinaires	21
3.2 Bestiaire féérique.....	22
A. Les licornes	22
B. Les chevaux ailés	22
C. Les dragons.....	22
D. Les monstres marins	25
E. Les créatures du ciel	25
F. Des monstres monstrueux.....	26
G. Les sirènes	26

3.3	<i>Les sorcières et les magiciens</i>	27
3.4	<i>Créatures mythiques</i>	28
A.	Dans la mythologie grecque et romaine.....	28
B.	Dans le christianisme	28
3.5	<i>Malédiction</i>	29
A.	Les vampires et les loups garous	29
B.	Les morts-vivant, les zombies et les fantômes	30
	Bibliographie des ouvrages SUR la Fantasy	32
	Sitographie à propos de Fantasy	34

Weird Tales

AUG.
25c

THE DEVIL IN IRON

WEIRD ADVENTURE IN
AN AMAZING ISLAND
CITY OF GREEN STONE
By ROBERT E. HOWARD

C. L. MOORE
HUGH B. CAVE
FRANCIS FLAGG
ARLTON EAGLE
T. B. LONG, JR.



Définitions

1.1 Citations d'auteurs

« La *fantasy* ouvre un large champ de littérature classique et contemporaine, celui qui contient des éléments magiques, fabuleux ou surréalistes, depuis les romans situés dans des mondes imaginaires, avec des racines dans les contes populaires et la mythologie grecque jusqu'aux histoires contemporaines de réalisme magique où les éléments de *fantasy* sont utilisés comme des mécanismes métaphoriques pour mettre en lumière le monde que nous connaissons. »

Terri Windling, in Préface à *The year's Best Fantasy and Horror*, volume 4, 1991 cité par André-François Ruaud, *Cartographie du merveilleux*. Denoël, 2001. Folio. SF

« La *fantasy* est une littérature fantastique incorporant dans son récit un élément d'irrationnel qui n'est pas traité seulement de manière horrifique, présente généralement un aspect mythique et est souvent incarné par l'irruption ou l'utilisation de la magie »

André-François Ruaud, *Cartographie du merveilleux*. Denoël, 2001. Folio. SF

« [...] toutes ces formes littéraires – la science-fiction, l'horreur, le réalisme magique – se recoupent dans une certaine mesure, et font toutes partie du fantastique, mais aucune d'elles n'est véritablement ce qu'on appelle la *fantasy*. [...] Au contraire de la science-fiction, qui fait appel à l'intellect, et tout comme l'horreur, qui produit des réactions instinctives, la *fantasy* joue principalement sur les émotions mais les émotions qui l'occupent sont plus complexes et globalement plus « positives », que celles de l'horreur. Le désir, l'émerveillement, l'aspiration à la différence, et la nostalgie ont leur place ici, tout comme le rire. »

David Pringle, in introduction à *The Ultimate Encyclopedia of Fantasy*, Carlton Books, 1998 cité par André-François Ruaud, *Panorama illustré de la fantasy & du merveilleux*. Les moutons électriques, 2004

« La *fantasy* est un genre littéraire composé d'œuvres dans lesquelles des phénomènes surnaturels, irrationnels jouent un rôle significatif. Dans ces œuvres, des événements arrivent, des lieux où des créatures existent, qui ne peuvent arriver ou exister selon nos standards rationnels ou nos connaissances scientifiques. »

Marshall B. Thymm, Robert H. Boyer et Kernneth J. Zahorski, *Fantasy Literature*, 1979 cité par Jacques Baudou, *Encyclopédie de la fantasy*. Fetjane, 2009

« [...] Si nous résumons, les canons du merveilleux sont les suivants :

- irrationnel (non horrifique)
- enchantement du réel
- mythe
- magie
- univers matériel secondaire

Ceux-ci pouvant s'appliquer plus ou moins strictement, indépendamment ou en conjonction les uns avec les autres. »

André-François Ruaud, *Panorama illustré de la fantasy & du merveilleux*. Les moutons électriques, 2004

« L'impossibilité de la définition est en réalité un problème partagé par absolument tous les genres littéraires : comment être assez large pour tout inclure, et assez précis pour ne pas « déborder » sur les domaines voisins ? [...] Pour la *fantasy*, une difficulté particulière vient de ce que les anglophones, auxquels nous reprenons le terme, ne désignent pas quand ils l'emploient la même chose que nous : « fantasy » y prend un sens plus large, englobant quasiment tous les genres de l'imaginaire, ce qui nous avance guère ! J'ai proposé pour ma part dans mon ouvrage, non pas comme une définition (car je savais à quoi m'attendre), davantage comme un ensemble de traits généralisés [...] « ensemble d'œuvres qui exaltent (ou parodient) une noblesse passée marquée par l'héroïsme, les splendeurs de la nature préservée et l'omniprésence du sacré, en ayant recours à un surnaturel magique qui s'appuie sur les mythes et le folklore ». On voit déjà que ça ne marche pas pour l'*urban fantasy*, pour laquelle il ne faudrait garder que la dernière partie de la phrase, au risque de retomber dans quelque chose de trop général. »

Anne Besson, *Interview d'Anne Besson, spécialiste de la fantasy* [En ligne]. Paperblog, 2009. [Page consultée le 29 janvier 2010] Disponibilité et accès : <http://www.paperblog.fr/2063352/interview-d-anne-besson-specialiste-de-la-fantasy>

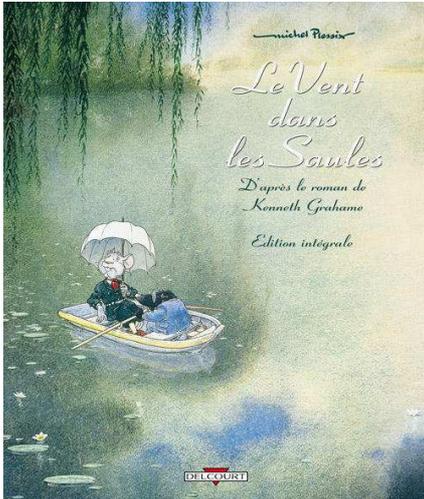
1.2 Définition propre

Bien que considérée comme dérivée de la science-fiction, du fantastique ou du merveilleux selon les différents spécialistes, la *fantasy* est une littérature à part entière. Pour les auteurs, l'avantage de la *fantasy* est qu'il n'y a pas vraiment de règles. C'est une « littérature de l'imaginaire » au sens pur. Créer de la *fantasy*, c'est laisser court à son imagination. Le point commun entre les différentes œuvres de *fantasy* est l'apparition d'éléments surnaturels bien souvent acceptés, ayant lieu dans des univers inventés de toutes pièces avec des règles et des codes de civilisation qui leurs sont propres. Ces éléments surnaturels (créatures fantastiques, pouvoirs extraordinaires, lieux enchantés, etc.) puisent parfois leurs sources dans le folklore, les mythologies antiques et les contes populaires ou contes de fées. Des auteurs plus audacieux, quant à eux, créent leurs propres sources : une nouvelle géographie (en élaborant de minutieuses cartes pouvant nous repérer dans un lieu encore inconnu), de nouveaux mythes et un panorama historique (très différent du nôtre) avec ses personnages célèbres, ses guerres immémoriales, ses promesses d'avenir...

Malgré cette définition succincte, la *fantasy* ouvre un large éventail de possibilités et les spécialistes la fragmentent en de nombreux sous-genres qui nous rappellent bien souvent les littératures dont elle est dérivée. A partir de là, on peut considérer que la *fantasy* est l'évolution (en terme générique) de la science-fiction, du fantastique et du merveilleux.

Sous-genres de la fantasy

2.1 Animal fantasy



Comme son nom l'indique, le personnage principal est un animal anthropomorphique c'est-à-dire qu'il est doté d'une ou plusieurs caractéristiques propres aux humains : parfois doué de parole, pensant, se maintenant sur deux pattes et habillé de la tête au pied.

L'*animal fantasy* se retrouve bien souvent dans les fables ou dans les contes de fées.

Initiée par **Kenneth Grahame** avec *Le vent dans les saules* (1908), elle fut relancée en 1972 par **Richard Adams**, *Les garennes de Watership Dawn* ou encore *Les chiens de la peste* (1982).

Parmi les auteurs de l'*animal fantasy*, on compte notamment :

- **William Horwood**, *Le bois Duncton* (1980)
- **Tad Williams**, *La légende du noble chat Piste-fouet* (1987)
- **Brian Jacques**, *Rougemuraille* (le cycle commence en 1986)
- **Selma Lagerlöff**, *Le merveilleux voyage de Nils Holgersson à travers la Suède* (1908) : merveilleux éducatif commandé par le Ministère de l'Education pour l'enseignement de la géographie du pays.
- **Robert C. O'Brien**, *Madame Brisby et le secret de Nimh* (adapté en 1982 au cinéma) : un mélange de science-fiction, de fantasy animalière et de fantasy médiévale.
- **Raymond Macherot**, *Chlorophylle* (1954-1965), *Sibylline* (1967-1985), *Chaminou* (1965) (séries de bandes dessinées)

2.2 Fantasy mythique (ou mythologique)

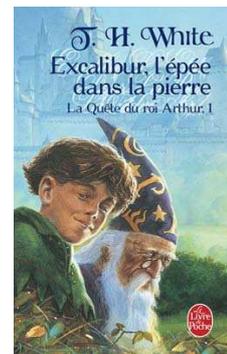
Comme son nom l'indique, la *fantasy* mythique s'inspire des mythes et légendes (excepté celle du roi Arthur) de l'Antiquité grecque et romaine, égyptienne ou autre mais également d'autres religions plus proches de nous. Elle est née surtout sous l'influence du merveilleux et du conte. On y aperçoit de nombreuses créatures fantastiques tirées des légendes : fées, elfes, licornes, ... Elle peut croiser aussi d'autres sous-genres telle la *light fantasy*, la *dark fantasy* ou l'*urban fantasy*.

Quelques œuvres de la *fantasy mythologique* :

- **Peter S. Beagle**, *La dernière licorne* (1968)
- **Lord Dunsany**, *La fille du roi des Elfes* (1924)
- **Robert Holdstock**, *La forêt des Mythagos* (1984)
- **Thomas Burnett Swann**, *La Trilogie du Minotaure* (1966-1977)
- **Neil Gaiman**, *Stardust* (1999)
- **Joseph Delaney**, *L'Apprenti Épouvanteur* (2004-...)
- **Léa Silhol**, *La sève et le givre* (2002)

2.3 Fantasy arthurienne

Pour la *fantasy arthurienne*, des auteurs revisitent la légende du roi Arthur, figure mythique inspirée de personnages historiques du Moyen-âge. Le roi Arthur dont l'existence reste incertaine est devenu un vrai mythe dès le XI^e siècle, mais c'est en 1135 que **Geoffrey de Monmouth** écrit son *Historia regum britanniae* où il fabule sur le destin étonnant d'un roi. Cette œuvre fut l'objet de nombreuses réécritures et vingt ans plus tard, **Robert Wace** la traduisant en anglo-normand sous le titre *Le roman de Brut* y rajoute le thème de la table ronde et des chevaliers du roi Arthur.



On cite en tant que précurseur du genre : **Terence Hanbury White** et son cycle *La quête du roi Arthur* composé de cinq volumes

- *Excalibur, l'épée dans la pierre* (1938 - adapté au cinéma par les studios Disney sous le titre de Merlin l'enchanteur)
- *La sorcière dans la forêt* (1939)
- *Le chevalier mal adoube* (1940)
- *La chandelle dans le vent* (1958)
- *Le livre de Merlin* (1977)

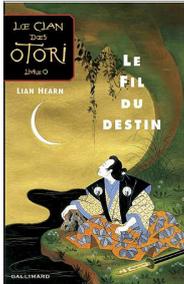
D'autres auteurs :

Robert Holdstock *Codex Merlin*, **Jean-Louis Fetjaine** *Le pas de Merlin*, **Marion Zimmer Bradley** (que l'on retrouve également dans la *romantic fantasy*) *Les brumes d'Avalon*, **Nancy McKenzie Guenièvre**, **Gillian Bradshaw** *Faucon de mai* (premier tome des légendes arthuriennes), **Stephen Lawhead** *Cycle de Pendragon*

2.4 Fantasy exotique

La *fantasy exotique* se déroule dans un décor oriental ou extrême-oriental. On pense bien sûr comme source principale aux Mille et Une Nuits dont les personnages sont devenus de véritables archétypes comme Shéhérazade, Aladin, Ali Baba, ou encore Sinbad le marin.

Quelques auteurs s'inspirant des Mille et Une Nuits :



- **Craig Shaw Gardner**, *A bad day for Ali Baba* (1992)
- **Esther Friesner**, *Chronique des Douze royaumes* (1985-1989)
- **Philip B. Kerr**, *Les enfants de la lampe magique* (3 volumes) (2005)
- **Ernest Bramah**, *Kai Lung's Golden Hours* (1900)
- **Barry Hughart**, *La magnificence des oiseaux* (1984-World fantasy 1985)
- **Chris Wooding**, *La croisée des chemins* (2008)
- **Lian Hearn**, *Le clan des Otori* (2002)

- ...

Aujourd'hui et cela depuis les années '80, la *fantasy exotique* rencontre de plus en plus de succès dans tous les domaines : cinéma, romans, BD et mangas, jeux vidéos,...

2.5 Heroic fantasy

« C'est le terme par lequel les aficionados¹ qualifient affectueusement cette école de la fiction fantastique dans laquelle les héros sont plus héroïques, les vilains tout à fait infâmes et où l'action prend totalement le pas sur le commentaire social ou sur l'introspection. En un mot, la « Sword and Sorcery » est une littérature de pure divertissement »

Sprague de Camp, Lyon. *Literary Swordsmen and Sorceries*.



Caractéristiques de ce sous-genre selon Marshall B. Thymm, Robert H. Boyer et Kenneth J. Zahorski :

- 1) Le héros est un guerrier barbare charismatique (ou un barbare)
- 2) L'accent est mis sur l'action
- 3) Le style est simple, prosaïque, familier
- 4) La violence y est gratuite et sensationnelle

Précurseurs

- **Edward Rice Burroughs** *Tarzan* (plus de 20 épisodes à partir de 1912)
- **Henry Rider Haggard** *Indiana Jones* (première aventure : *Les mines du roi Salomon* en 1885)
- **Talbot Mundy** *King, of the Khyber Rifles* (1916)

¹ Aficianados = fan, passionné

Fondateur du genre : **Robert Ervin Howard**

- *The Shadow Kingdom* (1929)
- *The Phoenix on the Sword* (1932) : première aventure de Conan le Cimmérien

A l'inverse des humains, les héros ne meurent jamais ou ils ressuscitent. Ainsi Conan reprend vie par la suite avec d'autres auteurs :

Andrew J. Offutt, Karl Edward Wagner, Poul Anderson, Roland Green, Roger E. Moore, et bien d'autres ...

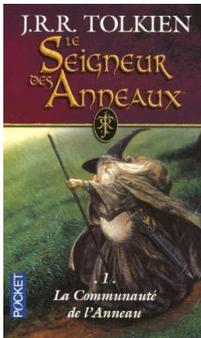
D'autres héros, copies de Conan font aussi leur apparitions : Brak créé par **John Jake**, Thongor créée par **Lin Carter** ou encore Kothar de **Gardner Fox**.

En 1978, **Hans Joachim Alpers** reproche à l'*heroic fantasy* sa complaisance envers la violence qui n'est pas uniquement du fait des « méchants », le droit du plus fort comme principe premier et l'accent porté sur la supériorité des peuples nordiques.

Ainsi, des auteurs conscients de ces reproches légitimes apportent par la suite quelques changements en modifiant les héros et en leur donnant une dimension plus humaine.

L'*heroic fantasy* fut remplacé par une fantasy plus aboutie, la *fantasy épique*.

2.6 High fantasy (ou fantasy épique)



Inspiré par l'*heroic fantasy*, **John Ronald Reuel Tolkien** est aussi le grand précurseur de la *fantasy épique*.

Les actions se déroulent généralement dans des mondes secondaires où vivent des civilisations de type médiéval. On y retrouve des créatures fantastiques (lutins, elfes et licornes) peuplant la forêt de Faërie (pour reprendre le terme de Tolkien) et situé non loin le château de Darkness.

On y voit souvent l'affrontement entre deux forces antagonistes telles que Le Bien contre Le Mal.

La magie et le magicien y occupent une place importante. On participe à des guerres entre les mages « lumineux » et les mages « sombres ».

Les héros ont une quête à remplir.

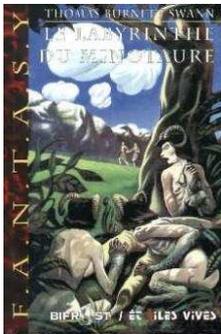
La *fantasy épique* s'inspire de tout le folklore, des mythologies celtiques, nordiques, gréco-romaines, etc.

A partir des années '70, des guides encyclopédiques recensaient les créatures du petit peuple.

Aujourd'hui, la *fantasy épique* est la forme de *fantasy* la mieux représentée et la plus abondante.

Quelques auteurs :

- **Terry Brooks**, *Cycle de Shannara* (1977-...)
- **Raymond Feist**, *Faërie, la colline magique* (1988)
- **Tad Williams**, *L'arcane des épées* (1988-1993)
- **David Eddings**, *La Belgariade* (1982-1986)
- **Stephen Donaldson**, *Les chroniques de Thomas Covenant* (1977)
- **James Blaylock**, *L'Oriel* (3 volumes (2000))
- **David Gemmell**, *Cycle de Denai* (1984)
- **Ursula K. Le Guin**, *Terremer* (1968)
- **Barbara Hambly**, *Darwarth* (1982-1983)
- **Patricia McKillip**, *Les fantômes d'ombria* (2007), peu traduit en France, elle a reçu plusieurs fois le World Fantasy Award
- **Robin Hobb**, *L'assassin royal* (1998-2000)
- ...



Sortant du style médiéval :

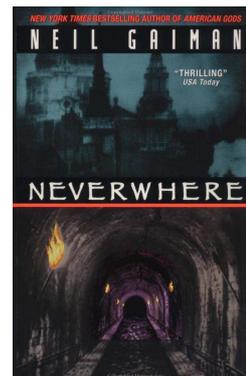
- **Lisa Goldstein**, *Les jeux étranges du soleil et de la lune* (1995)
- **Orson Scott Card**, *Alvin le faiseur* (1987-2003)
- **Thomas Burnett Swann**, *Le labyrinthe du Minotaure* (2003)
- ...

2.7 Urban fantasy

Dans la *fantasy urbaine*, la magie et les êtres féériques se manifestent à l'époque contemporaine notamment dans les grandes capitales historiques.

Quelques auteurs :

- **Megan Lindholm** (pseudo de Robin Hobb), *Le dernier magicien* (1985)
- **Megan Lindholm**, **Steven Brust**, *La nuit du prédateur* (1982) : des chansons ont été écrites pour accompagner la lecture de ce roman
- **Neil Gaiman**, *Neverwhere* (1996)
- **Michael de Larrabeiti**, *Les Zorribles* (1994)
- **Christopher Fowler**, *Le monde d'en haut* (2000)
- **Jonathan Carroll**, *Flamme d'enfer* (1991)
- **Hervé Jubert**, *La bibliothèque noire* (1998)
- **James A. Hetley**, *Le royaume de l'été* (2002) : ici, l'intrigue bascule du côté de la fantasy épique. La suite s'intitule *Le seigneur de l'hiver*



2.8 Light fantasy (ou fantasy humoristique)

« Des héros enfantins, du nonsense, des mondes qu'on démonte comme des monstres, un tragique latent (celui des malédictions incompréhensibles), tempéré par un humour parfois truculent, parfois léger, des superpouvoirs plus amusants qu'inquiétants, des quêtes initiatiques telles qu'on peut les vivre à douze ans, les lire à huit ans, les voir à quatre ans sur les écrans, des histoires qu'on raconte sans trop y croire et qui valent par l'enchantement et la fantaisie... oui, la fantaisie au sens français – telle est la light fantasy, fille de Walt Disney (mais aussi de Sprague de Camp), petite fille de Lewis Carroll (mais aussi de Lord Dunsany). Légère chez Vance ou Eddings, elle s'essaie au burlesque et à la caricature chez Piers Anthony ou chez le très britannique Terry Pratchett. Elle produit environ un grand homme par génération

Jacques Goimard, *Critique du merveilleux et de la fantasy*. Pocket, 2003. p. 495

Ainsi la *light fantasy* est faite pour les enfants et les adolescents, parfois pour les adultes (lorsque les auteurs se mettent à la parodie).



Littérature pour enfants et adolescents :

- **Lewis Carroll**, *Alice au pays des merveilles* (1865)
- **Lyman Franck Baum**, *Le magicien d'Oz* (1900-1920)
- **James M. Barrie**, *Peter Pan* (1904)
- **J.R.R. Tolkien**, *Bilbo le hobbit* (1937)
- **C.S. Lewis**, *Les chroniques de Narnia* (1950-1956)
- **Philip Pullman**, *A la croisée des mondes* (1995-2008)
- **J.K. Rowling**, *Harry Potter* (1997-2008)

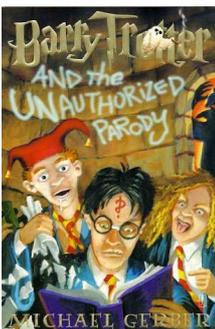
Du côté français :

- **Pierre Bottero**, *La quête d'Ewilan* (2003)
- **Erik L'Homme**, *Le livre des étoiles* (2001-2003, peut être classé également en *fantasy épique*)
- **Sophie Audouin-Mamikonian**, *Tara Duncan* (depuis 2003)
- **Timothée de Fombelle**, *Tobie Lolness* (tire vers une *fantasy écologique* – 2006-2007)



Littérature parodique pour adultes :

- **Piers Anthony**, *Les livres magiques de Xanth* (1977-1994)
- **Terri Pratchett**, *Annales du disque-monde* : série la plus longue et la plus remarquable de la light fantasy.
« Il détourne avec un humour dévastateur tous les clichés du genre » (Jacques Baudou, *Encyclopédie de la fantasy*, 2009, p. 89)
- **Tom Holt**, *J'avais imaginé pas comme ça* (1987)



- **Henry N Beard** et **Douglas C. Kennedy**, *Lord of the rings* : 2 étudiants de Harvard parodient Le Seigneur des Anneaux dans le but de « faire de l'argent »
- **Michael Gerber**, Barry Trotteur : parodie de la série Harry Potter
- ...

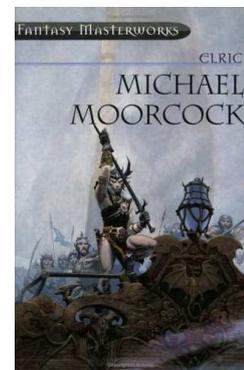
2.9 Dark fantasy

Il s'agit d'une *fantasy* « pessimiste » où le mal prend souvent le dessus sur le bien. Elle se situe à la limite du fantastique et de l'horreur. Les thèmes les plus souvent abordés sont ceux de la damnation et de l'antihéros. L'univers de la *dark fantasy* se situe souvent dans des univers parallèles.

On considère **Howard Phillips Lovecraft** (*Le mythe de Chtulu*) comme le fondateur du genre.

On retrouve également dans cette catégorie les adaptations de contes sous forme horrifique comme par exemple *Coraline* de **Neil Gaiman** ou encore les histoires où apparaissent des créatures maléfiques, la plupart du temps des vampires (voir *Les chroniques des vampires* de **Anne Rice**).

Ce genre peut aussi croiser ce qu'on appelle la *Bit-lit* qui signifie une « littérature mordante pour les filles » et qui constitue un sous-genre de la *fantasy urbaine*. En exemple le cas de **Lauren K. Hamilton** et sa série des *Anita Blake*.



Des auteurs :

- | | |
|---|---|
| - C.A. Smith , <i>Zothique</i> (1970) | - George R.R. Martin , <i>Le trône de fer</i> (1996-...) |
| - Stephen King , <i>La tour sombre</i> (1982-2004) | - Ray Bradbury , <i>Fahrenheit 451</i> (1953) |
| - Michael Moorcock , <i>Le cycle d'Elic</i> (1961-1991) | - Poppy Z. Brite , <i>Ames perdues</i> (1992) |
| - Glen Cook , <i>Le cycle de la compagnie noire</i> (1984-...) | |

2.10 Romantic fantasy

Celle-ci fut développée notamment par le mouvement féministe et on y retrouve de nombreux auteurs féminins. Elle met en scène des guerrières ou des magiciennes sans pour autant occulter la passion et les sentiments.

Une des maîtresses du genre est **Marion Zimmer Bradley** et *La romance de Ténébreuse* (1962) ainsi que *Les dames du lac* (1983) que l'on peut également classer dans la *fantasy arthurienne*.

2.11 Science fantasy

Sous-genre de la science-fiction, elle comporte des éléments de *fantasy*, mêlant les technologies scientifiques dans un univers médiéval ou antique.

Auteurs :

- **Jack Vance**, *Dying Earth* (1950)
- **Marion Zimmer Bradley**, *la romance de Ténébreuse* (1958)
- **Anne Mc Caffrey**, *Les ballades de Pern* (1968)
- **Jean-Pierre Andrevon**, *Gandahar* (1969)
- **Robert Siverberg**, *Le cycle de Majipoor* (1980)
- **Joan D. Vinge**, *La reine des neiges* (1980)
- **Dan Simmons**, *Le cycle Ilium* (2003-2005)

2.12 Space fantasy

Sous-genre de la science-fiction, elle comporte elle aussi des éléments de *fantasy*. L'histoire se déroule le plus souvent dans l'espace et tout comme la *science fantasy*, elle mêle les technologies à un univers médiéval ou antique. La magie et les créatures fantastiques peuvent également intervenir.

Le cycle *Star Wars* est un exemple de *Space fantasy*.

Créatures fantastiques

3.1 Le « petit peuple »



A. LES FÉES

On compte, avant tout, parmi les créatures du petit peuple, les **fées** : les *fées de la nature* qui ont des influences sur les éléments ; les *bonnes dames* qui, proches des humains, leur apportent leur aide ; les (bonnes) *fées marraines* qui assurent la protection des enfants et leur accordent des dons ; les *fées « emblèmes »*, souvent à l'origine d'une dynastie (ou une lignée), généralement victimes d'une malédiction ; ou encore, les *fées du logis*.

Les fées sont des créatures féminines, belles et gracieuses. Dépourvues d'âme, elles ignorent la différence entre le bien et le mal. Elles sont souvent dotées de grands pouvoirs et offrent leurs dons aux humains qui leur témoignent de l'affection.

Leurs équivalents masculins sont appelés « Fés » et, bien que peu nombreux, ils sont bien présents. Le plus célèbre fés, souverain des royaumes enchantés, se nomme Obéron que l'on retrouve notamment dans la pièce de **William Shakespeare** *Le songe d'une nuit d'été*.



Voici quelques fées célèbres :

- **Mélusine** : admirable et effroyable, ravissante et monstrueuse, puissante et maudite, elle est condamnée à se transformer tous les samedis en femme-serpent.
- **Bechtra** : toujours accompagnée d'une multitude de fantômes, elle est présente pendant les jours qui précèdent la fête de Noël et dépose dans les chaumières des cadeaux pour les enfants sages et des punitions pour ceux qui auraient été méchants.
- **Carabosse** : furieuse de ne pas avoir été invitée autour de son berceau, elle condamne la belle au bois dormant à un sommeil éternel.

Si la *fantasy* met moins souvent en scène l'une ou l'autre de ces fées, on les rencontre beaucoup dans les contes de fées ou contes populaires. Les bonnes fées sont souvent habillées d'une longue cape très colorée, parfois d'un chapeau pointu. Elles apparaissent nimbées de lumière,

une baguette magique à la main pour exaucer les souhaits des âmes pures (voir *Cendrillon, La Belle au bois dormant* de **Charles Perrault**)

B. LES ELFES



Les **elfes**, peu présents dans les contes de fées, apparaissent davantage dans la *fantasy*. Ces créatures sont, à l'origine de petits êtres issus des mythes nordiques et germaniques, assimilés à des divinités. Représentés de diverses manières, ils sont considérés comme des êtres immortels dotés de pouvoirs magiques et aussi, souvent liés aux éléments naturels, vivant dans les bois ou dans les forêts. Si certains sont de très petite taille, d'autres ne se différencient des humains que par leurs oreilles pointues.

Généralement, on distingue deux sortes d'elfes : les **elfes blancs** et les **elfes noirs**. De nature généreuse, les premiers sont d'une beauté lumineuse (comme ceux mis en scène par Tolkien). Ils se baladent à travers les champs et les forêts, coiffés d'une corolle de digitales ou d'un bonnet à sonnettes. Les seconds sont « laids comme la mort et méchants comme la peste² ». Armés d'arcs et de flèches vénéneuses, ils peuvent blesser mortellement les humains tout comme les animaux et boivent le sang de leurs victimes.

J.R.R. Tolkien a recréé le personnage de l'elfe, l'imaginant à la fois beau, sage et noble, entretenant une certaine, quoique distante, relation avec les humains. Leurs caractéristiques physiques ont, ici encore, évolué considérablement. De plus, ils ont une grande importance dans la gestion de la Terre du Milieu et respectent entre eux une certaine hiérarchie. Ils ont, en effet, leur propre noblesse. Ainsi, l'elfe Legolas, de la Communauté de l'Anneau est un prince elfe.



² ALLEN, Judy. *L'encyclopédie de la fantasy*. Rouge&Or, 2006. P. 15

C. LES NAINS ET LES LUTINS



Les **lutins** sont de petites créatures, issues du folklore français. Ils sont généralement espiègles et facétieux et peuvent être bienfaisants ou malfaisants.

Dans cette catégorie, on peut citer également d'autres créatures plus spécifiques :

Les **brownies** : originaires d'Ecosse, ils habitent aussi bien dans les maisons des humains que sous les rochers, les tertres ou les bâtiments en ruine. Ce sont de véritables intellectuels qui adorent la lecture et les antiquités.

Les **korrigans** : il en existe quatre espèces : les *poulpiquets* qui vivent dans des terriers, les *courils* qui habitent dans les landes, les *teuz* qui préfèrent les champs et les prés et les *kornikaned* qui gîtent dans les bois. Leur plus grand plaisir est de danser toutes les nuits autour des menhirs. Mais gare aux humains qu'ils pourraient entraîner dans leurs rondes car les malheureux sont alors obligés de danser jusqu'à l'épuisement menant à une mort presque certaine tant le rythme des pas est rapide. La légende assure que les korrigans conservent des trésors enfouis sous des rochers.

Les **farfadets** : ce sont certainement les lutins les plus farceurs du monde. Souvent d'une taille très réduite, ils sont menus mais il ne faut pas se fier à cette fragilité qui n'est qu'apparente. Les farfadets ont la langue bien pendue et adorent lancer des rumeurs en dévoilant les secrets qu'ils ont découverts dans les demeures où ils séjournent. Bien que leurs plaisanteries ne soient pas toujours du meilleur goût, ils savent rendre de grands services aux humains, en particulier dans les tâches ménagères car ils aiment l'ordre et la propreté. En échange, ils ne demandent qu'un bol de lait et un peu de nourriture.

Les **kabouters** : serviables au possible, ce sont de bons vivants qui n'hésitent pas à apporter leur aide à ceux qui en ont besoin. Appréciant la bonne cuisine, ils demandent seulement en échange quelques ustensiles dont ils auraient besoin.

Les **gobelins** se divisent en deux catégories. Les uns bienfaisants, les autres laids et cruels. Ennemis des hommes, ces derniers souhaitent leur extermination et régner sur le monde. Ceux-ci vivent généralement dans des caves ou autres endroits humides et abandonnés. Un des noms que l'on donne aux gobelins dans l'imaginaire occidental est *gremlins* qui, dit-on, ont été aperçus pour la première fois pendant la première guerre mondiale.... Dans les airs...

Les **trolls** sont dangereux. Ils peuvent blesser les cheveux, renverser tout sur leur passage et font peur aux animaux. Le meilleur moyen de les éloigner est d'accrocher une gousse d'ail à l'endroit où un troll est susceptible de se trouver. (voir aussi chapitre sur Les monstres monstrueux)

Tout comme les trolls, **le(s) croquemitaine(s)** font partie du folklore scandinave mais sont plus tenaces que les premiers. Ils se cachent souvent dans les placards à balais, les caves ou les greniers en attendant que les enfants fassent des bêtises pour apparaître et les dévorer.

Les **nains** vivent dans les souterrains, les mines ou les grottes. Ils ont l'aspect de petits vieillards. Formidables forgerons, ils cachent leurs ateliers dans le flanc des montagnes. Ils forgent ainsi de magnifiques épées et possèdent des trésors constitués de pierres précieuses extraites dans les mines. Leurs noms diffèrent selon l'endroit dont ils sont issus : **Erduitle** en Europe, **Barbegazi** dans les Alpes, **Uldra** dans les pays les plus froids (Finlande, Suède, Norvège et Russie)



D. ESPRITS ET GÉNIES DE LA NATURE OU ÉLÉMENTAIRES

Esprits de la terre, les **gnomes** sont les gardiens de ses trésors. Laid, petit et difforme, ils ont néanmoins la capacité de se transformer en géants. On les représente souvent vêtus en moine. Considérés parfois comme des nains, ils sont très éloignés de ceux-ci.



Esprits du feu, les **salamandres** sont des amphibiens nocturnes dont la peau est couverte d'un mucus venimeux. Elles représentent le feu car la croyance populaire voulait que ces créatures soient capables d'affronter les flammes sans en souffrir. La science a, depuis lors, démenti ce fait.

Esprits de l'air, les **sylphes**, proches des fées et des elfes, sont dotés d'ailes transparentes. Dans la mythologie celte, on leur donne pour roi Oberon (voir le chapitre sur les fées)

Esprits de l'eau, les **ondins** et **ondines** vivent au fond des lacs, des fleuves ou des océans. A l'inverse des sirènes, ceux-ci n'ont pas d'écailles sur la partie inférieure de leur corps.



E. LES NYMPHES



Issues de la mythologie gréco-romaine, les nymphes sont des créatures féminines de la nature.

Filles de Zeus, les **dryades** vivent dans les arbres, se coiffent de couronnes de fleurs de chêne. Dotées de pouvoirs exceptionnels, elles ne les utilisent que pour protéger la nature en danger.

Filles de Nérée, le dieu marin, les **néréides**, au nombre de cinquante vivent dans les eaux de la Méditerranée et traversent leur domaine à dos de triton. Contrairement aux sirènes, elles viennent au secours des marins en péril.

Les nymphes qui habitent les vastes océans sont appelées **océanides** et celles des lacs et des rivières, **naïades**. Mais quel que soit leur milieu, les nymphes sont les compagnes d'Artémis (Diane), déesse de la chasse.

F. GÉNIES DES BOIS ET DES FORÊTS



Les **satyres** ou les faunes, également issus de la mythologie gréco-romaine, sont à l'opposé des nymphes, toujours de sexe masculin. Peuplant eux aussi les forêts, ils sont les compagnons du dieu Dionysos (ou Bacchus) et de merveilleux joueurs de flûte. La plupart du temps, ils boivent du vin et dansent avec les nymphes. Bien que la partie supérieure de leur corps soit celui d'un humain, la partie inférieure est celle d'un bouc dont les jambes couvertes de poils se terminent par des sabots. Leur front est surmonté de cornes.

Dans le premier tome des *Chroniques de Narnia. Le lion la sorcière blanche et l'armoire magique* de **C.S. Lewis**, l'un des personnages est un faune, première créature du monde de Narnia que rencontre la jeune héroïne Lucy.

G. D'AUTRES CRÉATURES EXTRAORDINAIRES

Appartenant aux mythes celtes, les **feux follets** seraient les esprits des enfants morts qui n'auraient pas été baptisés. Volant au-dessus des marais, ils prennent parfois l'apparence de boules ou de lanternes portées par une main invisible. Ils égarent ceux qui se sont aventurés dehors la nuit tombée pour que ceux-ci se noient. Ces créatures ont donné leur nom à un phénomène lumineux dont on ignore encore l'origine. Peut-être le mythe rattraperait-il la réalité ?

Originaire des montagnes de l'Himalaya, le **Yéti** serait une créature humanoïde, couverte de poils, de taille imposante dotée d'une force exceptionnelle. En Amérique du Nord, on parle du **Sasquatch** ou **Bigfoot**. Des paysans, des alpinistes, des explorateurs ou des touristes affirment avoir aperçu l'une ou l'autre de ces créatures. Certains en ont même rapporté des photographies.



3.2 Bestiaire féérique

A. LES LICORNES



Les licornes sont représentées telles de magnifiques chevaux blancs portant fièrement une corne droite, spiralée et pointue au milieu de leur front. Dans la *fantasy*, on les considère comme des êtres purs dépourvus de mauvaises intentions. Cette majestueuse créature apparaît déjà dans les mythes antiques mais leurs légendes prennent leur essor au milieu du Moyen-âge.

Les licornes ne se laissent généralement pas approcher. Seule une jeune vierge pourrait la capturer. On prête à leur corne la capacité de purifier l'eau et de guérir les maladies. C'est ainsi que les licornes furent traquées. Les chasseurs leur coupaient la corne, espérant récupérer ses bienfaits. Mais, dans la plupart des contes et des récits de *fantasy*, celui qui tue une licorne est maudit.

Dans la littérature, on retrouve des licornes dans *La dernière licorne* de **Peter S. Beagle** ou encore *Les Dames à la licorne* de **René Barjavel**.

B. LES CHEVAUX AILÉS

Assimilés à Pégase (cheval ailé de la mythologie grecque, monté par le héros Bellérophon), ce sont, comme leur nom l'indique, des chevaux, généralement blancs dotés d'une paire d'ailes. Ils peuvent également être apparentés aux licornes.



Les chevaux ailés sont, dans la mythologie, liés au mythe du soleil. Selon les mythes grecs, le Soleil traverse le ciel sur un chariot tiré par un étalon puissant ou une troupe de chevaux.

C. LES DRAGONS

Il existe de nombreux dragons différents selon leur origine géographique. On distingue ainsi les dragons occidentaux des dragons orientaux.



Dans les traditions occidentales, issus des mythologies grecques, celtiques ou nordiques, le dragon est représenté comme une sorte de gros reptile ailé, capable de souffler du feu. Considérés comme des êtres maléfiques, les héros de l'Antiquité les ont combattus et détruits. Mais, ce sont avant tout, des créatures liées aux forces de la nature, symboles de la terre et du feu.

Dans la mythologie grecque, on retrouve parmi les dragons les plus célèbres :

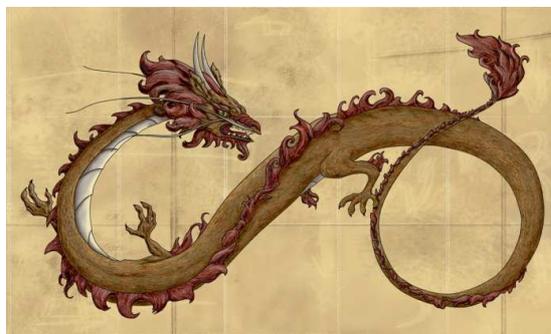
- **Python**, fils de Gaia (la Terre) ou bien d'Héra selon les traditions, gardien de l'oracle de Delphes, vaincu par Apollon.
- **Ladon**, fils d'Echidna et de Typhon, reptile doté de cent-têtes parlant chacune une langue différente, protecteur des pommes d'or du jardin des Hespérides, il est tué par le héros Hercule.
- **L'Hydre de Lernes**, également fils d'Echidna et de Typhon, il est décrit comme un serpent d'eau à corps de chien possédant plusieurs têtes dont l'une est immortelle. Lorsqu'on lui en coupe une, deux autres repoussent. Hercule fut également son bourreau.

Le terme « Draco » dans la culture romaine, tout comme dans la mythologie grecque, renvoie d'avantage au serpent qu'à la créature quadrupède que nous connaissons aujourd'hui.

La mythologie celte, quant à elle, évoque le combat entre le dragon rouge et le dragon blanc, présents dans le récit de Pendragon qui met en scène le roi Arthur et le magicien Merlin. Les deux dragons représentent les armées opposées combattant pour la royauté de l'île de Bretagne. Le dragon blanc représente les envahisseurs saxons. Selon la légende, les deux dragons ivres d'hydromel furent enterrés au centre de la Bretagne, à Oxford.



Dans la mythologie germanique et nordique apparaît Nidhogg (surnommé « le tourmenteur de cadavre ») vivant sous Yggdrasil (l'Arbre-Monde) à qui il dévora les racines.



Contrairement au dragon occidental, le dragon oriental n'est pas toujours maléfique. Représentant également des forces de la nature, il doit être traité avec précaution car il peut être dangereux.

Le dragon chinois, le plus représentatif du dragon oriental, est représenté tel un serpent avec une « féroce gueule barbue ». Selon le penseur Wang Fu, sa morphologie emprunterait les caractéristiques de pas moins de neuf animaux : il posséderait une tête de chameau, des yeux de démon, des oreilles de bovidés, les bois d'un cervidé, un cou de serpent, un ventre de mollusque, des pattes de tigre se terminant par des serres d'aigle. Il n'est pas obligatoirement doté d'ailes mais peut malgré tout voler grâce à une crête surmontant son front. La source de son pouvoir réside dans une grosse perle qu'il cache dans les replis de son menton et de sa gorge. Contrairement à ses semblables occidentaux, il ne naît pas tel quel mais passe par toute une série de métamorphoses. Le temps qu'il devienne un dragon à part entière, trois mille ans peuvent s'écouler.



Le terme « dragon » apparaît également dans la religion chrétienne. Dans la Bible, il est un des nombreux noms donnés à Satan.

Aujourd'hui, certaines personnes tentent en vain de prouver l'existence des dragons. De ces études, une pseudoscience est née, qu'on appelle la « Dracologie » ou « Dragonologie », dérivée de la cryptozoologie.

Les auteurs actuels de littérature fantasy continuent à s'inspirer de ces différents types de dragons et à partir de ceux-ci donnent libre cours à leur imagination.



Parmi les dragons les plus célèbres de la littérature, souvent destinée à la jeunesse, on retrouve celui créé par **Michael Ende** dans *L'Histoire sans fin* où il met en scène un gentil dragon blanc et dépourvu d'ailes. On retrouve également la jeune dragonne Zaphira, montée par son dragonnier *Eragon* dans la saga portant le nom de notre jeune héros et créé par **Christopher Paolini**.

J.K. Rowling dans la série *Harry Potter* met également en scène des dragons, plus féroces ceux-ci. L'auteure crée même des « races » de dragons pour les différencier.

Les récits de la Terre du Milieu (Tolkien) ont également leurs dragons. Bref, les dragons se retrouvent beaucoup dans la *fantasy* et souvent dans un monde médiéval.



Une autre créature, apparentée aux dragons, est apparue il y a quelques années à travers les jeux de rôle. Il s'agit du « dracoliche ». Ce sont des cadavres tels des zombies de dragons ramenés à la vie.

D. LES MONSTRES MARINS

Comme le **Yéti** ou le **Bigfoot**, il existe dans certaines régions des légendes de créatures ou monstres aquatiques qui, selon certains témoignages, auraient été aperçus.



Au premier plan, on retrouve **Le Monstre du Loch Ness** surnommé **Nessie**. Originaire d'Écosse, il vivrait donc dans le Loch Ness mais aurait été vu sur la terre ferme. Certains scientifiques émettent l'hypothèse qu'il serait un descendant des plésiosaures, grands reptiles de l'ère mésozoïque. Il s'agirait d'un reptile doté d'un long cou.

En Colombie-Britannique, dans les eaux du lac Okanogan vivrait un monstre marin presque aussi célèbre que Nessie et surnommé **Ogopogo**. Cette créature recouverte de plaques de calcaire pourrait atteindre les 60 km/h à la nage.



Le **Kraken**, quant à lui, est le monstre marin par excellence. Il ressemblerait à un poulpe géant terrifiant qui réduit un bateau en miettes à l'aide de ses tentacules après avoir dévoré ses occupants.

E. LES CRÉATURES DU CIEL



Le **griffon** est une créature fabuleuse possédant le corps et les pattes d'un lion ainsi que la tête, les ailes et le bec d'un aigle. Parfois, il est représenté avec une queue de serpent. De très grande taille, il est doté d'une force énorme.

Entre le cheval et le griffon, on retrouve l'**hippogriffe**. Selon Arioste, écrivain italien du XVI^e siècle, l'hippogriffe serait originaire des monts Riphées « au-delà des mers glaciales ». Il posséderait le visage et le bec ainsi que les ailes du griffon et un corps de cheval. L'hippogriffe Buck dans *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban* de **J.K. Rowling** permet à celui qui lui montre du respect de monter sur son dos.



Le **phénix** est un grand oiseau mâle qui vit environ 500 ans avant de se consumer. Ses ailes prennent feu et il meurt brûlé vif. Mais aussitôt, de ses cendres naît un nouveau phénix. Originaire d'Égypte, le phénix est le symbole de l'immortalité.

F. DES MONSTRES MONSTRUEUX

Ci-dessus ont été décrites les créatures dont on fait le plus grand cas dans les romans de fantasy. En voici quelques autres :

- La **chimère**, buste de lion, corps de chèvre et queue de serpent...
- Le **basilic**, grand serpent très redouté qui avec son venin ou d'un simple regard peut tuer. Harry Potter tue le basilic dans la chambre des secrets (*Harry Potter et la chambre des secrets* de **J.K. Rowling**)
- Le **cerbère** est le chien à trois têtes qui garde les Enfers. Il revient souvent dans les récits de fantasy où les héros se retrouvent en Enfer (voir la saga *Percy Jackson* de **Rick Riordan**)



De manière générale, parmi les créatures monstrueuses, on retrouve les **géants**, hommes ou femmes de grande taille. Ceux-ci ne sont pas toujours malfaisants. Au contraire, un peu benêts, très gentils, ils peuvent rendre de grands services. Par contre, d'une stature imposante mais d'un fond mauvais, il y a les **ogres** dévoreurs d'enfants (voir *Le Petit Poucet* de **Charles Perrault**) ou les **trolls**. Ces derniers vivent dans des grottes. Ignorant la lumière du jour, ils partent chasser la nuit. On les représente souvent armés d'une massue. Ils détestent avant tout la propreté et se délectent de la pourriture dont ils se nourrissent.

G. LES SIRÈNES

Créatures aquatiques au buste de femme, elles furent d'abord représentées avec des ailes (*L'Odyssée* d'**Homère**) puis avec des branchies et une queue de poisson. Dans l'Antiquité homérique, elles étaient dangereuses pour les marins qui succombaient à leurs charmes et se faisaient ensuite dévorer par celles-ci. Le mythe des sirènes a changé depuis lors et bien que, toujours dépourvues d'âmes, elles peuvent éprouver des sentiments (voir *La petite sirène* de **Hans Christian Andersen**)



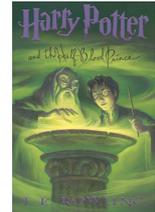
3.3 Les sorcières et les magiciens

Les sorciers sont souvent opposés aux fées. Souvent employé au féminin dans les contes, la « méchante » sorcière se bat contre les « bonnes » fées.



Dans la *fantasy*, on rencontre de nombreux sorciers, appelés également mages ou magiciens.

Parmi les magiciens les plus connus, **Merlin**, surnommé l'Enchanteur, aide le roi Arthur dans ses combats. Merlin est devenu un vrai mythe autant que son roi. On peut citer également **Gandalf**, un des membres actifs de la Communauté de l'Anneau, né sous la plume de Tolkien. Et pour les plus jeunes, **Harry Potter**.



L'image du sorcier a beaucoup évolué à travers les époques. Au départ représenté par un homme (souvent barbu), un bâton à la main, conseiller d'un roi et considéré comme un « sage », il est aujourd'hui un enfant, limité, qui apprend l'utilisation de la magie.

Parmi les sorcières célèbres, on retrouve dans la mythologie grecque **Circé**. Fille d'Hélios, dieu du soleil et d'une océanide (voir chapitre sur les nymphes), elle vivait sur l'île d'Aéa. D'une beauté extrême, elle pouvait transformer n'importe qui en monstre. Seul Ulysse résista à ses sortilèges. Impressionnée, elle lui donna quelques conseils sur la suite de son voyage et rendit forme humaine aux compagnons du héros qu'elle avait changé en pourceaux. Née aussi des mythes grecs, **Hécate** est la reine des sorcières et la déesse des morts. Elle se déplace dans les cimetières pour réveiller leurs fantômes.

En Russie, on parle de **Baba Yaga**. Cette sorcière terrible dévorait les enfants égarés dans la forêt après les avoir fait cuire dans un four. Elle n'est pas, sans nous rappeler, la méchante sorcière du conte **Hansel et Grätel** des frères Grimm.

Appartenant aux mêmes mythes que Merlin l'Enchanteur, **la fée Morgane** est une très grande magicienne. Elle est aussi la reine de l'île des Bienheureux d'Avalon sans cesse protégée par des brumes qui l'empêche d'être repérée par les hommes. Dans les légendes du roi Arthur, elle est sa sœur ou sa maîtresse mais également une ennemie. On retrouve la fée Morgane dans *Les Brumes d'Avalon* (cycle des dames du lac) de **Marion Zimmer Bradley**.



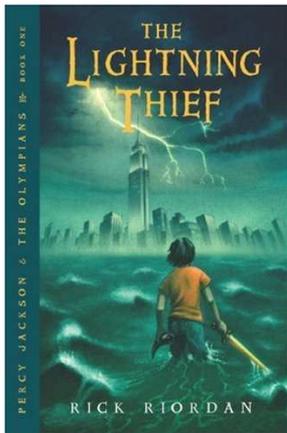
Dans les contes populaires, les sorcières utilisent un balai comme moyen de transport, un chaudron pour préparer les formules de sorcelleries, les élixirs, les filtres d'amour... Elles sont généralement accompagnées d'un animal familier, souvent un chat noir, parfois un crapaud, une chèvre ou une chouette. Pour les reconnaître, les sorcières portent un joli chapeau pointu. L'idée du chapeau a été reprise dans la saga moderne d'Harry Potter.

Physiquement, la sorcière des contes de fées est représentée avec un nez crochu, une bouche édentée, et des verrues, notamment sur le nez.

3.4 Créatures mythiques

A. Dans la mythologie grecque et romaine

Dérivées en partie des mythes antiques, il va sans dire qu'une grande majorité des créatures présentes dans ces légendes se retrouvent dans de nombreux romans de fantasy. Certains de ces romans peuvent faire allusion à un personnage en particulier ou à plusieurs d'entre eux. Ulysse fut probablement l'un des personnages les plus exploités et on retrouve de nombreuses adaptations de l'Iliade et l'Odyssee.



En 2005, une nouvelle série de romans sur fond de mythologie grecque est créée par **Rick Riordan**, un auteur américain né en 1964 à San Antonio. Il aborde la thématique du héros, fils d'un dieu ou d'une déesse et d'un mortel. *Percy Jackson* est le fils du dieu de la mer Poséidon qui est sans cesse en mauvais terme avec son frère Zeus. L'auteur met donc en relation chaque dieu de l'Olympe, fait intervenir les titans, donne à ses héros des satyres ou des centaures pour compagnons. Percy (dont le véritable nom est Persée), héros et demi-dieu, doit affronter un assortiment de monstres (Méduse, Cerbère, le Minotaure,...), tous issus des mythes grecs, ainsi que son grand-père, le roi des titans, Chronos.

B. Dans le christianisme

Les créatures présentes dans la religion chrétienne sont aussi des sujets appréciés de la fantasy.

Anges (déchus ou non), Archanges, Démons et Diables, prophètes sont autant de personnages de la Bible qui font aussi de bons personnages de la littérature de fantasy.

Les romans mettant en scènes ces personnages sont souvent classés dans la *Romantic fantasy*.



3.5 Malédictions

A. LES VAMPIRES ET LES LOUPS-GAROUS

Bien qu'opposés, les vampires et les loups-garous (ou lycanthropes) se font une guerre sans merci. Il est donc important de les traiter dans le même chapitre.



Les **loups-garous** sont des humains qui, en période de pleine lune, ont la faculté de se transformer en loup et hurlent à la mort. Sauvages, ils attaquent, sous cet aspect, les humains qui se sont aventurés hors de chez eux. Le reste du temps, ce sont des êtres humains ordinaires qui n'ont pas toujours conscience de leur nature de loup. Pourtant, irrésistibles à l'appel de la meute, les loups finissent souvent par se retrouver et vivre ensemble.

La meute est dirigée par un mâle alpha qui ne peut être remplacé que s'il est vaincu par un autre mâle. Sous leur forme animale, les loups-garous communiquent par la pensée. Seul le mâle alpha prend les grandes décisions et les autres doivent suivre les ordres.

La transformation est généralement due à la morsure d'un autre loup-garou. La meilleure façon de détruire une de ces créatures est l'usage d'armes en argent et en particulier les balles d'un fusil. Dans certaines croyances, il est suggéré de séparer le cœur du cerveau. La décapitation est donc un bon moyen de le détruire. Lorsqu'il meurt, le loup-garou reprend forme humaine.

Les **vampires** sont des créatures nocturnes au sang froid. Alors que les loups-garous (au sang chaud) se nourrissent de la chair de leurs victimes, les vampires s'abreuvent de leur sang. Les légendes sur ces «anges» de la nuit varient. Certaines croyances leur prêtent la faculté de se changer en chauve souris, d'autres prétendent même que le premier vampire aurait été mordu par l'un de ces mammifères volants.



Le mythe du vampire est probablement le plus répandu. Il existe des vampires dans l'Europe de l'Est, l'Afrique, l'Amérique et même l'Asie. Créatures de la nuit, on peut les comparer à des morts-vivants. Certaines légendes prétendent que les morts qui n'avaient pas été enterrés correctement revenaient sous la forme d'un vampire.

Pour un vampire, le sang est primordial. En effet, il représente la vie et c'est pour se maintenir en vie que le vampire boit de cette substance aqueuse.

L'image des vampires a évolué. Leurs caractéristiques physiques varient selon les lieux et les époques. Mais en général, le vampire a le teint blafard ; ses yeux virent au rouge lorsqu'il est affamé. Ses longues canines lui permettent de mordre plus facilement les victimes, laissant à l'emplacement de la morsure deux petites marques. Il existe plusieurs moyens de se défendre contre un vampire et de le tenir éloigné : l'ail, le crucifix et l'eau bénite le font reculer. Le pieu en bois, s'il est planté dans son cœur, le tue ; la lumière du soleil, le feu et la décapitation également.



Il existe plusieurs vampires célèbres. Le plus fameux d'entre eux est **Dracula**, créé par Bram Stoker en 1897. L'auteur s'est inspiré d'un personnage historique redoutable : Vlad Tepes surnommé l'Empaleur. Cruel, il fit empaler pendant son règne plus de 100 000 personnes.

Le second, **Lestat le vampire**, est né sous la plume d'**Anne Rice** dans les *Chroniques des vampires*.

Depuis peu, les vampires captivent de nouveaux lecteurs. La raison en est la saga *Twilight* (*Fascination* en VF) de **Stephenie Meyer**. L'histoire est simple : un vampire s'éprend d'une mortelle qui est fascinée par la beauté de celui-ci. Depuis la sortie du premier tome au cinéma, les publications de « romans vampiriques » abondent. Le vampire, dans ces histoires, est un être torturé, maudit par sa nature de « suceur de sang » et en quête de rédemption. Alors que le vampire traditionnel est dépourvu d'âme, le vampire moderne a une conscience.



B. LES MORTS-VIVANT, LES ZOMBIES ET LES FANTÔMES

Les **zombies** sont nés de la magie noire du culte vaudou à Haïti. Un sorcier peut ainsi ranimer un mort en envoûtant son cadavre. Ces créatures n'ont rien d'humaines, elles deviennent les serviteurs du sorcier, dociles et obéissants.

Dans l'Antiquité, les Egyptiens conservaient le corps du mort par l'embaumement ou la momification grâce à des techniques très élaborées. Les récits de fantasy aiment bien les **momies** car celles qui reprennent vie sont généralement maudites et entraînent la terreur dans la ville, cherchant à tout prix le moyen de se régénérer grâce à un autre corps. (voir *La colère de la momie* de **R.L. Stine**)

Les **golems** sont des créatures sous forme humaine, modelées dans de l'argile et animées par la magie. (voir *L'œil du golem*, deuxième tome de *La trilogie de Bartiméus* de **Jonathan Stroud**)



On dit des **fantômes** que ce sont des êtres humains qui sont morts sans avoir eu le temps d'achever ce qu'ils avaient entrepris sur terre. Le fantôme « hante » souvent une habitation, un objet ou une personne et ne peut se déplacer plus loin dans l'espace. D'un blanc transparent, le fantôme n'est pas toujours méchant. Au contraire, il peut rester pour protéger une personne qu'il aime.

Mais, dans ce cas, il ne pourra rester éternellement dans notre monde et devra « passer de l'autre côté, suivre la lumière ». Le fantôme revient parfois de l'au-delà pour prévenir un membre de sa famille d'un danger qui le menace ou parfois pour l'aider à avancer dans la vie. La littérature jongle beaucoup avec les fantômes et leur donne toutes sortes de quêtes jusqu'au passage définitif vers le paradis ou l'enfer. (voir *Un chant de Noël* de **Charles Dickens**, *Le Collège fantôme* de **J.P Arrou-Vignod** ou encore *Hamlet* de **William Shakespeare**)

Bibliographie des ouvrages sur la Fantasy

Bibliothèque

BAUDOU, Jacques. *L'encyclopédie de la fantasy*. [Paris] : Fetjaine, 2009. 175 p. ISBN 978-35425-134-5

CHAMIOT-PONCET, Chritine, GUILLAUME, Isabelle. *L'épique*. Paris : Ellipses, 2000. 142 p. Réseau. ISBN 2-7298-0232-0

MARCEL, Patrick. *Atlas des brumes et des ombres*. [Paris] : Gallimard, 2002. 266 p. Folio, SF. ISBN 2-07-041873-1

RUAUD, André-François. *Cartographie du merveilleux : guide de lecture : fantasy*. [Paris] : Denoël, 2001. 287 p. Folio. SF. ISBN 2-07-041649-6

Hors bibliothèque

ALLEN, Judy. *L'encyclopédie de la fantasy*. Paris : Rouge & Or, 2006. 144 p. ISBN 2-26140092-6

BAUDOU, Jacques. *La fantasy*. Paris : Presses Universitaires de France, 2005. 127 p. Que sais-je ?. ISBN 2-13-055158-0

BRASEY, Edouard. *Démons et merveilles : fées, lutins, sorcières et autres créatures magiques*. [Paris] : Editions du Chêne, 2002. 183 p. ISBN 2-84277-7386-1

BRASEY, Edouard. *L'univers féerique*. Paris : Pygmalion, 2008. 863 p. Multipages. ISBN 978-2-7564-0188-1

DEL COURT, Thierry. *La littérature arthurienne*. Paris : Presses Universitaires de France, 2000. 127 p. Que sais-je ? ISBN 2-13-051049-3

DUVEAU, Marc. *La grande anthologie de la fantasy*. Paris : Omnibus, 2003. 1191 p. ISBN 2-258-05858-9

Fantasy, le merveilleux médiéval aujourd'hui : actes du colloque du CRELID. Paris : Bragelonne, 2007. 256 p. Essais. ISBN 978-2-35294-053-1

GOIMARD, Jacques. *Critique du merveilleux et de la fantasy*. Paris : Pocket, 2003. 765 p. Agora. ISBN 2-266-11856-0

HARF-LANCNER, Laurence. *Le monde des fées dans l'Occident médiéval*. [Paris] : Hachette Littératures, 2003. 286 p. VQ. Histoire. ISBN 2-0123-5418-1

MEGRIER, Dominique, HERIL, Alain. *Le merveilleux et le fantastique*. Paris : Retz, 2002. 190 p. Littérathèmes. Anthologie pour le cycle 3. ISBN 2-7256-2132-1

POIRION, Daniel. *Le merveilleux dans la littérature française du Moyen-Age*. Paris : Presses Universitaires de France, 1982. 127 p. Que sais-je ?. ISBN 2-13-036998-7

RUAUD, André-François. *Panorama illustré de la fantasy et du merveilleux*. Lyon : Les moutons électriques, 2004. ISBN 2-915793-00-X

SADAUNE, Samuel. *Le fantastique au Moyen-Age*. [s.l.] : Ouest-France, [20??]. 141 p. ISBN 978-2-7373-4689-7

TOLKIEN, J.R.R. *Les monstres et les critiques et autres essais*. [Paris] : Christian Bourgeois, 2006. 194 p. Titre original : *The Monstersands the Critics and Other Essays*. ISBN 2-267-01820-9

Sitographie à propos de Fantasy

ANTHYLLIS. *Féerie : royaume de Légendes ?*. PhilouBidou Création, 2004 [Page consultée le 9 avril 2010]. Disponibilité et accès : <http://yuyo.free.fr/>

BESSON, Anne. *Interview d'Anne Besson, spécialiste de la fantasy* [En ligne]. Paperblog, 2009. [Page consultée le 29 janvier 2010] Disponibilité et accès : <http://www.paperblog.fr/2063352/interview-d-anne-besson-specialiste-de-la-fantasy>

La Fantasy. PocheSF.com, 2010 [Page consulté le 9 avril 2010]. Disponibilité et accès : <http://www.pochesf.com/index.php?page=fantasy>

HARTWELL, Esther. *Magie et fantasy* [En ligne]. Emalleville : Esther Brassac, 2009 [Page consultée le 9 avril 2010]. Disponibilité et accès : <http://www.magie-et-fantasy.com/>

NEVANT, Alain. *Fantasy* [En ligne]. Encyclopedia Universalis, 2009 [Page consultée le 9 avril 2010]. Disponibilité et accès : http://www.universalis-edu.com/imprim_CL.php?nref=T040157

Wikipedia, l'encyclopédie libre. Creative Commons by-sa [Page consultée le 9 avril 2010]. Disponibilité et accès : http://fr.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Accueil_principal