

Parcours Hobbit, thème « La fantasy dans les médias »

Fantasy et séries télévisées

Anne Besson

Jusqu'à récemment, les séries et téléfilms de *fantasy* étaient relativement rares, et souffraient des mêmes problèmes que les films de cinéma, en plus accentués, à cause du manque de moyens, financiers et donc techniques, pour traduire visuellement l'imaginaire merveilleux. En outre, les différents exemples n'étaient pas forcément identifiés comme formant un tout, et en effet, on trouve d'un côté, à partir de la fin des années 90, des séries de fantasy urbaine dans la lignée de *Buffy contre les vampires* – Isabelle-Rachel Casta vous en a parlé et je n'y reviendrai pas ; on trouve aussi, à destination des enfants, de très nombreuses émissions télévisées dans lesquelles la place du merveilleux est hégémonique mais fluctuante – mais faut-il considérer comme de la fantasy tout dessin animé où les animaux parlent ? je n'irai pas jusque-là, on est face à un autre type de convention ; reste que de nombreux exemples, notamment du côté des *anime* japonais, sollicitent des références épiques et mythiques, et nous concernent davantage ; et puis, nettement plus rares, il y a effectivement quelques séries qui correspondent plus clairement à des secteurs bien identifiés du genre fantasy, l'heroïc fantasy avec par exemple *Xéna princesse guerrière*, la fantasy arthurienne avec la série anglaise pour adolescents *Merlin* ou la française *Kaamelott*, du côté de la veine parodique décidément bien représentée dans la production française.

Je vais présenter rapidement ces différents exemples avant d'en venir à la série qui a tout changé, relançant une nouvelle fois le cycle du succès de la fantasy, en attirant une forte attention médiatique et publique – *Game of Thrones* bien sûr.

Des exemples divers mais toujours marginaux

Marginaux, ces exemples, car même si notre époque immédiatement contemporaine est marquée par une meilleure tolérance de ce point de vue, il ne fait pas bon se déclarer amateur de *Xéna* ou de *DragonBall Z*, revendiquer d'apprécier des séries qui non seulement touchent au surnaturel mais aussi visent avant tout un public de jeunes adolescents ou adolescentes (de *Charmed* à *Once upon a time*) ; il n'est pas non plus évident de vouloir discuter sérieusement des grands mérites de la série d'Alexandre Astier *Kaamelott*. La mauvaise image de la fantasy, son caractère multiplement « illégitime » (par opposition à des produits culturels qu'il est considéré comme « légitime » d'apprécier), cette mauvaise réputation donc frappe particulièrement dès lors qu'on aborde avec la télévision un media qui lui-même tend à être appréhendé comme populaire ou bas de gamme, robinet à divertissement, ne visant qu'à occuper du temps de cerveau disponible et à vendre des publicités.

De fait, aimer *Xéna*, pour commencer par cet ex-là, six saisons entre 1995 et 2001, c'est assumer, et donc, apprécier, une esthétique bien particulière qui recycle les clichés de l'heroïc fantasy (voir tout bêtement le costume de notre guerrière), qui relève du *kitsch* ou même du *camp*, et puis des scénarios qui, sur une base de fantasy antique, prennent de très grandes



libertés par rapport à la mythologie, à la géographie ou à la chronologie... La série est un spin-off de la série *Hercule, les voyages légendaires*, ce qui signifie que Xena y est apparue comme personnage secondaire avant d'avoir droit à sa propre série, consacrée à son parcours de rédemption, la terrible reine guerrière se mettant au service du bien, tandis que sa jeune compagne, la barde Gabrielle, suit pour sa part un parcours initiatique plus classique qui la voit s'affirmer, gagner en puissance. Entre elles, l'ambivalence des relations, le sous-texte lesbien, a beaucoup fait pour l'intérêt de la série – c'est en effet une des grandes forces des séries populaires des genres de l'imaginaire que de porter, discrètement, des revendications idéologiques qui pourraient plus difficilement s'exprimer dans un cadre réaliste - *StarTrek* en est le grand exemple, et c'est notamment ce qui explique l'importance et la fidélité des communautés de fans qui se fédèrent autour de ces séries : elles en adoptent pleinement, elles en revendiquent, la marginalité.

Xena fait partie des séries coproduites par Sam Raimi, grand nom de la culture pop, en tant que réalisateur des séries de films d'horreurs *Evil Dead* ou des *Spiderman* des années 2000 avec Tobey Maguire ; et donc il est aussi le producteur d'*Hercule* ou encore de *The Legend of the Seeker*, l'adaptation, libre, des premiers volumes de *L'Épée de vérité* de Terry Goodkind. Toutes ont été tournées en Nouvelle-Zélande, dont les paysages décidément sont propices à l'effet *fantasy*, et ces différents points communs contribuent bien sûr à ce que s'établisse une image cohérente et unifiée de la série de fantasy. *Merlin*, dont j'ai parlé plus haut, ne s'écarte guère de cette zone la mieux identifiée : on retrouve d'ailleurs Anthony Stewart Head, l'acteur qui jouait Giles, bibliothécaire et « Observateur » de *Buffy*, dans le rôle d'Uther Pendragon, père d'Arthur et souverain de Camelot au début de la série – il est aussi Chiron dans les *Percy Jackson*. Le postulat de la série *Merlin* est de nous montrer la jeunesse d'Arthur et de son conseiller, qui ont pour l'occasion le même âge, alors que Merlin est traditionnellement beaucoup plus vieux ; comme il doit cacher ses pouvoirs magiques, l'enchanteur devient le valet d'Arthur, tout comme Guenièvre est ici une simple servante, mais cependant aimée du prince – la sociologie d'ensemble est donc nettement mise au goût du jour ! Cependant, avec ces châteaux, armures, dragons, magies blanche et noire, on est bien installés dans la fantasy anglo-saxonne qui nous est familière.

Kaamelott, série phénomène en France, très suivie lors de sa première diffusion sur M6 entre 2005 et 2009, s'y inscrit aussi, mais pour en montrer l'envers. Le surnaturel est discret, avec le flamboiement d'Excalibur, les apparitions de la Dame du Lac, le mystère sur le destin de Perceval, car Alexandre Astier, créateur, réalisateur, scénariste, auteur de la musique et acteur principal de la série, a voulu mettre en lumière à l'inverse une certaine trivialité, la vie quotidienne et les petits soucis des héros légendaires. Arthur est si mal entouré, d'une sympathique équipe de bras cassés dont les fameux Perceval et Karadoc, que ça n'est pas facile tous les jours. Commencée sur un format *shortcom*, ces courtes pastilles comiques qui sont aujourd'hui incontournables sur les chaînes françaises, la série a profondément évolué, à la fois dans son format, avec dans les livres V et VI des épisodes moins nombreux et plus longs (40 à 50 mns), et dans sa tonalité, qui s'assombrit : de façon conforme aux traditions littéraires médiévales qu'il connaît bien, Astier nous fait découvrir la jeunesse d'Arthur, au service de l'Empire Romain, et nous montre à l'autre extrémité un roi mélancolique et l'inévitable destruction du monde arthurien... Un peu comme au fil des saisons de *Buffy*, une série rigolote et grand public gagne ses galons de grande œuvre du genre, en perdant au



passage un peu de ses audiences de départ mais en s'imposant durablement auprès d'une « fan base » enthousiaste. Le succès de *Kaamelott* a encouragé nombre d'initiatives du côté de séries courtes, comédies autour de codes du surnaturel chers aux aficionados : cela va de projets professionnels comme *Hero Corp* (sur les super-héros) de Simon Astier, frère d'Alexandre, à des fanfilms amateurs mais très appréciés (comme *Flander's Company*) en passant par *Noob*, déjà évoquée, série amateur en voie de professionnalisation, si tant est que de telles distinctions soient vraiment pertinentes ici.

En revanche, on ne penserait pas forcément à y associer un certain nombre de productions japonaises qui visent les enfants et les adolescents, et qui participent des univers multimédias de cette aire culturelle, en lien direct avec notamment des mangas et des jeux, jeux de cartes, figurines, jeux vidéo. Je vais évoquer ici le grand exemple, *Dragon Ball*, manga de Akira Toriyama à partir de 1984, adapté en série télévisée d'animation à partir de 1986 – il y a deux séries principales au départ, *Dragon Ball*, sur la jeunesse du héros, plus humoristique, puis *Dragon Ball Z*, où il a grandi, plus violente, et l'ensemble relève d'une sorte de *science fantasy*. Le héros, c'est Son Goku, au départ un jeune surdoué des arts martiaux, doté d'une queue de singe, et dont on apprendra plus tard qu'il vient d'une autre planète, tout comme nombre des ennemis qu'il combat. Dans le monde de la série, qui s'appelle « The World » et n'est pas tout à fait le nôtre, il cherche les 7 « dragon balls » qui permettent de faire apparaître un dragon et de formuler un vœu. Diffusées en France à la fin des années 80, les séries ont fait polémique (toujours ce caractère longtemps « irrecevable » d'œuvres sérielles, surnaturelles, relevant en outre ici d'une esthétique et d'une culture alors mal connue), mais elles ont marqué les esprits d'une génération et depuis lors manga et anime se sont complètement imposés dans le paysage culturel français...

Et *Game of Thrones* vint !

J'en viens à *Game of Thrones*, qui a complètement transformé cette image largement dégradée des séries de fantasy, dont je viens de vous présenter les différentes facettes. *Game of Thrones* est une série superbe, luxueusement produite (environ 5 millions de budget par épisode), par une chaîne du câble américain, HBO, connue pour son exigence, pour la grande qualité de ses productions. Dès la toute première scène et la vision qui s'élargit sur le Mur monumental, on est transportés dans un ailleurs dont la beauté et la grandeur coupent le souffle. La 5^{ème} saison se termine en juin 2015 : cela fait donc déjà 5 ans que le « phénomène » dure, que des scénarios et des personnages complexes attirent un public passionné extrêmement large - entre 2 et 4 millions de spectateurs par épisode, plus les « records » de téléchargements et de piratages constamment cités. Cela signifie que la série recrute bien au-delà du public « de niche » qu'est davantage celui des geeks, et qu'elle contribue à une meilleure connaissance, à une meilleure diffusion, de la fantasy. Cela a pu être expliqué, outre le « grand spectacle » dont je viens de parler, par la position un peu particulière au sein du genre de la saga de George Martin qui en français porte le même titre, *Le Trône de fer*. L'auteur en effet a injecté dans son œuvre beaucoup des codes de la fiction *historique* : il propose une peinture très sombre, qui se veut vraisemblable, d'époques sanglantes et impitoyables (le modèle, c'est l'Europe du XIV^e siècle, Guerre de cent ans, Guerre des Roses, même si



visuellement la série emprunte davantage au début de la Renaissance) ; il axe son intrigue d'ensemble sur des questions politiques (qui saura prendre et garder le pouvoir après la mort de Robert Baratheon ?) ; il choisit dans le traitement et l'évolution des personnages un anti-manichéisme systématique qui, s'il n'est pas vraiment nouveau en fantasy écrite, apparaît comme une découverte pour le grand public, qui apprend du même coup que la fantasy n'est pas forcément pauvre, répétitive ou naïve... Pour des néophytes un peu allergiques à l'idée du merveilleux, la série en permet une approche très progressive, comme si elle donnait au spectateur le temps de s'habituer à l'idée : on assiste en fait, au sein d'un monde alternatif plutôt réaliste dans sa peinture du passé et de la nature humaine, au retour progressif du surnaturel :

- les Marcheurs Blancs, menace venue du grand Nord, qui ressurgit après des millénaires ;
- le pouvoir des Rêveurs verts, qui se transmet chez Bran Stark, qui sait aussi se projeter dans le corps d'un animal ou même du géant simplet Hodor ;
- et les dragons bien sûr qui accompagnent Daenerys, l'héritière des Targaryens, et qui là encore étaient depuis longtemps disparus, devenus légendaires.

Ce sont des topoï de la fantasy, mais suffisamment bien amenés, au sein d'un univers par ailleurs assez complexe pour que leur apparition ne rebute pas le large public de la série. C'est le dernier point sur lequel je voudrais insister (il y en aurait beaucoup d'autres possibles, l'incertitude menaçante qui pèse sur le sort des personnages, le jeu sur les représentations collectives, par exemple des femmes ou des handicapés, etc.) : cet **effet de monde** que *Game of Thrones* réussit très bien à produire et qui décidément est central pour que le genre fonctionne. La durée d'une série télévisée, ses dizaines d'heures et ses prolongements dans la mémoire et l'attente de la suite, y est beaucoup plus propice que dans le cas d'un film de cinéma. Le fameux générique joue vraiment là-dessus, qui survole une carte du monde, nous permettant de le découvrir, de le parcourir, de voir s'animer les lieux principaux, qui évoluent avec l'intrigue ; à cette superbe inscription dans l'espace s'ajoute une évocation forte de la profondeur temporelle de ce monde, à travers les cercles de métal qui s'entrelacent, dans une sphère armillaire qui évoque aussi un astre lumineux, solaire ; on y voit les animaux totémiques des principales maisons, on y lit le mythe d'origine à l'arrière-plan de l'histoire.

Après *Harry Potter*, *Le Seigneur des Anneaux* et *Twilight*, *Game of Thrones* est venue montrer que la fantasy avait encore de beaux jours devant elle ; cela fait maintenant 15 ans qu'elle est omniprésente dans la culture de masse, tous médias confondus, et je suis persuadée que les générations successives qui n'ont tout simplement pas connu le monde sans cet imaginaire merveilleux ne renonceront pas, en grandissant, aux pouvoirs presque magiques qu'il nous procure : être ailleurs et voir autrement, ouvrir à nouveau le champ du *possible* quand les horizons semblent bouchés.

Anne Besson

