

Zeitschrift: Études de Lettres : revue de la Faculté des lettres de l'Université de Lausanne
Herausgeber: Université de Lausanne, Faculté des lettres
Band: - (2001)
Heft: 1

Artikel: "Nous allons franchir l'infini ..." : l'heroic fantasy en BD
Autor: Renard, Marc-Antione
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-870226>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 22.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

« NOUS ALLONS FRANCHIR L'INFINI... » L'HEROIC FANTASY EN BD

Quelles sont les caractéristiques de l'*heroic fantasy* en BD ? Cet article s'attache à définir, tout d'abord, la notion d'*heroic fantasy*, pour en extraire les particularités par rapport aux genres proches, qu'elles soient conceptuelles ou s'inscrivent au sein même du récit : le côté *fantasy*, imaginaire, puis l'aspect *heroic*, appuyé notamment sur des personnages emblématiques. Suivent une rapide synthèse des éléments historiques de ce type de récits bédéiques, et une conclusion mettant en rapport l'Histoire et la typologie dégagée.

Ces derniers temps, l'*heroic fantasy* est à la mode, en BD ; tout lecteur s'amusant à aller farfouiller dans d'autres rayons que les classiques y dénicherait, assez rapidement, l'une ou l'autre production de ce genre-là. Couvertures grandiloquentes, couleurs emphatiques, duels grandioses d'impressionnants chevaliers en armures mordorées, tout y attire l'œil, et la chose semble plaire puisque proliférant, offrant à toute tentative d'analyse un corpus francophone vaste, varié et en pleine expansion.

Mais, justement, quelle se trouve être la clé de ce succès ? Doit-on la chercher dans les particularités de ce type bien précis de récit ? Peut-on y dégager des constantes scénaristiques ou graphiques ? Qu'est-ce, exactement, qui différencie l'*heroic fantasy* du reste de la production bédéique ?...

La formulation d'une certaine définition de l'*heroic fantasy* s'appuie d'abord, nécessairement, sur celle d'une notion qui lui est attachée, le *médiéval-fantastique* — parfois abrégé par les initiés, les pratiquants de jeux de rôles notamment, en *med-fan*.

Comme le précise assez clairement l'appellation, les mondes dits « médiévaux fantastiques » sont des mondes qui s'appuient sur une connaissance historique plus ou moins précise du Moyen Âge, ou sur ses clichés, et y insèrent des éléments fantastiques, à forte ou faible dose.

Ces mêmes éléments permettent de distinguer, dans le genre *heroic fantasy*, trois types de rapports avec le Moyen Âge, essentiellement par la proportion de référence historique claire qu'ils intègrent, ou revendiquent :

— les albums se voulant les plus proches de la réalité historique se situent assez clairement au Moyen Âge, mais n'hésitent quand même pas, malgré l'évident paradoxe, à se teindre légèrement de fantastique. La série *Thorgal* reste l'un des meilleurs exemples, et nous y reviendrons¹.

— d'autres se déroulent dans des mondes indéterminés et n'ayant guère de rapport avec le nôtre, à ceci près que, malgré tout, notre Moyen Âge est, visiblement, la principale source d'inspiration des auteurs : une manière commode de récupérer ce qui attire au Moyen Âge, tout en se débarrassant d'un parfois encombrant souci de réalisme historique. Ce sont des mondes différents du nôtre, mais ayant subi une évolution — notamment technologique — en quelques points semblables, *Les Feux d'Asekell* en sont un spécimen².

— Enfin, certaines séries nous campent des mondes suspendus entre le passé et le futur, des mondes où le Moyen Âge ne fait qu'apparaître, fugacement et ponctuellement, comme par légère allusion. C'est assez clairement le cas du *Grand Pouvoir du Chninkel*³.

Il va sans dire que le terme « Moyen Âge » renvoie à une rigueur historique parfois douteuse, si tant est qu'elle soit seulement recherchée, et qui n'est pas le souci premier des créateurs de ces récits... Cet état de fait aboutit, le plus souvent, à une puissante indétermination du chronotope.

1. ROSINSKI, VAN HAMME, *Thorgal*, 24 tomes parus, Bruxelles : Le Lombard, depuis 1980.

2. MOURIER, ARLESTON, *Les Feux d'Askell*, Toulon : Soleil, 3 tomes parus, depuis 1993.

3. Rosinski, Van Hamme, *Le Grand Pouvoir du Chninkel*, Tournai : Casterman (Les romans (À suivre)), 1988.

Indétermination que vient donc accentuer la présence du fantastique, qui est ici l'irruption brutale, échappant à toute systématisation expérimentale, d'une singularité dans les lois de la physique courante — qui sont, par défaut, les mêmes que les nôtres. Cette singularité, et c'est là une caractéristique du *médiéval-fantastique*, s'inscrit dans une certaine *cohérence* de ces mondes, au point de ne pas choquer les personnages qui y évoluent.

Le *médiéval-fantastique* se définirait donc comme un monde médiévalisant où l'irréel surgit de façon cohérente.

À ce stade de notre réflexion, l'une des questions que l'on peut se poser est celle du choix du cadre « historique » par les auteurs, choix libre mais convergeant systématiquement vers le médiévalisant. Pourquoi cette période de l'Histoire, plutôt qu'une autre ?

En effet, il existe bien des décors, des arrière-plans historiques *a priori* aussi propices au caractère épique dont se réclament ces productions : l'Antiquité par exemple, n'est pas le moindre. Quel avantage les auteurs peuvent-ils donc trouver au Moyen Âge ?

Disons d'abord que le Moyen Âge est une époque où, dans notre imaginaire, l'épopée côtoie la réalité la plus sordide, la plus misérable : l'histoire culturelle, avec ses romans de chevalerie plus ou moins échevelés, vient se greffer sur l'histoire sociale, perçue comme semée de grandes difficultés de vie pour la majorité des hommes de ce temps. Ce mélange particulier et quelque peu baroque ouvre les portes à un autre mélange, celui des genres, où le héros du récit peut, au sortir d'une bataille héroïque, croiser un détrousseur de cadavres, mélange tout en contrastes appuyés dont le seul but semble être de mettre en évidence le caractère exceptionnel des personnages.

Toutefois, cette remarque peut à certains égards s'appliquer à l'Antiquité, si l'on oppose par exemple les héros de l'*Iliade* et la condition des esclaves... Donc, si ces considérations ont quelque portée, elles n'expliquent pas tout.

Il faut en effet ajouter que la continuité du monde médiéval dans le monde occidental moderne est directe, ce qui n'est pas le cas (les multiples « Renaissance » le prouvent) du monde antique. Le Moyen Âge c'est *nos* origines et, à bien des égards, le théâtre privilégié de *notre* inconscient collectif.

Enfin, il ne faut pas oublier que le genre a son origine chez un auteur chez qui l'imprégnation médiévale ne fait aucun doute :

J.R.R. Tolkien (1892-1973), le grand inspirateur de l'*heroic fantasy* narrative, s'est en effet essayé à construire à partir des légendes celtes et germaniques, qu'il connaissait en spécialiste (professeur à Oxford, il reste l'un des grands noms de la médiévisque anglo-saxonne), tout un univers mythologique nouveau qui alimente son monde imaginaire : au fondateur *Bilbo le Hobbit* succède l'impressionnante fresque du *Seigneur des Anneaux*, que viennent compléter *le Silmarillion*, véritable Genèse des Terres du Milieu, ainsi que les *Contes et légendes inachevés* [à cause de la mort de l'auteur], qui reprennent des personnages, parfois divins, esquissés ou juste mentionnés dans l'œuvre principale.

Certes, l'univers tolkienien semble davantage ressortir à un merveilleux assumé qu'à un fantastique déstabilisant et inquiétant, si l'on tient à reprendre les catégories de Todorov⁴, mais on pourrait tout aussi bien dire que Tolkien renoue avec une définition médiévale (large) du merveilleux d'où certains « aspects fantastiques »⁵ ne sont pas exclus. Quoi qu'il en soit, un consensus s'est aujourd'hui établi pour ranger l'œuvre de Tolkien sous la bannière du *med-fan*, et c'est ce terme que, pour éviter des discussions byzantines, nous utiliserons dorénavant.

Cependant, le *med-fan* et l'*heroic fantasy* ne recouvrent pas des notions exactement identiques ; aussi la filiation entre *Le Seigneur des anneaux* et l'*heroic fantasy* en BD n'est-elle pas tout à fait directe... En effet, l'apparition des premiers récits d'*heroic fantasy* date du début des années quatre-vingts⁶, et est donc postérieure à l'essor des jeux de rôles, eux-mêmes inspirés directement de Tolkien, consécutivement à l'engouement relativement tardif suscitée par son œuvre, qui fournissait à cet univers ludique une typologie facile des personnages, un usage commode de la magie et, plus simplement, une incomparable incitation au rêve.

C'est en 1976 qu'est lancé en Amérique le premier jeu de rôles digne de ce nom, *Dungeons & Dragons*, qui ne tarde pas à gagner l'Europe. Il s'est certes aussi développé en Amérique des séries BD ressortant au genre de l'*heroic fantasy*, mais nous n'en traitons pas ici, d'abord pour donner à notre enquête un cadre raison-

4. Tzvetan TODOROV, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris : Seuil, 1970.

5. Le livre de Francis DUBOST, *Aspects fantastiques de la littérature médiévale*, Paris : Champion, 1992, a complètement renouvelé ce problème.

6. La série à succès des *Thorgal* n'est sans doute pas étrangère à cette percée.

nable, ensuite parce que les deux écoles semblent avoir été peu influencées l'une par l'autre, les Américains y réactivant le riche terreau du *space opera*, genre qui florissait déjà dans les années 30 et qui ne s'est que peu développé dans la BD francophone, et les Européens ayant de leur côté à leur disposition tout ce qu'il fallait pour réactiver un imaginaire médiévalisant.

L'*heroic fantasy* se situe donc dans un monde médiéval fantastique ; ce qui la distingue pleinement du genre simplement *med-fan* s'exprime, dès lors, ailleurs que dans l'environnement imaginaire immédiat.

L'*heroic fantasy*, c'est un monde, mais c'est aussi et avant tout une question d'atmosphère... Elle s'appuie sur le *med-fan* ; mais elle y déploie un goût pour le pseudo-épique, parfois appuyé sur le récit mythologique ; cet arrière-plan mythologique peut être historiquement avéré, ou suggérer une composition originale, propre à l'œuvre, œuvre dont l'un des buts sera, alors, de nous faire découvrir cette « culture » par petites touches progressives.

Mais ce monde quel est-il, dans ces BD ? Quelles sont donc ses particularités ? Quels stratagèmes les auteurs utilisent-ils pour « typer » leur univers, pour en faire quelque chose de différent ? À quels niveaux du réel imaginaire le fantastique s'inscrit-il ?

Attachons-nous, tout d'abord, à relever les caractéristiques physiques de ces mondes créés de toutes pièces.

La géographie de la planète est particulière, inconnue ; rien qui ne rappelle la Terre, voire une volonté de souligner la différence : les créateurs de *Lanfeust de Troy* sont allés jusqu'à éditer une cartographie de leur monde totalement imaginaire, tâchant ainsi de lui insuffler une certaine vie, une certaine substance⁷.

Plus discrètement, *La Quête de l'oiseau du temps* est gratifiée de deux lunes⁸, et *Le Grand Pouvoir du Chninkel* s'éclaire de deux soleils⁹.

Si, à l'inverse, *Les Chroniques de la Lune noire* parlent d'une lune, et même de la lune et de la Terre, on ne voit guère à quel moment de la vie de notre planète son intrigue pourrait se dérou-

7. ARLESTON, TARQUIN, *Cartographie illustrée du monde de Troy*, Toulon, Soleil 9, 1998.

8. LOISEL, LE TENDRE, *La Quête de l'oiseau du temps*, Bruxelles : Dargaud, 1992, p. 18 (éd. intégrale).

9. Rosinski, Van Hamme, *Le Grand Pouvoir du Chninkel*.



Fig. 1

ler¹⁰, notamment en raison du foisonnement de créatures étranges, plantes ou animaux, sans parler de toutes les races à caractère humanoïde qui y grouillent¹¹ — toutes bien évidemment inconnues dans l'histoire de notre monde.

Et si l'on s'aperçoit quelquefois, au détour d'une page, que l'action se déroule bel et bien dans notre monde, sur notre Terre, l'action se trouve rejetée très loin dans le temps, en avant ou en arrière. Aria, dans la série qui porte son nom, évolue dans un monde postérieur au nôtre, très probablement apocalyptique : un minuscule détail nous le fait comprendre, au moment où, recherchant l'origine d'une malédiction, elle tombe sur un symbole radioactif [fig. 1]¹².

À l'inverse, l'on saisit, seulement à la fin du livre, et au terme d'un impressionnant raccourci qui, en quelques pages, nous transporte sur des millions d'années, que *Le Grand Pouvoir du Chninkel* se déroule, en fait, sur notre propre planète¹³.

Où l'on voit que le rapport historique de l'*heroic fantasy* avec le Moyen Âge est des plus ténus...

Mais ces mondes fantastiques ne sont pas seulement hantés : ils sont également peuplés, et les peuples, souvent humanoïdes, font parfois preuve d'une certaine originalité culturelle. Il suffit, pour

10. PONTET, FROIDEVAL, *Les Chroniques de la Lune noire*, Paris : Zenda (puis Dargaud), depuis 1992, cf. en particulier t. 7, p. 33.

11. Une constante, toutefois, dans ces récits : l'être humain, ou d'apparence humaine, reste extrêmement présent, en dépit de toutes les possibilités de créatures intelligentes existant autrement.

12. WEYLAND, *Les Larmes de la déesse*, Paris : Dupuis (Repérages), 1997, p. 45.

13. Rosinski, Van Hamme, *Le Grand Pouvoir du Chninkel*, p. 162 s.

s'en convaincre, de considérer ce qui, dans *La Quête de l'oiseau du temps*, a tout l'air d'une cérémonie d'ensevelissement chez les Jaisirs, cérémonie atypique — le mort est attaché au pied d'un monolithe, que l'on va mettre en terre et qui restera dressé, tel une stèle —, et donc caractéristique de cette civilisation¹⁴.

Curieusement, on retrouve, dans ces « races » humanoïdes, certaines particularités de l'humanité terrienne : dans un monde très différent du nôtre, un « curieux guerrier jaune » aux yeux bridés fait beaucoup de commentaires sur ces « occidentaux »¹⁵.

De même, ces sociétés évoluées, civilisées, sont organisées en schémas humainement connus, historiquement au moins : la monarchie reste le plus courant¹⁶, exercé parfois par des princes-sorciers¹⁷ qui peuvent la faire doucement dériver vers une sorte de théocratie.

Les dieux eux-mêmes sont assez différents de ceux que nous connaissons, ou avons connu ; la plupart des religions présentées dans les œuvres d'*heroic fantasy* sont en effet de type païen, mais monothéiste — en règle générale, à chaque civilisation, chaque race, correspond un dieu tutélaire unique¹⁸.

Là encore, le rapport avec un Moyen Âge occidental essentiellement catholique paraît bien lâche.

Dans le même esprit plus qu'empreint de paganisme, van Hamme et Rosinski utilisent à bien plaisir la mythologie nordique dans leur série à grand succès *Thorgal*, dont l'action se déroule, du moins théoriquement, chez les Vikings.

En effet, s'il arrive aux dieux d'être simplement invoqués par conjuration, comme cela est d'ailleurs leur rôle, *Thorgal*, en héros privilégié des Ases, en vient parfois à nous montrer leur existence réelle, physique.

14. Loisel, Le Tendre, *La Quête de l'oiseau du temps*, p. 71.

15. Ledit samouraï fait son apparition au tome deux de la série, *Ibid.*, t. 2, p. 4-5).

16. Peut-être parce que correspondant à une certaine vision, typique, que l'on peut avoir du Moyen Âge. En revanche, à rebours de l'histoire, la féodalité semble exclue de cette monarchie-là, comme si l'idée d'une aristocratie hiérarchisée était incompatible avec le développement d'une certaine forme d'héroïsme.

17. Notamment dans Loisel, Le Tendre, *La Quête de l'oiseau du temps*, p. 48, 98.

18. Cf. Pontet, Froideval, *Les Chroniques de la Lune noire*, notamment le tome 7 (*passim*).

Ainsi perçoit-il, parvenu aux confins du monde et du temps, le son de la corne de Heimdall, le gardien mythologique de l'arc-en-ciel, arc-en-ciel dont la fonction est de former un pont entre Mitgard, le monde des humains, et Asgard, celui des dieux nordiques. Le viatique en question est d'ailleurs représenté explicitement, lors du passage des deux protagonistes vers un « autre monde » inconnu¹⁹. De la même manière, la déesse Frigg intervient directement, au cours d'une autre aventure de Thorgal, cette fois enfant²⁰, et tout un tome de la série se déroule au mythique pays des Géants, éternels adversaires des dieux²¹.

Toutefois, s'il existe une utilisation — particulièrement habile chez *Thorgal* — d'une mythologie existante, les auteurs ne ressentent pas pour autant la nécessité de ne s'en point écarter : le passage dont nous parlions à propos de la corne de Heimdall se poursuit, aboutissant à l'entrée en scène d'une entité cosmique n'ayant rien à voir avec les dieux vikings. Elle n'a même tellement rien à voir avec eux qu'elle ne porte aucun nom précis : elle dit être « celle qui n'a pas de nom, sans doute parce qu'on lui en donne trop : la vie... la mort... la fortune... le malheur... le destin... »²².

Cette incartade, typiquement *heroic fantasy* puisque introduisant une entité démiurgique, montre à quel point van Hamme et Rosinski n'hésitent pas à prendre des libertés avec « l'historicité », dans le seul but de glisser vers une emphase tout empreinte d'obéissance aux règles du genre²³.

On constate ainsi que, même lorsque le récit peut légitimement s'appuyer sur un réservoir foisonnant de légendes authentiques, ce n'est parfois pas suffisant : l'*heroic fantasy* ne peut pas se contenter d'être exacte, elle doit se détacher de toute forme de réalité, et même d'un imaginaire réel, pour développer son propre univers.

À l'inverse, il est parfois fait mention d'un Dieu, sans nom, à l'instar du Dieu des Juifs, et à rapprocher directement du Dieu

19. Rosinski, Van Hamme, *Au-delà des ombres, Thorgal* (t. 4), 1993, p. 24-5.

20. Rosinski, Van Hamme, *L'Enfant des étoiles, Thorgal* (t. 7), 1993, p. 31.

21. Rosinski, Van Hamme, *Géants, Thorgal* (t. 22), 1996.

22. Rosinski, Van Hamme, *Au-delà des ombres*, p. 36, A2.

23. Voir plus loin nos considérations sur les entités supra-humaines.

chrétien : on retrouve même, à un moment, un crucifix en pierre [fig. 2]²⁴. Il n'empêche que la cohabitation se fait plus ou moins sans douleur, et que le panthéon, dans ces BD, se veut un reflet un peu facile de la diversité et de l'originalité avec laquelle on a cru pouvoir créer un monde de toutes pièces.

Mais ceci n'est que le socle, sur lequel vient se poser une statue des plus étranges... En effet, ce monde qui, au-delà des apparences, reste un monde dans lequel les lecteurs modernes peuvent se repérer, voire se retrouver, est parcouru de quantité d'adjonctions toutes plus invraisemblables les unes que les autres, adjonctions qui, comme nous allons pouvoir le constater, obéissent à quelques règles simples...

L'on a déjà vu que les races, animales ou non, et quoique inspirées de créatures de notre propre monde²⁵, sont un élément récurrent, et facile à utiliser pour mettre en place une originalité flagrante du monde dans lequel elles évoluent...



Fig. 2

24. ROSINSKI, DUFAUX, *La Complainte des landes perdues*, Paris : Dargaud, 1998, t. 3, p. 32.

25. Aria rencontre, au détour d'une de ses aventures, une espèce de mastodonte nommé Taurok ; le jeu de mots entre auroch et taureau étant évident, la créature en a à peu près les caractéristiques (force, puissance,...), plus un petit détail atypique, qui en font bien une créature d'*heroic fantasy* : une peau cornée, offrant une protection naturelle. Remarquons que cette créature, en soi, n'a rien de magique : elle se reproduit, comme toutes les créatures qui constituent notre entourage, et fait des bébés. Il s'agit, tout simplement, d'une faune inconnue, Weyland, *Les Indomptables*, Paris : Dupuis (Repérages), 1997.

Mais une autre particularité se rencontre très souvent dans les albums : celle de la magie. La magie, ou, pour en donner une définition reprenant en synthèse les points communs à tous les albums de notre corpus, la capacité mystique de transformer le réel en manipulant des énergies inconnues, nées principalement de la concentration et souvent acquises par l'étude, la magie, en effet, est omniprésente, ne serait-ce qu'en filigrane, de manière très discrète²⁶.

Les objets magiques, notamment, sont légion, et ne représentent rien d'autre que ces forces concentrées dans un substrat matériel, conférant à ce dernier des pouvoirs dont n'importe qui peut se servir, y compris un non-initié aux arcanes²⁷. On s'aventurera sans doute peu en reliant ces thèmes au souvenir fantasmatique de certaine « sorcellerie » soi-disant médiévale.

Un autre type de magie, beaucoup plus redoutable, quoique et peut-être parce que plus « naturel », est celui qui émane d'entités surpuissantes ; ces êtres supérieurs, véritables demi-dieux, et qui n'ont (plus) rien d'humain²⁸, soutiennent le côté grandiose que l'on cherche à donner à ce genre *heroic fantasy*, en jouant, parfois assez maladroitement et de manière relativement factice, sur le levier métaphysique.

La fin de *La Quête de l'oiseau du temps* est, à ce titre, assez éloquente : une vieille légende explique la succession des jours et des nuits, ainsi que la gémellité des lunes et des soleils dans ce monde bien précis. Ce n'est qu'une légende... Or, cette légende est à la base de la Quête, puisque les héros rapporteront l'œuf de l'oiseau du temps, et l'être de lumière à l'origine du bouleversement cosmique qu'est l'apparition du temps existe bien — l'on

26. Dans la série des *Aria*, notamment, il ne se passe pas un épisode sans un effet de type « magique ».

27. Les objets magiques les plus courants restent les armes et les armures — voir notamment Pontet, Froideval, *Les Chroniques de la Lune noire*, avec les épées intelligentes et parlantes de Pile-ou-Face. Notons que, dans cette même série, un objet très jeu de rôles, directement inspiré de l'attirail de *Dungeons & Dragons*, fait son apparition : Ghorghor Bey est ressuscité par un anneau de régénération... (t. 3, p. 7) Pour les initiés, la référence est ici immédiate, ce qui renforce le lien entre jeux de rôles et BD *heroic fantasy*.

28. Du moins en ce qui concerne leurs capacités, leur raisonnement restant toujours, pour des raisons évidentes de compréhension, accessible aux simples mortels.

comprend que c'est lui qui, en conclusion de la quête, tue Mara d'une flèche... comme il le fit avec l'oiseau du temps²⁹.

Les héros ont touché à des forces qui les dépassent, des forces dont ils ne savent rien et qui les manipulent dans des buts relativement obscurs. Les prophéties, notamment, sont un élément récurrent, surtout dans les histoires comprenant une quête puisque, bien souvent, elles en sont à l'origine ; leur existence même présume une connaissance de l'avenir, et donc une perception sur-humaine.

Il convient de revenir ici sur une série au statut particulier : le monde dans lequel évoluent les personnages de *Thorgal* se distingue par les frontières assez étanches qu'établit le scénariste entre la vie quotidienne et le fantastique. En effet, la plupart des épisodes appartenant à cette dernière catégorie font l'objet de séquences narratives particulières : Thorgal sauve le peuple Nain en rêve³⁰, rencontre trois « fées » dans leur thébaïde quasi onirique³¹, et Shaniah ne vit d'étranges aventures que lorsqu'elle a explicitement franchi le passage vers l'autre monde³². Une scission profonde entre la réalité et le merveilleux est ainsi marquée, quitte à faire intervenir, comme pont pratique, la mythologie asgardienne.

Les principales incursions du fantastique, de l'inexplicable dans le quotidien de Thorgal et de sa famille se résument donc aux « pouvoirs » mystérieux de Jolan, et de Louve. Toutefois, une certaine « rationalisation » de ces éléments est également observable : Jolan a certes la capacité de désintégrer les objets par la seule force de sa pensée, et sa sœur Louve celle de communiquer avec les animaux, mais les deux enfants tiennent ces facultés de

29. Relevons en passant que la légende, l'histoire connue de tous, depuis très longtemps, et dont l'origine se confond avec celles des civilisations humaines, est aussi un motif culturel très présent, en *heroic fantasy*; si elle s'apparente quelque peu aux prophéties, elle a une fonction différente, parfois essentiellement « décorative ».

30. Rosinski, Van Hamme, *L'Enfant des étoiles*, p. 13-32.

31. Rosinski, Van Hamme, *La Magicienne trahie*, « Presque le paradis », p. 33-48. Signalons en passant que l'épisode, avec le motif bien connu du héros passé dans un « autre monde » où le temps s'écoule beaucoup plus lentement que dans le monde « normal », reprend la structure typique des contes dits « mélusiniens » par Laurence HARF-LANCNER, *Les Fées au Moyen Âge*, Paris : Champion, 1984.

32. Rosinski, Van Hamme, *Au-delà des ombres*, p. 18 s.

leurs ascendants... Comme l'explique Tanatloc au jeune Jolan³³, ce dernier a hérité, en quelque sorte *génétiquement*, du développement supérieur de ses grands-parents, expatriés d'une lointaine planète³⁴. Jolan, tout comme sa sœur, n'est pas un magicien, mais simplement un enfant « surdoué ». Cette conception du fantastique, de l'irrationnel naturel participe d'une certaine originalité par rapport à l'*heroic fantasy* classique, où l'essentiel du « magique » est dû aux arcanes. Ainsi les dons de Jolan et Louve renvoient-ils plutôt à la science-fiction, dans la mesure où ce genre se définirait par la prééminence du technologique et du scientifiquement rationnel.

Cette distinction nous montre bien que l'*heroic fantasy* ne présente avec la science-fiction que des similitudes de surface : on pourrait dire pour simplifier que l'*heroic fantasy* se situe toujours dans le « passé », au sens où les conceptions mentales qu'elle met en jeu font appel aux couches archaïques (magie, idées des grands anciens et du complot, interterférences avec des forces irrationnelles) de notre évolution culturelle, alors que la science-fiction est résolument tournée vers le « futur », ici encore au sens abstrait et pour ainsi dire positiviste du terme. Rien n'empêche bien sûr (on l'a vu avec *Aria*), qu'une série d'*heroic fantasy* soit située, sur le plan de la stricte chronologie, dans notre futur, ou qu'une histoire de science-fiction (pensons à *La Guerre des étoiles*) fasse référence à notre passé lointain. L'*heroic fantasy* se pose donc comme une *science-fiction à rebours*.

Le fantastique, et particulièrement le fantastique magique, est donc un élément fondamental de l'*heroic fantasy*; il fait partie de la vie courante des personnages, et imprime sa marque à tous les recoins du monde imaginaire qu'ils parcourent.

Mieux encore ; ce fantastique est à l'origine, bien souvent, de la particularité des personnages, particularité bien compréhensible puisqu'ils doivent évoluer, et survivre, dans un tel monde...

Si nous revenons maintenant à la description du genre, nous comprenons mieux l'usage parfois intempérant que l'*heroic fantasy* fait des ressorts narratifs empruntés aux plus anciennes épo-

33. Rosinski, Van Hamme, *Les Yeux de Tanatloc*, p. 21.

34. Profitons de l'occasion pour souligner discrètement cette atypique incursion de la science-fiction dans le genre, ce qui n'est pas la moindre originalité de la série.

pées. S'il est donc plus que courant de voir des protagonistes doués de facultés à la limite du surhumain, ou l'outrepasant totalement, au point qu'ils en deviennent littéralement des *héros*, il faut en contrepartie qu'il y ait, dans ces histoires, des adversaires à leur mesure ; et c'est de ce constat simple, mais efficace, que partent les auteurs de BD *heroic fantasy*, pour créer des mondes souvent très manichéens, avec une symbolique plutôt primitive : dans les *Chroniques de la Lune noire*, il y a les chevaliers de *Lumière* et les prêtres de la *Lune Noire* ; dans la *Complainte des landes perdues*, le *Loup blanc* s'oppose au sorcier malfaisant, affublé d'un pied de bouc. Et ainsi de suite...

Chaque camp affronte l'autre, et chaque camp dispose, bien sûr, d'une armée, ces armées sont immenses le plus souvent, et leur ampleur est absolument inconcevable au Moyen Âge, auquel elles font pourtant référence puisqu'elles en reprennent les éléments perçus comme les plus caractéristiques³⁵.

Ces armées s'affrontent régulièrement, dans des batailles qui n'ont absolument rien à envier aux romans arthuriens, ni au cycle du *Seigneur des Anneaux* ; le côté truculent est largement souligné, au mépris de la plus petite concession à la vraisemblance³⁶ et avec une grandiloquence qu'exacerbe encore le style du dessin [fig. 3]³⁷.

35. Principalement la cavalerie lourde, c'est-à-dire les chevaliers — qui ont l'avantage de représenter à la fois un certain idéal et une certaine force de frappe...

36. Rappelons que, par exemple à Azincourt, les Français perdirent « seulement » dix mille hommes, ce qui représentait la quasi-totalité de leur coûteuse cavalerie lourde.

37. Les *Chroniques de la Lune noire* en étant l'exemple le plus flagrant, quoique pas unique (cf. *Le Grand Pouvoir du Chninkel*, *La Complainte des Landes perdues*,...). Relevons encore, dans le domaine graphique, l'importance des bâtiments, véritable débauche d'architecture grandiose... L'on nous donne à contempler des constructions inconcevables, mais ceci participe de la magnificence du cadre de l'histoire, et la renforce. Voir par exemple *Les Chroniques de la Lune noire*, et l'armée de Wismerhill qui pénètre dans une nécropole dont l'entrée est gardée par des lions ailés — d'inspiration curieusement assyrienne, soit dit en passant — devant mesurer plusieurs centaines de mètres de haut... (Pontet, Froideval, *Les Chroniques de la Lune noire*, t. 7, p. 47) Ou encore l'immense Krak des Chevaliers de la *Lumière* (*Ibid.*, t. 8, p. 28), et les statues cyclopéennes devant lesquels passent, tout petits, l'empereur et sa suite... (*Ibid.*, t. 4, p. 2) Sans oublier les ruines de *La quête de l'oiseau du temps* (*Ibid.*, t. 3, *passim*).



Fig. 3 (*Les Chroniques de la Lune noire*, t. 1, p. 46)

Mais, plus encore que des armées, ces deux camps ont des *Héros* — ou des monstres, c'est selon. Guerriers légendaires et invincibles au combat, valant à eux seuls plusieurs dizaines de combattants réguliers du camp d'en face, ils sont une figure classique des grandes batailles qui se veulent épiques³⁸.

Guerriers qui s'opposent, parfois, seul à seul, dans un combat à mort, puisque chacun représente une partie totalement opposée à l'autre, et cherche sa destruction ; l'on assiste ainsi à de véritables chocs de titans, avec ce que l'on peut attendre de puissant, de grandiose, de surprenant et de dramatiquement tendu³⁹.

Ces guerriers légendaires, toutefois, ne sont pas toujours au service d'une armée ; parfois, il se retrouvent seuls, et cherchent dans l'aventure un moyen de vivre leurs capacités quasiment sur-humaines : le chevalier Bragon, dans *La Quête de l'oiseau du temps*, la cinquantaine gaillarde, est un héros, mais un héros du passé ; c'est en pensant à ses exploits précédents que la princesse-sorcière Mara lui demande de « sauver le monde »...

Tout au long de sa quête, Bragon devra affronter maintes créatures et résoudre bien des problèmes, quoique chaque fois circonscrits dans un lieu géographique plus ou moins précis et restreint — chacun formant un tome de la série...

38. À noter que, là encore, ce motif nous vient en droite ligne de Tolkien, certes, mais aussi et surtout des romans arthuriens.

39. *Les Chroniques de la Lune noire*, non contentes d'en faire l'illustration de couverture du tome cinq, y étalent le combat des chefs sur cinq pages (p. 43-47).

Parts du récit que les auteurs eux-mêmes nomment, à la fin du tome, « épreuve » — car c'est là, somme toute, la véritable raison d'être de ces guerriers sans batailles, et de ces quêtes : les épreuves, seules à même de mettre en valeur les capacités extraordinaires, au sens propre, de ces personnages.

Même chez *Thorgal*, où le fantastique reste, nous l'avons vu, assez cloisonné, le personnage éponyme de la série se montre lui-même doté d'aptitudes quasiment surhumaines : son courage est sans faille, son respect du prochain inébranlable, son maniement des armes — particulièrement l'arc — redoutable, et sa loyauté infrangible ; tout ceci lui permet de vaincre des monstres, de remporter des épreuves séculaires, et même d'être engagé pour « tuer un dieu »⁴⁰.

Si ces éléments confinent au fantastique pour des yeux profanes⁴¹, ils ne font que contribuer, dans le cadre de notre sujet, à l'héroïsation du personnage. Ces exploits sont certes difficilement acceptables, mais peut-on vraiment affirmer qu'ils dépassent les capacités proprement humaines ?

Pris un à un, en tout cas pas ; c'est plutôt leur concentration en un unique être humain qui, dès lors, contribue à faire percevoir ce dernier comme supérieur, à l'héroïser. *Thorgal* est physiquement et moralement doté de manière humainement possible, mais dispose, au final, de trop de qualités pour l'être vraiment — ce qui, d'ailleurs, se sent assez bien dans son caractère : *Thorgal* n'a que peu d'humour, et d'empathie.

Motif récurrent, pierres angulaires du récit, chaque épreuve renforce le personnage qui en sort victorieux, le grandit⁴², et s'inscrit dans ce schéma de valeur et de courage si propre au récit

40. Rosinski, Van Hamme, *La Cité du dieu perdu*, p. 13, B1.

41. Voir notamment le plus impressionnant, à savoir la maîtrise de *Thorgal* dans le maniement de l'arc. De nombreux passages de la série montrent le personnage en train d'accomplir moult exploits quasi fabuleux, que ce soit briser l'une après l'autre cinq boules d'argile en plein vol (*Les Archers*, p. 28), ou percer d'une même flèche deux pommes lancées ensemble (*Géants*, p. 3).

42. Considérer par exemple *Bragon* à la fin du *Rige* (voir *La Quête de l'oiseau du temps*) ... Il prend la suite de son maître, qu'il a défait alors que celui-ci avait la réputation d'être invincible, et au prix d'un cas de conscience ; Pélisse dit alors de lui : « car le voici qui devient... à son tour... une légende ! » (p. 160).

qui se veut épique — n'importe quel autre héros ne s'en serait pas sorti, ou du moins pas aussi bien que celui-là⁴³.

Le héros, dans les BD d'*heroic fantasy*, peut ainsi rappeler les foudres de guerre des romans médiévaux : Lancelot jetant à bas une armée de chevaliers à lui tout seul, Arthur vainquant un géant monstrueux, Gauvain s'échappant de pièges redoutables. La filiation historique avec le Moyen Âge peut se retrouver par le poncif partagé du héros invincible parce que juste, et armé du bon droit.

Voici donc les principales caractéristiques significatives et communes de ces BD *heroic fantasy*: un monde très particulier, qui autorise maintes libertés, libertés encore accrues par la présence toute-puissante d'un fantastique plus ou moins contrôlé. Sur ces ingrédients de base, qui n'auraient pu former que des BD *médiéval-fantastique*, vient se greffer le motif du Héros, du personnage aux capacités extraordinaires, souvent guerrier invincible, et donne pleine caution à l'appellation *heroic fantasy*.

Peut-on cependant être plus précis sur les rapports entretenus par le Moyen Âge historique avec la BD *heroic fantasy*?

Cet aspect des choses est, sur un point au moins, plus que flagrant : dans chacune des BD utilisées ici, est récupérée la technologie médiévale — armes et armures notamment, mais aussi les machines de siège, les constructions ou les appareillages courants [fig. 4]⁴⁴.

Ou, du moins, une technologie de *type* médiéval : des historiens tatillons décèleront certainement des défauts dans l'armure, par exemple une épaulière du XII^e ornant une armure du XIV^e, mais, globalement, tout ceci renvoie clairement à une vision commune et courante du Moyen Âge — des armures lourdes, des épées, des chevaux caparaçonnés —, plus que strictement historique. Ce dont on ne saurait certes blâmer les auteurs, qui cherchent tout au plus à « faire » Moyen Âge.

Dans ce même dessein, la plupart des auteurs récupèrent quelques mythes, parmi les plus connus du Moyen Âge — les dragons, qui émaillent les récits d'*heroic fantasy*, en étant le plus éculé⁴⁵.

43. Voir encore les cinq épreuves de Wismerhill, destinées à lui ouvrir les portes de la prêtrise au sein de la Lune noire, Pontet, Froideval, *Les Chroniques de la Lune noire*, VII, p. 23 s.

44. L'exemple est tiré du *Grand Pouvoir du Chninkel*, p. 151, mais il suffit de feuilleter n'importe quel volume d'*heroic fantasy* pour s'en convaincre.

45. Voir *Les Chroniques de la lune noire*, dont ils sont au cœur de l'in

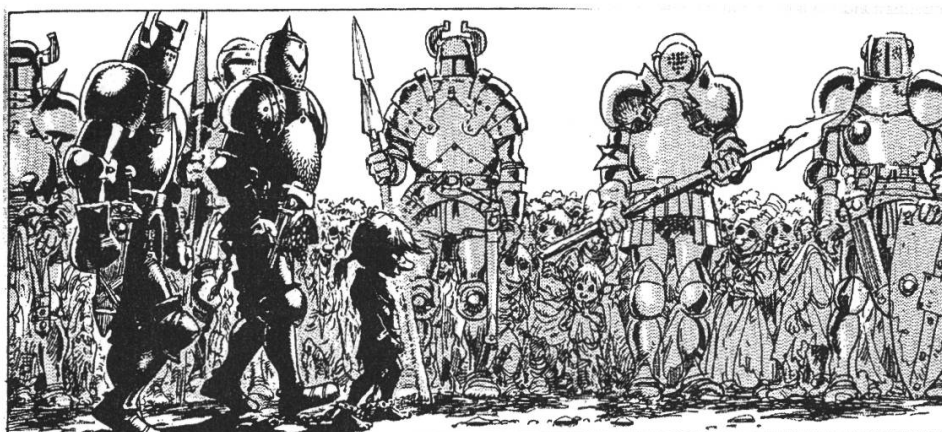


Fig. 4

De façon plus intéressante, quoique souvent assez simpliste, voire caricaturale, certains éléments de scénario répondent à des moments de notre histoire médiévale...

Ainsi voit-on éclore, dans *Les Feux d'Askell*, le problème de la peste, dite ici bleue au lieu de noire, redoutable et donnant lieu, sur toute une page, à un petit documentaire sur les aspects médiévaux de la récupération des victimes lors de grandes catastrophes⁴⁶. Ou encore, il est question, dans *Aria*, d'un bûcher pour une sorcière, poncif médiéval s'il en est, qui correspond toutefois à une réalité⁴⁷; de même assiste-t-on à un tournoi, dans *La Complainte des landes perdues*⁴⁸.

Le plus spectaculaire reste cependant, de notre point de vue, la rivalité entre les deux ordres militaires et religieux qui parcourt *Les Chroniques de la lune noire*, et qui se cristallise dans le huitième tome. Aussi bien les Chevaliers de la Lumière que ceux de

trigue du deuxième tome. La récupération culturelle du Moyen Âge est ici, encore une fois, flagrante... Les auteurs semblent plus soucieux de s'inspirer de l'histoire littéraire du Moyen Âge que de son histoire tout court.

46. *Les Feux d'Askell*, t. 2, p. 22.

47. *Aria*, t. 1, p. 30-31.

48. *La Complainte des landes perdues*, t. 3, p. 34 s. Notons que les tournois ne sont pas apparus avant le XI^e siècle, encore que celui représenté ici soit manifestement, au vu du degré d'organisation, plus tardif (on pense au XIII^e, voire au XIV^e siècle); c'est pourtant dans le même tome que l'on peut admirer le superbe crucifix en pierre de facture celtique, dont nous avons déjà parlé et qui pourrait tout à fait dater du VI^e siècle... [voir fig. 2]. Ceci souligne une conception un tant soit peu folklorique de la situation chronologique exacte, alors qu'on serait en droit d'attendre l'inverse puisqu'il y a référence à des phénomènes culturels précis. L'important, une fois de plus, reste de « faire Moyen Âge ».

Justice sont manifestement, à l'instar des Templiers et des Hospitaliers, des Ordres à la fois militaires et religieux, lourdement équipés, et fort bien entraînés. Comment ne pas voir, dans leur rivalité, un rappel de la pas toujours si courtoise émulation entre les Hospitaliers et les Templiers ?⁴⁹

On se souvient que ces derniers ont été dissous en 1312 par une bulle pontificale, tandis que les dirigeants de l'Ordre seront brûlés en 1314, leurs possessions revenant aux Hospitaliers.

Or, les Chevaliers de la Lumière voient leurs dirigeants non pas brûlés, certes, mais confondus, tombés en disgrâce, et obligés de fuir ignominieusement. Et leurs biens, leurs forteresses notamment, reviennent à l'Ordre des Chevaliers de Justice. L'auteur semble également s'être inspiré au niveau politique des déboires de l'Ordre du Temple, et c'est là l'une des marques les plus certaines, au-delà de la simple technologie, d'une tentative de retrouver quelques traits typiques de l'histoire du Moyen Âge.

On évoquera à ce propos une série très récente dont l'ancrage médiéval est indéniable, puisque c'est explicitement au moment de la chute des Templiers qu'elle se déroule, mais dont toute l'atmosphère n'est pas sans fortement évoquer l'*heroic fantasy*: *Le Troisième Testament*⁵⁰ raconte en effet la folle chevauchée d'un ancien Inquisiteur et d'une pure quoique sensuelle jeune fille à travers toute l'Europe mus par l'espoir de faire échouer un immense complot destiné à abattre la chrétienté : architectures grandioses, combats aux enjeux démesurés, grandiloquence, on se croirait ici, nonobstant le cadre et la chronologie médiévale sans cesse réaffirmés, dans une série d'*heroic fantasy* (fig. 5). On aura par ailleurs remarqué que le dessinateur donne à son héros les traits de Sean Connery, référence transparente au film tiré du *Nom de la Rose*, roman lui-même non exempt de complots et d'architectures grandioses...⁵¹ Possédant aujourd'hui ses classiques,

49. Templiers dont les Chevaliers de la Lumière ont, faut-il le souligner, repris exactement les célèbres couleurs : une croix rouge sur fond blanc ou, pour faire plus héraldique, d'argent à la croix de gueules.

50. Xavier DORISON, Alex ALICE, *Le Troisième Testament*, Grenoble : Glénat, depuis 1997.

51. Peut-être conviendrait-il de rappeler ici l'influence de Lovecraft sur plus d'un des auteurs dont nous traitons ici. Mais, solidement ancrée dans le monde contemporain, l'œuvre de Lovecraft échappe à la dichotomie *heroic fantasy* / science-fiction pour incarner l'un des derniers avatars du conte fantastique, qu'elle a d'ailleurs fortement contribué à orienter vers l'horreur



Fig. 5 (*Le Troisième Testament*, t. 2, p. 24)

l'*heroic fantasy* n'est donc pas sans en venir à influencer notre représentation « réaliste » de son monde de référence privilégié : le Moyen Âge serait-il en passe de basculer tout entier dans l'imaginaire qu'il nous a fourni ?

Cette tension entre historicité et création scénaristique peut également contribuer à expliquer la mise entre garde-fous du fantastique chez *Thorgal*; un minimum de rigueur empêche en effet de développer des péripéties inconcevables à souhait, si l'on se limite à une période plus ou moins connue de l'Histoire de l'humanité, et avec tout le pseudo-réalisme que cela suggère. Or, malgré quelques égarements propres au genre, la période à laquelle se déroule *Thorgal* peut être assez précisément située aux alentours de l'an Mil, comme l'explicitent un récitatif dès le premier tome⁵², l'environnement viking et les constructions de type maya lors de l'épisode américain⁵³. Le réalisme relatif, ou du moins le cantonnement de l'inexplicable dans des limites strictes devient un impératif de cohérence.

En revanche, un aspect du Moyen Âge sinon peu utilisé, du moins souvent purement et simplement gommé, est celui des mentalités... En effet, sans parler de la langue utilisée, dont pour des raisons évidentes de compréhension on ne peut pas faire un reflet fidèle des langues d'antan, mais qui parfois est outrancièrement moderne⁵⁴, les idées, concepts, principes⁵⁵ et connaissances médiévales sont, eux, complètement ignorés, gommés par les créations contemporaines d'*heroic fantasy*.

L'on se contente, la plupart du temps, de poser un cadre médiévalisant, et d'y faire évoluer des personnages dont la manière de penser est typique de la fin du xx^e siècle, au mépris d'une vraisemblance des plus élémentaires; si toutes les séries, sans exception, tombent dans ce qu'il serait facile de nommer un travers, *Aria* en est un exemple des plus flagrants, et confinant au ridicule, tant le mélange de féminisme militant et de sensiblerie, notamment envers les animaux, est appuyé.

et le frénétique (ainsi un Stephen King se réclame-t-il aujourd'hui de Lovecraft).

52. « Dans les temps lointains de l'an Mil, les montagnes du nord étaient rudes pour le voyageur isolé », Rosinski, Van Hamme, *La Magicienne trahie*, p. 33, A1.

53. Même si van Hamme mêle, en un joyeux cocktail, des éléments aztèques à sa reconstruction précolombienne. Voir *Le Pays Qâ*, *Les Yeux de Tanatloc*, *La Cité du dieu perdu*, *Entre terre et lumière*.

54. Notamment dans *Les Chroniques de la Lune noire*... Même si le dessin est évidemment humoristique !

55. On a déjà parlé de l'absence de références implicites au christianisme.

En conclusion, nous pouvons dire que l'*heroic fantasy* est un genre assez léger, sur un plan historique, et qui joue sur une vision réductrice et typifiée du Moyen Âge, récupérant ses clichés (la magie étant le plus usité, et le plus visible) pour « faire comme si », sans véritable souci de vraisemblance... Cette conception du récit risque assez rapidement de déraiper, et de réduire le Moyen Âge à un simple décor clinquant, cadre à la mode pour une histoire somme toute banale de princesse enlevée ou de royaumes qui guerroyent.

Elle véhicule de plus un certain nombre de visions simplistes du Moyen Âge, et par là même ne saurait prétendre à la moindre vulgarisation, utilisant les poncifs — et jouant avec eux — au lieu de les désamorcer ; mais rappelons que là n'est pas la prétention de ces BD, et sachons garder une certaine distance quant à l'information qu'elle paraissent délivrer. Après tout, les récits profondément historiques ont aussi leur place, en BD, avec des réussites incontestables, et cela peut bien excuser que, toute érudition mise à part, l'on se délecte de ces histoires de chevaliers vengeurs et de fourbes sorciers.

Marc-Antoine RENARD

