



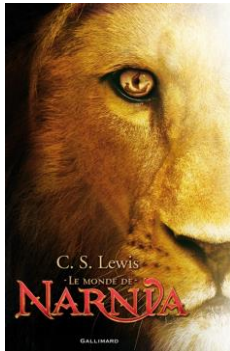
VADE-MECUM DES LITTERATURES DE L'IMAGINAIRE

- ▶ **La Fantasy, le fantastique et la science-fiction** sont les trois branches principales des littératures de l'imaginaire.
- ▶ La création de genres, puis de sous-genres et maintenant de sous sous-genres amène à se poser une question récurrente à propos des littératures de l'imaginaire : comment s'y retrouver ?
- ▶ Les lecteurs sont de plus en plus nombreux, de plus en plus avertis, et nous, pauvres bibliothécaires, de plus en plus perdu(e)s... Les catégories, une fois n'est pas coutume, sont parfois utiles et nécessaires.



LA FANTASY

► **La fantasy** (appelée parfois « littérature fantaisie » ou « littérature du merveilleux ») : le **surnaturel** est utilisé pour définir les règles d'un **monde imaginaire** où le merveilleux, la magie, la féerie sont à la fois présents et **parfaitement admis** (Exemple : *Le Seigneur des Anneaux* de J. R. R. Tolkien).



SOUS-GENRES DE LA FANTASY



LA HIGH FANTASY

► **La High Fantasy** constitue une part majeure de ce qui se fait en Fantasy, proposant de nombreux cycles, généralement assez longs. La référence en la matière est *Le Seigneur des Anneaux* de J.R.R. Tolkien. Depuis *Le Seigneur des Anneaux*, ces récits sont fortement marqués par les épopées héroïques que l'on trouve dans les mythologies scandinaves et celtes. Ces univers féériques sont extrêmement détaillés et possèdent leur Histoire, leur mythologie, leur civilisation. Ce genre affectionne les longs cycles qui permettent de dépeindre, avec minutie, des mondes à l'aide de cartes voire au besoin d'arbres généalogiques. Une prophétie sert assez souvent de mécanisme narratif. Le récit a recours à un grand nombre de personnages et d'intrigues secondaires. Le héros appartient à une communauté dont il devient le champion, soit en menant une quête initiatique pour devenir magicien (*Harry Potter* de J. K. Rowling), soit en conduisant une guerre contre les forces de la magie noire (*l'Héritage* de Christopher Paolini, *La Roue du Temps* de Robert Jordan.), soit en restaurant l'ordre du monde (*l'Épée de Vérité* de Terry Goodking).



L'HEROIC FANTASY

► **L'heroic fantasy** met en scène un récit héroïque dans le cadre d'un monde merveilleux. Aujourd'hui, la définition communément admise du terme heroic fantasy est celle d'un sous-genre de la fantasy qui a pour caractéristique de centrer son intrigue sur un héros solitaire (Exemple *Le cycle d'Elric* de Michael Moorcock, *Conan le Barbare* Robert E. Howard)



LA DARK FANTASY

- ▶ **La dark fantasy**, ou fantaisie noire désigne les œuvres dans lesquelles l'ambiance est très sombre, pessimiste. C'est le Mal qui prend le dessus sur le Bien. La dark fantasy est parfois considérée comme une variante de l'horreur. Elle joue sur nos peurs, nos phobies, tout ce qui, intérieurement, nous terrifie. Elle intègre des éléments mythologiques ou épiques. (Exemple : *Fäerie* de Raymond E. Feist)



L'URBAN FANTASY

- ▶ **L'urban fantasy** ou fantasy urbaine met en scène des créatures féériques ou mythologiques vivant dans un milieu urbain où magie et technologie se côtoient. Le ressort du genre se situe dans ce contraste : le surnaturel fait irruption dans un monde civilisé et familier créé par les hommes. Exemple : *Neverwhere* de Neil Gaiman ; *La déesse des Margerites ou des boutons d'or* de Martin Millar.



LA FANTASY HUMORISTIQUE

- ▶ **Fantasy humoristique** ou light fantasy : mise en scène de créatures féériques ou fantastiques dans des quêtes avec des péripéties burlesques, égrillardes, picaresques. Il y a des jeux de mots à foison et la parodie est une des formes les plus utilisées de ce sous-genre. On y trouve par exemple : *les Annales du Disque-Monde* de Terry Pratchett, *Konnar le barbant* de Pierre Pelot.



FANTASY ARTHURIENNE

- ▶ **Fantasy arthurienne** : genre qui s'appuie sur la geste du même nom. Exemple avec *Les Dames du Lac* de Marion Zimmer Bradley où l'histoire se déroule du point de vue des trois héroïnes principales : celui de Morgane la fée, de Viviane la Dame du Lac et de Guenièvre, la reine adultère. Genre très présent au cinéma et à la télévision (exemple avec la série *Kaamelot* d'Alexandre Astier).



FANTASY ANIMALIERE

- ▶ **Fantasy animalière** : œuvres dont les personnages mis en scène sont des animaux. On pense en premier lieu au *Livre de la Jungle* de Rudyard Kipling. Les animaux peuvent être anthropomorphes (se comporter comme des humains, exemple avec le cycle *Rougemuraille* de Brian Jacques) ou se comporter selon leur nature propre (avec par exemple *Hunter's Moon* de Garry Kilworth). Ce genre est aussi présent en BD (*Garulfo* d'Ayrolles et Maïorana) et dans les dessins animés avec tout le bestiaire des cartoons (Mickey, Bugs Bunny, Bip-Bip, ...).



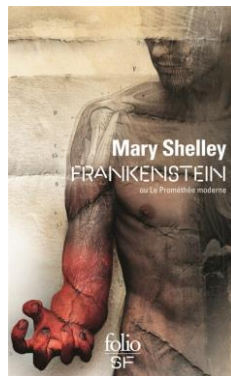
FANTASY EXOTIQUE

- ▶ **Fantasy exotique** ou oriental fantasy : genre qui situe ses intrigues dans un décor oriental ou extrême-oriental et s'ancre dans des mythes et légendes très différents de ceux de notre civilisation occidentale. Il y a tout d'abord *Les Mille et Une Nuits*, recueil de contes persans et arabes qui ont été repris et adaptés aussi bien dans la littérature qu'au cinéma avec des personnages quasi-archétypes : Shéhérazade, Aladin, Ali Baba et Sinbad.



LE FANTASTIQUE

- ▶ L'action se situe dans un monde réaliste, mais ce dernier va peu à peu se faire contaminer par le surnaturel. Dès lors le doute, l'incertitude entre le réel et l'irréel s'installent plongeant le personnage dans la peur. (Exemples : *Le Horla* de Maupassant, *Entretien avec un vampire* d'Anne Rice, *Shining* de Stephen King, *Les mythes de Cthulhu* de H.P. Lovecraft).



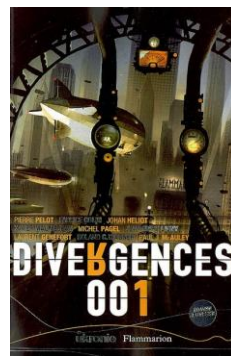
L'HORREUR

- ▶ **L'horreur**, comme genre, s'inscrit dans le vaste registre des littératures de la peur. C'est à dire tout un ensemble de sous-genres reposant sur des émotions allant de la peur, en passant par la crainte, l'angoisse et ses interrogations, jusqu'à la terreur la plus grande. Parmi ces sous-genres du roman d'horreur on peut citer le roman de **Terreur**, d'**Epouvante** ou de **Gore** qui joue tous sur de subtiles nuances, principalement sur le degré de violence. (Exemple *Sac d'os* de Stephen King)



LA SCIENCE-FICTION

- La science-fiction ne relève pas du surnaturel et se veut rationnelle. Il s'agit généralement de récits ayant lieu dans le futur, sur d'autres planètes de notre système solaire, ou dans des mondes parallèles. La technologie y prend une place particulièrement importante (Exemple *Les chroniques martiennes* de Ray Bradbury, *Fondation* d'Isaac Asimov).



SOUS-GENRES DE LA SCIENCE-FICTION



L'ANTICIPATION

- **L'anticipation** : le lecteur est projeté dans un temps futur, nécessairement fictif, imaginaire et conçu par l'écrivain selon ses désirs, ses craintes ou ses rêves propres. La caractéristique du roman d'anticipation est la crédibilité de cet avenir, sa vraisemblance car malgré l'irréalité et la fictivité du monde qui y est décrit, le but est d'ancrer le récit dans le réel, de le rendre crédible de façon à y faire entrer le lecteur involontairement, même malgré lui. Pour cela, des détails sont empruntés à la réalité actuelle quotidienne et des événements véridiques sont mélangés avec d'autres, qui sont imaginés. (Exemple *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury)



SPACE OPERA

- ▶ **Space opera** : aventures souvent teintées de fantasy comprenant de l'action, des découvertes et de l'exploration. On y trouve un immense décor comme des galaxies soumises à des régimes impériaux ou dictatoriaux, des puissants protagonistes face à de grands enjeux, des énormes flottes de vaisseaux spatiaux et une multitude d'extraterrestres ou de robots. Vastes sagas populaires, l'espace se développe au fur et à mesure de l'exploration de nouvelles planètes, de découvertes de nouvelles civilisations et de guerres galactiques. (Exemple : *Dunes* de Frank Herbert, *Ender* de Orson Scott Card).



CYBERPUNK

- ▶ **Cyberpunk** : forme de fiction spéculative sur la société de haute technologie que sera notre futur avec une transposition dans la SF des idées punks : liberté individuelle restreinte, concentration des pouvoirs, dégradation de la société en général... Le monde décrit dans un roman cyberpunk, est un monde ultra-technologique avec une informatisation à outrance. La cybernétique est devenue monnaie courante et chacun, par le biais de drogues ou de nanotechnologie peut à tout instant se brancher, via des implants neuronaux, sur le cyberspace, un vaste réseau de réalité virtuelle. (Exemple *Neuromancien* de William Gibson, *Câblé* de Walter Jon Williams).



POST-APOCALYPTIQUE

- ▶ **Post-apocalyptique** : genre qui dépeint la vie après une catastrophe ayant détruit la civilisation : guerre nucléaire, collision avec une météorite, épidémie, crise économique et énergétique, etc. Parfois utilisé simplement pour ses aspects ultra-violents, le post-apocalyptique repose sur un délicat équilibre entre une civilisation perdue et un chaos naissant. Il met en scène une confrontation de la réalité sociale (négociable, relative, corrompue, de servitude et dépassant l'échelle d'un seul homme) à la dure réalité physique (immédiate, intraitable, libre, individuelle). C'est à la fois la fin du monde et un nouveau départ. Une contradiction riche qui permet de développer un discours original sur le monde réel. Le post-apocalyptique se distingue des fictions de catastrophe (film catastrophe), qui mettent en scène le cataclysme lui-même. (Exemple *Je suis une Légende* de Richard Matheson, *La Route* de Cormac McCarthy)



STEAMPUNK

- ▶ **Le steampunk** (le terme rétro-futurisme est également employé) : ce genre est basé sur une uchronie, c'est-à-dire un univers parallèle au nôtre dans lequel un événement du passé a été modifié ; cet événement a à son tour provoqué un changement qui a fait évoluer toute la société dans une direction totalement opposée à la nôtre. Dans le cas du steampunk, ce changement s'est passé au XIXe siècle à l'époque victorienne en Angleterre. Base historique de la majeure partie des histoires de ce genre, mais cela peut aller jusqu'à la Première Guerre mondiale pour le temporel et l'action peut se dérouler autre part qu'à Londres. L'avancée technologique a pu faire un bond en avant, mais de manière complètement anachronique. Plutôt que de privilégier l'électricité, les technologies du monde steampunk privilégient les machines à vapeur (steam) du début de la révolution industrielle. Le steampunk décrit aussi un certain mode de vie qui est sur le point de disparaître (Exemple : *La machine à explorer le temps* de H. G Wells, *Les Voies d'Anubis* de Tim Powers).



DYSTOPIE

- ▶ **La dystopie (anti-utopie)** : définit des romans ayant lieu dans un futur d'anticipation très sombre. Ils anticipent les dérives de la société et en exposent les conséquences : l'univers est généralement dominé par des régimes totalitaires. La trilogie *Hunger Games* de Suzanne Collins, *1984* de George Orwell.



UCHRONIE

- ▶ **L'uchronie** : On distingue deux sortes d'uchronie : l'uchronie "pure" dans laquelle le monde où se déroule le récit a ses propres fondements historiques et diverge de celui du lecteur à partir d'une altération plus ou moins éloignée dans le passé, nommée événement fondateur. Ensuite vient l'uchronie "impure" dans laquelle la modification du passé est introduite par des voyageurs temporels ou trans-dimensionnels et où, en somme, la modification de l'histoire résulte d'une interférence avec notre ligne d'univers. Les récits qui décrivent soit des voyages temporels soit des mondes parallèles ont été baptisés de récits à caractères uchroniques. (Exemple *Le Maître du haut-château* de Philip K. Dick, *Jour J* de J.-P. Pécau & F. Duval & F. Blanchard (série de BD de 24 volumes).



HARD SCIENCE

- ▶ **Hard Science** : science-fiction crédible à forte plausibilité scientifique s'appuyant sur des technologies ou des inventions décrites avec une certaine rigueur. Les théories présentées dans ces récits sont basées sur les connaissances scientifiques de l'époque. Les auteurs de Hard Science inventent des histoires à partir de faits scientifiques qu'ils adaptent au monde qu'ils créent en respectant les connaissances admises voire en les extrapolant de manière rigoureuse. (Exemple : *2001, l'odyssée de l'espace* d'Arthur C. Clarke, *Voyage* de Stephen Baxter)

Ce vadémécum a été réalisé par la Bibliothèque départementale du Lot (BDL), service de lecture publique du Département du Lot.
Contacts : 05 65 53 49 30 ou bibliotheque.lot.fr



Département du Lot
Avenue de l'Europe – Regourd
BP 291 – 46005 Cahors cedex 9
Tél. : 05 65 53 40 00
Fax : 05 65 53 41 09
Courriel : departement@lot.fr
www.lot.fr