

50 QUESTIONS

Introduction

1. Pourquoi interroger la *fantasy* aujourd'hui? 9

I. — Un mot anglais, un genre anglophone ?

2. Faut-il utiliser un terme anglais? 13
3. Fantastique ou merveilleux? 16
4. Imaginaire, surnaturel? 20
5. Quel âge a la *fantasy*? 24
6. Comment s'est-elle imposée sur le marché des littératures de genre? 27
7. Un roman de *fantasy* est-il un roman d'aventures? 32
8. Comment distinguer un roman de *fantasy* d'un roman historique? 35
9. Dans l'autre sens, pourquoi confondre souvent *fantasy* et science-fiction? 38
10. Comment distinguer *fantasy* et science-fiction? 42
11. La *fantasy* relève-t-elle d'un imaginaire spécifiquement anglophone? 46
12. L'expansion du genre traduit-elle la domination culturelle anglo-américaine? 49
13. Peut-il alors se développer des *fantasies* hors de cette aire linguistique? 51
14. Y a-t-il une spécificité de la *fantasy* française? 54
15. À quand une *alter-fantasy*? 58

II. — Tolkien, influence indépassable ?

16. La *fantasy* commence-t-elle avec Tolkien? 61
17. Quelles sont les origines de la *fantasy*? 66
18. La *fantasy* britannique au tournant du XIX^e et du XX^e siècles : une éclosion sans suite? 68

19. La <i>fantasy</i> emprunte-t-elle toujours au mythe ?	72
20. Comment le conte est-il arrivé en <i>fantasy</i> ?	76
21. La littérature médiévale est-elle une source directe ?	80
22. Que retient la <i>fantasy</i> de la littérature du Moyen Âge ?	83
23. Le « météore » Tolkien : comment évaluer son influence ?	85
24. Pourquoi une telle présence de Tolkien dans l'intertexte ?	89
25. Le cycle, un apport de Tolkien ?	92
26. Quel rôle ont joué les États-Unis dans l'histoire du genre ?	95
27. L' <i>heroic fantasy</i> , une histoire parallèle ?	98
28. Quel est l'héritage des autres « grands anciens » ?	
1. Mervin Peake	102
29. Quel est l'héritage des autres « grands anciens » ?	
2. C. S. Lewis	105
30. À quoi ressemble la <i>fantasy</i> aujourd'hui ?	111
31. Les sous-genres de la <i>fantasy</i> : réalité de lecture ou concept marketing ?	116

III. — Des mythes d'hier pour aujourd'hui ?

32. Comment expliquer le succès contemporain de la <i>fantasy</i> ?	121
33. Comment passe-t-on de l'imaginaire à l'image ?	123
34. Quels sont les grands films de <i>fantasy</i> ?	127
35. Quelles sont les étapes suivies par le développement des jeux ?	132
36. Pourquoi une telle présence de la <i>fantasy</i> dans les univers du jeu ?	136
37. Quel est l'apport de l'interactivité ?	138
38. Dans quel sens parle-t-on de « monde fictionnel » ?	142
39. Quel rôle les annexes (cartes et inventaires) remplissent-elles ?	147
40. Faut-il parler de « sagas », de « cycles », de « chroniques » ?	151
41. Le Moyen Âge est-il la seule période de référence ?	154
42. Comment la <i>fantasy</i> retrouve-t-elle le temps cyclique du mythe ?	158
43. Que reste-t-il des mythes en <i>fantasy</i> ?	161
44. Que signifie le syncrétisme contemporain ?	163
45. Quels sont les visages de la magie en <i>fantasy</i> ?	166

46. Le perpétuel retour en arrière implique-t-il une idéologie conservatrice ?	170
47. L'opposition entre Bien et Mal est-elle manichéenne ? ..	173
48. Pourquoi tous ces souterrains ?	175
49. La <i>fantasy</i> , une enfance éternelle ?	178
50. Comment conclure ?	180
Bibliographie critique	183
Index des noms (auteurs et artistes)	193
Index des titres d'œuvres de fiction citées	199