

**La Terre du Milieu et les royaumes voisins : de
l'influence de Tolkien sur les cycles de fantasy
contemporains**

Anne Besson

► **To cite this version:**

Anne Besson. La Terre du Milieu et les royaumes voisins : de l'influence de Tolkien sur les cycles de fantasy contemporains. Vincent Ferré. Tolkien, trente ans après, Christian Bourgois , pp.357-379, 2004, 2-267-01738-5. hal-01120770

HAL Id: hal-01120770

<https://hal-univ-artois.archives-ouvertes.fr/hal-01120770>

Submitted on 26 Feb 2015

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Anne Besson

**La Terre du Milieu et les royaumes voisins :
de l'influence de Tolkien sur les cycles de *fantasy* contemporains**

Il est unanimement reconnu que la publication du *Seigneur des Anneaux*, puis la découverte progressive du cycle d'Arda, ont radicalement bouleversé la production de *fantasy* contemporaine. Tolkien en constitue le modèle insurpassable et l'influence hégémonique, à tel point que la *fantasy* se confond aujourd'hui très largement avec la *high fantasy*, et que ses définitions tendent même à l'identifier plus précisément avec l'œuvre de Tolkien, sentie comme véritablement fondatrice. Elfes, nains, orques, dragons, quête initiatique, puissance maléfique, sont ainsi devenus autant de signaux d'appartenance générique, et c'est bien Tolkien qui a rassemblé et fixé des traditions plus anciennes en ce qui apparaît désormais comme un réservoir de motifs, de personnages et de structures narratives mis à la disposition du développement du genre. Il est d'ailleurs difficile dans nombre de cas de parler de « développement », tant la plate imitation, dénuée de la singularité créatrice et de la nécessité intérieure qui irriguaient les textes de Tolkien, s'assimile bien davantage à une régression.

Cette influence thématique, souvent omniprésente, ne constitue donc pas pour nous l'aspect le plus intéressant du legs de Tolkien à la *fantasy* contemporaine ; son influence *structurelle* apparaît autrement notable, permettant notamment à des ouvrages sans liens thématiques directs avec *Le Seigneur des Anneaux* de se réclamer pourtant de la figure tutélaire comme d'un gage de succès. Les œuvres que nous allons présenter, et avec elles l'immense majorité de la production de *fantasy* contemporaine, ne se limitent pas à un roman isolé, mais se poursuivent en cycles courant sur plusieurs volumes. Cette ampleur systématique se justifie par la volonté de donner progressivement cohérence et consistance à un univers fictionnel conçu comme complet et autonome : c'est là la principale leçon de Tolkien, et citations, cartes, chronologies, devenues des étapes obligées de la construction du monde de *fantasy*, ne font qu'exhiber une ambition que la succession des volumes suffit seule à établir.

Il y a dans l'histoire de la *fantasy*, selon Brian Atteberry, un « Avant » et un « Après » Tolkien, dont l'importance équivaldrait ainsi à celle de Jésus-Christ pour l'histoire occidentale ! Ce même critique compare *Le Seigneur des Anneaux* à « une énorme météorite »¹ tombée sur la tradition générique pour « redessiner toutes les définitions de la *fantasy* ». Plus radicalement, pour lui, « aucune œuvre de *fantasy* importante écrite Après Tolkien n'est exempte de son influence, et beaucoup n'en sont pour l'essentiel que des imitations maladroites, dans la forme et le fond. Sans le travail de Tolkien, il ne vaudrait peut-être pas la peine de distinguer la *fantasy* comme genre spécifique »². Cette omniprésence de

¹ « *The LoR [Lord of the Rings]* fell like a great meteorite into the stream of American fantasy », Brian Atteberry, *The Fantasy Tradition in American Literature, from Irvin to Le Guin*, Bloomington, Indiana University Press, 1980, p. 155.

² « [...] no important work of fantasy written After Tolkien is free of his influence, and many are merely halting imitations of his style and substance. Without Tolkien's work before us it might not seem worthwhile to isolate

l'œuvre de Tolkien, modèle de la définition contemporaine du genre, est manifeste dans les rapprochements systématiques effectués, par les critiques ou par les fans, entre les ouvrages récents et ceux du maître : pour ne prendre qu'un exemple, un des webmasters du site Internet elbakin.com ne peut mieux rendre hommage à Robert Jordan, auteur de *La Roue du Temps*, qu'en le comparant deux fois à Tolkien dans la même phrase : « Comme Tolkien, il a créé des peuples, des légendes, et surtout une langue, l'Ancienne Langue, qui va aussi loin que ce qu'avait pu faire Tolkien », ce qui nous semble assez loin d'être exact, mais telle n'est pas – pour le moment – la question¹.

Il faut dire que le marché éditorial, conscient de l'influence du modèle tolkienien, tend à vendre ses ouvrages en soulignant leur proximité à la référence insurpassable. Les quatrième de couverture font ainsi écho aux appréciations des fans : celle de l'édition française de «*L'Arcane des Epées*» affirme ainsi que « [I]es amoureux de Tolkien ont salué en [Williams] un digne successeur du maître de la *Fantasy* moderne », quand celle des *Chroniques de Krondor* de Raymond E. Feist rappelle que « [I]a critique anglo-saxonne n'a pas hésité à comparer son œuvre à l'incontournable *Seigneur des Anneaux* de J.R.R. Tolkien ». Pourquoi en effet aurait-elle hésité ? Le rapprochement *s'impose* tant l'influence est patente.

Cette présence obsédante de l'ombre de Tolkien à la lisière de la conscience de tout auteur de *fantasy* est évoquée de façon savoureuse dans un petit récit où l'écrivaine Jane Yolen met en scène un double d'elle-même et caricature le penchant à la répétition des mêmes formules :

Ses personnages chevauchaient depuis si longtemps qu'elle avait oublié, et eux aussi, quel pouvait bien être l'objectif du voyage. Pour régler le problème, elle décida d'intituler ce chapitre « La Longue chevauchée », et, devant cette solution satisfaisante, continua son récit. [...]. Ce fut un silence soudain qui attira son attention. La forêt elle-même semblait retenir sa respiration. Tout d'abord il ne se passa rien. Mais brusquement – il y avait là, formant un cercle, une trentaine de créatures toutes vêtues de vert [...]. Oh mon Dieu, revoilà les Elfes !²,

s'exclame l'auteur, confrontée au retour inévitable des personnages les plus caractéristiques de la tradition générique ; et parmi les réactions possibles face à l'invasion, l'allusion à Tolkien apparaît, comme inévitable elle aussi (« L'auteur peut alors décider que les elfes sont les bienvenus pour le goûter mais doivent repartir pour la Lothlórien par le ferry de huit heures »³), alors même que les petits hommes verts décrits n'ont rien de commun avec la gent elfique tolkienienne.

Sous un autre nom, d'autres peuples en sont beaucoup plus proches, comme les « lios alfar » de Kay, dont le peuple diminue car ils partent « par-delà l'Océan » quand « la lassitude [les] pousse à prendre la mer vers [leur] chant »⁴, ou encore les « Sithis » de Williams, dont la

fantasy as a distinct form » ; it « sets his own standards », « seems to reshape all definitions of fantasy to fit itself », *ibid.*, p. 10.

¹ « Gillossen », webmaster d'Elbakin, « premier portail francophone dédié à J.R.R. Tolkien et à la *fantasy* » [en ligne] : <http://www.elbakin.net/fantasy/romans/wot.htm> (page consultée le 14 novembre 2003).

² « Her characters had been riding so long both she and they had forgotten the mission. To rectify this, she entitled the chapter “The long riding” and, thus satisfying all, was proceeding with the tale (...). Sudden silence alerted her. The forest itself seemed to have stopped breathing. At first there was nothing. And then – there was a circle of some thirty mannikins, dressed all in green (...): “Oh God, here come the Elves” », Jane Yolen, « Oh God, here come the Elves », in *State of the Fantastic, studies in the theory and practice of fantastic literature and film, Selected Essays from the 11th International Conference of the Fantastic in the Arts (1990)*, Nicholas Ruddick (éd), Westport, Conn., Greenwood Press, 1992, pp. 3-11, p. 3, ma traduction.

³ « The author could declare that the elves may stay for tea but must leave on the 8 o'clock ferry for Lothlórien », *ibid.*, p. 4, ma traduction.

⁴ Guy Gabriel Kay, *The Summer Tree*, 1984, *L'arbre de l'été*, 1996, p. 81-82 et p. 179.

« cité secrète », Jao-é-Tinukai'i, « à la beauté envoûtante et intemporelle »¹ est l'équivalent de Caras Galadhon, tout comme, chez Raymond Feist, « la cité d'arbres » des Eledhels, Evendar². « Revoilà » donc bien « les Elfes »³, mais on pourrait tout aussi bien s'exclamer, sur les mêmes exemples ou d'autres, « Oh mon Dieu, revoilà les Nains » (le meilleur exemple est encore chez Feist, avec dans *Pug l'apprenti* un épisode copié sur la Moria, qui se déroule dans les mines abandonnées de Mac Mordain Cadal, objets pour les Nains des Montagnes « de nombreuses légendes étranges et terrifiantes »⁴), ou « revoilà les Orques et les Cavaliers Noirs » (Trollocs et Myrdraal chez Jordan, Murgos chez Eddings)⁵, les Rohirrim⁶, ou encore les Ents⁷ ! L'exemple des *Chroniques des Crépusculaires* de Mathieu Gaborit montre pourtant, pourtant, avec ses farfadets, ogres, lutins, fées noires... que des créatures non-tolkieniennes peuvent facilement s'imposer.

C'est plus généralement l'idée même de personnages organisés en une « compagnie » composée de membres des peuples les plus variés, et souvent jusqu'à la répartition des différents rôles au sein de ce groupe, qui sont reprises à Tolkien. On en trouve des exemples presque caricaturaux avec les « Sept Compagnons » de la saga commerciale *Lancedragon* (où notamment une amitié indéfectible unit, à la façon de Legolas et Gimli, Tanis Demi-Elfe et le Nain Flint Forgefeu), ou dans le cycle pour enfants des *Chroniques de Prydain* de Lloyd Alexander, avec un groupe composé du mage Dallben, démarqué de Gandalf, du noble guerrier Gwydion (Aragorn), du Nain Doli et de Gurgi, équivalent adouci de Gollum, accompagnant le jeune héros Taran, au départ assistant-porcher, que sa petite taille et son innocence permettent de rapprocher d'un hobbit. Cette option, consistant à retenir pour héros un humain, et non un hobbit, mais à rester fidèle à Tolkien en privilégiant un tout jeune homme issu des strates les plus basses de la société, s'avère majoritaire : les trois hobbits deviennent trois villageois, Rand, Mat et Perrin, chez Jordan ; ce sont Yan et Léti, quinze ans au début de l'aventure, chez Grimbert, ou encore et surtout Garion, dans *La Belgariade* d'Eddings, qui confond, avec le changement onomastique qui le voit devenir Belgarion, les deux dimensions héroïques soigneusement distinguées par Tolkien en Frodo et Aragorn. On peut encore citer Pug, l'orphelin devenu magicien de Feist, ou Simon, l'apprenti-marmiton promis au plus haut destin par le cycle de Williams.

¹ Tad Williams, *To green Angel Tower*, 1993, *Le Cri de Camaris*, 1998, 2000, p. 18.

² Raymond E. Feist, *Pug l'apprenti*, rééd. 2001, pp. 411-412.

³ Leur différenciation en plusieurs peuples chez Tolkien est également reprise sous forme d'une opposition binaire (deux royaumes, le Qualinesti et le Silvanesti, dans le cycle *Lancedragon*), ou d'une rivalité entre Elfes « lumineux » et Elfes « Noirs » (les Norns chez Williams, les Moredhels chez Feist, une troisième race, celle des Eldar au nom tolkienien, ayant disparu). Le succès du personnage de l'elfe noir, qui n'apparaît pas chez Tolkien, se confirme dans l'œuvre de R.A. Salvatore avec ce qui était à l'origine une « trilogie de l'Elfe Noir », *Drizzt Do'Urden*, et s'est étendue à une douzaine de volumes pour devenir une « séquence » des *Royaumes oubliés*.

⁴ *Pug l'apprenti*, op. cit., p. 242-243.

⁵ Les « Trollocs » de Jordan, monstrueuses créatures hybrides, portent des « lames corrompues », fondues dans « la vallée qu'on appelle Thakan'dar, sur les pentes mêmes du Shayol Ghul », et qui « provoquent des blessures qui ne guérissent pas sans aide » (*L'Invasion des Ténèbres 1. La roue du temps*, rééd. 1997, p. 139) ; leur chef, le Myrdraal, se voit décrit lors de sa première confrontation avec Rand comme un « cavalier » couvert par une « cape [...] jusqu'au revers de ses bottes ». « Il n'y avait que de l'ombre à voir sous le capuchon, et pourtant il sentit de la haine » (*ibid.*, p. 20). La même scène oppose, chez Eddings, Garion au Murgos Asharak, « homme juché sur un cheval noir, qui surveillait chacun de ses mouvements », « silhouette ténébreuse qu'il savait avoir toujours été là » au « visage monstrueusement déformé », à l'« air sinistre » (*Le Pion blanc des présages*, 1990, p. 40).

⁶ Les cavaliers nomades, farouches tribus de la plaine, réapparaissent sous le nom de « Dalrei » chez Kay, dans la région d'« Algarie » chez Eddings ou encore dans celle des « Hauts-Trithings » chez Williams.

⁷ Chez Jordan, l'Homme Vert, gardien de la flore et dernier de sa Race, et les Ogiers, peuple infiniment lent à vieillir, à la langue aussi peu économe que celle de Ents, regrettent les temps lointains des « Grands Arbres » (*L'Invasion des Ténèbres 1. La roue du temps*, op. cit., p. 405).

Il importe donc de noter des évolutions par rapport à Tolkien, même si elles font ensuite à leur tour l'objet de reprises et semblent alors participer pleinement de l'esthétique de l'imitation qui imprègne tous ces ouvrages. Cette remarque s'illustre directement dans l'importance qu'y prennent les personnages féminins : on sait qu'elle était marginale chez Tolkien, et ses successeurs semblent avoir tiré parti de ce qui pouvait être tenu pour un « défaut » du modèle. Mais ce sont malheureusement deux « types » féminins relativement figés qui émergent de nos différents exemples : celui de la magicienne vient compléter une figure à la Gandalf dans l'œuvre d'Eddings, avec Polgara, digne fille de Belgarath, ou la remplacer, comme dans le cycle de Jordan où la magie est censément interdite aux hommes, réservée au seul ordre féminin des Aes Sédai. Moiraine, mais aussi Egwene et Naeve, pour ne parler que du groupe de départ, se rattachent à cette lignée de femmes puissantes¹. L'autre type, annoncé de très loin par l'Eowyn de Tolkien, est celui de la princesse rebelle, héritière indocile également douée d'une forte personnalité et représentée par exemple par Cé Nedra chez Eddings, Carline chez Feist ou Miriamélé chez Williams².

La mission dévolue à ce groupe de personnages va canoniquement consister à affronter une puissance maléfique un temps endormie, comme l'étaient celles de Morgoth et de Sauron. De ce point de vue, le prologue de *La Belgariade*, « l'Histoire de la Guerre des Dieux et la Geste de Belgarath le Sorcier. D'après le Livre d'Alorie »³, constitue sans doute ce qui s'approche le plus d'un plagiat, extrêmement condensé, du *Silmarillion* et des procédés d'authentification de Tolkien⁴. On retrouve bien dans chaque exemple l'idée d'un *réveil* du Mal, d'une *reprise* de la lutte contre elle, d'un *retour* à un passé lointain devenu légendaire, présente dans *Le Seigneur des Anneaux* : « Les grandes histoires ne se terminent-elles jamais ? », « voilà que les chansons viennent parmi nous d'endroits étranges et marchent en chair et en os sous le Soleil »⁵. Mais là où Tolkien s'appuyait sur l'existence *effective* de textes textes *constituant ce passé en le contant*, les successeurs ne font que reprendre avidement un motif qui permet d'associer à leurs récits une profondeur temporelle infinie, de lui conférer à peu de frais cette dimension *mythique* toujours associée à la *fantasy*⁶, sans toutefois fournir, sur le modèle du *Silmarillion*, le corps de légendes auquel ils prétendent renvoyer.

Le titre du cycle de Jordan, *La Roue du Temps* se montre parfaitement explicite quant à l'usage qui va être fait du temps cyclique, de l'éternel retour, et son incipit ne l'est pas moins :

La Roue du Temps tourne, les Eres se succèdent, laissant des souvenirs qui deviennent légendes [...]. Au cours d'une Ere que d'aucuns ont appelé la troisième, une Ere encore à venir, une Ere passée depuis longtemps, un vent s'éleva dans les Montagnes de la Brume. Ce vent n'était pas le commencement. Il

¹ Ici inspirée de la caste des Mères de *Dune*, la thématique de la répartition sexuelle des pouvoirs magiques est primordiale dans le cycle de *Ténébreuse* de Marion Zimmer Bradley, et à l'origine d'une galerie de personnages féminins beaucoup plus riches que le type ici évoqué.

² On notera un autre personnage récurrent non-tolkienien, celui de l'artiste, acteur, conteur, chanteur (« ménestrel ») : Reyan chez Grimbert, Thom Merrill chez Jordan, Laurie chez Feist.

³ *Le Pion blanc des présages*, *op. cit.*, pp. 11-19.

⁴ *Ibid.*, p. 45 (note de bas de page). Le prologue de *La Fin de partie de l'enchanteur* présente un exemple encore plus flagrant : son intitulé « Où se trouvent relatés le commencement et la fin de toutes choses. D'après le livre de Torak », ne manque certes pas d'ambition pour un texte de six pages, et une note de son côté s'interroge sur l'« authenticité » du « Livre de Torak », ses « nombreuses versions », « l'exemplaire original, complet, qui se trouverait dit-on... » (*op. cit.*, p. 11).

⁵ J.R.R. Tolkien, *SdA*, Paris, Christian Bourgois, 1995, p. 767 et 593.

⁶ Ce motif du retour est présent même dans les imaginaires plus personnels, comme celui de Marion Zimmer Bradley : par exemple, dans *L'exil de Sharra*, Régis Hastur accueille la réincarnation de son ancêtre le divin Hastur, pour combattre l'antique matrice de Sharra récemment déchaînée, ou encore, dans *La Tour interdite*, Damon veut faire renaître la vieille tradition des "Gardiens" et remonte le temps pour contacter Varzil le Bon.

n'y a ni commencement ni fin dans les révolutions de la Roue du Temps. Mais c'était *un* commencement¹.

L'intrigue ensuite ne va cesser de confronter les fils des Deux Rivières à une série de personnages ou de créatures toutes considérées par les villageois comme appartenant au monde des contes ou des légendes. C'est également ce qu'éprouve un personnage de Williams, face à un Sithi (« C'était comme si quelque créature des temps anciens se dressait devant lui, un être issu des légendes de sa grand-mère et apparaissant en chair et en os »²), ou Garion découvrant la véritable identité de Belgarath, « un personnage de légende, un mythe »³.

Chez Eddings pourtant, l'emploi du motif s'avère assez différent : l'insistance sur l'éternel retour vaut ici surtout par *l'annonce du recommencement cyclique* à venir (*La Mallorée* va suivre). Loin de la clôture mélancolique d'un Tolkien⁴, la première partie du cycle se termine sur une impressionnante multiplication de mariages (Pol et Durnik, Garion et Cé Nedra, mais aussi Lelldorin et Ariana, Hettar et Adara, Taïba et Relg). Belgarath annonce à Garion que « tout n'est pas achevé encore », et le texte décidément ne laisse pas le lecteur ignorer l'inachèvement : le poème final revient une nouvelle fois sur cette idée, « Ainsi s'achève la Belgariade [...] / Et cependant que l'Histoire / Contrairement aux plumes mortelles / se poursuit sans relâche / les récits à partir de ce moment / restent encore à venir »⁵.

Entre le prologue d'Eddings et son explicit, on est passé d'une imitation presque servile à une exploitation plus personnelle d'éléments toujours repris à Tolkien. Comme pour les personnages, le constat premier et massif d'un genre contemporain tout entier dans la dépendance immédiate d'un modèle unique et écrasant doit se nuancer pour ce qui est des schémas d'intrigues et des motifs : un bon nombre d'entre eux sont récurrents sans être toutefois inspirés de Tolkien. Ainsi, dans un mouvement d'évolution qui fait toute la vitalité d'un genre, un autre modèle se dessine autour du schéma de l'apprentissage, précédant ou remplaçant celui de la quête : le jeune héros faisant ses preuves auprès d'un maître, au sein d'une cour royale dont les intrigues peuvent devenir le sujet principal de l'œuvre⁶, est présent par exemple chez Robin Hobb (Fitz, *L'apprenti assassin*), chez Feist avec *Pug l'Apprenti*, ou chez Williams avec Simon et Tomas⁷. Le développement des pratiques magiques, dont le contenu a été peu exploré par Tolkien, fournit un autre réservoir de motifs récurrents, exploité de manière particulièrement riche par Marion Zimmer Bradley dans *Ténébreuse* ou par Ursula Le Guin dans *Terremer*.

Contrairement donc à ce que peut laisser penser une première exploration de cette « jungle » de textes tous semblables, pour le profane, que sont les cycles de *fantasy* contemporains, le degré de proximité thématique qu'ils présentent avec l'œuvre de Tolkien s'avère éminemment variable : certes, on rencontre des exemples, comme celui des romans de R. A. Salvatore, à propos desquels l'amateur fervent qu'est le webmestre d'Elbakin s'indigne

¹ *L'Invasion des Ténèbres 1. La roue du temps*, op. cit., p. 17.

² *Le Cri de Camaris*, op. cit., p. 187, je souligne.

³ *Le Pion blanc des présages*, op. cit., p. 212, je souligne.

⁴ C'est la fin d'une ère, d'un « Age », que présente *Le Seigneur des Anneaux* ; Williams reprend cette idée, un peu maladroitement, avec ses Elfes-Sithis : pour Jiriki, « cette époque sera bientôt révolue. Cela ne veut pas forcément dire que des choses plus heureuses la remplaceront, je suppose, même si c'est toujours une possibilité [...] ». Mais quoi qu'il advienne, cette époque s'achève » (*Le cri de Camaris*, op. cit., p. 292).

⁵ *La Fin de partie de l'enchanteur*, op. cit., p. 413, je souligne.

⁶ L'importance donnée aux intrigues de cour pourrait avoir pour origine le cycle des *Derynis* de Katherine Kurtz, dont la qualité est inégale mais les innovations indéniables.

⁷ Notons que dans ces trois cas on retrouve un motif associé, celui des deux princes, frères opposés, l'aîné « lumineux », le cadet « sombre » (Lyam et Arutha chez Feist), ce dernier étant, quand il y a rivalité, le « bon » : Royal et Vérité chez Hobb, Elias et Josua chez Williams.

d'un « nivellement par le bas des grands classiques de la *Fantasy* » et s'interroge « est-ce là une oeuvre parodique ? Un pamphlet ? Une course aux clins d'œil tolkieniens ? » ; le *Shannara* de Terry Brooks incarne de la même façon pour Brian Atteberry le danger d'une « réduction » de l'héritage de Tolkien à une « pure formule »¹.

Mais à l'autre extrémité du spectre, on trouve à l'inverse des indices d'un possible élargissement générique, et notamment des oeuvres se réclamant de Tolkien sans toutefois présenter le moindre lien *thématique* avec ses écrits. La quatrième de couverture de l'édition en un volume des trois premiers épisodes des *Longvoyants* de Robin Hobb affirme de cette façon que « *La Citadelle des Ombres* est unanimement salué comme l'un des chef-d'œuvres de la littérature fantastique du 20^{ème} siècle, à tel point que certains le comparent au *Seigneur des Anneaux* de Tolkien ». Il faut bien entendu faire ici la part de la stratégie commerciale, ce renvoi étant, on l'a montré, un passage quasi-obligé ; mais au-delà, comment justifier un tel rapprochement, qui n'a pas de fondement thématique et donc suppose une appartenance générique ne reposant pas du tout sur ce critère ?

Nous l'avons annoncé en introduction, la réponse tient pour nous à la *structure cyclique*, effectivement présente chez Tolkien, avec trois groupes de textes d'importance inégale (dans l'ordre de la diégèse *Le Silmarillion* et les autres récits elfiques, *Bilbo le Hobbit* et *Le Seigneur des Anneaux*), comme chez Robin Hobb (qui a donné quatre gros volumes des aventures de Fitz, sept dans l'édition française), et surtout aux conséquences de cette construction sur l'*appréhension des mondes fictionnels* représentés. Le legs principal de Tolkien à la *fantasy* qui lui fait suite, c'est cette idée d'un monde parfaitement cohérent et autonome progressivement construit par une suite de textes consacrés à son exploration. Nous ne prétendons absolument pas que l'univers fictionnel cyclique en *fantasy* soit une invention de Tolkien ; Lin Carter peut au contraire énumérer les précédents, « Barsoom et Narnia et Zothique, Gormenghast et Zimiamvia et la Terre du Milieu »² seulement, pour finir. Mais Tolkien apparaît en revanche comme celui qui a su imposer l'image d'un (impossible) monde textuel complet, dessinant une totalité à la fois pleinement satisfaisante dans sa clôture (l'ensemble) et pourtant, par la discontinuité des volumes de l'ensemble, ouverte sur un « extérieur », une expansion toujours possible qui contribue paradoxalement à sa vraisemblance et à son autosuffisance. On peut citer, après Vincent Ferré, l'appréciation de C.S. Lewis, selon lequel « aucun monde imaginaire qui soit aussi multiple et aussi fidèle à ses propres lois intérieures n'a jamais été inventé »³.

Or, ce n'est pas le *contenu* qui impose le monde fictionnel à l'esprit du lecteur, mais bien la promesse, d'essence structurelle, d'un univers concurrent du réel, « plus qu'une rêverie de la matière, une rêverie de la *forme* », selon Pierre Jourde⁴. Le développement cyclique chez Tolkien correspond au caractère expansif d'un « monde imaginaire qui se nourrit de lui-même, prolifère et s'étend en reculant sans fin les limites du représenté ». Il manifeste une « tension vers l'exhaustivité », prétend mener à bien « une *quête de la totalité* » qui se trouve pourtant toujours, « en définitive, *au-delà* »⁵. Si la popularité du texte de Tolkien a permis la création d'un lectorat « bien entraîné », ce qui en soi peut constituer la définition même d'un genre, le « savoir de lecture » développé par ce lectorat ne porte pas, selon Brian Atteberry, sur un réservoir thématique pourtant constamment pillé, mais bien avant tout sur des *indices d'unité cyclique*, les « chansons et récits insérés dans *Le Seigneur des Anneaux*, ainsi que les cartes,

¹ « [These texts] threaten to reduce Tolkien's artistic accomplishment to a bare formula », *The Fantasy Tradition in American Literature, from Irvin to Le Guin*, op. cit., p. 156, ma traduction.

² Lin Carter, citée dans George P. Landow, « And the World become strange : Realms of Literary Fantasy », in *The Aesthetics of Fantasy, Literature and Art*, Roger C. Schlobin (éd), Notre Dame, Ind., University of Notre Dame Press, 1982, pp. 105-142, p. 131.

³ Cité par Vincent Ferré, *Sur les Rivages de la Terre du Milieu*, Paris, Christian Bourgois, 2001, p. 96.

⁴ Pierre Jourde, *Géographies imaginaires*, Paris, Corti, 1991, p. 87, je souligne.

⁵ *Ibid.*, p. 86.

diagrammes et chronologies qui y apparaissent en annexes » et fonctionnent comme « mégatexte implicite » pour les ouvrages des successeurs¹. Ces éléments, cartes, appendices et renvois à une intertextualité *interne* au monde fictionnel, constituent chez Tolkien autant de supports sur lesquels s'appuie la cohérence cyclique ; devenus des signaux d'appartenance générique, ils ne réapparaissent à la limite que pour cette seule et unique valeur de « signaux » systématiquement repris.

A la manière et à la suite de Tolkien, les auteurs de cycles de *fantasy* citent des récits, des chansons, dont le titre et l'auteur peuvent être précisés, et renvoient pour leur origine à d'antiques archives : ainsi, parmi bien d'autres², la rencontre de Lisen de la Forêt et d'Amairgen Blanchebranche, première source et premier mage, telle que l'évoque Kay (« Cette histoire, une seule chanson la célèbre. Elle fut composée peu de temps après par Ra-Termaine, le plus grand des chanteurs, alors seigneur des lios alfar ; il l'écrivit en souvenir d'Amairgen et en hommage à ses exploits. C'est le plus beau jamais composé, et aucun poète depuis ne s'est essayé à ce thème »³) rappelle de bien près les allusions autotextuelles qui émaillent *Le Silmarillion*, comme ce renvoi au « destin de Túrin, que raconte en détail le chant qu'on appelle *Narn i Hin Húrin*, le Lai des Enfants de Húrin, le plus long des chants qui nous parlent de cette époque. Ici, le récit sera bref, car il est mêlé au sort des Silmarils et des Elfes, et il s'appelle le Chant de la Peine, tant il est triste »⁴.

Une différence primordiale demeure cependant : on passe *d'une intertextualité fictionnelle à une intertextualité fictive*. Les textes auxquels Tolkien fait appel possèdent une existence au-delà de leur seule mention, même s'il est vrai que ce fait peut échapper à un lecteur insuffisamment informé⁵. L'édition par Christopher Tolkien des œuvres non publiées par son père de son vivant exhume cette « archéologie » de la Terre du Milieu, et dote véritablement ce monde fictionnel d'une histoire propre, d'une genèse à la fois mythologique et scripturale. Les autres auteurs cherchent manifestement à reproduire cet ancrage dans un substrat légendaire propre au monde imaginaire, mais ils ne produisent, pour reprendre l'expression de Christopher Tolkien, que des « reliures sans livres derrière »⁶. Ce n'est qu'en trompe-l'œil que les allusions intertextuelles et récits insérés enrichissent la cohérence du monde fictionnel, chez les successeurs de Tolkien : ceux-ci envoient au lecteur les mêmes signaux, supposés garantir l'existence textuelle immémoriale de ces mondes, et ainsi leur autonomie par rapport au réel, alors qu'ils ne renvoient plus qu'à eux-mêmes.

Dans *Le Seigneur des Anneaux*, les appendices venaient à leur tour signifier qu'il y avait *plus* à savoir, sur la Terre du Milieu, que ce qu'en disaient les quelques récits privilégiés par l'auteur : chronologie et généalogies très anciennes, modifications calendaires et surtout développement linguistique dont on sait qu'il est à l'origine de la création d'Arda toute entière. Les Appendices E et F fournissent ainsi beaucoup plus d'informations sur les « Ecriture et

¹ « [...] well-trained readership [...]. The interpolated songs and storytelling sessions, along with the maps, charts and timelines appended to *The Lord of the Ring* have become part of the reading knowledge of fantasy fans, serving as implied megatext for other magical tales », Brian Attebery, « Fantasy and the Narrative Transaction », in *State of the Fantastic, studies in the theory and practice of fantastic literature and film*, op. cit., pp. 15-27, p. 20 (ma traduction).

² Voir aussi les épigraphes de *La Belgariade*, dans *L'Invasion des Ténèbres 1. La roue du temps*, op. cit., p. 16.

³ *L'Arbre de l'été*, op. cit., p. 320. Le récit s'étend des pages 320 à 323.

⁴ *The S.*, Christopher Tolkien (éd.), 1977, S., 1978, rééd. 1998, p. 262.

⁵ Aucune note dans *S.* ne le signale, mais le *Narn i Hin Húrin* s'incarne sous plusieurs formes : « La geste des enfants de Húrin » dans *Contes et légendes inachevés (Unfinished Tales of Numenor and Middle Earth)*, 1980, 1982, pp. 69-185 ; les pages 166-167 correspondent textuellement, en légèrement plus développées, aux pages 300-301 du *S.*, « The lay of the Children of Húrin », en vers assonancés, deux versions dans *The Lays of Bereliand* (1985, 1987, rééd. HarperCollins, 1992, pp. 6-95 et 95-131), et « Turambar » dans le *Livre des Contes Perdus (The Book of Lost Tales)*, 1983-86, volume 2, 1998, pp. 93-183

⁶ *LCP*, volume 1, 1999, p. 16.

Orthographe » des « Langues et Peuples du Troisième Age »¹ que ce que les seuls textes du *Seigneur des Anneaux* et du *Silmarillion* nous permettaient d'en connaître. Les successeurs de Tolkien reprennent le principe des annexes, censés insuffler une dimension « documentaire », « non-fictionnelle », à des éléments du monde fictionnel dont la vraisemblance se trouverait ainsi renforcée ; cependant, ces « Appendices » ne contiennent jamais plus que le récit lui-même, mais se contentent d'en recenser les informations. L'ouverture sur une « réalité » du monde imaginaire qui serait plus que ses textes est perdue dans ces compilations finales qui, typiquement, prennent le plus souvent la forme de glossaires ou d'index².

Certes, on retrouve parfois les annexes censées rendre compte de l'ancienneté du monde fictionnel et imposer son irréductible *différence*, arbres généalogiques (Kurtz, Appendices III à V³), variations du calendrier, invention de langages propres à ce monde surtout. Mais, par exemple chez Jordan, les « Notes sur la Datation » tiennent en une page et se réduisent donc à l'énumération d'une succession de calendriers et de systèmes de datations. La justification de ce schématisme est également rapide : « De nombreuses archives ont été détruites au temps des Guerres Trolloques »⁴. De la même façon, l'Ancien Langage ne se voit illustré que par de rares exemples, ceux-là même déjà présentés dans le corps des textes⁵. Ces appendices apparaissent dès lors comme des passages obligés dans la construction d'un monde de *fantasy*, auxquels les auteurs se seraient soumis sans toutefois leur consacrer un intérêt spécifique ; ils n'ouvrent en tout cas au lecteur aucune perspective nouvelle sur cet *au-delà* du texte que laissait percevoir Tolkien.

Les cartes géographiques enregistrent la même évolution : leur absence reste l'exception (Bradley, Gaborit, Feist), leur rôle de marqueur semblant si bien établi qu'on préférera, à l'absence de carte, une carte très sommaire ou encore peu utile⁶. En revanche, d'autres cycles suivent de très près le modèle tolkienien, à l'origine de cet investissement dans un imaginaire cartographique : ainsi la carte ouvrant *Le Secret de Ji* de Grimbert, dont la reproduction d'Ouest en Est nécessite quatre pages⁷, ou celle des « Royaumes du Ponant et des territoires

¹ Pour une reproduction complète des annexes, *SdA, op. cit.*, pp. 1158-1198.

² Noms de personnages et de lieux dans les Appendices I et II des volumes de Kurtz (pour se contenter de ces trois exemples, dans *Camber of Culdi*, 76, *Roi de Folie*, 95, pp. 299-306, 307-310; dans *The Harrowing of Gwynedd*, 1989, *Le Calvaire de Gwynedd*, 1998, pp. 367-377 et 378-81; *King Javan's Year*, 1992, *L'année du roi Javan*, 1999, pp. 429-439 et 440-43). S'y ajoutent chez Williams les noms des « créatures », des « choses et objets » : par exemple dans *Le Cri de Camaris, op. cit.*, index des personnages par peuples et ordre alphabétique (420-430), géographie (431-434), « créatures » (434-435), « choses et objets », pp. 435-438. Chez Grimbert, la « Petite encyclopédie anecdotique du monde connu » contient du moins des informations variées et des développements assez conséquents sur le calendrier ithare et l'alphabet romin (*Six Héritiers* et *Le serment orphelin*, rééd. en un volume, 1999, pp. 475-502 ; *L'ombre des anciens* et *Le doyen éternel*, rééd. en un volume, 1999, pp. 539-566).

³ « Généalogie partielle des Haldane » (dans les mêmes trois romans, p. 311-2 ; 382-3 ; 444-5), « Les rois festilliens de Gwynedd et leur descendance » et « Généalogie partielle des Macrorie » (*Roi de folie* seulement, pp. 313-314).

⁴ « Le Calendrier toman établi par Toma dur Armid », le « Calendrier farede », imaginé par « Uren din Jubai Mouette en Plein Essor », un érudit du Peuple de la Mer, et imposé par le « Panarch Farede de Tarabon », A.D pour Après la Destruction du Monde, D.F. pour Depuis la Fondation, N.E. Nouvelle Ere, *L'Invasion des Ténèbres 2. L'œil du monde*, 1997, p. 455.

⁵ Voir par exemple le nom des chevaux, *L'Invasion des Ténèbres 1. La roue du temps, op. cit.*, p. 215. Le procédé est explicite avec l'Appendice « Vocabulaire » de Williams, complété par deux petites pages sur la « Prononciation » (*Le Cri de Camaris, op. cit.*, pp. 438-442 et 442-44).

⁶ Celle de l'Osten Ard chez Williams (*ibid.*, p. 8), celle des « Onze Royaumes » en tête du cycle de Kurtz qui se concentre sur le seul Gwynedd (*Roi de Folie, op. cit.*, p. 10, carte du Gwynedd p. 11, pp. 8-9 pour *Le Calvaire* et *L'Année, op. cit.*).

⁷ Pp. 6-9 des deux volumes. Les héros sont originaires des « Hauts-Royaumes », c'est-à-dire comme chez Tolkien d'une zone Nord-Ouest, ici au Nord de la Mer Médiane et à l'Ouest d'une grande chaîne de montagnes, le Rideau, dont font partie les Monts Brumeux.

angaraks » d'Eddings, dont des aperçus plus précis accompagnent avec une certaine raideur le parcours des héros à travers les différentes provinces¹.

Mais là encore copies et original différent : pour Pierre Jourde, chez Tolkien,

la carte, même fictive, suggère un au-delà de la fiction qui serait le réel même, dans son étendue sans limites, [...] nous nous prenons au piège de cette ouverture, qui ressemble tant à l'indécision du réel, pour nous donner l'illusion d'y bâtir notre propre réalité.

« Si elle impose à notre rêverie des formes précises, la carte en même temps lui ouvre de perspectives inépuisables »². Or, et c'est un comble, les cartes des successeurs auront bien plus souvent pour effet d'enfermer l'imaginaire dans leurs limites³. On peut en effet relever le pluriel systématique de royaumes toujours multiples, « Les Six-Duchés » chez Hobb, « Les Royaumes du Ponant » d'Eddings, *Les Royaumes oubliés*, au nombre de « Onze » chez Kurtz, tandis que les « Domaines » sont Sept sur la Ténébreuse de Bradley. Dans le sens de cette « mathématique » des espaces narratifs possibles, le constat général s'impose : il n'y a pas de mondes derrière ces cartes, sur lequel elles ouvriraient ; à l'inverse, le texte se résume dans ces planisphères dont la bidimensionnalité ressort désormais. Les parcours possibles dans la carte se sont réduits à un, celui qu'avait choisi Tolkien, l'aller-retour ; la réitération là encore produit la réification, le figement du procédé : ce monde dont jamais on ne saurait faire le tour, comme d'un globe, mais qu'on est réduit à arpenter d'une ligne-frontière à une autre, se dénonce comme monde *plat*, dans tous les sens du terme, monde de papier, monde prévisible...

Les mondes fictionnels cycliques des successeurs de Tolkien ne parviennent donc pas à produire l'illusion d'une consistance extra-textuelle, et cherchent en vain à l'emprunter à leur modèle. Ils doivent se contenter du sort commun de la fiction écrite, n'être souvent rien d'autre dans l'imaginaire du lecteur que les textes qui en rendent compte ; sans doute est-ce précisément pour cette raison que ceux-ci, par un phénomène de compensation, en viennent à se multiplier à ce point. L'œuvre romanesque de Tolkien apparaît en effet bien modeste au regard de la production pléthorique et, semble-t-il, inarrêtable, de ses successeurs : *La Roue du Temps*, par exemple, ne s'est toujours pas arrêtée après neuf gros volumes. Pour résumer cette évolution de l'héritage *structurel* légué par Tolkien, on peut dire que tous les procédés qui chez lui répondaient à une nécessité interne de l'œuvre, à la volonté de conférer une paradoxale réalité au monde fictionnel en multipliant les indices d'un extérieur du texte, se sont par la suite rigidifiés sous forme de *règles*.

Le terme n'est pas anodin : l'existence de telles règles, toujours reprises, de « recettes » de succès éprouvés, constitue l'un des critères de définition les plus valables d'un domaine « paralittéraire » aux frontières par ailleurs assez floues⁴ ; ce sont elles notamment qui rendent possible cette production quantitativement importante que nous avons signalée. Mais

¹ *Le Pion blanc des présages*, *op. cit.*, p. 8-9 pour la carte générale, 1^{ère} partie, « Sendarie », p. 22, 2^{ème} partie « Cherek », p. 216.

² *Géographies imaginaires*, *op. cit.*, p. 104.

³ Un important contre-exemple est fourni par *Terremer* dont la carte, très différente du modèle canonique, conserve, avec son fourmillement d'îles sur un monde-océan, un réel pouvoir évocateur.

⁴ Si l'œuvre de Tolkien peut être placée dans la paralittérature, c'est en raison de son lectorat et de sa postérité. D'autres critères la relieraient bien davantage à la « littérature », même s'il faut répéter comme cette distinction apparaît dommageable. Daniel Couégnas, dans son *Introduction à la Paralittérature*, donnait *SdA* comme exemple de « textes du troisième type, [...] susceptibles d'être lus "littérairement" ou "paralittérairement" » (Paris, Seuil, 1992, p. 183, « Poétique »).

encore et surtout, ce terme de « règles » permet d'évoquer ce qui est devenu l'influence majeure du genre « *fantasy* », par l'intermédiaire de Tolkien mais au prix d'un bouleversement de l'appréhension des univers fictionnels : je veux parler du jeu, des « règles du jeu » qu'il impose et dont il contribue à expliquer la présence au sein des textes.

On sait les liens multiples entre la communauté des fans de *fantasy* et celle des « gamers », des adeptes de jeux de rôles, majoritairement situés dans des univers de *fantasy* plus ou moins directement inspirés de Tolkien : « Donjons et Dragons », sans doute le jeu le plus célèbre, en est explicitement démarqué, mais un « Jeu de rôle des Terres du Milieu » plus spécifique est même proposé à l'achat dans les pages finales de l'édition de poche française du *Seigneur des Anneaux*. Pour Gary K. Wolfe, c'est en fait tout « le mouvement de découverte que l'on associe habituellement à la *fantasy* » qui est bouleversé par l'influence du jeu : « au lieu de découvrir les limites de l'impossible par induction, au fil de l'intrigue fictionnelle », le public des joueurs préfère « travailler par déduction, commençant par apprendre les règles du jeu avant de réduire littéralement la narration aux dimensions du jeu »¹. Ou encore : quand Tolkien inventait un monde pour y inscrire des langages, les maîtres du jeu les créent comme cadres d'aventures prédéterminées...

L'idée d'une influence désormais double, modèle du cycle tolkienien *et* règles du jeu, nous apparaît en tout état de cause fournir le cadre où interpréter les œuvres des successeurs de Tolkien, et leur évolution par rapport à lui. A première vue, le jeu semblerait accroître l'investissement du destinataire dans l'univers fictionnel et leur proximité par interaction. En fait, on décrit ainsi l'ouverture d'un monde romanesque, préexistant, à la libre exploration par le joueur : il se trouve de cette façon que l'univers de Tolkien est suffisamment riche, non seulement pour avoir influencé toute la *fantasy* romanesque par la suite, mais aussi pour qu'on propose de découvrir, sous forme de « livrets » de jeu, ses moindres « détails »²...

Le monde du jeu lui-même procure des gratifications, dans le rapport aux univers fictionnels, que n'apportent pas forcément la lecture. Notamment, tout maître du jeu dispose de la possibilité d'inventer un monde qui s'enrichira des aventures vécues ; là où une stérilisation du déploiement imaginaire advient, c'est lors du processus qui fait passer du jeu au roman, et non l'inverse. Les deux cycles reliés des *Royaumes oubliés* ou de *Lancedragon*, émanations directes des entreprises de jeux, se signalent comme aboutissement du phénomène, bien loin de Tolkien désormais avec leur quelque centaine de volumes, œuvres, souvent collectives, de dizaines de « maîtres du jeu ». Seuls les véritables fans savent imaginer, projeter, dans des personnages semblables à des figurines de plomb, aux destins régis par les facettes d'un dé, des héros mythiques à la hauteur de ceux de Tolkien. Sans doute convient-il que chacun leur envie cette capacité d'immersion fictionnelle.

¹ « [...] popular games that thoroughly reverse the process of discovery we ordinarily associate with fantasy : instead of discovering the limits of the impossible inductively, by following the action of a fantasy narrative, many of these sword-and-sorcery war-gamers seem to prefer to work deductively, learning the rules of the game at the outset and reducing the narrative itself literally to the level of play » (Gary K. Wolfe, « The Encounter with Fantasy », pp. 1-15 in *The Aesthetics of Fantasy, Literature and Art*, op. cit., p. 7, ma traduction).

² « Les Campagnes des Terres du Milieu » (« chaque campagne présente une vaste région des Terres du Milieu et détaille l'histoire, la faune, la flore, les races, les cultures, la politique et les lieux intéressants de cette région »), « Les Aventures des Terres du Milieu » (« Là encore sont détaillés la géographie, la faune, la flore, les habitants et les lieux principaux, mais de façon plus précise, dans la mesure où la région est beaucoup plus petite »), ou encore « Les Cités des Terres du Milieu » (« tout ce que l'on rêve de savoir sur une cité, plans de la ville... »), *Le Retour du Roi*, Paris, Pocket, rééd. 98, je souligne.

Bibliographie :

Oeuvres critiques :

- ATTEBERY, Brian, *The Fantasy Tradition in American Litterature, from Irvin to Le Guin*, Bloomington, Indiana University Press, 1980.
- COUEGNAS, Daniel, *Introduction à la paralittérature*, Paris, Seuil « Poétique », 1992.
- FERRÉ, Vincent, *Sur les rivages de la Terre du Milieu*, Paris, Christian Bourgois, 2001.
- JOURDE, Pierre, *Géographies imaginaires*, Paris, Corti, 91
- MANLOVE, C.N. : *Modern Fantasy : five studies*, Cambridge University Press, 1976.
- RUDDICK, Nicholas (éd) : *State of the Fantastic, studies in the theory and practice of fantastic litterature and film, Selected Essays from the 11th International Conference of the Fantastic in the Arts (1990)*, Westport, Conn., Greenwood Press, 1992.

Contenant les articles cités :

Attebery, Brian, "Fantasy and the Narrative Transaction", pp. 15-27,

Yolen, Jane, "Oh God, here come the Elves", pp. 3-11.

- SCHLOBIN, Roger C. (éd) : *The Aesthetics of Fantasy, Litterature and Art*, Notre Dame, Ind., University of Notre Dame Press, 1982.

Contenant les articles cités :

Landow, George P., "And the World become strange : Realms of Literary Fantasy", pp. 105-142,

Wolfe, Gary K., "The Encounter with Fantasy", pp. 1-15,

Oeuvres romanesques citées :

- BROOKS, Terry : *The Sword of Shannara*, illustré par les frères Hildebrandt, New York, Ballantine Books, 1977 ; *Le glaive de Shannara*, trad. Frédérique Leboucher, Paris, J'ai Lu, 1992, *L'Épée de Shannara*, trad. Rosalie Guillaume, Paris, Bragelonne, 2002.

- EDDINGS, David : "Belgariad", "La Belgariade"

Pawn of Prophecy, New York, Ballantine, 1982, *Le Pion blanc des présages*, Paris, Presses Pocket, 1990.

Queen of sorcery, New York, Ballantine, 1982, *La Reine des sorcières*, Paris, Presses Pocket, 1990.

Magician's gambit, New York, Ballantine, 1983, *Le Gambit du magicien*, Paris, Presses Pocket, 1991.

Castle of wizardry, New York, Ballantine, 1984, *La Tour des maléfices*, Paris, Presses Pocket, 1991.

Enchanter's End Game, New York, Ballantine, 1982, *La Fin de partie de l'enchanteur*, Paris, Presses Pocket, 1992.

- FEIST, Raymond E. : "Riftwar", "La Guerre de la Faille"

Magician : Apprentice, New York, Doubleday, 1982, *Pug l'apprenti*, trad. Antoine Ribes, Paris, Editions de la Reine Noire "Mister Fantasy", 1998, J'ai Lu 2001.

Magician : Master, New York, Doubleday, 1982, *Milamber le mage*, trad. Antoine Ribes, Paris, Editions de la Reine Noire "Mister Fantasy", 1999, J'ai Lu 2001.

Silverthorn, New York, Doubleday, 1985, Paris, Editions de la Reine Noire "Mister Fantasy", 1999, J'ai Lu, 2002

A Darkness at Sethanon, New York, Doubleday, 1986, *Ténèbres sur Sethanon*, trad. Antoine Ribes, Paris, Editions de la Reine Noire "Mister Fantasy", 2000, J'ai Lu 2002.

- Prince of the Blood*, New York, Doubleday, 1989, *Prince de sang*, Paris, Editions de la Reine Noire "Mister Fantasy", 2001.
- The King's Buccaneer*, New York, Doubleday, 1992, *Les Corsaires du roi*, Paris, Florent Massot "F. Massot présente", 2002
- GABORIT, Mathieu : “*Les Chroniques des Crépusculaires*”
Souffre-jour, Paris, Mnémos "Légendaire", 1996.
Les Danseurs de Lorgol, Paris, Mnémos "Légendaire", 1997.
Agone, Paris, Mnémos "Légendaire", 1998.
 rééd. en un volume, Paris, Mnémos "Icares Fantasy", 1999.
- GRIMBERT, Pierre : “*Le Secret de Ji*”
Six Héritiers et Le Serment orphelin, Paris, Mnémos "Légendaire", 1996, rééd. en un volume, Paris, Mnémos "Icares", 1999, 502 p.
L'Ombre des anciens et Le Doyen éternel, Paris, Mnémos "Légendaire", 1997, rééd. en un volume, Paris, Mnémos "Icares", 1999, 566 p.
- HOBBS, Robin : *The Farseer : Assassin's Apprentice*, New York, Bantam Books, 1995, *L'Apprenti assassin*, trad. Arnaud Mousnier-Lompré, Paris, Pygmalion, 1998.
The Farseer : Royal Assassin, New York, Bantam Books, 1996, *L'Assassin du Roi et La Nef du Crépuscule*, trad. Arnaud Mousnier-Lompré, Paris, Pygmalion, 1999 ; rééd. des trois volumes français en un volume, *La Citadelle des Ombres*, Paris, Pygmalion, 2000, 1117 p.
The Farseer : Assassin's quest, New York, Bantam Books, 1997, trois volumes français, trad. Arnaud Mousnier-Lompré, *Le Poison de la vengeance, La Voie magique, La Reine solitaire*, Paris, Pygmalion, 2000. Rééd. *La Citadelle des ombres II*, Paris, Pygmalion, 2001.
Fool's Errand, New York, Bantam Books, 2001, *Assassin Royal 7. Le prophète blanc*, trad. A.Mousnier-Lompré, Paris, Pygmalion, 2003.
- JORDAN, Robert : “*The Wheel of Time*”, “*La Roue du Temps*”
The Eye of the World, Londres, Orbit Books, New York, Tor, 1990, *L'Invasion des Ténèbres*, trad. Arlette Rosenblum, Paris, Payot-Rivages, 1995, rééd. en 2 tomes, *L'Invasion des Ténèbres, 1. La Roue du temps, 2. L'Oeil du monde*, Pocket, 1997.
The Great Hunt, Londres, Orbit Books, New York, Tor, 1990 ; première édition française en deux tomes, trad. Arlette Rosenblum, *L'Invasion des ténèbres, 3. Le Cor de Valère*, Paris, Payot-Rivages, 1996, Pocket, 1999, *L'invasion des ténèbres, 4. La Bannière du dragon*, Paris, Payot-Rivages, 1997, Pocket, 1999
The Dragon Reborn, Londres, Orbit Books, New York, Tor, 1991, première édition française en deux tomes, trad. Arlette Rosenblum, *La Roue du temps - 5 Le Dragon réincarné*, Paris, Payot-Rivages, 1998, Pocket, 2001, *La Roue du temps - 6 Le Jeu des ténèbres*, Paris, Payot-Rivages, 1999, Pocket, 2001.
The Shadow rising, Londres, Orbit Books, New York, Tor, 1992, première édition française en deux tomes, trad. Arlette Rosenblum, *La Roue du temps - 7 La Montée des orages*, Paris, Payot-Rivages, 2000, Pocket, 2002, *La Roue du temps - 8 Tourmentes*, Paris, Payot-Rivages, 2000, Pocket, 2002.
The Fires of Heaven, Londres, Orbit Books, New York, Tor, 1993, première édition française en deux tomes, trad. Arlette Rosenblum, *La Roue du temps - 9 Etincelles*, Paris, Payot-Rivages, 2001, *La Roue du temps - 10 Les Feux du ciel*, Paris, Payot-Rivages, 2002.
Lord of Chaos, Londres, Orbit Books, New York, Tor, 1994.
A Crown of Swords, Londres, Orbit Books, New York, Tor, 1996.
The Path of Daggers, Londres, Orbit Books, New York, Tor, 1998.
Winter's Heart, Londres, Orbit Books, New York, Tor, 2000.

- Crossroads of Twilight*, Londres, Orbit Books, New York, Tor, 2003.
- KAY, Guy Gabriel : “*Fionavar Tapestry*”, “*La Tapisserie de Fionavar*”
The Summer Tree, Toronto, McClelland and Stewart, 1984, *L'Arbre de l'été*, trad. Elizabeth Vonaburg, Québec, Ed. Québec Amérique, 1994, Paris, Pygmalion, 1996, rééd. J'ai Lu, 1998.
The wandering fire, Toronto, HarperCollins, 1986, *Le Feu vagabond*, trad. Elizabeth Vonaburg, Québec, Ed. Québec Amérique, 1994, Paris, Pygmalion, 1996, rééd. J'ai Lu, 1998.
The darkest road, Toronto, HarperCollins, 1986, *La Voie obscure*, trad. Elizabeth Vonaburg, Québec, Ed. Québec Amérique, 1995, Paris, Pygmalion, 1997, rééd. J'ai Lu, 1999.
- KURTZ, Katherine : “*Les Derynis*” (dans l'ordre de la diégèse) :
La Trilogie des Rois : Camber of Culdi, New York, Ballantine Books, 1976, *Roi de Folie*, trad. Guy Abadia, Paris, Pocket, 1995 ; *Saint Camber*, New York, Ballantine Books, 1978, *Roi de Douleur*, trad. Guy Abadia, Paris, Pocket, 1996 ; *Camber the Heretic*, New York, Ballantine Books, 1981, *Roi de Mort*, trad. Guy Abadia, Paris, Pocket, 1996.
La Trilogie des Héritiers : The Harrowing of Gwynedd, New York, Ballantine Books, 1989, *Le Calvaire de Gwynedd*, trad. Michèle Zachayus, Paris, Pocket, 1998 ; *King Javan's Year*, New York, Ballantine Books, 1992, *L'Année du roi Javan*, trad. Michèle Zachayus, Paris, Pocket, 1999 ; *The Bastard Prince*, New York, Ballantine Books, 1994, *Le Prince félon*, trad. Michèle Zachayus, Paris, Pocket, 2000.
La Trilogie des Magiciens : Derynis rising, New York, Ballantine Books, 1970, *Le réveil des Magiciens*, trad. Guy Abadia, Paris, Pocket, 1994 ; *Derynis Checkmate*, New York, Ballantine Books, 1972, *La Chasse aux Magiciens*, trad. Guy Abadia, Paris, Pocket, 1994 ; *High Derynis*, New York, Ballantine Books, 1973, *Le Triomphe des Magiciens*, trad. Guy Abadia, Paris, Pocket, 1995.
La Trilogie du roi Kelson : The Bishop's Heir, New York, Ballantine Books, 1984, *Le Bâtard de l'évêque*, trad. Michèle Zachayus, Paris, Pocket, 1997 ; *The King's Justice*, New York, Ballantine Books, 1985, *La Justice du Roi*, trad. Michèle Zachayus, Paris, Pocket, 1997 ; *The Quest for Saint Camber*, New York, Ballantine Books, 1986, *La Quête de Saint-Camber*, trad. Michèle Zachayus, Paris, Pocket, 1998.
King Kelson's bride, New York, Ace Books, 2000.
- LE GUIN, Ursula : *Earthsea*, Boston, Houghton Mifflins, 1968 ; *Terremer*, trad. Philippe R. Hupp et Françoise Maillet, Paris, Robert Laffont « Ailleurs et Demain », 1980 ; Presses Pocket, 1985, trois volumes : *Le Sorcier de Terremer*, *Les Tombeaux d'Atuan*, *L'Ultime rivage*.
Tehanu, the Last Book of Earthsea, New York, Atheneum, 1990 ; *Tehanu*, trad. Isabelle Delord-Philippe, Paris, Robert Laffont « Ailleurs et Demain », 1991.
- TOLKIEN, J.R.R. : *The Lord of the Rings, Le Seigneur des Anneaux* 1- *The Fellowship of the Ring*, Londres, George Allen and Unwin, 1954 ; *La Fraternité des Anneaux*, trad. Francis Ledoux, Paris, Christian Bourgois, 1972, *La Communauté de l'Anneau*, Pocket, 1991. 2- *The Two Towers*, Londres, George Allen and Unwin, 1954 ; *Les Deux Tours*, trad. Francis Ledoux, Paris, Christian Bourgois, 1972, Pocket, 1991. 3- *The Return of the King*, Londres, George Allen and Unwin, 1955 ; *Le Retour du Roi*, trad. Francis Ledoux, Paris, Christian Bourgois, 1973, Pocket, 1991. En un volume : Londres, George Allen and Unwin, 1968, HarperCollins 1991 ; Paris, Christian Bourgois, 1986, rééd. 1995.

The Silmarillion, Christopher Tolkien (éd.), Londres, George Allen and Unwin, 1977, 365 p. ; *Le Silmarillion*, trad. Pierre Alien, Paris, Christian Bourgois, 1978, Pocket, 1984, rééd. 1998.

Unfinished Tales of Numenor and Middle Earth, Christopher Tolkien (éd.), Londres, George Allen & Unwin, 1980 ; *Contes et Légendes inachevés*, trad. Adam Tolkien, Paris, Christian Bourgois, 1982, Presses Pocket, 1988, 3 volumes.

The Book of Lost Tales, Christopher Tolkien (éd.), Londres, George Allen & Unwin, vol. 1, 1983, vol. 2, 1984 ; *Le Livre des Contes Perdus*, trad. Adam Tolkien, Paris, Christian Bourgois, vol. 1, 1995, vol. 2, 1998.

Lays of Bereliand, Christopher Tolkien (éd.), Londres, George Allen & Unwin, 1985, Grafton, 1992, 393 p.

WILLIAMS, Tad : “*Memory, sorrow, and thorn*”, “*L’Arcane des Epées*”

The Dragonbone Chair, New York, DAW Books, 1988 ; première édition française en deux tomes, trad. Jacques Collin, Paris, Rivages-Fantasy, *Le Trône du Dragon*, 1994, *Le Roi de l’orage*, 1995. Rééd. Pocket sous les titres *La Ligue du Parchemin 1 Le Trône du Dragon* et *2 Le Roi de l’orage*, 1997.

Stone of Farewell, New York, DAW Books, 1990 ; première édition française en deux tomes, trad. Jacques Collin, Paris, Rivages-Fantasy, *La Maison de l’Ancêtre*, 1996, *La Pierre de l’Adieu*, 1997. Rééd. Pocket sous les titres *La Route des Rêves 1 La Maison de l’Ancêtre* et *2 La Pierre de l’Adieu*, 1999.

To green Angel Tower, New York, DAW Books, 1993 ; première édition française en quatre tomes, trad. Jacques Collin, Paris, Rivages-Fantasy, *Le Livre du Nécromant*, 1998, *Le Cri de Camaris*, 1999, *L’ombre de la Roue*, 1999, *La Tour de l’Ange vert*, 2000. Rééd. Pocket sous les titres *La Citadelle assiégée 1 Le Livre du Nécromant*, *2 Le Cri de Camaris*, 2000, *3 L’Ombre de la Roue* et *4 La Tour de l’Ange vert*, 2001.

N.B. : une bibliographie de *Ténébreuse* de M. Zimmer Bradley (NY, Daw Books, Paris, Pocket), ou des *Royaumes oubliés* et de *Lancedragon* exigerait plus d’espace que nous n’en disposons. Les deux cycles reliés sont publiés aux États-Unis chez TSR Inc., et en France par Fleuve Noir dans des collections spécifiques (la première est dirigée par Jacques Goimard et Patrice Duvic). Nous renvoyons à la bibliographie française figurant, avant et après le texte, dans les volumes récents de ces collections (par exemple dans *Meurtre au Cormyr* de Chet Williamson, 1998).

La trilogie de l’Elfe Noir de R.A. Salvatore fait partie des *Royaumes oubliés* (numéros de collection 4 à 6) ; en revanche la trilogie *L’Ombre Pourpre*, sur laquelle nous citons le jugement d’elbakin.com/fantasy, est parue indépendamment chez J’ai Lu (*Le Glaive de Bedwyr*, *Le Pari de Luthien*, *Le Roi des Dragons*, trad. Jean-Pierre Pugi, 1998).