

12^E HEURE

(= CHEZ LES ROMAINS : "DERNIÈRE HEURE")
(INFORMATIONS ET DERNIÈRES NOUVELLES SUR LES PÉPLUMS)

ÉDITORIAL



Qu'on nous permette dans ce journal de vous mener sur les marches (ou dans les marges) du péplum, dans des genres cinématographiques très pratiqués actuellement et néanmoins peu analysés, car souvent considérés (et parfois à juste titre) comme mineurs.

C'est un voyage dans l'«heroic fantasy» et la «high fantasy» auquel nous vous convions dans ce numéro de fin d'été.

Vous trouverez bien entendu un dossier sur le sujet. Mais nous y ferons aussi mention dans d'autres rubriques («propositions de travaux de maturité», «nouvelles acquisitions», «brèves», «jeux»), et les lecteurs de la version informatique trouveront aussi un portfolio sur cette thématique.



Nous vous souhaitons bonne lecture et bonne rentrée après des vacances d'été dont nous espérons qu'elles furent excellentes pour vous.

*Illustrations de **Psyche Perspicua Pulchritudine** :*
«Afra» (photo originale non retouchée !) et «Serra et Psyché»
(photos «XII^e horæ editiones»/Claude Aubert & Aurèle Aubert)

Rappelons qu'il est possible de trouver les anciens numéros de **la 12^e Heure**, depuis le n° 19, sur le site www.latinistes.ch/peplum.htm

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|---|----|
| Éditorial | 1 |
| Jeux | 4 |
| Le Nouveau Testament (propositions de TM) | 5 |
| La Fantasy (propositions de TM) | 6 |
| Heroic et high fantasy (dossier) | 7 |
| Alieno calamo | 26 |
| Nouvelles acquisitions | 28 |
| Brèves | 48 |
| Portfolio (Le Monde de Narnia) | 53 |



Débarquement sur une petite plage dans **Hercule à la Conquête de l'Atlantide** de Vittorio Cottafavi (1961)

JEUX

1. NOVEM-PÉPLUM : «LE PÉPLUM EN 9 CASES»

Dans la grille, **toutes les réponses commencent par les lettres «D».**

1. Célèbre roi d'Israël.
2. Héros de deux high fantasy (voir plus loin dans ce journal).
3. Animal très fréquent dans la high fantasy (voir plus loin dans ce journal).
4. Titre donné généralement aux péplums sur l'histoire de Moïse.
5. Titre donné à plusieurs péplums sur l'éruption du Vésuve de 79 après J.C.
6. Nombre des plaies d'Égypte.
7. Nombre de nuits passées avec Cléopâtre dans le titre d'un péplum de Mario Mattoli.
8. Nom des bateaux des Vikings.
9. Nom des prêtres des Gaulois.

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 |

Combien avez-vous rempli de lignes, de colonnes ou de diagonales entièrement justes (*maximum 8 [3 lignes – 3 colonnes – 2 diagonales]*) ?

2. CHARADE

Mon premier est la première personne singulier du présent du verbe avoir.

Ma deuxième est éclairée par des réverbères.

Mon troisième est le milieu d'un cosaque.

Mon quatrième est apprécié des nourrissons.

Mon cinquième est au centre de l'alphabet.

Mon tout est une grande ville conquise par les Romains au I^{er} siècle. Quel est son nom ?

(réponses en page 51)

IDÉES DE TRAVAUX DE MATURITÉ

Le Nouveau Testament

Tout le monde connaît certains récits du Nouveau Testament. Après la littérature et la peinture, il a offert une abondante matière aux cinéastes.



- la Nativité
- la Tentation
- les disciples
- Salomé et sa danse
- les miracles
- la tempête apaisée
- les marchands du temple
- la Cène
- le baiser de Judas
- Pilate
- la Crucifixion
- la Résurrection
- l'Ascension
- la Pentecôte
- Paul et Pierre...

À l'exception d'un ou deux films qui réécrivent l'histoire (**La Dernière Tentation du Christ**, **La Vie de Brian...**), l'intérêt réside dans les nombreuses façons de représenter des récits célèbres, leur recherche esthétique, leur réalisme, leur point de vue, leurs objectifs, leur force de conviction ou leur athéisme...

Que l'on choisisse de comparer de multiples versions d'un récit précis ou deux ou trois grandes interprétations des évangiles, l'étude est passionnante.

Illustration : l'Annonciation dans **Jésus de Nazareth** de Franco Zeffirelli (1977)

IDÉES DE TRAVAUX DE MATURITÉ

«La Fantasy»

La «fantasy» est un avatar du péplum : l'action se déroule dans une époque reculée, mais on ne sait quand ni où. Les costumes et les décors sont purement imaginaires; les valeurs sont portées au paroxysme, avec un ou des sauveurs incarnant le bien (et soumis à des épreuves terribles) et des méchants très méchants.

Remontant au plus profond de notre subconscient, La «fantasy» est au péplum ce que le conte de fées est à l'histoire pour enfants.



Arnold Schwarzenegger subit des épreuves quasi-christiques dans **Conan le Barbare**



Même si elle est généralement un genre mineur, La «fantasy» a vu produire quelques films plus marquants, à défaut d'être des chefs-d'œuvre (les **Conan** et **Kalidor**, **Le Roi Scorpion**...).

À son tour, elle a eu ses avatars dans la littérature et le cinéma anglo-saxons : la trilogie du **Seigneur des Anneaux**, **Le Monde de Narnia**, **Eragon**, **Terremer**...

Peter (William Moseley) dans

Le Monde de Narnia : Le Lion, la Sorcière Blanche et l'Armoire Magique

(www.ecranlarge.com/movie_image-view-1213-85050-movie.php)

Remarques liminaires

Pour le pluriel du mot «fantasy», nous avons hésité entre «fantasies», «fantasys» et «fantasy»; arbitrairement, nous avons choisi la dernière graphie.

Les heroic et high fantasy, ces genres cinématographiques (et littéraires et «bédéïques») cousins du péplum, mériteraient un développement plus considérable : elles offriraient aisément la matière d'une thèse ou d'une analyse de plusieurs centaines de pages. Le sujet a-t-il été traité méthodiquement par un spécialiste dans une monographie complète, si ce n'est exhaustive, nous avouons à notre grande honte que nous l'ignorons.



Telle n'est pas notre ambition dans l'étroite limite que nous offre un dossier de **la 12^e Heure**. Nous n'offrirons à nos lecteurs que quelques pistes de réflexion sommaires.

En ce qui concerne l'heroic fantasy, cinéma populaire par excellence, les frontières du genre sont très floues. Nous nous contenterons de dire qu'elle narre des histoires détachées du lieu et du temps (mais se situant à une époque ancienne, car sans technologie contemporaine); on y trouve presque toujours un affrontement sans nuances entre les forces du mal et du bien. Elle a souvent comme personnage principal un héros,

combattant généralement masculin (il y a néanmoins des exceptions, telle Xéna la guerrière), à l'esprit indépendant et doué de capacités exceptionnelles (muscles, volonté...), souvent solitaire, mais accompagné parfois d'un ou deux compagnons. Il peut avoir des sentiments amoureux, mais cela ne le conduit généralement pas à la constitution d'une famille; ces amours restent très pudiques et on n'a presque pas d'heroic fantasy à tonalité érotique (à quelques exceptions près, tel le film **Barbarian**). Le héros évolue dans un monde de conflits, avec des luttes de royaumes, des usurpateurs, des peuples opprimés.

L'heroic fantasy est un peu pour le cinéma ce qu'était la mythologie pour les anciens Grecs et Romains, subtilité et psychologie en moins («Le film «fantastique» (*fantastoria*) est la psychanalyse du pauvre.» [La psychanalyse du pauvre, in **Midi Minuit Fantastique** n° 12 1965]). Néanmoins, elle tient plus de la nébuleuse que d'un genre bien précis : comme déjà dit, il est encore plus difficile d'en délimiter les contours que pour le péplum.



Au niveau cinématographique, elle a aussi en commun avec la mythologie le fait fort pratique que l'imagination de l'équipe de réalisation, ainsi que des décorateurs et des costumiers, peut s'en donner à cœur joie, puisqu'ils ne risquent pas d'être anachroniques ou de violer la réalité historique. Davantage que le péplum, qui laisse moins de latitude dans ce domaine, l'heroic fantasy (pas la high fantasy) peut montrer «une cuisse de nymphe dénudée, un slip un peu moulant, une bretelle qui laisse apercevoir un sein fugitif» comme l'écrit Claude Aziza dans le texte que nous citons plus bas sous la rubrique «alieno calamo»; et elle est, tout autant si ce n'est plus que le péplum, «le paradis des voyeurs» (ibidem). En ce qui concerne le genre féminin, on y trouve très majoritairement de ravissantes lolitas, à quelques exceptions près (une souveraine, ou bien des villageoises opprimées [parmi lesquelles on trouvera de toute façon quelque jeune beauté à peine couverte de vêtements en loques]). Oh, l'époque bienheureuse où les héros ne se mouvaient que parmi des reines de beauté et des top models (mais contentez-vous de regarder, messieurs : même si l'on inventait la machine à remonter le temps, vous n'arriveriez pas à atteindre cette époque violente et fascinante) ! Et ils se trouvaient dans les décors d'une nature chaotique et rocheuse, hérissée des tours réservées aux méchants et de châteaux redoutables; et, fort souvent, ils luttaient dans des mondes souterrains, où les usurpateurs avaient établi leurs royaumes et leurs prisons, au milieu des torches et des vapeurs délétères, parfois dans les entrailles d'un ancien volcan, qui se réveillera à la fin du film et détruira le royaume et ses oppresseurs.



L'heroic fantasy des «golden sixties»

C'est l'âge d'or des culturistes : le sauveur des peuples opprimés par de méchants tyrans flanqués de reines perverses à la chevelure noire comme leur âme roule les



mécaniques, bande ses biceps, fait valoir ses deltoïdes, plie des barreaux métalliques (tout en étant un redresseur de torts), projette des roches monstrueuses, affronte victorieusement vingt ennemis à la fois, vainc des animaux redoutables, surmonte des épreuves fabuleuses; mais, si son esprit est pur, son QI n'est souvent pas à la hauteur de sa musculature (voir notamment **Totò contre Maciste** de Fernando Cerchio), et il se fait piéger par naïveté ou par amour; on l'emprisonne, on le drogue, on le fait chanter. Il doit dès lors surmonter des épreuves faramineuses pour se libérer et faire triompher la justice. Et il lui arrive finalement de rétablir dans ses droits la belle princesse blonde orpheline et lésée par un(e) méchant(e) usurpateur/usurpatrice. Pendant l'histoire, les gentilles jeunes filles persécutées (qui, visiblement, viennent toujours de sortir de chez leur coiffeur) ne se mêlent pas aux bagarres (il faudra attendre vingt ans pour que la «gentille» devienne une guerrière) et se contentent de pousser de misérables «non, non» apeurés tout en minaudant tandis que leur chevalier servant assomme joyeusement de dizaines de méchants.

Dans son remarquable ouvrage **L'Antiquité au cinéma**, Hervé Dumont décrit en ces termes (p. 617) ce que nous venons d'expliquer : «Ces «fils d'Hercule» dépourvus d'origine divine mais intemporels, torsos nus, sont convoités par de voluptueuses aristocrates, toutes intrigantes, lascives, noiraudes et maîtresses du vil despote, mais ils leur préfèrent invariablement des jeunes filles proches du peuple, vierges et

blondes, qu'ils serrent dans leurs bras une fois les traîtres exterminés grâce à un spectaculaire «tour de force» à coup de biceps, accompagné ou suivi d'un soulèvement populaire.»



Qu'à cela ne tienne : le suspense n'éblouit que le modeste spectateur aussi fruste et crédule que son héros. Dans les faits, on sait dès le début qu'Hercule, Maciste, Samson, Goliath, Taur, Ursus, Emiliano et autre «fils d'Hercule» finira par triompher (vous ne voulez tout de même pas que le mal remporte la victoire), mais pas trop rapidement (le public a payé pour se faire peur pendant 80 à 90 minutes). Quelques spécialistes sont capables de distinguer les caractéristiques de chacun de ces héros (voir notamment les pages 126 à 130 du livre **Le péplum, un mauvais genre** de Claude Aziza); néanmoins, ceux-ci peuvent assez facilement être échangés l'un contre l'autre, notamment lorsque les films sont diffusés dans divers pays (ainsi, parmi d'innombrables exemples, **Ursus** de Campogalliani devient **la Fureur d'Hercule** en français; **Ercole contro il Gigante Golia** de Malatesta devient **Maciste, le Vengeur du Dieu Maya**; et **Le Triomphe d'Hercule** de de Martino devient aux States **Samson and the Seven Challenges**). Ces héros ont aussi la capacité de changer de lieu et d'époque, pour autant que ces critères soient définis : on les trouve aussi bien à l'époque préhistorique, en Chine, en Amérique du Sud ou même luttant contre Zorro au XIX^e siècle en Californie; et cela reste de l'Heroic Fantasy, car le cadre historico-géographique est suffisamment flou pour être à la fois historique et atemporel, géographique et atopique.

On trouve souvent dans ce genre de films (mais ce ne sont pas des passages obligés) des thèmes caractéristiques : par exemple beaucoup de séquences tournées dans des souterrains, des cavernes ou des prisons; des cultes d'idoles; des poursuites à cheval; des tortures; des exploitations de captifs dans des carrières. Une catastrophe finale vient fréquemment parachever le récit; les opprimés sont libérés...



Ce genre de films est souvent qualifié de «fauché» par les critiques. C'est que ces pellicules visaient un public limité et pour un temps limité. Ils rapportaient peu, et souffraient donc de budgets étiques : ils devaient donc composer avec un nombre très limité d'acteurs, dans des studios où les décors et les costumes étaient repris à l'envi, et ils intégraient souvent plus ou moins habilement des «stock shots» (plan[s] emprunté[s] à d'autres films, parfois au mépris du droit d'auteur).

Ces «muscle opera», comme disent les Anglo-Saxons, ont fait florès dans les productions franco-italiennes de 1957 à 1965, puis se sont rapidement étiolés, même si on en voit des avatars renaître dans d'autres cultures (par exemple les films sur Tarkan en Turquie ou sur Conan, Kull, Hawk, Dar ou Thor aux États-Unis), avatars qui par ailleurs, pour s'adapter aux nouveaux goûts du public, nous montreront de plus en plus souvent aux côtés du héros des guerrières aussi sexy que bonnes combattantes.

Au niveau anecdotique, signalons que beaucoup de ces films, en raison de leurs petits budgets et de leur diffusion limitée dans le temps, sont difficiles à trouver, voire introuvables, en VHS ou en DVD. On découvre néanmoins dans le

commerce électronique, sous le titre **Warriors**, un coffret de DVD contenant cinquante films, dont quarante-quatre peuvent être classés parmi les péplums ou les heroic fantasy. Il faut néanmoins beaucoup d'abnégation pour les regarder : sans mentionner qu'ils sont en version anglaise, signalons que la bande-son est médiocre, l'image catastrophique (floue avec des couleurs complètement fanées), et qu'en plus elle est vilainement amputée par la technique du «pan and scan» (cf. **la 12e Heure**, n° 21, p. 8-14).

Conan



Conan est un personnage inventé en 1932 par l'écrivain américain Robert E. Howard, qui décédera quatre années plus tard à l'âge de trente ans; il sera considéré comme un des pères de l'heroic fantasy.

«Les aventures de Conan se déroulent dans un passé mythique, créé par Howard, appelé l'«Âge hyborien». [...]. L'âge hyborien se situe entre la chute de l'Atlantide et l'essor des anciennes civilisations que l'on connaît (Sumer, l'Égypte antique, la Grèce antique, etc.).» (fr.wikipedia.org/wiki/Conan_le_Barbare).

«Howard appréciait fortement l'histoire et les récits historiques, tout en étant conscient des difficultés soulevées par les longues recherches nécessaires pour assurer l'exactitude historique. En concevant une période imaginaire, «évanouie», et

en choisissant avec soin des noms rappelant l'histoire terrestre, Howard évita l'écueil des anachronismes historiques et le besoin d'une longue exposition.» (fr.wikipedia.org/wiki/Âge_hyborien).



Howard a également inventé pays, continents, royaumes, mers, îles, fleuves, montagnes... de cette époque. Il en a même dessiné en 1932 une carte, qui montre une géographie «nettement différente, correspondant en partie aux modifications géographiques qui survenaient lors des périodes glaciaires : la Méditerranée, la mer Noire, la Baltique et la mer du Nord sont asséchées, mais la mer Caspienne, renommée «mer Vilayet», s'étend jusqu'au cercle polaire. La côte occidentale de l'Afrique gît également sous les eaux. Pour nommer les royaumes imaginaires de l'Âge hyborien, Howard puisa dans diverses sources mythologiques et historiques : par exemple, Khitai correspond à la Chine, loin à l'Est, et Corinthe est son nom pour une civilisation hellénique.» (idem). On trouvera encore dans son univers le royaume d'Achéron, l'Afghulistan, l'Aquilonie, Asgard, la Brythunie, la Cimmérie, l'Hyrkanie (et je saute des dizaines d'autres pays), sans parler des monts Himéliens et Poitaniens, ainsi que de ceux du Karpash, et aussi des fleuves Styx (représentant le Nil) et Zaporoska.

Ouf ! Arrêtons-nous là pour cette géographie imaginaire, qui est sur le point de lasser votre patience et de faire exploser notre correcteur d'orthographe.

Pour revenir au héros, Conan lui-même est un maître d'armes qui manie remarquablement l'épée, il a des sens et un instinct animal surdéveloppés, est d'une grande taille avec une musculature sculpturale et il bénéficie d'une force impressionnante. Il se distingue néanmoins des «musclémen» de l'heroic fantasy italienne par le fait que ces qualités restent à une échelle vraisemblable : il n'est pas capable de plier des barreaux métalliques, de soulever des roches plus grosses que lui et de résister à plusieurs éléphants. Il s'en distingue également par le fait qu'il sait aussi faire équipe dans la durée avec des amis, par exemple le nain Othli, le guerrier muet Zzeben, le puissant manieur de hache Vulkar et le réactif combattant Bayu.



Par la suite, Conan a inspiré des pastiches, bandes dessinées, jeux de rôles, jeux vidéos, série télévisée, dessins animés et films. Signalons que Kalidor, Kull et Red Sonja font partie du même type d'univers créé par Howard. Les personnages de Conan et Kalidor ont été incarnés sur le grand écran par Arnold Schwarzenegger, et celui de Kull par Kevin Sorbo (connu surtout pour jouer le rôle-titre dans la série télévisée **Hercule** et les cinq téléfilms qui lui sont associés).

Vous pouvez vous référer, pour la série télévisée, à ce que nous avons écrit vers la fin de la rubrique «Nouvelles acquisitions» (p. ??), et, pour les projets de films à venir sur Conan et Red Sonja, aux premières pages de la rubrique «Brèves» à la fin du présent numéro (p. ??).

La high fantasy anglo-saxonne

La high fantasy est une autre variante de la fantasy. Elle a été définie comme «un sous-genre de la fantasy très épique aux thèmes sérieux, narrant la quête d'un(e) jeune héros/héroïne ou d'un groupe de héros luttant contre un redoutable ennemi pouvant revêtir la forme d'un méchant sorcier ou d'un Seigneur du Mal, jouant le rôle de la force antagoniste. Les caractéristiques que l'on retrouve le plus souvent sont : un monde secondaire (différent du nôtre) très développé, avec sa propre histoire et sa propre géographie, la présence importante de la Magie, notamment des créatures magiques, un cadre médiéval [...], une histoire prenant la forme d'une quête, ayant souvent des prophéties pour moteur.» (fr.wikipedia.org/wiki/High_fantasy).

La high fantasy s'est développée initialement dans la littérature anglo-saxonne au milieu des années 30. Et c'est dans ce terreau qu'elle a sans doute fait naître ses meilleures productions, que ce soit **Bilbo le Hobbit**, **Le Seigneur des Anneaux**, **Les Chroniques de Narnia**, **Terremer** et j'en passe.



Au début d'une high fantasy, le jeune héros habite souvent un village banal et ignore les grandes capacités qu'il a en lui. Mais un homme âgé, doté de puissants pouvoirs magiques, va le chaperonner et lui faire découvrir les rudiments de cet art. Bien souvent, ce vieillard meurt sans avoir pu aider jusqu'au bout le jeune à accomplir sa mission, ou bien il voit ses pouvoirs magiques décliner sous l'effet de l'âge. Et c'est

ainsi que le héros, épaulé de ses compagnons, va devoir découvrir au fond de lui-même, les ressources pour accomplir sa mission. Parfois, le(s) héros sont des humains normaux du XX^e siècle et, par un bug spatio-temporel, se retrouvent dans ce monde différent (voir par exemple **Narnia**).

Rajoutons, tiré de la même source, les renseignements suivants, qui nous semblent compléter harmonieusement ce que nous avons dit : dans la high fantasy, il s'agit «du récit initiatique et de la quête d'un jeune héros pour sauver son monde. Une prophétie sert souvent de mécanisme narratif, de support à l'histoire et finira par s'accomplir sous une forme ou une autre à la fin du cycle. Les récits de High fantasy sont épiques, remplis de batailles, de duels magiques, d'intrigues de cour complexes. L'atmosphère y est davantage féerique et les sujets plus moraux que dans l'Heroic fantasy.» On y trouve aussi parfois des animaux parlant, ainsi que passablement d'objets mythiques : épées, anneaux, talismans... qui ont une fonction importante dans l'histoire.



Depuis quelques années, le cinéma s'est emparé de certaines de ces œuvres majeures pour en faire certains films à succès (et aussi avec de vraies qualités – ce qui est rare dans l'heroic fantasy - : il n'est que de voir les onze oscars obtenus par **Le Retour du Roi**, dernier volet de la trilogie du **Seigneur des Anneaux** [autant que **Ben Hur** et que **Titanic**]).

Les avatars de la high fantasy

La high fantasy est en train d'envahir le téléfilm anglo-saxon de manière souvent médiocre.

On rajoutera que la tendance actuelle veut qu'on y montre un ou plusieurs dragons, souvent au service d'un méchant doté de pouvoirs magiques maléfiques; mais l'on trouve aussi de gentils dragons au service du bien. On voit aussi fréquemment des êtres monstrueux, orques, trolls, ou autres personnages repoussants, qui font partie du monde des méchants, et, occasionnellement, de sympathiques créatures non humaines, elfes, nains, pseudo-animaux, qui collaborent avec les gentils.



Ce genre de film doit actuellement beaucoup au développement des techniques informatiques d'infographies et de réalité virtuelle, qui permettent de créer à l'envi des monstres et des créatures bizarres, ainsi que les effets magiques nécessaires à l'histoire. Cela éblouit sans doute un public adolescent, dût la crédibilité en souffrir. Mais quelle crédibilité attendre de l'heroic et de la high fantasy ?

Par ailleurs, dans ce genre de film, le goût actuel amène les techniciens de l'étalonnage à créer des images glauques en camaïeu dans les tons bleutés ou sépias :

les avatars actuels de la high fantasy sont ainsi très connotés de notre époque, et nous avons la persuasion qu'ils vieilliront très vite et céderont la place à d'autres tendances et d'autres esthétiques. Néanmoins, quelques-unes de ces œuvres se terminent dans une atmosphère plus lumineuse, comme pour montrer que, l'histoire finie, la paix et le bonheur sont revenus.

La fantasy dans les séries

Étant donné le succès des fantasy dans le cinéma et le téléfilm, il est évident qu'elles devaient être récupérées par les séries télévisées, par exemple **Hercule** et **Xéna la Guerrière**, qui, à elles deux, totalisent 245 épisodes (ce qui équivaut à plus de 170 heures de diffusion) ou encore **Conan** (**Conan the Adventurer** comme titre du coffret DVD américain). Parfois, elles précèdent les films, telles les adaptations en séries de trois des romans de C.S. Lewis sur **le Monde de Narnia** (1988-1990, alors que le premier des films n'est sorti dans les salles obscures qu'en 2005) !



Remarques finales

Comme déjà indiqué, la majorité de ces fantasy sont des œuvres mineures. On ne les trouve souvent qu'en VO et en version «techniquement limitée» (surtout l'italien et les cassettes VHS pour les heroic fantasy des «golden sixties» -- l'anglais en DVD zone 1 pour les high fantasy de ces quinze dernières années).

Nous n'aborderons pas dans cette étude la fantasy en dessins animés (par exemple **Le Monde de Narnia** [1979]) ni les variantes du genre dans le cinéma extrême-oriental (chinois, coréen...) : cela nous mènerait trop loin.



Filmographie : quelques Heroic et High Fantasy

Nous ne prétendons pas faire une filmographie exhaustive, mais citer à titre d'exemple et pour montrer la multiplicité du genre quelques-unes des Heroic et High Fantasy que nous avons pu nous procurer, en nous contentant de citer un seul des titres (qui souvent sont multiples), le titre français quand il existe.

Heroic Fantasy franco-italiennes des «golden sixties» (1957-1965)

Les Amours d'Hercule de Carlo Bragaglia (1960)

Le Défi des Géants de Maurice Bright (1964)

La Fureur d'Hercule de Carlo Campogalliani (1961)

Le Géant à la Cour de Kublaï Khan de Riccardo Freda (1961)

Le Géant de Métropolis d'Umberto Scarpelli (1961)

Le Géant de la Vallée des Rois de Carlo Campogalliani (1960)

Goldocrack à la Conquête de l'Atlantide d'Alfonso Brescia (1965)

Goliath contre les Géants de Guido Malatesta (1961)

Hercule à la Conquête de l'Atlantide de Vittorio Cottafavi (1961)



Hercule contre Goliath de Guido Malatesta (1965)

Hercule contre les Fils du Soleil d'Oswaldo Civirani (1964)

Hercule contre les Mercenaires d'Umberto Lenzi (1964)

Hercule contre Moloch de Giorgio Ferroni (1963)

Hercule contre les Tyrans de Babylone de Domenico Paolella (1964)

Hercule contre les Vampires de Mario Bava (1961)

Hercule déchaîné de Carlo Savina (1959)

Hercule se déchaîne de Gianfranco Parolini (1961)

Hercule l'Invincible d'Alvaro Mancori (1963)

Hercule et la Reine de Lydie de Pietro Francisci (1958)

Hercule et les Titans de Michele Lupo (1963)

Hercule, Samson et Ulysse de Pietro Francisci (1963)

Maciste à la Cour du Cheik de Domenico Paolella (1963)

Maciste, le Nouvel Hercule d'Antonio Leonviola (1961)

Maciste et les Coupeurs de Têtes de Guido Malatesta (1960)

Maciste dans l'Enfer de Gengis Khan de Domenico Paolella (1964)

Maciste contre le Cyclope d'Antonio Leonviola (1961)

Maciste contre les Géants de Michele Lupo (1962)

Maciste contre les Hommes de Pierre de Giacomo Gentilomo (1964)

Maciste contre les Mongols de Domenico Paoletta (1964)
Maciste contre les Monstres de Guido Malatesta (1962)
Maciste contre Zorro d'Umberto Lenzi (1963)
Maciste dans les Mines du Roi Salomon de Martin Andrews (1964)
Maciste dans la Vallée des Lions de Carlo Ludovico Bragaglia (1961)
Maciste en Enfer de Riccardo Freda (1962)
Maciste et les 100 Gladiateurs de Mario Caiano (1964)
Maciste et les Filles de la Vallée d'Amerigo Anton (1965)



Maciste le Vengeur du Dieu Maya de Guido Malatesta (1965)
Samson contre le Corsaire Noir de Luigi Capuano (1963)
Samson contre Hercule de G. Parolini+G. Simonelli (1961)
Samson et le Trésor Inca de Piero Pierotti (1964)
Taur, le Roi de la Force Brutale d'Antonio Leonviola (1963)
La Terreur des Kirghiz d'Anthony Dawson (1964)
Totò contre Maciste de Fernando Cerchio (1961)
Les Travaux d'Hercule de Pietro Francisci (1957)
Le Triomphe d'Hercule d'Alberto de Martino (1965)
Le Triomphe de Maciste de Tanio Boccia (1961)
Ulysse contre Hercule de Mario Caiano (1962)
Ursus dans la Terre de Feu de Sergio Simonelli (1963)
La Vengeance d'Hercule de Vittorio Cottafavi (1960)
La Vengeance d'Ursus de Luigi Capuano (1961)

Conan et consorts

Conan (Conan the Adventurer) série télévisée : 22 épisodes (1997-98)
Conan le Barbare de John Milius (1981)
Conan le Destructeur de Richard Fleischer (1984)
Kalidor, La Légende du Talisman de Richard Fleischer (1985)
Kull le Conquérant de John Nicolella (1997)

High Fantasy anglo-saxonnes

Le Monde de Narnia

1. *Le Lion, la Sorcière Blanche et l'Armoire Magique* d'Andrew Adamson (2006)
2. *Le Prince Caspian* d'Andrew Adamson (2008)

Le Seigneur des Anneaux de Peter Jackson

- a. *La Communauté de l'Anneau* (2001)
- b. *Les Deux Tours* (2002)
- c. *Le Retour du Roi* (2003)

Terremer, la Prophétie du Sorcier de Rob Lieberman (2004)



Avatars de High Fantasy anglo-saxonnes

Au Nom du Roi d'Uwe Boll (2006)

Coeur de Dragon de Rob Cohen (1996)

Coeur de Dragon, un Nouveau Départ de Doug Lefler (2000)

The Color of Magic de Jean Vadim (2008)

Dar l'Invincible de Don Coscarelli (1982)

Dar l'Invincible 2 de Sylvio Tabet (1992)

Donjons et Dragons de Courtney Solomon (2000)

Donjons et Dragons, la Puissance Suprême de Gerry Lively (2005)

Dragon de Leigh Scott (2006)

The Dragon Chronicles de Pitof (2008)

Dragon Hunter de Stephen/Steve Shimek (2008)

Le Dragon du Lac de Feu de Matthey Robbins (1982)

Dragonquest de Mark Atkins (2009)

Dragon Storm de Stephen Furst (2004)

Eragon de Stefen Fangmeier (2005)



Hundra de Matt Cimber (1983)

Knights of Bloodsteel de Philip Spink (2009)

Krull de Peter Yates (1983)

Merlin and the Book of Beasts de Warren P. Sonoda (2009)

Merlin and the War of the Dragons de Mark Atkins (2008)

Midnight Chronicles de Christian T. Petersen (2008)

Robin Hood, Beyond Sherwood Forest de Peter DeLuise (2009)

Le Roi Scorpion de Chuck Russell (2002)

Le Roi Scorpion 2 Guerrier de Légende de Russell Mulcahy (2008)

Thor le Guerrier d'Antony Richmond (1983)

Willow de Ron Howard (1988)

Wolfhound de Nikolay Lebedev (2007)

Séries télévisées d'Heroic et High Fantasy

Conan (Conan the Adventurer) 22 épisodes (1997-98)

Hercule 5 téléfilms et 111 épisodes (1994-1999)

Le Monde de Narnia (The Chronicles of Narnia) 18 épisodes (1988-90)

Roar, La Légende de Conor 13 épisodes (1997)

Xéna la Guerrière 134 épisodes (1995-2001)

Diverses Heroic et High Fantasy

Barbarian de John O'Halloran (2003)

Legend de Ridley Scott (1985)

La Revanche de Samson de Sisworo Gautama Putra (1987)

She (noir-blanc) d'Irving Pichel & Lansing Holden (1935)

She de Robert Day (1965)

Tarkan contre les Vikings de Mehmet Aslan (1971)

Illustrations :

- peuple opprimé fugitif dans **Conan le Barbare**
- Aphrodite et Éros dans l'épisode 44 de la série télévisée **Hercule**
- une malheureuse lolita emprisonnée dans la roche dans **Hercule à la Conquête de l'Atlantide**
- Maciste plie des barreaux de feu dans **Maciste contre les Hommes de Pierre**
- la noire reine de l'Atlantide Antinéa souhaite conquérir le puissant héros dans **Hercule à la Conquête de l'Atlantide**
- scène de monde souterrain dans **Hercule à la Conquête de l'Atlantide**
- Conan (Arnold Schwarzenegger) dans **Conan le Barbare**
- détail de la carte de l'âge hyborien par Robert E. Howard (dark-kaizoku.blogspot.com)
- Conan crucifié dans **Conan le Barbare**
- Gandalf et Frodon dans **la Communauté de l'Anneau (Le Seigneur des Anneaux)**
- l'anneau dans **la Communauté de l'Anneau (Le Seigneur des Anneaux)**
- combat d'un gentil et d'un méchant dragon et affrontement de deux magiciens dans **Dragonquest**
- Aphrodite et Psyché dans l'épisode 44 de la série télévisée **Hercule**
- Psyché et Éros dans l'épisode 44 de la série télévisée **Hercule**
- scène de palais atlante dans **Hercule à la Conquête de l'Atlantide**
- Maciste prisonnier dans **Maciste et les Filles de la Vallée**
- un dragon dans **Terremer, la Prophétie du Sorcier**
- prêt pour le décollage sur le dos d'un gentil dragon dans **Eragon**
- scène finale dans **Eragon**



ALIENO CALAMO - ALIENO CALAMO - ALIENO CALAMO - ALIEN

***Rappelons que les mots latins «alieno calamo»
signifient «(écrit) par la plume d'une autre personne».***

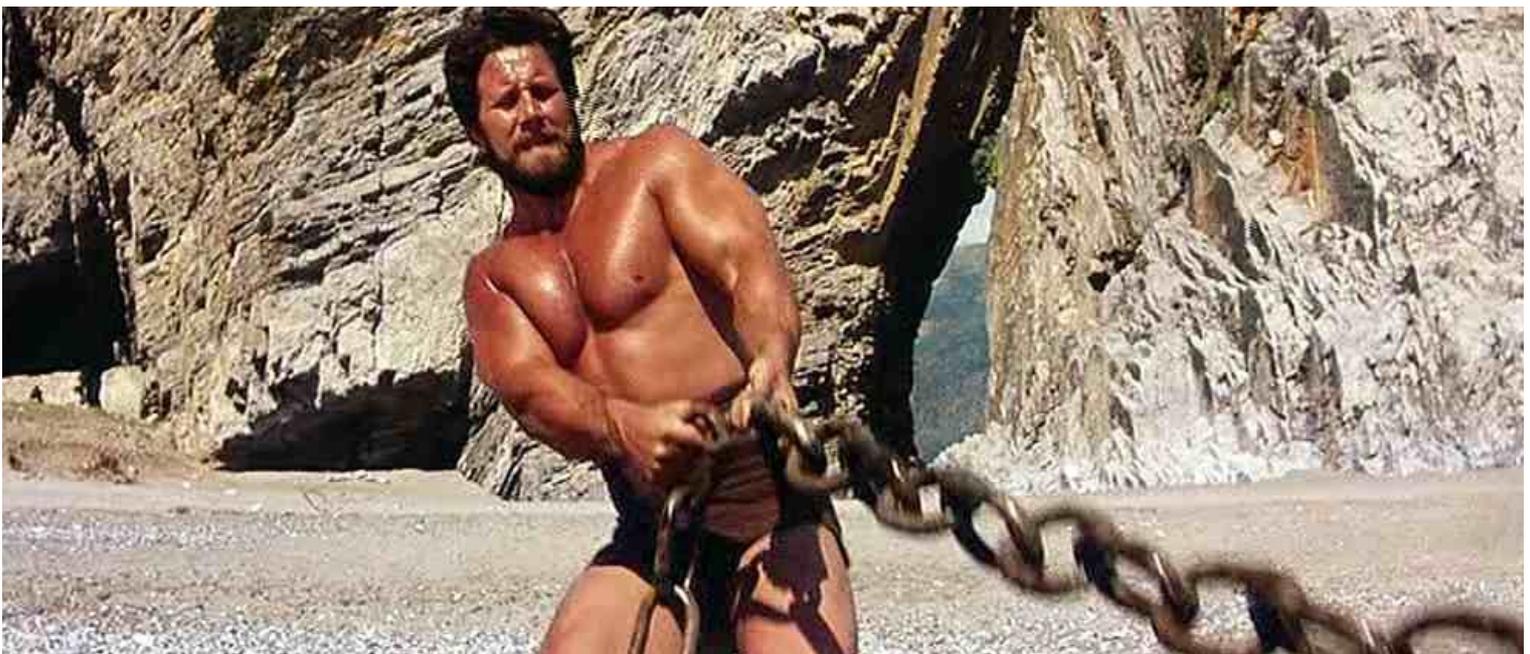
Répondant à la question «Vous dites que le péplum est un genre pudibond. Pourriez-vous être plus clair ?», Claude Aziza répond que, dans les années 1960-1970,

*«toute la famille va le dimanche soir voir un péplum qui ressemble curieusement à un **Quo Vadis**. Tout le monde doit y trouver son compte. Le papa lorgne les pulpeuses (surtout au temps du muet) héroïnes, quelle que soit la couleur de leur toison. La maman s'extasie in petto devant les biscoteaux des héros. Le petit garçon se dit que, quand il sera grand, il sera gladiateur ou empereur et qu'il se tapera toutes les petites nymphettes qui lui tomberont sous la main. La petite fille, on s'en fiche, elle ne compte pas. On lui abandonne parfois, dans le film catastrophe, une séquence où le héros sauve des eaux, des flammes, du volcan, la poupée prébarbie qu'elle a oubliée, sottement, il faut bien le dire.*



Pour un tel public, les orgies romaines sont surtout prétexte à étalage de viandes à l'os et de fruits rafraîchis, les étreintes sont esquissées, esquivées, entravées, abrégées. Si dans le péplum l'«exitus» est «beatus», le «coitus» est toujours «interruptus». D'où le châtement des villes de plaisir ou de blasphème : Pompéi avec sa joie de vivre païenne, Sodome qui sent par trop le souffre, Rome sur laquelle s'abat le feu du ciel, Jérusalem la cité déicide, l'Atlantide aux ambitions hégémoniques. Adam et Ève sont chassés du paradis, Caïn pourchassé au point de tourner de l'œil, la femme de Lot cuite à la croûte au sel (...). Les chars de Ramsès sont engloutis dans la Mer Rouge (...), le Colosse de Rhodes tombe de haut (...).

*Genre pudibond, certes. Mais surtout genre pervers, car il cache pour mieux montrer : une cuisse de nymphe dénudée, un slip un peu moulant, une bretelle qui laisse apercevoir un sein fugitif. Il faut avoir l'œil quand on va voir un péplum. C'est le paradis des voyeurs. Cette morale qui est sauve, c'est celle des honnêtes gens, celle des besogneux qui prennent ici leur revanche sur un sort ingrat. Le péplum est la psychanalyse du pauvre. Le fauteuil remplace le divan, la séance est moins chère et, au temps du permanent, on pouvait la revoir autant de fois qu'on voulait. Freud a-t-il connu le péplum, lui qui aimait tant l'Antiquité ?» (Claude Aziza, **Le péplum, un mauvais genre**, Paris, 2009, p. 47-49))*



Illustrations :

- Hercule et Théa dans **la Vengeance d'Hercule** de Vittorio Cottafavi (1960)
- les «biscoteaux» d'Hercule dans **Hercule à la Conquête de l'Atlantide** de Vittorio Cottafavi (1961)

Les Aventures du Baron de Munchausen (1988) de Terry Gilliam

Il ne s'agit pas à proprement parler d'un péplum. Mais dans ce film, comme dans bien d'autres œuvres du 7^e art, il y a une ou deux séquences antiques ou, à tout le moins, avec des personnages mythologiques.



Au cours de ses aventures rocambolesques, redescendant de la lune avec deux de ses compagnons, le baron tombe dans le cratère de l'Etna. La chute est rude : il n'y a plus de coussin d'air chaud au sommet du volcan, car les Cyclopes se sont mis en grève, réclamant d'être payés tous les siècles et plus tous les mille ans (quel toupet de la part de ces protosyndicalistes !).

Vulcain accueillera nos amis dans son palais. On y voit notamment un bassin circulaire, d'où va émerger peu après un grand coquillage; il s'ouvre et voilà que Vénus (la vraiment divine Uma Thurman, décidément plus séduisante dans le rôle de la déesse de l'amour que dans celui, tout récent, de la monstrueuse Méduse de **Percy Jackson...**) apparaît aux yeux émerveillés de l'assistance, avec ses deux suivantes et quelques petits éros (sans «h»). Elle invite alors le baron à une danse, et leur valse endiablée les fera monter jusque dans les nuages. Mais lorsque le baron s'avise que les lèvres de

l'olympienne sont trop sensuelles pour ne pas être baisées, Vulcain, l'époux trompé, se met dans une fulminante colère, et précipite nos héros aux antipodes de la terre.



Dans ce film tout de fantaisie et d'imaginaire, ces quelques séquences ne détonnent pas et apportent une touche de charme kitsch et de fraîcheur mythologique.

Images : l'apparition de Vénus et la danse dans les nuages.

Adamo ed Eva, la Prima Storia d'Amore (1983) d'Enzo Doria & Luigi Russo

Faisons cette présentation dans le registre «Radio-Vipère» (même si le serpent dont il va être question quelques centimètres plus bas est plutôt du style boa ou anaconda [*nous laisserons aux accros de l'herpétologie le soin de visionner ce film pour trancher la question*]).

C'est l'histoire d'un homme (qui souffre de solitude, mais qui ne trouve pas de psychiatre pour l'aider à résoudre ce problème; il est très influençable, mais, heureusement, il n'y a personne pour l'influencer... pour le moment du moins);





d'une femme, blonde, pétasse et capricieuse (bref, tous les stéréotypes);



d'un jardin où tout est beau, kitch (on a un peu forcé sur l'étalonnage) et où même les fauves sont gentils;



d'une pomme (plus belle que les autres fruits du jardin, d'autant plus qu'elle est interdite);



d'un serpent (emprunté à un zoo; c'est le premier serpent parlant dans l'histoire de l'humanité, oh pardon, de l'animalité).

Vous connaissez l'histoire. Mais, jusqu'à la pomme croquée, on réussit tant bien que mal à meubler un quart d'heure. Donc, dès que l'Éternel se fâche, changement de décor, on tombe dans un film préhistorique et anachronique, où se mêlent volcan en éruption, ptérodactyle vraiment fâché (Ève avait volé un de ses œufs pour essayer d'inventer la recette de l'omelette : du reste, un conseil, si vous n'en avez pas encore goûté, dégustez une bonne omelette à l'œuf de ptérodactyle [*un œuf pour trente-sept ou trente-neuf convives d'après les bons cuisiniers*] : vous nous en direz des nouvelles), tribus de néandertaliens un peu peureux, hommes sages (pluriel d'homo sapiens) peinturlurés, primitifs anthropophages, humains arboricoles, et j'en passe : comme vous pouvez le constater – n'en déplaise aux créationnistes – Adam était le premier homme, mais il y en avait d'autres avant lui. Il est vrai qu'Adam et Ève ressemblent plus à nos contemporains que les autres hominidés qu'ils rencontrent (exception faite des habits, qui commencent à apparaître après quinze minutes de film [*mais, déception pour ceux qui espéraient un film X, cela reste très pudique*]).



Et puis, comme dans une majorité de films préhistoriques, on a droit à toute une théorie de découvertes : la guerre, la chasse, les armes, la peur, la jalousie, l'hygiène, l'usage du feu, et j'en passe.

Un film à petit budget (l'ensemble des costumes doit coûter le cinq pour mille d'une des robes d'Elisabeth Taylor dans **Cléopâtre**), ce qui n'a du reste que peu de rapport avec la qualité (ou le manque de qualité) d'un péplum.



Disons enfin, pour infliger un second coup aux créationnistes, que Dieu est inexistant dans ce film. Vous le savez sans doute (pour avoir lu les pages 109 à 111 du livre **Le péplum un mauvais genre**, où l'auteur, notre ami et homonyme Claude Aziza, répond à la question «Dieu est-il un sujet de péplum»), il est difficile de montrer le Créateur dans un film pseudo-biblique. Donc les réalisateurs Enzo Doria et Luigi Russo montreront Adam façonner avec du sable une femme à son image (et un orage libérera la peau de la sublime créature); par la suite, une fois la pomme cueillie et consommée en couple, c'est un ouragan et une éruption volcanique qui montrent qu'il y a quelque chose de pourri au royaume du jardin d'Éden.

Illustrations :

- Adam
- Ève
- le jardin d'Éden
- la pomme
- le serpent
- Adam et Ève
- Adam a créé Ève

La Vie Privée d'Adam et Ève – The Private Lives of Adam and Eve (1960) de Michey Rooney & Albert Zugsmith

Dans un registre à peine différent, mentionnons ce petit film, plus ancien, en noir-blanc, et tout aussi fauché : on est dans le registre comédie.



Pour faire durer la matière, deux moyens :

- les réalisateurs tournent une longue (27 minutes) introduction, qui nous montre une petite dizaine de passagers d'un car américain forcés de se réfugier dans une église suite à une pluie diluvienne et à l'effondrement d'un arbre sur la route. Un jeune couple s'endort et rêve : lui sera Adam, elle Ève, et les autres passagers le diable et ses démons (de fort jolies filles du reste : quel veinard, ce Lucifer !);
- on joue sur le registre «comédie bourgeoise» : Satan s'ingénie à mettre la bisbille entre les deux conjoints (il obtient par exemple que Madame se coupe le bas de ses très longs cheveux, qui lui couvraient sa poitrine sans doute mignonne [*mais on ne le saura pas, puisque, par on ne sait quel miracle, un bikini couvre immédiatement les charmes de la blonde beauté*]), une ange du diable déchue (les réalisateurs ont définitivement tranché le problème du sexe des anges) séduit (ou presque) le naïf Adam, et lorsqu'Ève déclare tout

de go «Je rentre chez ma mère», son mari lui répond «Ta mère, c'est moi» (puisqu'Ève est née du flanc d'Adam).

Cinquante ans après, on a de la peine à comprendre comment ce film bien sage a pu choquer la «Legion of Decency» américaine, qui a réussi à le faire retirer des écrans jusqu'à ce que la firme productrice ait censuré ce qui pouvait choquer les parangons de vertu et les grenouilles de bénitier. O tempora, o mores !

Ce film nous apprend donc que :

- les anges (déchues) sont définitivement de sexe féminin;
- le diable s'est déguisé en costume de serpent (pour un bal masqué ?) afin de séduire la première femme;



- Ève est du genre pétasse blonde, comme dans le film analysé précédemment;
- Adam ne comprend rien à la psychologie féminine (est-ce que cela a changé pour les Adams actuels ?).

Illustrations :

- Ève
- le diable déguisé en serpent

Barbarian (2003) de John O'Halloran

Un essai russe (et américain) d'heroic fantasy. Pas très original, avec tous les poncifs du genre, du méchant usurpateur à la jolie princesse blonde prisonnière, du musculeux héros sans craintes à la belle amazone guerrière court vêtue.

Néanmoins, comme mentionné dans l'introduction de notre dossier sur l'heroic fantasy, on y trouve du sexe (avec une touche de sadisme). Ainsi, pour nous mettre tout de suite au parfum (féminin), à peine terminé le générique où le héros Kane roule les mécaniques, il entend un cri féminin : c'est une jolie noiraude, attachée à un rocher, bras écartelés, et dont quelques méchants séides sont en train d'arracher le décolleté; mais à peine les seins de la belle ont-ils jailli du tissu qu'une flèche transperce le crâne de deux de ces lourdauds et que «le barbare», jaillissant, achève le reste de la bande. Alors, la jeunette lui demande ce qu'il veut, dans un feulement que ne renierait pas une tigresse en chaleur; «ce que tout un chacun voudrait» lui répond notre tas de muscles, en plantant son poignard dans la roche à deux doigts de l'oreille de la prisonnière pour achever de la paniquer. Puis il la détache, et la reconnaissante



jeune fille achève de déchirer le tissu qui ne couvre presque plus sa poitrine et se

caresse les seins pour faire comprendre qu'elle a compris le message de notre musclem. Puis nous avons droit à la séquence où la noiraude témoigne sa gratitude à son libérateur en lui donnant tout ce qu'elle a.

Ce genre de scène se représente à quelques occasions dans la suite du film, de manière un peu moins explicite. Ainsi, on a vite compris que le héros est fort pas uniquement par son épée de métal; et, la fidélité n'étant pas son fort, il embrassera tour à tour, mais de manière plus pudique, l'énergique amazone Gilda et la douce princesse Gretchen (à laquelle il donnera la préférence à la fin du film... et peut-être de nombreux enfants par la suite [*mais la vie conjugale bourgeoise post-heroic-fantasy n'est pas un sujet très porteur pour le cinéma*]).



Néanmoins, on reste dans le registre de l'heroic fantasy, et le sexe n'est que le sel servant à relever un menu par ailleurs bien fade et convenu.

Illustrations :

- la jeune femme libérée s'apprête à offrir sa récompense au héros
- la princesse Gretchen

Robin des Bois (2009) saison 3 de la série télévisée (sept réalisateurs)

Eh bien voilà. Après la saison 2, on pouvait croire la série finie : la belle et guerrière Marianne était morte en Terre Sainte, Robin revenait démoralisé de la croisade et sa bande semblait sur le point de se débander.

Qu'à cela ne tienne ! Quand on a une série qui marche bien, pourquoi en finir si vite ? Et surtout pouvait-on terminer l'histoire du «winner» Robin Hood sur un échec ?

Donc, après une psychothérapie sylvestre menée par un Frère Tuck qu'on n'avait pas vu dans les deux premières saisons (un noir, puisque le cinéma anglo-saxon aime montrer qu'il n'est pas raciste...), on repart pour treize nouveaux épisodes. Mais, pour ne pas lasser, il faut se renouveler : il y aura donc maintenant deux nouvelles jolies jeunes femmes, entre lesquelles le cœur de Robin va balancer : la blonde platinée et la noire énergique. Mais l'une des deux va glisser vers le mal. Laquelle ?



Devinez vous-mêmes. «La noire». Mais bien sûr, vous êtes géniaux. Elle va même se montrer tellement satanique qu'elle sera nommée shérif à la place de l'infâme et sadique shérif de Nottingham (elle, une femme, puisque le cinéma anglo-saxon aime montrer qu'il n'est pas sexiste...); et elle surpassera son prédécesseur dans le mal.

Mais, dans ce désir de

renouvellement de la série, on va aussi de l'alpha à l'oméga, de la préquelle à la séquelle. On remonte à l'enfance de Robin des Bois (qui se trouvera même un demi-frère naturel, Archer) et de Guy de Gisborne; et les deux hommes finissent par sympathiser et collaborer quand ils découvrent les liens cachés et un peu troubles qui liaient leurs parents respectifs.



Et, à la fin de la série, on va jusqu'à la mort de notre héros (désolé si vous avons défloré le suspense), mais heureusement tous les méchants ont préalablement été pulvérisés dans une gigantesque explosion finale (on est dans le cinéma anglo-saxon ou quoi ?).



Malgré le ton «radio-vipère» que nous avons adopté, nous ne cacherons pas que nous avons adoré cette troisième saison, au même titre que les deux premières : une toute grande réussite de la BBC, avec moult retournements et des personnages à la psychologie fascinante.



Illustrations :

- frère Tuck
- Kate
- Isabella
- Robin jeune sur la tombe de son père
- après la mort de Robin, le reste de la bande jure de continuer son œuvre

Robin Hood, Beyond Sherwood Forest (2009) de Peter DeLuise



De nouveau un film sur Robin des Bois (rappelons à titre anecdotique à ceux qui ne maîtrisent pas parfaitement la langue de Shakespeare que «Hood» signifie «le capuchon», et que son nom a donc glissé subrepticement de «Robin Hood» [«Robin le Capuchon»] à «Robin Wood» [«Robin des Bois»]) ! Mais, dans ce téléfilm, on change complètement de registre, en tombant dans celui de la High Fantasy.

On voit notamment Alina, une elfe rejetée par son peuple, se muer occasionnellement en dragon. Malcolm, le shérif de Nottingham, réussit à l'instrumentaliser pour qu'elle tue Robin. Avec l'aide de Marianne et de ses compagnons, le voleur au grand cœur échappe à grand peine à cet être monstrueux, mais, après moult rebondissements, au moment où le shérif va l'égorger de sa propre main, il est sauvé par le dragon, enfin revenu dans le camp du bien.



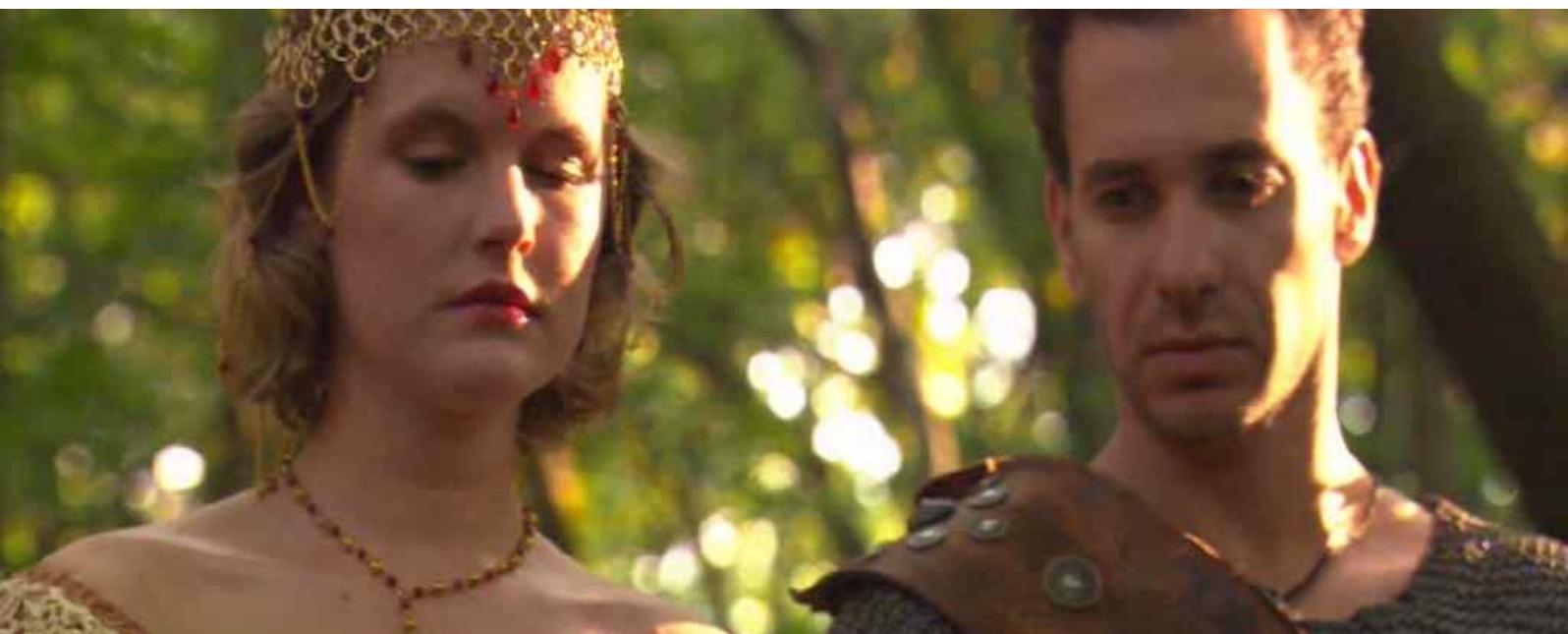
On avait déjà vu le cinéma apprêter à bien des sauces le populaire héros anglais, mais là on tombe dans l'originalité la plus débridée... et peut-être dans le sommet du mauvais goût.

Illustrations :

- le dragon
- Marianne et Robin

Dragon (2006) de Leigh Scott

Nous n'allons pas vous présenter toutes les «dragon fantasy» que nous avons acquises ces derniers temps : ce serait répétitif et fastidieux. Nous nous contenterons du film qui a accaparé le simple nom de **Dragon**.



Il montre la constitution et la vie de l'équipe qui va aider la jeune, jolie et blonde princesse Alora Vanir à accomplir sa mission : elle a été chargée par son père, le grand roi Esplaine, d'aller requérir l'aide d'un seigneur voisin pour lutter contre une invasion d'orques. La voilà donc seule dans la noire forêt de Sidhe (car on envoie toujours une princesse toute seule s'acquitter de ce genre de mission, et de préférence avec une belle robe de cour et des diamants plein ses cheveux !). Mais elle est attaquée par de monstrueux ennemis, dont deux seront rapidement dévorés par un gigantesque dragon cracheur de feu et les autres mis en fuite par deux chevaliers venus au secours de la belle. Après l'avoir équipée d'habits plus aptes à lui permettre de manier l'épée (car, dans la «dragon fantasy», toutes les princesses ont un joli minois, mais toutes sont aussi de redoutables guerrières, maniant l'espadaon à la perfection), ils font équipe avec elle, bientôt

rejoints par deux guerriers et une guerrière issus du peuple. S'ajouteront à la petite troupe une redoutable archère et la mystérieuse sorcière Freyja. Après un féroce combat final contre le dragon, au cours duquel trois des compagnons perdent la vie (dont un sera gobé tout cru par le monstre) et une dernière rencontre avec les orques, qu'Alora impressionnera définitivement grâce à une épée magique, la princesse pourra accomplir sa mission.

Le tournage de cette fantasy est réduit à sa plus simple expression et a pu sans doute se faire en une semaine : filmé en un seul lieu, une forêt (à l'exception du générique et des transitions : quelques plans de paysages de montagnes filmés sans acteurs depuis un avion), il se réduit à beaucoup de discussions entre les huit compagnons et deux combats simulés contre un dragon créé en images de synthèse. Les orques ne sont que quelques silhouettes passagères de personnages masqués comme dans un carnaval. Au début du film, la mission est donnée à la princesse par une voix off, et il en est de même pour son succès final. Chacun des huit acteurs n'a qu'un costume, sauf la princesse, qui en a trois.



Mais nous ne cracherons pas sur cette fantasy en raison de la modestie de ses moyens financiers : il est bon qu'il n'y ait pas que des films hollywoodiens à budgets pharaoniques. Nous nous contenterons de le trouver un peu trop verbeux.

Illustrations :

- la princesse et un de ses preux, Cador
- la sorcière Freyja

El Beso de Judas (1954) de Rafael Gil

Ce vieux film espagnol en noir/blanc, que nous venons de nous procurer, a été réalisé par Rafael Gil, un cinéaste connu pour avoir mis son talent au service du régime franquiste.



Au début, il nous montre Judas discutant avec un ami pharisien : comment pourrait-il sortir de Jérusalem, recherché qu'il est par les autorités romaines pour avoir été l'instigateur d'un soulèvement de la population de Jaffa contre l'occupant ? Apprenant l'existence de Jésus, il se persuade que c'est un révolutionnaire comme lui et que, s'il s'adjoint à lui, il pourra l'aider à bouter les Romains hors de la Palestine et devenir ainsi un de ses ministres. Il cherchera dès lors à le contacter et arrivera à Cana juste après la transformation de l'eau en vin, puis assistera à la résurrection du fils de la veuve de Naïn. Et, lorsque Jésus se choisira des disciples, il recrutera Judas au nombre des douze. Dès lors, celui-ci assistera aux miracles du Christ et écoutera

son enseignement, mais restera hautain, distant et intellectuel, et finira par trahir son maître, puis, mis au ban de la société, il ira se pendre.

Rafael Gil nous livre une œuvre à l'esthétique très soignée et à la pensée très catholique. C'est ainsi par exemple qu'il illustre longuement l'épisode de sainte Véronique (sixième station du chemin de croix), non raconté dans les évangiles et qui s'est développé seulement dans l'hagiographie tardive : pendant la montée au Calvaire, cette jeune femme aurait essuyé de son voile le visage du Messie, et les traits du Sauveur se seraient décalqués en négatif sur le tissu, devenu dès lors une relique connue sous le nom de la «Sainte Face». Et le réalisateur amplifie cet épisode de la légende en montrant immédiatement un miracle opéré par ce linge miraculeux, qui redonne la mobilité à une fillette paralytique de naissance. Telle est la façon dont Rafael Gil nous présente la vie du Christ.



Illustrations :

- le baiser de Judas
- sainte Véronique essuie le visage de Jésus

Conan (Conan the Adventurer) (1997-98) série télévisée (22 épisodes - plusieurs réalisateurs)



Comme développé dans notre dossier (pages 13 à 15), Conan le Barbare est un personnage de fiction créé dans les années 30 par le romancier américain Robert E. Howard.

Après les deux films **Conan le Barbare** et **Conan le Destructeur**, ainsi que leur cousin **Kalidor**, le personnage a été récupéré par la télévision, et il faudra attendre l'année 2011 pour le voir

réapparaître sur les écrans des salles obscures (voir plus bas notre rubrique «Brèves»).



Quand on regarde cette série (qui, à notre connaissance, n'a jamais été éditée en français), dès le premier épisode double (89 minutes), **le Cœur de l'Éléphant**, on a déjà tous les ingrédients de la série de fantasy : un musculeux héros (Conan), un gentil petit nain futé (Otli), un bon gros géant (Vulkar), un guerrier muet (Zzeben) qui ne s'exprime que par le langage des signes (ce qui est très pratique pour les spectateurs non anglophones), le méchant roi Issah Zul, qui est doté de grands pouvoirs magiques et qui a comme confidente une tête de squelette parlante et dévoreuse de rubis, un général sanguinaire, des villageois opprimés, un sorcier, un mort momifié apte à se battre, une araignée géante, un éléphant empaillé doté de la voix, des combats de gladiateurs, une épée magique, une reine des voleurs (Karella) et une jolie blonde (Tamira), dont Conan est follement amoureux, mais qui mourra, parce qu'un héros barbare ne peut pas s'embourgeoiser dans des amours conjugales (ce qui est une constante de la fantasy de musclemen; mais il y a d'autres solutions : la jolie jeune fille devient reine et doit rester auprès de ses sujets [épisode 4]; la jolie jeune fille devient un horrible monstre qui veut dévorer le héros, et Conan et ses compagnons doivent la/le tuer [épisode 5]...).

Et cela continue dans les épisodes suivants, où se succèdent plaies et bosses, sorciers et monstres, bêtes humaines, gitans, duels, embuscades, trahisures, chantages, prises d'otages, empoisonnements, effondrements de ponts, et une jolie jeune fille livrée en pâture, à la manière d'Andromède, à un pseudo-kraken d'images de synthèse...

Pour ce qui concerne Conan, nous ne saurions manquer de retranscrire une citation glanée au cours de nos navigations : «Il a tué plus d'hommes qu'il n'y a de mots dans son vocabulaire (qui se résume à une centaine de mots).» (dark-kaizoku.blogspot.com). Peut-être bien qu'il n'est pas un as du beau-parler (ses phrases n'excèdent que rarement la



longueur de cinq mots : les Spartiates pourraient venir prendre des leçons !), néanmoins son vocabulaire doit bien avoisiner mille mots, ce qui ne change rien au début de l'affirmation du blogueur cité, puisque, dans chacun des vingt-deux épisodes de la série, arrivent des dizaines de méchants soldats à casques à cornes ou à vêtements noirs, bien décidés à attaquer Conan et à se faire étripper, ce qu'ils réussissent toujours, pour le plus grand plaisir du téléspectateur, qui avance à grands pas dans sa «psychanalyse du pauvre» (voir p. 27).

Illustrations tirées des sites www.theheartoftherose.com/images/conan.jpg : la belle Arali (Jodi Russell) avec Vulkar, Conan et le roi des «bêtes humaines» dans l'épisode 3 (**Lair of the Beastmen/le Repaire des Bêtes Humaines**)



Red Sonja

Pour rester dans le même registre, signalons un projet qui avance, tourner un film sur Red Sonja :

«Le cinéaste américain Robert Rodriguez dirigera sa compagne Rose McGowan dans un long métrage autour de l'héroïne heroic fantasy *Red Sonja*, issue de l'univers de *Conan le barbare*. Red Sonja est la création du romancier Robert E. Howard, inventeur du personnage de Conan le barbare. Cette guerrière barbare, surnommée "la diablesse à l'épée", a connu la gloire à partir des années 1970 lors de son apparition dans une bande dessinée [...]. Le projet de Robert Rodriguez est attendu dans les salles en 2010. Il succède à un précédent film sorti en 1985 avec Brigitte Nielsen dans le rôle de Red Sonja.». ([www.letudiant.fr/loisirsvie-pratique/cine-dvd/les-news-cine-de-la-](http://www.letudiant.fr/loisirsvie-pratique/cine-dvd/les-news-cine-de-la-semaine-19745/robert-rodriguez-dirige-rose-mcgowan-dans-red-sonja-12375.html)

[semaine-19745/robert-rodriguez-dirige-rose-mcgowan-dans-red-sonja-12375.html](http://www.letudiant.fr/loisirsvie-pratique/cine-dvd/les-news-cine-de-la-semaine-19745/robert-rodriguez-dirige-rose-mcgowan-dans-red-sonja-12375.html))

Le film auquel il est fait allusion est **Kalidor, la Légende du Talisman** (1985), de Robert Fleischer, film qui, du reste, porte le titre de **Red Sonja** dans sa version hollandaise et dans la version DVD allemande. C'est le troisième volet des aventures cinématographiques de Conan. Ce film commence par un texte qui s'affiche à l'écran en anglais. Traduction qui s'affiche en sous-titre : «Elle s'appelait Sonia la Rousse. Elle vivait sur une terre sauvage, dans une ère de violence... Féroce guerrière à la flamboyante chevelure rousse. Dans le royaume hyborien, sa quête de la justice et de la vengeance devint une légende. Voici comment naquit cette légende.»

Par ailleurs, en raison de problèmes de contrat et de quelques déboires financiers, la finalisation du film a été décalée et sa sortie, prévue initialement pour 2010, est repoussée à 2011 semble-t-il.



une image de la série TV **Conan the Adventurer** montrant Red Sonja – Sonia la Rousse, alias Angelica Bridges (www.comicvine.com/red-sonja/29-2439/) et une image de **Kalidor** avec la moins farouche que d'habitude Red Sonja, alias Brigitte Nielsen

Pour les fans de Conan



Vous êtes fans de Conan ? Vous pouvez vous procurer sur les sites de vente tout ce qu'il faut pour satisfaire votre passion :

- le kit du parfait petit Conan, avec couronne, cuirasse et tunique : 649.99 dollars US;
- l'épée runique de Conan : 64.99 dollars US;





- et même l'authentique Conan (ou sa réplique), en train de jouer avant l'heure à l'enlèvement des Sabines : 289.99 dollars US. Précommandez rapidement : il n'y a que 1000 exemplaires mis en vente !
- et tout autre article du même acabit.

Exceptionnellement, nous ne citons pas les sources d'où nous tirons ces illustrations, car nous ne faisons pas dans le commercial.

L'Odyssée du Passeur d'Aurore de Michael Apter

Dans notre dossier, au chapitre sur les grandes high fantasy, nous avons parlé du **Monde de Narnia**, cet univers créé par C.S. Lewis (un ami de Tolkien) dans les années 1950.

En décembre sortira dans les salles obscures *L'Odyssée du Passeur d'Aurore*, adaptation d'un roman qu'il avait fait paraître en 1952.

Des quatre frères et sœurs Pevensie, héros des deux premiers volets cinématographiques de **Narnia**, on ne retrouve qu'Edmund et Lucy. Ils seront accompagnés par leur cousin Eustache, et feront à nouveau équipe avec le Prince Caspian. Seront aussi de la partie des animaux parlants, le lion Aslan et le sympathique rat Ripitchip.

Il faut dire qu'au départ de cette histoire, nos héros contemplant dans un musée une marine représentant un ancien bateau voguant sur la mer. Mais voici qu'à travers le tableau, la mer se déverse sur nos jeunes amis et les engloutit, et, quand ils réussissent à émerger, échappant de peu à la noyade, ils se trouvent tout près de la

ligne de flottaison du navire. Accueillis à bord par leurs vieux amis, ils vogueront à la rencontre de dragons, de nains et de redoutables guerriers.



Nous nous réjouissons d'ores et déjà de voir ce nouvel opus, d'autant plus qu'une de nos étudiantes avait travaillé pendant une année à l'adaptation théorique d'un autre tome du Monde de Narnia, **Le Cheval et son Écuyer** (que le cinéma a délaissé pour le moment).

Illustration de **L'Odyssée du Passeur d'Aurore** (www.cinemotions.com/modules/Films/fiche/41701/Le-Monde-de-Narnia-Chapitre-3-L-odysee-du-Passeur-d-Aurore.html)

Réponses du «novem-péplum» [page 4] (commençant par la lettre «D») :

1. David --
2. Dar --
3. Dragon --
4. Dix Commandements --
5. Derniers Jours de Pompéi/Herculanum --
6. Dix --
7. Deux --
8. Drakkars --
9. Druides.

Réponse de la charade [page 4] : Jérusalem.

Claude Aubert

(tél. 0[041]79 230 88 66)

Les images sans référence de source ont été capturées par le rédacteur de ce journal.

PORTFOLIO

Le Monde de Narnia (2006/2008) d'Andrew Adamson

Pour le portfolio du présent numéro, nous faisons un petit mélange de photos tirées des deux films déjà diffusés du **Monde de Narnia : Le Lion, la Sorcière Blanche et l'Armoire Magique** (2006) et **Le Prince Caspian** (2008). Nous restons ainsi en pleine high fantasy avec comme héros des adolescents, qui se meuvent dans un univers d'animaux parlants, de faunes, de nains et de chevaliers.

Le Lion, la Sorcière Blanche et l'Armoire Magique



loups et renard avec la sorcière (**Narnia 1**)



Peter (**Narnia 1**)



Susan (**Narnia 1**)



Edmund (**Narnia 1**)



Lucy (**Narnia 1**)



rivière gelée (**Narnia 1**)



castors parlants (**Narnia 1**)



le centaure Oreius (**Narnia 1**)



un renard parlant (**Narnia 1**)



la sorcière (**Narnia 1**)



le lion Aslan entre les filles Pevensie (**Narnia 1**)

Le Prince Caspian



les quatre enfants Pevensie (**Narnia 2**)



après la bataille (**Narnia 2**)



deux armées face à face (**Narnia 2**)



le lion Aslan (**Narnia 2**)



Aslan et le rat Ripitchip (**Narnia 2**)



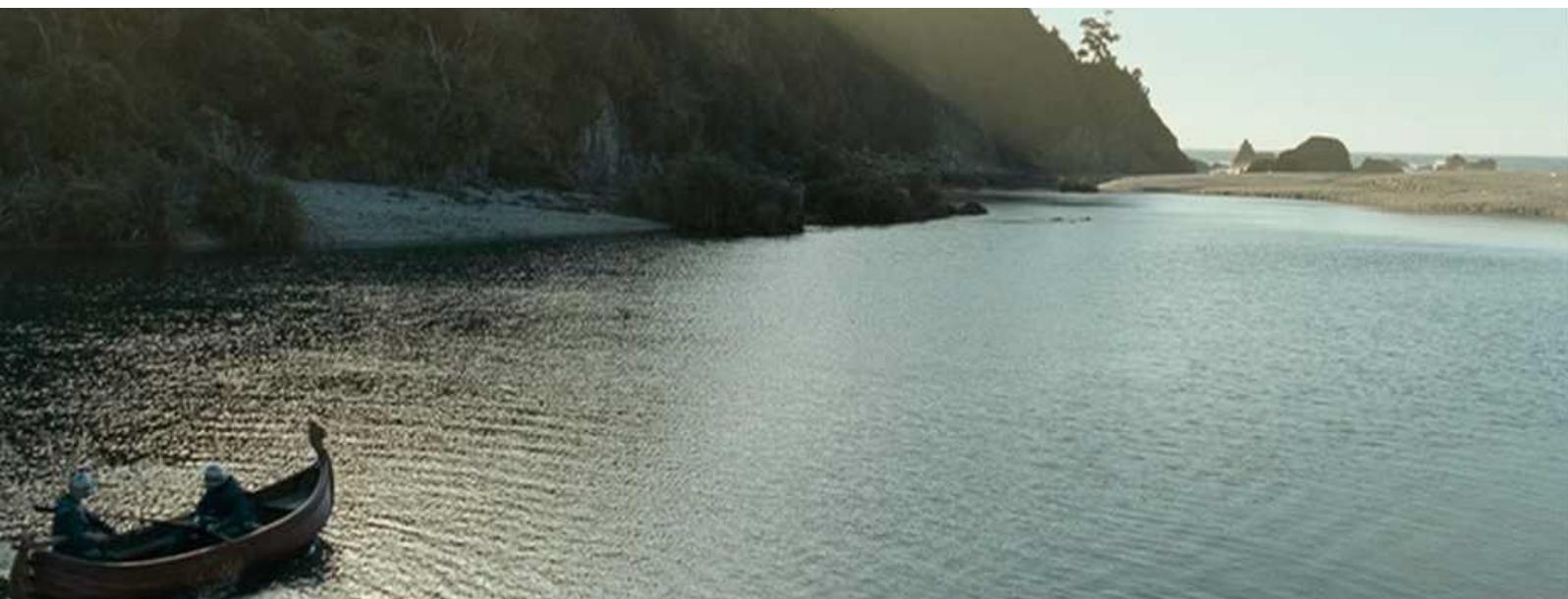
la capitale du prince Caspian (**Narnia 2**)



un chantier (**Narnia 2**)



le prince Caspian et ses amis (**Narnia 2**)



navigation sur le fleuve (**Narnia 2**)



navigation dans une gorge (**Narnia 2**)



les rats guerriers (**Narnia 2**)



Lucy (**Narnia 2**)



«la vague» (**Narnia 2**)



Susan tire une flèche (**Narnia 2**)