



© Ubisoft

PARCOURS PÉDAGOGIQUE

La nature

La fantasy se plaît à nous présenter des paysages naturels nombreux et variés. Cette nature n'est pas seulement une représentation nostalgique de la campagne du passé mais aussi une critique de notre modernité.

Le retour à la nature

La fantasy semble se caractériser par un retour à la nature. On ne compte plus les paysages naturels, à commencer par la forêt, héritée des récits médiévaux où elle est un lieu sauvage. C'est là que Merlin se réfugie et se cache, mais c'est aussi là qu'il devient fou et retourne à un état presque animal dans certaines versions. Cependant, la fantasy a eu à cœur de présenter des paysages variés comme un désert dans *La Rose du Prophète* de Weis et Hickman, des îles dans *Terremer* d'Ursula Le Guin, des montagnes ou encore des marécages, comme dans *Chroniques des Elfes* de Jean-Louis Fetjaine.

Évasion ou réaction ?

La fantasy a rapidement été taxée de littérature

réactionnaire car elle était soupçonnée de nourrir une nostalgie morbide pour des temps révolus. En effet, la fantasy a fourni un discours critique contre l'industrialisation.

Néanmoins, cette nostalgie peut se conjuguer avec des idéaux progressistes, comme dans le cas de William Morris, un des précurseurs de la fantasy qui écrivait tout en travaillant à l'émergence du courant socialiste dans l'Angleterre de la fin du XIXe siècle.

De plus, la fantasy survit à l'absence de nature, comme on peut le constater avec l'invention de la fantasy urbaine, comme par exemple dans *Le Dernier magicien* de Megan Lindholm.

C'est sans doute que la fantasy propose une sorte d'évasion du monde contemporain en mettant en scène ses marges et ses refuges, dont la nature semble désormais devoir faire partie.

ACTIVITÉ 1
NATURE CONTRE INDUSTRIE

PARTIE 1

La fantasy ou la critique du monde moderne

OBSERVER

APPROFONDIR

- A** Cherchez les définitions des mots suivants :
Métaphore / industrialisation / technoscientifique / écologie / dichotomie
- B** Faites un court exposé sur les auteurs William Morris, J.R.R.Tolkien et C.S.Lewis (courte biographie en dix dates avec trois œuvres marquantes).
- C** Exposez rapidement les éléments principaux des univers suivants après avoir effectué de recherches en ligne :
Game of Thrones (en particulier les Marcheurs Blancs) / *Le Seigneur des Anneaux* (en particulier la Comté et Saroumane) / *Harry Potter* (en particulier les Dursley et Private Drive) / *Star Wars* (en particulier les Ewoks)
- D** Visionnez l'interview de William Blanc sur la fantasy comme critique du monde moderne :
<https://vimeo.com/378251634>
Dans quel contexte la fantasy apparaît-elle ? En quoi la fantasy est-elle une réaction à l'industrialisation ? Qu'incarne la Comté pour Tolkien ? Qu'incarne Saroumane pour Tolkien ? Qu'incarnent les Marcheurs Blancs ?

ACTIVITÉ 2
LES FORÊTS DE FANTASY

PARTIE 1

Le Jardin des Hespérides

OBSERVER

APPROFONDIR

A Documentez-vous sur le mythe du Jardin des Hespérides.

B Comparez les représentations qu'en ont fait les peintres préraphaélites Arthur Rackham et Edward Burne-Jones dans l'album « Les artistes préraphaélites » : <http://expositions.bnf.fr/fantasy/albums/artistes-preraphaelites/index.php>
Quels sont les points communs entre les tableaux ? Quelles sont les différences entre les deux tableaux ? À quel mythe le serpent dans l'arbre peut-il faire songer ?

PARTIE 2

Imaginer sa propre forêt

OBSERVER

ÉCRIRE

A Observez les images de l'album « L'imaginaire de la forêt » : <http://expositions.bnf.fr/fantasy/albums/imaginaire-foret/index.php>
Classez les images en fonction de ces catégories : un lieu effrayant, un lieu à défendre, un lieu de recueillement ou un lieu riche et merveilleux

B En vous appuyant sur les images de l'album, imaginez votre propre forêt. Est-ce un lieu effrayant (vocabulaire de la peur) ? Un lieu à défendre (vocabulaire de la guerre) ? Un lieu de recueillement (vocabulaire de la spiritualité) ? Un lieu riche et merveilleux (vocabulaire de l'admiration et de l'étonnement) ? Inventez un autre caractère de votre choix.

C Peuplez ensuite votre forêt. Choisissez les créatures rencontrées : elfes, arbres vivants, femmes-oiseaux, araignées géantes, druides et des enchanteurs. Inventez votre propre créature.

D Mettez votre forêt en butte à un grand problème écologique contemporain : le réchauffement climatique avec des phénomènes climatiques extrêmes (tempêtes, inondations, éco-réfugiés), la désertification due à la déforestation ou à la pollution industrielle, les difficultés d'approvisionnement en nourriture et en eau potable, la production excessive de déchets (plastique, radioactif, autres...), les épidémies ou encore la disparition d'espèces animales et/ou végétales

E À présent, écrivez votre description de la forêt en respectant les critères que vous avez choisis.