



© Bibliothèque nationale de France

PARCOURS PÉDAGOGIQUE

Les géographies imaginaires

La plupart des romans, films ou séries de fantasy ont intégré le fait que, depuis Tolkien, la carte est une première ouverture sur les géographies imaginaires.

Fantasy et voyage

Le roman de fantasy reprend à la fois des éléments du roman d'aventures et du roman de voyage, dont l'ancêtre tutélaire est *L'Odyssée*. On retrouve ce lien avec *Le Seigneur des Anneaux* qui s'ouvre sur une carte des Terres du Milieu.

Désormais, toute histoire de fantasy qui se respecte se doit de proposer une carte, que ce soit dans l'adaptation cinématographique du *Seigneur des Anneaux* de Peter Jackson où l'on découvre une carte dès les premières minutes du film ou dans la série *Game of Thrones* dont le générique est constitué d'un parcours de carte animé.

Les jeux vidéo ne sont bien sûr pas en reste, de même que les jeux de plateau. Toute la fantasy

se rapproche d'une narration spatiale.

Hic sunt dracones

L'espace proposée par la fantasy est d'abord un espace imaginaire, s'inspirant peut-être des géographes grecs qui imaginaient les créatures les plus merveilleuses dans les parties inconnues des cartes.

D'ailleurs, on marquait dans les parties non explorées : « Ici sont des dragons ». C'est une invitation à remplir les espaces vierges à grand renfort d'imaginaire.

Cependant, ces espaces, de plus en plus décrits, fouillés, détaillés, ont également une fonction réaliste : il s'agit de nous faire croire à ce monde secondaire, sans pour autant oublier l'aspect symbolique.

ACTIVITÉ 1
GÉOGRAPHIES IMAGINAIRES

PARTIE 1

L'exploration d'un monde

LIRE

OBSERVER

- A** Explorez le monde d'Istyald pour découvrir comment se façonne une géographie imaginaire. : <https://fantasy.bnf.fr/fr/jouer>
- B** Dans la Terre des hommes, combien de lieux peut-on visiter ? Comment ces lieux sont-ils différenciés ? De quels éléments réels s'inspirent-ils ?
- C** Dans les Forêts enchantées, combien de lieux peut-on visiter ? Comment ces lieux sont-ils différenciés ? De quels éléments fictifs s'inspirent-ils ?
- D** Dans la Vallée des Dieux et L'Empire de l'Ombre, quelle couleur fait le lien entre les deux endroits ? Comment peut-on malgré tout les différencier ? Que signifie l'opposition entre le végétal et le minéral ?

PARTIE 2

La carte et le territoire

DIRE

OBSERVER

- A** Dans l'album « Mondes Imaginaires », observez les cartes : <https://fantasy.bnf.fr/fr/albums/mondes-imaginaires/>
- B** Quels éléments montrent qu'il s'agit de lieux imaginaires ? Quels éléments donnent au contraire l'impression que ce sont de véritables cartes ? Quel est l'intérêt de mêler ainsi des éléments réalistes et des éléments fictifs ?

ACTIVITÉ 1
GÉOGRAPHIES IMAGINAIRES

PARTIE 3

Le voyage d'Ulysse

LIRE

A À partir de la carte des voyages d'Ulysse, retrouvez à la fois les étapes du récit d'Homère et les lieux contemporains. Vous pouvez vous appuyer sur le focus sur *l'Illiade* et *l'Odyssée* : <https://fantasy.bnf.fr/fr/comprendre/liliade-et-lodysee-aux-sources-de-la-fantasy>

ACTIVITÉ 2
PEUPLEMENTS

PARTIE 1

Peuples et sociétés

LIRE

APPROFONDIR

A Rendez-vous dans le focus « Des peuples et des mondes magiques », pour dresser la liste des caractéristiques des elfes, des nains, des hommes-arbres, des géants, des centaures, des sociétés humaines et des monstres.

<https://fantasy.bnf.fr/fr/comprendre/des-peuples-pour-des-mondes-magiques>

PARTIE 2

Dessinez votre carte

ÉCRIRE

A Réalisez votre propre carte de fantasy. Dessinez des territoires originaux, mêlant différents paysages comme des montagnes, des rivières, des océans, des plaines, des déserts, des banquises, des marécages, des forêts. Inventez des noms évocateurs et ajoutez des éléments réalistes sur votre carte. Ajoutez des créatures, attribuez une créature à chaque territoire, expliquez le rapport entre la créature et le territoire. Pour finir, rédigez un court extrait de guide touristique pour un voyageur qui découvrirait ce territoire.