



© Anato Finnstark / BnF_Éditions multimédias



© Anato Finnstark / BnF_Éditions multimédias



© Anato Finnstark / BnF_Éditions multimédias

Fantasy, retour aux sources

La BnF met la Fantasy à l'honneur

Janvier - mars 2020

Relèvent de la Fantasy les créations de mondes où règne la magie et où les humains cohabitent avec d'autres créatures sans que cela suscite le moindre étonnement.¹

La Bibliothèque nationale de France met cet hiver à l'honneur un genre littéraire devenu en quelques années un véritable phénomène : la Fantasy. Du livre au cinéma, en passant par la musique, la bande dessinée ou le jeu vidéo, elle imprègne notre culture contemporaine. J.R.R. Tolkien, George R.R. Martin ou encore J.K. Rowling et les adaptations audiovisuelles de leurs œuvres ont contribué à populariser cet imaginaire qui fait la part belle au surnaturel et à la magie. La Fantasy incarne à merveille les jeux d'interdépendance et d'hybridation qui s'opèrent de plus en plus entre les différents médias. Adaptations, reprises et détournements renforcent la notoriété des œuvres et leur assurent un succès toujours plus grand. La BnF propose une plongée au cœur du genre pour mieux le décrypter à travers un site internet, un jeu vidéo, des conférences et une sélection documentaire en salle A.

Née à la fin du XIX^e siècle dans l'Angleterre victorienne de William Morris et Lewis Carroll, la Fantasy puise ses racines aux plus anciennes sources des récits merveilleux, mythes gréco-latins, contes nordiques et autres épopées médiévales. Le genre naît sur fond de révolution industrielle, en réponse aux bouleversements sociaux et à l'avènement du réalisme littéraire. Ses mondes magiques - qui règnent aujourd'hui sur notre culture numérique - offrent toujours une alternative critique à la modernité technologique. Les récits de Fantasy soulèvent des questionnements éthiques, voire politiques - touchant notamment aux enjeux écologiques - qui sont sans doute les clés de leur dimension formidablement universelle et contemporaine.

De la légende Arthurienne à *World of Warcraft*, en passant par *Alice au Pays des Merveilles*, *Conan Le Cimmérien*, *Le Seigneur des Anneaux*, *Harry Potter* ou *Game of Thrones*, la Fantasy développe des schémas et des stéréotypes qui lui sont propres : peuples imaginaires, créatures maléfiques, bestiaire fantastique, héros, prophétie, importance de la nature et du paysage, thème de la quête, etc.

Des motifs récurrents et assumés, joués voire même déjoués par des auteurs/créateurs rompus aux codes du genre, tant en littérature et en bande dessinée, qu'en film, série ou jeu vidéo. Les œuvres et les différents médias se répondent. Le genre se réinvente en continu. Une culture se construit. A l'orée du XXI^e siècle, le web marque un nouveau tournant, porté par des « geeks » férus de nouvelles technologies, de cultures pop et de genres de l'imaginaire.

Une vitalité créative extraordinaire que la BnF a choisi d'explorer, en donnant la parole aux acteurs de la Fantasy contemporaine à travers un cycle dédié et plusieurs temps forts : un site « Fantasy, retour aux sources », un jeu vidéo « Le Royaume d'Istiyald », des conférences, ainsi que des jeux et films. Historiens, universitaires, créateurs et game designers viennent partager leur passion et leur vision de la Fantasy, qui, au-delà du phénomène culturel et transmédiatique, soulève la question complexe d'un certain rapport au monde. Des films, séries, jeux vidéo, bandes dessinées, mangas, livres audio ou imprimés, réalité virtuelle (VR Pod et VR Kiosk) et une borne d'arcade seront proposés salle A sur le thème de la Fantasy.

En partenariat avec **le Bonbon**



¹ Selon Anne Besson, professeure en littérature générale et comparée à l'Université d'Artois (Arras)

Le site internet : *Fantasy, retour aux sources*

En s'appuyant sur les ressources iconographiques des collections de la BnF, le site met en valeur les sources mythiques et historiques auxquelles la Fantasy ne cesse de puiser, leur donnant une nouvelle actualité. La part belle est également faite aux adaptations et déclinaisons contemporaines : aux côtés des illustrateurs tels Alan Lee, John Howe ou Ted Nasmith, la Fantasy se décline dans les séries, les films, les pulps, les mangas et enfin les jeux vidéo, grâce à des partenariats noués avec Blizzard Entertainment, Ubisoft ou encore Bethesda Softworks.

Destiné à tous les publics, le site se décline en quatre parcours de découverte : « jouer » sa propre aventure à la rencontre des codes du genre, « découvrir » ses grandes caractéristiques, « comprendre » pour approfondir ses connaissances sur les sources, les thèmes, les publics et les médias de la Fantasy, et enfin « transmettre » pour une exploitation pédagogique de ces contenus.

fantasy.bnf.fr

Un jeu vidéo : *Le Royaume d'Istyald*

Disponible sur le site de la BnF consacré à la Fantasy et ses origines et en salle A pendant la durée de l'événement, *Le Royaume d'Istyald* est un jeu vidéo d'aventure narratif et immersif qui invite le joueur à explorer un univers merveilleux peuplé de créatures et d'objets mystérieux.

Accompagné d'une guide, mystérieuse sorcière qui en sait plus qu'elle n'en dit, l'internaute fera de nombreuses rencontres, trouvera des objets formidables et résoudra des énigmes pour, finalement, relever un immense défi. En effet, l'Arbre du savoir, source de toute connaissance et de toute sagesse, se meurt. Avec lui, c'est l'équilibre même du monde d'Istyald qui est menacé. Et c'est au joueur qu'il revient de trouver un moyen de le sauver.

Istyald est une histoire non-linéaire, richement illustrée. Ce jeu en ligne, créé par les Éditions multimédias de la BnF avec Florent Maurin, game designer et Anato Finnstark, creative illustrator, s'inspire des visual novels, ces jeux très narratifs où l'intérêt réside plus dans l'exploration des pistes pour faire avancer l'histoire que dans la résolution d'énigmes compliquées.

Game design

Istyald est avant tout un jeu d'exploration. Le but du joueur est de visiter les endroits qui composent le jeu pour rencontrer les différents protagonistes et en savoir plus sur leurs secrets. Au début d'une partie, l'exploration totalement libre n'est pas possible : le joueur peut bel et bien se rendre dans tous les lieux affichés sur la carte, mais certains d'entre eux présentent des obstacles qu'il doit lever pour avancer dans son exploration.

Pour percer les mystères du monde qu'il explore, le joueur est confronté à une série d'énigmes simples : portes à ouvrir, ennemis à terrasser, objets à ramasser et à réutiliser plus loin, phrases écrites dans des langues étrangères à traduire, enchantements à lever... La solution d'une énigme posée dans un lieu se trouve presque systématiquement dans un autre lieu. Il faut également engager la conversation avec les habitants pour obtenir indices et informations.



Des conférences autour de la Fantasy

Une série de rencontres offre une plongée inédite dans le genre de la Fantasy et ses expressions les plus variées, à travers la littérature, le cinéma ou encore les jeux vidéo.

Des experts et des créateurs prennent la parole pour mettre en lumière l'histoire et les sources littéraires de la Fantasy, mais aussi ses déclinaisons multiples dans le domaine du jeu vidéo ou du cinéma, de *World of Warcraft* à *Game of Thrones*.

Jeudi 16 janvier

Anthologie d'un genre littéraire : origine, influence et perception de la Fantasy.

En écho au site Internet que lui consacre la BnF, cette conférence présente le genre multimédiatique de la Fantasy, depuis ses origines au XIX^e siècle et ses sources dans les mythes et le folklore jusqu'aux évolutions de sa réception contemporaine.

Conférence d'Anne Besson, professeure en littérature comparée, UFR Lettres et Arts, université d'Artois.

Jeudi 23 janvier

Construire des mondes

Master class d'Erwan Le Breton, membre de l'équipe Editorial Creative Services d'Ubisoft et ancien directeur artistique de la licence Might & Magic.

Rencontre animée par Laurent di Filippo, maître de conférences, centre de recherche sur les médiations, Université de Lorraine.

Jeudi 30 janvier

« World of Warcraft », l'incarnation d'un genre

Plongée dans l'univers de « World of Warcraft », à travers une analyse de sa direction artistique et de ses composantes Fantasy. Cette séance est accompagnée d'une performance live de concept art par Florian Devos.

Conférence de Marine Macq, directrice et commissaire de la galerie d'art vidéoludique Pixel Life Stories et Jean Jouberton, master en muséologie des nouveaux médias, Université Sorbonne Nouvelle.

Jeudi 6 février

Masterclasse

Anato est amoureux de la Fantasy depuis ses 10 ans. Florent n'y connaissait pas grand-chose avant de commencer à travailler sur le sujet pour la BnF. Ensemble, ils racontent l'élaboration du jeu « Le Royaume d'Istyald ».

Par Florent Maurin, game designer et Anato Finnstark, creative illustrator.

Mardi 25 février

Play conférence : Créer un univers Fantasy. L'exemple de « The Witcher 3. Wild Hunt »

Le dernier titre de la série « The Witcher », conçue par le studio polonais CD-Projekt d'après les ouvrages d'Andrzej Sapkowski, permet de questionner la manière dont jeu vidéo et littérature s'approprient l'Histoire et se répondent dans la création d'un univers fictionnel.

Séance animée par Romain Vincent, chercheur associé du département de l'Audiovisuel, Tony Fortin, journaliste et Justine Breton, maîtresse de conférences en littérature française, université de Reims.

Jeudi 5 mars

« De Conan le barbare à Game of Thrones » : la Fantasy au cinéma

L'histoire du cinéma Fantasy est ancienne et riche. Elle nous entraîne à l'orée du 7^e art, sur plusieurs continents. Dans chaque situation, le genre a développé des thématiques complexes qui méritent d'être (re)découvertes et analysées.

Conférence de William Blanc, historien.

Jeudi 12 mars

Le Roi Arthur, un mythe contemporain

La légende du roi Arthur, qui contient déjà tous les codes de la Fantasy, inspire les créateurs de tout horizon. Comment les médias contemporains (cinéma, série, jeu vidéo, comics, etc.) continuent-ils de faire vivre ce mythe médiéval ?

Conférence de Justine Breton, maîtresse de conférences en littérature française, université de Reims Champagne-Ardenne et William Blanc, historien.

Informations pratiques pour les conférences de la saison *Fantasy, retour aux sources*

BnF I François-Mitterrand
Quai François-Mauriac, Paris 13^e

Les jeudis 16 et 23 janvier, 6 février, 5 et 12 mars de 18 h 30 – 20 h 00 au Petit auditorium
Et le 25 février de 18 h à 20 h au Petit auditorium

Entrée libre dans la limite des places disponibles



© Anato Finnstark / BnF_Éditions multimédias

En salle A : Tous les mondes de la Fantasy

Des films à la musique en passant par les séries, les jeux vidéo ou encore la littérature, imprimée ou lue, la BnF met en lumière les multiples formes que peut prendre le genre de la Fantasy, notamment à travers ses collections audiovisuelles et multimédias.

En libre-accès sur les postes

Films Des premiers films tels *Die Niebelungen* ou *Le Magicien d'Oz* qui ont lancé le genre au début du XX^e siècle aux grands classiques de la Fantasy des années 1980 comme *L'Histoire sans fin* ou *Labyrinthe*, en passant par des curiosités et sans oublier les succès des dernières années comme *Les Animaux fantastiques* ou le *Hobbit*, c'est tout un pan de l'histoire du cinéma qui est consultable sur place.

Jeux La sélection de jeux vidéo illustre à quel point la Fantasy est une source d'inspiration inépuisable, depuis les premiers *Ultima* jusqu'à des séries récentes comme *Dark Souls* ou *The Witcher* en passant par des titres « indé » comme *Hollow Knight* ou *Wonder Boy : The Dragon's Trap*.

Son Une web radio dédiée à la Fantasy sur la base musicale musicMe propose une sélection de bandes originales de jeux vidéo (*Final Fantasy*, *Legend of Zelda*...), de films ou de séries (bande-son du film *Labyrinth* par David Bowie et Trevor Jones) ainsi que les classiques du rock et de la chanson qui témoignent aussi bien de la manière dont des univers musicaux peuvent être créés ex nihilo que de l'influence jouée par la littérature via des références à des œuvres emblématiques du genre (Led Zeppelin, « The battle of Evermore »). La littérature Fantasy est aussi à l'honneur avec les livres audio de l'ensemble de l'œuvre de Tolkien (en versions française et anglaise) ou de la série de George R.R. Martin (en version française uniquement) mais aussi avec les enregistrements de Tolkien lisant des extraits de ses textes ou même l'adaptation du *Seigneur des Anneaux* sous forme de fiction radiophonique par la BBC.

Ouvrages et bandes dessinées Une sélection d'ouvrages et de bandes dessinées complètera l'offre audiovisuelle et multimédia avec notamment des classiques de la Fantasy tels *Harry Potter* de J.K. Rowling, le manga *Fairy Tale* ou encore l'œuvre de Andrzej Sapkowski et leurs adaptations.

Une borne d'arcade

Installée à l'entrée de la salle, elle fait revivre les grandes heures des salles d'arcade grâce à des classiques comme *Gauntlet*, *Dragon's Lair*, *Ghouls 'n Ghosts* ou encore *Golden Axe*.

Un espace de Réalité virtuelle

Avec *Skyrim* de la série *The Elder Scrolls*, un des rares jeux de Fantasy ayant fait l'objet d'une adaptation pour les casques de réalité virtuelle, les visiteurs peuvent explorer les contrées de « Tamriel », continent fictif où prennent place la plupart des épisodes.

Le salon de cinéma : des projections et des rencontres

Des films sont programmés tous les jours autour des thématiques suivantes : «De la quête à l'initiation», «Les enfants héros», «Magie, magiciens» et «Voyage en Terre du milieu», «Des mots, des mondes : des romans aux films», «Monstres et créatures», «Aux sources : les grands récits originaires».

Les séances sont prévues à 12h30 et 17h30 tous les jours entre janvier et mars 2020.

Au programme : *Frankenstein*, le cycle *Harry Potter*, *L'Histoire sans fin*, *Le Labyrinthe de Pan*, *Les animaux fantastiques*, *Le Seigneur des Anneaux*, *Monty Python : Sacré Graal ! ...*

Des animations autour du jeu vidéo sont organisées les après-midis autour des jeux *Gauntlet*, *Ghouls'n Gouls*, *Golden Axe*.

Exposition

Des documents iconiques de la Fantasy

Des pièces tirées des collections patrimoniales de la BnF (éditions originales, collector, pochettes de disques, livrets de jeux de rôle, magazines etc.) et retraçant l'histoire du genre sont exposées dans des vitrines, accompagnées d'objets prêtés par les éditeurs. Citons parmi les pièces BnF : l'édition collector de *World of Warcraft*. Cataclysm (Blizzard 2010), la version japonaise de *The Legend of Zelda* sur Famicom (Nintendo, 1986), *Ultima III* (Origin systems, 1986).

Informations pratiques pour l'offre de la salle de l'Audiovisuel (salle A)

BnF | François-Mitterrand

Quai François-Mauriac, Paris 13^e

Du mardi au samedi 10 h - 20 h / 13 h - 19 h le dimanche

Accès payant : ticket jour 3.90 euros - accès gratuit entre 17 h et 20 h

Gratuit avec les Pass BnF Lecture/Culture (15 € / an) ou Recherche

et sur présentation du billet de l'exposition *Tolkien, voyage en Terre du Milieu*

La Fantasy dans les collections de la BnF

L'iconographie de la Fantasy puise ses sources chez les grands auteurs qui ont illustré contes de fée et autres récits merveilleux. Qu'on pense à Gustave Doré, Arthur Rackham, Kay Nielsen ou encore Edmond Dulac, un grand nombre de leurs réalisations sont conservées par les départements spécialisés de la BnF (département des Estampes et de la photographie, Bibliothèque de l'Arsenal, Réserve des livres rares) sans oublier des ouvrages enluminés conservés au département des Manuscrits où ils ont bien souvent trouvé eux-mêmes leur inspiration.

La BnF conserve, par ailleurs, un riche ensemble de littérature Fantasy grâce à l'obligation de dépôt faite aux éditeurs, qui lui permet de retracer l'évolution du genre, de l'importance jouée dans un premier temps par l'édition jeunesse à sa reconnaissance se traduisant par la création de collections spécialisées chez les grands éditeurs.

Mais les fonds de la BnF constitués grâce au dépôt légal, loin de se limiter aux livres, sont également riches d'enregistrements sonores, de films et de jeux vidéo conservés par le département de l'Audiovisuel témoignant de la diversité des formes que peut prendre le genre de la Fantasy, depuis la reprise de motifs iconographiques jusqu'à la création d'univers *ex nihilo*.

Des acquisitions d'importance sont par ailleurs venues compléter les collections telles des jeux vidéo des années 1980 ou des disques étrangers. Ces fonds, auxquels il faut ajouter les exemples de *fanfictions* récupérés dans le cadre de la collecte du web français, permettent ainsi d'illustrer les formes contemporaines dans lesquelles la Fantasy trouve à exprimer toute son inventivité.

fantasy.bnf.fr

Contacts presse

Fiona Greep

fiona.greep@bnf.fr / presse@bnf.fr - 01 53 79 46 76 / 06 59 13 41 96

Marie Payet

chef du service de presse et des partenariats médias
marie.payet@bnf.fr - 01 53 79 41 18 / 06 63 01 10 74