

MOOC FANTASY V2

Présentation générale

Anne Besson

Bienvenue dans ce MOOC, à la découverte des royaumes imaginaires de la fantasy !

Une des grandes forces des récits et des mondes qu'on va découvrir ensemble ces prochaines semaines, c'est qu'ils se construisent bien souvent, que ce soit en littérature, dans les films ou dans les jeux, jeux de rôle et jeux vidéo, sur le modèle de la quête – un groupe de héros progresse vers son objectif, traversant des contrées inconnues, merveilleuses ou dangereuses, affrontant maintes épreuves, surmontant les obstacles, évoluant, progressant, pour trouver enfin, au bout, ce qui devait l'être : soi-même et le destin ; l'accomplissement de la prophétie ; la clé de la survie du monde ou la récompense ultime.

Eh bien, c'est à votre tour... On ne vous promet pas le Graal (quoique : des surprises ne sont pas à exclure), mais bien une quête du savoir – d'un savoir autrement inaccessible ! – qui sera ponctuée d'épreuves, de plus en plus ardues, comme il se doit (sous forme d'activités QCM et d'évaluation par les pairs), et aussi de moments d'échanges et de convivialité avec le groupe des héros-quêteurs – sous forme de dialogues et de débats dans notre forum.

Serez-vous hobbit, elfe ou mage ? C'est à vous de choisir votre chemin !

Si votre objectif est de découvrir le monde de la fantasy, suivez-moi dans le parcours « Hobbit », ouvert dans son intégralité dès maintenant et qui restera accessible tout le temps du MOOC. Vous pourrez y progresser à votre rythme.

Notre voyage dans les contrées sauvages et inexplorées de la fantasy commencera, à la manière du prologue qui ouvre nombre des grands cycles de fantasy épique et qui relate la création du monde, l'invasion du mal et comment on en est arrivé à la situation présente : par une plongée en arrière dans le passé. En 1^{ère} semaine, je vous raconterai donc l'histoire de la fantasy, depuis l'Angleterre victorienne, et comment y sont recyclés mythes et autres récits merveilleux. Ce sera déjà une façon de repérer les grands jalons et les évolutions de ce genre protéiforme.

Je vous emmènerai aussi à la découverte des domaines en plein développement de la culture médiatique de fantasy : les jeunes royaumes de la série télévisée ou du jeu vidéo, rutilants et expansionnistes, ceux plus vénérables de l'illustration ou du jeu de rôle sur table. Quand il s'agit de construire et faire vivre un univers de fiction, comme la Terre du Milieu de Tolkien ou dans un autre style le Glorantha de Greg Stafford, on comprend de façon intuitive que plusieurs supports d'expression vont être sollicités – des mots et des images, des récits de fiction mais aussi des « documents » au sujet du monde, des parties « fixées » par la narration, des parties « ouvertes » pour favoriser l'interaction et l'appropriation. Cette construction de



mondes, c'est une des grandes spécificités de la fantasy – la carte qui vous accompagnera tout au long du parcours est là pour vous le rappeler !

Pour compléter le panorama découvert au long de ce parcours « Hobbit », nous vous proposerons aussi un aperçu des autres thématiques, plus précises ou spécialisées, qui seront davantage développées dans les autres parcours. Si vous voulez en savoir davantage sur la fantasy pour la jeunesse, le Moyen Âge ou les zones frontalières du « merveilleux noir », il faudra poursuivre votre route !

Vous en êtes désormais arrivé au niveau « Elfe », et votre quête vous amènera à explorer plus en profondeur les contrées enchantées de la fantasy pour la jeunesse – pensez au Pays des merveilles d'Alice, au « Neverland » de Peter Pan, au Pays d'Oz, à Narnia, aux écoles de magie cachées dans les replis secrets de notre réalité. Les enfants ont toujours été un des publics privilégiés de la fantasy, et on peut dire plus largement, sans que ce soit du tout péjoratif, qu'elle touche en chacun quelque chose qui ressemble à l'enfance.

Vous en apprendrez davantage aussi sur les racines médiévales du genre et sur le vaste royaume, à l'évidence le domaine le plus illustré et le mieux connu, de la fantasy néo-médiévale. Ce Moyen Âge de fantasy a deux facettes, deux paysages très contrastés : forteresses et champs de bataille, c'est la part « épique », héritée donc de l'épopée et des chansons de geste ; mais aussi forêts sacrées de l'Autre monde, lieu d'élection des enchanteresses : c'est la part « merveilleuse », liée à la nature, à la féminité, au sacré...

Ceux qui veulent aller au bout de leur quête du savoir et découvrir le fin mot de l'histoire, les arcanes cachées, aborderont alors le niveau « Mage », avec les derniers modules des thématiques « jeunesse » et « moyen âge » et une immersion plus complète dans la région fascinante du merveilleux « noir », aux marges de la fantasy : pour les explorateurs intrépides, le royaume des amours mortes – du « fantôme de l'opéra » de Gaston Leroux aux amours de Dracula, romances vampiriques et paranormales, bit lit et fantasy urbaine.

Ce parcours en 3 temps, 3 niveaux de difficultés et d'approfondissement, s'arrête là, mais, vous le savez comme moi, que vous soyez hobbit, elfe ou mage, « la route se poursuit sans fin¹. »

Anne Besson

¹ Allusion à la chanson de Bilbo et Frodon (« The Road goes ever on and on »), au début du *Seigneur des Anneaux*.

