

PPP - Mémoire

Sous la
direction de F.
PIANTONI

POTTIER
Dylan



*Les mondes
imaginaires :
une géographie
entre création
et réalité*



UNIVERSITÉ
DE REIMS
CHAMPAGNE-ARDENNE

L3 de
Géographie
2019/2020

REMERCIEMENTS

Dans le cadre de ma formation en Licence « Géographie et Aménagement », j'ai effectué ce mémoire de recherche au sein du cours de « PPP » sous la direction de F. Piantoni, doyen de l'UFR Lettres & Sciences Humaines. Il a été effectué durant l'ensemble du Semestre 6 de Licence 3 en 2019/2020.

Je tiens à remercier M. Piantoni pour m'avoir guidé durant ce semestre afin de produire ce mémoire de recherche.

Mes remerciements également à ma famille et mes amis de Licence 3 de Géographie sans qui je n'aurais jamais eu cette telle envie de produire un mémoire sur ce sujet qui intéresse tant de monde dans mon entourage et qui me plaît particulièrement.

SOMMAIRE

INTRODUCTION

I. LES MONDES IMAGINAIRES : DES RETRANSCRIPTIONS DU MONDE REEL ? 8

1. L'importance de la compréhension et de la critique du monde grâce aux univers imaginaires..... 8

- 1.1 Des thèmes privilégiés dans la représentation des mondes imaginaires ... 8
- 1.2 La série comme outil de compréhension du monde 10
- 1.3 Le cinéma, le réalisateur et le spectateur : des acteurs de l'appréhension
du monde..... 11

2. Les lieux de tournage privilégiés pour l'audiovisuel dans le monde : des lieux insolites pour les décors de monde imaginaire 13

- 2.1 L'Ecosse : une nation constitutive avec des paysages montagnards et avec
un lourd passif servant parfaitement aux mondes imaginaires..... 13
- 2.2 L'Islande : un pays attractif depuis quelques années pour ses paysages
sortis tout droit d'un monde reclus et futuriste 15
- 2.3 La Nouvelle-Zélande : la Terre du milieu du cinéma 16

3. La volonté d'échapper au monde réel par les mondes imaginaires et les différents genres associés..... 18

- 3.1 Les différents genres utilisés pour l'immersion dans les mondes
imaginaires 18
- 3.2 Les raisons de cette volonté d'évasion 20
- 3.3 Des réalités créées pour échapper au monde qui nous entoure 21

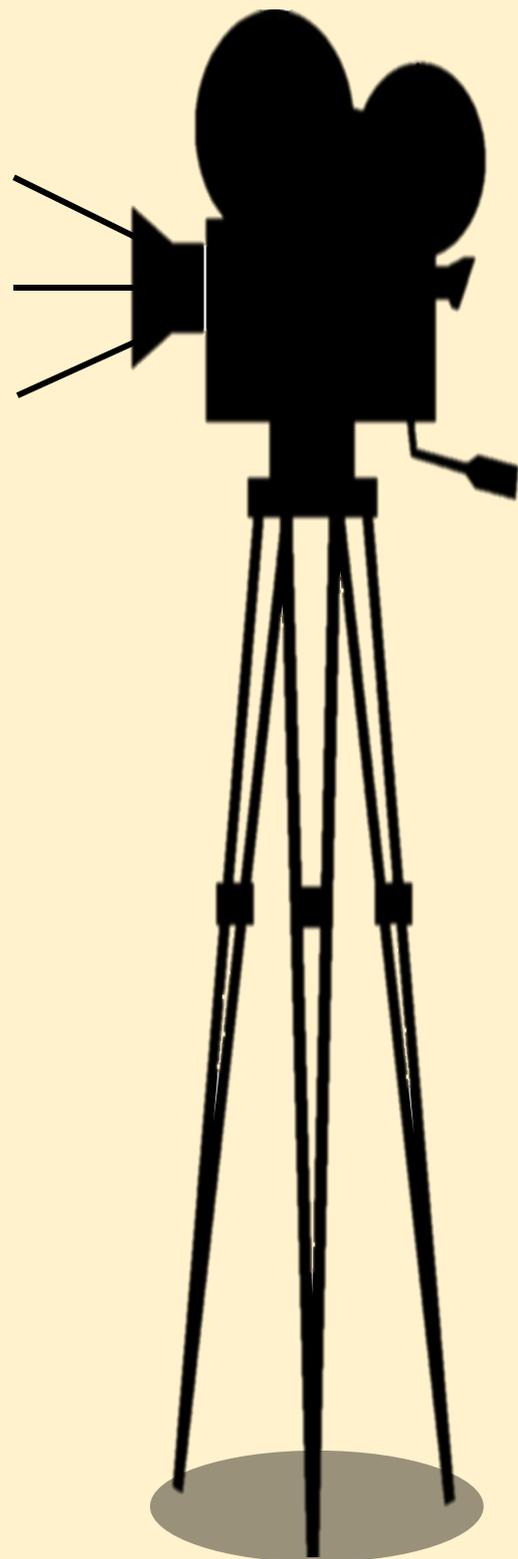
II. Un monde imaginaire entre « peur de la barbarie et triomphe de la peur » : Game of Thrones 23

1. Des allégories géopolitiques et géoculturelles du monde réel abordées implicitement 23

- 1.1 Un monde créé de toutes pièces ayant des similitudes avec notre monde 23
- 1.2 Une réalité ancrée dans les sociétés antiques et médiévales 26
- 1.3 Des métaphores implicites dans la série vis-à-vis de la société
contemporaine 30

2. Une mondialisation particulière de l'œuvre de G.R.R Martin pour et par les adulateurs 34

- 2.1 Les lieux de tournages de la série Game of Thrones dans le monde..... 34
- 2.2 Un tourisme de série à ne pas négliger 38
- 2.3 Une diffusion globale et une économie mondialisée 41



3. Les croyances autour de ce monde imaginaire : une volonté d’immersion dans un univers qui semble très réel.....	43
3.1 Le surgissement du surnaturel	44
3.2 Un monde créé qui semble très réel et auquel on croit : retour sur le générique de la série 45	
3.3 Une immersion dans l’univers par les croyances et les religions.....	46
III. Une ouverture vers les jeux-vidéos avec des mondes imaginaires inventés à parcourir : le cas de The Witcher	49
1. Un monde ouvert et riche : une dimension géoculturelle précise avec le folklore slave en son centre	49
1.1 Le monde imaginaire de The Witcher	49
1.2 La mythologie slave à travers le jeu.....	53
1.3 Le surgissement du surnaturel dans The Witcher le jeu	54
2. Une dimension économique globale : trois œuvres touchant l’univers	55
2.1 La dimension économique vis-à-vis des nouvelles et des romans du Sorcelleur d’Andrzej Sapkowski.....	55
2.2 La dimension économique vis-à-vis des jeux The Witcher	56
2.3 La dimension économique vis-à-vis de la série The Witcher sur Netflix.....	57
3. The Witcher : un monde aux problématiques réelles nous immergeant dans un monde de fantasy à travers une mise en avant de lieux de tournage très ciblés dans l’audiovisuel	59
3.1 L’immersion générale dans les jeux-vidéos de fantasy avec les mondes imaginaires....	59
3.2 Des problématiques contemporaines sur l’environnement, le racisme et le dérangement de bêtes dans leur habitat naturel	60
3.3 Les lieux de tournage ancrés dans l’Europe de l’Est	61

CONCLUSION

BIBLIOGRAPHIE / SITOGRAPHIE

TABLE DES ILLUSTRATIONS

Figure 1 : Carte des lieux de tournage de films de genre fantastique, fantasy et de science-fiction en Ecosse	14
Figure 2 : Carte des lieux de tournage de films de genre fantastique, fantasy et de science-fiction en Islande	16
Figure 3 : Carte des lieux de tournage de films de genre fantasy et science-fiction en Nouvelle-Zélande	17
Figure 4 : Carte non-officielle de l'univers imaginaire de Star Wars	22
Figure 5 : Irlande, Ecosse, Cornouailles et Nord de l'Angleterre retournées, assemblage et comparaison visuelle avec le continent de Westeros	24
Figure 6 : Le détroit	24
Figure 7 : Westeros et ses différents royaumes	25
Figure 8 : Essos et les cités-libres	26
Figure 9 : Les différentes maisons de Westeros par couronne présentant les relations vassal/suzerain	28
Figure 10 : Le Colosse de Rhodes (à gauche) et le Titan de Braavos (à droite)	29
Figure 11 : Carte de la Baie des Serfs de Game of Thrones	32
Figure 12 : Les différentes mers dans Game of Thrones	33
Figure 13 : Carte des lieux de tournages de la série Game of Thrones	34
Figure 14 : Carte des lieux de tournage en Islande	35
Figure 15 : Péninsule de Dyrhólaey à gauche et Fort-Levant à droite	35
Figure 16 : Le Mont Kirkjufell à gauche et les Contrées de l'éternel hiver à droite	35
Figure 17 : Parking de Carrick-a-Rede à gauche et le camp de Renly Baratheon à droite	36
Figure 18 : The Dark Hedges à gauche et la Route royale à droite	36
Figure 19 : Carte des lieux de tournage en Irlande du Nord	36
Figure 20 : Downhill à gauche et plage de Peyredragon à droite	37
Figure 21 : Forteresse de Klis à gauche et enceinte de Meereen à droite	37
Figure 22 : Carte des lieux de tournage en Croatie	37
Figure 23 : Pavillon de l'Arboretum de Trsteno à gauche et jardins du Donjon Rouge à droite	38
Figure 24 : Dubrovnik à gauche et Port-Réal à droite	38
Figure 25 : Château de Zafra	39
Figure 26 : Circuit touristique de Game of Thrones en Irlande du Nord	40
Figure 27 : Graphiques de la variation de la fréquentation touristique avant et après Game of Thrones	41
Figure 28 : Audiences en millions de téléspectateurs en prime time	42
Figure 29 : Part des téléchargements illégaux suite au premier épisode de la Saison 3 de Game of Thrones	42
Figure 30 : Carte de la mondialisation de la série Game of Thrones	43
Figure 31 : Sphère armillaire du générique de Game of Thrones	45
Figure 32 : Barral des Anciens Dieux avec un visage taillé	46
Figure 33 : Harpie, déesse icône de la religion Ghiscari	47
Figure 34 : Monde imaginaire de The Witcher et ses différents royaumes et lieux principaux	52
Figure 35 : La Kikimora dans la série The Witcher	53
Figure 36 : Le Noyeur dans les jeux The Witcher	54
Figure 37 : Baba Jaga dans les jeux The Witcher	54
Figure 38 : Diagramme du nombre d'exemplaires vendus des jeux The Witcher en août 2015	56
Figure 39 : Revenus en génération de trésorerie de chaque jeux The Witcher	57
Figure 40 : Carte de la part des ventes par continent du jeu The Witcher 3	57
Figure 41 : Carte de diffusion de Netflix dans le monde	58
Figure 42 : Evolution de visionnage des séries Jack Ryan, Morning Show, The Mandalorian et The Witcher	59
Figure 43 : Le château d'Ogrodzieniec à gauche et le lieu de la bataille de Sodden à droite	62
Figure 44 : Tata Castle à gauche et maison du maire de Rinde à droite	62
Figure 45 : Château de Burg Kreuzenstein à gauche et Château de Temeria à droite	62

INTRODUCTION

Selon Jean François Stazak, dans son article *Géographie et cinéma : modes d'emploi* paru en 2014 dans Annales de Géographie « Une réponse minimale consiste à rappeler que la géographie, en tant que science sociale, ne s'occupe pas (seulement) du monde tel qu'il est, mais aussi du monde tel qu'il est appréhendé vécu, et pratiqué ». La géographie ne s'arrête donc pas à la description, mais va beaucoup plus loin. Les hommes vont essayer, par l'intermédiaire de la géographie, de comprendre et de critiquer le monde qui les entoure afin de l'appréhender dans sa globalité. C'est pour cela que les mondes imaginaires vont être créés notamment.

Le monde imaginaire peut être défini comme un monde découlant de notre imagination, n'existant donc pas. Ces derniers peuvent être inventés dans le cadre d'œuvres de fiction dans la littérature, le cinéma, la série ou même le jeu-vidéo. Le but de la création de ces derniers va être de tâcher de comprendre le monde qui nous entoure, de le critiquer mais aussi de s'en évader, le fuir. L'objectif peut aussi être simplement l'envie de créer un monde dans lequel nous nous sentons mieux ou de modifier certains traits du monde qui nous entoure pour les améliorer à notre guise. A l'intérieur d'un monde imaginaire, il est commun de retrouver notamment des créatures fantastiques, transcendant donc le réel, tels que des dragons, des phœnix, des fées, des centaures... s'ajoutant à des créatures tout à fait ordinaires comme des animaux et bien sûr nous, les hommes. Il est commun aussi de retrouver des lieux tirés du monde réel comme des pays, des villes, voire des monuments, en particulier dans le fantastique. Les mondes imaginaires sont donc avant tout une extrapolation de notre volonté d'évasion interne.

La notion de worldbuilding ou « construction de mondes » est un processus créatif de fabrication d'univers ayant une base de narration utilisant le monde créé. Cette notion se lie logiquement à des univers fictionnels. Cependant, cette notion était utilisée essentiellement au départ, dans un contexte de spéculations astronomiques afin d'imaginer des mondes ayant des lois physiques différentes du nôtre. Dans la littérature, la notion de worldbuilding remonte aux années 1960 réellement pour ce qui est des genres de la science-fiction et de la fantasy. Durant ces années des techniques pour élaborer et critiquer ces mondes construits de toutes pièces ont été mises en place. Il convenait alors de créer l'histoire, l'écologie, la métaphysique, la population, les différentes cultures mais surtout la géographie du monde imaginaire. Les auteurs sont passés d'une création de personnage pouvant soutenir de multiples événements, à la création d'un



I. LES MONDES IMAGINAIRES : DES RETRANSCRIPTIONS DU MONDE REEL ?

Les mondes imaginaires sont fascinants quant à l'utilisation que les hommes en font. En effet, de par l'analyse et la représentation de ces derniers, les sociétés humaines ont compris la nécessité de la compréhension et de la critique du monde par ces derniers (1). Ces retranscriptions du monde sont également visibles dans le choix des lieux de tournages pour les œuvres audiovisuelles orchestrant des mondes imaginaires (2). Cependant, un aspect important à évoquer est la volonté d'échapper au monde réel par ces univers aux réalités différentes, par l'intermédiaire de différents genres (3).

1. L'importance de la compréhension et de la critique du monde grâce aux univers imaginaires

Le monde se construit et évolue de décennies en décennies, la nécessité de le comprendre prend donc une place prépondérante chez les hommes. Pour cela, des angles d'approche sont récurrents dans la représentation des mondes imaginaires et dans tous les arts. Cependant, des outils plus visuels pour l'homme peuvent avoir un meilleur impact pour représenter le monde nous entourant, le critiquer ou le modifier. C'est le cas des séries ou encore du cinéma.

1.1 Des thèmes privilégiés dans la représentation des mondes imaginaires

Les univers imaginaires permettent la plupart du temps de faire ressortir de multiples thèmes et récurrences dans les œuvres de fiction. En effet, que ce soit dans la littérature, les séries ou le cinéma en passant par les jeux-vidéos, des thèmes sont déjà présentés comme récurrents et fétiches lors de la création de ces univers si particulier. Ceci est dû à trois grands genres d'arts : la fantasy, le fantastique et la science-fiction dont nous évoquerons les particularités plus tard. Ces trois grands genres ont comme point commun : l'irréalisable. Ce dernier est le premier grand thème inscrit dans l'étude et la conception des mondes imaginaires. Chaque point intégré au monde est soit catégorisé d'impossible notamment pour la fantasy et le fantastique ou alors, irréalisable avant des dizaines voire des centaines d'années, notamment en science-fiction.

Les mondes imaginaires ont également été utilisés dans la littérature pour critiquer notre monde. En effet, de nombreux auteurs de tous temps utilisent des mondes parallèles pour critiquer le monde nous entourant c'est notamment le cas

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

de La Fontaine avec sa critique de la société des hommes en utilisant des animaux. L'auteur « se sert d'animaux pour instruire les hommes », ses œuvres sont donc des critiques de la société telle qu'elle est dans son imaginaire. Pour lui, le Lion représente par exemple le pouvoir du roi, le Chat lui représente l'hypocrisie ou encore le Renard représente le rusé. D'autres animaux sont mis en avant dans ses œuvres bien entendu. Ce qu'il faut retenir dans ses œuvres c'est qu'à travers ces animaux parlant, s'animant devant nous, La Fontaine critique la société en elle-même. L'auteur utilise la personnification des animaux pour dresser un diaporama de la société du XVII^{ème} siècle mettant en scène les grands de l'époque (le roi et les courtisans) et les petits (les paysans, les artisans). Le but de la Fontaine dans son monde imaginaire n'est pas de créer un monde géographique à proprement parlé mais de dresser une critique du monde de sa période. L'homme y était vaniteux, avare ou encore hypocrite. Il dénonce les lois qui gouvernent les petits et les assaillent au quotidien à l'inverse des grands. D'autres œuvres ont utilisé plus tard les mondes imaginaires pour critiquer la société tels que les œuvres des philosophes des Lumières du XVIII^{ème} siècle. En effet, ces derniers utilisaient les pays lointains comme métaphore de la société, avant la Révolution française pour contourner la censure. C'est aussi le cas de l'œuvre *Micromégas* de Voltaire dénonçant aussi, via une métaphore de notre monde et de notre société, la soif de pouvoir de l'homme qui devrait, à l'inverse, parvenir à esquiver la tentation de rechercher une vérité absolue car l'intelligence humaine ne peut pas comprendre un univers qui le dépasse.

Un autre thème, très utilisé lors de la création de monde imaginaire et qui est présent dans la majorité des œuvres de fiction, est les dualités afin de comprendre le monde nous entourant. En effet, la plus connue est la catharsis (séparation du bien et du mal) mais une autre dualité mise en avant certaines fois, est la « loi contre le chaos ». Cependant, cette dualité n'est pas visible que dans les œuvres de fiction mais aussi et énormément de fois dans les mythologies. Dans l'Égypte Antique, elle est utilisée pour caricaturer le bien (Horus, dieu du soleil de midi fils d'Osiris et d'Isis), contre le mal (Seth, frère d'Osiris, dieu de la confusion, du désordre et de la perturbation). Autre catharsis dans cette mythologie l'ordre contre le chaos : Maât (déesse de l'ordre) contre Apophis (dieu des forces mauvaises et de la nuit). Les mondes imaginaires des mythologies sont des légendes mais qui sont énormément reprises dans certains films avec les catharsis qui leur sont associées. C'est le cas notamment du film *Gods of Egypt* (2016) d'Alex Proyas. Les mythologies suscitent un grand intérêt auprès des hommes essayant de comprendre le monde et sa création en personnifiant les éléments principaux de ce dernier (le soleil, la lune, la vie, la mort etc), c'est ce qui a réuni les hommes pendant des centaines d'années autour des mythologies antiques comme le font le christianisme, l'islam ou encore le judaïsme durant notre époque.

Pour terminer, dans les genres traitant de l'irréel, comme la fantasy, l'une de ses principales caractéristiques pour la création d'un monde imaginaire est le rattachement à des éléments tirés du monde réel, mettant en avant cette retranscription du monde réel encore une fois. En effet, par l'intermédiaire de la récupération et de la réinvention d'éléments venus des mythologies et des folklores

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

des différentes régions du monde, les mondes imaginaires permettent d'être créés sur des croyances réelles et des zones géographiques connues servant de base à la création. Les croyances et mythologies sont donc des thèmes essentiels dans leur conception. Un des outils permettant de mettre en place ces thèmes de prédilection afin de comprendre la société et le monde qui nous entoure, est la série.

1.2 La série comme outil de compréhension du monde

« Le monde est en train de s'écrire, les séries sont un des phénomènes clés pour comprendre la mondialisation et sa perception. On retrouve dans les séries la même ambiguïté, que l'on retrouve dans la géopolitique. C'est-à-dire, plus d'interdépendance, plus d'échanges et plus de nationalisme et de repli sur soi. ». Cette citation tirée du livre de Dominique Moïsi, *La géopolitique des séries ou le triomphe de la peur* sorti en 2016, illustre parfaitement l'intérêt de la série comme outil de compréhension du monde.

La volonté de compréhension du monde est en effet, un processus essentiel chez l'homme. C'est une possibilité pour ce dernier de s'en échapper notamment. Certains outils contemporains sont alors utilisés afin de comprendre le monde l'entourant et c'est le cas de la série.

Dans un contexte de mondialisation, l'homme a adopté cet outil pour devenir la référence culturelle universelle pour tâcher de comprendre et d'analyser les émotions du monde. Les réalisateurs et scénaristes sont devenus les artistes contemporains à l'image des grands romanciers d'autrefois que ce soit Balzac, Flaubert, Maupassant ou encore Dickens. Ils vont chercher des aspects, des localisations du monde oublié afin de nous faire voyager dans de nouvelles réalités, dans de nouveaux mondes. Ils ne se contentent pas d'analyser uniquement notre réalité, ils rajoutent des éléments issus de l'imaginaire afin de nous intriguer. Ces scénaristes et réalisateurs sont devenus les meilleurs analystes des sociétés et du monde contemporain, voire des futurologues qui sont parmi les meilleurs de notre époque. Les séries sont devenues des sources d'inspirations réelles pour les politiciens eux-mêmes, c'est le moyen pour eux, de faire passer un message à un public large, public qui s'accroît de plus en plus, la plupart du temps, à mesure de la popularité de la série. La géopolitique ne se contente en effet pas de prendre une place prépondérante dans notre réalité, elle prend une place importante aussi, dans nos imaginaires ! Cependant, la géopolitique n'est pas toujours clairement évidente, ce sont parfois des objets, des héros, des localisations qui représentent certains points de la réalité géopolitique ou géoculturelle.

Si cet outil de création et de compréhension du monde fonctionne si bien actuellement, c'est parce que les séries ont un atout certain : le lien entre les héros et le public les voyant évoluer dans un monde différent du nôtre.

Les séries sont devenues le miroir révélant le monde. En effet, elles mettent en scène les débats qui agitent nos sociétés mais est aussi le miroir de nos craintes et de nos espoirs. C'est d'ailleurs le premier aspect qui est le plus évoqué dans les séries et ses mondes imaginaires notamment. Cependant, le second aspect, lorsqu'il est évoqué, peut-être une préfiguration de notre avenir ou bien une reconstruction

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

bien souvent idéalisée ou à l'inverse une caricature de notre passé, ces deux aspects reflétant nos hantises contemporaines.

Les séries télévisées sont diffusées à présent sur des plateformes de streaming comme Netflix, OCS, Amazonprime ou encore depuis peu, Disney + mais aussi sur des centaines de chaînes à travers le monde. Elles influencent les téléspectateurs sur plusieurs générations. La popularité de cet outil tient du fait que les séries télévisées sont le genre de fiction le mieux adapté à la télévision. En effet, tout d'abord d'un point de vue technique, les images, ne sont pas recadrées, tronquées ou réduites étant faites pour tenir dans nos écrans de télévision à l'inverse des films. De plus, d'un point de vue scénaristique, les séries permettent d'avoir un rendez-vous particulier pour ses téléspectateurs. En effet, avec un rendez-vous quotidien (un épisode chaque jour), hebdomadaire (un épisode par semaine) ou autre (même si cela est plus rare), les séries s'offrent un public fidèle et qui a envie de voir la suite. La plupart des séries font d'ailleurs le choix d'un rendez-vous hebdomadaire, sauf pour les séries issues de la plateforme de streaming Netflix, privilégiant la sortie totale d'une saison, afin de plus axer sa popularité sur l'effet de masse à la sortie de la saison.

De ce fait comprendre le monde des séries télévisées, c'est comprendre le monde contemporain purement et simplement.

La série n'est cependant pas le seul outil pour appréhender le monde nous entourant, même s'il prend une place de plus en plus prépondérante notamment chez les jeunes spectateurs. Un outil est ancré depuis des générations à présent et est le témoin de la création de multiples mondes imaginaires permettant d'appréhender le monde et faisant participer trois acteurs principaux : le film.

1.3 Le cinéma, le réalisateur et le spectateur : des acteurs de l'appréhension du monde

Le cinéma, plus précisément le film, est un autre outil très utilisé pour représenter le monde tel qu'il est appréhendé, vécu et pratiqué. En effet, le film informe sur les représentations géographiques du monde, de ceux ou celles qui les produisent. Les réalisateurs mais pas que, toute l'équipe de production d'un film, ont un rôle à jouer dans la vision qu'ils ont du monde lors de la création de mondes imaginaires notamment. Seulement, ce n'est pas les seuls acteurs influencés par ces mondes imaginaires. En effet, les spectateurs et spectatrices d'un film sont influencés d'une manière ou d'une autre par celui-ci. Le cinéma est un objet géographique utile pour les hommes et leur représentation du monde au même titre que la littérature, les jeux-vidéos, les séries, la musique... La cinématographie est plus qu'un art, c'est devenu une science sociale.

Ce qui est intéressant avec le cinéma c'est que les films permettent, sur un temps long, de faire voyager son spectateur en le mettant devant une scène à laquelle il n'assiste pas mais dans laquelle il prend part implicitement. Le spectateur peut voyager à travers les mondes créés exclusivement pour les films basant leur intrigue sur le voyage possible ou non. Nous pouvons citer notamment le cas du film *Gravity* d'Alfonso Cuarón sorti en 2013 ou encore *Interstellar* de Christopher

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

Nolan sorti en 2014 basant leurs intrigues sur le voyage astronomique. Cependant, le cas le plus intéressant et le plus éloquent est celui du film *Inception* du même réalisateur sorti en 2010, nous présentant des mondes nous semblant très réels et abordant une histoire intrigante basée sur le subconscient lors de nos rêves. Ce type de film nous permet d'avoir une expérience du voyage et de l'ailleurs mais aussi d'être dépayser constituant la popularité principale des films d'aventure, se déroulant dans des paysages peu communs (jungle, désert, montagne...) ou le western (avec une image que nous avons en tête, la ville western et l'Ouest américain aride).

Il convient d'ailleurs de parler de l'aspect théorique de la géographie à travers le cinéma et des espaces créés. En effet, le film joue sur plusieurs types d'espaces et les théoriciens du cinéma utilisent des catégorisations d'espaces notamment Agel, Seguin mais aussi et surtout, Gardiès en 1993. Ce dernier a mis en place une catégorisation de quatre espaces : l'espace cinématographique (celui dans lequel le spectateur regarde le film : la salle de cinéma, les écrans), l'espace diégétique (celui construit par le film), l'espace narratif (la spatialité des personnages, là où ils sont dans l'histoire) et l'espace du spectateur (la spatialité produite par les choix de communication).

En premier lieu, l'espace cinématographique. Cet espace place le spectateur dans deux espaces principaux : la salle de projection et le hall d'entrée. Ces deux espaces particuliers permettent au spectateur de « recevoir des stimuli », c'est-à-dire de recevoir les émotions du film passé. L'espace de projection introduit une relation qui rend le spectateur « en état de sous-motricité et de sur-perception » selon Christian Metz.

Ensuite, l'espace diégétique. Cet espace correspond à tout ce qui s'offre à la vue et à l'oreille du spectateur. Ceci peut être des localisations (montagne, ville, maison...), ces dernières peuvent être d'ailleurs définies selon trois types de lieux : les lieux référentiels (assurant l'ancrage réaliste), les lieux embrayeurs (liés à la situation d'énonciation) et les lieux anaphoriques (tissant dans l'énoncé, un réseau d'appels et de rappels permettant de créer une organisation et une cohésion dans les lieux). L'espace au cinéma n'est ni donné, ni figuré, il est à construire. De ce fait « il sera l'un des facteurs essentiels de la cohérence narrative et discursive. Il est l'une des réponses apportées à la fragmentation constitutive du film ». L'espace au cinéma est donc le lien reliant l'ensemble du récit malgré les lieux différents.

Puis, vient l'espace narratif qui comme son nom l'indique, est l'espace de la narration. Ce dernier présente la spatialité des personnages et leur évolution dans l'espace. Il est caractérisé par la présence d'itinéraires de la part des personnages allant d'un point A à un point B. L'espace constitue l'une des forces agissantes du récit à travers les personnages. Ces itinéraires sont la condition nécessaire à la rencontre de ces forces.

Enfin, l'espace du spectateur. Cet espace est créé par le récit filmique, en même temps que sa fable et son mode d'énonciation. Ce dernier est l'espace propre à l'activité du spectateur. Trois sous-espaces sont mis en avant dans ce grand espace du cinéma : l'espace textuel, l'espace de la communication filmique et l'espace du savoir spectral. Le premier correspond à la réception intertextuelle ou

intericonique en partant du postulat que ce que le spectateur voit, est reçu et analysé vis-à-vis de ce que le spectateur sait de l'auteur. Le second correspond à une sorte de contrat qui s'établit entre le film narratif et le spectateur. Le spectateur doit lui-même avoir une part de création et d'invention au sein du film. Le dernier correspond aux informations que le spectateur retient en regardant le film vis-à-vis de trois éléments : la localisation (placement de la caméra), la monstration (ce qui est visible) et la polarisation (l'analyse des informations par le spectateur). C'est donc une nouvelle géographie qui se met en place, le monde est devenu cinématographique. C'est d'ailleurs ce qui est mis à l'honneur lors de tournage de film : la mondialisation des lieux de tournage pour les mondes imaginaires.

2. Les lieux de tournage privilégiés pour l'audiovisuel dans le monde : des lieux insolites pour les décors de monde imaginaire

La mondialisation des lieux de tournage pour les œuvres audiovisuelles est une des bases de la facilité de conception des mondes imaginaires. En effet, certains pays sont privilégiés pour représenter des mondes de fantasy, fantastique ou de science-fiction. C'est notamment le cas de l'Ecosse, l'Islande ou encore la Nouvelle-Zélande.

2.1 L'Ecosse : une nation constitutive avec des paysages montagnards et avec un lourd passif servant parfaitement aux mondes imaginaires

Les paysages époustouffants ainsi que les monuments anciens et étonnants d'Ecosse sont les raisons pour lesquels de nombreux tournages ont lieu en ce lieu. Espace servant parfaitement à la création des mondes imaginaires, deux régions de la nation constitutive du Royaume-Uni située au Nord, attirent le plus les producteurs de séries et de films : les Highlands et l'île de Skye comme nous pouvons le voir sur la **figure 1**. Tout au nord de l'Ecosse, se trouve donc les Highlands. La région continentale la plus septentrionale d'Ecosse, présentent des paysages qui paraissent figés dans le temps depuis des siècles et ceci attire particulièrement. Les Highlands sont « l'Ecosse de notre imagination », soit une région magnifique et inspirante de paysages anciens à l'histoire fascinante mais aussi de paysages mondialement connus tels que Ben Nevis et le Loch Ness. La région des Highlands présente des montagnes, lochs (étendue d'eau) et vallons. Des centaines d'îles sont également situées le long des côtes de la région servant d'inscription dans ce paysage singulier et attractif pour les tournages de séries ou de film. Cet espace est donc pour reprendre le terme de J. Bonnemaïson, géographe, un « haut-lieu » mais ici que nous pourrions appliquer pour l'étude des mondes imaginaires. La seconde région privilégiée en Ecosse, l'île de Skye est la deuxième plus grande île d'Ecosse mais est aussi une île composée d'une histoire

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

particulière entre châteaux imposants mais aussi petites maisons de campagne, parsemés par une campagne verdoyante et des monts escarpés de la chaîne de Cuillin. La géologie singulière de la péninsule de Trotternish et ses formations rocheuses formant des pinacles rendent le paysage fantastique.

Les Highlands ont vu le tournage de nombreux films de genre fantastique, de fantasy et de science-fiction. C'est effectivement le cas du film Stardust en 2007, de la saga Harry Potter de 2001 à 2011 ou encore d'Highlander datant de 1986. C'est aussi le cas de séries comme Outlander depuis 2014 basant son intrigue en Ecosse. L'île de Skye elle, est donc une île privilégiée pour le tournage de séries et films également avec notamment en film : Stardust, Prometheus (2012), Blanche-Neige et le Chasseur (2012), 47 Ronin (2013) ou plus récemment La Légende du Roi Arthur (2017). Enfin, citons le Château de Doune utilisé par la série Outlander pour représenter le siège général des Mackenzie tout comme Game of Thrones utilisant ce château pour la base de Winterfell. L'Ecosse est donc une terre promise pour les réalisateurs en quête de paysages de monde imaginaire mais un autre pays en vogue attire particulièrement depuis quelques années à présent : l'Islande.

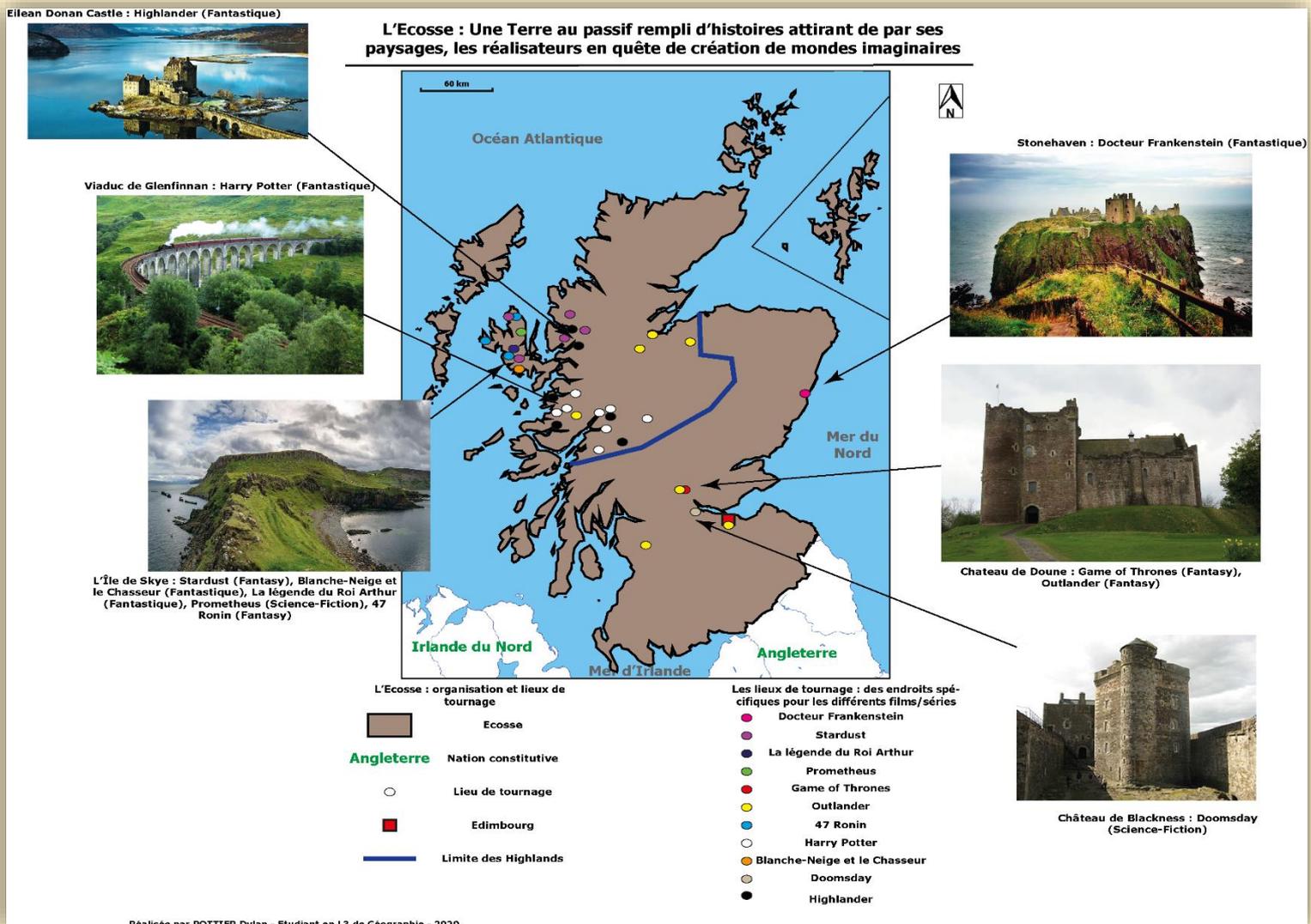


Figure 1 : Carte des lieux de tournage de films de genre fantastique, fantasy et de science-fiction en Ecosse

2.2 L'Islande : un pays attractif depuis quelques années pour ses paysages sortis tout droit d'un monde reclus et futuriste

L'Islande est un pays s'inscrivant de plus en plus dans la renommée cinématographique mondiale. En effet, en plus de la montée en puissance du cinéma islandais, de nombreux films internationaux choisissent l'Islande et ses nombreux paysages incroyables pour y tourner des scènes de leurs films. C'est notamment le cas des films issus des trois genres qui nous intéressent particulièrement : le fantastique, la fantasy et la science-fiction dont nous évoquerons les principales caractéristiques plus tard. L'île présente donc de nombreux paysages présentant divers aspects qui la place comme un planisphère à elle toute seule. En effet, nombre de ses lieux peuvent à eux seuls, représenter un pays réel, ou un monde irréel... La plupart des films qui y sont tournés ont leur histoire n'étant aucunement localisée en Islande. L'Islande parmi les trois genres évoqués précédemment est particulièrement privilégié pour les films de science-fiction et post-apocalyptique notamment avec des paysages froids, en désolation ou même la visite d'autres planètes ! Citons par exemple le Mur au Nord de Westeros dans Game of Thrones, grosse barrière de glace infranchissable ou encore les planètes aliens de Prometheus, Interstellar et aussi, Star Wars. Les paysages islandais changent du tout au tout en l'espace de quelques kilomètres, c'est ce qui fait la richesse et l'attractivité de l'île volcanique pour le cinéma.

L'Islande permet aux œuvres audiovisuelles d'avoir une base idéale pour leurs paysages comme le montre la **figure 2**. En effet, citons encore une fois, Game of Thrones qui utilise l'Islande, pour ses paysages dans le Nord de Westeros mais citons aussi Stardust utilisant l'Islande pour ses paysages privilégiés du royaume de Stormhold. Parmi les films de science-fiction, Oblivion utilisant les paysages de l'île pour représenter l'une des lunes en orbite de Saturne : Titan, Prometheus avec les chutes de Detiffoss pour les paysages de la planète LV-223, lune lointaine de la Terre tout comme Interstellar pour représenter les différentes planètes. Enfin, notons la présence de film à vocation mythologique/historique avec la série Vikings ou encore les films traitant du super-héros Marvel Thor tournant sur les terres ancestrales d'Islande. L'Ecosse et l'Islande présentent donc tous deux des atouts paysagers en leur sein favorisant l'implantation de lieux tournage pour les films de ces trois genres comme le montre les deux cartes mais la Nouvelle-Zélande est aussi dans le même cas.

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité



Figure 2 : Carte des lieux de tournage de films de genre fantastique, fantasy et de science-fiction en Islande

2.3 La Nouvelle-Zélande : la Terre du milieu du cinéma

Nous pourrions appeler, la Nouvelle-Zélande, « la Terre du milieu du cinéma ». En effet, de nombreux films majoritairement de genre fantasy, y sont tournés et ce n'est pas pour rien. Ce pays a un atout de taille, celui de présenter de nombreux paysages uniques au monde. Des scènes de film peuvent être tournées dans des forêts épaisses (forêt de Waipoua), dans des landes désertiques (Désert de Rangipo), dans des montagnes enneigées (Alpes du Sud) ou des prairies verdoyantes (Hobbiton). Avec ces paysages féériques, de nombreux films de ce genre s'y sont donc implantés comme le montre la **figure 3**. En Nouvelle-Zélande, deux îles principales se font face : l'île du Nord et l'île du Sud. On trouve des zones volcaniques et des littoraux tropicaux au Nord et des montagnes, des fjords et des lacs gelés en hiver au Sud. Il y a également un géotourisme autour de certains films et notamment Le Seigneur des Anneaux ayant pris les sites des deux îles comme base de la création cinématographique de la Terre du Milieu. Ceci sera aussi le cas de la future série se déroulant durant le Second Âge de l'œuvre de

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

Tolkien qui sera disponible sur la plateforme de streaming d'Amazonprime. En effet, dans un sondage, 19% des répondants ont affirmé que les films du Seigneur des Anneaux et du Hobbit constituaient l'une des raisons de leur voyage en Nouvelle-Zélande et 9% ont répondu que le film était l'une des raisons principales de leur visite. Le géotourisme est donc clairement un des moteurs de l'économie du pays.

Parmi les films tournés, hors Seigneur des Anneaux et Hobbit, nous pouvons citer Narnia. En effet, l'œuvre de fantasy tirée des livres de C.S Lewis, a pris de nombreux paysages de Nouvelle-Zélande pour ses films. La plage de Coromandel a été utilisée notamment pour le Monde de Narnia 2 : Le prince Caspian. Ce paysage, situé au début du film lorsque les protagonistes traversent un portail pour entrer dans le Monde de Narnia, nous offrent une scène incroyable nous faisant entrer dans un tout nouveau monde comme nous le montre la photographie sur la **figure 3**, à l'image, d'une porte nous faisant voyager. Elephant Rocks a été aussi utilisé par la franchise pour le déroulement de la grande bataille de la fin du premier film entre les troupes d'Aslan et de la Sorcière Blanche. Enfin, la plage de Purakaunui a été utilisée pour le paysage entourant le château des rois et reines de Narnia nommé Cair Paravel. Enfin, le film Alien : Covenant a été tourné dans le fjord de Milford Sound. L'ensemble de ces espaces offrent donc un panorama de paysages servant particulièrement ce type de film pour la création de mondes imaginaires. La mondialisation des lieux de tournage permet donc d'échapper au monde réel et donc de servir de base aux différents genres qui y sont associés dont nous parlons depuis le début de ce mémoire.

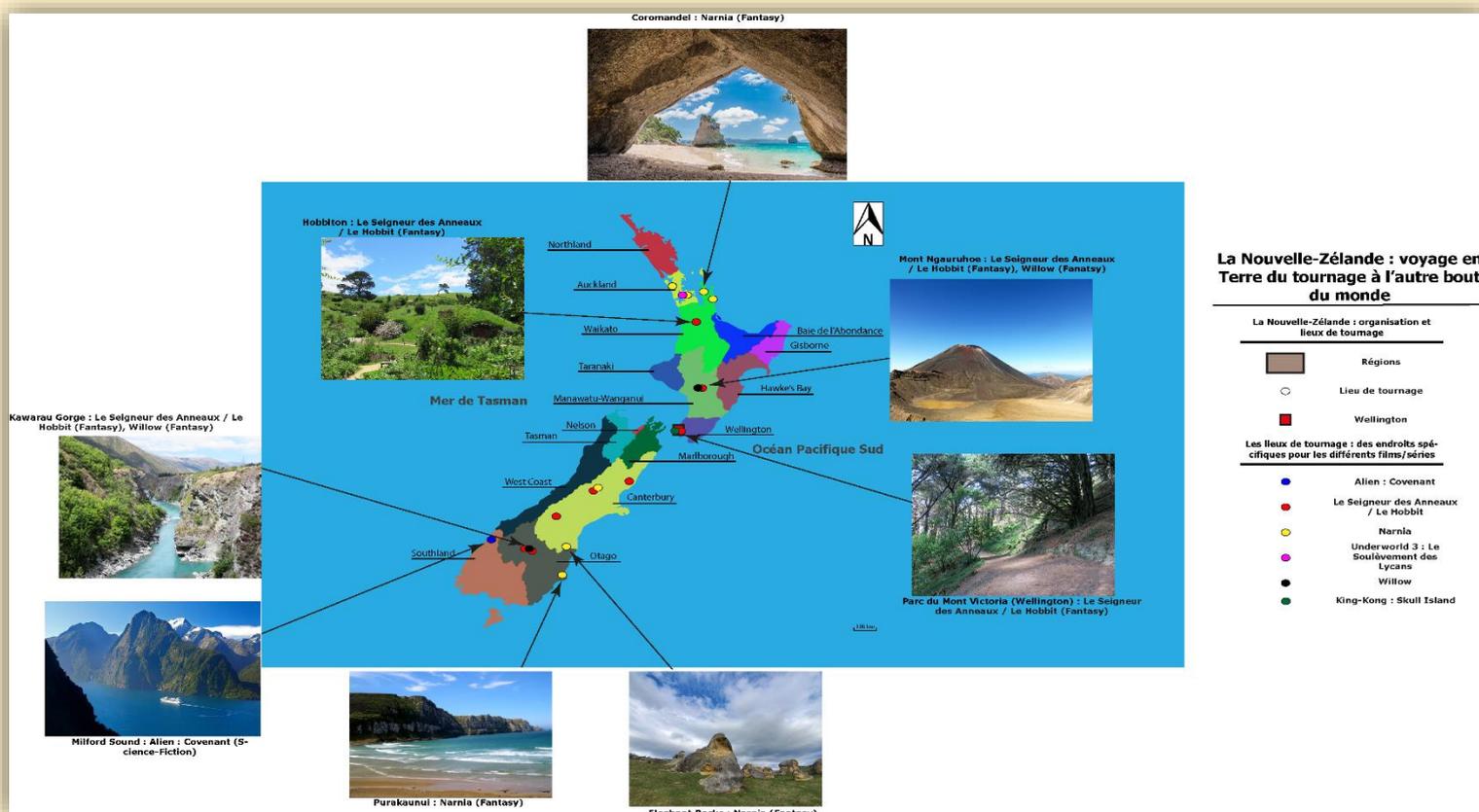


Figure 3 : Carte des lieux de tournage de films de genre fantasy et science-fiction en Nouvelle-Zélande

3. La volonté d'échapper au monde réel par les mondes imaginaires et les différents genres associés

Les mondes imaginaires servent donc à échapper au monde réel notamment via les films, les séries, les thèmes privilégiés pour la représentation des mondes imaginaires dans les différents genres et enfin les lieux de tournage uniques dans le monde les illustrant parfaitement. Cependant, il convient de présenter les différents genres permettant d'échapper à notre monde mais aussi de voir pourquoi on en vient à créer ces mondes et de présenter de manière générale certains de ces mondes surnaturels.

3.1 Les différents genres utilisés pour l'immersion dans les mondes imaginaires

Les mondes imaginaires sont utilisés dans trois genres principaux : le fantastique, la fantasy et la science-fiction, comme nous avons pu le voir mais pourquoi ces trois genres précisément ? Tout simplement car ces derniers offrent une capacité d'immersion dans un univers différent du nôtre avec comme base d'intrigue : le surnaturel. Il convient donc pour ces trois genres de créer des mondes représentant ces univers immersifs.

Tout d'abord le fantastique est un genre se différenciant du merveilleux selon le théoricien Todorov : le merveilleux présente un monde où le surnaturel constitue l'ordre normal, le fantastique, au contraire, se maintient dans une hésitation, une incertitude entre naturel et surnaturel, entre possible et impossible. Le fantastique présente donc un monde aux personnages ne croyant pas au surnaturel mais qui fait pourtant partie intégrante de ce dernier au point de constituer un nouveau monde. Monde qui est caractérisé de « monde imaginaire » œuvrant très souvent, dans notre temporalité. L'indécision du surnaturel dans le fantastique provoque la peur et le rejet de la part des personnages comme du lecteur dans le cas de la littérature ou du spectateur dans le cas d'œuvres audiovisuelles. Le genre fantastique est de ce fait, beaucoup moins distinguable et visible au premier abord que la fantasy ou la science-fiction car le récit est semblable à notre monde. Les origines du genre fantastique apparaissent en littérature dans les romans gothiques anglais (fin XVIII^{ème} siècle – mi-XIX^{ème} siècle). A l'intérieur de ces œuvres littéraires se trouvent des thèmes récurrents utilisés dans les mondes imaginaires tels que des créatures : fantômes, vampires, morts-vivants... inclut dans un monde familier, notre monde. Le premier récit fantastique français est *Le Diable amoureux* (1772) de Jacques Cazotte, racontant l'histoire d'un jeune homme se prénommant Alvare qui cherche à invoquer le Diable. Plus tard de grands auteurs français feront également leur apparition, Balzac, Gautier, Mérimée, Maupassant... Pour ce qui est du cinéma, les premiers films fantastiques qui ont suscité un certain intérêt sont *Dracula* (1931) de Tod Browning, *La Chasse du comte Zaroff* (1932) de Ernest B. Schoedsack et Irving Pichel ou encore *King-Kong* (1933) de Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack. Ce genre est d'ailleurs très

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

utilisé dans les studios Universal. La dimension géoculturelle notamment avec ses monstres, offre au fantastique une distinction particulière dans la création des mondes imaginaires.

La fantasy, elle, est la forme contemporaine du merveilleux évoqué précédemment. Les récits de fantasy se déroulent dans des mondes exclusivement imaginaires. Ce genre est utilisé notamment dans les sagas afin de fidéliser les lecteurs et/ou les spectateurs. La fantasy a toujours suscité un intérêt car ce genre a une richesse dans ses mondes créés pouvant concurrencer la réalité et c'est ce que recherche les hommes voulant échapper au monde qui les entoure le temps d'un instant. Des thèmes sont récurrents à l'intérieur, notamment l'utilisation de la magie. Les origines de ce genre ne sont pas réellement connues car sa définition est assez vaste. Elle peut englober les mythes ancestraux, les épopées orientales ou même les légendes arthuriennes. La fantasy peut même être utilisée dans les écrits sacrés comme la Bible, le Coran, le Tanakh ou encore l'hagiographie qui est la biographie des saints. Cependant, le but de ces œuvres comparé au but des œuvres actuelles n'est clairement pas le même. L'anachronisme ici est que l'allégorie de ces mondes n'avait pas la même portée ni la même fonction. En effet, la perception historique était totalement différente et les œuvres de fantasy sont aujourd'hui, à but de divertissement. Il convient donc de donner une nouvelle définition de la fantasy en disant que l'on peut parler de fantasy lorsque le merveilleux est délibéré, volontaire et a pour but de divertir. Notons également les contes et fables évoquées précédemment comme celles de La Fontaine ne pouvant pas non plus être des précurseurs de ce genre. En effet, les intentions étaient différentes encore une fois avec pour but de critiquer la société, même si le concept est le même que pour la fantasy contemporaine et ses mondes imaginaires. Nous pourrions donc dire que la fantasy naît, fin du XIX^{ème} siècle en littérature avec *Phantastes* (1858) ou encore *The Princess and the Goblin* (1872) de George MacDonald. Pour ce qui est du cinéma, la fantasy naît en réalité avec les tous premiers films Disney adaptés des contes de fées ou encore le *Magicien d'Oz* (1939) de Victor Fleming mais c'est dans les années 1970-80 que le cinéma de fantasy commence à gagner en intérêt avec des films comme *Dark Crystal* (1982) de Jim Henson, *Willow* (1988) de Ron Howard mais aussi et surtout *Le Seigneur des Anneaux* un peu plus tard, (2001-2003) de Peter Jackson dont nous avons parlé précédemment.

Enfin, la science-fiction, est un genre particulier se basant sur les progrès de l'homme en matière technologique dans le futur. C'est avant tout un genre créant des mondes imaginaires crédibles le plus possible d'un point de vue scientifique. Cependant, certains auteurs y rajoutent parfois de la fantasy pour créer un genre particulier de « space fantasy ». La science-fiction peut se tourner vers le présent ou le passé, en tentant d'imaginer qu'elle aurait pu être notre évolution, si elle avait bifurqué autrement (effet papillon), quelle serait l'évolution d'un monde fondé sur des lois différentes (univers parallèles), ou encore quel pourrait être tel univers totalement étranger au nôtre et à notre temps (principe de l'uchronie). La science-fiction est un genre assez récent avec une œuvre servant de référence lorsque l'on parle de ce genre : *Frankenstein* (1818) inscrit dans la science-fiction mais également dans le fantastique. Enfin, pour ce qui est du cinéma nous pouvons

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

prendre comme référence *Le Voyage dans la Lune* (1902) de Georges Méliès. L'ensemble de ces genres permettent donc aux auteurs, aux réalisateurs mais également aux lecteurs/spectateurs de s'évader du monde nous entourant à travers leurs mondes imaginaires. Cependant, cette volonté d'évasion a des origines précises.

3.2 Les raisons de cette volonté d'évasion

La question principale lors de la création des mondes imaginaires est la suivante : pourquoi en vient-on à proposer ces mondes ? Les réponses à cette question sont multiples. En effet, les mondes imaginaires sont un thème récurrent dans l'imagination des hommes afin de comprendre le monde qui l'entoure mais aussi le critiquer, s'en évader ou tout simplement pour extrapoler son imagination débordante. Ces mondes permettent de projeter ses fantasmes ou ses craintes mais aussi de libérer les tensions de l'Espace et des Sociétés dans notre monde. Nous revenons au principe cathartique dont nous avons évoqué la récurrence dans ces mondes plus tôt contribuant à la paix sociale. Depuis l'avènement de la littérature imaginaire au XIX^{ème} siècle, pendant l'ère gothique, le lecteur ou le spectateur ne cesse d'être interpellé par ce type de littérature. En effet, du fantastique exploitant la peur à la fantasy qui teinte parfois le médiéval de magie, en passant par une science-fiction qui ne cesse d'extrapoler l'imagination du futur de certaines personnes, l'imaginaire est de plus en plus mis en avant dans le monde contemporain. Les hommes utilisent le fantastique pour représenter ses peurs intrinsèques et irraisonnées, tandis que la science-fiction, semble être utilisée pour reconstruire le monde à son image avec toujours un temps d'avance technologique sur notre temps. La fantasy elle, lorsqu'elle est utilisée, incorpore des éléments de mythes et légendes et s'appuie sur le sentiment du « merveilleux » comme évoqué précédemment. Les raisons de cette volonté d'évasion de notre monde sont donc multiples et se matérialisent encore une fois par ces trois thèmes de prédilection. L'une des raisons de l'expansion de la volonté d'évasion pour les hommes est le conte pour enfants. En effet, c'est par le conte que l'homme a, de tout temps, exprimé ses craintes et ses désirs, donné son interprétation du monde et transmis une sagesse aux générations d'après. Le conte a permis de remplir une quadruple fonction : didactique (transmission d'un savoir ancestral), ludique (comportant une part de jeu), artistique (avec un conteur donnant vie au récit) et sociale (réunion d'êtres et faisant écho à un groupe d'appartenance avec ses propres règles). La volonté d'évasion est encore une fois montrée à travers l'allégorie de la catharsis transposée à un monde imaginaire afin de démystifier l'aspect péjoratif du mal dans le monde tout en le dénonçant. Notons par exemple le cas du héros seul ou d'un groupe représentatif combattant le Mal absolu menaçant les valeurs fondamentales de l'humanité. A ce titre, l'œuvre la plus évocatrice est *Le Seigneur des Anneaux* présentant donc la communauté de l'anneau, représentant les héros contre Sauron, représentant le mal rongeur l'humanité. De nombreux auteurs ont aussi apportés en subtilité en transposant leurs propres mondes imaginaires à notre propre passé. Le héros dans ces mondes est donc en phase avec nos

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

problématiques contemporaines et c'est ce qui entraîne les hommes à s'évader en rendant le poids négatif du monde un peu moins lourd par l'intermédiaire de ces œuvres. Enfin, par ces mondes imaginaires, les personnages féériques, passent au premier plan et sont porteurs de problématiques contemporaines. En effet, prenons l'exemple des fées, personnages incontournables des contes « de fées » qui peuvent être transposés aux forces surnaturelles avec lesquelles l'homme doit négocier (la mort, la vie, la maladie...), aux forces surnaturelles de la nature (les catastrophes naturelles) et sont une façon de « poétiser » notre environnement. Les raisons de la volonté d'évasion sont donc multiples et la conséquence de cette volonté d'évasion et de ces transpositions, est la création de réalité pour échapper à ce monde tumultueux.

3.3 Des réalités créées pour échapper au monde qui nous entoure

L'irréalisme est la base des univers créés par les récits de fantasy, de science-fiction ou fantastique. Toute création de l'homme puise au tréfonds de sa nature humaine. Il ne s'agit donc pas de donner une représentation fidèle de la réalité que nous connaissons, mais de proposer la description d'une réalité parallèle, qui finit souvent par être une allégorie de notre monde. L'allégorie est un procédé rhétorique qui consiste à employer une chose pour parler d'une autre, celle-ci étant généralement difficile à représenter ou à exprimer. Elle est une métaphore prolongée, qu'on appelle aussi « métaphore filée ». Un des mondes créés les plus simples et les plus représentatifs du réel à la fois est *La Forêt des Mythimages* (1984) de Robert Holdstock explorant une forêt où l'inconscient collectif anglais est présent. L'ensemble des légendes et leurs variations y sont présents. S'y enfoncer est alors une spirale infinie nous présentant l'ensemble des mythologies de l'humanité du Green Man (légende rurale anglaise) au roi Arthur en passant par toutes les légendes ayant un jour baignées l'archipel britannique. L'œuvre transcende le merveilleux pour atteindre l'universel.

Notons aussi, le cas des parcs d'attractions à thèmes nous transportant ici physiquement dans un nouveau monde de fantasy. Les parcs les plus connus sont bien sûr les « Walt Disney Parks and Resorts ». Le premier de ces parcs est localisé en Californie (datant de 1955) mais le plus grand se trouve en Floride (datant de 1971). Ces deux parcs se basent donc comme le nom « Disneyland » l'indique, sur l'univers Disney et est inspiré des contes de fées. Cependant, ce ne sont pas les seuls parcs s'intéressant aux univers de fantasy et voulant nous faire quitter notre monde physiquement et simplement le temps de quelques heures, jours, voire semaines. Aux Pays-Bas se trouve « Efteling » et présente un monde consacré aux contes et légendes avec entre autres le *Bois des contes* et le *Vol de rêve*. En Finlande se trouve « Santa Park » consacré à l'univers du père Noël. Au Canada se trouve « Storybrook Gardens » où les attractions ont pour thème les contes. En Floride se trouve aussi « Universal's Islands of Adventure » comptant plusieurs zones en rapport avec la fantasy avec notamment *The Lost Continent*, partie consacrée aux mythologies et anciennement à la légende du roi Arthur et plus récemment à l'univers magique d'Harry Potter. En Angleterre se trouve le

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

« Camelot Theme Park » consacré bien entendu encore une fois, à la légende arthurienne mais aussi « Dickens World » consacré à l'univers de l'écrivain dont nous avons évoqué le nom auparavant, Charles Dickens. Enfin, en France nous pouvons citer le cas de « Mirapolis » qui était en activité de 1987 à 1991 et qui portait sur les fables et les grands romans français.

Enfin, citons le cas des univers créés issus des films et séries comme c'est le cas de Star Wars. L'univers de Star Wars est l'un des univers imaginaires les plus complets et les plus aboutis suite à l'ensemble des œuvres audiovisuelles qui se sont multipliées au fil des années. De ce fait, l'univers spatial imaginaire se déroulant dans « une galaxie lointaine, très lointaine » nous permet d'échapper au monde réel d'une manière « lointaine, très lointaine ». En effet, cet univers est composé de quantités astronomiques (sans mauvais jeu de mot) de galaxies dont la principale nommée « la Galaxie » où se déroulent la République, l'Empire, la Guerre des Clones et l'ensemble de ce qui se passe dans les films et les émissions de télévision. L'ensemble de ces événements se déroulent dans un univers grand de 100 000 années-lumière (avec 1 année-lumière représentant 9 billions de kilomètres) et présentent environ 400 milliards d'étoiles au total dont 3,2 millions de systèmes d'étoiles habitables. L'univers présente 10 régions : le Noyau Profond, Mondes du cœur, les colonies, la région d'expansion, le Mid Rim, les Territoires de la Bordure Extérieure, les Western Reaches, les régions inconnues et le Wild Space. La complexité du monde imaginaire fait bien sûr référence à la complexité de notre monde aussi (figure 4).

Il aurait été intéressant de parler aussi du monde imaginaire d'Avatar avec Pandora, monde qui va s'ouvrir de plus en plus dans les futurs films de Cameron. Narnia, monde de Lewis présentant un monde extrêmement fourni aussi du côté des romans et qui va également avoir de futures adaptations audiovisuelles (série notamment) ou encore l'univers de fantasy du Seigneur des Anneaux avec la Terre du Milieu notamment, dont nous évoquons l'intérêt depuis le début de ce mémoire de recherche. Traiter des mondes imaginaires permet donc de montrer l'importance de la compréhension du monde à travers ces nouveaux mondes mais

également de l'impact qu'ont ces derniers sur notre vision du monde à travers divers outils comme la série, le film ou encore la littérature. Un de ces mondes est particulièrement intéressant à traiter, abordant de multiples références implicites à travers son univers et touchant des millions de téléspectateurs : Game of Thrones.

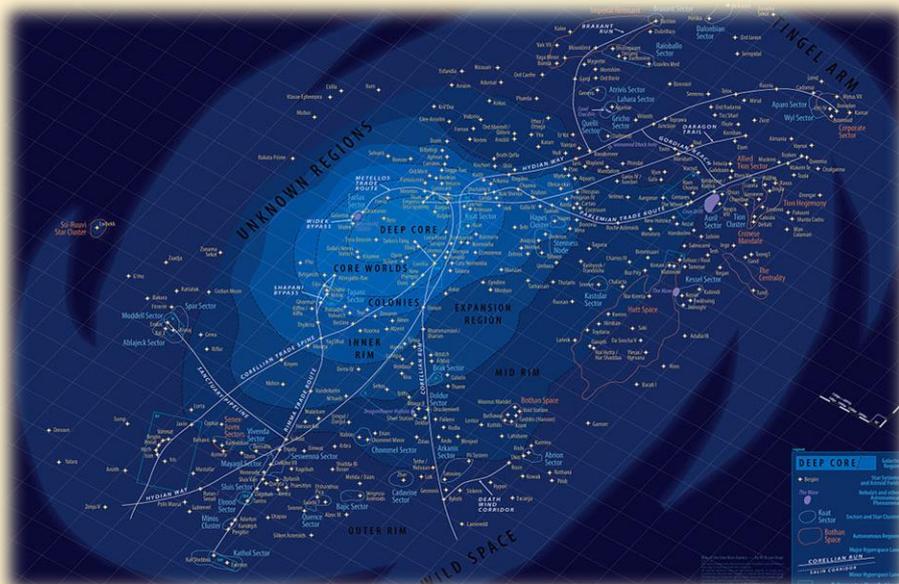


Figure 4 : Carte non-officielle de l'univers imaginaire de Star Wars

II. Un monde imaginaire entre « peur de la barbarie et triomphe de la peur » : Game of Thrones

L'œuvre de G.R.R Martin, Game of Thrones, aussi cruelle que fascinante, nous présente un monde riche et intrigant de par ses personnages mais aussi son ambiance générale. Il nous présente aussi, si nous creusons bien, un monde aux allégories géopolitiques et géoculturelles vis-à-vis du monde réel (1). L'univers du Trône de fer nous présente aussi un certain intérêt pour le voyage à travers ces différents lieux de tournage donnant une image fantastique de l'univers mais aussi par la diffusion globale de la série et un géotourisme non négligeable (2). Enfin, le monde de Martin nous berce de croyances confirmant cette volonté de voyage et d'immersion au sein de cet univers qui semble très réel (3).

1. Des allégories géopolitiques et géoculturelles du monde réel abordées implicitement

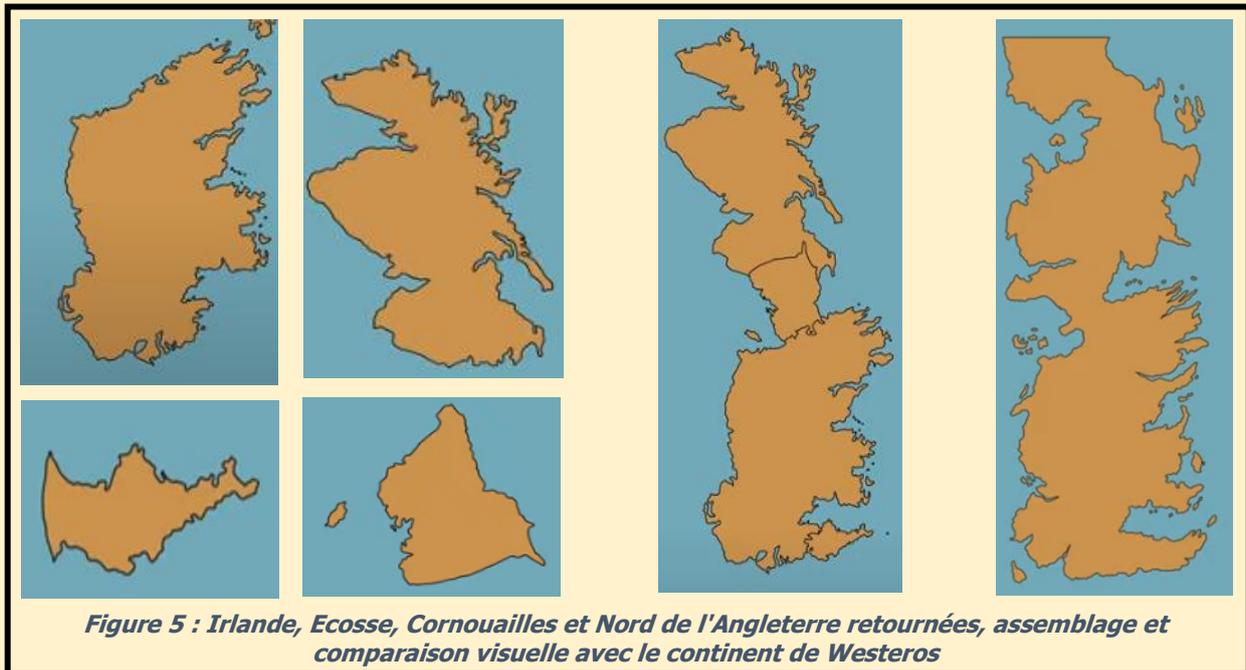
Le monde de Game of Thrones est un monde créé de toutes pièces, s'inscrivant donc dans le registre de la fantasy, mais qui a énormément de similitudes avec notre monde dans sa conception, morphologie et dans son histoire. En effet, la ressemblance principale frappant dès le début le spectateur est le lien clair et net avec les sociétés antiques et médiévales. Cependant, il existe bel et bien un lien aussi avec notre société contemporaine.

1.1 Un monde créé de toutes pièces ayant des similitudes avec notre monde

Le monde imaginaire de Game of Thrones est un monde vraiment très intéressant à étudier tant ce dernier apporte une richesse dans la fantasy mais aussi car il apporte une vision extérieure à notre monde de par ses retranscriptions implicites. En effet, parlons tout d'abord du continent principal : Westeros. Ce dernier est lui-même une copie, dans sa morphologie continentale, de deux pays joints situés en Europe : le Royaume-Uni et l'Irlande pour former un continent de la taille de l'Amérique du Sud au sein de l'univers. Plus précisément les étapes pour parvenir à créer le continent est le suivant. Tout d'abord, nous devons prendre l'Irlande et retourner le pays. Puis, vient l'Ecosse que nous retournons également et à laquelle on enlève toutes les îles superflues l'entourant. Ensuite, la Cornouailles que nous retournons aussi mais deux fois. Enfin, nous prenons le Nord de l'Angleterre exclusivement et nous délaissions le reste de l'Angleterre et le Pays de Galles, nous le retournons et nous le faisons pivoter vers la gauche. Avec l'assemblage, et des petits réajustements de ces différentes parties, nous pouvons observer le lien fort

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

de nos deux espaces et Westeros. C'est donc une réelle source d'inspiration pour l'auteur comme illustré sur la **figure 5**.



La carte du Royaume des Sept Couronnes ne tente pas de s'insérer dans notre planisphère mais elle tente d'en copier certains codes afin d'intriguer le spectateur et le lecteur. C'est cela qui a permis à cette œuvre de réunir bon nombre de spectateurs alors que le surnaturel « rebuterait ordinairement » comme l'affirme Pierre Mathieu doctorant à l'université Sorbonne Nouvelle à Paris 3 en 2016 ayant réalisé sa thèse sur « La sérialité à la série télévisée fantastique ». De plus, comme le souligne ce dernier, le titre originel de la saga littéraire de G.R.R Martin est *A Sonf of Ice And Fire*, « un chant de glace et de feu », rappelant sans conteste nos contrées froides dans le Nord et chaudes dans le Sud. En parlant de ces différentes contrées il convient de présenter le royaume de G.R.R Martin pour comprendre l'étendue géographique que nous avons en face de nous.

L'univers de Trône de Fer est en perpétuel évolution pour ce qui est de son histoire mais aussi de sa géographie. Ce dernier est centré sur « le Déroit », un bras de mer de quatre pieds de largeur, séparant deux continents : Westeros à l'ouest et Essos à l'est. La capitale du royaume de Westeros est Port Réal, ville portuaire littorale du déroit. Une cité d'Essos y fait face : il s'agit de la cité portuaire de Pentos, Des navires circulent chaque jour entre ces deux villes pour commercer comme



l'illustre la **figure 6** ci-dessus. Pour ce qui est de Westeros, sa longueur, du Nord au Sud, est le triple de sa largeur qui fait quatre pieds d'Ouest en Est. La moitié nord de Westeros a un climat froid avec des hivers rugueux et des cultures difficiles. Le climat au sud de Westeros, à l'inverse (et à Essos par ailleurs) est

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

doux et les cultures sont variées, sur la **figure 7** nous pouvons observer que l'étendue de Westeros est semblable au monde occidental de notre monde. Le royaume est composé de sept régions (Le Nord, Le Val d'Arryn, Le Conflans, Les Terres de l'Ouest, les Terres de la Couronne, les Terres de l'Orage, Dorne et le Bief). Enfin, à deux pieds de l'extrême Nord de Westeros a été construit, d'Ouest en Est, un gigantesque mur de glace qui sépare le monde connu des contrées inconnues. Appelé dans la série les terres « Au-delà du mur », ces dernières sont des contrées glacées en permanence, peuplées de sauvageons et de créatures légendaires, comme les Marcheurs Blancs...



Figure 7 : Westeros et ses différents royaumes

Réalisée par POTTIER Dylan - Etudiant en L3 de Géographie - 2020

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

A présent, le continent d'Essos. La longueur d'Essos, du Nord au Sud, est de six pieds et sa largeur, d'Est en Ouest, est trois fois plus importante. Seul sa partie littoral Nord est une région glacée. Le continent est parsemé de cités libres dirigées par des marchands en particulier sur son littoral Ouest. Parmi elles, figure la cité de Braavos, la « banque de fer » créé par d'anciens esclaves, située à l'extrême Nord du littoral bordant le Détroit. Le continent est assez semblable à l'Afrique avec des peuples sauvages comme les Dothraki et des territoires désertiques. De plus, les cités marchandes peuvent nous faire penser aux cités marchandes de la Mer Méditerranée (représentée ici par le Détroit) comme nous le montre la **figure 8**.



Figure 8 : Essos et les cités-libres

Enfin, les mers bordants ces deux grands ensembles continentaux sont la Mer Grelotte au Nord, la Mer d'Été au Sud et enfin, la Mer du Crépuscule à l'Ouest ne sachant pas ce qu'il y a plus loin à l'Ouest mais aussi à l'Est. Deux autres continents sont également présents mais sur lesquels nous avons encore trop peu d'informations : Sothoryos et Ulthos. Pour terminer il est assez visible que l'extrême sud de ces deux territoires se situe à la même latitude.

Le monde de Game of Thrones à travers sa morphologie et les deux continents principaux sont assez similaires au nôtre dans les principes de bases comme nous avons pu le voir. Cependant, ces sites ne sont pas les seuls liens que l'on peut faire avec notre univers et le monde imaginaire de G.R.R Martin. En effet, des liens avec nos sociétés antiques et médiévales sont également visibles.

1.2 Une réalité ancrée dans les sociétés antiques et médiévales

Le monde de Game of Thrones est parsemé d'éléments relevant de l'imaginaire mais aussi très liés à nos sociétés antiques et médiévales. En effet, G.R.R Martin a basé son œuvre sur un monde médiéval-fantastique s'inspirant donc librement du Moyen-Âge. Il est donc normal d'y retrouver autant de références et l'auteur ne

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

s'en est jamais caché. De ce fait, la source d'inspiration directe de G.R.R Martin est la Guerre des Deux-Roses ayant frappé l'Angleterre à la fin du Moyen-Âge. Ceci est clairement visible tant par l'histoire de la série mais aussi ses personnages. La Guerre des Deux-Roses a vu s'affronter pendant 30 ans en Angleterre de 1455 à 1485, deux familles : York et Lancaster pour la succession de la couronne d'Angleterre succédant aux Plantagenets. Il s'agit d'un affrontement entre deux prétendants pour un trône (et non de fer ici). Richard Plantagenêt, duc d'York dont l'emblème est une rose blanche et Henry de Lancaster dont l'emblème est la rose rouge. Cette guerre a fait près de 300 000 morts à travers tout le royaume. Rythmé par des pillages et des assassinats, la guerre se termine sur la victoire des Lancaster et le couronnement du roi Henry VII Tudor en 1485 ainsi qu'un mariage arrangé avec ce dernier et Elisabeth d'York. Cette histoire peut être totalement rapporté à celle de l'arrivée au pouvoir des Lannister suite à la mort du roi Robert Baratheon et la lutte menée à l'encontre des hommes de Ned Stark faisant place à la Guerre des Cinq Rois mettant en scène le roi Joeffrey Baratheon (fils de Robert officiellement mais en réalité du frère de la reine), Stannis Baratheon (frère cadet du roi Robert), Renly Baratheon (autre frère de Robert), Robb Stark (fils de Ned Stark menant sa rébellion suite à l'assassinat de son père) et Balon Greyjoy (roi des Îles de fer). Une bonne partie des personnages de cette guerre historique peuvent être identifiés à des personnes de la série. Tout d'abord, Marguerite d'Anjou, fille du roi de Naples (René I^{er} d'Anjou), est une femme belle et désirée. Afin d'avoir une paix durable dans le royaume, elle épouse le roi Henri VI et mettra au monde un fils suspecté d'être illégitime et d'être le fils du duc de Somerset. Richard Plantagenêt, duc d'York, gouvernant le royaume suite aux crises de démence d'Henri VI, suspecte la reine et la légitimité de son fils. Cette dernière est donc à l'origine du déclenchement de la Guerre des Deux-Roses en s'attaquant à l'armée des Plantagenêt ce qui la rend très rapidement impopulaire envers le peuple. C'est sans conteste la même histoire que Cersei Lannister. En effet, elle s'est mariée à Robert Baratheon pour assurer la paix dans le royaume, a eu un fils, Joeffrey Baratheon, suspecté d'être illégitime avec son frère jumeau Jaime Lannister. Ned Stark, alors Main du Roi à ce moment-là et gérant les affaires du royaume au nom du roi Robert Baratheon (festoyant, chassant et n'assumant pas réellement sa part de responsabilité), le découvre et la reine Cersei Lannister (nom d'ailleurs très proche des Lancaster), fait arrêter Ned Stark suite à la mort de son mari le roi, fait tuer ses partisans et initie la Guerre des Cinq Rois suite à l'assassinat de ce dernier. D'autres personnages peuvent être rapprochés entre l'histoire de la Guerre des Deux-Roses et la série mais nous n'allons pas les évoquer précisément ici comme Anne Neville et Sansa Stark. Cependant des personnages sont tirés d'autres lieux et époques comme Narsès et Tyrion Lannister, Daenarys Targaryen assez similaire à Cléopâtre, Brienne de Torth et Jeanne d'Arc, Melisandre et Raspoutine ou encore Gengis Khan et Khal Drogo.

A présent, il convient de parler du Mur de glace au Nord de Westeros. Suite à l'assemblage que nous avons fait auparavant (**figure 5**), nous pouvons voir qu'à l'endroit du grand Mur de glace de la série se trouve le mur d'Hadrien. Il convient de se demander si c'est une coïncidence ou non et l'auteur a affirmé que ceci était

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

fait exprès car c'est aussi une de ses sources d'inspirations. Ce dernier protégeait l'Empire romain des barbares du Nord. Autre référence que nous pouvons faire d'ores et déjà en lien avec l'Ancien Testament est que dans le Livre des Prophètes, le menace vient du Nord. Ce mur, qui était pendant longtemps, une des fortifications les mieux tenues par les romains a, à partir du IV^{ème} siècle, commencé à être négligé par ces derniers car l'Empire romain devient de moins en moins puissant et cesse d'envoyer des troupes pour le protéger. Ceci est sans rappeler le triste sort arrivant à la Garde de Nuit, dans lequel s'était un honneur d'être mais qui au fur et à mesure des siècles est devenu pour les bâtards, les indignes, les violeurs et autres criminels. A côté de ça les sauvageons eux, font toujours des raids en escaladant le mur.

Un autre point du monde imaginaire qui peut être transposé à notre monde médiéval est une forme d'acceptation de la part de la société de Game of Thrones face à une piraterie endémique, comme il était coutume de s'accommoder avant. Le pouvoir royal siégeant à Port-Réal, n'a en effet, ni la volonté, ni les moyens de faire face à cette piraterie sévissant dans l'ensemble des 7 Couronnes. Ceci est sans rappeler les mers de l'Europe médiévale avec une piraterie courante durant le XII-XIII^{ème} siècle avec une absence de « police régulière ».

Dernier point pouvant être rapporté à l'époque médiévale : les 7 Couronnes. En effet, il est intéressant de qualifier juridiquement le statut des 7 Couronnes et de se tourner vers l'histoire de la construction de l'Etat. Game of Thrones, basé sur un système pyramidal avec des rapports vassal/suzerain, a de petites maisons vassales à des maisons plus



Figure 9 : Les différentes maisons de Westeros par couronne présentant les relations vassal/suzerain

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

grandes étant leur maison suzeraine, rappelant bien sûr les petites et grandes maisons de notre monde à l'époque médiévale. Ces petites maisons se placent sous la protection de l'une des sept maisons principales des 7 Couronnes en échange d'un soutien militaire en cas de conflit, ces grandes maisons gouvernantes chacune, une des régions du royaume, présentées sur la **figure 7**. Il convient de constater que c'était le même schéma dans notre époque médiévale matérialisé dans la série par le fait de ployer le genou devant son suzerain. L'ensemble de ces maisons sont présentées sur la **figure 9**. De plus, cette structure médiévale féodale n'est pas sans rappeler la construction de l'Etat à la fin du Moyen-Âge. En effet, progressivement le Roi a cherché à construire sur ce système les bases de sa domination c'est ce qui s'est passé dans Game of Thrones avec Aegon I^{er} Targaryen ayant conquis et réunifié les « 7 » Couronnes (en réalité 6 étant donné que le royaume de Dorne a été lié au reste avec Daeron I^{er} surnommé le Jeune Dragon en référence au premier roi Conquérant) grâce à ces dragons ou encore sa descendante lointaine Daenerys Targaryen durant la temporalité de la saga. L'importance du roi des 7 Couronnes est d'ailleurs omniprésent avec l'année « 0 » représentant l'année de la Conquête d'Aegon en comparaison avec notre année « 0 » ayant diverses origines. Dans notre histoire et dans la saga, le Roi peut placer ses fidèles qui lui sont dévoués aux postes clés du royaume en tant que relais locaux de son pouvoir afin de consolider son domaine royal. Enfin, les rois se lient très souvent à une religion pour asseoir leur légitimité. C'est le cas des rois capétiens dans la construction de leur monarchie de droit divin avec le catholicisme et le Pape mais aussi le cas des rois Targaryen avec la Foi des Sept et plus tard le roi Tommen Baratheon et sa mère Cersei Lannister affirmant que « la foi et la couronne sont les deux piliers qui garantissent l'ordre sur terre et que les deux doivent se soutenir mutuellement ».

Citons aussi Stannis Baratheon s'appuyant sur la foi du dieu R'hllor pour asseoir sa souveraineté aussi. Enfin, avec la fin de la saison 8 de la saga, le départ d'Arya vers l'Ouest de Westeros en passant par la Mer du Crépuscule pourrait représenter Christophe Colomb partant dans la même direction à travers l'Atlantique.

Pour terminer, une petite allusion à l'Antiquité peut être évoqué entre le Titan de Braavos et le Colosse de Rhodes sur lequel l'auteur aurait pu s'inspirer. D'autant plus que la statue est en tenue spartiate rappelant les origines grecques. Enfin, le Titan



Figure 10 : Le Colosse de Rhodes (à gauche) et le Titan de Braavos (à droite)

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

et le Colosse servaient, tout deux, de point d'entrée à la ville comme le montre la **figure 10**.

L'œuvre de G.R.R Martin est donc bien sûr basée sur notre histoire antique et médiévale mais présente aussi des problématiques et des retranscriptions implicites contemporaines.

1.3 Des métaphores implicites dans la série vis-à-vis de la société contemporaine

S'il y a bien une phrase particulièrement connue même lorsque nous n'avons jamais vu ou lu *Game of Thrones*, c'est la suivante « Winter is coming » ou en français « L'Hiver vient ». Dans nos imaginaires mais également dans notre vie, l'hiver est synonyme de violence, de noirceur morale et physique. Cette locution traduit toutes les appréhensions des personnages de la saga qui, lorsqu'elle est dite, jette un froid dans les conversations. C'est aussi le cas dans la réalité, elle résume toutes nos appréhensions face à l'évolution d'un monde qui semble toujours plus chaotique et anxiogène mais elle reflète aussi la montée au sein de nos sociétés d'une culture de la peur gagnant de plus en plus l'ensemble des continents. L'hiver approche dans la série mais dans la vie réelle à l'inverse c'est le réchauffement qui gagne la planète. Les politiques eux-mêmes n'hésitent pas à utiliser *Game of Thrones* pour parler de géopolitique dans notre monde. Par exemple le premier ministre israélien (Benjamin Netanyahu) en 2015 a dit devant les deux chambres du Congrès des Etats-Unis « Les deux extrémismes que sont l'organisation de l'Etat islamiste et le régime de Téhéran se livrent à un jeu de trône mortel ». G.R.R Martin aboutit à une véritable réflexion géopolitique actuelle et inspire de nombreuses personnes qui reflète vraiment, de manière implicite bien entendu, notre fascination mais aussi notre peur à l'égard du système international chaotique qui est le nôtre. Si nous restons encore une fois concentrés sur notre géopolitique actuelle, la série n'est-elle pas une critique du temps présent, avec une réflexion sur la crise de légitimité du politique ou des politiques de notre monde ? « Les politiques voulant le bien sont impuissants et ceux qui sont purement cyniques peuvent survivre plus longtemps mais deviennent vite les victimes de leurs propres calculs » a dit en 2016, Dominique Moïsi dans son livre *La géopolitique des séries ou le triomphe de la peur*.

Une revue de politique étrangère américaine *Foreign Policy* a transposé le monde imaginaire de *Game of Thrones* à notre Moyen-Orient par ailleurs. Une ressemblance est frappante : l'ensemble de l'histoire avec ses alliances, trahisons etc dans cette guerre du trône n'a-t-elle pas une ressemblance flagrante avec ce qui se passe au Moyen-Orient actuellement avec un seul réel vainqueur dans *Game of Thrones* (mais aussi dans la réalité quand nous réfléchissons bien) qui est la mort elle-même ? Selon cette revue voici les liens actuels que nous pourrions faire entre la série et notre Moyen-Orient que Dominique Moïsi a également évoqué dans son livre :

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

- ❖ Les Lannister représentent l'Arabie Saoudite étant donné que c'est une famille extrêmement riche et puissante avec comme principe « La famille d'abord » et sont les faiseurs de rois par excellence.
- ❖ Les Stark représentent les mouvements d'opposition qui ont brièvement accédé au pouvoir au lendemain des « printemps arabes » avant d'être renversés rapidement. C'est sans rappeler l'histoire tragique de Ned Stark, personnage sympathique, attachant et droit.
- ❖ Les Baratheon représentent les autocrates arabes régnant côte à côte avec les Lannister mais cherchant à se trouver de nouveaux alliés vis-à-vis des troubles récents.
- ❖ Les Targaryen représentent les Etats-Unis eux-mêmes. Dynastie dragon venue de loin qui trônait autrefois sur le royaume de Westeros qui a une puissance de feu supérieure aux autres maisons (avec les dragons) équivalent aux drones contemporains garant de l'hégémonie américaine.
- ❖ Les Greyjoy représentent la Turquie, maison nostalgique de son apogée lorsqu'elle contrôlait la plupart des côtes de Westeros.
- ❖ Les Martell représentent l'Iran, maison distincte des autres de Westeros avec des origines ethniques diverses et fiers de leurs distinctions avec une haine contre les Lannister (représentant l'Arabie Saoudite) mais aussi les Tyrell.
- ❖ Les Tyrell représentent l'Israël, maison fière de son royaume bâti, riche et prospère et qui a trouvé une cause commune malgré leurs différences avec les Lannister.
- ❖ Les Sauvageons représentent les islamistes, installés au Nord du Mur et se définissant eux-mêmes comme « le peuple libre » refusant les règles du système.
- ❖ Les Marcheurs blancs, représentent eux Daech avec une tactique simple et efficace, ils agrandissent leur rang (dans la série en tuant des personnes et en les faisant se transformer en « spectre »), qui dans un contexte généralisé de violence au sein de Westeros, paraissent abominable en comparaison.
- ❖ Enfin, la Garde de Nuit représente les kurdes chargés de défendre Westeros de toute invasion venue du Nord du Mur (sauvageons, marcheurs blancs) même si en réalité cette dernière comparaison est quelques peu exagérée.

Encore une fois, l'ensemble de ces comparaisons sont issues de la revue géopolitique et ne sont pas réellement à prendre au sérieux mais permettent d'avoir un aperçu quant à l'intérêt contemporain que représente la série et de ses comparaisons possibles.

Dans le monde imaginaire de Martin, le transport d'esclave est très présent. En particulier dans une des baies d'Essos nommé la Baie des Serfs, nom très évocateur. Elle se situe au Sud d'Essos et est constituée de trois cités principales : Astapor, Yunkaï et Meereen comme le montre la **figure 11**. Ces trois cités exercent donc le commerce d'esclaves jusqu'à ce que Daenarys Targaryen ne libère les cités et renomme la Baie des Serfs en Baie des Dragons et abolissant l'esclavage. La prohibition de l'esclavage de la série fait bien sur allusion à celle internationale lancée en 1950 par la CEDH (Cour Européenne des Droits de l'Homme) en Europe

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

mais aussi et surtout l'article 99 de la CNUDM (Convention des Nations Unies sur les Droits de la Mer) à Montego Bay en 1982. Cependant, nous ne pouvons pas réellement comparer Game of Thrones et notre société contemporaine vis-à-vis du transport car notre monde a dépassé la dichotomie de la série (Etats pratiquant l'esclavage et Etats ne le pratiquant pas), étant donné que l'immense majorité des Etats adhèrent à cette vision abolitionniste.



Figure 11 : Carte de la Baie des Serfs de Game of Thrones

Lorsque nous parlons du mur de la série, il est inconcevable de ne pas parler des murs de la réalité séparant deux Etats, deux peuples. Historiquement, la frontière a toujours été considérée comme une protection d'une communauté contre l'hégémonie d'une autre. Les frontières, au sens juridique, ne sont pas figées dans notre monde étant donné que 10% d'entre-elles n'étaient pas présentes il y a 25 ans. Ceci est naturellement dû à la multiplication du nombre d'Etat et le monde compte aujourd'hui à peu près 250 000 km de frontières terrestres parmi lesquelles 16% sont fermées. Pour ce qui est de Game of Thrones, l'auteur a choisi de prendre le Mur pour objet de séparation en lien avec l'actualité mais aussi notre passé (avec le Mur d'Hadrien par ailleurs). Ce mur est haut de 245m et de 482 km de longueur et divise donc Westeros en deux comme évoqué précédemment avec « l'Au-delà du Mur » et le Sud. Dans son histoire, lorsque le mur a été construit durant l'Âge des Héros (des milliers d'années avant l'unification des 7 Couronnes) par Brandon Stark, premier Stark connu, les personnes reniant l'autorité du roi du Nord, sont partis s'exiler au-delà du mur et sont aujourd'hui connus sous le nom de sauvageons dont nous avons déjà parlé. Cependant, au fur et à mesure des générations de sauvageons, ces derniers ont escaladé le Mur pour faire des pillages dans les villages les plus au Nord et sont envieux de la richesse qui est au Sud car

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

en réalité ils sont justes nés du mauvais côté du mur comme la plupart des personnes qui sont dans des pays pauvres au sein de notre monde et nés du mauvais côté d'un mur. Nous pouvons également parler des réfugiés, thème central de l'actualité qu'ils soient climatiques, politiques, de guerre... c'est aussi un des thèmes centraux à un moment de la série lorsque les sauvages pour se prémunir de la Mort venant du Nord (les Marcheurs Blancs), veulent traverser le Mur pour en échapper. Ici, les réfugiés viennent du Nord et non du Sud comme nous pouvons le voir dans notre actualité. Ceci Jon Snow, l'a vite compris : s'ils ne les accueillent pas ils agrandiront l'armée de spectres des Marcheurs Blancs. A travers ce passage de la série, nous pourrions clairement comparer Jon Snow et Angela Merkel œuvrant tous deux à travers un devoir moral.

Pour terminer cette partie fastidieuse mais intéressante, il convient d'évoquer les différentes mers et le droit de la mer dans Game of Thrones. En effet, la série est imprégnée d'une réelle dimension maritime avec deux continents bordés par d'immenses étendues marines et très stratégiques comme vu précédemment. Une analogie peut être faite en lien avec ce que nous avons énoncé précédemment pour ce qui est des différentes mers. Les Mers du Crépuscule et d'Été peuvent représenter l'Atlantique, la Mer de Jade, l'Océan Indien et Pacifique, la Mer Grelotte, les Mers du Nord, Baltique et l'Océan arctique et enfin le Détroit, comme dit précédemment, la Méditerranée (figure 12). Cette comparaison peut aussi être combinée à d'autres facteurs (climat, culture) permettant d'assimiler Westeros à l'Europe du Nord et Essos à une Europe plus méridionale (Italie, Grèce, Malte, Chypre), au Proche-Orient (Turquie, Syrie...) et au continent nord-africain (Égypte...). Il n'apparaît pas clairement de droit maritime dans l'univers mais seul quelques institutions comme l'existence du Seigneur de la Mer, dirigeant de la ville de Braavos à la tête de la ville et de sa flotte de guerre et de commerce rappelant bien sûr le « First Sea Lord » du Royaume-Uni créé en 1828 commandant la marine militaire britannique. En mélangeant diverses origines, allusions détournées de faits d'actualité, Martin parvient à créer un univers barbare mais intrigant réussissant à captiver un très large public.

Figure 12 : Les différentes mers dans Game of Thrones



Realisée par POTTIER Dylan - Etudiant en L3 de Géographie - 2020

2. Une mondialisation particulière de l'œuvre de G.R.R Martin pour et par les adulateurs

L'œuvre de G.R.R Martin a parcouru le monde entier tant elle a marqué les esprits. Tout d'abord grâce aux différents lieux de tournage de la série qui lui permirent de transporter le spectateur à travers le monde mais aussi son propre monde. Spectateurs qui vont d'eux-mêmes voir ces lieux au point de constituer un véritable « géotourisme de série ». Enfin, elle a aussi pu parcourir le monde par sa diffusion globale à travers presque tous les pays du monde endossant véritablement son rôle de série mère dans l'histoire.

2.1 Les lieux de tournages de la série Game of Thrones dans le monde

Le tournage de la série culte réalisée par D.B Weiss et David Benioff a nécessité durant l'ensemble des saisons plusieurs équipes de tournage dispersées partout en Europe. En effet, avec la multitude de paysages à faire apparaître dans la série, cette dernière a besoin de trois équipes de tournage filmant en parallèle dans ces différents lieux européens. Ces lieux de tournage sont très européenocentrés de par les facilités de tournage au sein des pays européens notamment mais aussi de par la proximité de ces différents lieux de tournage ne nécessitant pas d'énormes coût de transport. Pourtant, la série diffusée sur la chaîne d'HBO est l'une des plus importantes de l'histoire de la télévision et bénéficie de 5 à 10 millions de dollars par épisode ce qui est colossal. Il est intéressant de parler du budget de la série lorsque nous parlons de lieux de tournage car ces derniers nécessitent parfois un budget colossal pour faire voyager le spectateur et ne pas faire une photographie simple du paysage. Ceci passe notamment par la CGI (effets spéciaux numériques). La saison 8 a même eu un budget de 15 millions de dollars par épisode soit 90 millions pour les 6 épisodes. Ceci est pour les effets spéciaux, les aléas des décors naturels dont nous parlons mais aussi le salaire des acteurs (plus de 1,1 million de dollars par épisode pour les cinq principaux). Cependant cet investissement pour HBO de la série est totalement rentable avec une entrée d'un milliard de dollars par an. C'est aussi la série la plus récompensée des Emmy awards avec au total 38 prix.

Concernant, les lieux de tournages à présent, comme nous l'avons dit juste avant, il s'agit de lieux très européenocentrés, plus précisément dans les pays figurant **figure 13**. C'est



Figure 13 : Carte des lieux de tournages de la série Game of Thrones

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

en effet en Islande, Irlande du Nord, Ecosse, Croatie, Espagne, à Malte et au Maroc que les intrigues du Trône de fer ont été tournées. Certains pays ont bien sûr été plus sollicités que d'autres comme l'Irlande du Nord, la Croatie ou encore l'Islande, mais ils ont tous leur importance dans la représentation que les équipes de tournage ont voulu représenter. Tout d'abord, l'Islande s'est vu être appropriée par les équipes de tournage avec des paysages servant particulièrement l'intrigue de Jon Snow et du Nord de Westeros. C'est aussi en Islande que des scènes entre Arya Stark et Sandor Clegane ont été tournées comme l'indique la carte ci-dessus présentant certains de ces lieux de tournage (figure 14). La péninsule Dyrhólaey a servi à représenter l'une des forteresses protégeant le mur à savoir, Fort-Levant avec ses plages de sables noirs si connues comme le montre la figure 15. Vient ensuite le glacier Svínafellsjökull



Figure 14 : Carte des lieux de tournage en Islande



Figure 15 : Péninsule de Dyrhólaey à gauche et Fort-Levant à droite

qui a servi à représenter le Poing des Premiers Hommes sommet rocheux Au-delà du Mur. D'autres sites, tout aussi extraordinaires peuvent être observés comme la grotte de Grjótagjá, une grotte créée par des coulées de lave et qui renferme une source d'eau chaude et est devenue suite à la série, un hot spot très prisé par les touristes. C'est aussi le cas du Mont Kirkjufell représentant les Contrées de l'éternel hiver, lieu de vie des Enfants de la forêt mais aussi des Marcheurs Blancs (figure 16). D'autres sites comme la lagune de Fjallsálrón, le canyon Fjaðrárglúfur, la cascade de Skógafoss ont aussi été des lieux de tournage pour la série.



Figure 16 : Le Mont Kirkjufell à gauche et les Contrées de l'éternel hiver à droite

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

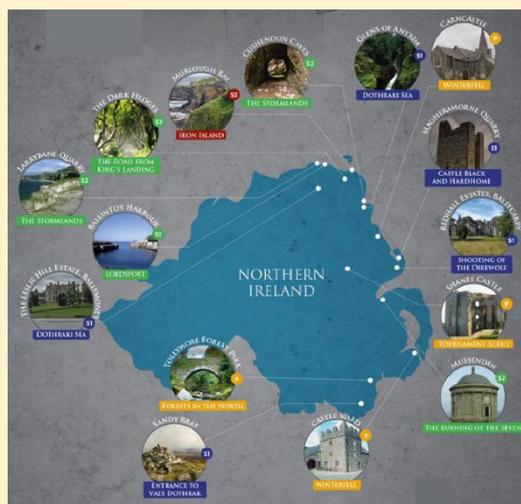


Figure 17 : Carte des lieux de tournage en Irlande du Nord

Pour l'Irlande du Nord (figure 17), espace encore plus sollicité par la série, de nombreux paysages ont été pris avec les plus connus comme The Dark Hedges avec ses hêtres tortueux qui servaient pour la route royale reliant Châteaunoir et Port-Réal (figure 18).

C'est aussi le cas du village de pêcheurs de Ballintoy accueillant la capitale des îles de fer, Pyk mais aussi du château du XVIII^{ème} siècle, Castle Ward représentant le château des Stark, Winterfell. Citons aussi la baie de Murlough utilisée pour deux petites scènes, celle de la chevauchée entre Theon et sa sœur Yara Greyjoy mais aussi la rencontre de Tyrion et Jorah sur



Figure 19 : The Dark Hedges à gauche et la Route royale à droite

Essos, soit deux espaces totalement différents et lointains. Un parking aussi a été utilisé pour le décor du camp de Renly Baratheon de Carrick-a-Rede (figure 19). Citons aussi les grottes de Cushendun, Port Stewart mais aussi et surtout un des autres sites très connus celui de la plage de Downhill là où a été tournée la scène où



Figure 18 : Parking de Carrick-a-Rede à gauche et le camp de Renly Baratheon à droite

les idoles des Sept Dieux de la Foi des Sept ont été brûlés par Stannis et Mélisandre

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

avec en fond le château Targaryen de Peyredragon avec une photographie impressionnante (figure 20).



Figure 20 : Downhill à gauche et plage de Peyredragon à droite



Figure 22 : Carte des lieux de tournage en Croatie

Enfin, dernier pays très prisé, la Croatie a également une forte importance dans les lieux de tournage de la série représentant des lieux très importants dans Game of Thrones (figure 21). Tout d'abord, à Šibenik, le siège de la Banque de Fer à Braavos est représenté par la Cathédrale St. James. Citons aussi l'architecture unique de Split : le palais de Dioclétien représentant la ville de Meereen, inscrit au patrimoine mondial de l'UNESCO et étant l'un des plus beaux vestiges de l'Empire romain et étant également un des plus grands et des mieux préservés. De plus, le centre-ville médiéval de la ville s'est développé dans les murs du palais et réutilisant ses pierres. De plus, les fondations du palais se visitent aussi et ont servi de décors pour de nombreux intérieurs lors de la série : c'est là que les esclaves de Meereen se cachent, là que les dragons de Daenarys ont été enfermés pendant un temps et que les fils de la harpie de Meereen y mènent leur révolte. Autour de la ville de Split se trouve également une carrière blanche et la forteresse de Klis devenant le mur d'enceinte de Meereen (figure 22).



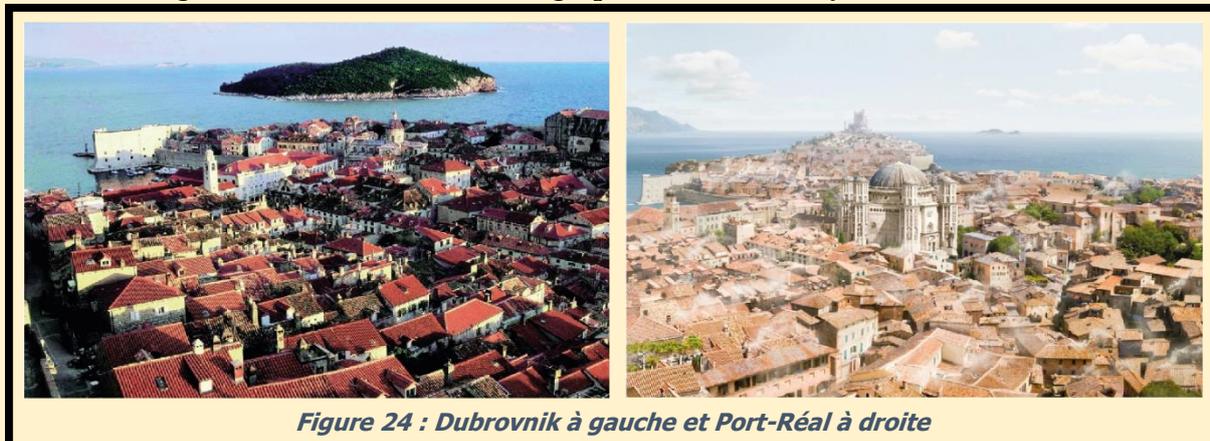
Figure 21 : Forteresse de Klis à gauche et enceinte de Meereen à droite

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

Autre lieu de tournage, les scènes montrant Braavos ont été tournées à Kaštel Gomilica. Citons aussi l'Arboretum de Trsteno dans la ville du même nom construit au XV^{ème} siècle par les di Gozze, noble famille croate. Des milliers d'espèces de plantes rares et exotiques récoltées dans le monde entier y sont localisées. De plus, un pavillon est présent dans cet espace, que nous identifions parfaitement bien dans la série (**figure 23**). En effet, Olenna Tyrel et Margaery Tyrell y tiennent leur cour dans les jardins du Donjon Rouge étant originaire d'une région avec une végétation abondante : le Bief.



Enfin, lieu le plus important de Croatie, Dubrovnik, perle de l'Adriatique en particulier suite à la série Game of Thrones qui a particulièrement augmenté la notoriété de la ville. En effet, cette dernière a accueilli la capitale de Westeros, Port-Réal depuis la saison 2. La qualité de l'architecture et sa richesse fait que la ville a été choisie pour représenter Port-Réal (**figure 24**). En face de la ville, l'île de Lokrum a également servi au tournage pour la cité de Qarth.



Bien sûr d'autres pays, comme l'évoque la **figure 13**, sont utilisés pour les paysages de la série comme l'Espagne servant à la représentation de plusieurs espaces dans la série notamment Dorne, l'Écosse et Malte également ou encore le Maroc. L'ensemble de ces lieux de tournage ont fait apparaître un réel géotourisme lié à la série.

2.2 Un tourisme de série à ne pas négliger

Avec une trentaine de lieux de tournages dans le monde, Game of Thrones est un véritable outil d'attraction touristique pour les pays les ayant accueillis. C'est le

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

cas de tous les pays cités juste auparavant. Etudier le set-jetting (tendance à voyager vers des destinations que l'on voit pour la première fois dans les films) des séries ici, est très intéressant vis-à-vis des migrants touristiques dans ces lieux étant donné que les Etats eux-mêmes, ont créé des circuits touristiques dédiés. Game of Thrones présente la meilleure brochure de voyage du monde ou plutôt d'Europe. La série de HBO a particulièrement fait augmenter les fréquentations de plusieurs destinations touristiques. Les sites de voyage comme TripAdvisor en ont également profité en proposant des voyages vers ces lieux si importants dans le cœur des adulateurs. De ce fait, dans ces pays les recherches de voyage ont explosé et ce géotourisme est très clairement visible. En Islande déjà, depuis le début de la série en 2011, le site a enregistré une progression de 531% des recherches pour l'île volcanique. Les personnes étaient d'origine américaines (+684%) et britannique (+379%). Le nombre de touristes en Islande a augmenté naturellement passant de 500 000 personnes en 2013 à 1,77 million en 2016. Un phénomène de set-jetting non négligeable pour le pays. Ce phénomène est d'ailleurs de plus en plus important avec un nombre de 40 millions de set-jetteurs dans le monde en 2012 selon une étude de Tourism Competitive Intelligence. L'Irlande du Nord, quant à elle, estime que la série Game of Thrones lui a rapporté 111 millions d'euros en retombées touristiques depuis le début de la série et a généré 1 000 emplois. Pour ce qui est de l'Espagne, Osuna, à l'Est de Séville a compris 86 000 espagnols qui espéraient avoir un rôle de figurant dans les scènes y étant tournées. Toujours selon TripAdvisor, il est intéressant de voir quels sont les sites touristiques les plus recherchés par les adulateurs de Game of Thrones. En premier Vik et la Péninsule de Dyrhólaey dont nous avons parlé plus tôt en Islande avec ses plages de sable noir, ses falaises abruptes et ses colonnes de lave sculptées par la mer. Entre 2012 et 2016, sa fréquentation a augmenté de 1300% quant à l'île entre 2010 et 2014, sa fréquentation a augmenté de 100%. Pour ce qui est de l'Espagne en plus de la ville d'Osuna, le château de Zafra (**figure 25**), représentant la Tour de la Joie de Game of Thrones bâtie sur un éperon rocheux apparaissant dans la saison 6, a vu sa fréquentation augmentée de 488% dans les recherches de TripAdvisor. Pour revenir à Osuna, ses arènes ont vu une augmentation de 215% depuis 2013. La ville est même en train de créer un concept de casque de réalité virtuelle pour survoler les arènes à dos de dragon. Ce concept pousserait encore davantage l'idée que nous évoquons depuis le début : l'immersion dans un monde imaginaire. Dernière ville d'Espagne, Gérone depuis le début de la saison 6 a augmenté de 62%. L'Irlande du Nord a elle, clairement basée une partie de son économie sur le géotourisme lié au set-jetting de la série. Tout d'abord avec ses lieux de tournages qui ont vu leur fréquentation augmenter suite à la série avec une hausse de 229% pour The Dark Hedges évoqué précédemment. Le district dans



Figure 25 : Château de Zafra

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

lequel se trouve ce lieu favori pour les adulateurs de la série, le district d'Antrim et Newtownabbey a vu sa fréquentation augmenter à plus de 300% entre 2011 et 2014. De plus des dizaines de tours sont organisés chaque jour alliant découverte des différents lieux de tournage de la série mais aussi activités inspirées de cette dernière. Un circuit a été créé pour visiter l'ensemble des lieux de tournage de la série en Irlande du Nord (figure 26).

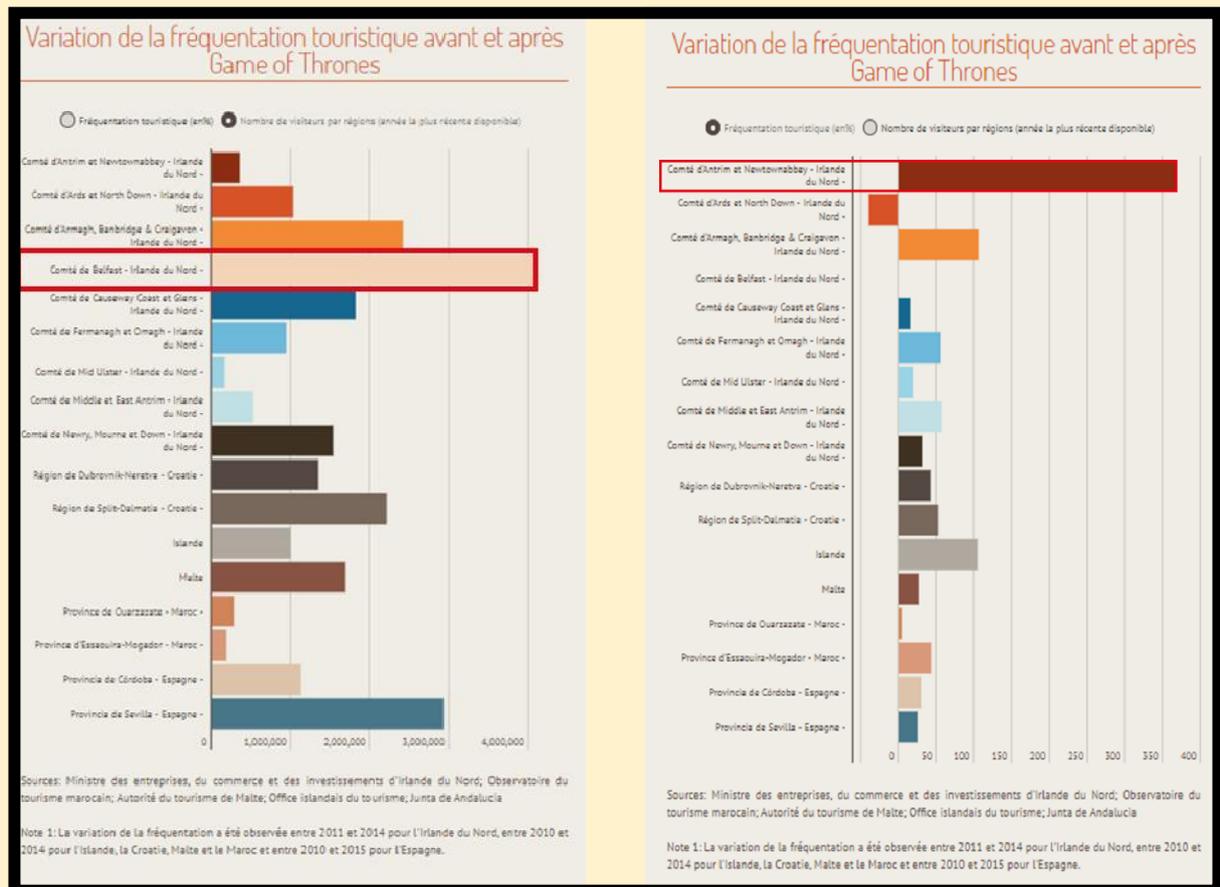
Figure 26 : Circuit touristique de Game of Thrones en Irlande du Nord



Enfin, pour ce qui est de la Croatie avec un tourisme comptant pour 20% de son PIB, le pays subit ce type de géotourisme pour s'immerger un peu plus dans le monde imaginaire de Game of Thrones. En effet, Dubrovnik, accueillant la capitale des 7 Couronnes, a eu une part de touristes qui a augmenté entre 2010 et 2014 de 42% dans la ville croate. La ville a par ailleurs dû imposer un plafond de visiteurs face à l'afflux capital lié à la série. Pour récapituler tout ce que nous venons d'évoquer, l'ensemble de ces chiffres peut être visible sur les graphiques ci-dessous issus du Ministère des entreprises, du commerce et des investissements d'Irlande du Nord, l'Observatoire du tourisme marocain, l'Autorité du tourisme de Malte, l'Office islandais du tourisme et la Junte d'Andalousie. Par exemple en nombre de touristes bruts, le comté de Belfast en Irlande du Nord comprend le plus fort effectif parmi les espaces représentés sur le graphique avec 4 066 914 touristes. En termes de fréquentation touristique en pourcentage, c'est le Comté d'Antrim et Newtownabbey en Irlande du Nord, avec son circuit présenté ci-dessus par ailleurs, qui compte la plus forte proportion (366%) (figure 27). Ce tourisme de série ou set-jetting, est donc clairement visible et permet à l'homme de s'évader et d'entrer dans

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

un nouveau monde et cela touche énormément de personnes à travers le monde étant donné l'étendue des visionnages de la série à travers le monde.



2.3 Une diffusion globale et une économie mondialisée

Figure 27 : Graphiques de la variation de la fréquentation touristique avant et après Game of Thrones

La raison du succès mondial de la série mère, Game of Thrones, réside dans sa part de visionnage à travers le monde. En effet, avec une diffusion dans 186 pays, la série, lancée en 2011, a énormément fait parler d'elle et a permis à bon nombre de personnes à travers le monde de s'échapper le temps de huit saisons dans un nouveau monde tout aussi tumultueux. En 2014, cette dernière est d'ailleurs devenue la série la plus regardée sur HBO détrônant les Sopranos. Par exemple, le dernier épisode de la saison 7 a été suivi en direct par 16,5 millions de personnes aux Etats-Unis ce qui est un véritable record pour une série télévisée. Selon HBO, en moyenne la dernière saison de Game of Thrones a été regardé par plus de 30 millions de personnes outre-Atlantique. A cela s'ajoute le piratage. En effet, ce dernier est estimé à plus d'1 milliard seulement pour la saison 7 ce qui est encore une fois, un record. Les abonnements d'HBO grâce à cette série ont permis à la plateforme de faire grimper ses abonnements de 33% entre 2011 et 2016 ce qui veut dire 5 milliards de dollars. A cela s'ajoute également les ventes de coffrets de DVD étant par exemple, en France, le produit le plus vendu lors du Amazon Prime Day de 2015. Game of Thrones est le seul programme d'HBO dans le top 100 mais

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

est quand même à la première place dans les plus fortes audiences aux États-Unis durant la saison 2018-2019. En effet, précédant la finale du Superbowl du football américain avec 25%, la série a eu la plus grosse part d'audience durant cette saison. Cependant, la série ne dépasse pas le Superbowl en termes de téléspectateurs avec 15 319 000 contre 19 276 000 selon Variety.

Plus précisément ses audiences sont en constante évolution de la saison 1 à 8. Par exemple, le dernier épisode de la saison 7 avait rassemblé 12,07 millions de téléspectateurs en prime time (figure 28). De plus, l'ensemble des épisodes de la saison 7 a rassemblé en moyenne plus de 30 millions de spectateurs toutes plateformes confondues (dont le service de streaming HBOGo). Game of Thrones est donc bel et bien, la série la plus regardée de HBO.

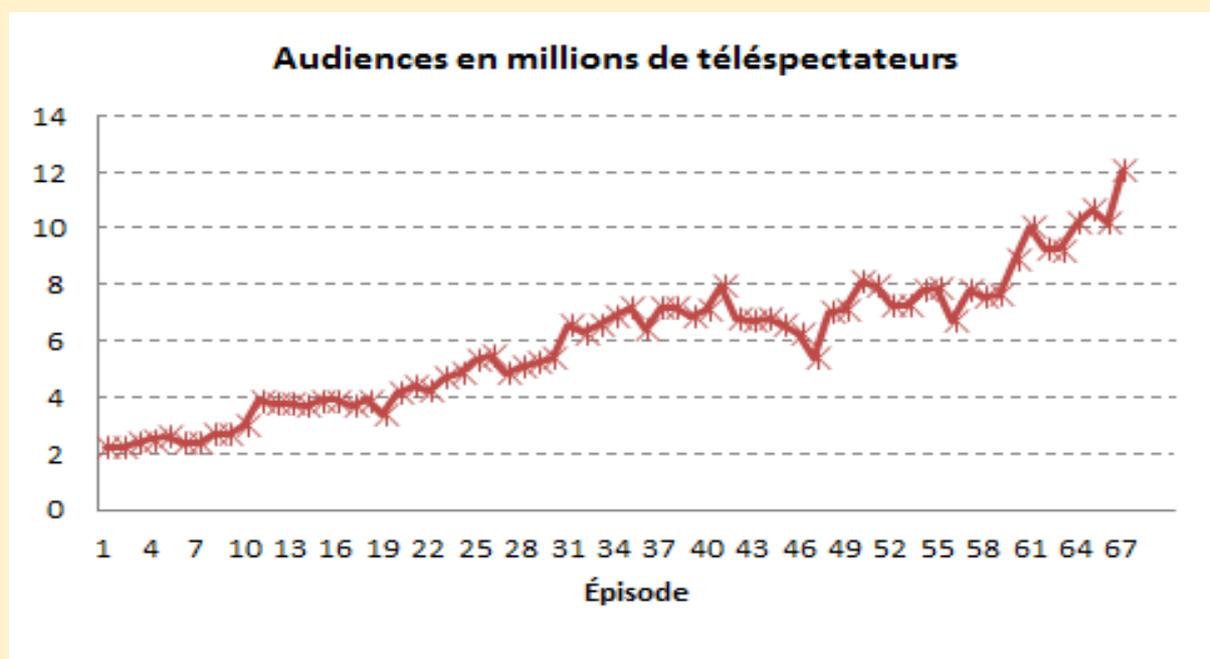


Figure 28 : Audiences en millions de téléspectateurs en prime time

Pour revenir sur les chiffres de piratage et en revenant au premier épisode de la saison 3 de Game of Thrones, quelques heures seulement après sa diffusion sur HBO, ce dernier a été téléchargé à plus d'un million de fois sur BitTorrent. La série avait d'ailleurs été élue, « série la plus piratée de 2012 ». Grâce au site Torrent Freak nous savons qu'en 2012, que quelques heures après la diffusion du premier épisode de la saison 3 encore une fois, 163 088 personnes se partageaient un seul fichier et que ce dernier a battu les records de partage avec 110 303 personnes qui partageaient une copie complète alors que 52 768 téléchargeaient

#	Country	%	City	%
1	United States	12.9%	London	4.3%
2	United Kingdom	11.5%	Paris	3.2%
3	Australia	9.9%	Sydney	3.0%
4	Canada	7.4%	Melbourne	3.0%
5	France	4.4%	Amsterdam	2.2%
6	The Netherlands	4.2%	Athens	1.8%
7	Spain	3.2%	Stockholm	1.6%
8	Sweden	3.0%	Madrid	1.6%
9	Philippines	2.6%	Perth	1.5%
10	Norway	2.5%	Singapore	1.3%

Figure 29 : Part des téléchargements illégaux suite au premier épisode de la Saison 3 de Game of Thrones

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

encore l'épisode. Moins de 24 heures après la diffusion de l'épisode, ce dernier avait déjà été téléchargé plus d'un million de fois avec les Etats-Unis en tête. En effet, du fait de l'abonnement payant de la chaîne diffusant l'épisode, 12,9% des téléchargements étaient pour Game of Thrones. Le Royaume-Uni était en seconde place avec 11,5%, l'Australie avec 9%, le Canada avec 7,4% et la France avec 4,4%. Il est important de noter aussi le classement des villes avec Paris classée deuxième suivant Londres (figure 29).

La série Game of Thrones présente donc une mondialisation particulière de par ses lieux de tournage, son set-jetting mais également sa diffusion mondiale comme le montre la carte ci-dessous (figure 30). Cette mondialisation permet aux fans de la série d'être intégrés dans un nouveau monde mais ceci est encore plus marqué lorsque ce dernier est en immersion dans un monde par l'intermédiaire des croyances faisant partie intégrante de l'univers imaginaire et semblant très réelles.

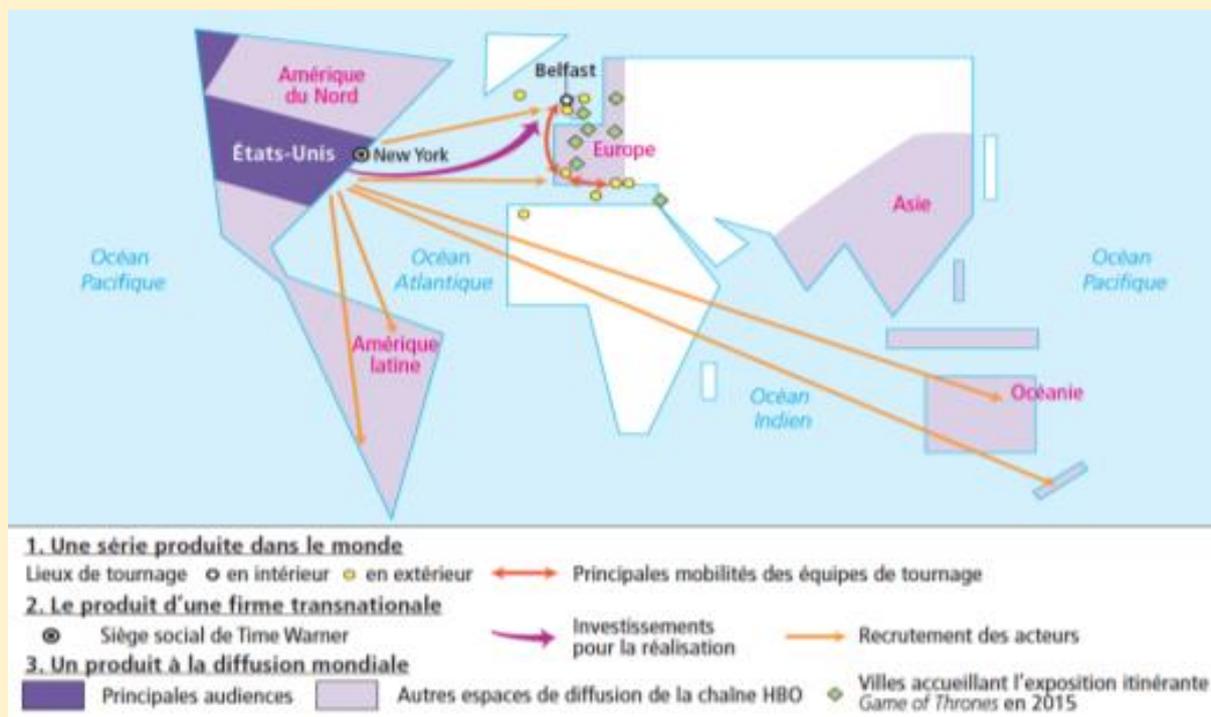


Figure 30 : Carte de la mondialisation de la série Game of Thrones

3. Les croyances autour de ce monde imaginaire : une volonté d'immersion dans un univers qui semble très réel

Le monde imaginaire de Game of Thrones présente de nombreux aspects surnaturels comme énoncé auparavant. Cependant, c'est par le surnaturel que l'immersion se fait majoritairement car les personnes entrent dans cet univers et y croient. Cette immersion se manifeste à travers la croyance envers l'univers lui-même avec un monde semblant très réel. Enfin, les croyances et les religions des personnages eux-mêmes nous font entrer dans l'univers de G.R.R Martin.

3.1 Le surgissement du surnaturel

Le monde fictionnel déployé dans *Game of Thrones* n'est pas une copie de celui du spectateur explicitement en effet, mais ce dernier semble avoir cependant un impact sur le spectateur. En effet, le surnaturel entre dans la vie de ce dernier par l'intermédiaire de la série et le rapport qu'il entretient avec lui le tient en haleine tout le long des intrigues politiques qui elles, semblent très réelles et le spectateur les interprète lui-même à sa propre façon. Tout le monde sait que dragons, sorciers et autres morts revenant à la vie ne se conçoivent pas réellement. C'est ce qui anime les personnages de *Game of Thrones* et pourtant, ces derniers sont aussi surpris par le surgissement d'un surnaturel dont seules les légendes (tout comme les nôtres) et quelques rares reliques attestent de l'existence passée. La série *Game of Thrones*, dans une certaine mesure participe donc à nous faire entrer en immersion dans un univers diégétique ne tentant pas de copier notre monde, mais tentant de nous montrer que le surnaturel peut surgir de la même manière dans un univers créé de toute pièce qui a pourtant exclu lui aussi, toute forme de magie de ses représentations mentales.

Pour se faire accepter du spectateur, la série joue subtilement avec ce schéma. En effet, le surnaturel s'y fait tout d'abord le moins présent possible avec comme ouverture durant le pilote de la série, une scène dans les bois localisés « Au-delà du Mur » lors d'une patrouille de trois membres de la Garde de Nuit. Ces derniers ont vu un groupe de sauvages massacrés et découpés. Les membres, sont ensuite pris par surprise par des monstres humanoïdes blancs aux yeux bleus tuant sans merci et qui laissent un seul membre s'échapper exclusivement, les autres ayant été tués. Nous apprendrons plus tard que ce surgissement du surnaturel durant les premières minutes de l'épisode premier était en réalité la première apparition des Marcheuses Blancs, ennemi surnaturel de la série. Le seul survivant sera par la suite exécuté pour désertion et l'histoire qu'il a raconté à propos des Marcheuses Blancs n'a pas été prise au sérieux.

Autres aspects surnaturels mais n'étant pas considérés comme surnaturel par les personnages, les œufs de dragons de Daenerys fossilisés. En effet, malgré la fossilisation de ces œufs, il n'est jamais venu à l'esprit pour les membres entourant la Khaleesi que ces œufs représentaient un passé cerné de magie et de surnaturel pour autant et ceci faisait partie de l'histoire et non des légendes. Même constat pour les loups géants des enfants Stark de taille exponentielle vis-à-vis de simples loups ou chiens. Chose que nous spectateurs, remarquons directement tant nous sommes immiscés dans l'histoire. Le récit de la série rejoint donc les récits fantastiques classiques comme *Dracula* avec une attente jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de doute possible quant à la présence de ces légendes surnaturelles. Même si en réalité, le doute n'est plus possible à la fin de la première saison et l'affirmation du surnaturel arrivant assez tôt dans l'intrigue de la série. Ce dernier faisant partie intégrante du récit et mettant sur le même plan, spectateurs et personnages ancrant encore plus dans nos mémoires ce sentiment d'immersion. Le surnaturel est donc bel et bien présent dans ce monde fictionnel et les saisons suivantes la première jusqu'à la 8^{ème} ont détaillés l'ensemble des rebondissements et l'histoire

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

de l'origine du surnaturel dans la série. Cette dimension surnaturelle nous fait donc entrer dans un monde gouverner de magie mais dans lequel nous faisons partie intégrante, cependant ceci est aussi accentué de par le monde créé qui semble très réel à première vue.

3.2 Un monde créé qui semble très réel et auquel on croit : retour sur le générique de la série

La série de D.B Weiss et David Benioff nous fait entrer dans un univers au succès mondial de par leur choix astucieux de mise en scène. En effet, l'univers est situé à mi-distance entre celui des jeux-vidéos et celui des séries traditionnelles. Dès le générique, tout est en mouvement perpétuel. Ce mouvement perpétuel est aussi visible à chaque épisode au sens visuel du terme et c'est à nous d'en comprendre les significations. Ce générique contient des sons se faisant peu entendre mais ne laissant pas moins une place centrale faisant écho à la construction même de cette séquence, ce qui accentue l'aspect réel du monde. Le générique nous montre la carte du monde de Game of Thrones avec le monde « civilisé » en premier lieu, Westeros. Nous comprenons directement que ce dernier va être l'espace dans lequel se place l'essentiel des intrigues de la série et va se dérouler l'évolution des personnages. Nous comprenons alors que ces derniers vont évoluer dans un planisphère n'ayant cependant rien à voir avec notre monde réel. La traversée ludique de cet univers à travers le générique accentue le fait de croire à la réalité du monde. La forme que prend la carte des 7 Couronnes n'est sans rappeler celles des jeux de stratégie guerrière, d'où notre comparaison avec le monde des jeux-vidéos. La carte est aussi loin d'être plate mais n'est pas de la forme d'un globe terrestre non plus. Elle semble en réalité tournée vers l'intérieur d'une sphère armillaire, ancien instrument d'astronomie composé de cercles concentriques dont

le but est de définir la position des planètes les unes par rapports aux autres (figure 31). Ces cercles de métal ornés des blasons des grandes familles de Westeros bougent et de leur mouvement font émerger un bruit métallique renvoyant bien sûr aux rouages dont chaque ville de la carte est composée. Une référence à Leonard de Vinci est également visible dans le générique implicitement. En effet, de la carte en deux dimensions s'élèvent des bâtisses parfois impressionnantes rappelant les machines de cet homme d'esprit. Le crépitement d'un feu peut être également entendu et est ensuite matérialisé par le soleil se trouvant au centre de la sphère armillaire. Ce dernier peut faire référence à une cosmologie interne aux croyances qui ont cours à Westeros et qu'un personnage évoquera en précisant que la légende raconte que le ciel est bleu car les personnages vivent dans l'œil d'un géant. Encore une fois cette légende revient au même que ce qui a été évoqué précédemment vis-à-vis du surgissement du



Figure 31 : Sphère armillaire du générique de Game of Thrones

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

surnaturel. Cet œil et les nôtres semble parcourir le monde sur des milliers de kilomètres en quelques instants. Les machines du générique peuvent représenter la manipulation, les rouages de la vie politique et les machinations étant au centre de l'œuvre. Le générique peut renvoyer à l'idée que le monde est gouverné par une force dépassant les mortels, un être supérieur représenté par ce soleil comme pourrait être le Dieu rouge, maître de la lumière, R'hllor dont nous évoquerons les particularités plus tard.

Enfin, ce générique nous présentant un monde qui semble très réel de par sa géographie n'est pas la seule chose qui nous immisce dans ce monde imaginaire, les personnages sont également des points importants à citer comme Daenerys, Sansa, Bran ou encore Arya. L'ensemble de ces personnages ont subi une quête initiatique les ayant transformés chacun auquel on peut très vite s'identifier. La série a donc mis en scène des personnages évoluant sans cesse tout comme nous le faisons dans la vie réelle. Le monde de Game of Thrones est donc un univers auquel on pourrait croire d'autant plus avec l'ensemble des croyances et religions faisant œuvre dans la série.

3.3 Une immersion dans l'univers par les croyances et les religions

L'Univers du Trône de fer, comme notre monde est parsemé de croyances et de religions différentes toutes entrelacées au sein de notre monde. Certaines sont plus importantes que d'autres bien entendu.

Tout d'abord, nous avons la religion des Anciens Dieux, très anciennes divinités du peuple des Premiers Hommes, qui comme leur nom l'indique étaient les premiers hommes sur le continent de Westeros. Elle était autrefois la religion principale du continent mais a été remplacé par la Foi des Sept par la suite excepté la région du Nord gouvernée par les Stark. Il n'existe aucun rituel particulier pour célébrer les anciens dieux hormis des barrals, arbre emblématique et rare depuis que les Andales ont coupé la majorité de ces derniers (**figure 32**). Ils sont sculptés par les enfants de la forêt et vervoyants d'un visage pour les plus anciens.

Figure 32 : Barral des Anciens Dieux avec un visage taillé



La religion des Sept ou la Foi des Sept est une religion importée par les Andales, à Westeros peuple d'homme venant d'Essos et qui ont fait suite à l'invasion des Premiers Hommes sur Westeros. C'est la religion prédominante dans les Sept Couronnes et est basée sur sept divinités : la Mère, le Père, le Ferrant, l'Aïeule, l'Étranger, la Jouvencelle et le Guerrier. Ce sont les sept représentations d'une divinité unique. Les prêtres et prêtresses de ce culte sont appelés les septons et septas et leur lieu de culte sont les septuaires. Le dirigeant suprême de cette foi est le Grand Septon élu à vie par un concile de septons résidant au Grand Septuaire de Baelor à Port-Réal.

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

La religion de R'hllor ou également appelée la religion du Maître de la Lumière vénère une divinité symbolisée par le feu dont le culte principal se trouve dans les contrées de l'Ombre très loin du continent principal, dans la cité d'Asshai. Ses prêtres et prêtresses sont nommés les prêtres et prêtresses rouges et forment donc le clergé de la divinité et sont particulièrement bien établis sur le continent d'Essos. A l'inverse à Westeros malgré quelques-uns de ces derniers y habitant comme Mélisandre d'Asshai ou encore Toros de Myr commencent à la répandre chacun de leur côté et font la démonstration de pouvoirs surnaturels qui leur ont censément été conférés par cette divinité.

La religion du Dieu Noyé ou l'Antique Voie est la principale divinité des Îles de Fer, royaume des Greyjoy. Son culte se limite à cet archipel. Elle prône le pillage, l'asservissement des vaincus, l'emploi de la force et le rejet de toute forme de commerce. Le seul prêtre connu de la religion est Aeron Greyjoy, le frère du roi siégeant sur le trône de sel, Balon Greyjoy.

La religion du Dieu multiface est vénérée à Braavos sur le continent d'Essos dans la Demeure du Noir et du Blanc. Ce culte est apparu chez les esclaves des mines de métaux de l'ancienne Valyria. Les personnes vénérant ce culte viennent de toutes les régions du monde connu avec chacun ses croyances et religions mais qui en réalité, ne sont qu'un seul Dieu qui à « maints visages ». C'est un culte très respecté dans les Cités libres. Les serviteurs de dieu multifaces sont appelés les Sans-Visage, de terribles assassins qui s'occupent de ceux à qui a été accordé la « bénédiction » (moment de la vie d'un homme durant laquelle il demande de mourir et qui en raison du poids des péchés ou de la souffrance de ce dernier, décide de lui accorder la délivrance ou non).

La religion du Grand étalon est vénérée dans la Mer Dothrak par le peuple Dothraki. Ils vénèrent les dieux chevaux mais reconnaissent l'existence d'entités surnaturelles et d'esprit autres que le Grand Etalon, ils ne sont pas polythéistes pour autant mais sont plus hénouthéisme (vénère une seule divinité mais acceptent l'existence d'autres divinités).

La religion du Grand Berger est vénérée au sud de la Mer Dothrak par les Lhazaréens. Les prêtresses uniques de ce culte sont nommées les épouses divines. La philosophie de la religion est pacifique et enseigne que tous les hommes font partie d'un même troupeau.

Enfin, une dernière religion pourrait être évoquée, la religion Ghiscari vénérée dans la région de la Baie des Serfs sur la côte sud d'Essos dont nous avons parlé plus tôt. Plus particulièrement dans les villes d'Astapor, Yunkai et Meereen. Cette religion a été fondé par l'ancien empire Ghiscari. Cette religion



comprend un clergé entièrement féminin et se réunissant dans un « Temple des Grâces ». La représentation de cette religion est

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

une harpie avec un torse de femme, des ailes de chauves-souris, des pattes d'aigle et une queue de scorpion (**figure 33**).

Il est intéressant de noter le cas du Mur symbole de la laïcité pour tous récitant leurs vœux de frères jurés de la Garde de Nuit devant leurs propres dieux (dans un septuaire pour ceux vénérant la Foi des Sept ou encore devant un barral sacré pour ceux vénérant les Anciens Dieux).

Faire des analogies entre nos religions et celles de la série est très intéressant étant donné que nous savons que G.R.R Martin a pris divers exemples pour son œuvre à travers le monde et l'histoire.

Par exemple la religion des Sept pourrait être apparentée au christianisme. Avec ses sept divinités ne représentant qu'une divinité unique, la Foi des Sept fait écho à la Trinité chrétienne. De plus, comme dans le christianisme, la religion fait appel à la notion d'immortalité de l'âme avec l'Étranger guidant les morts auprès du Père qui jugera de leur accession à la béatitude éternelle ou à l'un des sept enfers. La Mère, symbole de la maternité, est aussi le symbole de la piété, de la miséricorde et de la compassion, nous pouvons encore une fois ici faire une analogie, avec la Vierge Marie. De plus la hiérarchie ecclésiastique de la Foi des Sept est calquée sur l'Église catholique. En effet, le Grand Septon pourrait être apparenté au Pape élu par ses pairs lors d'un concile. Les septons et septas peuvent être apparentés à « Leurs Saintetés » en charge des lieux de culte à travers les 7 Couronnes. Le christianisme vit donc au travers de cette religion imaginaire.

La religion de R'hllor elle, peut être apparentée au zoroastrisme. La religion imaginaire est un culte dualiste entre les Lumières et les Ténèbres et est symbolisée par le feu. La religion réelle, elle, était celle des perses issues du mazdéisme qui vénérèrent le feu aussi. Il reposait lui aussi sur la catharsis entre le Bien et le Mal, la Lumière face aux Ténèbres. L'esprit suprême était appelé Ahura Mazsâ qui a donné naissance à deux principes opposés : un esprit saint (Spenta Mainyu) et un esprit mauvais (Angra Mainyu), dualisme d'ailleurs toujours présent dans l'islam chiite duodécimain. La religion pourrait aussi être rapportée à l'expansion du christianisme dans l'Empire romain avec l'empereur Constantin s'étant fait baptiser juste avant sa mort. Durant cette période le christianisme s'efforce de passer d'un statut de quasi-secte à religion prédominante. En effet, le christianisme était autrefois persécuté par les romains païens mais qui ont ensuite persécuté ces mêmes païens qui refusaient l'avènement du Dieu unique. Une comparaison peut encore une fois être faite avec les rites d'immolation, pour purifier par le feu, de la prêtresse rouge Mélisandre.

Notons aussi la religion du Dieu multiface et sa phrase principale « Valar morghulis » signifiant « Tous les hommes doivent mourir » faisant référence à énormément de cultes à travers le monde.

Le monde imaginaire de Game of Thrones nous présente donc un univers qui est largement calqué sur le nôtre à travers l'histoire ancienne et contemporaine, les religions mais aussi les techniques de diffusion et utilisées pour nous immerger dans l'univers de G.R.R Martin. Les mondes imaginaires des séries ne sont cependant pas les seuls à être matérialisés et une ouverture vers les jeux-vidéos est intéressante notamment via l'univers de The Witcher.

III. Une ouverture vers les jeux-vidéos avec des mondes imaginaires inventés à parcourir : le cas de The Witcher

Les mondes imaginaires sont également très présents dans les jeux-vidéos et notamment à travers les jeux dits d'« open-world fantasy », c'est-à-dire des jeux aux mondes à parcourir basant leur histoire sur de la fantasy et c'est le cas du jeu The Witcher. Le monde de The Witcher est un monde ouvert et riche teinté d'une dimension géoculturelle slave en son centre (1). Cette richesse lui a valu une appréciation mondiale à travers trois œuvres ayant touchés l'univers (2). Enfin, les jeux-vidéos et particulièrement The Witcher traitant des mondes imaginaires sont un moyen, tout comme les séries, d'être intégré dans un nouveau monde traitant pourtant de problématiques réelles (3).

1. Un monde ouvert et riche : une dimension géoculturelle précise avec le folklore slave en son centre

Le monde de The Witcher est un monde riche et présentant des régions bien distinctes. Son histoire également est très riche à travers une mythologie slave très présente dans cet univers. Enfin, le surgissement du surnaturel organise un monde immersif pour le joueur.

1.1 Le monde imaginaire de The Witcher

Le monde connu de The Witcher est riche et complexe, l'univers inventé par Andrzej Sapkowski a plusieurs lieux principaux qu'il convient de présenter via la **figure 34**. Ce monde est délimité par des repères naturels comme les montagnes, les rivières ou encore les mers. En effet, à l'Ouest se trouve la Grande Mer, à l'Est les Montagnes Bleues, au Sud-Est le désert de Korath, au Nord les Monts des Dragons et au Sud l'empire Nilgaardien dont nous n'avons pas de limite claire. Citons aussi deux grands fleuves principaux : le Pontar et la Yaruga. Le premier est le fleuve le plus important du Nord et traverse quatre royaumes : la Temeria, la Redania, Aedirn et Kaedwen. Il prend sa source dans les Montagnes bleues. La seconde elle, constitue la frontière naturelle entre les territoires de l'empire Nilgaardien et les royaumes du Nord.

Parmi ces royaumes, nous avons donc, la Temeria, l'un des royaumes les plus influents avec des villes importantes en son sein comme Vizima qui est la capitale du royaume ou encore Flotsam et Maribor qui sont des plateformes commerciales importantes de la région. Ensuite, la Redania est le deuxième royaume le plus influent contenant la ville indépendante de Novigrad, la ville d'Oxenfurt et aussi

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

sa capitale Tretogor. Trois villes très influentes dans le monde de *The Witcher*. Puis, Kaedwen avec sa capitale Ard Carraigh, royaume connu pour être très souvent en conflit avec ses voisins comme le royaume d'Aedirn. Ce dernier lui, est connu pour abriter la forêt de Dol Blathanna et a pour capitale Vengerberg. Au Sud de ce royaume, ce trouve Lyria avec comme capitale le même nom et une des villes principales que l'on nomme Rivia. Au Sud-Ouest, se trouve le royaume de Cintra autrefois appartenant aux royaumes du Nord dû à sa puissance mais défait par l'empire Nilfgaardien durant la première guerre du Nord.

A présent, il convient de parler de l'immense empire sudiste dirigé par Emhyr var Emreis, qu'est Nilfgaard. Nous avons peu d'informations à son sujet mais nous savons qu'il s'étend de Cintra jusqu'au sud lointain inconnu à l'heure actuelle. C'est un empire peu accueillant vis-à-vis des étrangers mais est cependant enclin à envahir les royaumes voisins du Nord. L'empire de par le nombre de royaumes conquis, détient une force militaire quasiment infinie mais aussi des magiciens et intellectuels puissants. Les habitants de l'empire parlent une ancienne langue elfique et sa capitale est Nilfgaard.

Il existe aussi cinq royaumes indépendants au Nord du monde imaginaire au pied des Monts des Dragons dont un très influent : le Kovir. Ce dernier est le premier exportateur de minerais du monde et a de nombreuses banques qui en fait un des royaumes les plus prospères. Les quatre autres royaumes signent d'ailleurs très souvent des pactes avec ce dernier pour avoir un soutien à leur armée en termes de matières premières ou en contractant des prêts pour engager des mercenaires. Nous avons également deux provinces particulières : Mahakam et Dol Blathanna. Elles sont reconnues comme le domaine des nains pour l'une et des elfes pour l'autre. Ils sont donc réservés à deux races anciennes. Tout d'abord, Mahakam est une petite enclave située dans la région montagneuse entre la Temeria et Aedirn. L'Etat indépendant est considéré comme le principal fournisseur de fer et d'acier ainsi que la meilleure fabrique d'armes et d'armures avec ses nombreuses mines, fonderies et forge étant la spécialité des nains. Dol Blathanna à présent, est à l'origine la dernière province elfe avec un gouvernement reconnu après l'arrivée des humains sur le continent et est situé dans le royaume d'Aedirn mais les hommes les ont chassés les obligeant à aller dans les montagnes à l'Est. C'est seulement des centaines d'années plus tard, suite à la première guerre du Nord dans laquelle les elfes ont signé une alliance avec l'empire nilfgaardien, que ces derniers récupèrent leurs terres. A l'inverse de Mahakam ce territoire indépendant est très hostile aux étrangers et ses habitants vivent en quasi autarcie et d'ailleurs la plupart des habitants sont restés vivre dans les piémonts des Montagnes Bleues à l'Est.

Citons à présent le cas de l'archipel Skellige qui est un archipel rocailleux et inhospitalier habité par un peuple de marins vaillants et expérimentés. L'archipel contient six îles vivant de commerce mais aussi de pillage à l'effigie des vikings. La piraterie est une chose profondément ancrée dans leurs us et coutumes leur donnant une mauvaise image auprès des autres royaumes. Ceci participe également à l'idée de barbares renfermés sur eux-mêmes. Ce sont des jarls qui dirigent ces îles et qui ont pour chef suprême un Haut-Roi qui renvoi encore une

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

fois aux vikings. Chaque homme et femme, naissent libres et égaux et peuvent donc prétendre à être jarl voire, Haut-Roi. Il y a également un fort lien entre ces îles et Cintra qui était gouverné par la reine Calanthe et marié au frère du Haut-Roi de l'archipel. Haut-Roi qui suite au massacre du royaume de Cintra entre en rébellion ouverte face à l'envahisseur Nilfgaardien.

Une province échappe à tous les conflits également c'est celle de la Toussaint. En effet, elle fait office de conte de fée situé au Sud d'Angren au pied du Mont Gorgon. Ce pays est baigné par une lumière du soleil faisant rappeler la Toscane ou encore la Provence et est habité par des gens aussi excentriques qu'insouciant. C'est le premier exportateur et fabricant de vin au monde et place le lyrisme et les contes de fées au centre de leur culture.

Enfin, il convient de parler et de citer des lieux importants dont nous avons parler plus tôt notamment Oxenfurt. Cette ville située en Redania sur les rives du Pontar est une grande ville avec une université très réputée dans le monde. Non loin se trouve aussi Novigrad, ville indépendante comme dit plus tôt et est considérée comme la « capitale du monde » car elle constitue l'un des plus gros carrefours commerciaux du Nord voir du monde. Elle possède le plus gros port commercial du Nord et abrite en son sein une dizaine de compagnie marchande, de plus elle possède sa propre monnaie.

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

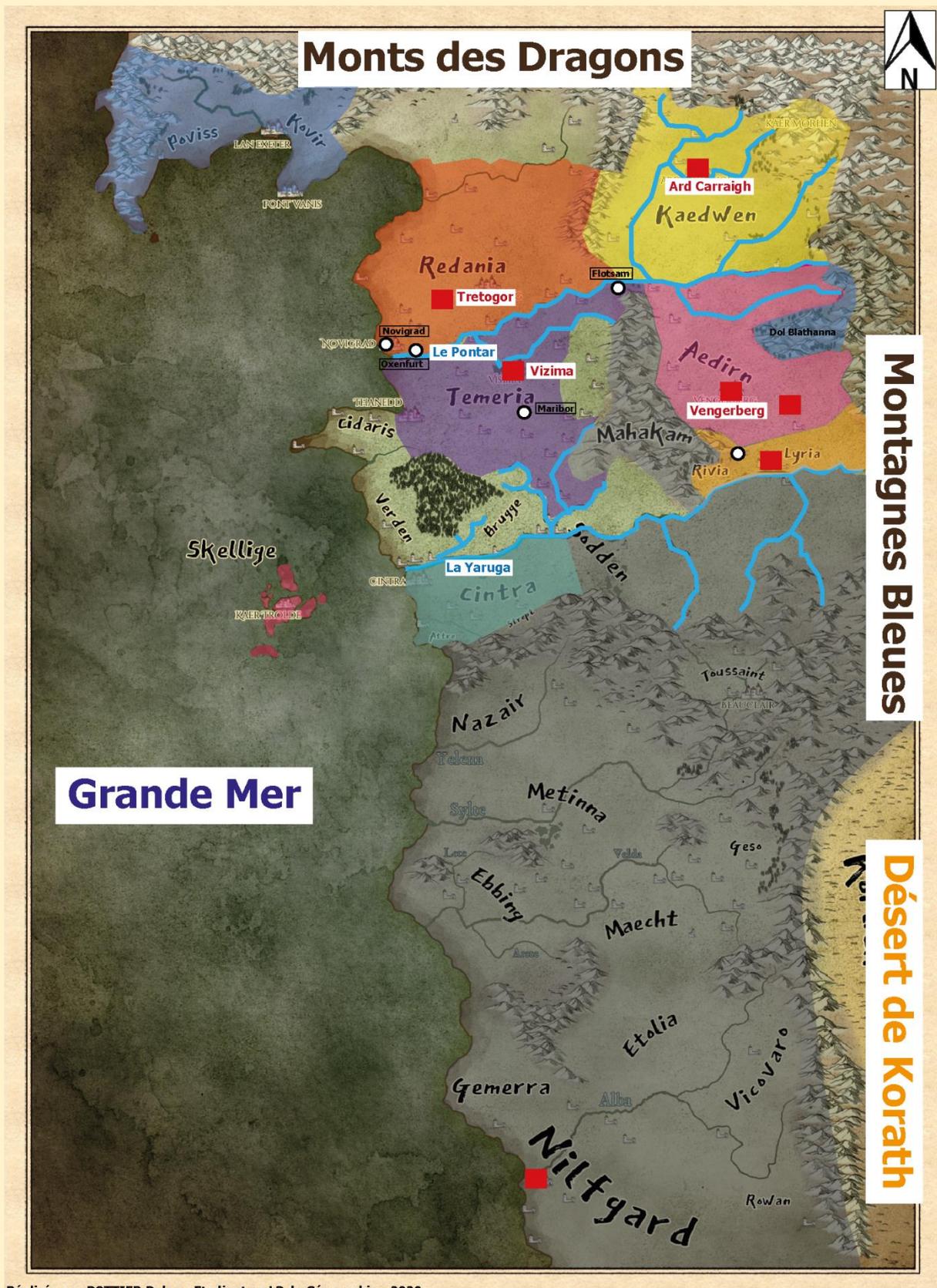


Figure 34 : Monde imaginaire de The Witcher et ses différents royaumes et lieux principaux

1.2 La mythologie slave à travers le jeu

Riche en étranges créatures, le folklore slave mais aussi la mythologie nordique/scandinave (avec les jarls et Haut-Roi sur l'archipel Skellige notamment) sont les sources principales d'inspiration de *The Witcher*. Cependant, l'auteur a parfois lui-même inventé des créatures alimentant son bestiaire déjà impressionnant. La dimension géoculturelle est donc très présente dans son œuvre et étudier ce que l'auteur a pu utiliser est très intéressant. Tout d'abord il convient de dire que l'ambiance de la Pologne est très présente dans l'œuvre de l'auteur polonais. Cette ambiance passe par les décors dans les auberges, les noms des joueurs et PNJ (Personnages Non Jouables) mais aussi les quêtes. Il convient de faire une liste non exhaustive des créatures principales alimentant le bestiaire tiré d'origines slaves, nordiques, des contes d'Alexandre Afanassiev mais aussi de l'imaginaire de l'auteur. Tout d'abord citons la Poludnica, appelée aussi spectre de midi ou Lady Midday en anglais. C'est soit un démon ou une vieille sorcière qui a la capacité de prendre l'apparence d'une jeune femme en robe blanche. Elle est décrite comme ayant voulu voler la faux d'un paysan pour le décapiter dans son champ. Cependant, le paysan parvient à reprendre son outil et à l'instant où midi sonna, le démon disparut tandis que la faux était presque brisée. La créature peut causer des mirages, des visions ou encore rendre les hommes fous. Créature que, dans le monde de *The Witcher*, nous rencontrons sous différentes formes. Ensuite, la Kikimora qui dans le jeu à une forme totalement différente de sa forme originelle. C'est un esprit de maison, archétypes présents dans de nombreux folklores comme en Chine, en Scandinavie ou même en France avec les lutins. Son corps est déstructuré et bossu, elle est habillée de haillons et a une apparence chimérique avec une tête empruntée aux animaux de la basse-cour et des pattes de moineaux. Elle est dans votre chambre durant la nuit pour vous attraper les pieds et faire du bruit vous empêchant de dormir. A l'inverse dans la série et dans le jeu, la Kikimora est totalement différente. Effectivement, c'est une bête gigantesque vivant dans les marais et/ou cavernes. Elle a une allure d'insecte et des pattes énormes comme une araignée (figure 35).



Figure 35 : La Kikimora dans la série *The Witcher*

A présent, la Strzyga. Cette créature est un dérivé d'une ancienne créature, la strige ou stryge. Elle tire des traits du vampire dans le folklore slave étant elle, tirée de l'Antiquité romaine en tant que démon volant votre enfant sous l'apparence d'une vieille femme se transformant en oiseau s'envolant avec votre nouveau-né mais la légende a évolué. Lorsqu'un enfant naissait avec deux âmes et deux cœurs ou deux paires de dents, il était chassé du village et mourrait. Seulement, une seule de ces âmes ne meurt et l'autre hante les hommes. Dans le monde de *The Witcher*, lorsqu'une femme est maudite alors qu'elle était enceinte, les deux êtres meurent pendant l'accouchement et sont enterrés ensemble. Cependant, pendant sept ans, les deux âmes et corps ont grandi ensemble et sont



Figure 36 : Le Noyeur dans les jeux The Witcher

devenus un monstre de la taille d'un ours. Autre bête tirée des mythologies slaves, le Noyeur qui, dans la mythologie mais aussi dans The Witcher, vivent sur les berges des rivières et dans l'eau. Ce sont des hommes qui se sont suicidés en se noyant et qui sont punis pour ce méfait en réapparaissant sous la forme de créatures démoniaques (figure 36). Le célicole est aussi tiré des mythes et croyances slaves représentant les âmes d'enfants défunts avant le baptême. Cette récurrence entre le thème du baptême catholique et la présence de monstres païens est très identifiable dans l'imaginaire slave. En effet, ceci est dû à la christianisation bien plus tardive dans ces pays que la France en comparaison. Les croyances et mythes magiques ont donc pu se développer pendant bien plus longtemps et les ont assimilés avec la religion monothéiste. Enfin, dernière créature principale tirée de la mythologie slave, Baba Jaga. Cette dernière est la version slave de la vilaine sorcière et apparaît dans l'ensemble des contes racontés aux enfants dans cette région du monde (figure 37). La dimension géoculturelle slave de l'œuvre d'Andrzej Sapkowski est donc très présente et traiter la culture par la géographie est très intéressant. Ce surgissement du surnaturel est très intéressant dans un monde que nous parcourons de par nous-mêmes, selon nos choix.



Figure 37 : Baba Jaga dans les jeux The Witcher

1.3 Le surgissement du surnaturel dans The Witcher le jeu

Grâce aux jeux The Witcher, nous avons la possibilité de voyager à travers ce monde imaginaire créé. En effet, The Witcher : Wild Hunt notamment, est un open-world dans lequel notre personnage évolue entre des créatures terrifiantes mais aussi d'autres plus sympathiques. Ces créatures, issues pour la plupart de la mythologie slave, nous permettent d'effectuer des quêtes et de voyager d'un point A à un point B dans ce monde gigantesque qui est Game of Thrones. Le surnaturel du jeu y est fortement présent à travers ces créatures également mais pas que, les personnages présentés sont également tirés très clairement du surnaturel et pourtant, nous les incarnons et nous nous mettons à leur place. C'est ce qui se passe dans un open-world de dark fantasy. La dark fantasy est un sous-genre de la fantasy qui désigne les œuvres dans lesquelles l'ambiance est particulièrement sombre et proche de l'apocalypse. C'est d'ailleurs ce que nous présente l'univers de The Witcher avec des monstres inclus dans le mode de vie des humains suite à la « Conjonction des Sphères ». A l'intérieur d'un univers de dark fantasy, le bien fait place au mal et les héros comme Geralt de Riv, Yennefer de Vengerberg ou encore Ciri, sont souvent fatigués et abattus par les épreuves qu'ils ont subies. Ceci, nous le ressentons encore une fois lorsque nous incarnons ces personnages dans les jeux. A travers les jeux, nous évoluons dans un monde oppressant d'où peut jaillir de n'importe où et n'importe quand une créature maléfique attaquant notre

personnage mais aussi et surtout notre mentalité. Nous ne sommes plus maîtres de notre personnage mais nous sommes clairement dans le jeu. Nos choix ont également de réel impact dans la vie de nos personnages et peuvent nous orienter vers des histoires plus étranges que d'autres. Pour revenir à la fonction principale de ce jeu-vidéo à savoir, l'immersion dans la peau d'un personnage qui subit des événements surnaturels tout autour de lui, nous pouvons voir que les humains tentent de concilier leur vie avec les créatures ou alors tentent de s'en débarrasser en faisant appel aux sorciers. Ces derniers débarrassent les personnes de ces créatures en échange d'argent ou autres. Ceci est sans rappeler la nature humaine qui préfère se débarrasser de quelque chose de nouveau au lieu d'essayer de le comprendre. Le jeu (et l'œuvre en général) est donc une véritable critique de la société en quelque sorte à travers ce surgissement du surnaturel. Cet univers attise donc particulièrement le joueur, le spectateur ou le lecteur dans une envie d'en savoir plus expliquant le fait que *The Witcher* marche aussi bien et est autant incrusté dans les mémoires du monde contemporain.

2. Une dimension économique globale : trois œuvres touchant l'univers

L'univers d'Andrzej Sapkowski a réuni de nombreux adulateurs à travers le monde nous présentant un monde imaginaire très peu commun des autres à travers des nouvelles et romans, puis des jeux et enfin plus récemment, d'une série.

2.1 La dimension économique vis-à-vis des nouvelles et des romans du Sorcier d'Andrzej Sapkowski

Le commencement de cet univers grâce à Andrzej Sapkowski a débuté en 1990 pour se prolonger jusqu'en 2018. Presque 30 ans de création à travers divers nouvelles et romans dans un monde totalement différent du nôtre où le surnaturel vit aux côtés des personnages. Ces nouvelles se sont basées sur l'histoire du sorcier, Geralt de Riv. Les sorciers comme évoqué plus tôt chassent les créatures déranger les habitants. Cependant, leur origine est sombre, c'était des enfants qui dès leur plus jeune âge, ont subi des mutations génétiques leur conférant des capacités surnaturelles. Parmi les recueils de nouvelles nous avons : Le Sorcier paru en 1990, L'Épée de la providence paru en 1992, Le Dernier Vœu paru en 1993 et enfin Quelque chose s'achève, quelque chose commence paru en 2000. Suite au succès de ces nouvelles, l'auteur a décidé d'écrire la saga *The Witcher* en cinq livres centrés sur Geralt et Ciri, une princesse de Cintra que Geralt tente de protéger au milieu des bouleversements politiques et magiques. Ces romans sont Le Sang des elfes paru en 1994, Le Temps du mépris paru en 1995, Le Baptême du feu paru en 1996, La Tour de l'hirondelle paru en 1997 et La Dame du lac paru en 1999. Les romans ont pu profiter de deux élans de ventes depuis leur parution, lors de l'arrivée des jeux mais aussi de la série. Ces romans ont été traduits en 27 langues et juste en France, les éditions Bragelonne, ayant racheté les droits en 2001, en ont vendu pour plus de 400 000 exemplaires depuis

2007 contre à peine 10 000 avant. Chez le même éditeur, suite à la série à présent, ce sont plus de 200 000 exemplaires qui ont été imprimés en deux mois suivant la sortie de la série le 20 décembre 2019. Il y a d'ailleurs eu deux moments : un entre la sortie du trailer (en juillet) et la sortie de la série en décembre durant lequel 170 000 exemplaires ont été vendus et un moment après la sortie de la série durant lequel 100 000 exemplaires ont été écoulés. Ceci seulement pour le premier livre. Orbit, l'éditeur de la saga littéraire, suite à l'annonce de la série sur Netflix avait précisé que les ventes avaient augmenté en 2019 car beaucoup voulait lire les romans de Sapkowski avant la parution de la série sur Netflix. Les ventes ont alors été importantes dans tous les formats : papier, ebook et audio. Ce sont plus de 500 000 exemplaires qui ont été réimprimés. Cet afflux économique chez les éditeurs a donc été rythmé par les jeux tout d'abord.

2.2 La dimension économique vis-à-vis des jeux The Witcher

Tout d'abord il est important de noter que suite à la série, les jeux de The Witcher ont également un afflux géoéconomique à travers le monde prouvant bien que les séries ont un impact bien plus grand que les œuvres littéraires ou les jeux-vidéos. Les jeux-vidéos sur Geralt de Riv ont été développés à partir de 2007 par l'entreprise CD Projekt Red et ont été publiés par Atari. La collection compte trois jeux : The Witcher en 2007, The Witcher 2 : Assassins of Kings sorti en 2011 et The Witcher 3 : Wild Hunt en 2015. Dès le début le RPG de CD Projekt Red connaît un succès net il avait intégré en 2008, le classement des 100 jeux PC les plus vendus avec 1 million d'exemplaires vendus. Quant au second jeu il s'est écoulé à 1,7 millions d'exemplaires. Enfin, le dernier est celui ayant le plus marché avec en août 2015, soit six semaines après la date de parution du dernier jeu, 6 millions d'exemplaires vendus à travers le monde. Une géoéconomie très claire à travers la diffusion vidéoludique d'un univers nouveau pour le monde entier (figure 38). De plus, au cours de son 10^{ème} anniversaire, soit en 2017, la série de jeux, The Witcher, a vendu pour 33 millions d'exemplaires cumulatifs sur les trois jeux mais bien sûr le troisième a été le principal moteur économique. The Witcher 3 : Wild Hunt a représenté un investissement massif pour le développeur CD Projekt Red en termes de technologie et de main d'œuvre mais la réputation du jeu-vidéo a atteint des proportions démesurées. En termes de revenus de vente, le troisième

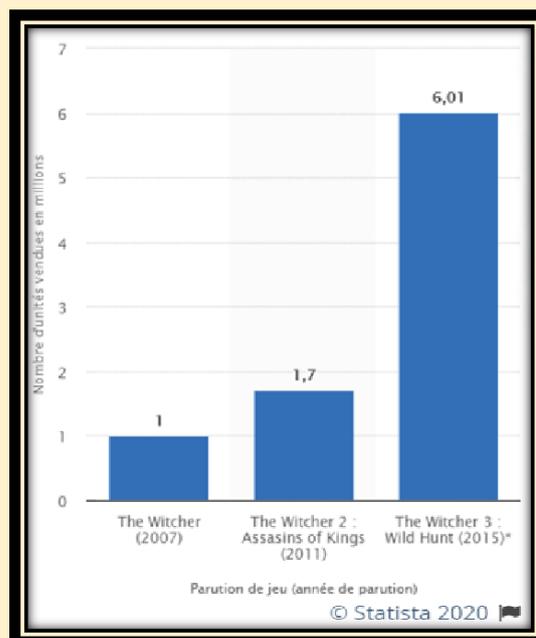


Figure 38 : Diagramme du nombre d'exemplaires vendus des jeux The Witcher en août 2015

mais bien sûr le troisième a été le principal moteur économique. The Witcher 3 : Wild Hunt a représenté un investissement massif pour le développeur CD Projekt Red en termes de technologie et de main d'œuvre mais la réputation du jeu-vidéo a atteint des proportions démesurées. En termes de revenus de vente, le troisième

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

opus a gagné 15 fois plus que le second en génération de trésorerie sur trois ans (figure 39).

Figure 39 : Revenus en génération de trésorerie de chaque jeux The Witcher

De plus il est important de notifier la diffusion à travers le monde de ce jeu avec une polarisation dans les Nord mais aussi et surtout en Europe avec 40% des ventes en 2018 et en Amérique du Nord avec 30,6% des ventes en 2018 aussi (figure 40).

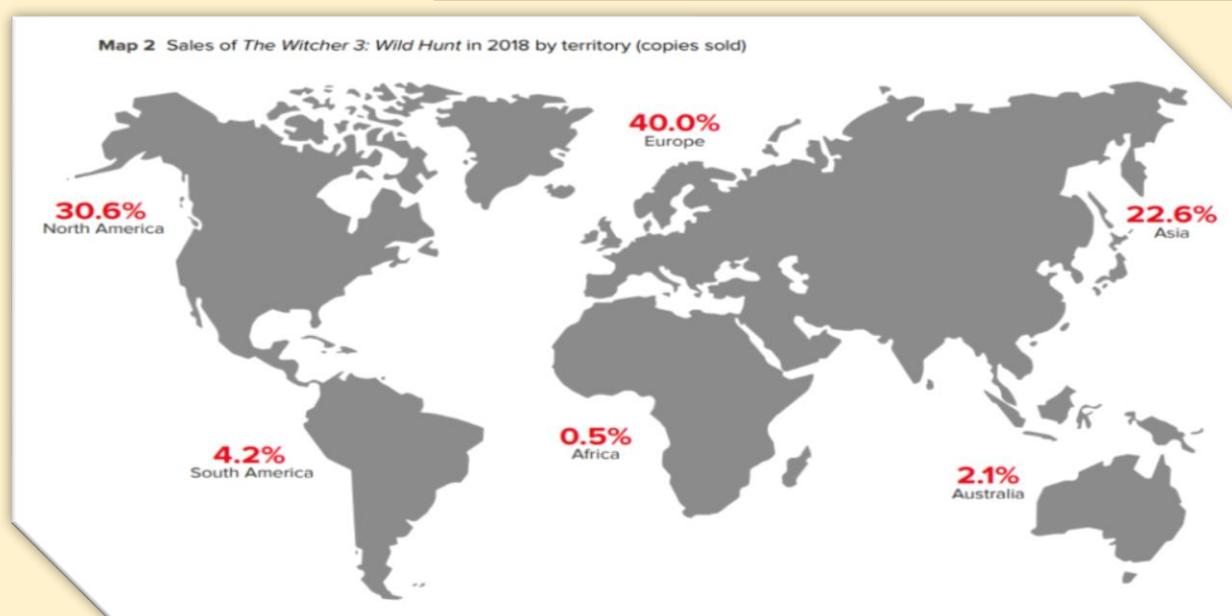
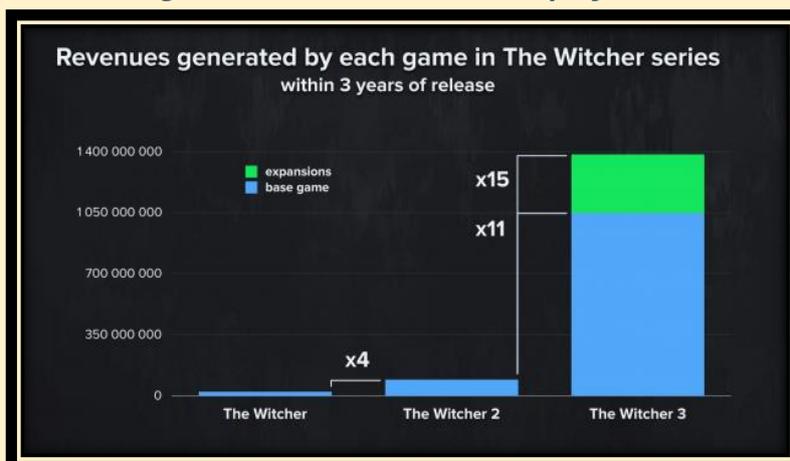


Figure 40 : Carte de la part des ventes par continent du jeu The Witcher 3

Les jeux The Witcher ont donc un franc-succès à travers ces mondes immersifs dans des mondes imaginaires si particulier de dark fantasy. Cependant, nous allons voir que le format en série est bien plus sollicité dans le monde en particulier sur un géant du streaming qui est Netflix.

2.3 La dimension économique vis-à-vis de la série The Witcher sur Netflix

The Witcher sur Netflix a clairement parcouru le monde à travers l'ensemble des pays dans lequel Netflix s'est implanté (figure 41). Pour information, deux adaptations à l'écran ont déjà été réalisées mais ne sont pas sorties du territoire polonais. Tout d'abord, en 2001, le film The Hexer réalisé par Marek Brodzki mettait en scène Geralt de Riv mais l'œuvre a été un véritable échec. Puis, en 2002, Michał Szczerbic a lui aussi fait une série de 13 épisodes de 50 minutes mais qui n'a pas réellement fonctionné car les adulateurs de l'œuvre de Sapkowski n'étaient

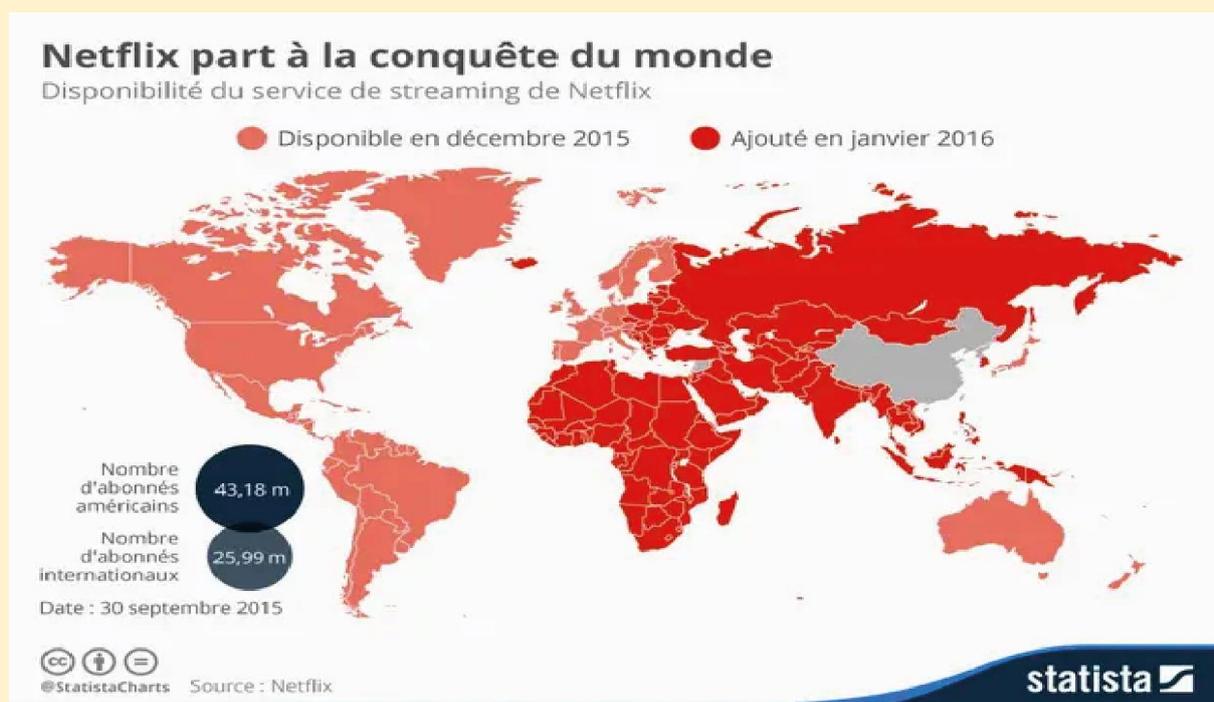


Figure 41 : Carte de diffusion de Netflix dans le monde

pas au rendez-vous. Netflix avait tout à y gagner présentant une géoéconomie hors norme comparé à d'autres plateformes de streaming. Face à l'annonce de la série sur Netflix, les fans étaient au rendez-vous cette fois-ci au point de remettre en cause les choix de casting et artistiques de la showrunneuse (réalisatrice) Lauren Schmidt. En effet, l'un des personnages principaux de la franchise, Ciri, de couleur pâle avec des cheveux de couleur cendre représente une minorité ethnique dans le monde imaginaire, le choix de choisir une personne de couleur pour incarner ce rôle était donc de mise mais les fans ont menacé de renier la série car elle ne tiendrait pas compte de l'univers originel. Netflix a donc dû refuser cette idée. Ils étaient donc au rendez-vous, le 20 décembre 2019. Un mois après la diffusion de la série, Netflix a publié des chiffres assez critiqués mais découlant d'un choix de démonstration de la puissance de streaming : la définition du « vue » de Netflix. L'entreprise considère désormais qu'une « vue » correspond à seulement deux minutes de visionnage sur une série. La série est donc par conséquent, la plus regardée sur la plateforme. La première saison de 8 épisodes a réussi au moment de sa sortie à rassembler 76 millions de spectateurs. Il est intéressant de comparer aussi avec les séries les plus demandées au moment de la sortie de *The Witcher* sur les autres plateformes et de voir les évolutions de visionnage de la série vis-à-vis des autres. « *Jack Ryan* » (Amazon), « *Morning Show* » (Apple TV+) et « *The Mandalorian* » (Disney +) entrent donc en comparaison avec *The Witcher* (figure 42). Nous pouvons donc observer que Netflix surpasse largement ces quatre séries même si la série de Disney + est restreinte par la diffusion géographique de la plateforme étant à ses débuts sur le marché. Nous pouvons voir cependant aussi que le format de diffusion instantanée sur Netflix marque un pic de visionnage à l'inverse de la diffusion hebdomadaire de *The Mandalorian* chaque semaine.

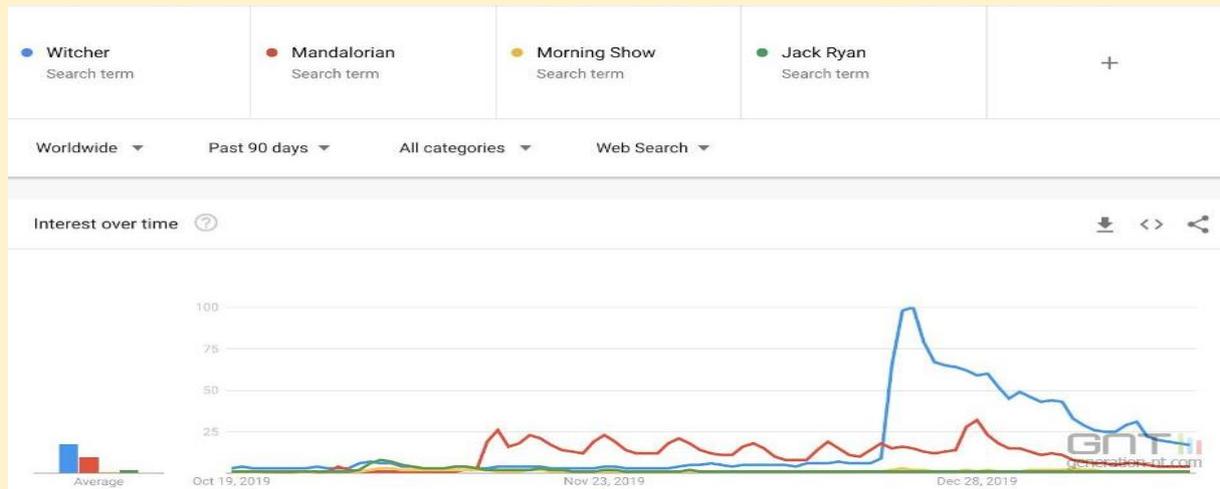


Figure 42 : Evolution de visionnage des séries Jack Ryan, Morning Show, The Mandalorian et The Witcher

3. The Witcher : un monde aux problématiques réelles nous immergeant dans un monde de fantasy à travers une mise en avant de lieux de tournage très ciblés dans l’audiovisuel

The Witcher est un monde de fantasy, genre qui permet parfaitement d’intégrer ses joueurs à travers son monde imaginaire, traitant de problématiques réelles et avec une mise en avant d’une mythologie mais aussi de paysage d’Europe de l’Est dans la série notamment.

3.1 L’immersion générale dans les jeux-vidéos de fantasy avec les mondes imaginaires

Il y a un lien spécial entre cet art et les jeux mettant en scène des mondes de fantasy mais aussi et surtout avec le joueur servant d’intermédiaire. L’immersion est définie par J.H Murray comme « la sensation d’être entouré d’une réalité totalement différente, aussi différente que l’air peut être de l’eau, qui capte toute notre attention, tous nos sens perceptifs ». L’immersion n’est pas un privilège pour le joueur de jeu-vidéo mais il est l’un des premiers concernés en particulier dans la fantasy. Nous avons trois types d’immersion selon D. Arsenault et M. Picard : l’immersion sensorielle, systémique et fictionnelle. La première est provoquée lorsque les sens sont saturés par le média à tel point que le joueur est comme accaparé par le monde du jeu et ses stimuli. Le joueur est dans plusieurs enveloppes sonores et visuelles. La seconde repose sur la connaissance et la maîtrise des règles et des procédures du jeu. Enfin, la dernière se produit lorsque le joueur connaît parfaitement les personnages, les objets, les paysages ainsi que les interactions du monde du jeu. Le joueur est au contact avec un monde fictionnel dont certains éléments approfondissent l’expérience du jeu. Les deux auteurs

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

distinguent aussi également trois niveaux d'engagement avec tout d'abord un engagement simple puis, un engagement un peu plus poussé avec un joueur absorbé par le jeu-vidéo devenant son seul objet d'investissement. Enfin, un engagement que nous nommerons, intense dans lequel le joueur est complètement absorbé par le jeu et est identifié au personnage et coupé de la réalité. Cette typologie est très intéressante car elle montre que certains types de jeux-vidéos sont plus enclin à un type d'immersion que d'autres. Citons par exemple, le cas des jeux de combats nécessitant une moins grande immersion fictionnelle que les jeux de rôle. A l'inverse, l'immersion systémique y sera plus faible mais très importante dans les jeux de combats pendant lesquels il faut exécuter des combinaisons de touches rapidement. Cette typologie a aussi un autre intérêt, celui de montrer que les jeux-vidéos ont tendance à évoluer à la fois en se spécialisant dans un type d'immersion et par diversification en tentant d'explorer d'autres types d'immersions ensuite. Par exemple, les jeux de rôle comme *The Witcher* approfondissent de plus en plus l'immersion narrative mais ils ont aussi exploré au cours de leur évolution les autres types de narration.

Le joueur lors de l'immersion entre dans une nouvelle réalité. Réalité créée par le monde imaginaire dans lequel le joueur fait évoluer son personnage mais se fait évoluer lui-même. La participation du joueur y est donc totale avec une participation perceptive, émotionnelle et motrice. La fiction du jeu-vidéo est donc différente de celle du roman car le joueur a la mémoire des gestes effectués, des lieux visités, des parcours à l'inverse, le lecteur lui, gardera rarement ces identifications. *The Witcher*, mais aussi d'autres jeux de fantasy, intègrent donc leurs joueurs à l'intérieur de leur monde imaginaire. Cette immersion dans *The Witcher* est également accentuée par les problématiques réelles que le jeu, mais aussi l'ensemble de l'univers, traite.

3.2 Des problématiques contemporaines sur l'environnement, le racisme et le dérangement de bêtes dans leur habitat naturel

Le monde de *The Witcher* présente une tonalité adulte qui le démarque des autres openworld. En effet, il est violent et dépeint la guerre de manière crue en jetant un regard pessimiste sur l'humanité. De plus, ce dernier met la sexualité comme thème principal le démarquant de la pudeur du genre. L'œuvre de Sapkowski présente également des problématiques centrales dans son jeu qui peuvent être comparées aux problématiques contemporaines dont nous devons faire face depuis des décennies. Un des thèmes est l'extension des humains exerçant une forte pression sur l'environnement. En effet, le monde de *The Witcher* avec l'arrivée des hommes a connu de multiples extinctions d'espèces qu'elles soient animales mais aussi de monstres. Bien sûr les monstres dans le jeu ne sont pas tous profitables à la nature mais cependant, certains le sont mais les villageois environnants engagent des sorceleurs (en comparaison à l'impact des chasseurs dans la vie quotidienne) pour palier ce dérangement. Les sorceleurs sont donc les garants de la bonne manière pour gérer les deux parties. Cependant, certains de ces monstres sont juste dérangés dans leur habitat naturel, il y a donc une comparaison avec les

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

animaux perdant leur espace au profit d'espace urbain pour les hommes. Un autre thème central est la pollution liée à cette expansion humaine. En effet, les fleuves sont pollués et les arbres, même rares sont coupés. Ce qui fait un témoignage environnemental de l'univers. L'expansion de l'homme entraîne aussi des problèmes de compétition au travers des différents royaumes. Cette compétition peut être vu comme une mondialisation revisitée entre les différents pays du monde mais aussi de ses différentes villes. Dans l'univers de nombreux royaumes et villes sont en concurrence tant en puissance politique mais aussi commercial dans ce monde moyenâgeux. Enfin, l'un des derniers thèmes dénoncés par l'œuvre est le racisme. En effet, c'est l'une des problématiques principales de la série entre les peuples. Les elfes mais aussi les nains, mais à une moindre mesure, sont victimes de racisme et leur race ancienne est presque éteinte ce qui est une exagération du racisme dans notre monde contemporain, même si en réalité, ce dernier est bien présent. De plus ces deux races ne sont pas les deux seules atteintes par ce dernier. Les sorceleurs eux-mêmes, craint par l'ensemble des populations du monde connu de *The Witcher*, sont atteints de racisme et sont très souvent, rejetés. Les interactions sociales dépendent également de la race de chacun des protagonistes et les relations entre les races sont expliquées en fonction des lieux. Par exemple, dans les Royaumes du Nord, les humains détestent les elfes à l'inverse de l'empire de Nilfgaard qui acceptent les elfes. Ainsi, nous sommes les témoins privilégiés à travers le personnage de Geralt de Riv des horreurs commises par les hommes et qui voit que la frontière entre l'homme et le monstre est en réalité très mince, comparaison encore une fois que l'on peut faire avec l'humanité elle-même. Geralt de Riv devient le défenseur des minorités.

De plus, il est intéressant de faire une analogie entre le monde médiéval de *The Witcher* qui par sa tonalité mais aussi par l'inspiration dont nous parlons depuis le début de cette partie puise dans les imaginaires slaves, et la Pologne utilisée par les grands empires. Enfin, le monde est très dynamique, à l'inverse du monde de *Game of Thrones* présenté auparavant. En effet, en à peine 500 ans, les humains ont changé totalement le monde et la société est en pleine mutation. Ceci peut être comparé à la Renaissance s'approchant tout comme les bons technologiques. Les problématiques réelles présentées dans le monde de *The Witcher* sont donc implicites encore une fois à l'instar du monde de *Game of Thrones* mais sont quand même présentes. La possibilité pour ce monde de créer cet univers tumultueux à l'écran a été permis par la diversité des lieux de tournage ancrés en Europe de l'Est.

3.3 Les lieux de tournage ancrés dans l'Europe de l'Est

Les lieux de tournage de la série *The Witcher* ont été tourné dans certains pays d'Europe de l'Est pour s'intégrer dans la région patrie d'Andrzej Sapkowski, avec notamment la Pologne (son pays natal), la Hongrie et l'Autriche. Tout d'abord, en Pologne, le château gothique d'Ogrodzieniec situé à Podzamcze, forteresse édifée au XIV^{ème} siècle, conquise, pillée et en partie incendiée en 1655, est aujourd'hui

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

une ruine. Le site a servi pour la bataille de Sodden dans le dernier épisode de la série *The Witcher* (figure 43).



A présent, en Hongrie, de nombreuses scènes du film y ont été tournés avec cinq principales. La première est celle de Jaki Chapel à Budapest. C'est un immense complexe immobilier qui fut consacré en 1256 et est actuellement encore richement orné de motifs et d'éléments datant de la période. Dans la série, ce site a été utilisé lorsque Geralt de Riv est à la recherche du magicien de Blaviken. La rencontre entre les deux personnages se fait dans ce jardin entouré de colonnades et peuplée de jeunes femmes nues et en son centre, un petit bassin. Autre lieu de tournage, le Fort Monostor à Komárom. Cette forteresse a été construite entre 1850 et 1871 et était considérée comme la plus grande forteresse d'Europe Centrale de l'histoire moderne. Elle s'étend sur plus de 25 hectares et est visitable aujourd'hui. Il a servi pour représenter la forteresse qualifiée d'imprenable de Cintra. Troisième site, Szabadtéri Néprajzi Múzeum à Szentendre. Le site est un musée en plein air ayant pour vocation de montrer au public les modes de vie d'antan et a été fondé en 1967 s'étendant sur 46 hectares. Il a servi pour représenter le village natal de Yenefer, une des personnages principaux de l'histoire de *The Witcher*. Avant-dernier site, le Kiscelli Múzeum à Budapest. Ce dernier est un musée installé dans un ancien monastère présentant l'histoire de la capitale de la Hongrie et de ses habitants entre le XVII^{ème} et le XIX^{ème} siècle. Il a servi de décor pour le bal d'Aretuza, bal servant à présenter les futures magiciennes des royaumes aux souverains, c'est en



Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

quelque sorte un bal de fin d'études. Enfin, dernier site de Hongrie, Tata Castle à Várpalota. Cet édifice a été construit au milieu du XIV^{ème} siècle en bordure du lac Öreg-to. Il a servi de station balnéaire du roi puis a été détruit par les Habsbourg et enfin rénovée pour aujourd'hui pouvoir être visité. Le château a servi de maison pour le maire de Rinde (**figure 44**). Enfin, en Autriche, le château de Burg Kreuzenstein à Leobendorf est un château datant de 1115 partiellement détruit en 1645 et rebâti entre 1874 et 1907. Il fut entièrement rénové à la suite de la Seconde Guerre Mondiale. Il a été utilisé pour représenter le château de Temeria abritant une strige que le personnage principal, Geralt va tenter de désensorceler (**figure 45**).



Enfin il convient bien sûr de parler des Îles Canaries, centre de l'académie magique d'Aretuza symbolisé par le Roque de Santo Domingo à Santa Cruz de Tenerife.

CONCLUSION

Les mondes imaginaires sont donc des retranscriptions du monde réel. En effet, à travers une telle importance de la compréhension et de la critique du monde, les mondes imaginaires illustrent de multiples thèmes mais sont aussi utilisés au travers d'outils contemporains comme la série ou encore le cinéma. D'autres outils pour faire passer ce message, sont aussi utilisés pour bien ancrer cette notion de semblant de réalisme notamment à travers différents lieux de tournage favorisés pour leur création (Ecosse, Islande ou encore Nouvelle-Zélande). Cette évasion et critique du monde est possible grâce à différents genres dont nous avons étudié les différentes facettes à savoir le fantastique, la fantasy mais aussi la science-fiction. Ces thèmes sont utilisés pour diverses raisons et des réalités sont donc créées afin d'échapper aux événements du monde réel.

Une de ces réalités créées est celle de *Game of Thrones*. Monde imaginaire riche de par ses allégories géopolitiques et géoculturelles abordées implicitement dans la série, avec notamment une morphologie de l'espace ayant des similitudes avec notre monde mais aussi des références à notre monde antique, médiéval ou encore contemporain. Cette réalité nous semblant particulièrement réelle a été possible grâce à des lieux de tournage situés en Europe nous présentant des paysages fantastiques. Elle a aussi été accentuée par un géotourisme certains pour ces derniers ou encore dû à une diffusion globale et une économie mondialisée de la série. Enfin, elle a suscité un réel intérêt pour les adulateurs de la série nous faisant immerger dans un monde aux croyances multiples particulièrement semblables aux nôtres mais aussi grâce à un générique présentant le monde, très assimilable au monde réel.

Idéal pour le parcours mais aussi la création de mondes imaginaires, les jeux-vidéos sont une ouverture intéressante à aborder dans ce thème et en particulier le jeu-vidéo *The Witcher*. En effet, le monde de *The Witcher* est un univers riche et varié teinté d'une géoculture slave orchestrant l'ensemble des intrigues surnaturelles du jeu mais aussi de l'ensemble des œuvres touchant l'univers du sorcier. Le jeu mais aussi les nouvelles, les romans et la série ont vu apparaître une véritable géoéconomie à travers le monde quant aux ventes et visionnages de l'univers de *The Witcher*. Ce qui marque autant les esprits dans ce monde imaginaire c'est en réalité les problématiques que ce dernier aborde dans son monde de dark fantasy mais aussi les lieux de tournage dans des sites peu mis en avant auparavant se situant en Europe de l'Est pour ce qui est de la série mais aussi source d'inspiration pour la construction graphique des jeux.

Les mondes imaginaires par l'intermédiaire des productions audiovisuelles analysent et représentent les différents aspects de l'Espace mais aussi de nos

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

Sociétés et permettent d'échapper à notre réalité pesante. En effet, à travers divers outils comme les séries, les films ou encore les jeux-vidéos, les mondes imaginaires peuvent représenter l'Espace avec les lieux de tournage fabriquant le lien entre la réalité et ce monde inventé. C'est aussi la créativité de l'auteur comme G.R.R Martin ou encore Andrzej Sapkowski qui a créé leur monde imaginaire mais qui a quand même, des similitudes avec notre Espace. De plus la dimension géotouristique est un bon moyen pour les mondes imaginaires de prospérer et de diffuser le message représentatif de l'Espace et des Sociétés que ce dernier veut faire entendre. Ils peuvent aussi donc représenter les Sociétés à travers diverses allégories de notre monde contemporain mais aussi médiévales voire antiques mais aussi pour nous montrer d'eux-mêmes. En effet, ils ont une forte influence dans nos représentations imagées des Sociétés lorsqu'ils représentent les mondes imaginaires dans leur contenu à travers divers genres. Ils servent donc d'outils de compréhension et de critique de l'Espace et des Sociétés.

Il serait intéressant d'étudier et de voir l'impact qu'a un autre univers bien plus ancré dans la société mondiale qui est Le Seigneur des Anneaux. En effet, l'œuvre de Tolkien est véritablement un chef-d'œuvre de compréhension du monde mais aussi de la fantasy malgré les décennies passantes et les nouveaux mondes imaginaires créés. L'œuvre de vie de Tolkien est une véritable source d'inspiration pour la plupart des auteurs de fantasy, de fantastique mais aussi de science-fiction.

BIBLIOGRAPHIE / SITOGRAPHIE

- Breaking News, « 10 faits que vous ne saviez pas sur la carte Star Wars Galaxy », 11/01/2020, consulté le 19/05/2020, disponible sur : <https://www.breakingnews.fr/divertissement/cinema/10-faits-que-vous-ne-saviez-pas-sur-la-carte-star-wars-galaxy-129353.html>
- « Carte du monde Witcher », consulté le 23/05/2020, disponible sur : https://www.reddit.com/r/iWallpaper/comments/ekt7r5/map_of_the_witcher_world/?utm_source=ifttt
- CartoriaMaster, « Westeros au Royaume-Uni et en Irlande ? (Game of Thrones) », 4/09/2014, consulté le 21/05/2020, disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=BLtLfnYcJao>
- CIMINO V., « The Witcher devient la série la plus « visionnée » de tous les temps sur Netflix », 22/01/2020, consulté le 23/05/2020, disponible sur : <https://siecledigital.fr/2020/01/22/the-witcher-devient-la-serie-la-plus-regardee-de-tous-les-temps-pour-netflix/>
- Et Pourtant Elle Tourne..., « Road trip sur les lieux de tournage de Game of Thrones en Islande », consulté le 22/05/2020, disponible sur : <https://www.etpourtantelletourne.fr/2019/04/24/lieux-tournage-game-of-thrones-islande/>
- GUNNARSDOTTIR N., « Lieu de tournage en Islande | Films et séries », consulté le 18/05/2020, disponible sur : <https://guidetoiceland.is/fr/histoire-et-culture/tournage-de-films-en-islande>
- HAUCK T., « L'impact touristique de certains films sur leurs lieux de tournage », 24/05/2016, consulté le 22/05/2020, disponible sur : https://www.lepoint.fr/pop-culture/la-carte-qui-montre-comment-game-of-thrones-dope-le-tourisme-europeen-24-05-2016-2041609_2920.php
- HUSSON G., « Game of Thrones : une carte pour tous les lieux de tournage », 9 juin 2015, consulté le 21/05/2020, disponible sur : <https://www.tomsguide.fr/game-of-thrones-une-carte-pour-tous-les-lieux-de-tournage/>
- LEROUX Yann, « Métapsychologie de l'immersion dans les jeux-vidéos », *Adolescence*, 2012/1 (n°79), p. 107-118. DOI : 10.3917/ado.079.0107. URL : <https://www.cairn.info/revue-annales-de-geographie-2014-1-page-595.htm>
- LE PLUARD Q., PLOUHINEC P., « Du droit dans Game of Thrones », Ed. Mare et Martin, 16 mai 2019, 276 p.
- « Les Récits Imaginaires – Fiche Français Bac Pro », consulté le 17/05/2020, disponible sur : <https://www.bac-pro.net/document/francais/les-recits-imaginaires-fiche-francais-bac-pro-1050.html>

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

- L'influx, « Game of Thrones : l'Histoire derrière le trône », 29/10/2018, consulté le 21/05/2020, disponible sur : <http://www.linflux.com/monde-societe/histoire/games-of-thrones-lhistoire-derriere-le-trone/>
- MAUGER V., « Démiurgie 101 – Création de mondes imaginaires, 27/04/2016, consulté le 16/05/2020, , disponible sur : <http://www.lecrachoirdeflaubert.ulaval.ca/2016/04/demiurgie-101-creation-de-mondes-imaginaires/>
- MEUNIER. C., « L'Espace au cinéma », 2019, consulté le 17/05/2020, disponible sur : <https://clio-cr.clionautes.org/lespace-au-cinema.html>
- MOÏSI D., « La géopolitique des séries ou le triomphe de la peur », Stock, 2016, 198 p.
- MORIN S., « La Nouvelle-Zélande, terre de rêve pour cinéphiles », consulté le 18/05/2020, disponible sur : <https://www.lapresse.ca/voyage/oceanie/nouvelle-zelande/201910/11/01-5245020-la-nouvelle-zelande-terre-de-reve-pour-cinephiles.php>
- MotionPicture.fr, « Game of Thrones les lieux de tournage », consulté le 22/05/2020, disponible sur <http://got.motionpicture.fr/2015/08/got-irlande.html>
- OnTheWorldMap, « Carte touristique de l'Irlande du Nord », consulté le 22/05/2020, disponible sur : <http://ontheworldmap.com/uk/northern-ireland/northern-ireland-tourist-map.html>
- Ouest-France, « Game of Thrones. Audiences, budget, piratages, fans, récompenses : la série de tous les superlatifs », 07/04/2019, consulté le 22/05/2020, disponible sur : <https://www.ouest-france.fr/culture/medias/game-thrones/game-thrones-audiences-budget-piratages-fans-recompenses-la-serie-de-tous-les-superlatifs-6298968>
- PESEZ E., « Saga The Witcher : pourquoi ça marche », 02/07/2017, consulté le 22/05/2020, disponible sur : https://www.lexpress.fr/culture/saga-the-witcher-pourquoi-ca-marche_1922891.html
- PIERRE M., « De la sérialité à la série télévisée fantastique : enjeux et réappropriation d'un genre », 29/01/2016, consultable sur : <http://www.theses.fr/2016USPCA007>
- ROPERT P., « Du mur d'Hadrien au feu grégeois, trois faits historiques qui ont inspiré Game of Thrones », 15/04/2019, consulté le 20/05/2020, disponible sur : <https://www.franceculture.fr/histoire/du-mur-dhadrien-au-feu-gregeois-trois-faits-historiques-qui-ont-inspire-game-thrones>
- SETH R., « Game of Thrones : les 20 plus beaux lieux de tournage », 12 mars 2018, consulté le 21/05/2020, disponible sur : <https://www.vogue.fr/lifestyle/voyages/story/voyage-destination-beau-lieu-spectaculaire-tournage-game-of-thrones-serie/62>
- SILHOL L., VALLS DE GOMIS E., « Fantastique, fantasy, science-fiction : Mondes imaginaires, étranges réalités », Ed. Autrement – Collection « Mutations », 2005, n°239, 166 p.

Les mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité

- SMITH A., « Voyage en Pologne sur les traces de The Witcher, la nouvelle série Netflix », 22/01/2020, consulté le 23/05/2020, disponible sur : <https://www.lonelyplanet.fr/article/voyage-en-pologne-sur-les-traces-de-witcher-la-nouvelle-serie-netflix>
- SOREN, « Game of Thrones : toutes les cartes pour mieux se repérer dans la série », 16/07/2017, consulté le 20/05/2020, disponible sur : <https://www.tryagame.fr/game-of-thrones-cartes-westeros-et-monde/>
- STASZAK Jean-François, « Géographie et cinéma : modes d'emploi », *Annales de géographie*, 2014/1 (n° 695-696), p. 595-604. DOI : 10.3917/ag.695.0595. URL : <https://www.cairn.info/revenue-Annales-de-geographie-2014-1-page-595.htm>
- The Highland Council, « The Highlands & Skye movie map », consulté le : 17/05/2020, disponible sur : <http://static.visitscotland.com/pdf/highlands-movie-map.pdf>

Merci d'avoir lu mon mémoire de recherche effectué durant ma Licence 3 de Géographie et Aménagement à l'université de Reims Champagne-Ardenne portant sur un thème qui me tenait à cœur, « Les Mondes imaginaires : une géographie entre création et réalité ».

