

Université de Reims Champagne-Ardenne | UFR Lettres & Sciences Humaines

Mémoire d'Etape
Master 1 Géopolitique 2020-2021
Dylan POTTIER

Les œuvres de fantasy, une grille de lecture géopolitique : le cas de Game of Thrones

Sous la direction de **M. Frédéric Piantoni, Maître de Conférences**

JURY

Frédéric PIANTONI Maître de Conférences à l'Université de Reims Champagne-Ardenne
Cyril BLONDEL Maître de Conférences à l'Université de Reims Champagne-Ardenne



Les œuvres de Fantasy, une grille de lecture géopolitique : le cas de *Game of Thrones*

REMERCIEMENTS

Pour entamer ces remerciements, je souhaite exprimer ma reconnaissance envers M. Frédéric Piantoni, maître de conférences en géographie et géopolitique, d'avoir accepté de m'encadrer dans l'élaboration de ce travail de recherche conséquent sur un thème atypique en géopolitique ! Il a su être très pédagogue dans la manière d'aborder mon étude et il m'a donné de précieux conseils pour l'élaborer. Merci encore à lui pour sa disponibilité, son soutien et son implication tout au long de cette année. Dans la même lignée, je tiens fortement à remercier M. Cyril Blondel, maître de conférences en géographie et géopolitique d'avoir accepté d'être le second membre de mon jury dans le cadre de ma soutenance. Je l'ai sollicité pour de nombreux conseils également dans le cadre de mon travail.

Je tiens à remercier l'ensemble de l'équipe pédagogique de ce master, grâce à qui j'ai pu apprendre de nombreuses choses, je ne regrette absolument pas d'avoir choisi ce cursus. En particulier Mme. Lilia Khelifi, doctorante en géographie, ayant aidé l'ensemble de la classe durant l'intégralité du Master 1 dans le cadre des cours d'enquêtes qualitatives (1 et 2), pour son implication dans nos mémoires et en termes de disponibilité ! Mme. Céline Vacchiani-Marcuzzo, maître de conférences en géographie, pour nous avoir préparé à la soutenance finale. M. Sébastien Piantoni, ingénieur d'études en géographie, pour ses conseils quant à la réalisation des travaux cartographiques et enfin à M. Rosière, professeur des universités en géographie et géopolitique, pour ses conseils avérés concernant la forme de notre mémoire et ses cours de géopolitique qui m'ont tant appris.

Dans un cadre un peu plus personnel, je souhaite remercier certains de mes camarades de classe avec qui j'ai pu partager mes idées et mes interrogations. Ces derniers ont pu me donner leurs avis sur l'ensemble de mon mémoire. Merci donc à vous Anne, Antoine, Hugo, Julia, Moyra et Paul.

Je désire remercier ma famille, ma mère et mes sœurs, pour m'avoir soutenu durant cette phase compliquée de ma vie entre confinement, pandémie et problèmes personnels. Vous avez été mon plus grand soutien. Merci à ma mère pour la relecture de ce mémoire par ailleurs !

Enfin, acteurs ayant fortement influencés mon mémoire que je tiens à remercier, le créateur de l'univers du Trône de Fer, G.R.R Martin et les scénaristes de la série *Game of Thrones*, David Benioff et D.B Weiss pour m'avoir donné envie d'étudier une œuvre aussi fabuleuse et de me permettre, par l'intermédiaire de cet univers, de lier deux de mes passions l'univers cinématographique/sémitographique et la géopolitique.

Les œuvres de Fantasy, une grille de lecture géopolitique : le cas de *Game of Thrones*

AVANT-PROPOS

Ce mémoire est réalisé dans le cadre du Master 1 Géopolitique de l'Université Reims Champagne-Ardenne. Il étudiera les relations entre les œuvres de *Fantasy* et la géopolitique en règle générale. Il permettra également de mettre en avant certaines œuvres de *Fantasy*, pouvant s'apparenter au simple divertissement pour les lecteurs et spectateurs mais qui, en réalité, sont des œuvres très complexes et teintées de multiples intrigues qui sont parfois tirées de nos réalités, ici géographiques, géoculturelles et géopolitiques.

L'idée de produire ce mémoire est de lier deux de mes passions : la géographie et le cinéma / la série. La géopolitique m'ayant permis d'étudier la question de la représentation de l'espace et des sociétés, je me suis donc penché sur ce thème.

Traiter cette comparaison atypique, géopolitique et *Fantasy*, a été un véritable défi à moi-même, les réalisateurs et auteurs ne s'étant pas forcément penchés sur la question particulièrement en profondeur. C'est en ça que ce mémoire est intéressant dans le cadre du master Géopolitique et de l'étude en *popular geopolitics*. L'étude va donc se fonder majoritairement sur mes propres idées et mes comparaisons entre les deux « disciplines ».

« Mes romans relèvent de la *Fantasy* épique, mais ils sont inspirés par l'histoire et fondés sur elle. [...] Les véritables horreurs de l'histoire humaine ne proviennent pas des Orques et des Seigneurs du Mal, mais de nous-même. Nous sommes les monstres et les héros aussi » - G.R.R Martin.¹

Cette citation de l'auteur et créateur de *Game of Thrones* entre autres, G.R.R Martin, énoncé dans l'article de Dave Itzkoff dans *The New York Times* le 2 mai 2014, permet d'observer que l'auteur lui-même fonde son œuvre sur l'histoire et les sociétés dans le monde. Il s'agit, au travers de son univers, d'y constater des allusions au monde réel avec un outil particulier le genre de la *Fantasy* à la frontière entre imaginaire et réalité. C'est ici que nous nous plaçons, une recherche et une étude des analogies en *Fantasy* mais du point de vue de la géographie et de la géopolitique en se rapportant bien entendu aux sociétés, aux cultures, aux concepts fondamentaux et bien entendu à l'espace.

¹ Site du *New York Times*: <https://artsbeat.blogs.nytimes.com/2014/05/02/george-r-r-martin-on-game-of-thrones-and-sexual-violence>.

INTRODUCTION

Ne sommes-nous pas tous des analystes du monde nous entourant, n'avons-nous pas tous des représentations personnelles quant à ce dernier ? Les réponses peuvent paraître compliquées mais en réalité, elles sont très simples. Même involontairement, les œuvres, qu'elles soient littéraires ou audio-visuelles², nous influencent de par leur impact émotionnel, leur richesse créative ou encore la projection de nous-mêmes dans certains personnages. C'est en ça que le genre de la *Fantasy* est pertinent à étudier dans l'étude des représentations et de la compréhension du monde notamment si nous corrélons ce genre avec un point de vue géopolitique ou plus largement, géographique. « 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 » (Staszak, 2014, §4). 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.

La géographie, véritable discipline carrefour se nourrissant de nombreuses autres, nous permet d'aborder des thématiques sous de multiples angles. C'est ici le cas de ce mémoire d'étape visant à étudier la question de la *Fantasy*, au sein des œuvres audiovisuelles essentiellement, comme une grille de lecture de la géographie et de la géopolitique mondiale. C'est aussi ce que je vais essayer de démontrer au travers d'une étude de cas sur *Game of Thrones* tout au long de ce mémoire d'étape et plus précisément dans une partie lui étant purement consacrée.

Ici, nous allons essayer de prouver que les auteurs d'œuvres de *Fantasy*, ou plus généralement d'œuvres dont l'intrigue se passe dans un monde inventé, marquent le monde social de manière heuristique. Ces derniers créent des univers pour enseigner et faire passer un message. Il y a effectivement une véritable représentation populaire de la géographie et de la géopolitique assez caricaturale certes, mais également très réaliste. Ce mémoire va traiter de la pluralité de l'étude sur la représentation du monde en *Fantasy* corrélée avec les disciplines que sont, la géographie et la géopolitique. Cette étude ne sera par ailleurs, pas exhaustive bien entendu. La *Fantasy* corrélée avec la géopolitique, dont nous reviendrons sur la définition un peu plus loin, est un registre et un moyen de comprendre les enjeux géopolitiques du monde mais il est finalement assez sous-utilisé dans la recherche universitaire, du moins avec ce filtre d'étude. C'est effectivement par une superposition d'analogies géopolitiques, ou plus généralement géographiques, que la *Fantasy* incarne le genre parfait pour la création de mondes sociaux, imaginaires et parfois idéaux dans lesquels nous nous intégrons en tant que lecteur ou spectateur, c'est ce qui est nommé le *world-building*. Bien entendu, nous allons travailler ici sur des interprétations, qui me sont propres, des représentations, l'analyse est donc ouverte à

² Nous entendons durant l'ensemble du mémoire par « œuvres audiovisuelles » : les films, les séries et les jeux vidéo. Avec en plus, comme définition celle du dictionnaire Larousse « se dit d'une technique ou d'une œuvre associant l'image et le son ».



discussion. Ce qui pertinent avec cela c'est d'analyser comment les représentations territoriales/spatiales imprègnent la manière de concevoir le monde inconsciemment. L'esprit de G.R.R Martin par exemple, l'auteur de l'univers de *Game of Thrones*, est formaté par le monde dans lequel il se trouve, monde qui est conceptualisé, théorisé, spatialisé par des concepts comme celui de la théorie du *Heartland* de Halford John Mackinder. Pourtant, cela ne veut pas dire que ces théories et concepts géopolitiques ont été remaniés par G.R.R Martin de manière consciente ne les connaissant probablement pas. L'approche choisie ici est donc, à travers ce filtre représentatif qui m'est propre et qui n'est pas celui des auteurs de *Fantasy*, de donner une interprétation des œuvres de *Fantasy* corrélée avec certains et certaines des théories et concepts géopolitiques que j'ai étudié et souhaité mettre en avant de par leur pertinence en tant que grandes théorisations géopolitiques dans la représentation du monde selon ma propre vision.

Au sein de ce mémoire je m'inscris principalement dans un sous-domaine de la géopolitique critique : la géopolitique populaire ou la *popular geopolitics*. Ce dernier s'intéresse particulièrement aux perceptions et aux représentations de la société dans son entièreté et non pas seulement de celles des géopolitologues, politiques ou encore universitaires. Elle permet de comprendre par quel intermédiaire ces perceptions sont mises en avant dans la culture populaire, soit une culture partagée par une grande partie de la population. C'est un véritable outil de diffusion ayant de plus en plus de place dans nos sociétés au travers des œuvres audio-visuelles mais pas que (bandes dessinées, médias, journaux, magazines etc.). Les discussions sur cette sous-discipline prennent leur origine généralement avec les travaux du professeur Gearóid Ó Tuathail mais en réalité, les premiers attrails populaires pour la géopolitique sont ancrés bien plus anciennement dans le temps fournissant des nouvelles explications de la réalité politique que les moyens diffusés normalement n'ont pas été susceptibles d'expliquer pour l'ensemble de la société (Takeuchi, 1980 : 15). La *popular geopolitics* était reconnu comme une perte de temps à son apparition. Cependant, depuis une dizaine d'années à présent, avec l'essor des œuvres audiovisuelles, les géographes et autres universitaires des domaines d'études dits, « classiques », ont été, à leur grand désarroi, forcés en quelque sorte, d'accepter l'importance croissante de la culture populaire pour façonner la réalité. Ces intermédiaires mettant en avant, « *un discours géopolitique dans lequel les citoyens sont plongés chaque jour* » (Dittmer et Gray, 2010) avec ces œuvres audio-visuelles qui prennent de plus en plus de place dans notre monde. Il suffit de remarquer tout simplement l'essor des plateformes de service de vidéo à la demande. Bien entendu m'inscrire dans cette sous-discipline avec ce mémoire d'étape, ne veut pas dire qu'il y a uniquement les représentations, chère à la géopolitique critique, qui compte mais ces dernières font partie intégrante de ce travail d'étude. Je vais les utiliser et les corréler certaines fois avec théories et concepts purement issus de la géopolitique souvent appelée « classique », se rapportant davantage à l'espace en tant que tel et non plus à l'analyse des discours et des représentations.

Il convient à présent de définir les termes employés qui vont être mobilisés dans l'ensemble de ce mémoire afin de mieux le comprendre. L'intégralité de l'étude se fonde donc sur le genre de la *Fantasy*, je vais donc rappeler ce que ce genre sous-entend (même s'il sera davantage exploré dans la partie théorique et explicative vis-à-vis de la *Fantasy* et de ses différents sous-genres par la suite). Si nous devons donner une définition assez générale vis-à-vis de la *Fantasy*, nous pourrions donner celle de la romancière Terri Windling. La *Fantasy*



couvrirait « *un large champ de la littérature classique et contemporaine, celle qui contient des éléments magiques, fabuleux ou surréalistes, depuis les romans situés dans des mondes imaginaires, avec leurs racines dans les contes populaires et la mythologie, jusqu'aux histoires contemporaines de réalisme magique où les éléments de Fantasy sont utilisés comme des moyens métaphoriques afin d'éclairer le monde que nous connaissons* » (Baudou, 2005 : 5). Cette définition était pour moi l'une des plus pertinentes et s'inscrivait parfaitement dans ce sujet dans la question de la compréhension et des représentations territoriales et spatiales.

Il est nécessaire aussi de définir le deuxième terme important apparaissant dans le titre de ce mémoire d'étape : la géopolitique. En effet, dans le cadre de ce master, définir la discipline est une étape nécessaire afin de cadrer mon étude et de bien comprendre l'objectif de cette dernière, en particulier dans un sujet aussi spécifique que celui-ci. La géopolitique est une discipline dont le néologisme est inventé par le géographe Rudolf Kjellén en 1911 dans son ouvrage *Les grandes puissances*. Ce dernier désigne la géopolitique comme « *la science de l'Etat comme organisme géographique ou comme entité dans l'espace : c'est-à-dire l'Etat, comme pays, territoire, domaine ou, plus caractéristique, comme règne. [...], elle observe fermement l'unité étatique et veut contribuer à la compréhension de la nature de l'Etat* » (Kjellén, 1911). La géopolitique a ensuite été reprise par le théoricien Karl Haushofer avec sa *Geopolitik* dans la continuité de la géographie politique de Friedrich Ratzel qui fondait, à l'inverse de Haushofer, sa discipline sur le savoir tandis que Haushofer la fondait sur la pratique du pouvoir. La discipline de la géopolitique est donc une science fondée sur les relations avant tout en se fondant principalement sur le territoire et l'espace (concept d'ailleurs initié par Ratzel). La discipline plus généralement, s'est fortement développée durant le XX^{ème} siècle, en se définissant comme l'analyse des rapports de pouvoirs et d'influences, intérieurs ou extérieurs, sur un territoire donné, ainsi que sur sa population. A présent, la géopolitique permet de croiser de nombreux domaines : géo-conservation, géo-culture, géographie sociale, relations internationales, etc.

A ce genre et cette discipline centraux énoncés dans le titre de ce mémoire d'étape s'ajoutent deux autres termes : le monde imaginaire et plus généralement, le processus de création de monde fictif : le world-building et la représentation territoriale/spatiale.

Le premier pourrait se définir comme la création d'un univers fictionnel qui peut être plus ou moins riche du fait de sa composition (lieux, histoires, légendes, etc.), il est à lier avec le processus de création de world-building ou « construction de mondes ». Ce processus créatif de fabrication d'univers ayant une base de narration était utilisé 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 world-building 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 monde capable de soutenir de multiples personnages et histoires (Wolf, 2012). Le world-building est donc une discipline créative à la croisée de plusieurs arts tels que la littérature, les arts plastiques, le cinéma, la photographie... Les mondes imaginaires sont donc des outils très importants dans la représentation et la critique de notre monde et en particulier dans les œuvres



Les œuvres de Fantasy, une grille de lecture géopolitique : le cas de *Game of Thrones*

audiovisuelles servant à nous faire entrer dans de nouveaux univers, parfois issus de la réalité, parfois issus de l'imagination du créateur. D'autant plus que ces dernières sont la base de la popularité actuelle des mondes imaginaires touchant des millions de personnes à travers le monde.

Enfin, la représentation territoriale est une « *structure cognitive et mentale relativement globale et abstraite, laquelle constitue un modèle interne à un groupe, à un individu, ayant pour fonction de conceptualiser le réel, puisque ce dernier ne peut appréhender dans sa totalité, mais uniquement à travers ce que nous en percevons, mieux, à travers les structures que nous construisons à partir de nos perceptions afin de donner sens à ces dernières. Ces constructions sont donc fonction des prismes à travers lesquels l'individu regarde le monde extérieur, et ces prismes sont le produit de sa propre histoire, mais aussi des conventions culturelles du groupe dans lequel il vit* » (Gonon et alii., 2016 : 25).

Avant de présenter la méthodologie adoptée durant l'ensemble de ce mémoire d'étape il convient aussi de présenter, de manière générale, le monde de *Game of Thrones*. En effet, me fondant énormément dessus durant l'intégralité de l'étude et en particulier dans la troisième partie, connaître ses contours géographiques et présenter une spatialisation des pouvoirs en place au sein de l'univers est primordial.



Carte 1 : Le monde de *Game of Thrones*

Le monde de *Game of Thrones* est divisé en quatre continents : Westeros, Essos, Sothoryos et Ulthos (**carte 1**).

Le premier, le plus à l'Ouest et le plus développé, peut se subdiviser en deux espaces distincts. Tout d'abord, « l'Outre-Mur », terre glacée en permanence située au-delà du géant

Les œuvres de Fantasy, une grille de lecture géopolitique : le cas de *Game of Thrones*

mur de glace érigé il y a plus de 8 000 ans par Brandon le Bâtisseur pour contrer un futur retour de créatures monstrueuses et sanguinaires, les Marcheuses Blancs, lors de la première Longue Nuit voulant anéantir le monde des humains. Dans le temps présent (298 ans après la Conquête d'Aegon le Conquérant, premier roi des 7 Couronnes que nous aborderons juste après), ce mur de plus de 200 mètres de hauteur, sert davantage à repousser les hordes perpétuelles de sauvages. Dix-neuf forteresses étaient érigées et habitées sur ce Mur par la Garde de Nuit, groupe d'hommes ayant voués leurs vies pour protéger le monde des humains contre les menaces venues du Nord. Cependant, au fur et à mesure des siècles par manque d'hommes notamment, seules trois forteresses sont toujours habitées, les autres étant en ruines avec de l'Ouest à l'Est : Tour Ombreuse, Châteaunoir et Fort-Levant. Au Sud du Mur, nous trouvons le Royaume des 7 Couronnes, autrefois indépendantes puis conquises par Aegon le Conquérant en l'an 0 (servant donc de référence à la datation de l'univers créé par G.R.R Martin) et gouverné par une dynastie durant deux siècles, les Targaryen, jusqu'à se faire renverser par une coalition de plusieurs couronnes et l'arrivée d'une nouvelle maison : les Baratheon. Ces dernières sont le Nord (fief de la maison Stark), le Conflans (fief de la maison Tully), le Val d'Arryn (fief de la maison Arryn), les Territoires de l'Ouest (fief de la maison Lannister), le Bief (fief de la maison Tyrell), les Terres de l'Orage (fief de la maison Baratheon) et Dorne (fief de la maison Martell) représentées [carte 2](#).



Carte 2 : Le royaume des 7 Couronnes

Le second, Essos, continent le plus vaste connu se situe à l'Est de Westeros et est très riche culturellement et naturellement entre déserts, vastes plaines, forêts et chaînes montagneuses. A l'Ouest, nous pouvons y voir les cités-libres, neuf grandes cités-Etats gouvernées par des oligarchies, qui sont des centres commerciaux et stratégiques d'Essos. A l'Est, nous avons les Contrées de l'Ombre avec à leur sud, Asshai, ville portuaire teintée de mystères et de mythes.

Entre ces deux extrêmes nous pouvons retrouver les Contrées de l'été constant avec au sud l'antique ville de Valyria. Elle était réputée pour avoir jadis été le cœur de l'empire valyrien nommé « les Possessions », grâce aux dragons que les seigneurs des contrées et de la ville étaient parvenus à apprivoiser et s'étendant sur toute la partie occidentale d'Essos. Après le terrible « fléau de Valyria » en 114 avant la Conquête, dont les raisons exactes sont encore aujourd'hui inconnues et mystérieuses, les Possessions et la ville ont été ravagées et se sont disloquées en multiples entités.



Notifions aussi la présence de la baie des Serfs, à l'Est de l'antique Valyria, avec ses trois villes principales : Astapor, Yunkaï et Meereen. Cette dernière est réputée pour son trafic d'esclaves.

Enfin, nous pouvons citer la mer Dothrak, immense plaine herbeuse peuplée de nomades nommés les Dothrakis. A l'Est, elle est limitée par l'immense chaîne des Os et à l'Ouest par la cité-libre de Qohor et sa forêt. Une seule ville est à noter dans ce vaste espace : Vaes Dothrak. Située aux pieds de la Mère des Montagnes, elle est une ville sainte dans laquelle le port d'arme y est interdit.

Pour terminer ce tour du monde rapide de l'univers de *Game of Thrones*, il faut signaler la présence de deux continents très peu connus mais tout aussi intéressants du fait des légendes et mythes les entourant. Tout d'abord, Sothoryos, continent au Sud d'Essos, territoire sauvage dont les délimitations ne sont pas encore clairement définies. Jonché d'une jungle dense comme nous pouvons l'observer en Amazonie, il serait peuplé des « Hommes Bringés ». Ajoutons à l'Est de ce continent et au Sud-Ouest de Westeros, les îles d'Été, archipel composé de trois îles principales (Jhala, Omboru et Walano) et d'une quinzaine d'îles secondaires, ce dernier est riche grâce à sa faune et sa flore foisonnante. Enfin, Ulthos, territoire situé au sud de la sombre cité d'Asshai et des Contrées de l'Ombre, où plane le mystère et où seule une épaisse jungle au feuillage pourpre nous est connue par-delà le détroit du Safran... L'ensemble de ces localisations peuvent être visibles sur la [carte 1](#).

Pour ce qui est de ma méthodologie, j'ai adopté une démarche hypothético-déductive, partant d'hypothèses que je vais présenter par la suite afin de les valider ou non. Pour cela je me suis fondé sur des matériaux empiriques pour élaborer mon étude à savoir, les univers de *Fantasy* (comme le *Seigneur des Anneaux*, *Narnia*, *The Witcher* etc.) d'une manière générale mais aussi et surtout un travail analytique sur la série *Game of Thrones* que je vais présenter dans l'ensemble de ce mémoire. Il s'agit avant tout donc d'un travail qualitatif formé sur une analyse personnelle de la série et de l'univers de G.R.R Martin (principalement) et de certains autres univers de *Fantasy*. Je me suis également focalisé sur des matériaux théoriques afin de me permettre de faire la corrélation géopolitique/*Fantasy*. Pour cela j'ai sollicité des concepts et théories géopolitiques, que je vais utiliser pour démontrer, la matérialisation de ces derniers, selon moi, dans les univers de *Fantasy* et en particulier, dans celui de *Game of Thrones*. Voilà l'objectif de ce travail d'enquête : parvenir à trouver des analogies entre notre monde au travers son histoire et sa géographie avec les œuvres de *Fantasy* créées parfois de toute pièce³. Cette analyse est une analyse non-exhaustive bien entendu, nous pourrions totalement faire d'autres analogies géopolitiques j'ai fait le choix d'utiliser cet univers en particulier et quelques-uns des concepts et théories géopolitiques les plus répandus et les plus représentatifs selon moi au sein de cet univers. Afin de terminer la présentation de ma méthodologie de travail il convient également de parler des différentes sources utilisées au sein de ce mémoire qui sont très variées en termes de disciplines sollicitées, la corrélation entre géopolitique et *Fantasy* étant assez peu étudiée (sociologie, histoire, lettres, géographie ou encore et surtout géopolitique). Les principaux ouvrages sont par ailleurs des ouvrages majoritairement disponibles en ligne, la pandémie actuelle de COVID-19 m'ayant empêché une bonne partie de l'année d'utiliser les

³ cf. processus de world-building énoncé plus tôt.



ressources mises à disposition en bibliothèque universitaire et n'ayant pas forcément l'opportunité de m'y déplacer lorsque nous pouvions nous y rendre.

Afin de traiter ce sujet et le problématiser, je me suis alors questionné sur la manière de faire intervenir les œuvres de *Fantasy* de manière générale en les liant à la géopolitique. En a découlé la problématique suivante : **comment les œuvres de *Fantasy* proposent une lecture géopolitique du monde, dans le temps et dans l'espace ?**

Afin de répondre à cette problématique, de multiples hypothèses ont émergé mais trois principales se sont dégagées.

Tout d'abord une hypothèse basique : il y a un lien entre théories et concepts géopolitiques et les œuvres de *Fantasy*. C'est un point très important dans mon sujet et je vais montrer quel est ce lien et comment est-il matérialisé à l'écran (dans les œuvres audiovisuelles).

Seconde hypothèse, la *Fantasy* est un genre permettant aux lecteurs et/ou, aux spectateurs, de s'évader dans un nouvel espace imaginé et parfois souhaité. Je reviendrais sur la notion de monde imaginaire dans la partie concept et notion mais il me semblait légitime de poser l'hypothèse de l'évasion pour ce sujet très inscrit dans les représentations spatiales.

Troisième et dernière hypothèse, la *popular geopolitics* en règle générale, permet d'observer et de comprendre, comment les œuvres audiovisuelles sont impactantes dans la société au travers des différentes représentations territoriales et sociétales. Cette dernière hypothèse permet entre autres, de rappeler l'importance de la sous-discipline mais aussi de faire intervenir les œuvres audiovisuelles, ces dernières permettant de mettre des images « réelles » sur un genre traitant pourtant de l'imaginaire.

Pour traiter ce sujet selon la problématique et les hypothèses élaborées, un plan en trois parties a donc été longuement construit. La première partie envisagera de présenter et de rappeler les caractéristiques du genre de la *Fantasy* (et de ses sous-genres) dans son importance dans le processus d'évasion dans les mondes imaginaires et par quels intermédiaires cela est-il possible avant tout. Cette partie permet de dresser un panorama général du sujet et de poser les bases du genre utilisé durant l'ensemble de l'étude.

Puis, une seconde partie portera sur une « quête des analogies » entre le genre de la *Fantasy* et la géographie de manière générale au travers de trois analogies principales possibles entre ces deux thématiques. Elles présentent toutes les trois, des aspects bien distincts mais tout aussi pertinents dans la question de la représentation territoriale et spatiale du monde.

Enfin, une dernière partie mettra en avant l'étude de cas, en tant que telle, sur l'univers de *Game of Thrones* et de son lien étroit avec notre géographie, notre culture et notre géopolitique mondiale et historique.





PARTIE I – La *Fantasy* : un genre artistique complexe exprimant une volonté d'évasion

La *Fantasy* est originale par la création d'univers aussi oniriques que complexes par les scénarii. Après une présentation générale du genre et de ses sous-catégories (1), nous évoquerons les spécificités des mondes imaginaires qu'il construit (2). Enfin, les médias (audiovisuels) qui permettent de lui donner corps (3).

1. Le genre de la *Fantasy* : espace et société

La *Fantasy* est complexe et permet de critiquer le monde et la société. Elle y substitue un univers global (*High Fantasy*) ou alors intègre des phénomènes surnaturels dans notre réalité (*Low Fantasy*). Différentes catégories permettent de préciser le genre global qui articule des mondes réels et utopiques par la création d'espaces et de sociétés imaginaires.

1.1. L'émergence d'un genre complexe

L'engouement d'un public pour le genre de la *Fantasy* correspond à un souhait. Depuis des années maintenant, les œuvres (ici non pas seulement audiovisuelles), envahissent notre quotidien et sont un véritable objet de critique, d'analyse et de projection de la part d'un public varié de tout âge. Les œuvres de *Fantasy* s'inscrivent dans la lignée « d'œuvres d'imagination » libérées des codes communs comme son étymologie le soulève⁴. S'il fallait donner une définition de la *Fantasy*, en dehors de celle donnée en introduction de la romancière Terri Windling, nous pourrions donner celle de l'écrivain André-François Ruaud « *littérature qui se trouve dotée d'une dimension mythique et qui incorpore dans son récit un élément d'irrationnel au traitement non purement horrifique, notamment incarné par l'utilisation de la magie* » (Ruaud, 2004). Ces deux définitions se complètent parfaitement l'une accentuant l'intérêt de la *Fantasy* dans la clarification et la « critique » du monde et l'autre définissant le genre avant tout comme un moyen d'intégrer le merveilleux dans l'espace et la société. Cependant, ces définitions ne rendent pas compte d'un genre littéraire émergent. Effectivement, beaucoup d'œuvres s'y rapprochent et notamment des œuvres anciennes, même si le genre de la *Fantasy* est remis au goût du jour avec l'essor des œuvres audiovisuelles dans la culture populaire.

La *Fantasy* est un genre s'inspirant de nombreuses sources, c'est ce qui fait avant tout son attrait universel. Nous pouvons tout d'abord citer les diverses mythologies (grecque, romaine, scandinave, celte, asiatique, orientale etc.) avec leurs créatures bienfaites ou maléfiques. La plupart du temps en *Fantasy*, à la différence du Fantastique, les créatures surnaturelles et la magie font partie de la culture commune et ne font pas nécessairement l'objet de stigmatisation ou d'angoisse.

Certaines œuvres de *Fantasy* revisitent ces créatures dans leurs mondes imaginaires par exemple dans le traitement des loups-garous : ils sont des créatures symboliques de la dualité homme/animal, chassée pour leur différence et pour leur barbarie lors des soirs de pleines lunes

⁴ Selon le dictionnaire historique *Le Robert* de 1997, le mot *fantasy* se rapporterait au mot ancien français *fantasie* (regraphié *fantaisie*), issu du latin *fantasia* ou du grec *phantasia* (apparence, imagination, rêve etc.). Se rapprochant aussi des étymons : fantasme (en latin : *phantasma* « fantôme » ; en grec : « vision »), Fantastique (ce qui est irréel).



dans l'univers de *The Witcher* ou considérés comme des alliés des hommes ou encore des vampires dans *Twilight* comme le montre la **figure 1**.



Figure 1 : Le loup-garou dans *The Witcher* (gauche) | Le loup-garou dans *Twilight* (droite)

Autre source d'inspiration les épopées ou les chroniques médiévales qui suscitent un attrait de plus en plus important lorsque nous nous inscrivons dans de la *Medieval-Fantasy*⁵. La légende arthurienne par exemple et ses codes chevaleresques pourrait être un exemple avec les adaptations qui en ont découlées : *Merlin l'Enchanteur* (1963), *Le Roi Arthur : la Légende d'Excalibur* (2017) ou encore récemment une revisite de la légende de la Dame du Lac, *Cursed : La rebelle* (2020).

Il est difficile de dater le succès de la *Fantasy* tant ce genre a de multiples inspirations. Parmi les précurseurs, le poète écossais George Mac Donald (1858)⁶ que C.S Lewis, auteur des *Chroniques de Narnia* considérait comme son « maître »⁷ ou encore l'écrivain James Matthew Barrie créateur du personnage de Peter Pan. Pour l'époque contemporaine, J.R. Tolkien avec *Le Hobbit* (1937) et *Le Seigneur des anneaux* (1954-1955), une des œuvres les plus lues dans le monde⁸.

Cette diversité de penseurs et d'écrivains créent des sous-genres de la *Fantasy* inscrits dans deux grands types : la *Low* et la *High Fantasy*.

1.2. Les deux catégories principales de la *Fantasy* : *High* et *Low Fantasy*

Dans l'un des premiers essais consacrés au genre par des universitaires états-uniens, *Fantasy Literature*⁹ (Baudou, 2005), deux catégories ont été différenciées : la *High* et la *Low Fantasy*.

⁵ cf. 1-3.

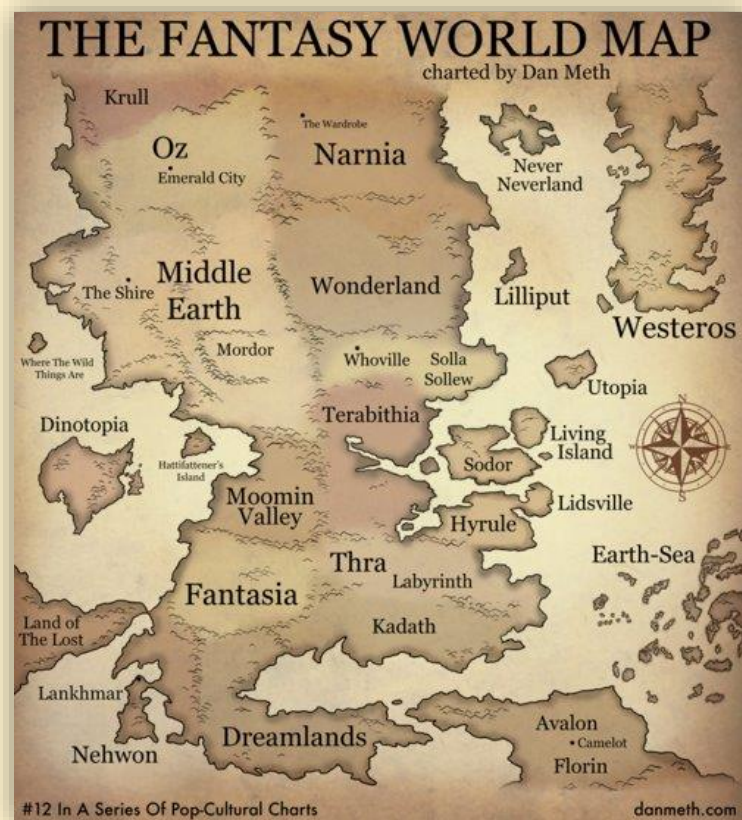
⁶ MACDONALD, G., 1858, *Phantastes: A Faerie Romance for Men and Women*, Londres, Smith, Elder & Co., 228 p.

⁷ "That night my imagination was, in a certain sense, baptized; the rest of me, not unnaturally, took longer. I had not the faintest notion what I had let myself in for by buying *Phantastes*" (Lewis, 1994, p. 100).

⁸ Le livre a été vendu à plus de 150 millions d'exemplaires (Site Le Tarmac : <https://www.letarmac.fr/top-20-des-livres-les-plus-vendus-au-monde/>)

⁹ Pour aller plus loin, voir l'ouvrage : BOYER, R.H., TYMM, M.B, ZAHORSKI, K.J., 1978, *The Fantastic Imagination: An Anthology of High Fantasy*, Avon Books, New-York, 325 p.

La première a été formalisée par l'écrivain Lloyd Alexander (1971) dans son essai *High Fantasy and Heroic Romance* et développée ensuite par Kenneth J. Zahorski et Robert H. Boyer¹⁰. Elle serait « *entièrement constituée de fictions se déroulant dans les mondes secondaires* »¹¹ (Stableford, 2009 : 198). La *High Fantasy* est donc une « catégorie » de la *Fantasy* se déroulant dans un monde imaginaire ordonné selon ses propres règles dans lequel le surnaturel peut être d'origine divine (*Fantasy mythique*¹²), comme le fait de quelques hommes ayant des pouvoirs magiques (*fairy-tale Fantasy*¹³). Nous pouvons notamment citer plusieurs œuvres se rapportant à de la *High Fantasy* comme la plus célèbre, celle du *Seigneur des anneaux* ou du *Hobbit* œuvres se déroulant dans un monde imaginaire (la Terre du Milieu), *The Witcher* (Le Continent) ou encore *Game of Thrones* (les deux continents principaux, Westeros et Essos). Une représentation cartographique non-exhaustive des différents mondes imaginaires est par ailleurs visible ci-contre ([carte 3](#)).



Carte 3 : Carte regroupant certains mondes imaginaires de Fantasy

En rupture, la *Low Fantasy*, est définie par Kenneth J. Zahorski et Robert H. Boyer comme « *l'ensemble des histoires mettant en scène des événements non rationnels qui sont sans causalité ou rationalité parce qu'ils se produisent dans le monde rationnel où de telles choses ne sont pas censées se produire* »¹⁴ (Stableford, 2009 : 256). Généralement, cette catégorie correspond aux œuvres classées parmi les littératures Fantastiques ou d'horreur dans lesquelles l'irrationnel et le surnaturel surgissent dans le quotidien sans que nous puissions les expliquer.

La frontière ténue (et notamment dans le milieu francophone) entre le genre Fantastique et la *Low Fantasy* nous conduit à traiter ici principalement la *High Fantasy* par simplicité. Même si nous ferons référence à des œuvres de *Low Fantasy* hors normes comme la saga *Harry Potter* de J.K Rowling ou le *Monde de Narnia* de C.S Lewis. Citons aussi *A la croisée des mondes* de Philip Pullman et son adaptation « séritographique », *His Dark Materials* (2019), « hybride » avec deux protagonistes aux points de vue très différents, l'un d'eux, est surpris et parfois effrayé par la magie et les êtres surnaturels et l'autre vit comme normale cette situation et avec admiration parfois y ayant été habitué tout au long de sa vie.

¹⁰ Ibid.

¹¹ "Consists entirely of fiction set in secondary worlds".

¹² cf. 1-3.

¹³ Ibid.

¹⁴ "Set of stories featuring nonrational happenings that are without causality or rationality because they occur in the rational world where such things are not supposed to occur".

Nous venons de l'analyser avec les deux grandes catégories de la *Fantasy*, ce genre est très complexe mais permet aux lecteurs et aux spectateurs plus particulièrement, de s'inscrire dans un nouvel espace et une nouvelle société grâce à la *High Fantasy* notamment, parfois souhaité. D'autant plus lorsque nous rajoutons à ces deux grandes catégories des sous-genres permettant de donner une « âme » à ces différents mondes.

1.3. Les différents sous genres : l'âme des œuvres de *Fantasy* ?

Les sous-genres qui sont traités ici sont des distinctions entre les œuvres de *Fantasy* selon les différentes tonalités, univers, intrigues ou encore traitements de personnages dans laquelle l'œuvre s'inscrit au sein du genre général qu'est la *Fantasy*. Bien entendu certains sont plus aptes à s'inscrire dans la *High Fantasy* que dans la *Low Fantasy* et vice-versa, les deux grandes catégories que j'ai décidé dans cette étude de mettre en avant. Ici il ne s'agit pas de dresser une liste exhaustive de tous les sous-genres qui sont rapportés à la *Fantasy* mais bien de présenter les plus répandus et les plus pertinents quant à mon étude sur la corrélation entre géopolitique, ou l'espace géographique en général, et le genre.

Anne Besson, souligne qu'il « *n'existe pas de classement unique des sous-genres de la Fantasy, pour plusieurs raisons* » (Besson, 2004). Tout d'abord, car il existe une pluralité d'acteurs tentant de catégoriser le genre par des sous-genres : critiques, universitaires, éditeurs et bien sûr auteurs. De plus, il y a la fonction de la pertinence de certains classements qui est subjectif selon les individus. Ici, je fais un choix de catégorisation et je choisis des sous-genres particuliers dans le cadre de mon étude qui ne conviennent pas à tout le monde dans le domaine de la recherche et d'un point de vue extérieur. Je fais ce choix avant tout pour la facilité de compréhension. De plus et point très important, certains sous-genres ne sont pas incompatibles et s'entremêlent parfois, c'est ce qui fait par ailleurs la richesse de la *Fantasy* et en particulier dans une étude sur l'imaginaire géographique. Enfin, parce qu'il existe des critiques et distinctions entre anglo-saxons et francophones quant à la définition de ces sous-genres et même du genre de manière générale. Personnellement et dans le cadre de cette recherche, je me fonderai bien plus sur celles anglo-saxonnes. Cependant, la classification francophone distingue la *Fantasy* du merveilleux (genre se fondant sur les contes populaires notamment) à l'inverse les anglo-saxons, les regroupent en un et même genre, ce que je fais le choix de faire ici pour faciliter la compréhension. Il existe autant de sous-genre en *Fantasy* que d'œuvres ou de mondes imaginaires, c'est à nous d'en comprendre les contours et de les catégoriser selon nos propres choix.

A présent passons à la présentation des sous-genres les plus répandus et les plus pertinents selon ma propre analyse dans le cadre de cette étude sur l'imaginaire géographique et la géopolitique.

Nous avons tout d'abord, la medieval-Fantasy dont l'univers se fonde sur une ambiance médiévale que je distingue ici de la Fantasy épique (ou *heroic Fantasy* et *sword and sorcery*), un des sous-genres les plus répandus se concentrant sur un héros ou des héros vivant des aventures solitaires. Bien sûr ces deux sous-genres sont très souvent corrélés (ex : *Game of Thrones*, *Le Seigneur des Anneaux*). Citons aussi la Fantasy historique se déroulant et voulant conter des époques ou des faits spécifiques en y ajoutant des éléments de *Fantasy*. Certains personnages, certaines dates ou lieux sont concordant avec des éléments et événements

historiques mais cela se déroule dans un monde imaginaire et divergeant parfois grandement de l'histoire réelle pour attirer le spectateur mais aussi le garder captivé dans un espace fictionnel proche de la véracité (ex : *Vikings*, *The Last Kingdom*, *Pirates des Caraïbes*, 300). Sous-genre que je souhaite différencier ici du fait de sa forte émancipation du sous-genre précédent (bien que fortement lié) avec ses nombreuses adaptations audiovisuelles : la Fantasy arthurienne. Il est tiré de la légende arthurienne qui, du fait des mythes et légendes l'entourant (Merlin, la Dame du Lac, la Fée Viviane, Excalibur), engendre un engouement monumental autour de son histoire et de la véracité de l'existence du Roi Arthur (*Cursed : La rebelle*, *Le Roi Arthur : La Légende d'Excalibur*). C'est d'ailleurs pour cela que la légende arthurienne se rapproche également du sous-genre de la légende mythique. Ce dernier correspond aux mythes dans l'imaginaire contemporain (*Percy Jackson*, *God of War*) et aux contes populaires ou dans le folklore accordant à certains hommes ou créatures le don de magie (nous appelons cela dans le langage anglo-saxon la *fairy tale Fantasy* avec des œuvres comme *Shrek* offrant une note joyeuse à ces contes ou encore *The Witcher* leur offrant une note plus sombre). Enfin, dernier sous-genre que nous allons évoquer ici, la Fantasy animalière, dans lequel les personnages sont des animaux anthropomorphisés, très utilisé dans la critique du monde dans le domaine littéraire, mais pas que (*Zootopie*, *Tous en scène*).

A ces sous-genres peuvent être ajoutés des tonalités selon leur degré de légèreté ou à l'inverse de violence. Le premier va être la light Fantasy, parodiant les récits abordés des différents sous-genres ou dédramatisant l'histoire, cela a pour but d'amuser le spectateur avant tout. A l'inverse nous avons la dark Fantasy, faisant ici recours à une différenciation entre le Bien et le Mal élaborée, où le Bien l'emporte rarement et où les thématiques sont très souvent sombres et plus matures. Cette tonalité permet de s'interroger sur les notions de Bien et de Mal et d'opprimer le spectateur tout en l'incluant parfois davantage dans l'intrigue du fait des détails donnés.

Avec ces différents sous-genres donnant une véritable « âme » au récit énoncé, le genre de la *Fantasy* permet d'aborder de nombreuses intrigues. Cela est possible grâce aux différentes sources d'inspiration en passant par les mythologies diverses à la légende arthurienne en passant par le monde médiéval et l'histoire du monde. La *Fantasy* permet, grâce à ses différents sous-genres, de créer une véritable diversité géographique et sociétale avec des ingrédients de base très efficaces : peuples imaginaires, monde imaginaire, cultures et religions parfois agrémentées de magie (noire ou blanche), des personnages auxquels nous pouvons nous comparer et surtout (et le plus souvent) une vision dichotomique du monde mais fortement fondée dessus. La *Fantasy* fonctionne à partir de schémas le plus souvent identiques et opérationnels et n'hésite pas à recourir à des clichés facilement décodés par le lecteur. Etudier la *Fantasy* sous l'angle du genre permet donc de faire comprendre plus aisément des thématiques et problématiques géographiques, géopolitiques ou encore géoculturelles.

La définition de la *Fantasy* est large et il est donc possible de faire entrer dans cette catégorie de nombreuses œuvres. Grâce à ce panorama, il nous est possible à présent d'évoquer la stratégie d'évasion de la part du spectateur dans ces imaginaires géographiques, parfois souhaités.

2. La volonté d'échapper au monde réel par les mondes imaginaires

La finalité de la création des mondes imaginaires peut être de comprendre le monde qui nous entoure, de le critiquer ou encore de s'en évader, de le fuir. Les mondes imaginaires sont donc avant tout une extrapolation de notre volonté d'évasion interne. Nous l'envisageons à travers le prisme de la *Fantasy* et de deux autres genres majoritaires permettant de nous inclure dans un imaginaire géographique, le Fantastique et la Science-Fiction. Enfin il apparaît pertinent de présenter comment la géographie permet d'analyser les œuvres de fiction.

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

Lorsque nous évoquons les mondes imaginaires en dehors de la *Fantasy*, il faut souligner deux autres genres – Fantastique et Science-Fiction – pour comprendre l'étendue de cette analyse en géographie. Ils permettent une capacité d'immersion dans un univers différent du nôtre avec le surnaturel comme base d'intrigue.

Tout d'abord, le Fantastique est un genre se différenciant de la *Fantasy* comme nous l'avons dit, la *Fantasy* présente un monde où le surnaturel constitue l'ordre normal, le Fantastique, au contraire, maintient, une incertitude entre naturel et surnaturel, entre possible et impossible. Le théoricien Tzvetan Todorov (1970)¹⁵ l'explique pour la première fois. Le Fantastique qualifie un Monde intégrant des 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'inclusion du surnaturel dans le Fantastique provoque la peur et le rejet de la part des personnages comme du spectateur. 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 surnaturelles : fantômes, vampires, morts-vivants... Dans le domaine de la littérature, 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... Au cinéma, les premiers films Fantastiques qui ont suscité un certain intérêt sont *Dracula* (1931), *Les Chasses du comte Zaroff* (1932) ou encore *King-Kong* (1933).

Puis, 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* » (dont j'ai fait le choix de ne pas traiter précédemment étant donné ce fort lien avec la Science-Fiction). La Science-Fiction peut se tourner vers le présent ou le passé, en tentant d'imaginer qu'elle aurait pu être notre évolution, quelle serait l'évolution d'un monde fondé sur des lois différentes

¹⁵ Pour aller plus loin, voir l'ouvrage : TODOROV, T., 2015, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Points, coll. « Points Essais », 192 p.

(univers parallèles), ou encore quel pourrait être un univers 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 nous parlons de ce genre : *Frankenstein* (1818) inscrit dans la Science-Fiction mais également dans le Fantastique. Enfin, pour ce qui est du cinéma nous pouvons prendre comme référence *Le Voyage dans la Lune* (1902). Tous ces genres permettent donc aux auteurs, aux réalisateurs mais également aux lecteurs et/ou aux spectateurs de s'évader du monde nous entourant à travers leurs mondes imaginaires. Cependant, cette volonté d'évasion a des origines précises.

2.2. Les raisons de cette volonté d'évasion

« *L'existence humaine est une extériorisation continue [...] l'homme construit le monde dans lequel il s'extériorise [...], il projette ses propres significations dans la réalité* » (Chivallon, 2008, §31). La question principale lors de la création de ces 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. 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. 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. Selon l'ouvrage des écrivaines Léa Silhol et Estelle Valls de Gomis dans *Fantastique, Fantasy, Science-Fiction : Mondes imaginaires, étranges réalités*, 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 du Bien contre le Mal. 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 apporté en subtilité en transposant leurs propres mondes imaginaires à notre propre passé. Le héros dans ces mondes est donc en phase

avec nos 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 transposer 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 marqué par l'imaginaire géographique.

2.3. L'imaginaire géographique : un procédé visant à s'échapper du monde qui nous entoure

« L'imaginaire peut donner le pouvoir de transcender la distance. Le monde se présente ainsi comme un mélange de réel et de représentation qu'une géographie délibérément idéaliste se doit d'approcher » (Bailly, 1989 : 53). L'imaginaire en géographie est fondé avant tout sur la représentation territoriale et spatiale qui est surtout subjective pour chacun dans l'Espace et dans le Société. Il y a en effet une forte géographie des représentations à mettre en avant ici très liée à la *Fantasy* et d'autant plus lorsque nous parlons de *High Fantasy*¹⁶. Lorsque je parle ici de représentation et d'imaginaire en géographie ce n'est pas seulement à travers le prisme des romanciers ou des réalisateurs mais véritablement de la société, de chacune des représentations que chaque individu se fabrique dans les espaces les entourant. Ainsi, de multiples représentations sont nées quand nous faisons par exemple la corrélation entre le temps et l'espace qui « obéit à cette logique du réel et de l'imaginaire. Les anciens plaçaient au couchant le temps des vies écoulées, de la mort ; le levant au contraire est la source de la vie, qui se déplace ainsi comme le soleil » (Bailly, 1989 : 56). Cette idée de multiplicité des représentations en géographie ne s'atténue pas avec le temps dans une société contemporaine comme la nôtre avec un Homme mobile et vivant dans un monde homogène dénué de représentations différenciées. Au contraire, en géographie, les images, les mythes et les symboliques des lieux sont riches et ne sont pas homogènes dans l'esprit de chacun dans leur rapport à l'espace. Ces différentes représentations mentales « font surgir la pluralité des mondes imaginaires » (Bailly, 1989 : 56). Cet imaginaire géographique peut-il être corrélé au processus de world-building moteur de la *High Fantasy* ? Je répondrais oui. La fiction fait connaître des lieux et des espaces à travers la littérature mais aussi les œuvres audiovisuelles, c'est véritablement à travers la fiction que le monde est lu et interprété, c'est le champ des représentations et de l'imaginaire géographique. Les œuvres de *Fantasy*, et de fiction de manière générale, produisent des éléments géographiques et des discours sur l'espace. Rajoutons ici que la microgéographie (étude des espaces et des sociétés à une grande échelle), nous permet de concevoir les mondes imaginaires et sociaux fondés sur trois aspects présentés aussi dans l'ouvrage du géographe Antoine Bailly. Tout d'abord « structurel », permettant de « saisir la manière dont les structures du milieu sont utilisées par les individus dans leurs

¹⁶ Rappelons-le, la *High Fantasy* faisant référence à la catégorie de la *Fantasy* dans laquelle les événements surnaturels qui sont normalisés se déroulent dans un monde totalement imaginaire qui existe selon ses propres règles.

pratiques spatiales ». Celui « fonctionnel », qui lui se fonde avant tout sur « la contrainte espace-temps pour expliquer les problèmes d'accessibilité et les capacités économiques des lieux ». Enfin, « symbolique », qui ici est de l'ordre de la relation entre homme, société et lieux. Ces trois aspects permettent de concevoir un espace et de l'identifier à des représentations, parfois généralisées à l'ensemble des représentations de la société. Nous allons en effet, qualifier le Japon comme le « Pays du Soleil levant » traduction de Nippon en japonais, représentation qui est dans les mémoires de chacun. Pour prendre un exemple bien plus ancré dans le thème de la *Fantasy*, énormément de localisations et de pays sont mis en avant grâce à des œuvres audiovisuelles, c'est le cas de la Nouvelle-Zélande, véritable « Terre du milieu de l'imaginaire », décor des films de *Narnia* mais aussi (et surtout) de la trilogie du *Seigneur des Anneaux* ou du *Hobbit*¹⁷. C'est aussi le cas de la ville de Dubrovnik (Croatie), ville retenue pour incarner Port-Réal, capitale du royaume des 7 Couronnes de l'univers de *Game of Thrones*. Ces exemples sont des représentations généralisées à tous, quasiment la totalité des personnes se fondent sur elles et c'est comme ça que d'un imaginaire géographique, des représentations généralisatrices naissent. C'est ici que réside la richesse de la géographie des représentations : la pluralité des visions de chacun entre réel et imaginaire et c'est grâce à cela que des mondes sont créés puis généralisés par la suite. Cela nous fait comprendre comment les représentations sont construites à travers ces trois aspects précédemment évoqués.

« Le lieu [devenant] lisible est chargé d'imaginaire sans lequel n'existent ni centralité, ni marginalité, ni hiérarchie » (Bailly, 1989 : 57), cela permet de s'extraire du monde qui nous entoure vers des espaces, extra-méta-ordinaires (surnaturels). Les films, les séries TV et les jeux-vidéo sont les vecteurs audiovisuels d'immersion dans le genre de la *Fantasy*.

3. Les médias d'immersion audiovisuels

En complément à la littérature, les médias audiovisuels proposent une réalité géographique originale, composée de hauts-lieux architecturaux et paysagers, associée aux scénarii de *Fantasy*. Trois médias favorisent une immersion profonde du spectateur : la série télévisuelle (1), le film (2) et le jeu-vidéo (3).

3.1. Les séries comme outil d'interprétation et de représentation des problématiques et thématiques mondiales

« 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. » (Le Dessous des Cartes – ARTE, 2020). Cette citation tirée de l'émission du Dessous des Cartes interrogeant Dominique Moïsi sur l'intérêt des séries à travers le monde contemporain, illustre parfaitement l'intérêt de la série comme outil de représentation du monde.

Dans un contexte de mondialisation, cet outil devient une référence culturelle universelle pour comprendre et analyser les processus sociaux. Les réalisateurs et scénaristes sont devenus des artistes à l'image de novellistes du XIX^{ème} siècle (Balzac, Flaubert,

¹⁷ cf. II-3.

Maupassant ou encore Dickens). Ils vont chercher des aspects, des localisations du monde oubliés 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 se sont, de fait, transformées en sources d'inspiration utiles pour les politiques eux-mêmes, sinon comme le meilleur moyen de faire passer un message à un public toujours plus large* » (Moïsi, 2016 : 13). D'autant plus que ce public 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 géographiques, historiques et culturels. Cependant, la discipline 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.

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* » (Moïsi, 2016 : 22). C'est d'ailleurs le premier aspect qui est le plus évoqué dans les séries et ses mondes imaginaires. Cependant, le second aspect, lorsqu'il est évoqué, peut-être une préfiguration de notre avenir ou bien une reconstruction 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, Amazon prime ou encore depuis peu, Disney + mais aussi sur des centaines de chaînes à travers le monde. Elles sont regardées par un public intergénérationnel et pour la télévision présent dans la majorité des foyers. 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 produits pour les écrans en salle.

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 visionner la suite. La plupart des séries font d'ailleurs le choix d'un rendez-vous hebdomadaire, sauf pour certains services de SVOD (Subscription Video On Demand) comme la plateforme de streaming Netflix, privilégiant la sortie totale d'une saison. Cela sert à axer la popularité d'une série sur l'effet de masse à la sortie d'une nouvelle saison, avec un intérêt pour le *binge-watching*¹⁸.

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.

¹⁸ Faisant référence au visionnage des épisodes d'une série les uns après les autres, sans temps d'attente entre chaque.

3.2. Le cinéma, le réalisateur et le spectateur : des acteurs de la conception de la géopolitique mondiale

Le cinéma, est un autre média de représentation qui informe sur les représentations géographiques du monde, de ceux ou celles qui les produisent. Seulement, ce ne sont pas les seuls acteurs influencés par ces œuvres créées. En effet, les spectateurs et spectatrices d'un film sont influencés d'une manière ou d'une autre par ceux-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...

Ce qui est passionnant avec le cinéma c'est que les films permettent, sur un temps continu (à la différence des séries), 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 fondant leurs intrigues sur le voyage possible ou non (dans les cas du genre de la Science-Fiction). Nous pouvons citer notamment le film *Gravity* (2013) ou encore *Interstellar* (2014) fondant leurs scénarios sur le voyage astronomique. Cependant, le cas le plus attrayant et le plus éloquent est celui du film *Inception* (2010), nous présentant des mondes nous semblant très réels et abordant une histoire intrigante fondée 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 (1993). Ce dernier distingue quatre types d'espace liés au cinéma : l'espace cinématographique, 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 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 et les sensations du film projeté. L'espace de projection introduit une relation entre le spectateur et l'écran qui le rend « immobile et silencieux, [nous avons] un spectateur « dérobé », constamment en état de sous-motricité et de sur-perception, [...] aliéné et heureux, [...] raccroché à lui-même par le fil invisible de la vue » (Metz, 2002 : 119).

Ensuite, l'espace diégétique 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 est entièrement à construire et donc le lien reliant l'ensemble du récit malgré les lieux différents.

En outre, l'espace narratif 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 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 spectatoriel. 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 cinématographique¹⁹.

3.3. L'immersion totale dans les mondes de *Fantasy* grâce aux jeux-vidéo

Il y a un lien spécial entre cet art et les jeux mettant en scène des mondes de fiction (et plus particulièrement ici, 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* » (Leroux, 2012, §3). 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 les chercheurs Dominic Arsenault et Martin 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 baigne alors dans des enveloppes sonores et visuelles (sons élevés, immenses images). [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 et les interactions du monde du jeu. Le joueur est au contact avec un monde fictionnel dont certains éléments approfondissent l'expérience du jeu. » (Leroux, 2012, §5).

Les deux auteurs 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'intérêt et de préoccupation interne.

Enfin, un engagement que nous nommons, intense dans lequel le joueur est complètement absorbé par le jeu et s'identifie au personnage. Il est coupé de la réalité telle une addiction et une immersion totale dans un monde parallèle. Cette typologie est très intéressante

¹⁹ cf. II-3.

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. A 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. D'autant plus que cette immersion dans *The Witcher*, mais aussi d'autres jeux, est accentuée par les problématiques réelles que les jeux apportent, notamment lorsqu'il s'agit d'œuvres de fiction faisant des analogies avec le monde réel et le critique.

L'intérêt de ces outils d'immersion est prépondérant pour la jeunesse. C'est par ces moyens que nous allons davantage les toucher et les sensibiliser aux thématiques et problématiques mondiales. Les deux premiers, la série et le film, vont permettre de rassembler plus d'individus autour à un instant T, tandis que le jeu-vidéo va fonder sa particularité sur le temps long.

Il y a aussi la représentation de tous les acteurs du monde et non pas que les plus puissants. Cette culture populaire aujourd'hui a encore plus d'impact pour la majorité, surtout les jeunes comme nous l'avons dit plus tôt. Par exemple, si un individu joue pendant 10h à des grands jeux, forcément cela l'impactera et aura une conséquence pour lui de concevoir, critiquer et représenter le monde. Il en va de même pour le film ou la série qui sont des « *machines à monde* » (Bazin, 2016 : 9). Ces endroits sont donc des espaces où les représentations du monde sont formées et il est nécessaire de se demander quelles sont ces représentations et ces différentes analogies possibles entre notre monde et toute sa complexité et le genre de la *Fantasy* plus particulièrement, genre complexe qui fonde sa narration sur la représentation et la critique du monde.

PARTIE II – La géopolitique au cœur des œuvres de *Fantasy* : analogies conceptuelles et transpositions

Fantasy et géopolitique, deux paradigmes très étudiés sans que soient identifiées des corrélations. Pourtant tant d'analogies²⁰, peuvent être établies. Pour cela, j'ai identifié trois analogies. D'abord, une analogie « conceptuelle » (1) dans laquelle de multiples allusions à des théories et concepts géopolitiques sont faites en lien avec les univers de *Fantasy* créés. Ensuite, une analogie attachée à la place et l'étude du genre, que l'on peut définir comme « socio-*Fantasy* » (2) ici, une typologie féminine évolutive constitue une particularité. Enfin, une analogie « iconographique » (3), au sein de laquelle nous évoquons la prédominance de territoires propices à la création de l'imaginaire géographique pour les œuvres audiovisuelles. Ainsi, la *Fantasy* permet de proposer une grille de lecture géopolitique du monde, à la fois dans le temps avec l'évolution de la place du genre²¹ et dans l'espace avec théories géopolitiques ancrées dans des haut lieux remarquables servant de décor dans les œuvres audiovisuelles²².

1. Une analogie conceptuelle entre *Fantasy* et théories géopolitiques

Ces choix reposent sur des théories et concepts classiques influençant, les réalisateurs, scénaristes, romanciers et créateurs de mondes imaginaires. Ainsi, les concepts de *Heartland* de Mackinder et de *Rimland* de Spykman illustrent l'enjeu des relations de pouvoir dans les mondes de *Fantasy*. La théorie des climats de Montesquieu est reprise pour montrer leurs impacts sur les modes de vie des groupes sociaux. Enfin, les analyses de Ratzel formalise les notions de « peuples de culture » et « peuples de nature » prédominant dans les œuvres de *Fantasy* entre barbares et civilisations organisées.

1.1. Les concepts du *Heartland* et du *Rimland*, deux espaces de contrôle où réside le pouvoir

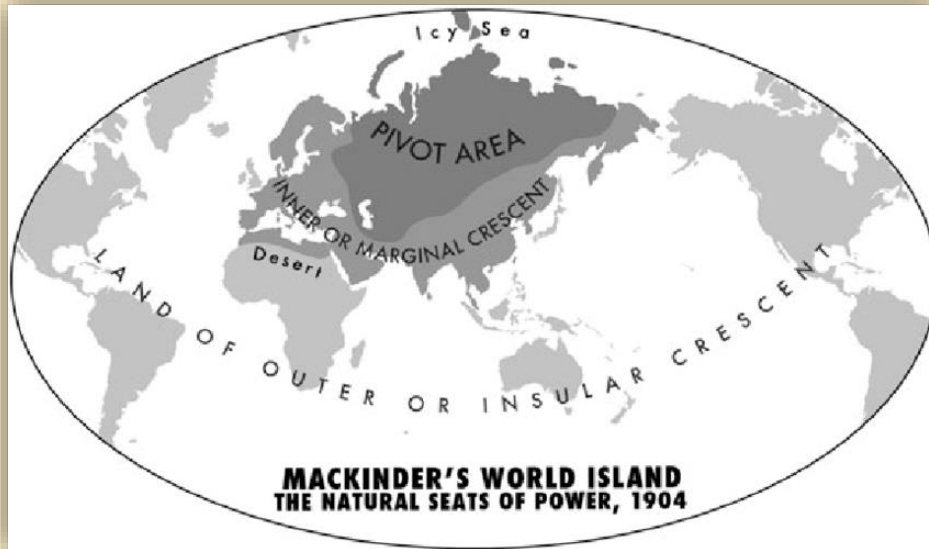
La question du pouvoir et du contrôle d'un espace géographique dans les mondes de *High Fantasy* et particulièrement en *medieval-Fantasy* : un espace à contrôler ou une représentation du pouvoir sont très souvent présents, non sans rappeler le concept de *Heartland* du géographe britannique Halford John Mackinder.

Ce concept a fait irruption dans le domaine universitaire et dans les relations internationales avec son article *The Geographical Pivot of History* (1904) puis mis davantage en avant dans le cadre de sa thèse et son ouvrage *Democratic Ideals and Reality* (1919). Il explique que le monde est structuré, selon lui, autour de l'opposition entre deux blocs principaux. D'un côté, le *Heartland* comprenant « l'ensemble des bassins versants eurasiatiques qui ne s'écoulent que vers l'océan Arctique ou vers les mers d'Aral et de la Caspienne, ce qui revient, [...], à définir le *Heartland* comme la région du globe isolée des

²⁰ Selon le dictionnaire *Le Robert* une analogie fait référence à une « ressemblance établie par l'esprit (association d'idées) entre deux ou plusieurs objets de pensée essentiellement différents ».

²¹ cf. II-2.

²² cf. II-1 et 3.



Carte 4 : L'île-monde et la zone pivot selon Mackinder

l'Amérique, qui est donc en retrait dans cette conception et aurait un rôle marginal. C'est d'ailleurs à partir de son analyse et de sa carte dans *the natural seats of power* (1904) qu'est née son célèbre postulat « Qui commande à l'Europe de l'Est, commande le Heartland ; qui commande le Heartland, commande l'île-monde ; qui commande l'île-monde, commande le monde », estimant donc que les localisations et les espaces géographiques avaient déjà une place prépondérante dans les rapports de force entre puissances. Sur cette carte (carte 4) nous retrouvons, la « zone pivot » ou le *Heartland*, le croissant intérieur l'entourant par le Sud, l'Est et l'Ouest étant les périphéries eurasiatiques donnant sur les mers, au nord, la mer de glace le protégeant et enfin le croissant extérieur englobant l'Afrique au Sud du Sahara, l'Océanie et l'Amérique dont la possible puissance réside dans leur capacité maritime à « contenir l'expansion de l'aire pivot en l'empêchant de prendre position dans le croissant intérieur » (Louis, 2018 : 61).

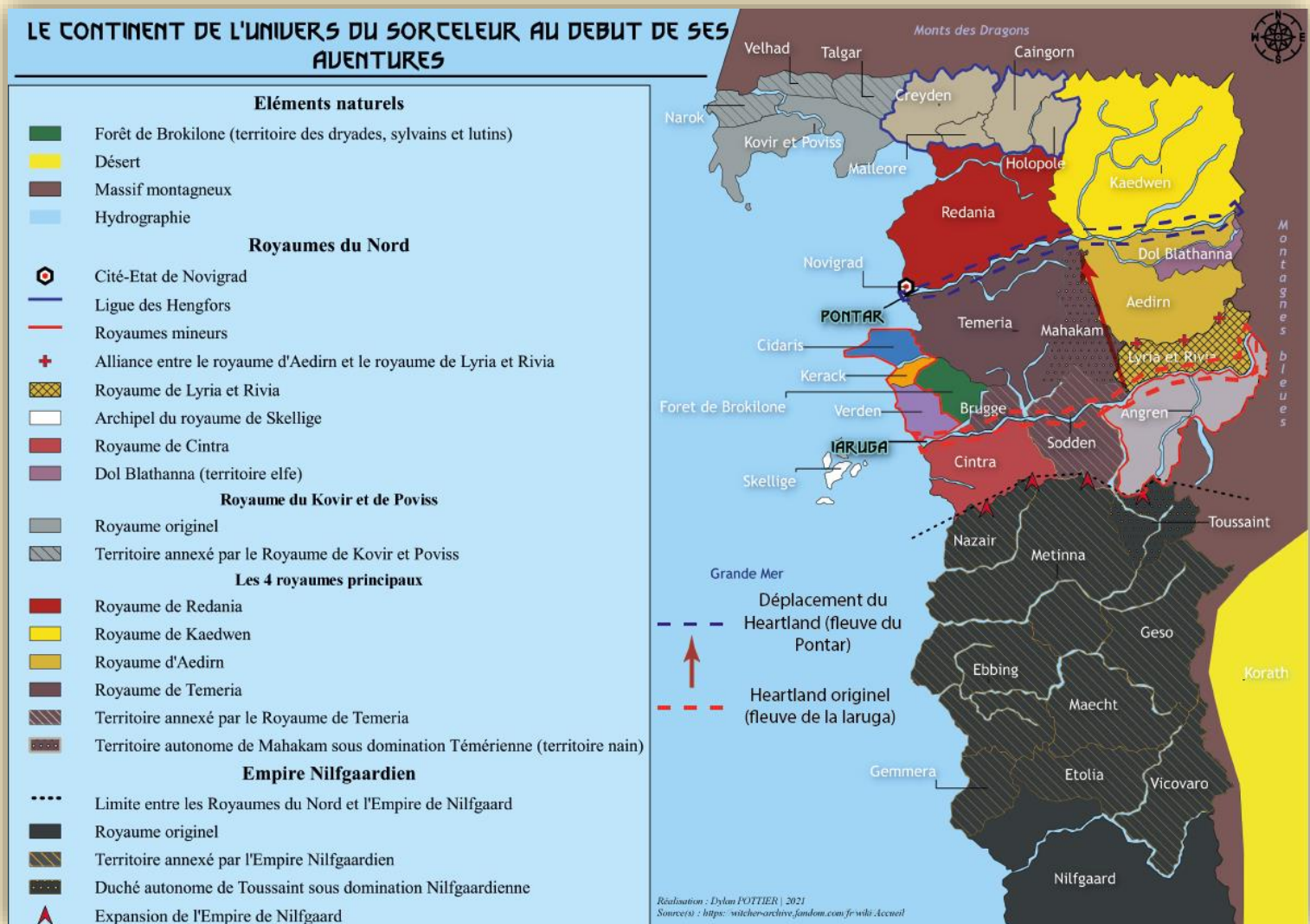
En écho, le concept de *Rimland* du journaliste Nicholas John Spykman (1944) se fonde sur la théorie du *Heartland* en accentuant l'intérêt autour du croissant extérieur de Mackinder dont le pouvoir réside dans sa puissance maritime. Pour lui, le *Heartland* n'est pas l'espace contrôlant le monde, il considère en effet que « *l'Histoire se structure autour du conflit insoluble entre Heartland, domaine des puissances terrestres et Rimland, domaine des puissances maritimes.* » (Gonon, 2016 : 138). Son œil s'est alors porté sur le croissant que Mackinder nommait intérieur que lui appelle, le *Rimland*, zone tampon de conflit entre ces forces terrestres et maritimes. C'est le *Rimland* « *qui constitue la région dont le contrôle [est] déterminant en termes stratégiques. [...] c'est là que se concentrent l'essentiel de la population et une large part des ressources utiles.* » (Louis, 2018 : 77). Le pouvoir ne résiderait donc pas dans la maîtrise de la terre ou de la mer mais du contrôle de cette zone charnière, il se réapproprie par ailleurs le célèbre postulat : « Qui tient le *Rimland*, tient l'Eurasie, qui domine l'Eurasie contrôle le destin du monde ».

Bien entendu, ces concepts ont suscité de nombreuses critiques comme par exemple le cas de la puissance aérienne qui n'entre pas en compte avec l'utilisation des missiles à longue portée et les têtes nucléaires mais j'ai fait le choix de les utiliser ici pour leur caractère d'espaces

océans, ou, plus précisément, comme celle où là (ou les) puissance(s) de la mer n'ont pas accès. [...] la mer Baltique, la partie navigable du Danube inférieur, la mer Noire, l'Asie mineure, l'Arménie, la Perse, le Tibet et la Mongolie. » (Gonon, 2016 : 136). Il rajoute également un autre terme « l'île-monde » (Afrique-Eurasie), dont l'évolution déterminerait le sort du monde. De l'autre,

Les œuvres de Fantasy, une grille de lecture géopolitique : le cas de *Game of Thrones*

à contrôler très semblables à des univers féodaux en *Fantasy*. C'est par exemple le cas de l'univers du Sorceleur créé par Andrzej Sapkowski.



Le monde du Sorceleur ([carte 5](#)) est riche et complexe. Ce dernier 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 Nilfgaardien dont nous n'avons pas de limite claire. Citons aussi deux grands fleuves principaux : le Pontar et la Iaruga. 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 Nilfgaardien et les royaumes du Nord après l'annexion, suite à la première guerre du Nord, des royaumes de Cintra, Angren et de Bas-Sodden. Après avoir présenté brièvement ce monde, revenons sur ces deux fleuves. Nous pouvons retransposer le concept de *Heartland* à ces derniers. « Qui commande la Iaruga, commande une partie des royaumes du Nord ; qui commande une partie de ces dernières, commande la moitié du Continent ». Le *Heartland*, figure ici comme étant une simple limite linéaire mais qui endosse la même symbolique : celle du contrôle et du pouvoir. Cependant, ce fleuve ne fait pas tout et

un autre fleuve entre en compte pour la conquête entière du continent : le Pontar, ce qui provoque un « déplacement du *Heartland* ». Le *Rimland* ici sont les royaumes entourant ces deux fleuves qui sont conquis pour leurs ressources et sont des localisations stratégiques. L'importance de ces deux fleuves a été mise en avant avec les guerres nordiques (ou guerres contre Nilfgaard), avec une première guerre expéditive où tous les royaumes au sud de la Iaruga ont été annexés par l'Empire de Nilfgaard. Une deuxième guerre bien plus longue avec différentes phases a engagé les royaumes du Nord à s'allier contre l'envahisseur du Sud mais les royaumes au Sud du Pontar ont été conquis même si des rébellions ont toujours lieu. Les fleuves du monde de *The Witcher* ont donc bel et bien un rôle prédominant dans le contrôle des territoires du point de vue de la puissance terrestre.

Un autre exemple peut être donné avec l'univers de *Game of Thrones* et le Royaume des 7 Couronnes. « Qui contrôle les Terres de la Couronne contrôle le *Heartland* ; Qui contrôle le *Heartland*, contrôle les 7 Couronnes ; Qui contrôle les 7 Couronnes, contrôle Westeros »²³. En partant de cette région focale, territoire à partir duquel s'est déployée une construction politique constituant le « centre » et le lieu de commandement, l'homme ou la femme siégeant sur le trône de fer en contrôle les Terres de la Couronne. Malgré tout, pour la conquête de ces couronnes, Aegon le Conquérant²⁴, a eu recours à une puissance aérienne, son dragon Balerion et ceux de ses sœurs et femmes, Visenya et son dragon Vhagar et Rhaenys et son dragon Meraxes.

Comme nous avons pu l'observer, de nombreux exemples d'univers de *Fantasy* peuvent être donnés pour matérialiser cette analogie mais une autre analogie, que j'ai choisi d'exposer ici, est la théorie des climats de Montesquieu. Cette théorie est très influente dans ce genre et en particulier en *High Fantasy*.

²³ cf. [carte 2](#).

²⁴ Aegon le Conquérant comme dit dans l'introduction était le premier roi des 7 Couronnes.

1.2. La théorie des climats de Montesquieu : une influence climatique et géographique pour expliquer le comportement des peuples

Les réflexions du penseur politique Montesquieu sur la possible influence qu'exerceraient le climat et « le sol » sur l'Homme sont les exemples que nous pouvons le mieux transposer aux univers de *Fantasy*. Ses réflexions ont d'abord été évoquées dans les *Lettres persanes* (1721) puis elles ont ensuite pris une place considérable dans son traité de la théorie politique (1748), *L'esprit des lois*, « *Ce sont les différents besoins dans les différents climats, qui ont formé les différentes manières de vivre ; et ces différentes manières de vivre ont formé les diverses sortes de lois* » (Montesquieu, 1772).

Dans les œuvres de *Fantasy*, cette analyse, certes très réductrice, est pourtant très utilisée pour expliquer les caractéristiques physiologiques. Nous y reviendrons au travers de *Game of Thrones*. Ainsi, pour Montesquieu, les « *peuples des pays chauds sont sensibles, charmants mais faibles ; dans les pays froids, les hommes sont plus lourds, plus durs, mais plus sains et plus forts [...]. Dans les pays froids on aura peu de sensibilité pour les plaisirs ; elle sera plus grande dans les pays tempérés ; dans les pays chauds, elle sera extrême...* » (Gonon, 2016 : 153). Par ailleurs Montesquieu n'était pas le seul à réfléchir à cette corrélation entre site/climat et société humaine. En 1743 par exemple l'abbé François-Ignace Espiard de la Borde expliquait que « le climat est, de toutes les causes, la plus universelle, la plus puissante » et le philosophe Victor Cousin dans son *Introduction à l'Histoire de la Philosophie* (1828) résumait cette réflexion en affirmant qu'il était capable de décrire les caractéristiques d'une société en fonction de son site géographique. Bien sûr ce ne sont pas les seuls à avoir évoqué ces réflexions autour de l'environnement physique sur l'Homme et ses sociétés comme révélateur de leurs coutumes, caractéristiques et mœurs. Ces réflexions simplistes n'incluent pas d'autres facteurs essentiels qu'ils soient sociaux, politiques ou encore culturels. « *Elles aboutissent souvent à des raccourcis ridicules : le climat froid ferait des brutes comme les Russes, le climat chaud des paresseux comme les Noirs* » (Gonon, 2016 : 154).

Dans les œuvres de *Fantasy*, cette théorie est plutôt dépassée mais fonctionne parfaitement dans la généralité des imaginaires géographiques des mondes imaginaires. Si nous prenons le cas de *Game of Thrones* par exemple nous voyons parfaitement une opposition Nord/Sud pour l'illustrer. L'Outre-Mur²⁵ est peuplée de sauvages, dont le nom n'est pas anodin et a été choisi par la société des 7 Couronnes pour les désigner pour bien faire référence à la brutalité de leurs personnalités et de leurs actes (sur lesquels nous allons revenir dans le 1.3). Ces derniers se désignent cependant comme le « peuple libre », non sans rappeler l'analyse d'Aristote sur le climat et l'Homme dès l'Antiquité, « *les peuples qui habitent les climats froids [...] sont en général pleins de courage ; mais ils sont certainement inférieurs en intelligence et en industrie ; et s'ils conservent leur liberté, ils sont politiquement indisciplinables, et n'ont jamais pu conquérir leurs voisins* » (Lerminier, 1837). Avec cette citation nous pouvons revenir sur différents points concernant les sauvages, tout d'abord, le courage. C'est la principale qualité pour le peuple libre vivant au-delà du Mur dans des conditions précaires face à des dangers chaque jour. La question de leur faible intelligence est aussi à relever, tout dépend du point de vue que nous prenons, mais en règle générale, effectivement, les sauvages sont

²⁵ Rappelons-le, l'Outre-Mur fait référence à l'immense étendue de terres glacées en permanence située au-delà du géant mur de glace séparant le continent de Westeros en deux avec les 7 Couronnes au Sud et ce territoire au Nord.

analphabètes. En termes d'industrie et d'économie, ils vivent essentiellement de la pêche et de rien d'autre ils sont donc effectivement inférieurs. Le terme liberté, ici est non sans rappeler leur propre dénomination, le « peuple libre » sous-entendant l'insoumission à un quelconque roi, ce qu'il reproche aux habitants vivants au Sud du Mur. Le peuple libre est un ensemble de populations localisés à divers endroits et ne forment pas un peuple uni jusqu'à l'arrivée de Mance Rayder, ancien membre de la Garde de Nuit qui a unifié toutes ces peuplades. Le peuple ensuite uni a nommé Mance Rayder, le « roi d'Au-Delà du Mur » mais ne s'agenouille pas devant lui mais le respect est la règle la plus importante dans leur société unifiée. Cette unification est voulue dans le cadre d'une conquête du Sud du Mur, la force du peuple libre résidant dans leur nombre et comptant des géants ou encore mammoths. Une discipline est donc née sur la base du respect pour cet homme dans un espoir de conquête mais malgré tout, leur manque d'industrie et d'art de la guerre ne leur a pas permis de surpasser l'armée de Stannis Baratheon venu en renfort à la Garde de Nuit en sous-effectif face aux milliers de sauvages en face d'eux.

A l'inverse dans le Sud, nous avons le Royaume des 7 Couronnes bien plus unifié face à ce peuple venu du Nord. Si nous regardons plus au Sud et si nous reprenons la citation énoncée plus tôt « [...] *Dans les pays froids on aura peu de sensibilité pour les plaisirs ; elle sera plus grande dans les pays tempérés ; dans les pays chauds, elle sera extrême...* » (Gonon, 2016 : 153). Pour revenir brièvement sur cette question du plaisir, il est vrai que la série montre particulièrement l'intérêt charnel des habitants de Dorne (le Royaume le plus méridional des 7 Couronnes²⁶). Ces derniers étant bien plus ouverts d'esprit dans les désirs charnels que les autres royaumes hormis l'autre royaume du Sud : le Bief. Ce royaume est aussi très ouvert aux différents plaisirs corporels même si cela est bien moins présenté dans la série.

A travers cette étude de l'influence du climat sur les civilisations des œuvres de *Fantasy*, il est pertinent aussi d'analyser cette opposition que nous avons rapidement évoqué : celle de la culture et de l'intelligence des peuples. S'il y a bien une analogie conceptuelle évidente dans les œuvres de *Fantasy* c'est bel et bien celle opposant les « peuples de nature » et les « peuples de culture ».

1.3. Une étude des *Kulturvölker* et *Naturvölker* dans les mondes de *Fantasy*

Dans les univers de *Fantasy*, de nombreuses civilisations naissent, déclinent et/ou prospèrent, certaines avec un degré d'avancement industriel, économique ou encore culturel important, d'autres avec une culture primitive, fondée sur la violence et voyant la Nature comme une divinité. Les œuvres de *Fantasy* mobilisent très souvent les catégorisations du géographe allemand Friedrich Ratzel entre les « peuples de culture », les *kulturvölker* et les « peuples de nature », les *naturvölker*.

Cette conception rappelle le déterminisme naturel selon lequel les modalités d'occupation du sol par les sociétés, en règle générale, sont dictées par des lois naturelles. Les groupes humains seraient donc tributaires des milieux physiques : exploitation, agriculture, alimentation, habitation etc. Le lien entre la Nature et l'Homme est donc très important.

²⁶ cf. [carte 2](#).

Cependant, « *ce principe ne signifie pas, pour Ratzel, que les conditions naturelles seules déterminent les modes de vie et d'établissement des sociétés humaines.* » (Mercier, 1995 : 216). En effet, les hommes exploitent cette Nature et évoluent avec cette dernière, elle est la source et l'Homme l'outil d'exploitation et de culture, c'est par cette analyse que nous arrivons, de manière descriptive, aux *kulturvölker*. Il reste bien entendu, une différence profonde entre certains peuples selon lui et c'est pour cela que tous les *naturvölker* peuplant le monde n'atteignent pas le degré de culture suffisant et ne parviennent pas à détenir les procédés adéquats pour exploiter les ressources naturelles que d'autres sociétés dans le monde, ont déjà obtenu depuis longtemps. « *Le rapport Homme-Nature dépend, selon Ratzel, du type et du niveau de développement des différents groupes qui peuplent la Terre* » (Mercier, 1995 : 216). Nous arrivons donc à une lecture possibiliste, que le géographe Louis Raveneau a souligné de la pensée de Ratzel. Cette lecture explique l'idée que les relations entre l'homme et la nature et l'exploitation de cette dernière, se fondent sur les techniques et les choix que les hommes développent. Ainsi, nous avons des « *peuples civilisés, disposant de moyens appropriés, [pouvant] s'affranchir, dans une certaine mesure, des obstacles naturels, tandis que [des] « civilisations rudimentaires » vivent plutôt sous le joug de la nature.* » (Raveneau, 1891 : 338).

Il est important de notifier trois caractéristiques selon Ratzel contribuant à ce degré d'avancement des sociétés. Cela va nous permettre de mettre en avant les différents peuples dans les œuvres de *Fantasy* : le langage, la diffusion des inventions et l'association politique. Tout d'abord, nous avons donc le langage, « *puissant moyen de création, de conservation et de transmission de la pensée* » (Mercier, 1990 : 603). L'Homme, cherchant sans cesse à donner un sens à la Nature et plus généralement au monde qui l'entoure, cherche à matérialiser ses savoirs à travers l'écriture et la parole. « *Il serait difficile de garder les acquis et de les faire fructifier car ce sont deux outils privilégiés de la mémoire collective* » (Mercier, 1990 : 603). Puis, nous avons la diffusion des inventions, autre puissant vecteur de progrès mais à une autre échelle, ici non pas interne mais externe. C'est par la diffusion inter-civilisations que les idées et les techniques de culture et d'exploitation se transmettent. Enfin, nous avons l'association politique, aboutissement de la précédente caractéristique en un sens. Afin de tirer le meilleur parti de la Nature et de son exploitation, le progrès des sociétés humaines résiderait dans leur association et leur collaboration pour évoluer et pour assurer une certaine stabilité.

Si nous devons faire des comparaisons avec des exemples de peuples dans les œuvres de *Fantasy* nous pourrions facilement citer le cas des sauvageons et du peuple des 7 Couronnes précédemment cités dans *Game of Thrones*. Sans revenir en détails dessus, les sauvageons n'ont pas les connaissances que les « hommes du Sud » comme ils les nomment, détiennent. De plus, leur environnement glacial ne leur permet pas de s'y développer convenablement. Citons aussi le cas typique des Dothrakis, peuple nomade d'Essos²⁷ vivant dans l'immense Mer Dothrak et montant des chevaux la plupart du temps, avec une capitale sacrée, Vaes Dothrak, dont la divinité est le Grand Etalon. Cela témoigne de l'importance des chevaux bien entendu mais plus généralement de la Nature dans leur société. Leur culture est exclusivement guerrière les portant à ne suivre que la force et non la connaissance. Nous avons donc bien là deux peuples : celui des 7 Couronnes ayant le langage, la diffusion des inventions et l'association politique et les Dothrakis ayant le langage (assez rudimentaire), dont les inventions sont très peu développées

²⁷ cf. Introduction.

et dont l'association politique n'est clairement pas aboutie malgré un semblant d'organisation dans Vaes Dothrak dans laquelle tous les cavaliers ne forment qu'un seul « khalassar » (groupe de guerrier) au sein de la cité. Autre exemple très rapide, mais plus symbolique cette fois-ci dans l'univers de *The Witcher*. En effet, l'Empire de Nilfgaard, qui a notamment beaucoup de similitudes avec l'Empire Romain, c'est-à-dire un empire vaste et puissant qui détient une armée disciplinée envahissant des domaines qu'ils jugent « barbares » (le *limes* romain servant justement à délimiter l'Empire représentant cette culture et les peuples en dehors, les « barbares » par ailleurs). A cette volonté de conquête s'ajoute un principe de supériorité par les Nilfgardiens qui descendraient d'une lignée de Sang Ancien et souhaitant donc conquérir les territoires et royaumes du Nord dans l'idée de cette association politique.

Entre représentation du contrôle spatial, influence climatique et géographique ou encore dichotomie entre deux types de civilisations, les théories et concepts géopolitiques peuvent très souvent être corrélés à notre monde et notre société. Cette analogie sociétale mérite d'être creusée du point de vue de la place de la femme en *Fantasy* toujours en lien avec cette dimension géopolitique.

2. Une analogie sociétale : l'exemple de la figure féminine

Nous pouvons dresser une typologie de la figure féminine au sein des œuvres de *Fantasy* tout en corrélant ces positions avec les courants féministes en Europe. Trois figures féminines emblématiques ressortent. D'abord, le type princesse (notamment celle de Disney) que l'on retrouve dans la *fairy tale Fantasy* : celle des contes de fées dans le langage anglo-saxon. Puis, la figure des femmes fortes, guerrières nous donnant une image de l'égalité homme/femme au sein du domaine militaire. Enfin, les figures d'intrigantes à la conquête du pouvoir et du contrôle des jeux politiques et géopolitiques.

2.1. La princesse Disney : un exemple de la représentation de la femme en société ?

La représentation féminine dans les Studios Disney, créés en 1923, tient une place prépondérante notamment visible avec le cas des princesses. Cependant, cette représentation est évolutive avec une image de la femme propre à chaque époque. Certaines d'entre-elles, jugées très stéréotypées avec notre œil contemporain, continue pourtant d'être connues par de nombreux enfants et y voient, la plupart du temps, une représentation parfaite ou du moins symbolique de l'idéal. L'évolution de la société amène cependant de nombreux nouveaux personnages et donc, de nouvelles princesses. Ces nouveaux films Disney sont inscrits dans leur époque et comme la société, ils évoluent avec le temps. Trouver de nombreux points communs entre Cendrillon et Merida relève du difficile (du fait de leurs dates de création la première créée en 1950 et la seconde en 2012) et pourtant chacune a inspiré des enfants à travers le monde.

Pour comprendre cette évolution, nous pouvons examiner différentes œuvres de *Fantasy* faisant évoluer ces dernières dans un monde merveilleux afin de distinguer « trois ères » ou « trois âges » : un âge où nous avons des princesses qui « subissent » leurs destins, un âge où elles deviennent autonomes ou désobéissantes et un âge où elles s'émancipent au point de devenir des modèles de féminisme en *Fantasy*.

Pour la première phase, si nous regardons des films entre 1937 et les années 1960, nous retrouverons des jeunes filles innocentes, gracieuses, rêveuses ou encore naïves. Princesses ne cherchant que « à vivre heureuse et avoir beaucoup d'enfants ». Nous pouvons par exemple citer des princesses comme Blanche-Neige (1937) sur la [figure 2](#), première princesse Disney faisant son apparition au cinéma. Sa naïveté est montrée dès le début par son incapacité à se rendre compte des projets maléfiques de sa méchante belle-mère. L'apparition d'un homme, le chasseur, lui sauvera la vie, lui disant de fuir ne survivant donc exclusivement grâce au conseil de ce dernier et qui finira par être sauvée par un son Prince Charmant d'un baiser (après qu'elle ait prise une autre mauvaise décision, celle de croquer dans la pomme empoisonnée). Autre exemple, Aurore, la Belle au bois dormant, dont le seul but est de trouver l'amour, amour qu'elle trouvera dès la première rencontre avec Philippe, mariage arrangé par ses parents depuis sa naissance. Avec la seconde phase nous passons de la « femme au foyer à la femme libérée » en quelque sorte.



Figure 2 : Le personnage de Blanche-Neige



Figure 3 : Le personnage d'Ariel

Pour cette seconde phase, nous avons des princesses qui s'émancipent de la société et du chemin tracé de leurs vies. Par exemple nous avons Ariel (**figure 3**), que nous pourrions qualifier comme une « princesse de transition » étant donné qu'elle aussi sacrifie tout pour un homme qu'elle ne connaît pas réellement comme Aurore que ce soit sa voix, sa vie sous-marine ou encore sa famille. En même temps, elle ne se laisse pas dicter sa voie, ce sont ses propres choix. Elle part aussi à la découverte du monde, rendant la princesse « active » et non plus « passive » dans son univers. Nous avons aussi Belle (1991), qui elle n'est plus transitionnelle mais véritablement émancipatrice. Cette nouvelle princesse ne vit pas dans un château, mais dans un petit village, elle est curieuse et en perpétuel quête de savoir et non pas de l'amour comme nous pourrions nous attendre d'une princesse... Au moment où son père disparaît, elle n'a besoin de l'aide de personne et va à sa recherche, au point même de se sacrifier pour lui. Elle a son destin entre ses mains et son véritable amour est le savoir. Savoir qui va l'intriguer chez « la Bête », en essayant de le comprendre, au point de tomber amoureuse de lui mais tout en gardant en tête que sa famille passe avant tout.

Enfin, pour cette dernière phase, nous avons des princesses prenant le pouvoir, courageuses et guerrières. Nous pouvons citer, Pocahontas (1995) sur la **figure 4**, femme amérindienne (nous montrant déjà l'intérêt d'avoir une diversité dans les représentations des différentes princesses). Cette dernière rêve d'aventure, prend son destin en main et se faire entendre que ce soit par son père (voulant qu'elle épouse le meilleur guerrier de son village) mais aussi John Smith, colon aventurier et explorateur. Ici nous pouvons par ailleurs faire un parallèle avec ce qui a été précédemment dit concernant les *naturvölker* et les *kulturvölker* étant donné que Pocahontas, fait bien comprendre à ce dernier que les siens ne sont pas des sauvages à éduquer. Elle va même, à l'inverse, lui faire ouvrir les yeux sur l'importance de la nature. Elle résoudra même la guerre par l'intermédiaire de l'amour (qu'elle a pour John Smith) et l'unification des deux peuples. D'autres princesses peuvent être évoquées comme Mulan (1998), aux traits de guerrière, prenant les armes, se faisant passer pour un homme afin de sauver son père et protéger son pays contre l'invasion des Huns. Vaiana (2016), aventurière et chef de village née pour protéger son peuple, symbole même de la vaillance et de la gentillesse pour les enfants et montrant qu'une femme peut gouverner et de la bonne manière.

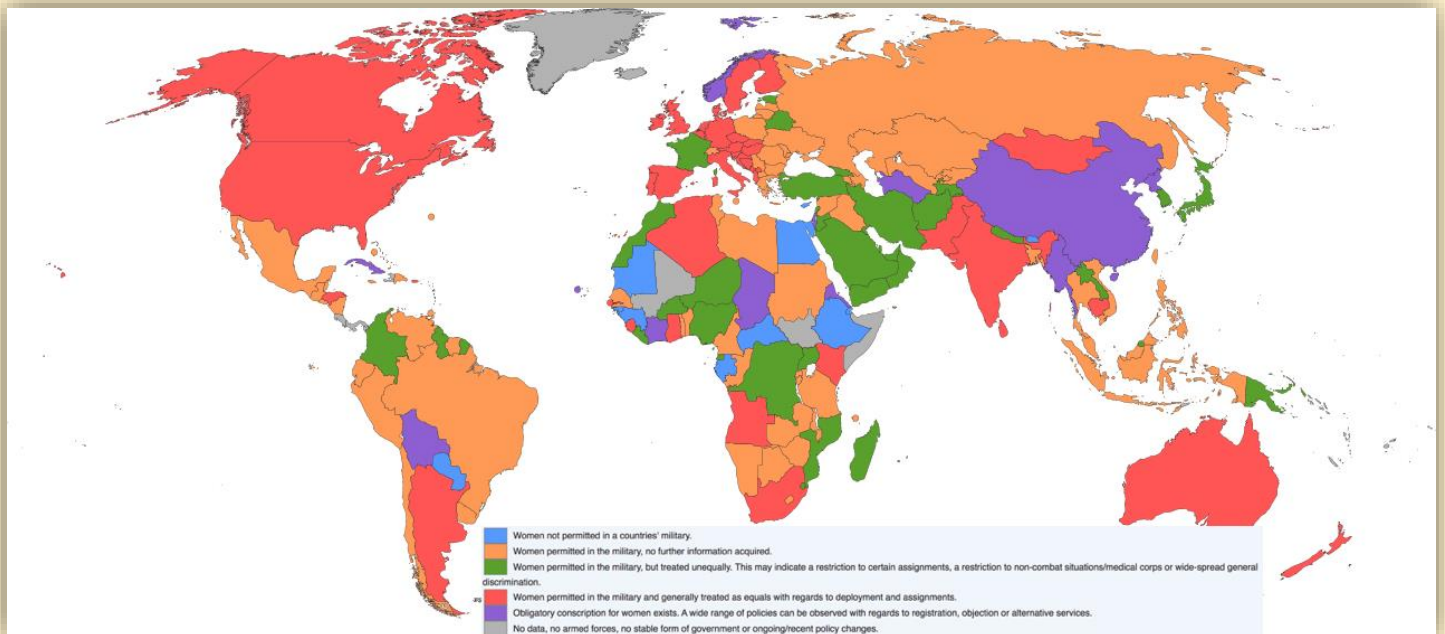


Figure 4 : Le personnage de Pocahontas

Il est intéressant d'observer cet afflux de représentation guerrière au sein des œuvres de *Fantasy* et nous pouvons mettre en avant un lien entre cette représentation et l'action militaire de plus en plus active dans le domaine militaire mondial de la femme.

2.2. Une évolution de la représentation féminine dans le domaine militaire : la femme guerrière

Les femmes sont de plus en plus impliquées dans le domaine militaire mondialement. Bien entendu, la part de ces dernières au sein des unités de combat est encore minoritaire mais



Carte 6 : Planisphère du degré de permission pour une femme de s'engager dans l'armée (2016)

les femmes sont de plus en plus, autorisées à s'engager dans l'armée comme le montre la [carte 6](#). Onze pays ne les autorisent pas à entrer dans leurs armées respectives dont sept en Afrique. Cela s'est fait sur le temps long et par l'évolution de la société et des morales.

Pour continuer cette analogie sociétale, l'idée d'une « femme militaire » est visible à l'échelle de la fiction. Cette dernière, à travers de multiples représentations dans les œuvres de *Fantasy*, permet de faire émerger par l'intermédiaire de divers moyens, l'idée d'une femme puissante et combative contre la société. Une femme capable de se développer dans un domaine qui ne voulait, au préalable, pas d'elle. Une femme dite « guerrière ».

La femme guerrière est présente depuis l'Antiquité avec les figures mythiques comme les Amazones (mise en avant par de nombreuses œuvres de *Fantasy* mythique comme par exemple *Wonder Woman* s'inscrivant aussi dans le genre super-héros), Athéna, les Valkyries (comme on peut les découvrir dans le jeu *God of War*) ou avec les légendes historiques comme Jeanne d'Arc. Ces femmes aux talents militaires surhumains, braves et respectées, sont l'archétype même de la représentation de la « femme guerrière ».

Taux de féminisation dans les armées



33 % Israël	14 % Canada	10 % Norvège	5 % Japon
20 % Hongrie	13 % Espagne	9 % Pays-bas	4 % Italie
18 % États-Unis	11 % Portugal	7 % Belgique	3 % Pologne
16 % France	10 % Royaume-Uni	6 % Brésil	1 % Turquie
15 % Australie	10 % Allemagne	6 % Russie	

Carte 7 : Planisphère de la part de femmes au sein des armées dans le monde (2018)

Rappelons que le guerrier est un rôle-type en *Fantasy* et plus particulièrement en *medieval-Fantasy*. Il s'inscrit parfaitement dans cette capacité attribuée à certains personnages « dont le métier est de faire la guerre, [...] qui aime la guerre » (Salaun, 2018, §1). Etant donné que le terme de guerrier (non sans rappeler celui de « chevalier »), s'inscrit totalement dans une période médiévale, il est normal de découvrir des rôles genrés avec UN roi, UNE sorcière mais aussi et surtout UN guerrier... Ce stéréotype de l'homme guerrier (toujours présent aujourd'hui en réalité avec une part de femmes minoritaires dans les armées des différents pays comme nous pouvons l'observer sur la [carte 7](#) ci-

contre) est cependant remis en cause par certains auteurs et réalisateurs en *Fantasy* en montrant des femmes fortes et capables de protéger par les armes ce en quoi elles croient. Il est réducteur de ne discerner en *Fantasy* qu'une liste de personnages féminins se résumant juste à un rôle de victime. Ainsi, de nombreux exemples de personnages féminins peuvent être donnés et deux sont intéressants à analyser ici.

Tout d'abord, Eowyn ([figure 5](#)), Dame du Rohan dans *Le Seigneur des Anneaux* de Tolkien. Cette femme dont l'histoire est secondaire dans l'œuvre de *Fantasy*, représente pourtant le cri de guerre pour la femme dans une société chevaleresque et de protection contre le mal. Elle se travestit et participe à la guerre jusqu'à même tuer le chef des Nazgûl, principal serviteur de Sauron, ennemi principal et incarnation du mal de l'histoire du *Seigneur des Anneaux*. Ce qui est étonnant ici c'est que c'est une femme qui tue l'un des principaux alliés du mal absolu car comme le rappelle le Nazgûl avant de mourir « *Aucun homme ne peut me tuer, meurs...* », ce à quoi elle répond (et grâce à l'intervention de Merry *in extremis*) en retirant son heaume, « *Je ne suis pas un homme* ». Une femme victorieuse, courageuse, battante et en vie, dans un champ de bataille où jonchent de multiples cadavres d'hommes.



Figure 5 : Le personnage d'Eowyn avant la bataille des Champs du Pelennor

Le cas de Brienne de Torth ([figure 6](#)), est aussi très pertinent ici. Surnommée « la Pucelle de Torth », rappelle bien entendu le surnom de Jeanne d'Arc, « la Pucelle d'Orléans », légende héroïque et combattante du XV^{ème} siècle. Elle est fille d'un seigneur des Terres de l'Orage native de l'île de Torth, Lord Selwyn Torth. Très grande et musclée, elle a toujours été intéressée par le combat mais c'est aussi le motif de moqueries à son encontre. Seule héritière de la maison Torth, un mariage serait bénéfique avec elle pour les maisons nobles mais du fait de son apparence, elle n'a jamais essayé d'obtenir une alliance par le mariage avec une autre maison. Elle avait en tête un autre rêve, celui de devenir un jour chevalier, privilège accordé cependant aux hommes, du moins jusqu'à ce que Jaime Lannister l'adoue en Saison 8, une immense avancée pour une femme dans un monde chevaleresque.



Figure 6 : Le personnage de Brienne de Torth

« Pourquoi ces « femmes guerrières » semblent-elles s'imposer de plus en plus dans la Fantasy ? Quelles causes défendent-elles en prenant les armes ? Dans un premier temps, on pourrait inclure ce type de personnage dans un processus plus global de féminisation de la Fantasy : de plus en plus d'autrices, de plus en plus de lectrices et, en conséquence, de plus en plus de personnages féminins. Mais dans le cas des femmes guerrières, il s'agit bien de créer des personnages subversifs, endossant une armure, et souvent une identité, traditionnellement masculines » (Salaun, 2018, §27). Malgré tout, cette « femme guerrière » reste très souvent en marge au sein d'une société qui refuse qu'une femme ait ce rôle. Pourtant, elle peut tout à fait endosser le rôle du personnage soutenant une intrigue à l'instar de son homologue masculin mais aussi peut-être, devenir l'héroïne, voire détenir et exercer un contrôle total sur un espace définit.

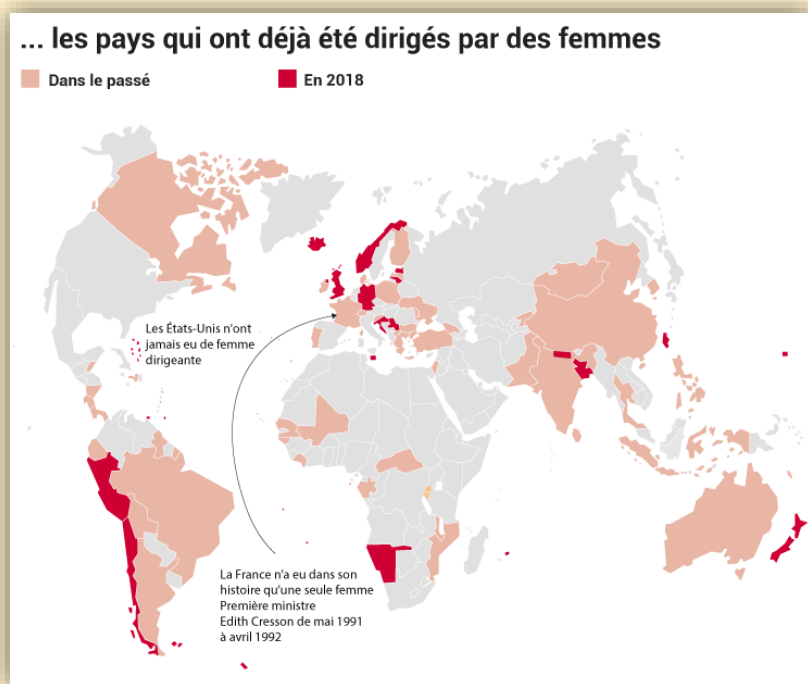
2.3. Le pouvoir féminin en *Fantasy* : des Mondes de femmes ?

Le pouvoir féminin dans le monde et sa représentation sociétale sont inscrits dans les œuvres de *Fantasy*. Nous sommes dans la finalité de cette socio-*Fantasy*, celle du pouvoir total donné à une figure féminine mais aussi l'autorité légitime que cela leur accorde.

En 2018, nous dénombrons, 21 dirigeantes en activité ayant des fonctions exécutives au plus haut niveau, en tant que présidente ou de chef du gouvernement : 9 en Europe, 5 en Amérique, 3 en Asie, 2 en Afrique et 2 en Océanie. Bien sûr certaines sont plus connues que d'autres comme Angela Merkel chancelière allemande en fonction depuis 2005, Patsy Reddy gouverneur de Nouvelle-Zélande et sa première ministre, Jacinda Ardern toujours en activité ou encore Theresa May jusqu'en 2019. Cependant, sur 190 pays étudiés, 60% de ces derniers n'ont jamais eu de femme pour dirigeante ce qui est assez révélateur de la société dans laquelle nous nous trouvons malgré une progression depuis quelques années maintenant : un espace-monde avant tout gouvernée et façonné par des hommes.

Des progressions sont à l'œuvre comme la récente élection de Joe Biden en 2021 et la nomination de sa première ministre Kamala Harris, véritable avancée pour la première puissance mondiale en termes de PIB : les États-Unis. De plus, il faut rajouter que parmi ces 190 États, 30% en ont eu une avec des mandats plus ou moins longs comme la France ayant eu une seule femme première ministre, Edith Cresson de mai 1991 à avril 1992 (carte 8).

Avec certaines de ces figures célèbres, nous pourrions très rapidement conclure que les femmes arrivent de plus en plus sur la scène du pouvoir dans le monde. Cependant, en réalité, dans les



Carte 8 : Planisphère illustrant la répartition des pays qui ont été ou sont dirigés par des femmes (2018)

parlements nationaux à travers le monde, la proportion moyenne de sièges occupés par des femmes étaient seulement de 11% en 1995 pour augmenter légèrement à 20% en 2020 soit une augmentation de seulement 9% en 15 ans.

Ce manque de représentation féminine dans les œuvres de *Fantasy* en tant que chef du gouvernement est également visible. Bien entendu, c'est parce que la *Fantasy* se prête, largement au développement de l'homme dans son espace et de la représentation du monde mais ce manque, en réalité, montre également indirectement la représentation que nous nous faisons de la femme au pouvoir.

Pour cela je vais prendre exemple sur quelques parcours de femmes arrivant au pouvoir d'un royaume ou d'un territoire par divers moyens : Cersei Lannister et Daenerys Targaryen (*Game of Thrones*), Lagertha (*Vikings*) et Aethelflaed de Mercie (*The Last Kingdom*).

La première Cersei Lannister est passée par différentes phases de royauté dans le monde impitoyable de *Game of Thrones*. Tout d'abord, reine par alliance avec le roi des 7 Couronnes, Robert Baratheon, c'est par le mariage (arrangé) que les femmes parviennent à avoir du pouvoir la plupart du temps et dans diverses sociétés (en particulier ici, l'univers se déroulant en *medieval-Fantasy*). Elle devient ensuite à la mort du Roi, la reine douairière, titre détenu par la veuve d'un roi, voyant donc son pouvoir s'amenuiser à ce moment-ci. Elle devient ensuite reine-mère lorsque ses deux fils, Joffrey Baratheon tout d'abord puis Tommen Baratheon, deviennent rois l'un après l'autre. Cependant, une autre femme, contrariant ses plans de pouvoir et d'influence sur ses deux enfants pour diriger le royaume : Margaery Tyrell, femme de Joffrey puis de Tommen à la mort de son frère, exerçant une grande influence sur ces derniers, délaissant leur mère. Cependant, c'est bel et bien Cersei, par la ruse, qui siègera sur le trône de fer à la fin pour devenir LA reine des 7 Couronnes et enfin régner suite au suicide de son second fils. Du moins, jusqu'à l'arrivée de Daenerys Targaryen, autre rivale à son pouvoir, femme représentant les Droits de l'Homme et des Femmes à elle-seule (et surtout la puissance féminine maîtresse de son destin au fur et à mesure de l'histoire), en obligeant les cités-esclavagistes par la puissance aérienne, ses dragons, véritable arme nucléaire pour les dissuader d'éventuel rébellions, voire coups d'Etat.

Seconde comparaison, Lagertha dans la série *Vikings* s'inscrivant entre les sous-genres de la *Fantasy* mythique et historique. Lagertha, simple fermière de naissance, a rencontré Ragnar Lodbrok, autre fermier mais ayant une soif d'exploration pour découvrir de nouvelles contrées. Au fil des saisons, nous voyons évoluer cette dernière passant de femme à véritable souveraine de Kattegat (la capitale principale des intrigues de la série) en passant la case de la fameuse « femme guerrière » précédemment citée, ayant créé son armée de « guerrières aux boucliers », symbolisant la puissance féminine à l'état pure. C'est une femme respectée et aimée par son peuple.

Troisième et dernier exemple, celui d'Aethelflaed de Mercie de la série *The Last Kingdom*, s'inscrivant dans la *Fantasy* historique, fondée en partie sur des faits réels. Femme au départ menue et douce, elle est devenue au fil des saisons, importante et forte. Fille d'Alfred Le Grand, roi du Wessex et des Anglo-Saxons à sa mort, elle s'est vue avoir un mariage arrangé avec Aethelred, roi de Mercie pour unifier les deux royaumes. Son mariage n'est pas une réussite mais aura eu le mérite de dévoiler le caractère du personnage au point de devenir un véritable symbole de la Mercie pour les hommes et femmes y vivant motivant les troupes à la place de son mari avant d'aller au combat. Elle devient par la suite, reine de Mercie mais la

plupart des conseillers du roi (qui depuis peu était Uthred de Bebbanburg, personnage principal de la série) pensaient qu'elle n'était pas apte à gouverner son peuple du fait de sa condition féminine mais ce dernier a abandonné son titre pour la laisser gouverner sachant pertinemment sa valeur et son dévouement envers le royaume. Afin de prouver ce dévouement, elle jure de rester chaste sur le trône pour s'assurer qu'aucun homme ne puisse revendiquer le pouvoir (par le lien du mariage) à travers sa personne.

La place de la femme en *Fantasy* révèle de la société son côté patriarcal et patrimonial. C'est par ces représentations et leurs analyses, que nous pouvons nous rendre compte de la condition féminine dans les différentes sociétés à travers le temps, par ces différentes comparaisons entre d'une part, la « femme victime de sa destinée », d'autre part la « femme guerrière » témoignant d'une volonté de ces dernières de se mettre en avant en tant que personne ayant une importance elles-aussi et enfin la « femme au pouvoir », qui malgré leur faible effectif, permet de montrer que les femmes parviennent à arriver au pouvoir et parfois à gouverner. C'est ce que j'ai cherché à démontrer ici à travers cette analogie sociétale comme clé de lecture de la société.

Pour terminer cette deuxième partie, j'ai décidé de revenir sur un aspect innovant et peu étudié en géographie, la question des lieux de tournage des œuvres de *Fantasy* comme révélateur d'une analogie iconographique pour les représentations de ces mondes quelque peu troublants et imaginés mais... à partir de paysages bien réels...

3. Une analogie iconographique : les haut-lieux géographiques dans le décor des œuvres de *Fantasy*

La corrélation entre géographie et *Fantasy* trouve une expression dans les haut-lieux qui servent de cadre aux scénarii des œuvres. Nous notons une récurrence dans le choix des lieux de tournage s'expliquant par les paysages et des architectures singulières. Un décor vert, rural, exotique évoque la plupart du temps la *Fantasy*, à l'image des décors modernes évoquant la Science-Fiction, avec des boulons, du métal.

Cette analogie iconographique se fonde sur trois études de cas sur trois espaces différents en construisant trois cartes pour chacune (la méthodologie établit pour réaliser ces dernières est expliquée en détail dans la section annexe). Les mondes clos des scénarii de *Fantasy* retenu coïncide : des espaces insulaires aux ressources limitées et convoitées, exacerbant, de fait, les relations de pouvoirs : l'Ecosse/l'Irlande du Nord (ou plus largement le Royaume-Uni) (1), la Nouvelle-Zélande (2) et enfin l'Islande (3).

3.1. L'Ecosse et l'Irlande du Nord : deux espaces riches alimentant légendes et mythes

L'Ecosse et l'Irlande du Nord présentent des paysages singuliers attirant de nombreux producteurs et réalisateurs. Entre monuments anciens, lochs et montagnes, ces deux Nations Constitutives du Royaume-Uni sont des destinations privilégiées et servant parfaitement à la création des mondes imaginaires en *Fantasy*. Deux régions géographiques particulières d'Ecosse peuvent être mises en avant : les Highlands et l'île de Skye ([carte 9](#)).

Située au nord de l'Ecosse, le Highland est le comté continental le plus septentrionale de la Nation, présentant des paysages qui paraissent figés dans le temps depuis des siècles et ces derniers attirent particulièrement. Les Highlands sont « l'Ecosse de notre imagination » avec des littoraux s'étendant sur 4 905 km et comprenant les plus belles plages d'Ecosse. La région présente des montagnes, lochs, vallons et est parsemée de légendes et mythes très inscrits mondialement (comme le monstre du Loch Ness). C'est un véritable lieu de prédilection pour les réalisateurs et les producteurs et a joué un rôle prépondérant dans les paysages de nombreuses œuvres audiovisuelles et ce quel que soit le genre. Cet espace est donc pour reprendre le terme de Bernard Debarbieux²⁸, géographe et économiste, 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 particulière entre châteaux imposants mais aussi petites maisons de campagne, parsemée d'une campagne verdoyante et des monts



Carte 9 : Localisation des Highlands et de l'île de Skye en Ecosse

²⁸ Un « haut lieu » en géographie est un lieu qui exprime symboliquement, au travers de ses représentations et de ses usages un système de valeurs collectives ou une idéologie. Pour aller plus loin, voir l'ouvrage : DEBARBIEUX, B., 1996, « Le lieu, fragment et symbole du territoire », *Espaces et sociétés*, n° 82-83, pp. 13-26.



Figure 7 : Paysage du Quiraing

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... et c'est ce qui est recherché. Les paysages surréels du Quiraing (figure 7) font d'ailleurs partie des lieux les plus filmés et photographiés du Royaume-Uni.

Pour revenir plus généralement sur nos deux espaces, l'Ecosse et l'Irlande du Nord ont donc bénéficié du tournage de nombreux films et série de *Fantasy* comme le montre la carte 10. C'est effectivement le cas du film *Stardust* (2007), de la saga *Harry Potter* (2001 à 2011) ou encore d'*Highlander* (1986). C'est aussi le cas de séries comme *Outlander* (2014) fixant son intrigue en Ecosse ou encore du mondialement connu *Game of Thrones* dont beaucoup de scènes sont tournées en Irlande du Nord. 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 Winterfell. Autre château notable, celui d'Eilean Donan, un des plus photographiés au monde avec des films l'utilisant comme *Highlander*, *Le Dragon des mers : La Dernière Légende* ou encore *Loch Ness*. Ce sont aussi des espaces inspirants fortement l'industrie créative en particulier les films animés, citons le film Disney *Rebelle* mettant en scène les pierres Callanish (figure 8).

L'Ecosse est donc une terre promise pour les réalisateurs en quête de paysages de monde de *Fantasy* mais un autre pays en vogue attire particulièrement depuis quelques années à présent : la Nouvelle-Zélande.



Figure 8 : Les pierres Callanish inspirant le film *Rebelle*



Carte 10 : Carte des lieux de tournage des œuvres de Fantasy en Ecosse et en Irlande du Nord

3.2. La Nouvelle-Zélande : la terre du milieu de la *Fantasy*

« La Terre du milieu du cinéma », la Nouvelle-Zélande compte parmi les œuvres audiovisuelles les plus connues, les trilogies du *Seigneur des Anneaux* et du *Hobbit* et ce n'est pas pour rien car leur réalisateur y est né. Il y a eu un véritable engouement autour d'un pays se trouvant à l'autre bout du monde (du moins cela dépend d'où nous nous trouvons), tant de la part des réalisateurs et producteurs mais aussi des touristes. En effet, de nombreux films de *Fantasy* y sont tournés du fait de son atout de taille : ses paysages alliant forêts épaisses (forêt

de Waipoua), landes désertiques (Désert de Rangipo), montagnes enneigées (Alpes du Sud) ou encore prairies verdoyantes (Hobbiton). Avec ces paysages féériques, de nombreux films de ce genre s'y sont donc implantés comme le montre la [carte 11](#). En Nouvelle-Zélande, deux îles principales se font face : l'île du Nord et l'île du Sud. Nous y retrouvons des zones volcaniques et des littoraux tropicaux au Nord et des montagnes, des fjords et des lacs gelés en hiver au Sud. Le pays est devenu LE rêve de tous les producteurs et réalisateurs en quête d'exotisme pour leurs œuvres avec des paysages comme le Cathedral Cove, servant de scène d'ouverture pour le second film de *Narnia*, le Mont Ngauruhoe, servant de représentation pour le Mont Destin du *Seigneur des Anneaux* ou encore du Fiorland servant encore ce dernier mais aussi *X-Men Origins: Wolverine*. Un eldorado naturel qui crée également un géotourisme autour avec un véritable phénomène de « set-jetting » (tendance à voyager vers des destinations que nous voyons pour la première fois dans les films).

Ajoutons à cela un savoir-faire cinématographique avec des studios d'enregistrement comme Weta Digita, Weta Workshop ou encore Park Road Post qui sont des professionnels ayant travaillé sur de multiples œuvres nécessitant des effets spéciaux (*La Planète des Singes*, *Prometheus* etc.) et cela est très important lorsque nous sommes dans un monde de *Fantasy* avec dragons, lutins, golems ou autres...

Des infrastructures de transport idéales avec un très bon réseau routier reliant même des zones éloignées très important pour les équipes de tournage. Ici, il n'y a pas besoin de prendre un vol pour aller d'un lieu de tournage à un autre grâce à ces infrastructures et ces paysages variés où nous pouvons être dans les terres glacées du Sud le matin et dans les plages du Nord l'après-midi sans difficulté et très rapidement.

Enfin, une fiscalité favorisant les tournages sur le territoire. En effet, le pays offre des avantages budgétaires non négligeables, il existe un programme soutenu par le gouvernement néo-zélandais qui promet un abattement fiscal de 20% vis-à-vis de chaque dépense des équipes de tournage sur le territoire national (sous conditions) et même recevoir un abattement supplémentaire de 5% si l'œuvre audiovisuelle favorise l'économie nationale en termes de tourisme, d'art ou de culture. Face à la concurrence grandissante d'autres pays comme le Royaume-Uni que nous venons de voir, l'Islande dont nous allons parler juste après ou encore l'Australie, le gouvernement, réticent au départ, a finalement appuyé ce programme dans leur intérêt et de verser ces subventions.

Le pays a récemment été désigné comme la meilleure destination touristique pour les films au monde dans une étude britannique et est classé troisième après l'Ecosse et le site de Pétra en Jordanie dans le sondage de USA Today (2015) comme le « meilleur lieu de tournage ». Classement qui va probablement augmenter du fait de la nouvelle série se fondant sur le Second Âge de l'univers de Tolkien sur le *Seigneur des Anneaux*. Série qui va probablement sortir en 2022.

Avec l'ensemble de ses avantages, la Nouvelle-Zélande figure parmi l'espace nous présentant un panorama plus qu'idéal pour la création de monde de *Fantasy* mais un dernier pays est à noter présentant lui, des contrées froides mais tout aussi attirantes et inspirantes : l'Islande.

Underworld / Avalon High / Narnia
/ Xena (Waitakere Ranges -
Alentours d'Auckland)



Narnia (Cathedral Cove)



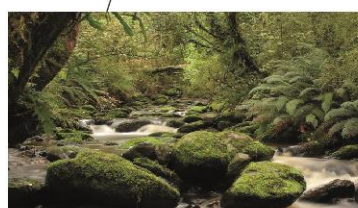
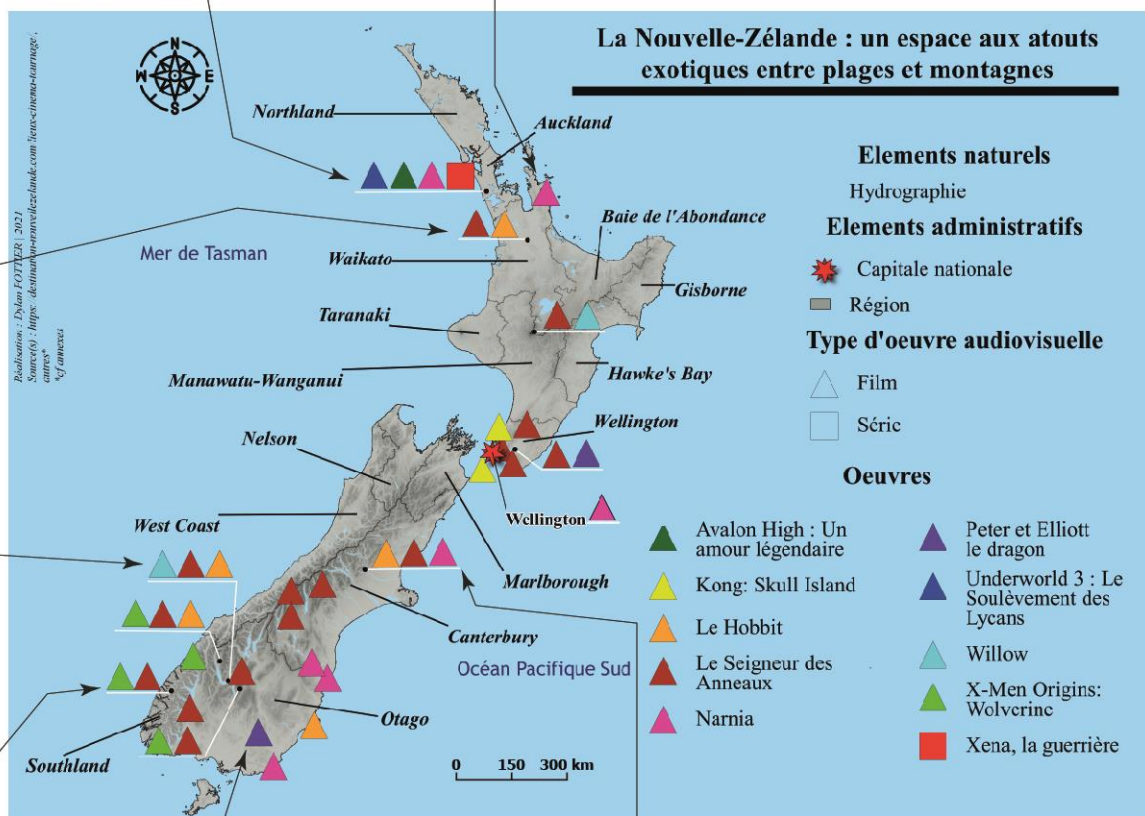
Le Seigneur des Anneaux / Le
Hobbit (Hobbiton)



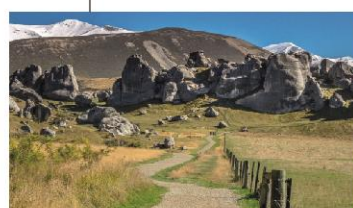
Willow / Le Seigneur des Anneaux /
Le Hobbit (Kawarau Gorge -
Alentours de Queenstown)



X-Men / Le Seigneur des Anneaux
(Fiordland)



Peter et Elliott le dragon (Tapanui)



Le Hobbit / Le Seigneur des
Anneaux / Narnia (Castle Hill)

Carte 11 : Carte des lieux de tournage des œuvres de Fantasy en Nouvelle-Zélande

3.3. L'Islande : un espace aux paysages gelés propices au mystère en Fantasy

Île isolée du monde dans l'Hémisphère Nord, l'Islande attire de plus en plus les réalisateurs et producteurs s'inscrivant dans la renommée cinématographique mondiale. En effet, film ou série, le pays insulaire est une véritable terre de prédilection qui, en plus de la montée en puissance du cinéma islandais, voit de nombreux films internationaux arrivés et qui

choisissent l'Islande avec ses nombreux paysages incroyables pour y tourner des scènes de leurs œuvres. C'est un véritable plateau de cinéma qui s'offre et ceci a très vite été compris.

L'île présente des paysages aussi incroyables que variés présentant divers aspects qui la place comme un planisphère à elle toute seule. Nombre de ses lieux peuvent à eux seuls représenter un espace irréel mais fondé sur une véracité intrigante... La plupart des réalisateurs et producteurs choisissent le pays car il offre une nature préservée et changeante en quelques kilomètres en passant de plages au sable noir jusqu'à d'immenses glaciers à la teinte blanche en passant par des sols arides ou verdoyants.

L'Islande c'est aussi une capacité de représenter le « lointain », « l'étranger » ou encore « la peur », pouvant faire rêver le spectateur et le faire voyager à travers ses cascades, ses lacs, ses reliefs volcaniques et ses déserts de cendres qui y sont associés.

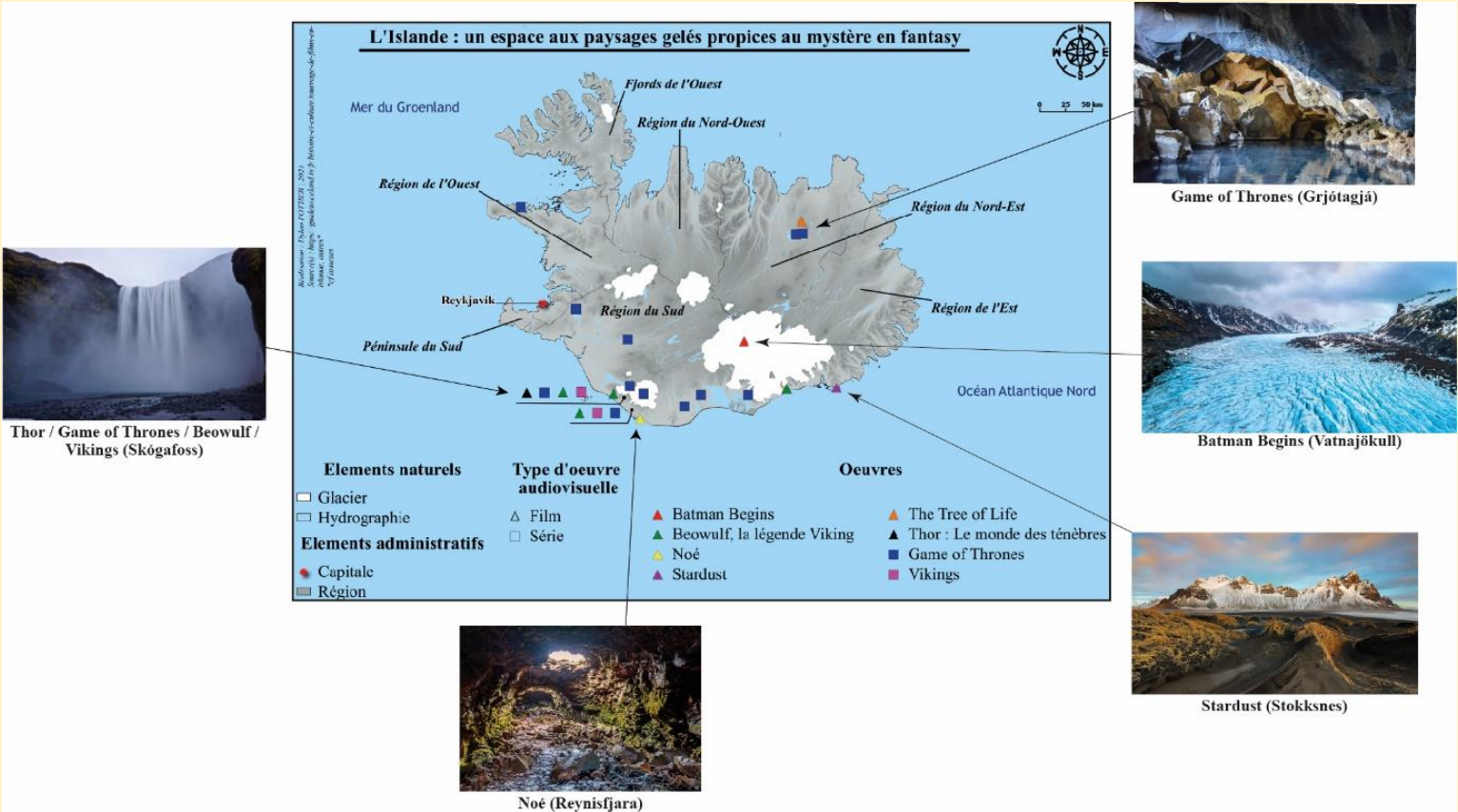
Les localités choisies pour tourner les scènes, sont majoritairement situées au Sud de l'île comme nous pouvons l'observer sur la [carte 12](#) avec par exemple, la fameuse cascade de Skófagoss où nous retrouvons de nombreuses productions tournées sur ce lieu comme *Thor : Le Monde des Ténèbres*, *Vikings* ou encore *Beowulf, la légende Viking*. Par ailleurs, toutes les scènes situées au-delà du Mur de *Game of Thrones*, ont été tournées en Islande mais citons aussi *Stardust* utilisant le pays pour ses paysages du royaume de Stormhold.

Cette attractivité des paysages de l'île est aussi visible à travers le set-jetting autour. Avec l'arrivée de l'Islande sur la scène internationale avec des œuvres venant d'Hollywood mais aussi du Bollywood, il y a une véritable popularité touristique avec des spectateurs voulant découvrir en vrai les paysages de leurs œuvres favorites. A cela nous pouvons ajouter la même qualité que pour la Nouvelle-Zélande à savoir celle des infrastructures. Le pays est très facilement accessible depuis les Etats-Unis ou encore l'Europe.

L'Ecosse/L'Irlande du Nord, la Nouvelle-Zélande et l'Islande présentent tous trois des atouts paysagers en leur sein favorisant l'implantation de lieux tournage pour les films de *Fantasy* comme le montre les trois cartes plus en détail.

La corrélation entre *Fantasy* et géopolitique, ou plus largement la géographie, est très intéressante à étudier et c'est ce que j'ai tenté de démontrer au travers de ces trois analogies. Tout d'abord, d'un point de vue conceptuel, de nombreuses œuvres de *High Fantasy* fondent leurs œuvres, inconsciemment sur des théories et concepts géopolitiques assez classiques et très stéréotypés de notre société. Société qui, comme nous l'avons observé à travers l'analogie sociétale, continue dans cette lignée avec la représentation féminine qui évolue progressivement vers la femme représentante du pouvoir mais toujours en minorité. Enfin, l'analogie iconographique nous a permis de discerner une véritable « mondialisation de la photographie de l'imaginaire » entre territoires situés à l'opposé (Islande face à la Nouvelle-Zélande) et pourtant si semblables à la fois qui bénéficient de l'afflux des réalisateurs, producteurs et touristes pour alimenter l'économie de leurs territoires grâce à la valeur intrinsèque respective de leurs paysages.

Les mondes imaginaires sont donc de véritables grilles de lecture du monde et de sa géopolitique et un en particulier est pertinent à étudier en profondeur : l'univers de *Game of Thrones*.



Carte 12 : Carte des lieux de tournage des œuvres de Fantasy en Islande

PARTIE III – *Game of Thrones* : un idéal-type d'une géopolitique en *Fantasy*

L'œuvre de G.R.R Martin, *Game of Thrones*, aussi cruelle que fascinante, nous présentant un monde riche et intrigant par ses personnages et son ambiance générale. Il nous présente, un monde aux analogies géopolitiques avec le monde réel à travers le temps (1). Il peut constituer un idéal-type articulant les théories de géopolitique avec le genre de la *Fantasy*. L'univers du Trône de fer a également eu un succès planétaire touchant aussi bien les politiques et les médias que le reste de la population (2). Enfin, le monde de G.R.R Martin nous transporte et nous immerge dans un univers entre création et réinterprétation (3).

1. Un imaginaire épique inspiré d'histoire et de géopolitique

Le monde de *Game of Thrones*, parsemé d'éléments, thématiques et problématiques, tirés de l'imaginaire de son créateur, est en réalité bien plus représentatif de la géopolitique et de l'histoire du monde que nous pourrions le croire. L'auteur ne s'en est jamais caché, l'histoire et la géographie du monde a été toujours son élément d'inspiration principal. Il me paraissait donc inconcevable de ne pas revenir sur trois périodes que je juge pertinentes à étudier en corrélation avec l'œuvre audiovisuelle à savoir : l'Antiquité, le Moyen-Âge et enfin notre monde contemporain. Entre inspirations médiévales, antiques et problématiques contemporaines, *Game of Thrones* est sans cesse en train de représenter et critiquer le monde tant dans le temps, que dans l'espace...

1.1. L'Antiquité dans l'univers de *Game of Thrones*

G.R.R Martin est un très grand admirateur de l'histoire ancienne et cela s'est observé à travers l'œuvre de sa vie. De nombreuses allusions à cette période historique tant implicites pour certaines qu'explicites pour d'autres sont faites et il convient de revenir sur trois d'entre-elles. Bien entendu, ce ne sont pas les seules comparaisons que nous pouvons faire mais ce sont celles qui, d'un point de vue géopolitique et/ou géoculturel s'inscrivent le mieux dans ce mémoire, il n'est donc pas question de dresser une liste exhaustive car tout simplement il en serait impossible tant la richesse historique de l'œuvre.

Tout d'abord il convient de parler d'un objet auquel nous avons déjà fait référence auparavant mais non en détail, le Mur. Après avoir évoqué l'origine de sa création dans l'introduction, son objectif de protection et sa fonction de séparation entre deux peuples²⁹, il faut aborder l'origine de son intégration dans l'univers de *Game of Thrones*. Géant de 200 m, le Mur est donc gardé par la Garde de Nuit, ordre militaire important contre l'invasion des sauvages et des Marcheurs Blancs au



Figure 9 : Le Mur d'Hadrien (gauche) | Le Mur de *Game of Thrones* (droite)

²⁹ cf. II.1.2.

départ. Si nous parlons de ce mur ici c'est parce qu'il est la représentation du célèbre Mur d'Hadrien (**figure 9**). « *La visite des vestiges du mur d'Hadrien a frappé l'imagination du jeune G.R.R Martin. A quoi pouvait penser le soldat romain venu de sa lointaine Italie en scrutant, au nord de la province de Britannia les landes et les forêts qui s'étendaient à perte de vue ? Quelle que soit la peur que pouvaient inspirer les clans écossais à l'infortuné légionnaire exilé dans ces contrées septentrionales, il fallait que le romancier conçoive une menace plus effrayante que les tribus écossaises. Le Mur, les sauvageons et les marcheurs blancs étaient nés* » (Delaunay, 2018 : 51). Ce dernier protégeait l'Empire romain des barbares du Nord. Autre référence que nous pouvons faire, « *dans l'Ancien Testament, dans le Livre des Prophètes, la menace vient du Nord* » (Moïsi, 2016 : 61), tout comme c'est le cas des sauvageons ou encore des Marcheurs Blancs. Servant ce principe de garde contre la menace nordique, 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 devenait de moins en moins puissant et cessa d'envoyer des troupes pour le protéger. Ceci est non sans rappeler le triste sort arrivant à la Garde de Nuit, dans laquelle c'était un honneur d'être, mais qui, au fur et à mesure des siècles, est devenue une punition permanente pour les bâtards, les indignes, les violeurs et autres criminels. A côté de ce manque cruel d'effectif, la menace des Marcheurs Blancs et des sauvageons reste forte.



Figure 10 : Le Colosse de Rhodes (gauche) | Le Titan de Braavos (droite)

Autre allusion antique nettement plus ancrée dans la géoculture, les inspirations vis-à-vis des Sept Merveilles du monde antiques. L'une des plus explicites est le Titan de Braavos. Suite à la dislocation de l'Empire Valyrien, les cités-libres d'Essos sont devenues indépendantes mais une particulièrement s'est démarquée : Braavos (**figure 10**). Située sur un delta, des esclaves en fuite trouvèrent refuge à cet endroit pour fonder la ville. L'entrée de son port est marquée par le Titan de Braavos, immense statue armée en tenue de spartiate pour symboliser la rébellion. Cette ville est un véritable centre névralgique du commerce et de l'économie avec la Banque de Fer, principale source économique du monde. Comme nous pouvons rapidement le comprendre, la statue fait immédiatement référence au Colosse de Rhodes, gigantesque sculpture de plus de 30 m de hauteur d'Hélios, créée au III^{ème} siècle avant Jésus-Christ par le sculpteur Charès de Lindos. La symbolique de sa création est non sans rappeler celle du Titan : elle commémorait la résistance de la ville face à ses ennemis.

La Citadelle de Villevieille ou comme nous pourrions la nommer le « temple du savoir » (Delaunay, 2018 : 23), peut être un autre exemple de cette inspiration. La citadelle regroupe l'ensemble des ouvrages connus, d'où son surnom, étant une véritable bibliothèque de 230 m de haut. Elle est aussi une institution formant les mestres, groupe d'hommes chercheurs, scientifiques ou encore directeurs de la noblesse. Elle domine la cité avec son immense brasier pour montrer la diffusion intellectuelle et la puissance de la cité, cette dernière pouvant être vue de très loin, non sans rappeler le Phare



Figure 11 : Le Phare d'Alexandrie (gauche) | La Citadelle de Villevieille (droite)

d'Alexandrie, haut de 135 m pouvant être observé à 50 km à la ronde construit au III^{ème} siècle avant Jésus-Christ également sous Ptolémée I^{er} (**figure 11**).

Enfin, dernière allusion pouvant être faite dans le cadre de cette période très important politiquement, les arènes de Meereen et les gladiateurs (**figure 12**). « *Les combats sont un spectacle très couru dans toutes les cités de la baie des Serfs. Astapor, Yunkai possèdent de multiples arènes où s'affrontent les gladiateurs qui peuvent, à l'occasion, combattre des bêtes sauvages. Meereen, la plus puissante des trois cités, se distingue de ses rivales par les dimensions spectaculaires de ses amphithéâtres, notamment la fosse de Daznak qui force l'admiration des spectateurs avides de rudes affrontements* » (Delaunay, 2018 : 42-43). Comme nous le comprenons très vite, les arènes de Meereen font évidemment référence aux antiques combats de gladiateurs gréco-romains. C'est un véritable événement pour les populations pouvant exprimer son sadisme et son voyeurisme, c'est aussi un enjeu économique et politique important pour la cité. Les combattants ne sont pas des esclaves, mais des combattants libres acceptant leur sort. Cela est en réalité une vision plus « joviale » que la réalité comparée. En effet, les combats de gladiateurs ont été créés pour se débarrasser des prisonniers et esclaves de guerre dans un contexte d'expansion de l'Empire romain. Ces derniers ayant la possibilité de, soit mourir dignement au combat, soit être affranchit en cas de victoire.



Figure 12 : Arène de Meereen dans *Game of Thrones*

L'inspiration antique est donc très pertinente à mettre en avant ici expliquant de nombreux choix de G.R.R Martin dans la création de son œuvre et la symbolique tant géographique, historique mais surtout culturelle de certains endroits. Cependant, une autre période est encore plus représentée au sein de l'œuvre : Le Moyen-Âge.

1.2. Une inspiration médiévale prépondérante

Game of Thrones étant avant tout un univers fondant son œuvre sur un monde *medieval-Fantasy*, il est normal d'y retrouver autant de références et l'auteur ne s'en est jamais caché. 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 est un affrontement trentenaire en Angleterre (1455-1485), entre deux familles : York et Lancastre pour la succession de la couronne d'Angleterre. 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 Lancastre dont l'emblème est la rose rouge. Cette guerre a fait près de 300 000 morts à travers tout le royaume. Rythmée par des pillages et des assassinats, la guerre se termine sur la victoire des Lancastre et le couronnement du roi Henry VII Tudor ainsi qu'un mariage arrangé avec ce dernier et Elisabeth d'York. Cette histoire peut être totalement rapportée 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 Joffrey 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 mais est suspecté par Richard Plantagenêt, gouvernant le royaume suite aux crises de démente d'Henri VI, d'être le fils du duc de Somerset. La Reine 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, Joffrey 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 Lancastre), 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 rapportées à 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.

Autre point pouvant être rapporté à l'époque médiévale : les 7 Couronnes. En effet, il est judicieux de qualifier juridiquement le statut des 7 Couronnes et de se tourner vers l'histoire de la construction de l'Etat. *Game of Thrones*, fondé sur un système pyramidal avec des rapports vassal/suzerain, a de petites maisons vassales à des maisons plus 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 gouvernant chacune, une des régions du royaume, présentées sur la [carte 2](#). Il convient de constater que ce schéma était le même 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 [carte 13](#).

Dernier élément de comparaison que je souhaite évoquer dans cette section médiévale, celle de la Bataille de la Néra (Saison 2, épisode 9) ressemblant énormément au siège de Constantinople (717-718). Durant la Guerre des Cinq Rois, précédemment évoquée, Stannis Baratheon, frère du roi Robert Baratheon souhaite siéger sur le trône considérant les fils de Robert, Joffrey et Tommen comme issus d'inceste entre la Reine et son frère jumeau. En conséquence, il mène ses troupes sur la capitale pour la conquérir en arrivant par la baie de la Néra. Cependant, du côté de la capitale, Tyrion Lannister, fin stratège avait établi une stratégie fine pour garantir la défense de Port-Réal. « *Le coup de génie de Tyrion*



Carte 13 : Carte des différentes maisons dans Game of Thrones

tient au chargement de 13 000 pots de feu grégeois dans des bateaux sacrifiés pour l'occasion [...] un liquide vert se glisse entre les vaisseaux de sa flotte » (Delaunay, 2018 : 150). Stannis, en conséquence, est vaincu et bat en retraite. L'évènement de la série rappelle bien entendu le siège de Constantinople comme énoncé précédemment. Profitant de la guerre civile byzantine, Suleyman et son frère Maslama ben Abd al-Malik établissent un blocus sur la ville de Constantinople avec un nombre important de troupes après avoir pillé plusieurs localisations en Asie centrale. Malgré la puissance navale, la flotte byzantine parvient à être déployée et elle dispose d'une arme dont nous venons de parler : le feu grégeois. Cette arme a fait également basculer le degré de puissance en leur faveur provoquant une « *détonation et [un] épais panache de fumée provoquée par l'inflammation* » (Delaunay, 2018 : 154).

L'époque féodale est très ancrée dans l'univers de G.R.R Martin et permet de rendre son récit crédible mais aussi représentatif de la question du pouvoir et du contrôle d'un territoire. A ces deux périodes s'ajoute une troisième, l'époque contemporaine, qui permet aussi de dénoncer des problématiques et thématiques bien plus récentes.

1.3. Le monde et l'époque contemporaine transposés dans l'épopée

L'univers de *Game of Thrones* est très complexe. Entre similitudes, comparaisons implicites et pure création il est parfois compliqué de comprendre les tenants et aboutissants de l'œuvre. De plus, de nombreuses thématiques et problématiques contemporaines sont présentées et des étranges similitudes avec notre monde sont à noter.

Commençons avec un cas général : le continent de Westeros en lui-même. 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 (7 600 km) au sein de l'univers. Plus précisément les étapes pour parvenir à créer le continent sont les suivantes. Tout d'abord, nous devons prendre l'Irlande et retourner le pays. Puis, vient l'Ecosse que nous retournons également et à laquelle nous enlevons 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 de nos deux espaces et Westeros. C'est donc une réelle source d'inspiration pour l'auteur comme illustré sur la **figure 13**.

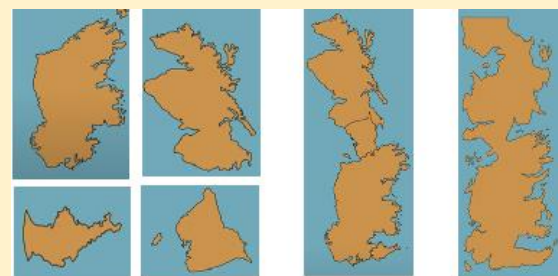


Figure 13 : Étapes pour construire le continent de Westeros avec l'Ecosse, l'Irlande et une partie de l'Angleterre

Lorsque nous parlons du mur de la série, il est inconcevable de ne pas évoquer les murs de la réalité séparant deux Etats, deux peuples. Les frontières, au sens juridique, ne sont pas figées dans notre monde étant donné que « 10% [d'entre-elles] n'existaient pas il y a 25 ans » (Le Pluard et Plouhinec, 2019 : 238). 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 84% sont ouvertes et 16% sont fermées » (Le Pluard et Plouhinec, 2019 : 238). 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 comme dit avant). Ce mur

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 par Brandon Stark, 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, envieux de la richesse qui est au Sud. « *Nos ancêtres ont eu la bonne idée de naître du bon côté du mur* » (Tyrion Lannister, Saison 1 épisode 3), le personnage l’a très bien résumé, 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 qui sont 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 sauvageons 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 noter dans notre actualité. Ceci Jon Snow, l’a vite compris : s’ils ne les accueillent pas ils agrandiront l’armée des morts 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, comparaison osée certes, mais véridique pour autant.

Pour terminer cette sous-partie je souhaite rappeler un fait incontesté présent tant dans la série que dans notre monde contemporain. « *Sur la Terre des Sept Royaumes, vous n’êtes en sécurité nulle part. N’est-ce pas le monde d’aujourd’hui, à l’heure des actes de guerres mondialisés qui peuvent vous frapper sur tous les continents de la planète ?* » (Moïsi, 2016 : 74). C’est un point principal de l’ensemble du récit de *Game of Thrones*, aucune personne n’est à l’abri, nous sommes tous égaux face à la mort, riche, pauvre, ouvrier, bureaucrate, politique, électeur... *Game of Thrones* permet de montrer ce « triomphe de la peur » omniprésent dans notre monde. Nous pouvons corréler cette idée avec le menace du terrorisme « *le terrorisme est un moyen d’action. Il n’est donc pas territorialisé de façon déterminée à l’avance, ni dans son lieu de conception, ni dans son lieu d’exécution. [...] C’est d’ailleurs parce qu’un attentat peut survenir en tout endroit et à tout moment qu’il suscite autant d’angoisses disproportionnées face à la réalité de la menace* » (Boniface, 2017 : 42-43) soutenant cette idée de la dangerosité du monde. Terrorisme qui peut être incarné dans l’œuvre par les Fils de la Harpie, milice terroriste attaquant les partisans de Daenerys Targaryen, reine de Meereen, après qu’elle ait réorganisé la vie de la cité (fermeture des arènes de combats, abolition de l’esclavage).

A travers l’ensemble des comparaisons faites dans cette sous-partie, nous avons constaté que l’œuvre de G.R.R Martin est une véritable grille de lecture de notre monde à travers le temps et l’espace. Les raisons du succès de la série sont multiples, ici, elle emprunte d’abord beaucoup à différentes périodes de l’histoire ancienne et médiévale, tout en conduisant le téléspectateur à réfléchir sur le monde d’aujourd’hui. Le succès de cette représentation tient aussi du fait de sa mondialisation et de son rayonnement à travers divers champs notamment, médiatique et politique.

2. Une série mondialisée et un rayonnement dans le domaine politique et médiatique

Game of Thrones a marqué les esprits à travers le monde permettant à une grande majorité, de suivre une des possibles représentations spatiales du monde. Cela a été possible grâce à une diffusion internationale de la série et des records de visionnage. Les spectateurs ont également alimenté ce succès en créant un véritable set-jetting autour des lieux de tournage. Enfin, il est important de noter que la raison de ce succès planétaire tient aussi du fait de son rayonnement dans les champs politique et médiatique créant encore plus d'engouement autour de la série.

2.1. Une diffusion à l'échelle internationale et un record d'audience

La raison du succès mondial de la série, *Game of Thrones*, réside dans sa part de visionnage à travers le monde. Cette macro-diffusion permet à une majorité d'apprécier l'œuvre de l'auteur et de la réinterprétation visuelle que les réalisateurs en ont fait. Cela permet d'avoir des images sur une représentation, autrefois purement écrites, du monde et de son histoire. 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, touchant et représentatif. En 2014, cette dernière est d'ailleurs devenue la série la plus regardée sur HBO détrônant les Soprano avec « 18.4 millions de téléspectateurs de moyenne (une audience obtenue en agrégeant les visionnages directs, décalés, à l'antenne et en ligne) » (Cahen, 2019 : 299). Par exemple, le dernier épisode de la saison 7 a marqué un nouveau record câble selon le site TVbythenumbers³⁰ avec 12.1 millions de téléspectateurs. Selon HBO, en moyenne la dernière saison de *Game of Thrones* a été regardé par plus de 30 millions de personnes outre-Atlantique selon Ouest-France. Plus précisément ses audiences sont en constante évolution de la saison 1 à 8. A leurs diffusions, les saisons ont rassemblé de plus en plus de personnes comme l'indique la [tableau 1](#).

Saison	Audiences HBO en moyenne par saison
1	2,5
2	3,8
3	5
4	6,8
5	6,9
6	7,6
7	10,7

Tableau 1 : Audiences par saison de la série *Game of Thrones* en moyenne (en millions)

A cela s'ajoute les chiffres du piratage (incalculable précisément nous le savons tous mais nous donnant un indicateur en plus tout de même). Selon le magazine d'actualité hebdomadaire, Le Point, le dernier épisode de la saison 4 en 2014, quelques heures seulement

³⁰ Le site a été racheté par l'entreprise Tribune Digital Ventures en 2014 et est depuis le 31 janvier 2020 inactif renvoyant au site Zap2it, réseau d'affiliation fournissant des listes de télévisions locales pour les Etats-Unis et le Canada.

Most downloaded TV-shows on BitTorrent, 2014

rank	show	est. downloads	est. US TV viewers
1	Game of Thrones	8,100,000	7,160,000
2	The Walking Dead	4,800,000	17,290,000
3	The Big Bang Theory	3,900,000	18,240,000
4	How I Met Your Mother	3,500,000	13,130,000
5	Gotham	3,200,000	11,810,000
6	Arrow	2,900,000	3,920,000
7	Grey's Anatomy	2,800,000	9,810,000
8	Vikings	2,700,000	3,560,000
9	Suits	2,500,000	2,800,000
10	South Park	2,400,000	2,400,000

torrentfreak.com

Tableau 2 : Top 10 des séries les plus piratées en 2014

mondialisation permet aux fans de la série d'être intégrés dans un nouveau monde instantanément. Un autre phénomène global entre en jeu ici, c'est le set-jetting autour de la série augmentant son succès.

après sa diffusion sur HBO, a été téléchargé plus d'1.5 million de fois selon les données de Torrent Freak³¹. La série avait d'ailleurs été élue, « série la plus piratée de 2012, 2013 et 2014 ». De plus, nous savons que quelques heures après la diffusion de ce celui-ci, 254 114 personnes ont partagé en même temps le même lien torrent. Du fait de l'abonnement payant de la chaîne diffusant *Game of Thrones*, 8.1 millions de personnes ont téléchargé la série en 2014 dont 7.16 millions états-unien selon les mêmes données indiquées [tableau 2](#).

La série *Game of Thrones* présente donc une mondialisation particulière du fait de sa diffusion mondiale importante. Cette

2.2. Géotourisme des haut-lieux des décors

Le concept de géotourisme désigne la valorisation d'un lieu par et pour le tourisme préservant ses caractéristiques, les touristes venant avant tout pour profiter de la localisation. De ce fait, 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. Etudier le set-jetting des séries ici, est adapté 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 d'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 états-unien (+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

³¹ Torrent Freak est un site d'information anglais ouvert en 2005 diffusant et récoltant des informations de partage de fichiers dans différents domaines (législatif, politique, culture, informatique etc.).

qui est de l'Espagne, Osuna, à l'Est de Séville a comptabilisé 86 000 espagnols qui espéraient avoir un rôle de figurant dans les scènes y étant tournées. Toujours selon TripAdvisor, il est approprié d'examiner quels sont les sites touristiques les plus recherchés par les adulateurs de *Game of Thrones*.

En premier Vík et la Péninsule de Dyrhólaey³² 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 Zafrá (figure 14), représentant la Tour de la Joie de *Game of Thrones* bâtie sur un éperon rocheux (Saison 6), a remarqué sa fréquentation augmentée de 488% dans les recherches de TripAdvisor. L'Irlande du Nord a elle, clairement fondée 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 noté leur fréquentation augmenter avec une hausse de 229% pour The Dark Hedges évoqué précédemment. Le district dans lequel se trouve ce lieu, le district d'Antrim et Newtownabbey, a connu une augmentation de sa fréquentation 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 même été créé pour visiter l'ensemble des lieux de tournage de la série en Irlande du Nord (carte 14).



Figure 14 : Château de Zafrá



Carte 14 : Circuit touristique des lieux de tournage de *Game of Thrones*

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'immiscer un peu plus dans le monde imaginaire de *Game of Thrones*. Dubrovnik, accueillant la capitale des 7 Couronnes, a eu une part de touristes

³² cf. II-3.3.

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. Ce tourisme de série, est donc clairement visible et permet à la vision de G.R.R Martin et à sa représentation du monde de perdurer dans les esprits.

2.3. L'utilisation de *Game of Thrones* dans la politique et les médias

« Comment expliquer le succès phénoménal de la série la plus regardée, la plus piratée, la plus commentée de l'histoire des séries télévisées depuis *The Sopranos* ? » (Moïsi, 2016 : 64). Le succès de la série réside dans son intégration dans la vie mondiale elle-même. Les politiques et les médias s'imprègnent de la série dans leurs débats et utilisent voire s'accaparent, cette dernière. Le président Obama lui-même exerçait une sorte de « privilège régalien » afin de visionner l'ensemble d'une saison avant le reste de la population mondiale. *Game of Thrones* est la série qui a attiré le plus de commentaires géopolitiques et politiques à travers le monde. Pour donner un exemple, sur la couverture du *Time Magazine* durant l'été 2015, Bill Clinton et G.W. Bush étaient représentés avec le titre « *Game of Thrones* » pour souligner la volonté de conquête de la Maison-Blanche pour respectivement, la femme (Hillary Clinton) et le frère (Jeb Bush) des deux hommes (figure 15). Bien sûr dans l'optique où leurs partis respectifs les retiendraient, ce qui n'a pas été le cas en 2016 pour ce dernier chez les républicains.



Figure 15 : Affiche du *Time Magazine* avant l'élection présidentielle des Etats-Unis de 2016 (2015)

S'il y a bien une phrase particulièrement connue même lorsque nous n'avons jamais visionné ou lu *Game of Thrones*, c'est la suivante « Winter is coming ». 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 pays. 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 » (Moïsi, 2016 : 63). Une revue de politique étrangère américaine *Foreign Policy* à transposer *Game of Thrones* à notre Moyen-Orient par ailleurs. Une ressemblance est frappante : l'ensemble de l'histoire avec

ses alliances et trahisons 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 qui est la mort elle-même ? Selon cette revue voici les liens actuels que nous pourrions faire entre la série et notre Moyen-Orient :

- ❖ 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 qu'ils ne soient 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 de l'importance du débat médiatique et politique autour de la série. A cette représentation historique et cette mondialisation s'ajoute une grande variété de cultures dans la série.

3. Culture et altérité : entre création et réinterprétation

Game of Thrones nous présente de nombreuses cultures, mais sont-elles nouvelles ou réappropriées ? Entre création et réinterprétation, la série place beaucoup de religions au cœur de son récit, de langues ou encore de peuples.

3.1. Les cultes religieux au cœur des relations de domination (et de résistance)

Les différents rois, se lient très souvent à une religion pour asseoir leur légitimité comme les rois capétiens dans la construction de leur monarchie de droit divin avec le catholicisme et le Pape en comparaison avec les 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* » (Cersei Lannister, Saison 5 épisode 3). Stannis Baratheon, quant à lui, s'appuie sur la foi du dieu R'hllor pour asseoir sa souveraineté.

L'Univers du Trône de fer, comme notre monde, est parsemé de croyances et de religions. Cinq sont pertinentes à présenter ici.

Tout d'abord, 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 substituée par la Foi des Sept excepté pour 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 Andals³³ ont coupé la majorité de ces derniers (figure 16).

La religion des Sept ou la Foi des Sept est une religion importée par les Andals, à Westeros peuple d'homme venant d'Essos. C'est la religion prédominante dans les Sept Couronnes et est fondée sur sept divinités : la Mère, le Père, le Ferrant, l'Aïeule, l'Etranger, 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.

La religion de R'hllor (figure 17) 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 dans la cité d'Asshaï. 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 Westeros, quelques-uns de ces derniers y habitent comme Mélisandre d'Asshaï ou encore Toros de Myr et font la démonstration de pouvoirs surnaturels conférés par cette divinité.



Figure 16 : Barral sculpté, lieu sacré de la religion des Premiers Hommes



Figure 17 : Coeur ardent, symbole de la religion de R'hllor

³³ Peuple originaire d'Essos ayant envahi une large partie de Westeros il y a 4 000 ans et diffusé sa propre culture réduisant le rayonnement de l'ancienne religion des Anciens Dieux.

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 a « maints visages ». C'est un culte très respecté dans les Cités-libres. Les serviteurs du dieu multiface sont appelés les Sans-Visage, terribles assassins s'occupant 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 hénouthisme (vénère une seule divinité mais acceptent l'existence d'autres divinités).

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).

L'ensemble de ces religions peuvent être apparentées aux nôtres. G.R.R Martin a pris divers exemples 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. La religion fait appel à la notion d'immortalité de l'âme avec l'Etranger 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 pitié, de la miséricorde et de la compassion telle la Vierge Marie. La hiérarchie ecclésiastique de la Foi des Sept est calquée sur l'Eglise catholique avec le Grand Septon pouvant être apparenté au Pape élu par ses pairs lors d'un concile, les septons et septas à « Leurs Saintetés », en charge des lieux de culte à travers les 7 Couronnes. Le christianisme vit donc au travers de cette religion.

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 issus du mazdéisme qui vénérât le feu aussi. L'esprit suprême était appelé Ahura Mazdâ 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.

« L'invention des religions de Westeros met en résonance divers niveaux d'influence que dégage Maureen Attali : interprétations antiques plus ou moins erronées ou polémiques, hypothèses scientifiques aujourd'hui remises en question, fantasmes hérités d'autres œuvres de fiction. De ce fait, les religions animistes, polythéistes ou monothéistes des Seven Kingdoms

sont les héritières non pas de la seule période romaine, mais des siècles d'histoire qui l'ont relue à travers des filtres plus ou moins déformants (p. 299 – 319) » (Bost-Fievet et Proveni, 2014 : 275).

Le monde imaginaire de *Game of Thrones* nous présente donc un univers qui est largement calqué sur le nôtre à travers les religions mais c'est aussi le cas avec les langues.

3.2. La fonction des langues : entre recherche linguistique et désignation identitaire des communautés

Les langues sont très captivantes à évoquer dans le monde de G.R.R Martin, de la littérature à la télévision, ces dernières sont souvent très complètes et montre la variété linguistique, voulue par l'auteur, de son monde en comparaison avec le nôtre. Des langues comme le dothraki ou le haut-valyrien ont été inventées dans les romans, quant à l'adaptation séritographique, un dilemme s'est alors posé : comment filmer une langue qui n'existe pas dans la réalité ? Trois possibilités étaient alors proposées : donner aux personnages un accent fictif, insérer quelques phrases et mots dans les dialogues ou inventer de toutes pièces ces langues oralement (c'est ce qui a été choisi). Celui choisi par la chaîne HBO et les réalisateurs pour les inventer est David J. Peterson (qui a par ailleurs également créé le *shivaisith*, langue des elfes noirs de *Thor : Le Monde des ténèbres*). Il convient de dresser une liste, non-exhaustive, des quelques langues notables que nous entendons dans la série.

La langue commune a été diffusée dans la plupart des royaumes de Westeros. Elle a été introduite par les Andals (en plus de la Foi des Sept comme expliqué précédemment) lors de leur invasion au point de devenir après des siècles, la langue véhiculaire. Dans la série, elle est représentée par l'anglais (qui rappelle par ailleurs le développement de cette langue à l'international aussi à travers l'histoire).

L'ancienne langue des Premiers Hommes était la langue véhiculaire avant la langue commune. Elle est commune au peuple de l'Outre-Mur et du royaume du Nord. Dans la série, les géants en parlent une version simplifiée que nous nommons le *mag nuk*. Son alphabet, fondé sur un alphabet runique, rappelle celui des anciens peuples de langue germanique (anglo-saxon, scandinaves).

Le Haut-Valyrien est une langue ancienne parlée dans l'ancien puissant Empire valyrien. Ecriture composée de glyphes, elle est enseignée à la noblesse d'Essos et de Westeros. La langue compte environ 700 mots comme la formule de salutation *Valar Morghulis* (« Tous les hommes doivent mourir ») à laquelle les personnes doivent répondre par *Valar dohaerys* (« Tout homme doit servir ») ou encore *Dracarys* (« Dragon / Feu »). « Elle s'inspire des langues indo-européennes comme le latin et le grec et sa conjugaison se décline en trois modes : l'indicatif, le subjonctif et l'impératif » (Cahen, 2019 : 54). Le parallèle entre le Haut-Valyrien et le latin est d'autant plus important lorsque nous connaissons leur destin commun : une langue tombée dans l'oubli et ayant très peu de locuteurs à la chute de leurs empires.

Le Dothraki est la langue véhiculaire et vernaculaire des Dothrakis (**figure 18**). Elle est probablement la langue,



Figure 18 : Horde de Dothrakis

autre que la langue commune, la plus complète inventée dans l'univers. Avec 1700 mots et une multitude d'inspirations : turc, russe, estonien ou encore swahili. Par exemple, pour simplement dire oui en dothraki il faut dire « *sek* » et non « *vos* », par contre pour dire, « je ne suis pas d'accord », l'équivalent est « *Anha Efichisak Haz Yeroon* », une langue complète mais complexe parfois.

Le Skroth est la langue parlée par les Marcheurs Blancs et est caractérisée par l'auteur comme « *le son grinçant de la glace qui se rompt en morceaux* ». Cela souligne parfaitement le côté obscur voulu pour ces êtres maléfiques. En rupture avec les livres de l'auteur et la langue inventée par Peterson, la série ne l'a pas reprise et a été remplacée par des effets sonores semblable au bruit de la glace se fissurant.

Les langues de l'univers héritent aussi d'une certaine inspiration mais ont l'avantage d'être réellement inventées. Enfin, le cas du peuple Dothraki est intrigant à étudier.

3.3. Les Dothrakis : un peuple inspiré par des communautés réelles ?

Dans *Game of Thrones*, de nombreux peuples sont présentés. Bon nombre d'entre eux sont tirés de notre réalité tout en ayant une part de création par la combinaison de plusieurs. Les Dothrakis est l'un des exemples les plus pertinents de l'œuvre à expliciter étant donné la singularité de ce peuple. Les Dothrakis est un peuple nomade, guerrier et terrorisant les peuples environnants. Ils sont localisés dans la « Mer Dothrak », large section de steppes situées au Nord-Est d'Essos. Ils font aussi planer une menace constante sur les cités-libres à l'Ouest et les villes esclavagistes de la Baie des Serfs. Pillages, viols et bain de sang rythment leur vie et l'équilibre politique n'est jamais très stable reposant sur la puissance des principaux khalassars (équivalent de tribu) mais aussi leur capacité à respecter l'autorité d'un khal (symbolisant le chef de clan). « *Les combattants dothrakis ont un corps musculeux et les yeux bridés. Leurs longues tresses agrémentées de clochettes, symbolisant leurs sanglantes victoires, ajoutent à l'impression de force physique* » (Delaunay, 2018 : 99). Je rajouterais leur peau mate la plupart du temps typique de ce peuple évoluant dans un terrain découvert, exposé au soleil sous de fortes chaleurs parfois. Leur culture est fondée sur le cheval à travers la religion comme nous l'avons constaté plus tôt mais aussi dans leur économie (nourriture, cuir, transport) et le domaine militaire. De plus, tomber de son cheval est un véritable déshonneur pour un guerrier



Figure 19 : Les deux statues de chevaux à l'entrée de Vaes Dothrak

ou alors monter dans un chariot pour se faire transporter. La seule « ville » du peuple est Vaes Dothrak se situant aux confins orientaux d'Essos près de la Mère des Montagnes³⁴, deux statues de bronze représentant des chevaux symbolisent son entrée (figure 19). C'est un véritable espace de commerce et d'échanges.

Pour créer les Dothrakis, l'auteur s'est fondé sur de multiples peuples de notre histoire principalement originaires des steppes : les Hiong-nou (ou Scythes) ou encore les Huns. La patrie d'origine de ces peuples se situe au nord de la Mongolie actuelle très semblable à la Mer Dothrak de l'œuvre, avec un climat rude et de faibles précipitations façonnant des terres pauvres et arides. La steppe se raréfie au fur et à mesure que nous nous dirigeons vers le sud ou l'ouest, tout comme pour la

³⁴ cf. figure 1.

Mer Dothrak. Autre élément de comparaison topographique, le mont Burkhan Khaldun surplombe l'espace tout comme la Mère des Montagnes et est tout aussi sacrée. Ces peuples élèvent des chevaux majoritairement et composent l'essentiel des activités des peuples nomades. D'un point de vue militaire, « *le cheval est l'allié de la conquête des Hiong-nou [...]. La soumission des nombreux peuples qui entraient de gré ou de force dans leur clientèle permet de renforcer la puissance militaire des Hiong-nou* » (Delaunay, 2018 : 105), cela rappelle forcément les Dothrakis. Ce déploiement militaire est aussi visible avec les Huns avec des « *batailles s'ouvraient par les tirs des archers montés testant la force de résistance ennemie. Puis la cavalerie hunnique attaquait par groupes de 500 ou 1000 hommes, qui convergeaient vers les points faibles du dispositif de leur adversaire* » (Delaunay, 2018 : 105–107). Tout comme les Huns ou plus largement les Mongols, les Dothrakis vivent dans des yourtes ou des tentes, se nourrissent quasiment que de viande et leur chef porte le titre de *Khal* proche du terme *Khan* en mongol signifiant empereur/roi. Une grande similitude est observable entre Khal Drogo et Gengis Khan (**figure 20**). La violence est pour les deux hommes, un outil de conquête en soi. Sous les deux hommes, les territoires conquis préfèrent se soumettre que combattre en espérant que les deux hommes soient cléments. La violence leur permet d'étendre leurs conquêtes. Avec cet appétit pour la violence, les raids meurtriers, les viols collectifs, l'esclavagisme abondant, nous pouvons rapidement faire la comparaison avec l'autorité du Khan et du *Khal*. Cependant, seules les méthodes sont les mêmes étant donné que Gengis Khan a établi une hiérarchie complexe et mis en place une discipline et codifiée ce qui n'est pas le cas pour Khal Drogo, où la violence est la hiérarchie et elle n'est pas codifiée. De plus, Gengis Khan accorde une autonomie religieuse dans les territoires conquis, ce qui n'est pas le cas des *khalassars*, allant jusqu'à brûler les lieux de cultes (notamment Lazharéens priant le Pâtre Suprême³⁵).



Figure 20 : Gengis Khan (gauche) | Khal Drogo (droite)

Les Dothrakis, exemple de peuple de l'univers de *Game of Thrones*, témoigne de l'intérêt de G.R.R Martin d'instaurer des parallèles entre son œuvre et l'histoire du monde à travers la corrélation de nombreuses cultures. Ces derniers peuvent par ailleurs faire penser aux amérindiens du fait de leurs tenues et de leurs peaux mates.

Le domaine des us et coutumes de l'univers de *Game of Thrones* induit de forts parallèles avec notre monde et ce, sur diverses thématiques : religieuse, linguistique et ethnique.

Série mondialisée, l'œuvre de David Bénioff et D.B Weiss héritée des écrits G.R.R Martin témoigne parfaitement de la capacité et l'intérêt à la représentation territoriale dans le temps et dans l'espace, des œuvres de fantasy au point de constituer une véritable grille de lecture géopolitique.

³⁵ Religion monothéiste d'Essos instituant une vie pastorale servie par des prêtresses nommées épouses divines. La religion présentée dans la série mais mineure ce qui explique mon choix de ne pas le présenter dans III-3.2.



CONCLUSION

Entre représentation et critique du monde, les œuvres de *Fantasy* sont des métaphores qui proposent une interprétation des différents univers et des messages géopolitiques, sociaux et culturels.

Après avoir présenté le genre dans sa globalité, ses différents sous-genres mais aussi les deux grandes catégories : la *High* et la *Low Fantasy*, nous avons pu conclure que la diversité du genre nous transportait dans un imaginaire à travers le temps et l'espace.

Les médias audiovisuels – série TV, film et jeu-vidéo – agissent comme des vecteurs d'évasion dans une « *extériorisation continue* » (Chivallon, 2008, §31) qu'ils s'agissent des réalisateurs, des producteurs et des spectateurs. La diffusion mondialisée influence des sociétés à une échelle large produisant une culture populaire mondialisée.

Nous avons pu observer et expliciter trois analogies possibles entre les œuvres de *Fantasy* et la géopolitique. Une analogie conceptuelle tout d'abord a été mise en avant pour montrer la part que prennent les concepts et les théories géopolitiques dans les œuvres de *Fantasy* involontairement. Ces représentations lors de la création des mondes imaginaires sont assez classiques et pourtant intégrées dans un contexte qui pourrait nous sembler critique envers le monde. Finalement avec ce genre d'analogie où la critique se situe-t-elle réellement ? Dans la mise en avant de ces thématiques et problématiques classiques pour mieux les critiquer.

Une analogie sociétale ensuite a été établie en mettant en avant une typologie de la figure féminine dans les œuvres de *Fantasy*, chaque personnage étant le symbole de l'évolution de la société. D'abord avec une figure victime de son destin puis le prenant en main pour ensuite se libérer totalement. A cela s'est ajouté la figure guerrière puis celle de la souveraine ou exerçant un contrôle sur un territoire. Enfin, une analogie iconographique a été établie pour observer la récurrence géographique des lieux de tournage pour représenter les mondes de *Fantasy* à travers trois exemples l'Ecosse/l'Irlande du Nord, la Nouvelle-Zélande et l'Islande. Cela nous a permis de mettre en avant une véritable mondialisation des lieux de production du surnaturel avec l'exemple de plusieurs productions télévisuelles.

Game of Thrones, constitue un idéal-type de notre démonstration. L'œuvre est riche en intrigues géopolitiques à travers le temps. De multiples comparaisons ont pu être observées avec trois périodes distinctes – l'Antiquité, le Moyen-Âge et le monde contemporain – permettant de mettre en avant cette inscription historique et géopolitique voulue par l'auteur G.R.R Martin au point de créer une véritable représentation du monde par le point de vue de ce dernier mais également des réalisateurs de la série David Benioff et D.B Weiss. Cette représentation a été diffusée et a pu bénéficier d'un véritable rayonnement mondial cela s'est vu à travers les scores d'audience de la série figurant parmi les plus visionnées et les plus piratées. La popularité de la série a contribué au développement touristique des lieux de tournage, alors que la référence à *Game of Thrones* dans les discours politiques et médiatiques est récurrente.



Enfin, entre création et réinterprétation, l'auteur s'est approprié des us et coutumes pour construire un univers épique cohérent dans l'espace et dans le temps permettant des transpositions dans le réel.

Répondre à la problématique initiale « Comment les œuvres de *Fantasy* proposent une lecture géopolitique du monde, dans le temps et dans l'espace ? », nous a montré la richesse sans limite de l'imaginaire de la *Fantasy*, atout principal pour la création et le world-building. Ce genre incarne une représentation territoriale et critique du monde réel intégrant dans l'intrigue des phénomènes géopolitiques, géographiques et géoculturels mondiaux au point de constituer une véritable dénonciation. Nous l'avons vérifié à travers les trois hypothèses. En effet, il y a véritablement un lien entre théories et concepts géopolitiques et les œuvres de *Fantasy* : à travers les diverses représentations des œuvres, les réalisateurs matérialisent à l'écran une vraie lecture de ces théories et concepts mais inconsciemment, étant formatés par ces derniers mais involontairement. Dans le monde, il y a toujours un espace à contrôler (*Heartland*), toujours eu des stéréotypes en fonction de la situation d'une population (Théorie des climats) et toujours eu des volontés de différenciation entre les peuples (*naturvölker/kulturvölker*). En fin de compte, tous ces univers sont très marqués par les représentations classiques de la géopolitique que ce soit peut-être consciemment ou non dans les grandes productions de *Fantasy* quel que soit les médias. Finalement, après l'ensemble de ces représentations et dénonciations, est-ce qu'il n'est pas négatif de ressasser sans cesse ces problématiques au point de contribuer à les ancrer et à les façonner ? La seconde hypothèse a également été validée, la *Fantasy* permet aux spectateurs de s'évader dans un monde imaginaire. Les représentations spatiales font partie intégrantes de ce processus de libération des pensées sur l'espace et la société. S'évader c'est avant tout parvenir à prendre du recul sur la situation dans laquelle nous sommes à une plus ou moins grande échelle et à une plus ou moins grande temporalité. Enfin, la troisième hypothèse a également été validée par l'intermédiaire des médias audiovisuels mis en avant. La *popular geopolitics* est une véritable sous-discipline permettant à l'intégralité de la population de comprendre les enjeux mondiaux. Les médias présentés se suffisent à eux-mêmes, tous les trois ayant des avantages et des rayonnements différents. Ils permettent aussi de poursuivre l'idée de la précédente hypothèse sur l'évasion en incluant le spectateur dans de nouveaux espaces.

Il serait captivant de voir la même thématique, celle de la représentation spatiale de la société mais au travers d'un autre genre, celui de la Science-Fiction post-apocalyptique ou de la catastrophe. Ces deux genres sont très révélateurs des projections humaines quant à la peur de la fin du monde et du désordre mondial. Dans le cas du premier genre, c'est à la fois la fin du monde mais aussi un nouveau départ étant donné qu'après la catastrophe les survivants repartent quasiment à zéro et doivent évoluer dans un milieu parfois hostile à leur survie. Cette contradiction entre réinitialisation et survie dans un nouveau monde permet de développer un discours original sur ce dernier post-cataclysme interrogeant parfois même, sur les coupables de la catastrophe afin de démontrer les vices de la population ou plus précisément des décisions politiques certaines fois. Le second genre permet lui, de mettre en avant ces derniers la plupart du temps, j'ai en effet beaucoup de fois relevé le postulat des « Etats-Unis sauvant le monde de la catastrophe », comme si seulement un pays était capable de sauver l'entière de la planète. Cela est profondément réducteur, même si certaines productions se détachent de cette vision et

Les œuvres de Fantasy, une grille de lecture géopolitique : le cas de *Game of Thrones*

intègre une dimension bien plus internationale à la catastrophe au point de constituer une vraie lecture des forces planétaires en jeu.



BIBLIOGRAPHIE

Sources primaires en géographie, géopolitique et géoculture

- BONIFACE, P., 2017, *La Géopolitique : 43 fiches thématiques et documentées pour comprendre l'actualité*, Paris, Eyrolles, coll. « Eyrolles Pratique », 184 p.
- DITTMER, J., GRAY, N., 2010, "Popular geopolitics 2.0: Towards new methodologies of the everyday", *Geography Compass*, v.4, n°11, pp. 1664-1677.
- GARDIES, A., 1993, *L'Espace au cinéma*, Paris, Méridiens Klincksieck, 222 p.
- GONON, E., LASSERRE, F., MOTTER, E., 2016, Concepts fondamentaux de l'analyse géopolitique, dans : *Manuel de géopolitique : enjeux de pouvoir sur des territoires*, Paris, Armand Colin, coll. « U », pp. 23-66.
- GONON, E., LASSERRE, F., MOTTER, E., 2016, De la géopolitique matérialiste, dans : *Manuel de géopolitique : enjeux de pouvoir sur des territoires*, Paris, Armand Colin, coll. « U », pp. 133-163.
- KJELLEN, R., 1911, *Les grandes puissances, des contours de la grande politique contemporaine, première partie*, Sotckholm, Hugo Gebers förlag, p. 95.
- Le Dessous des Cartes – ARTE, 2020, *Dominique Moïsi – Les séries : un monde standardisé ? – Les Experts du Dessous des Cartes | ARTE*, <https://www.youtube.com/watch?v=zm8LN6NVFrw>, consulté le 31/10/2020.
- LERMINIER, 1837, « Politique d'Aristote », *Revue des Deux Mondes, période initiale*, tome 11, Paris, pp. 385-409, consultable en ligne : https://fr.wikisource.org/wiki/Politique_d%E2%80%99Aristote#:~:text=Les%20peuples%20qui%20habitent%20les,jamais%20pu%20conqu%C3%A9rir%20leurs%20voisins.
- LOUIS, F., 2018, *Les grands théoriciens de la géopolitique*, Paris, Belin Education, 240 p.
- MACKINDER, H.J, 2004, "The Geographical Pivot of History (1904)", *The Geographical Journal*, vol. 170, n°4, pp. 298-321.
- MERCIER, G., 1990, « Le concept de propriété dans la géographie politique de Friedrich Ratzel (1844-1904) », *Annales de Géographie*, tome 99, n°555, pp. 595-615, consultable en ligne : https://www.persee.fr/doc/geo_0003-4010_1990_num_99_555_20998
- MERCIER, G., 1995, « La région et l'Etat selon Friedrich Ratzel et Paul Vidal de la Blache », *Annales de Géographie*, tome 104, n° 583, pp. 211-235, consultable en ligne : https://www.persee.fr/doc/geo_0003-4010_1995_num_104_583_13886.
- METZ, C., 2002, *Le Signifiant Imaginaire*, Paris, Christian Bourgois Editeur, 370 p.
- MOÏSI, D., 2016, *La géopolitique des séries ou le triomphe de la peur*, Le Malesherbois, Flammarion, coll. « Champs actuel », 198 p.



- MONTESQUIEU, 1772, Chapitre X : Des lois qui ont rapport à la sobriété des peuples, dans : *Livre XIV : Des lois, dans le rapport qu'elles ont avec la nature du climat (De l'Esprit des lois)*, Londres, Nourse, pp. 17-18, consultable en ligne : [https://fr.wikisource.org/wiki/De_l%27esprit_des_lois_\(%C3%A9d. Nourse \)](https://fr.wikisource.org/wiki/De_l%27esprit_des_lois_(%C3%A9d._Nourse)).
- RAVENEAU, L., 1891, « L'élément humain dans la géographie. L'anthropogéographie de M. Ratzel », *Annales de Géographie*, vol. 1, pp. 331-347, consultable en ligne : https://www.persee.fr/doc/geo_0003-4010_1990_num_99_555_20998#geo_0003-4010_1990_num_99_555_T1_0613_0000
- STASZAK, J.F, 2014, « Géographie et cinéma : modes d'emploi », *Annales de géographie*, n° 695-696, pp. 595-604, <https://www.cairn.info/revue-annales-de-geographie-2014-1-page-595.htm>, consulté le 06/12/2020.
- TAKEUCHI, K., 1980, "Geopolitics and geography in Japan reexamined", *Hitotsubashi Journal of Social Studies*, Vol. 12 (1), 14-24.

Sources primaires en *Fantasy* et *Game of Thrones*

- ATTALI, M., 2014, Rome à Westeros, dans : Mélanie Bost-Fiévet et Sandra Provini (dir.), *L'Antiquité dans l'imaginaire contemporain : Fantasy, science-fiction, fantastique*, Paris, Editions Classiques Garnier, pp. 299–319.
- BAILLY, A., L'imaginaire spatial. Plaidoyer pour la géographie des représentations, dans : Jacques Lévy et Marie-Flore Mattei (dir.) *Espaces Temps 40-41 : Géographie, état des lieux. Débat transatlantique*, pp. 53-58, https://www.persee.fr/doc/espat_0339-3267_1989_num_40_1_3461#:~:text=L'imaginaire%20peut%20donner%20le,id%C3%A9aliste%20se%20doit%20d'approcher, consulté le 15/10/2020.
- BAUDOU, J., 2005, *La Fantasy*, Paris, Que sais-je ?, coll. « PUF », 128 p.
- BAZIN, L., BESSON, A., PRINCE, N., 2016, *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles : Adolescence et culture médiatique*, PU Rennes, coll. « Essais », 222 p.
- BESSON, A., 2004, Les sous-genres de la fantasy : réalité de lecture ou concept marketing ?, dans : *La fantasy*, Paris, Klincksieck, pp. 116-120.
- BOST-FIEVET, M., PROVINI, S., 2014, Sur des penseurs anciens, faisons des mondes nouveaux : introduction de la troisième partie, dans : *L'Antiquité dans l'imaginaire contemporain : Fantasy, science-fiction, fantastique*, Paris, Editions Classiques Garnier, pp. 273 – 283.
- CAHAN, A., 2019, *Game of Thrones décodé : Tout ce que vous devez savoir sur la série*, Monaco, Editions du Rocher, 356 p.
- CHIVALLON, C., 2008, « L'espace, le réel et l'imaginaire : a-t-on encore besoin de la géographie culturelle ? », *Annales de géographie*, n°660-661, pp. 67-89, <https://www.cairn.info/revue-annales-de-geographie-2008-2-page-67.htm>, consulté le 20/05/2021.
- DELAUNAY, C., 2018, *Game of Thrones : de l'Histoire à la série*, Paris, Nouveau Monde éditions, 288 p.



- LE PLUARD, Q., PLOUHINEC, P., 2019, *Du droit dans Game of Thrones*, Paris, Editions Mare & Martin, 278 p.
- LEROUX, Y., 2012, Métapsychologie de l'immersion dans les jeux-vidéos, dans : *Adolescence n°79 : Fantômes et réalités du virtuel*, pp. 107-118 URL : <https://www.cairn.info/revue-annales-de-geographie-2014-1-page-595.htm>, consulté le 23/12/2020.
- LEWIS, C.S., 1994, Surprised by Joy, in: *The Inspirational Writings of C.S. Lewis*, New-York, Inspirational Press, p. 100.
- RUAUD, A.F., 2004, *Panorama illustré de la fantasy et du merveilleux*, Bordeaux, Les Moutons électriques, 637 p.
- SALAUN, A., 2018, « La femme guerrière : typologie d'un personnage à la marge », dans : *Sophia Mehrbrey et Angélique Salaun (dir.), Journée des doctorants 2017*, Publication numérique du Cérédi, « Séminaires de recherche », n° 13, <http://publis-shs.univ-rouen.fr/ceredi/index.php?id=509#pourCiter>, consulté le 22/02/2021.
- SILHOL, L., VALLS DE GOMIS, E., 2005, *Fantastique, fantasy, science-fiction : Mondes imaginaires, étranges réalités*, Paris, Autrement, coll. « Mutations » n°239, 166 p.
- STABLEFORD, B., 2009, *The A to Z of Fantasy Literature*, Lanham, Scarecrow Press, 569 p.
- WOLF, M., 2012, *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*, New-York, Routledge, 408 p.

Médiagraphie

- ADAMSON, A., JENSON, V., 2001, *Shrek*, DreamWorks Animation.
- ADAMSON, A., 2005, *Le Monde de Narnia : Le Lion, la Sorcière blanche et l'Armoire magique*, Walden Media & Walt Disney Pictures.
- ADAMSON, A., 2008, *Le Monde de Narnia : Le Prince Caspian*, Walden Media & Walt Disney Pictures.
- ANDREWS, M., CHAPMAN, B., PURCELL, S., 2012, *Rebelle*, Pixar Animation Studios.
- APTED, M., 2010, *Le Monde de Narnia : L'Odyssée du Passeur d'Aurore*, Dune Entertainment, Walden Media & 20th Century Fox.
- ARONOFSKY, D., 2014, *Noé*, Disruption Entertainment, New Regency Pictures & Protozoa Pictures.
- BENIOFF, D., WEISS, D.B, 2011, *Game of Thrones : Saison 1*, HBO.
- BENIOFF, D., WEISS, D.B, 2012, *Game of Thrones : Saison 2*, HBO.
- BENIOFF, D., WEISS, D.B, 2013, *Game of Thrones : Saison 3*, HBO.
- BENIOFF, D., WEISS, D.B, 2014, *Game of Thrones : Saison 4*, HBO.
- BENIOFF, D., WEISS, D.B, 2015, *Game of Thrones : Saison 5*, HBO.
- BENIOFF, D., WEISS, D.B, 2016, *Game of Thrones : Saison 6*, HBO.
- BENIOFF, D., WEISS, D.B, 2017, *Game of Thrones : Saison 7*, HBO.
- BENIOFF, D., WEISS, D.B, 2019, *Game of Thrones : Saison 8*, HBO.



- BRANAGH, K., 2020, *Artemis Fowl*, Tribeca Productions & Walt Disney Pictures.
- BROWNING, T., 1931, *Dracula*, Universal Pictures.
- BUSH, J., HOWARD, B., MOORE, R., 2016, *Zootopie*, Walt Disney Animation Studios & Walt Disney Pictures.
- CD Projekt, 2007 & 2012, *The Witcher*, Windows (2007) et Mac OS (2012).
- CD Projekt, 2011, 2012 & 2016, *The Witcher 2: Assassins of Kings*, Windows (2011), Xbox 360 (2012) et Xbox One (2016).
- CD Projekt RED, 2015 & 2019, *The Witcher 3: Wild Hunt*, PC, Playstation 4 et Xbox One (2015) et Nintendo Switch (2019).
- CLEMENTS, R., MUSKER, J., 1989, *La Petite Sirène*, Silver Screen Partners IV & Walt Disney Pictures.
- CLEMENTS, R., HALL, D., MUSKER, J., WILLIAMS, C., 2016, *Vaiana : La Légende du bout du monde*, Walt Disney Animation Studios & Walt Disney Pictures.
- COLUMBUS, C., 2001, *Harry Potter à l'école des sorciers*, Heyday Films, Warner Bros & 1492 Pictures.
- COLUMBUS, C., 2002, *Harry Potter et la Chambre des secrets*, Heyday Films, Warner Bros. Pictures & 1492 Pictures.
- COLUMBUS, C., 2010, *Percy Jackson : Le Voleur de foudre*, Dune Entertainment, Fox 2000 Pictures & 1492 Pictures.
- COLUMBUS, C., 2013, *Percy Jackson : La Mer des monstres*, Fox 2000 Pictures, Sunswept Entertainment, TSG Entertainment & 1492 Pictures.
- CONDON, B., 2011, *Twilight, chapitre IV : Révélation, 1ère partie*, Summit Entertainment.
- CONDON, B., C., 2012, *Twilight, chapitre V : Révélation, 2ème partie*, Summit Entertainment.
- COOPER, M.C, 1933, *King Kong*, RKO Radio Pictures.
- CUARÓN, A., 2004, *Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban*, Heyday Films, Warner Bros. & 1492 Pictures.
- CUARÓN, A., 2013, *Gravity*, Esperanto Filmoj, Heyday Films, Reality Media & Warner Bros.
- GABRIEL, M., GOLDBERG, E., 1995, *Pocahontas : Une légende indienne*, Walt Disney Pictures.
- GERONIMI, C., JACKSON, W., LUSKE, H., 1950, *Cendrillon*, Walt Disney Pictures.
- GERONIMI, C., 1959, *La Belle au bois dormant*, Walt Disney Pictures.
- GILLARD, S., 2010, *Avalon High : Un amour légendaire*, Jaffe/Braunstein Films.
- GUNNARSSON, S., 2005, *Beowulf, la légende viking*, Endgame Entertainment, Icelandic Film Corporation, Movision, Spice Factory, Téléfilm Canada, The Film Works, Union Station Media
- HAND, D., 1937, *Blanche-Neige et les Sept Nains*, Walt Disney Pictures.
- HARDWICKE, C., 2008, *Twilight, chapitre I : Fascination*, Summit Entertainment.
- HENDERSON, J., 1996, *Loch Ness*, Polygram Filmed Entertainment & Working Title Films.

Les œuvres de Fantasy, une grille de lecture géopolitique : le cas de *Game of Thrones*

- HIRST, M., 2013-2020, *Vikings : Saisons 1 à 6*, Irish Film Board, Take 5 Productions & World 2000 Entertainment.
- HISSRICH SCHMIDT, L., 2019, *The Witcher : Saison 1*, Netflix.
- HOOD, G., 2009, *X-Men Origins: Wolverine*, Donners' Company, Dune Entertainment, Marvel Entreprises, Seed Productions, 20th Century Fox.
- HOOPER, T. & alii., 2019-2020, *His Dark Materials : Saisons 1 et 2*, BBC One & HBO.
- HOWARD, R., 1988, *Willow*, Imagine Entertainment, Lucasfilm & Metro-Goldwyn-Mayer.
- JENKINS, P., 2017, *Wonder Woman*, Atlas Entertainment, Cruel and Unusual Films Inc., DC Films, RatPac Entertainment.
- JENNINGS, G., LOURDELET, C., 2016, *Tous en Scène*, Illumination Entertainment.
- LOWERY, D., 2016, *Peter et Elliott le Dragon*, Walt Disney Pictures & Whitaker Entertainment.
- MALICK, T., 2011, *The Three of Life*, Cottonwood Pictures, Plan B Entertainment & River Road Entertainment.
- MARSHALL, R., 2011, *Pirates des Caraïbes : La Fontaine de Jouvence*, Jerry Bruckheimer Films & Walt Disney Pictures.
- MCGUIGAN, P., 2015, *Docteur Frankenstein*, Davis Entertainment & 20th Century Fox.
- MELIES, G., 1902, *Le Voyage dans la Lune*, Star Film.
- MILLER, F., WHEELER, T., 2020, *Cursed : La Rebelle : Saison 1*, Netflix.
- MOORE, R.D., 2014-2020, *Outlander : Saisons 1 à 5*, Starz.
- MULCAHY, R., 1986, *Highlander*, Highlander Productions Limited & Thorn EMI Screen Entertainment.
- MURRO, N., 2014, *300 : La Naissance d'un Empire*, Atmosphere Entertainment MM, Cruel & Unusual Films, Hollywood Gang Productions, Legendary Pictures & Warner Bros. Pictures.
- NEWELL, M., 2005, *Harry Potter et la Coupe de feu*, Heyday Films, Patalex IV Productions Limited & Warner Bros.
- NOLAN, C., 2005, *Batman Begins*, DC Comics, Legendary Pictures, Patalex III Productions, Syncopy, Warner Bros.
- NOLAN, C., 2010, *Inception*, Legendary Pictures, Syncopy Films, Warner Bros. Pictures.
- NOLAN, C., 2012, *The Dark Knight Rises*, DC Entertainment, Legendary Pictures, Syncopy Films & Warner Bros.
- NOLAN, C., 2014, *Interstellar*, Legendary Pictures, Paramount Pictures, Syncopy Films & Warner Bros.
- PETER, J., 2001, *Le Seigneur des Anneaux : La Communauté de l'anneau*, New Line Cinema.
- PETER, J., 2002, *Le Seigneur des Anneaux : Les Deux Tours*, New Line Cinema.
- PETER, J., 2003, *Le Seigneur des Anneaux : Le Retour du Roi*, New Line Cinema.



- PETER, J., 2012, *Le Hobbit : Un voyage inattendu*, Metro-Goldwyn-Mayer, New Line Cinema & WingNut Films.
- PETER, J., 2013, *Le Hobbit : La Désolation de Smaug*, Metro-Goldwyn-Mayer, New Line Cinema & WingNut Films.
- PETER, J., 2014, *Le Hobbit : la Bataille des Cinq Armées*, Metro-Goldwyn-Mayer, New Line Cinema & WingNut Films.
- PICHEL, I., SCHOEDSACK, E.B., 1932, *Les Chasses du comte Zaroff*, Radio Pictures Inc. & RKO.
- REFN, N.W, 2009, *Valhalla Rising*, Nimbus Film Productions.
- REITHERMAN, W., 1963, *Merlin l'Enchanteur*, Walt Disney Pictures.
- RINSCH, C.E, 2013, *47 Ronin*, H2F Entertainment, Mid Atlantic Films, Moving Picture Company & Stuber Productions.
- RITCHIE, G., 2017, *Le Roi Arthur : La Légende d'Excalibur*, RatPac Entertainment, Village Roadshow Pictures, Warner Bros. Pictures & Weed Road Pictures.
- RØNNING, J., SANDBERG, E., 2017, *Pirates des Caraïbes : La Vengeance de Salazar*, Jerry Bruckheimer Films & Walt Disney Pictures.
- RUSSELL, J., 2007, *Le Dragon des mers : La Dernière Légende*, Beacon Pictures, Ecosse Films, Revolution Studios & Walden Media.
- SANDERS, R., 2012, *Blanche-Neige et le Chasseur*, FilmEngine, Roth Films, Universal Pictures.
- Santa Monica Studio, 2005, *God of War*, PlayStation 2 & 3.
- Santa Monica Studio, 2007, *God of War II*, PlayStation 2 & 3.
- Santa Monica Studio, 2010, *God of War III*, PlayStation 3 & 4.
- Santa Monica Studio, 2018, *God of War*, PlayStation 4.
- SCHULIAN, J., TAPERT, R., 1995-2001, *Xena, la guerrière : Saisons 1 à 6*, Syndication.
- SKINNS, C., 2015-2020, *The Last Kingdom : Saisons 1 à 4*, Carnival Films.
- SLADE, D., 2010, *Twilight, chapitre III : Hésitation*, Summit Entertainment.
- TATOPOULOS, P., 2009, *Underworld 3 : Le Soulèvement des Lycans*, Lakeshore Entertainment, Screen Gems & Sketch Films.
- TAYLOR, A., 2013, *Thor : Le Monde des ténèbres*, Marvel Studios.
- TROUSDALE, G., WISE, K., 1991, *La Belle et la Bête*, Silver Screen Partners IV & Walt Disney Pictures.
- VAUGHN, M., 2007, *Stardust*, Di Bonaventura Pictures, Ingenious Film Partners, Marv Films, Paramount Pictures, Truenorth Productions & Vaughn Productions.
- VERBINSKI, G., 2003, *Pirates des Caraïbes : La Malédiction du Black Pearl*, Jerry Bruckheimer Films & Walt Disney Pictures.
- VERBINSKI, G., 2006, *Pirates des Caraïbes : Le Secret du coffre maudit*, Jerry Bruckheimer Films & Walt Disney Pictures.
- VERBINSKI, G., 2007, *Pirates des Caraïbes : Jusqu'au Bout du Monde*, Jerry Bruckheimer Films & Walt Disney Pictures.



- VOGT-ROBERTS, J., 2017, *Kong: Skull Island*, Legendary Pictures, Tencent Pictures & Warner Bros.
- WEITZ, C., 2007, *A la croisée des mondes : La Boussole d'or*, New Line Cinema.
- WEITZ, C., 2009, *Twilight, chapitre II : Tentation*, Summit Entertainment.
- YATES, D., 2007, *Harry Potter et l'Ordre du Phénix*, Heyday Films.
- YATES, D., 2009, *Harry Potter le Prince de Sang-Mêlé*, Heyday Films & Warner Bros.
- YATES, D., 2010, *Harry Potter et les Reliques de la Mort, Partie 1*, Heyday Films & Warner Bros.
- YATES, D., 2011, *Harry Potter et les Reliques de la Mort, Partie 2*, Heyday Films & Warner Bros.

Ressources sitographiques annexes

- ALAMONE, N., 2015, *En Images. Nouvelle-Zélande : les lieux de tournage du Hobbit et du Seigneur des Anneaux*, L'Express, https://www.lexpress.fr/diaporama/diapo-photo/tendances/voyage/nouvelle-zelande-lieux-de-tournage-du-hobbit-et-du-seigneur-des-anneaux_1647173.html#.
- BIANCHI, F., 2017, *Ces 6 destinations touristiques ont explosé grâce à Game of Thrones*, BFMTV, https://www.bfmtv.com/economie/entreprises/culture-loisirs/ces-6-destinations-touristiques-ont-explose-grace-a-game-of-thrones_AN-201707190148.html.
- Destination Nouvelle-Zélande, 2017, *Cinéma : Les plus beaux lieux de tournage de Nouvelle-Zélande*, <https://destination-nouvellezeelande.com/>.
- Discover Northern Ireland, 2020, *Visitez Game of Thrones – Lieux de tournage*, <https://discovernorthernireland.com/blog/read/2020/06/visit-game-of-thrones-filming-locations-b147>.
- DOUINE, H.M., LAHALLE, M., 2018, *D'Angela Merkel à Jacinda Ardern : les femmes dirigeantes à travers le monde*, *Madame Le Figaro*, <https://madame.lefigaro.fr/societe/angela-merkel-jacinda-ardern-theresa-may-les-femmes-dirigeantes-dans-le-monde-infographies-060318-147675>.
- DUFFY, M., GIBBS, N., 2015, *Bill Clinton, George W. Bush and the American Game of Thrones*, *Time*, <https://time.com/3969265/bill-clinton-george-w-bush-and-the-american-game-of-thrones/>.
- Emilyz, 2020, *10 lieux de tournage de films en Islande à découvrir*, Travelandfilm, <https://travelandfilm.com/lieux-tournage-films-islande-cinema/>.
- Encyclopédie *La Garde de Nuit*, 7 janvier 2018 (création), <https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Accueil>.
- Encyclopédie *The Witcher*, https://sorcelleur.fandom.com/wiki/Sorcelleur_Wiki.
- GOURMELLET, S., 2013, *Comment la Nouvelle-Zélande est devenue le nouvel eldorado du cinéma*, FranceTVinfo, https://www.francetvinfo.fr/culture/cinema/comment-la-nouvelle-zelande-est-devenue-le-nouvel-eldorado-du-cinema_484672.html.



- GUNNARSDÓTTIR, N., *Lieux de tournage en Islande | Films et séries*, GuideToIceland, <https://guidetoiceland.is/fr/histoire-et-culture/tournage-de-films-en-islande>.
- HUDSON, S., ROESCH, S., 2015, *Meilleure destination cinématographique*, 10Best, <https://www.10best.com/awards/travel/best-cinematic-destination/>.
- Islande-Explora, 2018, *Islande : la nouvelle terre des tournages de cinéma ?*, <https://www.islande-explora.com/blog/islande-la-nouvelle-terre-des-tournages-de-cinema/>.
- ITZKOFF, D., 2014, "George RR Martin sur "Game of Thrones", *The New York Times*, et la violence sexuelle", disponible sur : <https://artsbeat.blogs.nytimes.com/2014/05/02/george-r-r-martin-on-game-of-thrones-and-sexual-violence>, consulté le 30/03/2021.
- Lepetitjournal.com Auckland, 2018, *La Nouvelle-Zélande et ses paysages cinématographiques*, <https://lepetitjournal.com/auckland/la-nouvelle-zelande-et-ses-paysages-cinematographiques-234442>.
- MARTIN, G.R.R, ROBERTS, J., 2015, *Game of Thrones – Le Trône de Fer*, les cartes du monde connu, Dourdan, Huginn & Muninn, 12 p.
- MAULEVRIER, S., 2019, *Voyager à travers les films en Ecosse – L'itinéraire ultime*, Oohmyworld, <https://www.oohmyworld.com/voyager-a-travers-les-films-en-ecosse/>.
- METH, D., 2011, *The Fantasy World Map*, in : *A Series of Pop-Cultural Charts*, n° 12, <https://danmeth.tumblr.com/post/3344880971/fantasyworldmap>.
- Ministère des Armées, 2018, *Taux de féminisation dans les armées*, <https://information.tv5monde.com/terriennes/14-juillet-l-armee-francaise-se-feminise-pour-le-bien-des-femmes-militaires-249600>.
- Ouest-France, 2019, *Game of Thrones. Audiences, budget, piratages, fans, récompenses : la série de tous les superlatifs*, <https://www.ouest-france.fr/culture/medias/game-thrones/game-thrones-audiences-budget-piratages-fans-recompenses-la-serie-de-tous-les-superlatifs-6298968>.
- PassionChateau, 2016, *Les lieux de tournage d'Outlander Saison 1*, <https://passionchateau.fr/les-lieux-de-tournage-outlander-saison-1/>.
- PopulationData, 2019, *Femmes dans les armées (2016)*, <https://www.populationdata.net/cartes/monde-femmes-dans-les-armees-2016/>.
- Ryot Studio, 2017, *Pourquoi tant de films sont actuellement tournés en Nouvelle-Zélande*, Yahoo!Actualités, <https://fr.news.yahoo.com/pourquoi-tant-de-films-sont-actuellement-tourn%C3%A9s-133201464.html>.
- SØREN, 2017, *Game of Thrones : toutes les cartes pour mieux se repérer dans la série*, TryAGame, <https://www.tryagame.fr/game-of-thrones-cartes-westeros-et-monde/>.
- The Highland Council, VisitScotland, 2015, *The Highlands & Skye movie map*, VisitScotland, <http://static.visitscotland.com/pdf/highlands-movie-map.pdf>.
- TorrentFreak, 2014, *Game of Thrones est la série la plus piratée en 2014*, 01net, <https://www.01net.com/actualites/games-of-thrones-est-la-serie-la-plus-piratee-en-2014-638683.html>.

Les œuvres de Fantasy, une grille de lecture géopolitique : le cas de *Game of Thrones*

- VisitBritainShop, *Carte des lieux de tournage d'Harry Potter*, <https://www.visitbritainshop.com/france/articles-et-itineraires/lieux-tournage-harry-potter/>.
- VisitEurope, 2019, *Films tournés en Ecosse*, <https://www.visiteurope.fr/mag/films-tournes-ecosse>.
- WILKINGS, H, 2016, *8 lieux de tournage emblématiques en Ecosse*, VisitScotland, <https://www.visitscotland.com/fr-fr/blog/films/iconic-film-locations-in-scotland/>.
- YERNAUX, C., 2020, *Quelle image de la femme chez les princesses Disney ? – Introduction*, <https://www.dlrp.fr/quelle-image-de-la-femme-chez-les-princesses-disney-introduction/>, consulté le 10/12/2020.

ANNEXES

Pour réaliser cette analogie iconographique, la méthode, pour chaque carte, a été la suivante. J'ai tout d'abord été sur les pages Wikipédia des films et séries tournés pour chaque territoire ciblé : L'Ecosse/l'Irlande du Nord, la Nouvelle-Zélande et l'Islande.

- Lien Film Ecosse/Irlande du Nord :
 - https://fr.wikipedia.org/wiki/Cat%C3%A9gorie:Film_tourn%C3%A9_en_%C3%89cosse
 - https://fr.wikipedia.org/wiki/Cat%C3%A9gorie:Film_tourn%C3%A9_en_Irlande_du_Nord
- Lien Série Royaume-Uni :
 - https://fr.wikipedia.org/wiki/Cat%C3%A9gorie:S%C3%A9rie_t%C3%A9l%C3%A9vis%C3%A9e_tourn%C3%A9e_au_Royaume-Uni
- Lien Film Nouvelle-Zélande :
 - https://fr.wikipedia.org/wiki/Cat%C3%A9gorie:Film_tourn%C3%A9_en_Nouvelle-Z%C3%A9lande
- Lien Série Nouvelle-Zélande :
 - https://fr.wikipedia.org/wiki/Cat%C3%A9gorie:S%C3%A9rie_t%C3%A9l%C3%A9vis%C3%A9e_tourn%C3%A9e_en_Nouvelle-Z%C3%A9lande
- Lien Film Islande :
 - https://fr.wikipedia.org/wiki/Cat%C3%A9gorie:Film_tourn%C3%A9_en_Islande

Il n'existe pas de lien Wikipédia pour les séries tournées en Islande.

Avec ces liens, j'ai ensuite regardé un par un les films et séries proposés sur le site Wikipédia et regarder si ces œuvres sont incluses dans le genre de la *Fantasy*, tel que je l'ai précisément défini dans ce mémoire d'étape. Cela me permettait d'avoir une première ébauche d'œuvres audiovisuelles dont les lieux de tournage se sont déroulés dans ces espaces. Cependant, cela ne me permettait pas de placer précisément ces lieux de tournage et d'exposer clairement l'analogie iconographique comme je le souhaitais.

De ce fait, j'ai cherché sur internet des cartes et sites internet³⁶ (qui sont par ailleurs avant tout soit touristiques, soit réalisées/écrits par des touristes venus sur les lieux), des lieux de tournages sur les différents espaces vis-à-vis des films présélectionnés. Grâce à ces derniers, j'ai découvert d'autres films et séries ayant été tournés sur ces espaces mais dont les œuvres audiovisuelles n'avaient pas été relatés sur les pages Wikipédia. Cependant, je cherchais toujours à avoir une récurrence d'environ deux cartes/sites disant que l'œuvre avait été tournée à cet endroit pour l'inclure dans les cartes finales que je propose dans ce mémoire d'étape.

Cette méthodologie proposée afin de réaliser ces cartes m'a permis à partir de l'ensemble des informations trouvées, de créer trois bases de données pour les trois espaces. Elle n'a pas vocation de créer une liste exhaustive de l'ensemble des œuvres audiovisuelles qui

³⁶ L'ensemble des liens se trouveront en bibliographie dans la section « ressources sitographiques annexes ».

Les œuvres de Fantasy, une grille de lecture géopolitique : le cas de *Game of Thrones*

y sont tournées (car ce serait impossible du fait des informations manquantes), mais de proposer une panoplie assez complète pour appuyer ma partie sur cette analogie iconographique.

Les éléments naturels et administratifs de la carte ont, quant à eux, été empruntés sur deux liens principaux : <http://www.diva-gis.org/gdata> et <https://www.naturalearthdata.com/downloads/>.



TABLE DES CARTES

<i>Carte 1 : Le monde de Game of Thrones</i>	4
<i>Carte 2 : Le royaume des 7 Couronnes</i>	5
<i>Carte 3 : Carte regroupant certains mondes imaginaires de Fantasy</i>	11
<i>Carte 4 : L'île-monde et la zone pivot selon Mackinder</i>	23
<i>Carte 5 : Le Monde de The Witcher</i>	24
<i>Carte 6 : Planisphère du degré de permission pour une femme de s'engager dans l'armée (2016)</i>	32
<i>Carte 7 : Planisphère de la part de femmes au sein des armées dans le monde (2018)</i>	33
<i>Carte 8 : Planisphère illustrant la répartition des pays qui ont été ou sont dirigés par des femmes (2018)</i>	34
<i>Carte 9 : Localisation des Highlands et de l'île de Skye en Ecosse</i>	37
<i>Carte 10 : Carte des lieux de tournage des œuvres de Fantasy en Ecosse et en Irlande du Nord</i>	39
<i>Carte 11 : Carte des lieux de tournage des œuvres de Fantasy en Nouvelle-Zélande</i>	41
<i>Carte 12 : Carte des lieux de tournage des œuvres de Fantasy en Islande</i>	43
<i>Carte 13 : Carte des différentes maisons dans Game of Thrones</i>	47
<i>Carte 14 : Circuit touristique des lieux de tournage de Game of Thrones</i>	52

TABLE DES FIGURES

Figure 1 : Le loup-garou dans <i>The Witcher</i> (gauche) Le loup-garou dans <i>Twilight</i> (droite)	10
Figure 2 : Le personnage de Blanche-Neige	30
Figure 3 : Le personnage d'Ariel	31
Figure 4 : Le personnage de Pocahontas	31
Figure 5 : Le personnage d'Eowyn avant la bataille des Champs du Pelennor	33
Figure 6 : Le personnage de Brienne de Torth	33
Figure 7 : Paysage du Quiraing	38
Figure 8 : Les pierres Callanish inspirant le film <i>Rebelle</i>	38
Figure 9 : Le Mur d'Hadrien (gauche) Le Mur de <i>Game of Thrones</i> (droite)	44
Figure 10 : Le Colosse de Rhodes (gauche) Le Titan de Braavos (droite)	45
Figure 11 : Le Phare d'Alexandrie (gauche) La Citadelle de Villevieille (droite)	45
Figure 12 : Arène de Meereen dans <i>Game of Thrones</i>	46
Figure 13 : Etapes pour construire le continent de Westeros avec l'Ecosse, l'Irlande et une partie de l'Angleterre	48
Figure 14 : Château de Zafra	52
Figure 15 : Affiche du <i>Time Magazine</i> avant l'élection présidentielle des Etats-Unis de 2016 (2015)	53
Figure 16 : Barral sculpté, lieu sacré de la religion des Premiers Hommes	55
Figure 17 : Coeur ardent, symbole de la religion de R'hllor	55
Figure 18 : Horde de Dothrakis	57
Figure 19 : Les deux statues de chevaux à l'entrée de Vaes Dothrak	58
Figure 20 : Gengis Khan (gauche) Khal Drogo (droite)	59

TABLE DES TABLEAUX

<i>Tableau 1 : Audiences par saison de la série Game of Thrones en moyenne (en millions)</i>	50
<i>Tableau 2 : Top 10 des séries les plus piratées en 2014</i>	51



TABLE DES MATIERES

REMERCIEMENTS	3
AVANT-PROPOS	5
INTRODUCTION	1
PARTIE I – La <i>Fantasy</i> : un genre artistique complexe exprimant une volonté d'évasion	9
1. Le genre de la <i>Fantasy</i> : espace et société	9
1.1. L'émergence d'un genre complexe	9
1.2. Les deux catégories principales de la <i>Fantasy</i> : <i>High</i> et <i>Low Fantasy</i>	10
1.3. Les différents sous genres : l'âme des œuvres de <i>Fantasy</i> ?	12
2. La volonté d'échapper au monde réel par les mondes imaginaires	14
2.1. Les différents genres utilisés pour l'immersion dans les mondes imaginaires	14
2.2. Les raisons de cette volonté d'évasion	15
2.3. L'imaginaire géographique : un procédé visant à s'échapper du monde qui nous entoure	16
3. Les médias d'immersion audiovisuels	17
3.1. Les séries comme outil d'interprétation et de représentation des problématiques et thématiques mondiales	17
3.2. Le cinéma, le réalisateur et le spectateur : des acteurs de la conception de la géopolitique mondiale	19
3.3. L'immersion totale dans les mondes de <i>Fantasy</i> grâce aux jeux-vidéo	20
PARTIE II – La géopolitique au cœur des œuvres de <i>Fantasy</i> : analogies conceptuelles et transpositions	22
1. Une analogie conceptuelle entre <i>Fantasy</i> et théories géopolitiques	22
1.1. Les concepts du <i>Heartland</i> et du <i>Rimland</i> , deux espaces de contrôle où réside le pouvoir	22
1.2. La théorie des climats de Montesquieu : une influence climatique et géographique pour expliquer le comportement des peuples	26
1.3. Une étude des <i>Kulturvölker</i> et <i>Naturvölker</i> dans les mondes de <i>Fantasy</i>	27
2. Une analogie sociétale : l'exemple de la figure féminine	30
2.1. La princesse Disney : un exemple de la représentation de la femme en société ?	30
2.2. Une évolution de la représentation féminine dans le domaine militaire : la femme guerrière	32
2.3. Le pouvoir féminin en <i>Fantasy</i> : des Mondes de femmes ?	34
3. Une analogie iconographique : les haut-lieux géographiques dans le décor des œuvres de <i>Fantasy</i>	37
3.1. L'Ecosse et l'Irlande du Nord : deux espaces riches alimentant légendes et mythes	37



Les œuvres de Fantasy, une grille de lecture géopolitique : le cas de *Game of Thrones*

3.2.	La Nouvelle-Zélande : la terre du milieu de la <i>Fantasy</i> _____	39
3.3.	L’Islande : un espace aux paysages gelés propices au mystère en <i>Fantasy</i> _____	41
PARTIE III – <i>Game of Thrones</i> : un idéal-type d’une géopolitique en <i>Fantasy</i> _____		44
1.	Un imaginaire épique inspiré d’histoire et de géopolitique _____	44
1.1.	L’Antiquité dans l’univers de <i>Game of Thrones</i> _____	44
1.2.	Une inspiration médiévale prépondérante _____	46
1.3.	Le monde et l’époque contemporaine transposés dans l’épopée _____	48
2.	Une série mondialisée et un rayonnement dans le domaine politique et médiatique _____	50
2.1.	Une diffusion à l’échelle internationale et un record d’audience _____	50
2.2.	Géotourisme des haut-lieux des décors _____	51
2.3.	L’utilisation de <i>Game of Thrones</i> dans la politique et les médias _____	53
3.	Culture et altérité : entre création et réinterprétation _____	55
3.1.	Les cultes religieux au cœur des relations de domination (et de résistance) _____	55
3.2.	La fonction des langues : entre recherche linguistique et désignation identitaire des communautés _____	57
3.3.	Les Dothrakis : un peuple inspiré par des communautés réelles ? _____	58
CONCLUSION _____		61
BIBLIOGRAPHIE _____		64
	Sources primaires en géographie, géopolitique et géoculture _____	64
	Sources primaires en <i>Fantasy</i> et <i>Game of Thrones</i> _____	65
	Médiagraphie _____	66
	Ressources sitographiques annexes _____	70
ANNEXES _____		71
TABLE DES CARTES _____		71
TABLE DES FIGURES _____		71
TABLE DES TABLEAUX _____		71



Résumé

Ce mémoire d'étape étudie la relation entre les œuvres audiovisuelles de *Fantasy* et la géopolitique et/ou la géographie de manière plus générale. Il vise à comprendre comment ces œuvres sont une des représentations territoriales construites pour dépeindre les problématiques, thématiques et enjeux sociétaux et spatiaux du monde. La question centrale autour de cette recherche est de savoir comment les œuvres de *Fantasy* proposent une grille de lecture géopolitique du monde, dans le temps et dans l'espace. Cette étude se divise en trois étapes. Elle présente de manière générale le genre (origines, catégories, sous-genres), son objectif d'évasion et s'intéresse au lien entre ce dernier et les médias audiovisuels (série, film, jeu-vidéo). Elle met en exergue trois analogies possibles entre la *Fantasy*, l'espace et la société : conceptuelle (théories et concepts géopolitiques influents), sociétale (typologie évolutive de la position féminine) et iconographique (récurrence des lieux de tournage pour l'imaginaire géographique). Enfin, à travers une étude de cas sur la série *Game of Thrones* elle illustre comment un monde imaginaire est présenté comme une illustration et une critique du monde à une large population. Cela se voit à travers une géopolitique représentative de différentes périodes, une diffusion et un rayonnement mondial et enfin par la création ou la réinterprétation d'une géoculture dans le monde imaginaire. Elle montre finalement qu'il y a un lien entre *Fantasy* et géopolitique et que le genre est révélateur de certains enjeux mondiaux.

Mots-clés : espace géographique, *Fantasy*, *Game of Thrones*, *popular geopolitics*, représentation territoriale, *world-building*.

Abstract

This essay examines the relationship between audiovisual fantasy works and geopolitics and/or geography more generally. It aims to understand how these works are one of the territorial representations constructed to depict the problems, themes and societal and spatial issues of the world. The central question around this research is how works of Fantasy propose a geopolitical reading grid of the world, in time and space. This study is divided into three parts. It presents in a general way the genre (origins, categories, sub-genres), its objective of evasion and is interested in the link between this last one and the audiovisual media (series, film, video game). She highlights three possible analogies between Fantasy, space and society: conceptual (influential geopolitical theories and concepts), societal (evolving typology of the female position) and iconographic (recurrence of filming locations for the geographical imagination). Finally, through a case study of the series *Game of Thrones* she illustrates how an imaginary world is presented as an illustration and critique of the world to a large population. This is seen through a representative geopolitics of different periods, a global spread and influence and finally through the creation or reinterpretation of a geoculture in the imaginary world. It finally shows that there is a link between Fantasy and geopolitics and that the genre is revealing of some global challenges.

Keywords : geographical space, *Fantasy*, *Game of Thrones*, *popular geopolitics*, territorial representation, *world-building*.