



UFR **STAPS** Sciences et techniques  
des activités physiques  
et sportives

**UNIVERSITÉ DE**  
**FRANCHE-COMTÉ**



Ateliers-séminaires  
« **Loisirs et imaginaire** »

## **Saison 4 :**

# **Fantasy & imaginaire**

Organisée par Audrey Tuaillon Demésy et Sébastien Haissat

**Vendredi 24 septembre 2021**  
**9h30-16h30**

UFR STAPS, bâtiment 3, salle 1301, Besançon, Université de Franche-Comté  
Laboratoire C3S (EA 4660) – Axe 2 « MIC », ANR Aiôn (<https://aion-project.org>)

## **Présentation de la Saison 4 :**

### **Fantasy et imaginaire**

Ancrés dans le champs littéraire, les écrits fantasystes contribuent à produire des imaginaires collectifs. « *Surnaturel naturalisé* »<sup>1</sup>, la fantasy induit, en premier lieu, un effort d'imagination de la part des auteurs, comme des récepteurs. Ces narrations s'appuient sur des mondes « primaires »<sup>2</sup> et, plus encore, sur les façons dont les acteurs sociaux perçoivent la réalité sociale et la transforment (ou la réinventent).

L'imaginaire mobilisé dans la fantasy repose ainsi sur des processus de création et d'appropriation : le genre fantasyste devient un prétexte favorisant une dynamique de l'imaginaire à travers la production de « mondes » fictionnels. D'autre part, lorsque ces mondes ainsi narrés entrent dans la culture populaire (par exemple les fictions pensées par J. R. R. Tolkien, les mythes remis au goût du jour, etc.), les œuvres de fantasy deviennent des supports structurants permettant de comprendre des pratiques culturelles (succès de films, pratiques ludiques ou sportives, etc.).

Afin d'interroger la dialectique du concept d'imaginaire qui oscille entre cadre structurant et dynamique créatrice<sup>3</sup>, l'analyse des usages de la fantasy dans le champ des loisirs (ludiques, sportifs, culturels, musicaux, etc.) semble se révéler pertinente. À travers des exemples de terrain et/ou de corpus, l'objectif de cet atelier-séminaire est de participer à la production d'une définition de l'imaginaire pour l'analyse de pratiques sociales prenant place dans le champ des loisirs.

#### **Comité scientifique de cette édition**

Anne Besson, Pr. en littérature générale et comparée, U. d'Artois

Justine Breton, MCF en littérature française, U. de Reims Champagne-Ardenne

Noémie Budin, Dr. en littérature française, Aiôn

Laurent Di Filippo, MCF en Sciences de l'information et de la communication, U. de Lorraine

Sébastien Haissat, MCF en STAPS, U. de Franche-Comté

Audrey Tuaillon Demésy, MCF en STAPS, U. de Franche-Comté

1 Besson Anne (2007), *La Fantasy*, Paris, Klincksieck, p. 17.

2 Mark Wolf (2012), *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*, New-York & London, Routledge.

3 Tuaillon Demésy Audrey et Sébastien Haissat (2019), « Quels usages aujourd'hui de la notion d'imaginaire ? », Carnet hypothèses.org *Mundus Fabula*, mars, en ligne : <https://mf.hypotheses.org/933>.



# Programme

9h : Accueil

## **9h30 : Introduction : les loisirs, entre imaginaire et fantasy**

Audrey Tuaillon Demésy et Sébastien Haissat, Université de Franche-Comté

## **Session 1 : communications**

### **9h45 : S'escrimer au sabre laser : quand un imaginaire de la pop- culture s'incarne dans la réalité martiale**

Marie Kergoat, Université Rennes II, Laboratoire des imaginaires.

### **10h15 : Les fictions dans l'univers musical metal – Le cas du Hellfest Open Air Festival.**

Corentin Charbonnier, Université de Tours

### **10h45 : Des modes de reconstitution d'un univers fictionnel : le cas de la Terre du Milieu de Tolkien**

Laura Martin-Gomez, Université d'Artois, Laboratoire Textes et Cultures

### **11h15 : L'imaginaire du Moyen Âge européen dans la fantasy japonaise**

Sébastien Wit, Université Picardie Jules Verne

11h45 : Échanges et discussions

*12h : pause déjeuner*

## **Session 2 : table ronde**

### **Fantasy, fiction, recreation et imaginaire**

### **14h-16h : échanges, réflexions et débats**

Corentin Charbonnier, Valérie Cruzin, Laurent Di Filippo, Sébastien Haissat, Marie Kergoat, Laura Martin-Gomez, Orlane Messey, Audrey Tuaillon Demésy, Sébastien Wit.

### **16h : conclusions de la journée**

## **S'escrimer au sabre laser : quand un imaginaire de la pop-culture s'incarne dans la réalité martiale**

**Marie Kergoat**



S'étant imposé au fil des années comme un des plus lucratifs univers de fantasy, Star Wars constitue la pierre angulaire d'une culture populaire qui se lit désormais sous le prisme de l'univers étendu. Corollaire et conséquence du récent anoblissement de la culture geek, Star Wars apparaît ainsi comme une passion acceptable au-delà de l'enfance, et les matérialisations de son univers se multiplient. Du cosplay au GN, en passant par la reproduction scénique de duels entre Siths et Jedis, l'univers conçu par George Lucas paraît avoir résolument brisé la frontière de la fiction. Aussi, dans le cadre de cette communication, nous souhaiterions travailler sur l'incarnation chorégraphique de cet acte martial imaginaire.

Le sabre laser est né de la science apportée sur les plateaux de cinéma par divers maîtres d'armes, qui ont apporté leur connaissance martiale à la réincarnation chevaleresque que constitue la figure du Jedi. Un premier temps sera ainsi consacré à l'analyse des différentes pratiques martiales qui ont été insufflées à l'univers cinématographique au fil de ses épisodes, ayant ainsi donné vie, paratextuellement, à une « mythologie du sabre laser ». Or depuis quelques temps, et par un curieux jeu de renversement, il semblerait que cela soit bien la fiction qui s'immisce dans le réel, constituant ainsi le sujet de notre seconde partie : à la manière d'un hoverboard, le sabre laser est devenu tangible et par extension, sa pratique s'est faite possible. D'abord née au sein d'« académies Jedis » indépendantes, la pratique du sabre laser s'est depuis vue affiliée à la Fédération Française d'Escrime et se démocratise maintenant au sein des clubs d'escrime artistique.

Comme aboutissement de notre réflexion, l'analyse de cette évolution s'accompagnera nécessairement d'un questionnement de son public en regard de la ludisation à grande échelle de cette pratique martiale, que l'on attribuera à la force d'extension et d'attraction du sabre laser.



## **Les fictions dans l'univers musical metal.**

### **Le cas du Hellfest Open Air Festival**

**Corentin Charbonnier**



Le festival du Hellfest se déroulait chaque année jusqu'en 2019 à Clisson en Loire-Atlantique. Ce festival rassemblant plusieurs dizaines de milliers de festivaliers passionnés de musique metal constitue un lieu d'entre soi, influencé par d'autres formes culturelles que la musique elle-même. Que cela soit dans les noms et thématiques des groupes (réemployant Tolkien, Lovecraft...) ou dans les icônes propres au festival (le trône de fer constitué pour l'occasion de guitares), le domaine de la fantasy est employé, déployé et réapproprié. La communauté metal s'appuie sur une dynamique créatrice où la fantasy semble prendre toute son ampleur.

Suite à une étude anthropologique, et dans le cadre du prolongement de recherches sur ce terrain (par l'usage de la photoanthropologie et de recherches statistiques avec le festival), les données récoltées amènent à questionner le lien entretenu entre le festival et l'univers fantasy, mais également la place que prend la fantasy pour les festivaliers eux-mêmes. En analysant les éléments employés à travers le décor et les icônes employés par le festival, doublé des résultats des statistiques sur les pratiques des festivaliers du Hellfest, le but sera de questionner : est-ce que les œuvres de fantasy structurent les pratiques culturelles des festivaliers, ou le festival joue-t-il lui-même un rôle fédérateur des singularités culturelles du public ? Enfin, l'intérêt sera également de questionner si le domaine de la fantasy est spécifiquement lié au festival ou si l'emploi même de ce domaine s'avère être un encrage « unifiant » la communauté.

## **Des modes de reconstitution d'un univers fictionnel : le cas de la Terre du Milieu de Tolkien**

**Laura Martin-Gomez**



La fiction de J. R. R. Tolkien est souvent citée comme le parangon d'une œuvre des littératures de l'imaginaire assimilée à la culture populaire. Publié en 1954-55, *Le Seigneur des Anneaux* est en effet rapidement devenu un phénomène médiatique et culturel, souvent rapproché du mouvement contre-culturel américain des années 1960, et qui a fait l'objet de très nombreuses adaptations cinématographiques et ludiques. Aujourd'hui, l'empreinte de la « Terre du Milieu », cet univers fictionnel dans lequel se déroule l'essentiel des récits de Tolkien, est telle que son ombre porte sur l'ensemble du genre de la fantasy, tout comme elle fait partie prenante des imaginaires collectifs de la culture « geek ».

Acteurs majeurs de la réception populaire, les fans de Tolkien consacrent une quantité importante de leur temps libre à participer à des communautés d'appréciation de l'œuvre, produisant une réception collective et spécifique qui oscille entre respect de l'œuvre originale – et désir de prolongement de la fiction. Bien avant les adaptations cinématographiques de Peter Jackson (2001-2003) qui ont parachevé l'assimilation du *Seigneur des Anneaux* à un objet de culture populaire, les fans ont été producteurs de pratiques sociales variées qui leur permettent de reconstituer ou de recréer la Terre du Milieu.

Notre communication se propose d'étudier diverses pratiques faniques, des plus matérielles – comme l'utilisation d'alphabets tirés de l'œuvre, l'invention de recettes pour manger « comme en Terre du Milieu », ou encore la création de costumes portés pour incarner des personnages de la fiction – aux plus essentielles – comme dans l'activité de dénomination de personnes et d'objets plus ou moins familiers, de l'animal de compagnie aux astéroïdes. Nous montrerons comment celles-ci consistent en des manières variées d'expérimenter avec la Terre du Milieu et de l'inscrire dans notre « monde primaire ». Nous nous interrogerons sur la manière dont l'imaginaire du monde fictionnel de Tolkien trouve une concrétisation sociale à travers les pratiques des fans qui leur permettent de communiquer, affirmer leur identité et se reconnaître collectivement.



## L'imaginaire du Moyen Âge européen dans la *fantasy* japonaise

Sébastien Wit



La *fantasy* est un genre dont les frontières dépassent les productions culturelles du Vieux Continent. Depuis les années 1980, on assiste notamment à une percée de la *fantasy* d'inspiration européenne dans les fictions médiatiques japonaises (Bergue 2019). En grande partie corrélée à la diffusion commerciale de *Donjons & Dragons* en Asie orientale, ce développement d'une *fantasy* japonaise a concerné l'ensemble des productions fictionnelles du pays : la littérature, le *manga*, l'*anime*, le jeu vidéo, etc. (Kamm 2020). En effet, le médiéval fantastique à la *Donjons & Dragons* a rencontré l'intérêt – érudit – d'un Japon ouvert depuis longtemps à la tradition médiévale européenne (Kuroiwa 2017). De Roland de Roncevaux à Jeanne d'Arc, d'Arthur de Bretagne à Tristan et Iseult, des figures issues du Moyen Âge occidental (notamment français) ont fasciné la culture japonaise. C'est ce qui explique la présence d'un grand nombre de ces personnages dans un large spectre de productions nippones récentes. On retrouve ainsi Jeanne d'Arc comme héroïne éponyme de jeux vidéo (par exemple le jeu vidéo *Jeanne d'Arc*, sorti en 2006 et développé par Level-5 pour la PSP), de *light novels* (comme *Ulysses: Jeanne d'Arc to Renkin no Kishi* de Mikage Kasuga, publié depuis 2015).

Dans cette intervention, je propose d'envisager la *fantasy* sous cet angle interculturel. Il s'agira de cerner la manière dont le médiéval fantastique européen se trouve réinvesti par la *fantasy* japonaise, et ce dans le but de comprendre ce que ce Moyen Âge imaginaire (fantasmé et reconstruit par une autre culture) permet de dire sur les structures sociales du Japon de la fin du XX<sup>e</sup> siècle et du début du XXI<sup>e</sup> siècle. Pour ce faire, je me concentrerai sur les itérations de personnages issus à la fois de la matière de Bretagne et de la geste de Charlemagne dans deux jeux vidéo d'inspiration médiévale fantastique : *Fire Emblem: Fuin no Tsurugi* (Intelligent Systems, 2002), et *Fire Emblem: Rekka no Ken* (Intelligent Systems, 2003).

### Bibliographie

- Bergue, Viviane (dir.), *Fantasy Art and Studies*, n° 5, « Made in Japan », 2018
- Kamm, Björn-Ole, *Role-Playing Games of Japan. Transcultural Dynamics and Orderings*, Palgrave Macmillan, 2020. DOI : 10.1007/978-3-030-50953-8
- Kuroiwa, Taku, « Présence de la Chanson de Roland dans le Japon moderne », *Le Recueil Ouvert*, 2017, en ligne.

## Le programme ANR Aiôn

Aiôn est un terme issu de la philosophie antique, désignant le temps cyclique, par opposition à Chronos (le temps physique) et Kairos (le temps métaphysique). Alors que nos sociétés contemporaines fonctionnent selon le modèle d'un temps unidirectionnel (Chronos), le cas des loisirs dits « alternatifs » permet de porter une attention spécifique au temps d'Aiôn.

Ces loisirs montrent que la conception physique et linéaire du temps n'est pas la seule en vigueur dans nos sociétés occidentales modernes. Il s'agit, en effet, de penser la construction symbolique d'un temps circulaire que les pratiquants de ces activités alternatives mobilisent au moment de l'expérience ludique.

À partir d'une approche pluridisciplinaire, l'objectif d'Aiôn est de produire une réflexion scientifique autour des mécanismes de création et d'utilisation de l'imaginaire par les acteurs sociaux lors de diverses situations ludiques. Plus encore, il s'agit de faire dialoguer cette notion avec celles de temps et de temporalités, en prenant pour étude de cas les loisirs alternatifs.

Le but de ce projet est ainsi de montrer que les pratiques de loisirs alternatifs traduisent un rapport au temps cyclique qui s'articule avec diverses formes d'imaginaire. Les travaux issus d'Aiôn permettront de renouveler les approches de l'imaginaire afin de rendre cette notion opératoire pour l'analyse du social, en particulier concernant les loisirs alternatifs et les cultures de résistance.

### Liens utiles :

ANR Aiôn : <https://aion-project.org>

Laboratoire C3S : <http://laboratoire-c3s.fr>



# L'atelier-séminaire

Les ateliers-séminaires « Loisirs et imaginaire » sont organisés au sein de l'axe 2 MIC (Mythes, imaginaires sociaux et cultures visuelles) du laboratoire C3S par l'équipe de l'ANR Aiôn – *Socio-anthropologie de l'imaginaire du temps. Le cas des loisirs alternatifs*. Les premières éditions portaient respectivement sur les modalités de construction des mondes sociaux des loisirs, sur les espaces d'expression ludique et sur les temporalités des jeux et des fictions. Cette quatrième saison invite à faire dialoguer le genre de la fantasy avec le concept d'imaginaire.

Les actes des ateliers de 2018 et 2019 sont disponibles à cette adresse : <https://mf.hypotheses.org/948>.

## Comité d'organisation 2021

Carole Bonnamain, U. de Franche-Comté

Valérie Cruzin-Polycarpe, U. de Franche-Comté

Sébastien Haissat, U. de Franche-Comté

Orlane Messey, U. de Franche-Comté

Audrey Tuillon Demésy, U. de Franche-Comté

## Contacts

### **Audrey Tuillon Demésy**

Maître de Conférences

Responsable ANR Aiôn (ANR19CE270008)

UFR STAPS, laboratoire C3S

31 chemin de l'Épitaphe

25 000 Besançon

[audrey.tuillon-demesy@univ-fcomte.fr](mailto:audrey.tuillon-demesy@univ-fcomte.fr)

03 81 66 67 98

### **Sébastien Haissat**

Maître de Conférences

UFR STAPS, laboratoire C3S

31 chemin de l'Épitaphe

25 000 Besançon

03 81 66 62 92

[sebastien.haissat@univ-fcomte.fr](mailto:sebastien.haissat@univ-fcomte.fr)

### **Carole Bonnamain**

#### **Secrétariat du laboratoire**

Laboratoire C3S (EA 4660)

31 chemin de l'Épitaphe

25 000 Besançon

[carole.bonnamain@univ-fcomte.fr](mailto:carole.bonnamain@univ-fcomte.fr)

03 81 66 67 16