

# Sommaire

## Dossier : fantasy

### 02 La fantasy, nouveau genre ou phénomène éditorial ?

Marie-Cécile Guernier

### 06 La fantasy, une bibliographie théorique

Marie-Cécile Guernier et Rosalba Palermi

### 09 Lanfeust de Troy

Etudier en classe une série d'héroïc fantasy  
Gérard Belle-Pérat

### 14 Peut-on lire *Le Seigneur des anneaux* en classe ?

Marie-Cécile Guernier

### 21 Dracula, le retour du mythe dans la BD

Gérard Belle-Pérat

### 25 Qu'est-ce qui fait lire de la fantasy ?

Echanges entre professeurs et élèves lors d'un club lecture  
Carine Miletto

### 30 La fantasy, bibliographie

Par les élèves et les enseignants d'un club lecture

### 33 A la croisée des mondes imaginaires

Médiagraphie autour des jeux vidéo et jeux de rôle  
Annie Vuillermoz et Marie Guelpa

## Pistes de lecture

### 37 Les clés de l'info

Une nouvelle collection chez Gallimard Jeunesse

### 38 Livres en vrac

Lecteur, si tu es de ceux qui pensent que les jeunes ne lisent pas ou plus et qu'ils ont perdu le chemin des bibliothèques en même temps que le goût des livres épais, sache que tu seras détrompé ! Non seulement ils lisent, mais ils raffolent des gros pavés en plusieurs tomes qui font des piles majestueuses sur les tables des libraires... Ce phénomène éditorial de grande ampleur nous questionne : la fantasy serait-elle un genre nouveau ou recompose-t-elle les ingrédients d'une littérature d'imagination, entre merveilleux et fantastique ? Comment se manifeste et s'explique l'engouement de la jeunesse pour cette littérature ? Et quels outils peut-on apporter aux enseignants pour mieux la connaître ? Tel est l'objectif de ce dossier.

La fantasy est un genre multiforme aux frontières imprécises qui se déploie sur des supports variés et se décline en produits dérivés. Pour la cerner et la définir, Marie-Cécile Guernier, étudiant l'historique, les variations du genre et les filiations, explique les raisons du succès éditorial actuel. Deux oeuvres sont proposées pour l'étude en classe : une BD (*Lanfeust de Troy*) et le titre fondateur de la fantasy : *Le Seigneur des anneaux*, qui se prête à un travail sur le portrait ou les scènes de bagarre. Puis Gérard Belle-Pérat explore la déclinaison en BD du motif de Dracula... La dernière partie du dossier déploie des pistes bibliographiques. Un échange entre professeurs et élèves d'un club lecture débouche sur la rédaction de notes de lecture. Une incursion dans l'univers des jeux vidéo et des jeux de rôle permet de pénétrer à la croisée des mondes imaginaires où les livres engendrent des jeux et réciproquement, où littérature, cinéma et objets numériques se répondent.

Sache, lecteur, que pour connaître la fantasy et comprendre en quoi elle fascine les jeunes d'aujourd'hui, tu ne peux pas te cantonner à la lecture de seuls livres ! Il te faut pénétrer les mondes numériques ou ludiques dans lesquels l'univers de la fantasy incarne les créations imaginaires les plus riches.

Marie Guelpa

