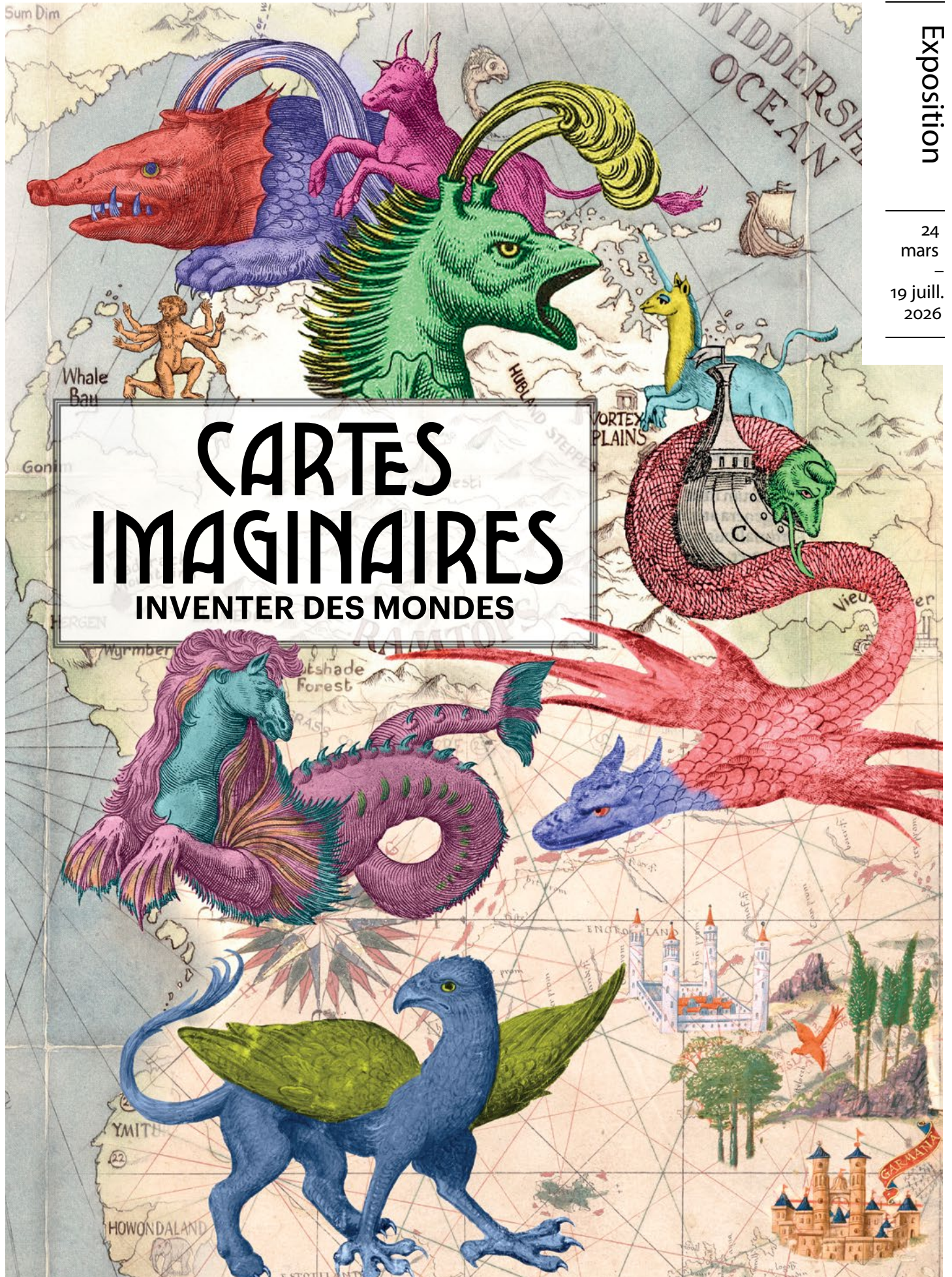


Exposition

24 mars

19 juill. 2026



# CARTES IMAGINAIRES

INVENTER DES MONDES

**Contacts presse**  
presse@bnf.fr

**Élodie Vincent**  
Cheffe du service presse, tournages et partenariats médias  
01 53 79 41 18  
elodie.vincent@bnf.fr

**Marie Borgen**  
Attachée de presse  
06 98 22 24 86  
marie.borgen@bnf.fr

---

### **Cartes imaginaires. Inventer des mondes**

24 mars - 19 juillet 2026

BnF | François-Mitterrand  
Quai François-Mauriac - Paris XIII<sup>e</sup>  
Du mardi au samedi 10 h > 19 h, dimanche 13 h > 19 h

Fermeture lundi (et voir détails pour les jours fériés sur *bnf.fr*)  
Plein tarif : 10 € – tarif réduit : 8 €  
Tarif couplé 2 expositions, y compris musée de la BnF : 13 € – TR : 10 €

Le Pass BnF lecture/culture (24 € / TR : 15 €) et le Pass recherche (55 € / TR : 35 €) donnent un accès illimité à toute l'offre culturelle de la BnF

Toutes les informations (dont les conditions de tarifs réduits et de gratuité) sur *bnf.fr*

Accès  
En métro : Lignes 6 (Quai de la gare) & 14 (Bibliothèque François-Mitterrand)  
En RER : Ligne C - Bibliothèque François-Mitterrand  
En bus : Lignes 25, 62, 64, 71, 89, 132, 325

---

## SOMMAIRE

Communiqué de presse	4
Parcours de l'exposition	6
Scénographie	14
Le catalogue de l'exposition	15
La programmation culturelle	16
Médiation & offre jeune public	17
Le département des Cartes et plans	18
Chroniques & La Pause BnF	19
Visuels disponibles pour la presse	20

---

# COMMUNIQUÉ DE PRESSE



Lopo Homen, Pedro Reinel, Jorge Reinel  
Extrait du Magnus Sinus (« Grand golfe ») ou golfe de  
Thaïlande, dans l'Atlas nautique du monde, dit « Atlas Miller »  
BnF, Cartes et plans

## Cartes imaginaires

### Inventer des mondes

site François-Mitterrand | galerie 2

24 mars - 19 juillet 2026

L'exposition *Cartes imaginaires. Inventer des mondes* invite les visiteurs à un voyage aux frontières du réel et de la fiction, à la découverte des liens entre cartographie et imaginaire. Car si les cartes tracent d'ordinaire les contours de terres connues, elles donnent également forme à des territoires imaginaires qui prolongent, interprètent ou personnalisent le monde réel. Conçu comme une expérience sensorielle et immersive, avec une attention particulière portée à la lumière et aux ambiances sonores, le parcours de l'exposition plonge les visiteurs dans des mondes inexplorés, mythiques ou littéraires. Il permet d'admirer 200 œuvres mêlant parchemins médiévaux et art contemporain, atlas et livres imprimés, dessins et jeux vidéo.

Passant du paradis terrestre à l'Atlantide, de l'Eldorado au monde de *Narnia* et des territoires de *Game of Thrones* à ceux d'*Assassin's Creed*, les visiteurs découvrent de nombreux chefs-d'œuvre cartographiques conservés au département des Cartes et plans de la BnF, ainsi que des prêts majeurs du musée Guimet, de la British Library, de la Bibliothèque bodléienne d'Oxford, de la Bibliothèque royale de Belgique et de la Bibliothèque apostolique Vaticane. Ainsi rassemblées, ces pièces d'exception font dialoguer différents espaces-temps, suscitant la réflexion, l'amusement ou la rêverie, et rappellent qu'il est nécessaire d'imaginer le monde pour pouvoir le représenter.

#### Parcours de l'exposition - Un voyage en quatre escales

L'exposition conduit les visiteurs de tout âge au plus près de trésors rarement montrés au public et se déploie en quatre escales.

La première nous entraîne dans les mondes inexplorés et plonge le visiteur au cœur de l'iconographie cartographique.

---

#### Commissariat

Julie Garel-Grislin & Cristina Ion,  
conservatrices au département des  
Cartes et plans de la BnF

#### En partenariat média avec :

*Le Parisien*, *Le Point*, *Sciences & Vie  
Junior*, *Connaissances des arts*, *ARTE*,  
*RFI*

---

# COMMUNIQUÉ DE PRESSE



*La tour de Babel et Babylone en Mésopotamie,*  
détail de la mappemonde d'Ebtorf, vers 1239  
Reproduction photographique du fac-similé publié par Konrad Miller, 1898  
Attribué à Gervais de Tilbury (vers 1150 ? - vers 1230 ?)  
BnF, Cartes et plans

Au-delà des tracés géographiques, les cartes intègrent des figures fabuleuses empruntées aux sources antiques et religieuses et transmises à travers les encyclopédies médiévales. Ces créatures peuplent les marges des terres connues et témoignent de la manière dont l'imaginaire se projette sur les territoires à découvrir. Le visiteur explore ainsi cinq continents, en compagnie de créatures chimériques qui seront progressivement chassées des cartes au XVIII<sup>e</sup> siècle.

La seconde présente les mondes légendaires, ces lieux imaginaires que l'on a crus réels. Mêlant réalité et merveilleux, les cartographes leur ont attribué une localisation terrestre : l'Atlantide, le royaume du prêtre Jean, l'Eldorado

ou le paradis terrestre prennent forme sur le globe. Cette section entraîne le visiteur à la lisière des mondes terrestres et célestes. Les cartes extra-occidentales, notamment bouddhistes avec la représentation du mont Meru, témoignent d'une volonté d'ancrer dans l'espace des lieux mythiques à forte charge symbolique et cosmologique.

La troisième explore les mondes littéraires, où la fiction émancipe les constructions géographiques de la réalité. Ces cartes imaginaires confèrent une consistance aux univers narratifs, du réalisme à la fantasy. Le visiteur déambule ainsi de *L'Île au trésor* à *Narnia*, de *Final Fantasy* à *Game of Thrones*.

Pour clore le voyage, la quatrième escale considère la carte dans sa dimension évocatrice et subjective et fait dialoguer œuvres anciennes et œuvres d'artistes contemporains qui s'inspirent de la cartographie. L'art déconstruit le dispositif cartographique pour révéler la construction d'une vision collective de l'espace, montrant que toute représentation du monde naît de l'imaginaire.

# PARCOURS DE L'EXPOSITION

## INTRODUCTION

Si les cartes servent à tracer les contours du monde pour nous aider à nous orienter dans l'espace, elles peuvent aussi donner forme à des lieux fictifs ou inconnus. L'exposition invite ainsi à un voyage en quatre escales dans cet imaginaire des cartes, celui des mondes encore inexplorés, des terres légendaires, des univers littéraires et fictifs, de leurs détournements artistiques.

Le périple débute aux confins du monde connu, où les cartographes multiplient créatures marines et peuples fabuleux, dessinant un monde où l'imaginaire est une composante à part entière du réel.

La deuxième étape conduit le visiteur vers les nombreux territoires légendaires dont l'existence fut longtemps tenue

pour plausible et qui furent localisés sur des cartes, tels l'Eldorado, l'île de l'Atlantide ou le royaume du prêtre Jean.

La troisième escale s'arrête aux récits littéraires, qui voient des terres fictionnelles acquérir densité et cohérence par leur localisation sur des cartes. Cartographe Narnia, la Terre du Milieu ou l'Île au trésor, c'est offrir au lecteur un territoire à arpenter, une géographie qui prolonge l'expérience et lui donne une matérialité crédible.

La dernière halte aborde le dialogue entre le monde des cartes et les mondes plus personnels inventés par des artistes qui s'emparent des codes cartographiques prétendument universels pour les détourner à leur manière. La carte devient alors métaphore, jeu ou exploration intérieure et nous emmène dans un monde de formes symboliques, de géométries inventives, de projections poétiques ou sentimentales.



Guillaume le Testu  
La « Terre australe », dans *Cosmographie universelle*, 1556  
Service historique de la Défense, Vincennes

# PARCOURS DE L'EXPOSITION

## 1. LES MONDES INEXPLORÉS

La cartographie des mondes inexplorés témoigne d'un moment où la connaissance et l'imaginaire s'entrelacent pour définir les contours du monde. En intégrant des créatures fabuleuses et des terres dont l'existence est incertaine, les cartes du Moyen Âge et de la Renaissance expriment autant une volonté de décrire le réel qu'un effort pour en combler les vides. Les régions inconnues, désignées comme « terra incognita », peuplées de monstres marins et terrestres, se présentent comme un champ d'interprétation où se projettent croyances, héritages savants et récits de voyageurs. Jusqu'au XVI<sup>e</sup> siècle, les monstres faisaient partie intégrante de la Création, dont les manifestations insolites n'étaient qu'un signe à déchiffrer. Mais ces créatures remplissent aussi une autre fonction, celle de l'anticipation par l'imaginaire des terres qui restent à explorer. Ainsi, la cartographie fait de l'hypothèse et du mythes des composantes essentielles de la représentation du monde.



Abraham Ortelius  
« Islandia », dans *Theatrum orbis terrarum*, 1595  
BnF, Réserve des livres rares

### L'ASIE : MERVEILLES DE L'ORIENT

Depuis l'Antiquité, l'Asie, et plus particulièrement l'Inde, occupent une place centrale dans l'imaginaire européen, qui la perçoit comme une « terre des prodiges », une région fabuleuse peuplée de créatures monstrueuses. Héritée des sources littéraires anciennes et enrichie de références bibliques, cette représentation se transmet tout au long du Moyen Âge par les encyclopédies, les bestiaires, la légende d'Alexandre le Grand. À la Renaissance, l'imprimerie et la pensée humaniste perpétuent et transforment ce répertoire. Les monstres, loin d'être contre nature, sont intégrés à l'ordre divin. Le monde est perçu comme un ensemble de signes avec lesquels l'homme entretient un dialogue constant, où les merveilles n'enfreignent pas les lois de la nature mais en révèlent le sens caché. Les cartes, représentations de l'espace et supports de contemplation de la création divine, participent pleinement à cette construction.

### LE NORD : DES MONSTRES MARINS À FOISON

Dans la cartographie de la Renaissance, la représentation du Nord combine savoir géographique et imaginaire merveilleux. Les monstres, qui y sont particulièrement nombreux, deviennent les emblèmes spectaculaires de ces confins redoutables. Leur présence sur les cartes ne relève pas d'une simple fantaisie décorative ou d'une ignorance naïve : les monstres signalent

les dangers de la navigation, donnent à voir l'inconnu, illustrent des récits crédibles aux yeux des contemporains et renforcent l'autorité cartographique en matérialisant la référence aux sources antiques. La représentation de monstres sur les cartes du Nord ne disparaît pas avec les progrès du savoir géographique. Elle persiste au XVI<sup>e</sup> siècle, traduisant une tension entre tradition savante et émergence de l'observation empirique de la nature.

### LA TERRE AUSTRALE : L'IMAGINATION ANTICIPATRICE

La Terre australe (région du pôle Sud) est un espace inconnu et encore largement mythifié jusque dans la seconde moitié du XVIII<sup>e</sup> siècle. Sur les cartes, elle est présentée comme un continent destiné à équilibrer le globe, selon l'hypothèse ancienne des antipodes. Cette zone encore vide de connaissances devient un terrain privilégié pour les projections utopiques et les spéculations littéraires. Dans les régions encore mal connues, les cartographes formulent des hypothèses visuelles pour combler les lacunes de l'expérience directe, en s'appuyant sur l'autorité des textes antiques, comme sur les récits de voyageurs et les traditions légendaires. L'imagination est ainsi un moteur de la science : elle permet de représenter l'inconnu, de prolonger le savoir disponible et de donner une cohérence à un monde encore à explorer.

# PARCOURS DE L'EXPOSITION

## LE NOUVEAU MONDE : L'ÉTONNEMENT ANTHROPOLOGIQUE

Les peuples du Nouveau Monde sont représentés sur les cartes à la fois comme des objets de connaissance ethnographique et comme des figures symboliques renvoyant aux origines de l'humanité dans la tradition chrétienne. Le terme de « sauvage », longtemps employé dans les récits de voyage, cristallise cette ambivalence : il désigne à la fois une humanité proche de l'innocence qui prévalait avant la Chute du jardin d'Éden et une altérité inquiétante marquée par la nudité et l'anthropophagie. Le regard porté sur cette humanité différente est profondément façonné par des modèles culturels issus des sources antiques et de la tradition biblique. Loin d'être uniquement un choc radical de l'altérité, la découverte du Nouveau Monde révèle aussi la projection, sur des peuples nouveaux, des interrogations européennes sur la nature humaine et la perte de l'âge d'or du paradis terrestre.

## L'AFRIQUE : DU MYTHE AUX « BLANCS DE LA CARTE »

L'Afrique est un exemple emblématique de transformation radicale dans les représentations cartographiques. Jusqu'au XVI<sup>e</sup> siècle, les cartes de l'Afrique foisonnent de représentations imaginaires qui traduisent un savoir mêlant traditions savantes et témoignages de voyageurs. À partir du XVIII<sup>e</sup> siècle s'opère un tournant : les cartographes renoncent progressivement à ces figures et représentent leur ignorance par le blanc, désormais conçu comme l'expression de l'incertitude.

Ce vide devient alors un appel à l'exploration qui stimule missions, voyages et entreprises savantes destinées à transformer l'espace inconnu en espace mesuré, évalué et offert à l'appétit des colonisateurs.



Muhammad al-Idrisi  
*Livre de l'amusement pour qui désire parcourir les différentes parties du monde*  
appelé aussi *Géographie* ou *Livre de Roger*, vers 1154  
Copie fin XIII<sup>e</sup> - début XIV<sup>e</sup> siècle  
BnF, Manuscrits

# PARCOURS DE L'EXPOSITION

## 2. LES MONDES LÉGENDAIRES

Dès le Moyen Âge, les cartographes tracent les contours de lieux mythiques et les situent sur le globe. La surface du monde se parsème de terres de légende qui deviennent des territoires à explorer. Puisant aux sources du réel et du merveilleux, ces cartes des mondes légendaires s'ap-

Le royaume du prêtre Jean est un autre mythe géographique structurant de la cartographie occidentale. La figure de ce souverain chrétien légendaire naît au XII<sup>e</sup> siècle et perdure jusqu'au XVII<sup>e</sup> siècle. La localisation initiale du royaume légendaire en Asie est contredite par les explorations. Il se confond par la suite avec l'Éthiopie. On retrouve cette même logique dans les re-

Abraham Ortelius  
Theatrum Orbis Terrarum (1<sup>er</sup> atlas moderne, ici dans une édition de 1579), carte du Royaume  
du Prêtre Jean. BnF, Cartes et plans



puient sur des textes antiques et médiévaux, des récits de voyageurs et des écrits religieux. L'Atlantide engloutie, le royaume du prêtre Jean, l'Eldorado riche en or : autant de noms qui habitent l'imaginaire collectif et trouvent leur place sur les cartes. Les cartographes placent ces royaumes fabuleux aux confins du connu, tentant de concilier l'autorité des textes et l'observation du monde. La carte donne un effet de réel à ces lieux mythiques en leur conférant existence visuelle et position géographique. Outre les légendes, les cartographes tentent aussi de définir les contours de mondes sacrés et spirituels. À la lisière des mondes terrestres et célestes, le Paradis chrétien ou le mont Meru - axe cosmique du jaïnisme, du bouddhisme ou de l'hindouisme - s'immiscent dans les cartes et ancrent le divin dans la géographie terrestre.

### ÎLES ET ROYAUMES MYTHIQUES

Les îles légendaires peuplent les cartes pendant des siècles. De l'Atlantide et ses multiples déclinaisons aux nombreuses îles fantômes de l'Atlantique, ces territoires mythiques s'inscrivent durablement dans les représentations cartographiques.

présentations de l'Eldorado. Cette cité d'or obsède les conquistadors et les missionnaires européens qui partent inlassablement à sa recherche en Amérique du Sud. Les cartographes la situent ici ou là au gré des expéditions infructueuses, déplaçant sans cesse cet horizon inaccessible.

### ENTRE TERRE ET CIEL: TOPOGRAPHIE SACRÉE

Certaines cartes situent des lieux divins dans l'espace terrestre. Dans la tradition chrétienne médiévale, le Paradis ou jardin d'Éden figure aux confins orientaux des mappemondes, représenté comme une île inaccessible entourée de flammes et de murailles. Les cosmographies islamiques placent La Mecque au centre du monde, organisant l'espace terrestre autour de ce pôle spirituel. Les traditions bouddhiques, jaïnes et hindouistes déploient une autre géographie sacrée, structurée autour du mont Meru, axe cosmique qui relie terre et ciel. Les cartes jaïnes figurent les continents en cercles concentriques. Mandalas et cosmogrammes ne sont plus seulement des cartes, mais des supports de méditation où la géographie devient un chemin spirituel.

---

# PARCOURS DE L'EXPOSITION

## 3. LES MONDES LITTÉRAIRES

Les cartes de mondes imaginaires insérées dans certaines œuvres littéraires donnent une consistance à des univers de papier en imbriquant mondes réels et fictifs.

Dans les univers réalistes, la cartographie confère aux mondes inventés la caution du réel. La carte renforce l'immersion du lecteur dans un univers fictif mais familier. À l'instar de Jules Verne ou d'Émile Zola, de nombreux auteurs s'appuient ainsi sur des cartes minutieuses pour ancrer leurs récits dans une géographie vraisemblable. Il en va de même avec les univers fantastiques, qui déploient quant à eux une géographie créée de toutes pièces. Des romans d'aventures aux cycles de fantasy, des utopies à la littérature jeunesse, des jeux de rôle

aux jeux vidéo, les cartes donnent aux fictions l'épaisseur et la cohérence d'un monde tangible et établissent des codes visuels qui se transmettent du livre au film ou au jeu vidéo.

### UTOPIES

À la Renaissance, la découverte du « Nouveau Monde » ravive l'imaginaire médiéval occidental du Paradis terrestre : ces terres lointaines incarnent parfois l'image du jardin d'Éden perdu. Progressivement, la réflexion morale et spirituelle se déplace du temps vers l'espace. *L'Utopie* de Thomas More (1516) décrit une île abritant une société idéale, territoire de fiction par excellence dont on va aussitôt dresser la carte. Cette utopie (littéralement, un non-lieu) remplace l'uchronie (le « non-temps ») médiévale du Paradis perdu. En imitant les codes de la cartographie réelle tout en affichant des noms volontairement fictifs, les cartes d'utopies donnent une apparence de vérité à un espace imaginaire, révélant ainsi la fonction morale et spéculative de cette géographie.

### LA LITTÉRATURE RÉALISTE : DONNER LE GRAIN DU RÉEL

Dans la littérature réaliste, la carte permet aux auteurs de consolider l'illusion romanesque en ancrant la fiction dans une géographie crédible. Certains écrivains consultent systématiquement atlas et cartes avant d'écrire, annotant minutieusement les documents géographiques qui serviront de socle à leurs récits. D'autres élaborent des cartes préparatoires qui situent précisément les déplacements de leurs personnages, assurant la cohérence topographique du récit.

D'autres auteurs encore créent des géographies hybrides, transposant des lieux réels sous des noms fictifs. La carte devient alors un instrument qui, à la frontière du réel et de la fiction, révèle les correspondances entre le roman et la réalité.

### HORS DES SENTIERS BATTUS : LE ROMAN D'AVENTURE

La carte est un élément narratif essentiel du roman d'aventures. Parfois, elle précède l'écriture du récit, devenant le ferment même de l'intrigue, à l'instar de *L'Île au trésor* de Robert Louis Stevenson.



Thomas More  
*Utopiae insulae figura* (carte de l'île d'Utopie), dans *L'Utopie*, 1516  
BnF, Bibliothèque de l'Arsenal

---

# PARCOURS DE L'EXPOSITION

Elle structure l'espace que les personnages parcourront, établissant les étapes du voyage et les lieux de péril. Les toponymes forgent l'atmosphère narrative : collines, criques et îles aux noms évocateurs fonctionnent comme des déclencheurs qui orientent le récit et sollicitent l'imaginaire du lecteur. De l'île déserte du naufragé à l'île au trésor du pirate, les cartes accompagnent l'exploration de territoires fictifs. Elles matérialisent l'espace du voyage et transforment la géographie en promesse d'aventure, chaque croix ou annotation devenant l'indice d'un secret à découvrir.

## LITTÉRATURE POUR ENFANTS

La littérature jeunesse fait de la carte un outil ludique et immersif. Les cartes invitent les jeunes lecteurs à explorer des mondes enchantés et la géographie imaginaire devient un terrain de jeu. Les cartes établissent des territoires familiers et rassurants où chaque lieu correspond à un personnage, ou à un épisode. Certaines adoptent une précision pseudo-historique qui enchante davantage qu'elle n'informe. D'autres créent des géographies à part entière, avec leurs royaumes, leurs mers et leurs frontières. Ces cartes permettent aux enfants de s'approprier les récits et de suivre les pérégrinations des héros. La carte transforme la lecture en exploration active : le jeune lecteur devient voyageur, il trace mentalement les itinéraires infinis que lui dicte son imagination.

## MONDES SECONDAIRES

Le concept de monde secondaire, théorisé par J.R.R. Tolkien, désigne ces univers de fantasy entièrement cohérents qui possèdent leur propre histoire, géographie et mythologie.

La carte est l'outil indispensable pour établir la crédibilité de ces mondes inventés. Les auteurs créent, pensent et dessinent méticuleusement les parcelles de leurs mondes. Montagnes, fleuves et royaumes animent l'espace des cartes et renforcent l'immersion du lecteur dans un univers doté de ses propres lois. Les cartes deviennent bien souvent des références partagées par tous les lecteurs. Elles fondent des communautés qui prolongent ces mondes, les étudient, les commentent. La carte dépasse sa fonction narrative pour devenir un objet culturel et littéraire autonome.

## MONDES MULTI-MÉDIATIQUES

Les mondes imaginaires issus des univers de fantasy circulent entre romans, séries, jeux de rôle et jeux vidéo. Les cartes assurent la cohérence géographique de ces univers transmédiatiques, susceptibles d'exister sous différentes formes. Les auteurs créent des géographies qui s'étendent au fil des publications. Les cartes se multiplient, détaillant de nouveaux territoires. Chaque extension génère de nouvelles histoires, alimentant un cycle narratif qui dépasse le support initial.

Les jeux vidéo transforment la carte en espace d'expérience active. Le joueur l'arpente, la dévoile progressivement, créant une relation inédite entre géographie imaginaire et pratique ludique.

La carte devient le support d'une création collaborative : joueurs, illustrateurs et communautés de fans prolongent le travail des auteurs, participant comme co-créateurs à l'expansion infinie de ces univers.



Bernard Sleight  
*An Anciente Mappe of Fairyland* (Carte ancienne du royaume des fées), 1925  
BnF, Cartes et plans

# PARCOURS DE L'EXPOSITION

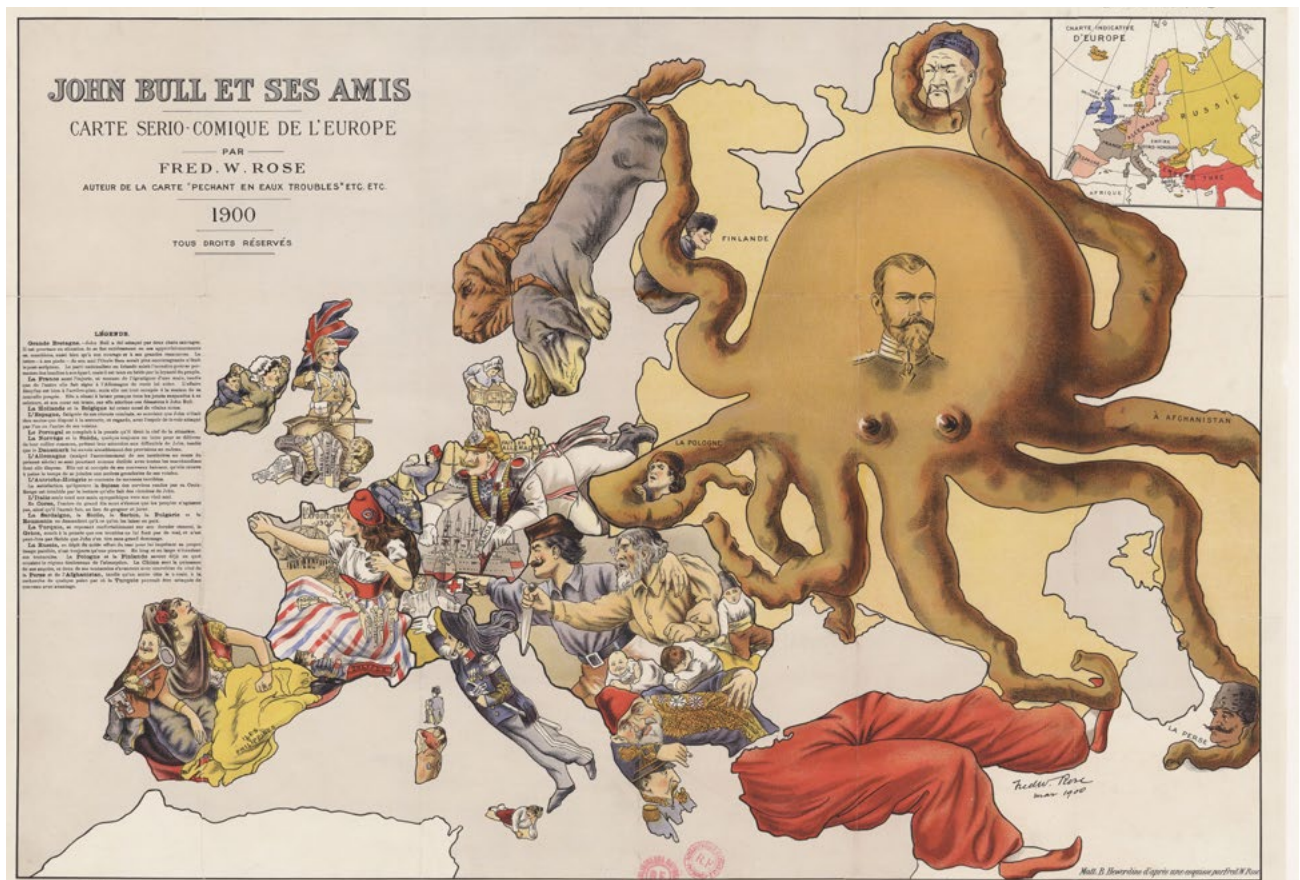
## 4. LES MONDES DE LA CARTE

Qu'il s'agisse des cartes médiévales schématiques ou des projections qui transposent le globe terrestre rond sur une surface plane, les cartes embrassent le monde entier dans une seule image, par une combinaison de signes graphiques, tracés, symboles et couleurs, qui produit une esthétique singulière. Les formes cartographiques peuvent ainsi être considérées pour elles-mêmes, détachées de la stricte représentation de l'espace géographique, et trouver leur place dans le champ de l'art. Si, avant la modernité, le double caractère scientifique et artistique de la cartographie n'était pas en question, à partir des XVIII<sup>e</sup> et XIX<sup>e</sup> siècles, la carte devient un outil de visualisation de l'espace qui se veut neutre et objectif. Depuis les années 1960, les artistes s'emparent à nouveau de la carte comme objet de création : ils déconstruisent les codes, débusquent l'imaginaire derrière le souci d'objectivité et questionnent le pouvoir des représentations.

De nombreuses œuvres empruntent alors la forme cartographique pour explorer des relations nouvelles au monde, établissant avec les cartes anciennes un dialogue qui oscille entre mémoire et invention, dévoilement et rêverie.

### CARTES ZOOMORPHES ET ANTHROPOMORPHES

Loin d'être une simple fantaisie graphique, la cartographie montrant les territoires sous l'apparence d'animaux ou d'humains repose sur une tradition ancienne qui associe la forme du monde à des figures vivantes afin de la rendre mémorable et d'en souligner la portée symbolique. Les cartes zoomorphes jouent des correspondances entre les formes animales et les territoires pour mettre en avant les qualités morales de ces derniers. Les cartes anthropomorphes projettent sur le territoire un corps humain, faisant du monde une entité ordonnée et hiérarchisée en résonance avec le cosmos. Ces cartes attribuent ainsi à l'espace un sens métaphorique, bien au-delà de la seule information géographique.



Frederick William Rose  
*John Bull et ses amis*. Carte sérieo-comique de l'Europe, 1900  
BnF, Cartes et plans

# PARCOURS DE L'EXPOSITION

## GÉOGRAPHIES SENTIMENTALES ET POÉTIQUES

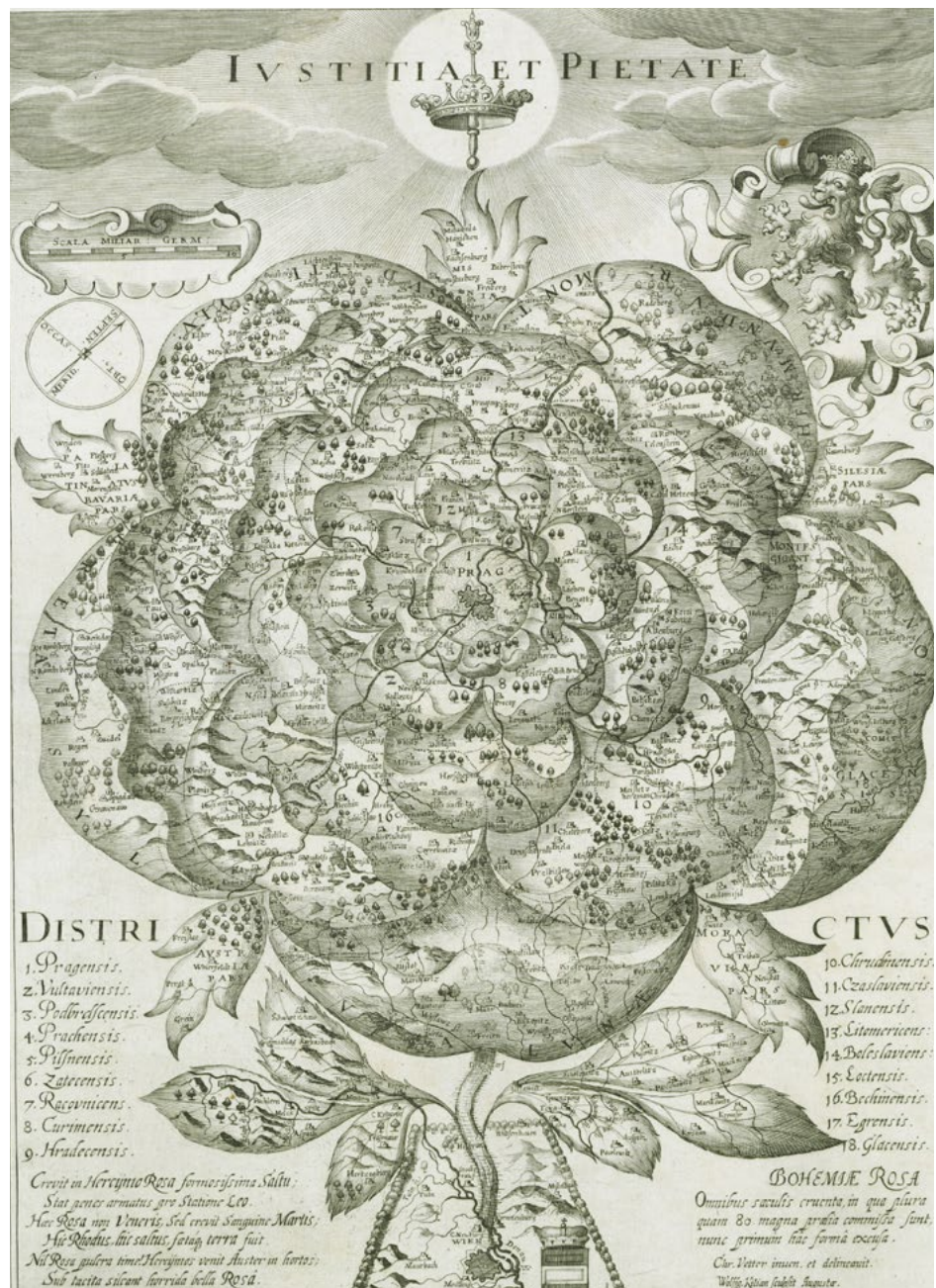
Les pratiques savantes de la première modernité utilisent fréquemment un vocabulaire spatial pour représenter des concepts abstraits. La carte sert alors de modèle pour mettre en relation émotions et sentiments, pour tracer des parcours affectifs et délimiter les territoires de l'intériorité.

Cette cartographie reprend à son compte le cœur, à la fois centre sensible et moral du corps et symbole de la charité chrétienne. L'utilisation de la projection cordiforme (carte du monde mis à plat, en forme de cœur) n'est pas seulement un outil scientifique, elle relève tout autant d'un programme symbolique ancré dans la culture spirituelle de l'époque. La cartographie des régions du cœur, qui sert à représenter l'amour profane ou sacré, devient par la suite très courante dans l'imagerie populaire des XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles.

## GÉOMÉTRIES MÉTAPHORIQUES

Aux époques plus anciennes, les cartographes associent rigueur savante et créativité dans l'agencement de la Terre et du cosmos, dans la figuration des régions habitées, des reliefs, des étendues maritimes ou désertiques, de la végétation ou des frontières. Les cartes proposent ainsi un répertoire de formes, signes et couleurs qui, au fil du temps, se sont épurés et standardisés, en s'imposant comme un langage neutre et objectif dont tout souci esthétique ou signification symbolique semblent aujourd'hui chassés.

L'art interroge cette fausse transparence de la représentation, en détournant les codes des cartes pour plonger le spectateur dans des univers poétiques et inventifs qui ouvrent l'imaginaire et laissent entrevoir d'autres manières de regarder le monde.



Christoph Vetter  
*Bohemiae Rosa*, carte de la Bohême, dans *Epitome historica rerum Bohemicarum* (Abrégé d'histoire de la Bohême) de Bohuslav Balbinus, 1677  
BnF, Cartes et plans

---

# LA SCÉNOGRAPHIE

*« L'exposition est pensée comme un véritable voyage, avec une progression vers l'imaginaire rendue sensible par une scénographie féérique, presque enveloppante. Nous avons tenu au fil du parcours à jouer sur la diversité des médiums et à faire dialoguer les époques – ce qui va de pair avec notre volonté d'ouverture à des publics variés. »*

Julie Garel-Grislin & Cristina Ion - commissaires de l'exposition



Vue de la quatrième partie de l'exposition dédiée aux mondes de la carte

Imaginée par Marion Golmard, la scénographie de l'exposition déploie un vaste décor immersif, rythmé par de très grandes projections qui plongent le visiteur dans un univers onirique, entre mer et forêt. Cet environnement poétique est habité d'apparitions animées et ludiques qui accompagnent la découverte du parcours.

Des écrans multimédias offrent des extraits de films et de jeux vidéo, tandis qu'un dispositif tactile exclusif développé avec l'entreprise Ubisoft permet de naviguer dans une carte interactive de l'Atlantide issue du jeu vidéo

*Assassin's Creed Odyssey*, au sein de la section consacrée aux mondes légendaires. Pensée aussi pour un jeune public, l'exposition propose un véritable jeu d'exploration. À l'entrée du parcours, les enfants reçoivent une carte à gratter remplie d'indices et de petites énigmes: en les résolvant au fil de la visite, ils sont invités à retrouver dix œuvres disséminées dans les salles. Pour accompagner cette chasse au trésor, des cartels ornés de créatures marines spécialement conçus pour eux présentent les œuvres sous un angle sensible et imagé.

---

# LE CATALOGUE DE L'EXPOSITION



Sous la direction de Julie Garel-Grislin et Cristina Ion

240 pages - 23,5 x 31 cm

180 illustrations

Éditions de la BnF

39 €

Contrées inexplorées, regorgeant de créatures chimériques, lieux merveilleux ou mythiques à forte charge symbolique, géographie des mondes littéraires et de fiction, enfin cartes métaphoriques, anthropomorphes ou zoomorphes, et cartes dont l'art s'est emparé : environ 180 œuvres relevant du patrimoine rare et précieux et de la création contemporaine entraînent ici le lecteur dans un voyage qui le conduira des parchemins médiévaux aux maps des jeux vidéo.

## Les mondes inexplorés

Merveilles aux quatre vents de la mappemonde

*Frank Lestringant*, professeur émérite à Sorbonne-Université

## Les mondes légendaires

De l'Atlantide au continent austral : dépeindre des terres imaginaires

*Chet Van Duzer*, historien de la cartographie, membre du Lazarus Project à l'Université de Rochester, États-Unis

## Les mondes littéraires

Cartes et littératures. Cartographies de voyages imaginaires

*Roger Chartier*, professeur émérite au Collège de France

## Les mondes secondaires

*Anne Besson*, professeure de littérature comparée à l'Université d'Artois

## Les mondes de la carte

Les artistes, démiurges des nouveaux mondes de la carte

*Jean Marc Besse*, directeur de recherche au CNRS et directeur d'études à l'EHESS et *Guillaume Monsaingeon*, chercheur et enseignant en philosophie, commissaire d'expositions



## Cartes « Géographie nostalgique » - Collection « Cartes imaginaires »

En partenariat avec les éditions RELIEFS

Depuis 2020, la BnF collabore avec les éditions RELIEFS pour valoriser ses collections patrimoniales sous forme d'objets culturels accessibles au grand public. Cette coopération a notamment donné naissance à des fac-similés scientifiques et astronomiques, des tirages d'art, de la papeterie et des cartes postales, ainsi qu'à la série de cartes anciennes de la collection « Géographie nostalgique ». À la croisée de l'édition patrimoniale et du produit dérivé culturel, ces coéditions contribuent à diffuser les collections nationales sous des formes contemporaines et éditorialisées. À l'occasion de l'exposition, quatre cartes emblématiques font l'objet d'une édition inédite : *L'Atlas catalan*, *L'Atlas Miller*, *La Carte birmane du monde* et la carte *Islandia*.

---

# LA PROGRAMMATION CULTURELLE

Toute la programmation est accessible gratuitement et sur réservation sur le site de la BnF : [bnf.tickeasy.com](http://bnf.tickeasy.com)

## CONFÉRENCE INAUGURALE

LES CARTES ET LEURS MONDES

Mardi 24 mars 2026 à 18 h

Petit auditorium du site François-Mitterrand

Avec Julie Garel-Grislin et Cristina Ion, commissaires de l'exposition et les auteurs du catalogue :

Anne Bresson (Université d'Artois), Franck Lestringant (Sorbonne Université), Guillaume Monsaigeon (philosophe), Jean-Marc Besse (CNRS, EHESS) et Chet Van Duzer, (Université de Rochester)

## JOURNÉE D'ÉTUDE

POP-CARTOGRAPHIE. LES CARTES ET LA CULTURE POPULAIRE (XIX<sup>E</sup>-XXI<sup>E</sup> SIÈCLE)

Vendredi 10 avril 2026 de 9 h à 17 h

Petit auditorium du site François-Mitterrand

Samedi 11 avril de 9 h à 13 h

Salle Vasari de l'INHA, galerie Vivienne

En partenariat avec le Comité français de cartographie

La cartographie est aujourd'hui populaire à double titre : elle trouve un écho auprès d'un large public, au-delà de son utilité pratique ; et elle n'est pas seulement une affaire de spécialistes. Si par « culture populaire » on entend les productions diffusées par les industries culturelles depuis l'essor du roman-feuilleton, on constate que le lien entre cartographie et culture populaire n'a fait que se renforcer avec la montée en puissance des médias visuels, des séries télévisées et des jeux vidéo. Les cartes sont souvent au cœur de dispositifs narratifs transmédiatiques, une stratégie qui déploie un univers ou une histoire sur plusieurs médias complémentaires et qui invite le public à explorer ces différents supports pour une expérience enrichie.

## CONFÉRENCE

UNE AUTRE MAPPEMONDE EST POSSIBLE. CARTES, COSMOGRAPHIES ET COSMOGONIES EN ASIE DU SUD-EST (XVI<sup>E</sup>-XIX<sup>E</sup> SIÈCLES)

Mercredi 10 juin à 18 h 30

Petit auditorium du site François-Mitterrand

Par Romain Bertrand, historien (Sciences Po, Paris)

Dans la tradition européenne, l'imaginaire cartographique s'articule souvent à un « ailleurs » abondamment représenté sur les cartes, au fur et à mesure que les confins du monde connu sont repoussés. Qu'en est-il dans les traditions asiatiques ? Comment les cartes témoignent-elles de la rencontre entre différentes aires culturelles ?

## RENCONTRE DE GALLICA

LES CARTES IMAGINAIRES AU MIROIR DE GALLICA

Mardi 26 mai à 18 h

Salle 70 du site François-Mitterrand

Par Julie Garel-Grislin & Cristina Ion, commissaires de l'exposition

La bibliothèque numérique Gallica abrite un champ de recherche insoupçonné, où les cartes rencontrent l'imaginaire. On y trouve non seulement des cartes géographiques qui se veulent objectives, représentant, à l'aide de méthodes scientifiques, des connaissances adéquates sur l'espace, mais aussi des cartes de territoires mythiques ou fictionnels.



Petit auditorium de la BnF  
Emmanuel Nguyen Ngoc/ BnF

# MÉDIATION ET OFFRE JEUNE PUBLIC

Billetterie des activités sur [bnf.tickeasy.com](https://bnf.tickeasy.com) . Retrouvez toute l'offre de médiation sur [bnf.fr/fr/visites-et-ateliers](https://bnf.fr/fr/visites-et-ateliers)

Accessibilité PMR, PSH moteur, handicap psychique, troubles cognitifs, déficients auditifs appareillés  
Visite guidée en LSF de l'exposition pour PMR, PSH moteur et PSH auditifs. Durée 1 h 30

## PARCOURS-JEU : LE SECRET DU CARTOGAPHE

Un parcours spécialement conçu pour les familles avec enfants de 5 à 12 ans.

À l'entrée du parcours, ils reçoivent une carte à gratter remplie d'indices et de petites énigmes : en les résolvant au fil de la visite, les enfants sont invités à retrouver dix œuvres disséminées dans les salles pour percer le secret du grand cartographe Giuseppe Torcamor !

## VISITE GUIDÉE : « BON VOYAGE ! »

Les visiteurs sont invités à partir à la rencontre d'un univers fascinant. À la fois spectateurs et enquêteurs, ils entrent dans l'imaginaire cartographique comme dans un voyage, des manuscrits médiévaux aux jeux vidéo, des « mondes inexplorés » aux « mondes légendaires » en passant par les « mondes littéraires » et les « mondes de la carte ».

Durée 1 h 30 - Adultes et enfants

## VISITE GUIDÉE : « L'ÎLE, ENTRE RÉALITÉ ET IMAGINAIRE »

Lieu de mystère à la frontière de l'inconnu, terre de dangers potentiels mais aussi promesse d'un ailleurs idéal, l'île a nourri l'imaginaire cartographique et littéraire à travers les siècles. Au fil des œuvres, entre géographie et légende, les visiteurs découvrent comment ce territoire isolé est devenu l'un des motifs les plus puissants de notre représentation du monde.

Durée 1 h - À partir de 12 ans

## VISITE-ATELIER « PETIT CARTOGAPHE-CONTEUR »

Les familles plongent dans une aventure où les cartes deviennent des machines à inventer des histoires ! Après une découverte de l'exposition, elles imaginent et composent une carte unique : un territoire inventé où leurs histoires prennent vie. Une activité ludique et créative pour devenir, à leur tour, cartographes-conteurs !

Durée 2 h - Espace pédagogique de la Galerie Jules Verne  
Pour les familles avec enfants de 5 à 12 ans



## EN LIGNE

Dans le prolongement de l'exposition, une programmation éditoriale et audiovisuelle explore les liens étroits entre cartographie et littérature. Sur le site *Les Essentiels* de la BnF, une série de vidéos montre comment récits mythologiques, utopiques ou littéraires ont nourri la fabrication des cartes. Destinée au jeune public, la vidéo « C'est l'histoire », consacrée au mythe de l'Atlantide, propose une approche ludique des territoires imaginaires.

Des cartes marines aux outils du géographe, trois dossiers en ligne retracent également l'art et la science de la cartographie du XVI<sup>e</sup> siècle à nos jours, révélant comment les cartes ont servi à représenter, mesurer et comprendre la Terre, à la croisée des savoirs scientifiques, des enjeux politiques et des usages pratiques. En écho, les commissaires de l'exposition signent un article de fond et un parcours « en images » consacrés à la place de l'imaginaire dans les cartes de géographie.

---

# LE DÉPARTEMENT DES CARTES ET PLANS



Globe céleste de Vincenzo Coronelli, musée de la BnF  
Marie Hamel / BnF

Le département des Cartes et plans de la BnF est un pôle international d'excellence dans le domaine de l'information cartographique et géographique ainsi que de l'histoire de la cartographie. Il est riche de deux siècles de collecte, de signalement et d'accueil du public. Il collecte au titre du dépôt légal tous les documents cartographiques diffusés en France. Depuis son instauration au cours du XVII<sup>e</sup> siècle, le dépôt légal des cartes a permis de préserver un patrimoine unique, mémoire de l'édition cartographique. Ses collections de cartes, plans, atlas et globes, datant du Moyen Âge au XXI<sup>e</sup> siècle, sont issues de la production française ou étrangère. Elles permettent de répondre aux besoins des chercheurs dans leur grande diversité.

## LES COLLECTIONS

Le département des Cartes et plans met à disposition des lecteurs un fonds riche d'environ 1 million de cartes, 10 000 atlas et 300 globes. Le département accueille également les collections de la Société de géographie : cartes, imprimés et manuscrits, photographies.

Plus de 30 000 ouvrages de référence et 40 titres de revues vivantes sont aussi consultables, permettant d'utiliser et de comprendre les documents cartographiques. Les collections du département des Cartes et plans et de la Société de géographie sont décrites dans le Catalogue général de la BnF.

## HISTOIRE DES COLLECTIONS

Les collections cartographiques de la Bibliothèque nationale de France sont réunies en un département depuis 1828 grâce à Edme François Jomard, ingénieur géographe, participant à l'expédition d'Égypte et membre fondateur de la Société de géographie.

Pour favoriser le développement des sciences géographiques, il voulut que soit réunie en un lieu unique et largement ouvert au public, une collection d'atlas, de globes et de cartes et plans de toutes époques, manuscrits, imprimés, en feuilles ou reliés, sur parchemin ou sur papier.

Cet effort inaugural de collecte et de signalement au service du public n'a cessé de s'amplifier tout au long des décennies.

# CHRONIQUES & LA PAUSE BnF



## Chroniques

Le magazine de la BnF

Trois fois par an, *Chroniques* fait le point sur la programmation culturelle de la Bibliothèque nationale de France – musée, expositions, conférences, lectures et concerts – et sur l'actualité de ses collections – dons et nouvelles acquisitions, recherches en cours. Le magazine d'une soixantaine de pages est distribué gratuitement dans les emprises de la BnF et sur demande à [chroniques@bnf.fr](mailto:chroniques@bnf.fr).

Pour télécharger les derniers numéros de *Chroniques* :

<https://c.bnf.fr/K7P>

**la (BnF) pause** prenez le temps d'être curieux

**C'est avec une révélation stupéfiante** que l'auteure Clémentine Beauvais a ouvert la semaine dernière le colloque sur les classiques pour la jeunesse qui se tenait à la BnF : loin d'être l'enfant unique qu'il prétend être depuis des décennies, le Petit Nicolas a en réalité... deux sœurs ! La preuve : dans un exemplaire corné et fatigué datant de 1993, on distingue clairement la présence, sur la plupart des illustrations, de figures féminines gribouillées avec application par la jeune Clémentine. Son exposé, drôle et lumineux, est visible sur la [chaîne YouTube de la BnF](#). Il invite à explorer les « trous des textes » et à adopter, face aux classiques, une posture de détective. Il donne envie de lire, relire et questionner les livres de notre enfance. Ça tombe bien, le [Salon du livre et de la presse jeunesse](#) ouvre dans quelques jours ses portes à Montreuil. Comme chaque année, la BnF vous y accueille sur son stand. Vous pourrez y rencontrer l'équipe du [Centre national de la littérature pour la jeunesse](#) et y découvrir les nouveautés des éditions de la BnF, parmi lesquelles [Le Voyage enchanté](#), une pépite de la littérature enfantine hongroise des années 1920. On y suit le voyage de Max et Marie, transportés dans les airs par leurs cerfs-volants vers un royaume où les jouets règnent en maîtres. L'un de ces pays imaginaires où tout est possible, même inventer des sœurs aux héros qui n'en ont pas.

## La Pause

L'info lettre de la BnF

L'infolettre *La Pause BnF* invite deux fois par mois à explorer l'actualité et les collections de la BnF par des chemins détournés – un portrait de lectrice, la réponse à une question existentielle (à quoi ressemblerait la voix du professeur Tournesol ? Comment parler du temps qu'il fait ?), une phrase lumineuse entendue dans une conférence, autant de portes d'entrée vers les richesses de la Bibliothèque.

Pour lire les derniers numéros et s'abonner à *La Pause* :

<https://c.bnf.fr/QKT>

---

# VISUELS DISPONIBLES POUR LA PRESSE

La reproduction de ces visuels est autorisée à titre gracieux uniquement dans le cadre de l'illustration d'articles concernant l'exposition et pendant sa durée.

Merci de bien respecter les légendes et crédits photographiques des œuvres.



01.  
Abraham Ortelius  
« Islandia », dans *Theatrum orbis terrarum*, 1595  
BnF, Réserve des livres rares



02.  
Lopo Homen, Pedro Reinel, Jorge Reinel  
L'océan Indien nord avec l'Arabie et l'Inde, dans *L'Atlas nautique du monde* dit « Atlas Miller », 1519  
BnF, Cartes et plans



03.  
Abraham Cresques  
L'Asie orientale depuis l'océan jusqu'à l'Inde, dans *Atlas catalan*, vers 1375  
BnF, Manuscrits



04.  
Guillaume Le Testu  
La « Terre australe », dans *Cosmographie universelle*, 1556  
Service historique de la défense,  
Vincennes

---

## VISUELS DISPONIBLES POUR LA PRESSE



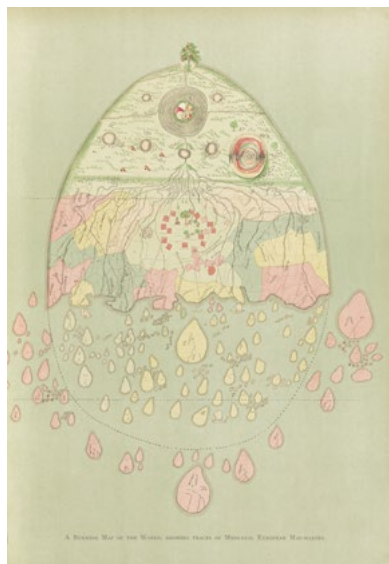
**05.**  
Barthélemy de Bologne  
*Des six jours de la Création*, vers 1670 -  
1680  
BnF, Manuscrits



**06.**  
Beatus De Liebana  
Commentaire sur l'Apocalypse, dit « Beatus d'Arroyo », vers  
1220-1235  
BnF, Manuscrits



**07.**  
Ahāidvīpa  
Carte cosmologique jaïna représentant le monde habité  
par les humains. Inde (Gujarat), XIX<sup>e</sup> siècle  
BnF, Manuscrits



**08.**  
Richard Carnac Temple  
*A Burmese map of the world, showing traces of Medieval  
European map-making* dans *The Thirty-seven nats, a phase of  
spirit-worship prevailing in Burma*, 1906  
BnF, Réserve des Livres rares

---

## VISUELS DISPONIBLES POUR LA PRESSE



09.  
Thomas More  
Carte de l'île d'Utopie, gravure  
d'Ambrosius Holbein, dans *L'Utopie*,  
1518  
BnF, bibliothèque de l'Arsenal

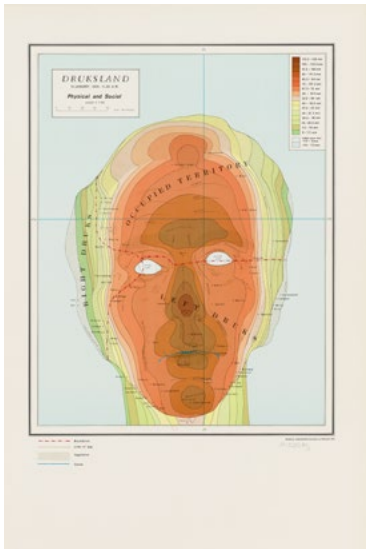


10.  
Robert Louis Stevenson,  
Monro Scott Orr  
*Treasure Island (L'Île au trésor)*, 1934  
BnF, Cartes et plans



11.  
Bernard Sleight  
*An Ancient Mappe of Fairyland* (Carte ancienne du royaume  
des fées), 1925  
BnF, Cartes et plans

# VISUELS DISPONIBLES POUR LA PRESSE



**12.**  
 Michaël Druks  
*Druksland Physical and Social 15*  
 January 1974, 11.30 am, 1974  
 Photo BnF © Estate of Michael  
 Druks, courtesy England & Co,  
 London



**13.**  
 Sergio Aquino  
*Perdu en lui-même n°2*, 2022  
 Dessin au fusain et charbon sur  
 carte d'état-major de la région de  
 Montdidier datée de 1889  
 Collection de l'artiste



**14.**  
 Oronce Fine  
*Recens et integra orbis descriptio...*, 1534 - 1536  
 BnF, Cartes et plans

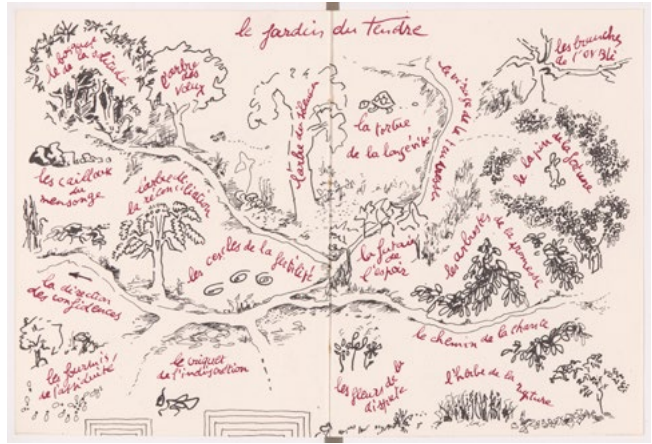


**15.**  
 Opicino De Canistris  
*Diario*, 1336  
 © Biblioteca Apostolica Vaticana

## VISUELS DISPONIBLES POUR LA PRESSE



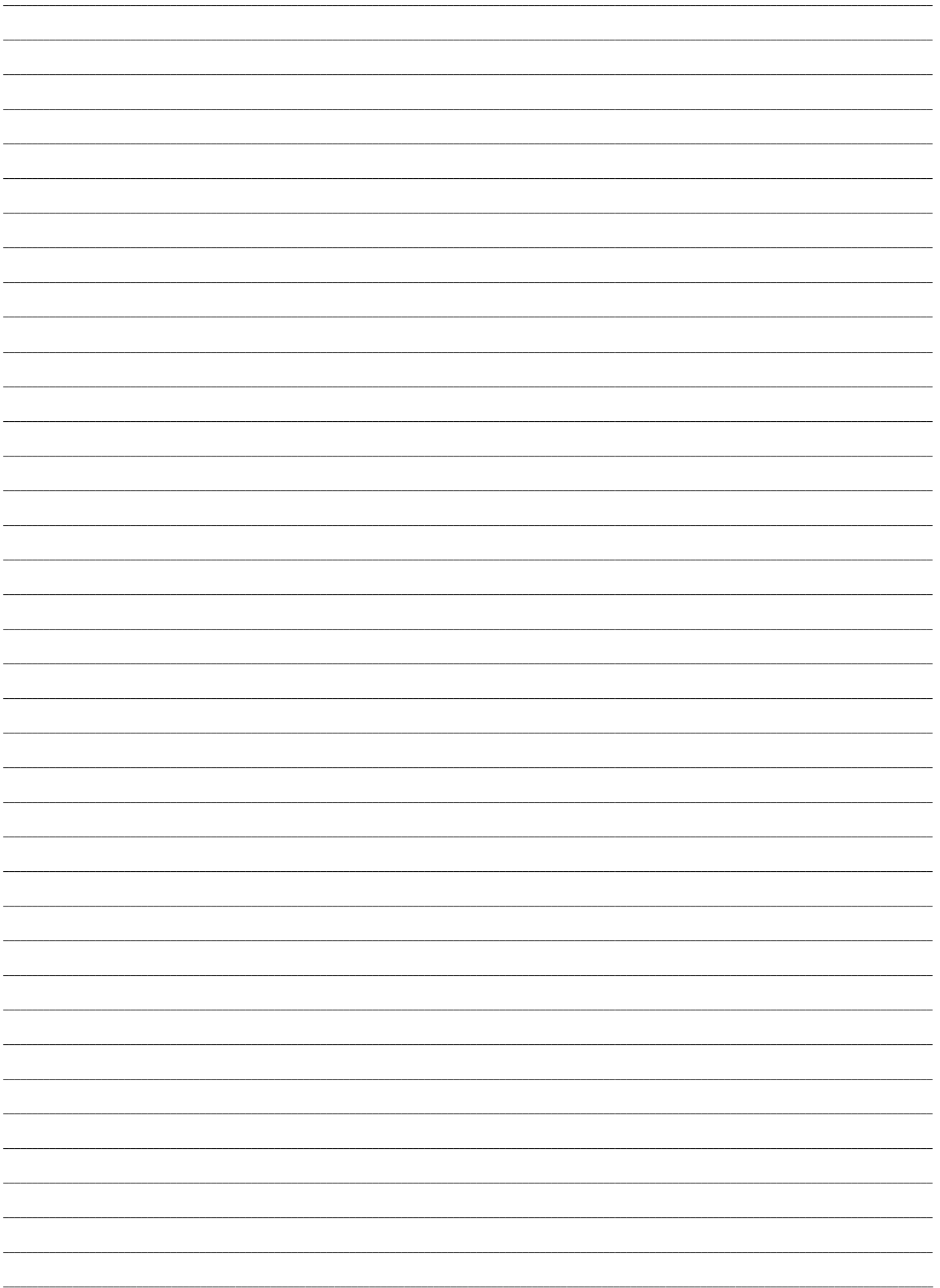
16.  
François Chauveau  
Carte de Tendre, dans *Clélie, Histoire romaine* de  
Madeleine de Scudéry, 1654  
BnF, Réserve des livres rares



17.  
Anette Messager  
*Le Jardin du Tendre*, dans *Augures*, 1988  
BnF, Estampes et photographie  
Annette Messager © Adagp, Paris, 2026



18.  
Visuel de l'affiche de l'exposition



BnF I François-Mitterrand  
Quai François-Mauriac - Paris XIII<sup>e</sup>  
Galerie 2

Contacts presse

**Élodie Vincent**  
Cheffe du service presse, tournages et partenariats médias  
01 53 79 41 18  
[elodie.vincent@bnf.fr](mailto:elodie.vincent@bnf.fr)

**Marie Borgen**  
Attachée de presse  
06 98 22 24 86  
[marie.borgen@bnf.fr](mailto:marie.borgen@bnf.fr)