

Imaginer les Moyens Âges

2.1 Quel(s) Moyen(s) Âge(s) ?

2.1.1 Au-delà de la « période historique »

L'histoire des historiens

En tant que période du passé, le Moyen Âge est un objet d'étude pour les historiens professionnels. Ces derniers sont formés et évoluent au sein d'institutions : l'université, les laboratoires de recherche *etc.* Ces institutions fournissent des méthodes, des normes d'écriture. Elles encadrent et forment les discours acceptables. Au début du XXe siècle, en analysant une « dissolution de l'objet », Raymond Aron retire à l'histoire le privilège de restituer la « vérité » de ce qui s'est passé. Le positivisme de l'« histoire historique » (« des faits et rien que des faits ») a laissé place à la notion d'« interprétation historique », qui dépend d'un contexte bien spécifique, celui de l'auteur. L'histoire devient « relative ». Dès lors, les données produites sont vérifiables mais seulement par des professionnels, à savoir les historiens : « Ces thèses démolissaient une prétention du savoir, mais elles renforçaient le pouvoir des savants » (De Certeau, 1974 ; Meyer, 2003).

Les historiens traduisent des productions sociales en objets d'histoire. « Bien loin d'accepter des données, il les constitue » (De Certeau, 1974). Les normes d'écriture et les méthodes contemporaines imposées à l'auteur doivent être respectées, pour que son étude soit convenablement reçue par ses « pairs ». Dans le cas contraire, il risque de tomber dans la catégorie d'une littérature vulgarisatrice, considérée avec plus ou moins de sympathie par les collègues historiens. « Ce discours fait l'historien » (De Certeau, 1974). De plus, chaque étude individuelle s'inscrit dans un réseau de travaux dont les éléments sont liés les uns aux autres. Par exemple, un ouvrage qui représente un *progrès* par rapport à un « état de la question » constitue un ouvrage de valeur. Il faut apprendre et pratiquer les bonnes méthodes, sans que celles-ci soient forcément explicitées dans les ouvrages : seuls les initiés les reconnaîtront. Ce travail est donc lié à un enseignement, à une formation particulière.

Une idéologie du « fait » historique « réel » ou « vrai » demeure encore aujourd'hui. L'analyse scientifique construit un discours entendu comme une vérité. Elle rend les données intelligibles les unes par rapport aux autres, et dans ce sens l'histoire porte effectivement bien

son nom. En effet, les procédés d'écritures en histoire et plus largement en sciences sociales induisent des procédés rhétoriques qui mettent en lien les éléments les uns par rapport aux autres dans une analyse construite.

2.1.2 L'observateur face aux vestiges : le médiéviste et le médiévaliste

La période du Moyen Âge ainsi que tout l'imaginaire, toutes les images et toutes les valeurs qui lui sont associées constitue aujourd'hui un univers dans lequel il est possible de puiser pour réinventer sa propre « façon d'être au monde » (Ricoeur). Certains souhaitent lui rester fidèle, lui rendre son historicité et tenter d'écrire ce que fut réellement cette période de l'histoire. D'autres traitent du Moyen Âge plus librement, en le considérant comme une source d'inspiration parmi d'autres.

Finalement, ce que nous entendons aujourd'hui par « Moyen Âge » est le fruit des idées que nous avons sur les vestiges matériels qu'il nous reste de cette période. Ces vestiges sont conservés parce qu'ils renferment des valeurs inestimables liées à la mémoire, à l'authenticité et à l'ancestralité. Ces vestiges renvoient à des « mondes qui existaient mais qui n'existent plus et qui sont donc des mondes possibles, des mondes hypothétiques que nous devons imaginer que nous devons imaginer à peu près de la même façon que nous imaginons les mondes hypothétiques projetés par une fiction » (Rider, 2010). Autrement dit, le passé devient un « monde possible » dans lequel on se projette à l'aide de supports matériels : les vestiges (Heinich, 2009 ; Rider, 2010).

Par un travail d'imagination, la proposition d'un monde s'impose à l'observateur de vestiges. L'observateur se réapproprie le passé des vestiges si l'on admet que l'appropriation désigne le « processus par lequel la révélation de nouveaux modes d'être *donnent* au sujet de nouvelles capacités pour se connaître » (Rider, 2010). Les mondes imaginés par les visiteurs sont étranges, ils sont différents de la « conformité » des mondes passés admises par les historiens. Parce que leurs approches du passé diffèrent, la liberté d'imaginer des mondes passés par le biais des vestiges est beaucoup plus grande dans la société en générale que chez les historiens (Rider, 2010).

Dès lors, le terme « Moyen Âge » ne désigne plus seulement une période dans le Temps, qui serait exclusivement investie par les disciplines historiques et dont il faudrait rendre compte de la façon la plus nette et la plus fidèle possible. L'intérêt pour le Moyen Âge transcende le désir d'historicité, le Moyen Âge devient une émanation visuelle. « Le passé est une

catégorie esthétique et dramatique à part entière [...] Dans quantité d'œuvres et de pratiques, le passé est présent sans historicité » (Bartholeyns, 2010 : 48-49). La présence du passé dans notre société se manifeste par des processus de création, de réception, d'immersion. Au fond on se rend compte que l'on a affaire à un « passé sans histoire » (Bartholeyns, 2010).

Aujourd'hui, un objet n'est pas « médiéval » parce qu'il a été produit en Europe entre le V^e et le XVI^e siècle mais parce qu'il appartient à un ensemble d'objets de « style médiéval ». Relèvent du « style médiéval » aussi bien des objets effectivement issus de l'époque médiévale que des reproductions, des adaptations et des imitations contemporaines. L'importance de l'historicité de l'objet intéresse alors surtout le « médiéviste » c'est-à-dire l'historien spécialiste du Moyen Âge. *A contrario*, le « médiévaliste », autrement dit un amateur du monde médiéval, considère qu'un objet est médiéval s'il ressemble à d'autres objets de « style médiéval ». Si bien que certains objets issus de créations récentes seront jugés plus « médiévaux » que des objets historiquement conçus au Moyen Âge (Rider, 2010).

L'approche « historiciste » et l'approche « médiévaliste » cherchent toutes les deux à « comprendre d'autres expériences de vie et d'autres valeurs, d'autres possibilités d'être au monde. [...] [Le médiévalisme] ne cherche par toutefois à le faire par la projection d'un monde passé et perdu, et par une réflexion sur ce monde, mais par la ranimation de ce monde passé en en intégrant des éléments dans le monde actuel. [...] Il fabrique et brandit une épée, pleinement conscient de l'anachronisme de ce qu'il fait – ou ne s'en inquiétant simplement pas – plutôt que d'imaginer l'expérience qui consiste à en brandir une à un moment chronologiquement approprié. » (Rider, 2010 : 42)

Pour désigner la perception du Moyen Âge par les non-médiévalistes, il convient aussi de parler de « *le Moyen Âge des Autres* » (« *The Middle Ages of the Others* ») qui comprend toutes les acceptations, souvent contradictoires mais non-exclusives, autour de certains clichés, et d'images qui se révèlent résistantes aux corrections des professionnels du monde médiéval (Honneger, 2010). Au-delà d'une période de l'histoire, le Moyen Âge enferme un ensemble d'idées, de représentations, d'imaginaires et de fantasmes qui génèrent une multitude de nouvelles façons d'« être au monde ».

L'altérité du Moyen Âge

Dès sa création, le Moyen Âge désigne un temps contre lequel les philosophes du XVI^e siècle cherchent à se démarquer. Les romantiques du XVIII^e siècle renouent avec le Moyen Âge en y trouvant les origines de leur modernité tout en conservant le caractère « barbare », non-civilisé du Moyen Âge. Après la Révolution française et la Révolution Industrielle, c'est-à-dire à la fin du « long Moyen Âge³³ », le Moyen Âge est perçu comme un monde lointain et inconnu. Au XIX^e siècle, la période incarne les origines de la nation (Lucken, 2003). Le passé est un moyen de se représenter un monde différent, et le Moyen Âge semble être la figure ultime. Le Moyen Âge est perçu aujourd'hui comme « l'autre de la modernité », un monde hors des temps modernes et contemporains (Lucken, 2003 ; Nichols : 2003). La méconnaissance du monde médiéval fait qu'il devient un univers associé à tous les possibles. Le Moyen Âge offre un « potentiel d'aventures » avec une dimension esthétique développée. C'est un « monde de légendes, [un] monde sonore où l'on festoie, [un] monde de périls et de troubles, [un] monde héroïque et secret » (Bartholeyns, 2010 : 59).

2.1.3 Jouer et reconstituer : deux approches pas si proches

Les jeux de rôles grandeur nature : jouer avec le Moyen Âge

La présence du Moyen Âge est « enracinée dans notre sensibilité collective diffuse » à travers des récits, des images et plus largement des représentations (Zumthor, 1980). On peut alors se demander : quels sont les éléments qui composent ce Moyen en tant que « passé sans histoire » ? Afin de répondre à cette question, nous allons nous intéresser à l'étude de la pratique des jeux de rôle_ grandeur nature (GN) , car celle-ci nous fournit un observatoire assez représentatif de la présence du Moyen Âge dans nos sociétés. Le « GN » s'est développé dans les années 1980, lorsque des joueurs ont eu l'idée de faire vivre « pour de vrai » les aventures de jeux de rôle sur table auxquels ils jouaient. Les parties peuvent durer plusieurs heures, voire plusieurs jours. En général, elles se déroulent à huis clos dans des environnements fermés, à l'écart des espaces urbains. Les joueurs revêtent des costumes, incarnent physiquement un personnage dont ils improvisent le comportement. Le récit du GN est interactif, il est écrit par les joueurs et par les animateurs tout au long de la partie. Une

³³ Voir chapitre 1.

partie de GN est composée d'une somme de récits individuels qui forment une histoire unique. Si cette écriture collective s'accomplit sans imbroglios, c'est avant tout parce que les participants partagent une vision commune, similaire de l'univers dans lequel ils évoluent. Cette vision commune s'est créée dans l'imaginaire collectif des joueurs à travers des œuvres de fiction telles que le cinéma ou encore la littérature. Lorsque les joueurs partagent des références, cela évite aux animateurs de devoir fournir aux joueurs des explications sur l'univers qu'ils leur proposent. En effet, ce sont les animateurs – appelés aussi « organisateurs » ou « narrateurs » – qui construisent la situation initiale (qui est la pierre angulaire de l'histoire) et gèrent par là même la cohérence du monde dans lequel les joueurs devront ensuite improviser.

Les narrateurs choisissent très rarement des contextes historiques médiévaux précis pour mettre en scène leurs jeux. Il faut dire que la liberté narrative propre au GN n'est pas compatible avec l'exigence de la réalité historique. La plupart des GN privilégient des cadres propices à l'épanouissement de l'imagination des auteurs et des participants. C'est finalement le Moyen Âge qui fédère le plus de joueurs de GN (Bartholeyns et Bonvoisin, 2010). Il ne s'agit pas du Moyen Âge en tant que période historique, le Moyen Âge intervient en tant qu'atmosphère que l'on peut évoquer à l'aide d'éléments matériels : une épée, une cote de maille, un château, une tour, une clairière, des bougies, un banquet *etc.* On peut tout aussi bien évoquer cette atmosphère en faisant appel à des archétypes : un chevalier, un roi, un paysan, un noble, un sorcier *etc.*

Pour les joueurs, le Moyen Âge est conçu comme un monde de festins et de fêtes, de nourritures et de boissons, de troubadours, de trouvères et de baladins. C'est aussi une époque propice à la guerre, aux embuscades et aux duels. La société du Moyen Âge apparaît comme bien structurée, la hiérarchie y est clairement définie. La forêt occupe la plupart du territoire et la nature y est fertile. Le Moyen Âge est associé à un monde de légendes, de contes et d'aventures.

Néanmoins les joueurs ne sont pas sans ignorer que c'est au Moyen Âge que sévissait la maladie mais aussi l'incertitude ou encore la famine. Finalement, le Moyen Âge :

« C'est aussi le temps des croyances, de la foi, du fanatisme religieux et de la crédulité, favorable aux notions de magie et de fantastique [...] le raisonnement est alors le suivant : puisque les gens croyaient à la magie et aux monstres, rien ne s'oppose à ce qu'il y en ait » (Bartholeyns et Bonvoisin, 2010 : 51).

A tout cela viennent s'ajouter des animaux fantastiques dont beaucoup proviennent des bestiaires médiévaux, ainsi que des phénomènes surnaturels.

Plus généralement, l'atmosphère médiévale s'obtient par la réunion d'un ou de plusieurs de ces éléments, ou plus simplement par la suppression des indices contemporains :

« On quitte la ville, on enlève ses lunettes, on cache les cigarettes, on drape les murs et les tables, on allume une bougie ou un feu, on bannit de son langage des termes modernes, et le tour est joué. Nous sommes au Moyen Âge, ou plus exactement : nous ne sommes plus dans le monde moderne, donc nous sommes au Moyen Âge » (Bartholeyns et Bonvoisin, 2010 : 51).

Le Moyen Âge fournit un espace de dépaysement infini. Les acteurs justifient l'omniprésence du Moyen Âge dans le GN par sa puissance évocatrice, son potentiel dramatique et sa facilité de mise en scène. L'atmosphère du Moyen Âge fonctionne comme un dispositif de jeu. Il ne s'agit pas de reconstituer l'histoire mais bel et bien de jouer avec elle.

Le GN est associé à la reconstitution historique et parfois, il se confond avec elle. Le GN et la reconstitution historique se pratiquent en costume, ils prennent place dans des lieux isolés et/ou à forte connotation médiévale (ruines de château, vieux moulin *etc.*). De plus, les communautés sont très proches et sont toutes deux animées par des désirs de convivialité, _ d'évasion, de créativité et de développement personnel (Tuailon Démésy, 2011). Les praticiens de l'histoire vivante cherchent quant à eux à se démarquer du GN : ils laissent peu de place à l'imagination car ils cherchent à reproduire la réalité historique.

L'histoire vivante

Par opposition aux supports inertes de l'histoire (tels que les livres qui font office de supports papiers), les praticiens des reconstitutions historiques cherchent à donner vie à l'histoire, on parle alors d' « histoire vivante » (Tuailon Demésy, 2011). Deux pratiques à la fois distinctes et complémentaires composent l'histoire vivante médiévale : les Arts Martiaux Historiques Européens (appelés communément AMHE) et la reconstitution historique. Les reconstituteurs et les pratiquants des AMHE forment des communautés à part entière, rassemblées pour la plupart sous forme d'associations.

Ils revêtent des habits et utilisent des objets empruntés à une autre époque. Ils reproduisent des modes de vie, des organisations sociales, des techniques et des savoirs décrits et illustrés

dans les sources historiques : manuscrits, enluminures, iconographies *etc.* Ils vont également chercher des informations dans les travaux des historiens, des archéologues, des historiens de l'art *etc.* Les reconstituteurs effectuent de nombreuses recherches et de nombreuses lectures dans le cadre de leurs loisirs. Ils inspectent les bibliothèques (municipales, universitaires, nationales), les musées (nationaux, locaux), les archives. L'internet constitue une source d'informations importante, comme en témoigne l'abondante base de données *Persée*. Se documenter constitue une part fondamentale de l'activité des reconstituteurs qui souhaitent rester fidèle au Moyen Âge, c'est pourquoi ils font preuve d'une minutie toute particulière lorsqu'il s'agit de reconstitutions. Toute négligence ou omission entraînerait à leurs yeux une véritable falsification de l'histoire. Aussi, de par leur volonté d'agir en réels professionnels, les reconstituteurs revendiquent l'amitié qu'ils entretiennent avec des professionnels de l'histoire et de l'archéologie (universitaires, conservateurs). Certains d'entre eux peuvent être convoqués ou invités à des colloques afin d'enrichir et de renforcer le caractère rigoureux et historique d'un ou de plusieurs événements. A l'instar des historiens professionnels « « Citer ses sources » est [...] un impératif de l'histoire vivante, un consensus tacite au sein de la communauté » (Tuailon Démesy, 2014).

Même si certains reconstituteurs sont des spécialistes de l'histoire, ils ne sont pas majoritaires pour autant. Qu'ils soient chercheurs ou passionnés d'histoire, ce sont surtout ceux qui sont à la tête des associations qui transmettent le savoir aux autres. Les praticiens de l'histoire vivante se définissent eux-mêmes comme des «amateurs». Ce qui les fédère avant tout, c'est l'amour qu'ils ont pour l'histoire (Amalvi, 2002 ; Hennion, 2009 ; Tuailon Démesy, 2011).

Ce rapport « vivant » au passé constitue une véritable quête d'expériences sensorielles : « il s'agit [pour eux] de retrouver les sons, les saveurs, les odeurs du passé, pour accéder aux sensations même des hommes qui le peuplaient » (Bonniol et Crivello, 2004). Les reconstituteurs cherchent à s'«immerger» dans des univers empreints d'une certaine historicité. L'historicité peut être définie comme étant ce qui est attestée par les sciences historiques. Ici, on s'attache à mesurer le degré de ressemblance entre la reconstitution historique et la réalité historique : il convient de s'approcher le plus possible de la réalité pour la reconstruire au mieux. La recherche de l'historicité structure l'élaboration des reconstitutions : elle conditionne les choix des reconstituteurs en termes de costumes, d'outils, de bâti, d'alimentaire *etc.* Tous ces éléments doivent appartenir au même paysage historique. Atteindre le plus haut niveau d'historicité constitue un des buts principaux de la reconstitution historique.

Un annuaire a été mis en ligne sur le site <http://reconstitution-historique.com/> : plus de trois-milles-sept-cents reconstituteurs et pratiquants d'AMHE du Moyen Âge ont été recensés. Le Moyen Âge est la période la plus investie par les reconstituteurs (Figure 5). Si l'histoire vivante médiévale se distingue des autres périodes, c'est dû aux valeurs qu'elle véhicule. Elle s'intéresse davantage à la vie quotidienne et à l'artisanat des sociétés passées que ne le font d'autres formes d'histoire vivante. Par exemple, les reconstitutions historiques dédiées à la Seconde Guerre Mondiale s'intéressent essentiellement aux aspects militaires et mémoriels (Tuillon Démesy, 2014).

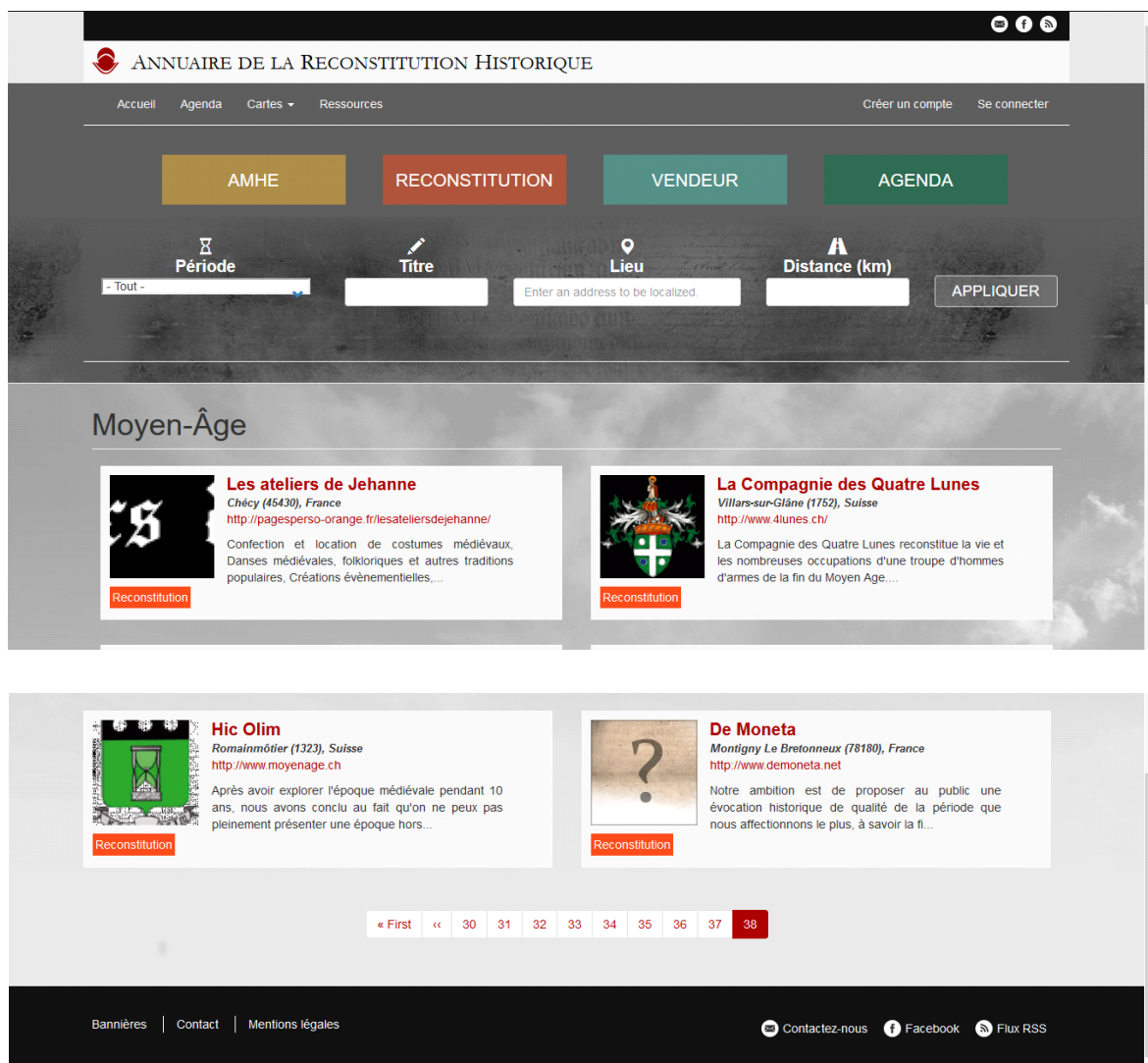


Figure 5 - Captures d'écran des associations de reconstitutions et d'AMHE dédiées au Moyen Âge. <http://reconstitution-historique.com/periode/moyen-age> (consulté le 03/06/2019).

L'annuaire a pour vocation de « lister les associations de *Reconstitution Historique* & d'AMHE afin de les rendre plus visibles sur internet & de les regrouper³⁴ ». L'annuaire permet non seulement d'avoir une vision générale de l'histoire vivante en France mais également de mettre en avant les travaux des associations de reconstitutions historiques au grand public. Comme l'illustre ici la page de présentation de l'association « La Mesnie sans Terre » (Figure 6), chaque association fournit un court paragraphe de présentation, des moyens de contacter son personnel (adresse(s), numéro(s) de téléphone) ainsi que des liens vers des pages web leur étant dédiées (sites web, page *Facebook* ou *Twitter* etc.) .



Figure 6 - Capture d'écran de la page dédiée à l'association « La Mesnie sans Terre » extrait de l'annuaire des reconstitutions historiques. <http://reconstitution-historique.com/annuaire/reconstitution/la-mesnie-sans-terre> (consulté le 03/06/19).

L'association « Mesnie sans Terre » se décrit comme un groupe qui « représente une famille d'artisans itinérants du XIV^e siècle » avec une activité artistique ou professionnelle essentiellement tournée vers l'artisanat (C.f. : Figure 3) : fabrication d'enseignes en étain, frappe de monnaie, peinture à l'œuf etc. L'activité technique occupe effectivement une place centrale au sein des communautés de reconstituteurs.

³⁴ Extrait de la présentation du site <http://reconstitution-historique.com/> consulté le 03/06/19.

L'expression « activité technique » englobe les connaissances et les savoir-faire qui leurs sont associés (Pelegrin, 1991). La notion de savoir-faire renvoie à l'habileté à exécuter une tâche, et à « l'ensemble des compétences acquises, incorporées, transmises, qui se manifestent dans l'acte technique » (Chevalier, 1991 : 6). Pour les AMHE, cette activité technique s'incarne dans la maîtrise de gestes martiaux inscrits dans une perspective historique. La création d'artefacts n'occupe pas une place prépondérante au sein de cette discipline, elle sert simplement de prétexte ou plus précisément de « support » à la pratique. La couture, le travail de cuir, du bois, la forge, la poterie, le tissage, la broderie, ou bien encore la calligraphie sont des activités pratiquées et exposées par les reconstituteurs, (surtout dans la constitution des vêtements). En effet, le port du costume est la condition *sine qua non* de la participation aux manifestations des reconstituteurs car elle garantit l'« immersion³⁵ ». Cette activité technique concerne la majorité des reconstituteurs, ce sont pour la plupart d'entre-eux de véritables « fabricants ». Certains peuvent avoir suivi une formation auprès d'un artisan professionnel mais une partie importante de leur activité technique se construit de façon autonome et autodidacte. Cela s'explique par le fait que peu d'artisans sont spécialisés sur la société et l'époque à laquelle les reconstituteurs s'intéressent. Ces derniers doivent alors chercher des informations par eux-mêmes, autant sur les procédés de création que sur les réalisations techniques et manuelles.

Bien que la plupart des objets façonnés par les reconstituteurs aient été créés dans l'intention de satisfaire la sphère privée, il n'est pas rare de voir des musées commanditer des professionnels de l'artisanat afin que ceux-ci leurs confectionnent des objets qu'ils pourront par la suite mettre en valeur au sein de leurs établissements. Une fois exposés, ils seront aussitôt décrits comme des objets « reconstitués ». Dès lors, ils seront différenciés des objets historiques, patrimoniaux, authentiques, anciens.

Les activités de reconstitution nous proposent des objets qui sont normalement inaccessibles, soit parce qu'ils ont été détruits soit parce que les objets eux-mêmes sont endommagés. Même si, par rapport aux objets « anciens » et « authentiques » conservés dans les musées, les objets produits par les reconstituteurs constituent *a priori* des imitations des objets qui ont véritablement existés, ils n'en demeurent pas moins « vrais » pour les observateurs lorsqu'ils sont confectionnés sous leurs yeux. L'objet pourra être générateur d'« émotions

³⁵ L'expression « immersion » revient beaucoup dans les présentations que les reconstituteurs font de leurs activités.

patrimoniales » parce qu'il aura été fabriqué avec des « techniques et des gestes historiquement plausibles » (Heinich, 2009 ; Tuailon-Démesy, 2011). L'explication de sa fabrication, de son histoire, de ses usages par le reconstituteur se fait dans le cadre d'échanges oraux. Ces échanges peuvent s'effectuer lors de rencontres fermées aux visiteurs (événements *offs*) mais également lors d'événements publics (commémorations, reconstitutions de batailles, festivals, fêtes *etc...*).

Les reconstituteurs mettent ainsi en avant les gestes et les savoir-faire rattachés à une période historique particulière. Il s'agit pour eux de retrouver et de conserver un métier oublié, de « retrouver le geste » de leurs prédécesseurs. C'est pour eux une façon de « rendre hommage » au travail des anciens (Tuailon Démesy, 2011).

On redécouvre les gestes anciens grâce à l'étude, l'observation, et la manipulation empiriques des outils du passé. En effet, leur maniement nous fournit des indices capitaux sur leurs fonctions. Les reconstituteurs cherchent ainsi à reproduire les gestes du passé à l'aide des vestiges de l'ancien temps, en tentant de déconstruire la chaîne opératoire originelle (Leroi-gourhan, 1965). L'objet et l'outil permettent ainsi de remonter vers le « bon » geste. C'est aussi le corps qui est le support du passé dans la pratique des AMHE.

Bien que cette volonté de retrouver des techniques du passé s'apparente à l'archéologie expérimentale, les reconstituteurs font la différence entre celle-ci et leur pratique. L'archéologie expérimentale est une sous-branche de l'archéologie, encore assez méconnue et qui essaye de s'affirmer. L'intérêt scientifique qu'elle suscite n'est pas unanimement partagé par les professionnels de l'archéologie et de l'histoire.

L'archéologie expérimentale est une méthode qui cherche à reproduire par la voie expérimentale et à partir de connaissances archéologiques partielles les objets, le bâti et les systèmes techniques du passé. Cette méthode a également vocation à reconstituer les procédés de fabrication et de parvenir à comprendre les difficultés techniques maîtrisées par les sociétés du passé. Depuis les années 1950, l'archéologie expérimentale a tenté de retrouver des procédés de fabrication d'objets (métallurgie, fabrication d'armes et d'objets de parure), à reconstituer des éléments bâtis (villages gaulois et francs, bateaux) et à comprendre des processus techniques (simulations agricoles et pastorales). Il s'agit à la fois d'une recherche propre à l'archéologie impliquant des expérimentations mais aussi d'une présentation éducative destinée au public (Djindjian, 2017 ; Giligny, 2010).

Pour les reconstituteurs, l'archéologie expérimentale est perçue comme plus « professionnelle » que la reconstitution historique puisque celle-ci suit un protocole, et est pratiquée « *in vitro* » par des professionnels. Toujours est-il que les objectifs des deux pratiques se confondent si bien que leurs frontières respectives restent perméables. En effet, les reconstituteurs testent également les objets qu'ils confectionnent et les utilisent. Ils expérimentent par exemple leurs costumes et leurs chaussures lors de randonnées : ils cherchent à tester leurs résistances, leurs vitesses de déplacement, le taux de fatigue physique qu'ils procurent par leurs poids *etc.* Les reconstitutions de bataille peuvent également être un moyen de vérifier le degré de technicité d'un camp par rapport à un autre en termes de matériel, ou encore de mesurer l'efficacité d'une technique de combat par rapport à une autre.

Rappeler et transmettre

Au-delà du désir d'historicité des reconstituteurs, il existe un désir de « se rapprocher d'un mode de vie passé et de se placer dans une continuité ancestrale [...] ». En effet : « bon nombre des enquêtés [...] cherchent à inscrire leur démarche dans une continuité mémorielle, pour lui donner corps et la rattacher à du « vivant » » (Tuailon-Démesy, 2011 : 218). La continuité passe avant tout par les techniques et les savoir-faire. Les reconstituteurs expliquent en effet leur incapacité à adopter une mentalité médiévale d'abord parce que les sources sont trop peu nombreuses mais surtout parce qu'ils ne parviennent pas à s'échapper de leur conditionnement contemporain.

Les relations entretenues par les reconstituteurs avec ces sociétés passées s'expriment de différentes manières : elles peuvent être personnelles « mes ancêtres », communes « nos », générales « les prédécesseurs » ou encore, relativement vagues « on » :

« « Nos [ancêtres] » n'est pas une référence aux ancêtres du groupe de reconstituteurs mais englobe un ensemble plus collectif qui peut comprendre des territoires qui correspondent aujourd'hui à une région, à la France, à l'Europe *etc.* » (Tuailon Démesy, 2011 : 220)

Au-delà du caractère « ancestral » de la transmission initiatique du savoir oral et manuel, c'est avant tout parce que les reconstituteurs choisissent de s'inscrire dans la continuité d'une société du passé qu'ils en deviennent concrètement les héritiers.

Bien que le terme « patrimoine » soit peu employé par les acteurs, le patrimoine en tant qu'incarnation d'une mémoire et d'une identité collective fournit une clé de compréhension

supplémentaire pour appréhender l'histoire vivante. Les connaissances historiques partagées par un groupe sur une époque passée permettent une identification commune de ses membres. L'histoire vivante est également une façon d'appréhender le rapport que l'on entretient avec son territoire. Ainsi, les noms des associations permettent à un groupe de s'identifier à un territoire (les « Chevaliers du Comté de Boulogne », « les Lions de Montfort », « les Lances de Bretagne³⁶ »).

La valorisation de sociétés passées s'associe à la volonté de transmettre des connaissances historiques. La question de la « transmission » est mise en avant par les acteurs eux-mêmes : elle concerne les savoir-faire techniques, les pratiques et les savoirs théoriques. La transmission de ces éléments se produit autant au sein du groupe des reconstituteurs qu'auprès des visiteurs extérieurs. En effet, lors de manifestations comme celles des fêtes médiévales ou encore celles organisées dans des musées, des animations vont être mises en place et les visiteurs vont venir assister à des démonstrations de savoir-faire techniques ou bien à des explications plus théoriques. La pratique d'un savoir-faire technique devant un public permet aux reconstituteurs de rendre compte des gestes, des outils, et de l'environnement de travail qui sont autant d'éléments qui permettent d'aboutir à la création d'un objet. Que l'animation concerne un savoir technique ou un savoir théorique, l'aspect visuel est essentiel. De statut historique figé et à l'état de conservation, l'objet vient s'inscrire dans un contexte actif et « vivant ». C'est pourquoi la démonstration directe et l'oralité sont les modes de transmission privilégiés des reconstituteurs. La transmission de l'histoire passe par l'expérience sensorielle que vivent les visiteurs au cours des animations proposées par les reconstituteurs. Pour ces derniers, il s'agit de susciter l'intérêt du public pour la société historique qu'ils incarnent. C'est aussi une manière de briser les idées reçues d'un Moyen Âge qui serait « sombre » et « ignare ». Il est alors attendu du public qu'il soit « réceptif », c'est-à-dire qu'il fasse preuve d'attention et de curiosité : « les visiteurs ne fournissent pas des connaissances, mais bien une re-connaissance » (Tuailon-Démésy, 2011 : 265).

Une part importante des reconstitutions historiques prennent la forme de spectacles. Il s'agit généralement de combats en costumes. Ces spectacles ont lieu dans des espaces où les reconstituteurs et les visiteurs, devenus spectateurs, sont séparés par un élément du décor (barrière, muret). Lorsqu'il s'agit de combats, ils ont pour vocation de « donner une idée » de

³⁶ Tirés de l'annuaire en ligne des reconstitutions historiques: <http://reconstitution-historique.com/> consulté le 05/06/19.

ce qu'ont pu être des batailles médiévales. Il est admis par les reconstituteurs que l'historicité absolue des combats ne saurait être possible, notamment pour des raisons de sécurité. C'est pourquoi les armes ne sont pas tranchantes et les coups à la tête sont parfois interdits. La brutalité, le non-respect des règles constituent autant de dérives qui nuisent à l'image de la pratique.

Il convient de garder à l'esprit que les reconstitutions de combats répondent à des logiques de spectacle, ce qui explique qu'elles soient souvent mises en scène voire scénarisées (Tuailon Démesy, 2014). Plutôt que de parler de « reconstitution historique », les praticiens utilisent le terme d'« évocation ». Moins détaillée que la reconstitution, l'évocation s'attarde quant à elle sur les aspects les plus spectaculaires, sentimentaux de la période étudiée.

Au fond, les reconstituteurs tentent de répondre à une rigueur historique tout en sachant qu'ils n'y parviendront jamais complètement. Lorsque l'on consulte leurs sites internet, leurs pages *Facebook*, ou simplement leurs pages de présentation publiées dans l'annuaire, il est possible d'y lire des commentaires qui prennent la forme de formulations diverses telles que : « notre association s'efforce de reconstituer [...] » ou « nous cherchons à évoquer [...] ». L'historicité demeure un objectif que les reconstituteurs savent inatteignable mais qu'ils essaient malgré tout de réaliser au mieux. Finalement, bien qu'ils ne soient pas issus du passé, les reconstituteurs n'en demeurent pas moins de véritables constructeurs de passé.

2.2 S'inspirer pour créer

2.2.1 Les légendes arthuriennes : la chevauchée d'un mythe à travers le temps

Dans la mythique Bretagne du VI^e siècle, le roi Arthur Pendragon règne sur Camelot entouré de ses fidèles chevaliers de la Table ronde, de l'enchanteur Merlin et de sa femme, la reine Guenièvre.

Depuis le XII^e siècle, les aventures des chevaliers de la Table ronde n'ont cessé d'être retravaillées et adaptées au gré des époques. Au XII^e siècle, ces récits étaient écrits par des gens de lettres, à l'attention exclusive de la classe aristocratique. Celle-ci voyait dans les chevaliers arthuriens des modèles de vertu chrétienne qui lui permettait de se démarquer du reste de la population (Blanc, 2016).

Par la suite, les auteurs ont bouleversés la trame initiale de l'univers arthurien en y ajoutant ou en y substituant des personnages, et en y modifiant sa structure narrative. Les reprises et les réadaptations sont nombreuses voire innombrables :

« Dans l'étude de l'évolution de l'*arthuriana*, Geoffroi de Monmouth, auteur du XII^e siècle, a autant le droit de citer que le cinéaste Georges Romero et son film *Knightriders* (1981), dans lequel les chevaliers enfourchent des motos, ou bien le comic-book *Camelot 3000* (1982-1985) de Mike Barr et Brian Bolland qui transpose la légende dans un univers de science-fiction, au début du IV^e millénaire » (Blanc, 2017 : 6).

Par rapport aux Etats-Unis, où la culture arthurienne est exportée dès la fin du XIX^e siècle, ce n'est que plus tardivement que la France se réapproprie la légende des chevaliers de la Table ronde. En effet, malgré l'existence de textes en ancien français, comme ceux de Chrétien de Troyes au XII^e siècle, la légende de Camelot est oubliée dès le XV^e siècle. Lors du regain de popularité que le Moyen Âge suscite au XIX^e siècle, c'est en fait la *Chanson de Roland*, composée à la fin du XI^e siècle qui est célébrée et qui devient le grand texte médiéval national (Blanc : 2017).

La légende du roi Arthur jouit d'une popularité beaucoup plus conséquente aujourd'hui : à l'ère du temps jadis, elle était méconnue voire inconnue. Bien qu'issus de la culture anglo-saxonne, des films comme *Excalibur*³⁷ (1981) ou *Monty Python : Sacré Graal*³⁸ (1975) ont rencontré un franc succès à leur sortie en France, et demeurent aujourd'hui des références dans la culture populaire. Les Monty Python participent grandement à la désacralisation de la légende arthurienne et de leur quête qui consiste à trouver un objet divin qui se nomme le Graal. Désacralisées, popularisées, les dernières générations d'auteurs ont fait le pari de déplacer la légende hors de son contexte médiéval dans des décors contemporains ou plus étrange encore, dans des décors futuristes. Tel est l'exemple des auteurs de *Camelot 3000* qui mettent en scène des chevaliers du VI^e millénaire après notre ère, où messire Gauvain est sud-africain, messire Galaad japonais et où sire Tristan réapparaît dans un corps de femme pour entretenir une relation amoureuse avec dame Iseult (Figure 7). La place des femmes dans les légendes arthuriennes a également changé. Ainsi, dans le film *Le roi Arthur*³⁹ (2004)

³⁷ Boorman, John (réal.). *Excalibur*, Warner Bros, 1981, 135 min.

³⁸ Jones, Terry. Gilliam, Terry (réal.). *Monty Python : Sacré Graal*, Carlotta Films, 1975, 120 min.

³⁹ Fuqua, Antoine (réal.). *Le roi Arthur*, Buena Vista International, 2004, 126 min.

Guenièvre apparaît sous les traits d'une guerrière (Figure 7). Tout le monde peut à présent s'asseoir à la Table ronde. L'idéal chevaleresque contemporain n'est alors pas déterminé par un droit de naissance mais par la volonté idéaliste d'accéder aux honneurs par la qualité de son travail. Cet idéal n'est d'ailleurs pas sans renvoyer à l'idée très moderne qu'un individu peut par la force de sa volonté et de ses efforts transcender sa modeste condition sociale et la servitude inhérente à celle-ci (Blanc, 2016).



Figure 7 - Couverture de l'édition deluxe du DC Comics « Camelot 3000 » et affiche du film *Le Roi Arthur* (2004) de Antoine Fuqua.

Diffusées entre 2005 et 2006 sur la chaîne de télévision française M6, les six saisons de *Kaamelott* (appelées « livres I, II, III, IV, V et VI ») de la série d'Alexandre Astier ont contribué à faire de cette dernière l'une des séries les plus populaires auprès du public d'aujourd'hui. Des costumes, en passant par les décors, l'environnement y est largement inspiré du Moyen Âge en tant que catégorie esthétique (Figure 8), tandis que le ton et le propos relèvent quant à eux d'un langage contemporain et humoristique. Le personnage

d'Arthur d'Alexandre Astier est un roi qui n'est pas à la hauteur de son mythe, et qui se demande ce qu'il laissera à la postérité :

« Dans la série, le Graal n'est pas tant un objet physique que la construction d'une légende digne de servir aux générations suivantes. Le mythe, c'est l'image que l'on a de soi. Alexandre Astier montre que le mythe a une vertu pédagogique, et l'on comprend ainsi pourquoi différents auteurs ont créé leurs versions au cours des siècles. Cela nous rapproche d'eux. Le travail historique permet de situer le contexte et de comprendre pourquoi ces auteurs ont tour à tour modifié le mythe arthurien » (Blanc, 2017 : 5-6).

En effet, le roi Arthur semble être la figure médiévale par excellence, et chaque génération a su créer le sien, quitte à déformer la version originale du mythe arthurien. Néanmoins, la démarche des auteurs contemporains est pleinement en phase avec l'époque dans laquelle ils vivent. Aussi, à l'instar des reconstituteurs historiques qui prennent leurs aïeux pour modèles, les auteurs de notre temps entament une démarche totalement inverse. Ils ne cherchent pas à se rapprocher le plus possible de la réalité, bien au contraire, ils tentent de la travestir, mais comme dirait Max Jacob : « c'est au moment où l'on triche pour le beau que l'on est artiste ».



Figure 8 – Quatre des personnages de la série télévisée Kaamelott (de gauche à droite) : Bohort (interprété par Nicolas Gabion), Arthur Pendragon (Alexandre Astier), Père Blaise (Jean-Robert Lombat) et Léodagan de Carmélide (Lionnel Astier).

2.2.2 La *fantasy*

Depuis quelques années, la *fantasy* (terme anglais désignant l'« imagination »), qui est un genre littéraire côtoyant le surnaturel, intéresse les médiévistes « parce qu'ils y ont repéré un excellent vecteur pour amener leurs étudiants à des lectures plus érudites » (Besson, 2007 : 11). La profusion des festivals, collections, événements autour de ce genre littéraire prouve qu'il existe un véritable « goût [pour le] Moyen Âge » (Amalvi, 2002). Bien qu'elle soit principalement un phénomène littéraire, culturel et commercial, certains médiévistes et certains littéraires ont su voir dans la *fantasy* un « avatar contemporain du merveilleux médiéval » (Besson et White-Le Goff, 2007). Toutefois, d'autres érudits n'hésitent pas à qualifier la *fantasy* de réécriture ou de continuation médiévalisante (Léonard, 2007). En effet, bien que le terme « *fantasy* » soit emprunté à la langue anglaise, il ne faut pas oublier qu'il recouvre principalement un genre hérité du merveilleux médiéval et des contes merveilleux francophones.

Malgré son succès commercial et culturel, la *fantasy* reste perçue comme un genre mineur, souvent associée à de la littérature d'enfance et de jeunesse que l'on abandonne à la sortie de l'adolescence pour se tourner vers des genres littéraires plus sérieux. Au-delà d'un certain âge, il n'est pas rare de subir la critique et de se voir attribuer *ipso facto* une certaine maladie dès lors que l'on a le malheur d'entretenir un intérêt prononcé pour la *fantasy*. Nous serions alors en proie au syndrome de Peter Pan qui s'apparente à la volonté de rester dans un âge intermédiaire (celui de l'« adulescence ») et surtout, à la volonté de ne pas devenir adulte (Léonard, 2007). Pourtant, la *fantasy* ne s'applique pas seulement à la littérature puisqu'on la retrouve à travers des supports audiovisuels et vidéoludiques. Si la *fantasy* est associée à l'enfance et à l'adolescence, c'est parce qu'il s'agit d'un moment de la vie d'un être où l'imagination règne en maître : c'est une lecture « essentiellement cosmogonique » qui se décline « en monde enchanté » ou encore en « monde halluciné » (Chelebourg, 2006). La *fantasy* demande une « crédulité supérieure, condition d'efficacité de l'évasion qu'elle dispense » (Besson, 2007), elle requiert la suspension consentie de l'incrédulité. La *fantasy* a pour but manifeste de créer la confusion en nous car la *fantasy* est avant tout « créatrice de l'irréel et du réel » (Chelebourg, 2006). En cela la *fantasy* entretient des liens étroits avec la science-fiction et le fantastique : tous ces genres altèrent la réalité, ils affectent les « principes généraux » qui régissent notre monde, ils apportent des « réajustements encyclopédiques »

massifs aux contes et légendes humaines pour former de véritables « xéno-encyclopédies » (Saint-Gelais, 1999 in. Besson, 2007).

Les liens entretenus entre la *fantasy* et le Moyen Âge remontent à la création du genre puisque les fondations ont été posées par des médiévistes, à commencer par l'écrivain britannique J.R.R. Tolkien.

Une œuvre pour les réunir tous

« Au commencement était Tolkien » (Besson, 2011 : 208).

L'écrivain anglais J.R.R. Tolkien (1892-1973) et son œuvre principale *Le Seigneur des anneaux* parue entre 1954 et 1955 et traduite en français entre 1972 et 1973 demeure incontournable lorsqu'on parle de *fantasy*. Bien que Tolkien ne soit pas le créateur du genre, il occupe néanmoins une place importante dans le monde de la *fantasy*. Tolkien est une véritable référence. Bien que se référer à Tolkien puisse permettre à des auteurs de « profiter » de son rayonnement et que cette entreprise peu scrupuleuse « vire [bien souvent] à l'exploitation commerciale » (Besson, 2007 : 89), certains auteurs méprisent quant à eux ce côté mercantile. S'ils se réfèrent à Tolkien et s'en glorifient, c'est avant tout parce que Tolkien a su rendre ses lettres de noblesse à la *fantasy* dont il n'a peut être pas créé le fond, mais dont il a modelé la forme de façon remarquable.

Tolkien n'est ni le créateur de la *fantasy*, ni le seul représentant de ce genre. Néanmoins, son œuvre magistrale fait consensus. Il a posé les éléments qui définissent les structures élémentaires de la *fantasy* : le récit de l'aventure d'un groupe de compagnons lancés dans une quête, durant laquelle ils découvriront un monde et ses peuplades. Une aventure dont la mission touche à l'équilibre entre le bien et le mal et à la survie du monde. Tout au long de sa vie et de son œuvre, Tolkien s'est efforcé de créer un univers avec son histoire, ses langues, ses mythes, ses légendes et ses races⁴⁰ : cette « volonté de donner progressivement cohérence et consistance à un univers fictionnel conçu comme complet et autonome : c'est là la principale leçon de Tolkien » (Besson, 2007 : 90).

Les chercheurs en littérature et en histoire s'intéressent aux inspirations de la *fantasy*, et la littérature médiévale a été identifiée comme en étant la source principale, aux côtés du conte

⁴⁰ *Le Silmarillion* (1977) une œuvre posthume de Tolkien publié par son fils. Cet ouvrage rend compte de la genèse et des premiers âges de l'univers de Tolkien, à savoir « la Terre du Milieu ». Il y travaillera à partir des années 1910 jusqu'à sa mort.

et de la mythologie (Besson, 2007 ; Besson et White-Le Goff, 2007 ; Day, 1997 ; Devaux, 2011 ; Ferré, 2010 ; Naudet, 2016). En tant que titulaire d'une chaire d'Anglo-saxon à Oxford dès 1925, Tolkien était un grand connaisseur des littératures germaniques et nordiques anciennes, dont il s'inspira pour créer la sienne (Day, 1997 ; Ferré, 2010). Par exemple, la langue et les usages du peuple des « Rohirrim » de la « Terre du Milieu » sont semblables à ceux des peuples anglo-saxons des V^e et XI^e siècles. Tolkien utilisa également les traductions qu'il avait faites des grands poèmes rédigés en vieil anglais : *The Wanderer* (*Le Vagabond*) écrit au X^e siècle ou encore *Beowulf* écrit entre le VII^e et le X^e siècle (Blanc, 2015).

Les emprunts de Tolkien aux mythes germaniques sont massifs, et il est curieux de constater que bon nombre de mythes celtiques et nordiques issus de sociétés polythéistes ont été mis par écrit par des clercs médiévaux.

Néanmoins, Tolkien et Lewis⁴¹, qui sont des professionnels du Moyen Âge, ne sont pas enclins à mettre en exergue leur inspiration médiévale, *a contrario* des auteurs contemporains qui multiplient quant à eux les références au Moyen Âge (Besson, 2007).

La *fantasy* est un mode de récit d'aventure majeur aujourd'hui. Elle entend rester fidèle aux origines médiévales du romanesque et de la quête héroïque :

« Non seulement sa construction affiche pour modèle le voyage initiatique d'épreuve en épreuve où se révèle(nt) le/les héros, voyage reculé dans un hors-temps et inscrit dans une géographie imaginaire, mais encore le caractère « in-fini », « in-terminable », d'une telle structure se voit ouvertement exploité dans des ouvrages qui accumulent volumes successifs, sous les appellations, toujours empruntées à la littérature médiévale, de « sagas », « chroniques » ou « cycles » [...] le contenu des aventures [...] retrouve en partie celui des épreuves chevaleresques, dans la mesure où décor, personnel, bestiaire et vestiaire merveilleux sont réinvestis » (Besson, 2007 : 34).

La présence du surnaturel fait effectivement partie intégrante et essentielle du récit de la *fantasy* : qu'il s'agisse de l'apparition de dieux, de démons, de miracles, de visions, d'éléments de magie et de sorcellerie. On assiste à un effacement du caractère religieux au profit d'une mise en avant de la magie qui demeure l'expression dominante du surnaturel en *fantasy*. Elle prend des formes syncrétiques, alliant druidisme, christianisme et paganisme

⁴¹ C.S. Lewis (1898-1963) est une autre des grandes figures de la *fantasy*. Ami de Tolkien, il est l'auteur des *Chroniques de Narnia*, parues entre 1950 et 1957.

(Léonard, 2007). Ainsi, on peut citer l'exemple de la thaumaturgie christique attribuée aux rois et aux saints que l'on retrouve dans le personnage d'Aragorn, roi en devenir et figure chevaleresque de l'œuvre de Tolkien (Bloch et Le Goff, 2000 ; Naudet, 2016).

Le roi et le chevalier

Le chevalier est l'incarnation parfaite du pan séculier du Moyen Âge, à la différence des membres du clergé, qui ne relèvent pas exclusivement de l'époque médiévale puisqu'ils sont également présent dans le monde moderne et contemporain. Dans l'univers de la *fantasy*, le chevalier incarne autant la force sauvage que la courtoisie, le raffinement : « *[he is] a lion on the battlefield and a lamb in the hall*⁴² » (Honneger, 2010 : 63). C'est une figure idéalisée. Le chevalier compte sur ses propres capacités, sa propre force et son propre esprit. Ses actions ont un impact sur son environnement, sur la société. Il est en quelque sorte le parangon de l'homme médiéval, ce dernier étant perçu comme étant plus proche de la nature que ne l'est l'homme moderne. Quelque part, il est plus honnête, plus authentique, plus fidèle à ce qu'il est réellement. Il est courageux et vaillant (Honneger, 2010).

Aussi, Tolkien a voulu faire d'Aragorn un « poète, [un] vagabond, [un] quêteur, [un]amant courtois, [le] guide de la Compagnie et pour finir roi des Hommes libres » (Naudet, 2016) Dans le roman de Tolkien, Aragorn emprunte beaucoup à Charlemagne tel qu'il est dépeint dans certaines chansons de geste⁴³ mais il emprunte aussi certaines de ses caractéristiques au roi Arthur de la légende arthurienne. Entre l'ère carolingienne et le XIII^e siècle capétien et plantagenêt, les philosophes développent l'idée que le roi incarne un idéal de pouvoir politique au détriment de la classe nobiliaire et du clergé. C'est l'exemple de la Diète de Roncaglia (1158) où réémerge la vieille notion « césaro-papiste » romaine d'un empereur qui est *lex animata* (c'est-à-dire la « loi vivante »). Un glissement subtil s'opère entre les prérogatives de l'empereur et celles du roi. Tandis que le césaro-papisme est une idéologie politique qui tend à faire de l'empereur le souverain suprême, et que l'ultra-montanisme tente de faire du pape le détenteur du pouvoir, le gallicanisme instrumentalise quant à lui le rôle du roi.

Avec l'idéologie gallicane, le roi tient son autorité de Dieu. De cette façon, les « souverains épiques » tel que Charlemagne associent étroitement royauté et religion lors des croisades qui

⁴² Traduction de l'auteur : « C'est un lion sur le champ de bataille et un agneau dans les châteaux. »

⁴³ Une chanson de geste est un récit versifié le plus souvent en décasyllabes ou, plus tardivement, en alexandrins, assonancés regroupés en laisses, relatant des exploits guerriers appartenant, le plus souvent, au passé.

unissent la chevalerie en quête d'un idéal supérieur. Avec Arthur et Charlemagne, la dimension guerrière devient une composante essentielle de la figure du roi que Tolkien reprend à travers le personnage d'Aragorn (Naudet, 2016). La guerre « extérieure » du roi est alors conçue comme une étape tacite, une préparation rude mais nécessaire à la future « guerre intérieure » qu'il devra accomplir.

Sous ses aspects initiaux de rôdeur, Aragorn révèle sa véritable identité au fur et à mesure du récit : on découvre alors qu'il possède une aura céleste et majestueuse. Ces apparitions sont autant d'indices sur sa véritable nature : celle d'Aragorn fils d'Anathor, descendant des rois du Numénor qui fondèrent le royaume du Gondor. Il est né pour régner et pour être le roi du Gondor. Au fil de l'histoire et avant même qu'Aragorn ne reprenne le trône, les autres seigneurs lui rendent spontanément allégeance, ils s'inclinent devant lui. Aragorn est un guerrier qui lutte pour la paix, mais c'est aussi un véritable roi thaumaturge : il est le seul personnage du roman à détenir un savoir oublié sur des plantes médicinales et le seul à être digne de pouvoir en user sciemment sur les blessures causées par l'ennemi. Tous ces éléments font de lui le seigneur des seigneurs et à ce titre, tout comme le roi gallican, il est destiné à réunir pouvoir temporel et pouvoir spirituel au sein de sa fonction.

Le personnage d'Aragorn est donc un roi « augustinien ». Octave Auguste et Aragorn exercent tous les deux un pouvoir sans partage, à la fois sur le pan temporel mais aussi sur le pan spirituel de leurs empires/royaumes respectifs.

Finalement, Aragorn est un être hors du temps qui renvoie à une lignée dont les origines elles-mêmes renvoient à des temps immémoriaux. Pourtant, il n'est pas le héros principal de l'histoire. Ce n'est pas à lui que revient l'Anneau Unique qui est l'objet de la quête principale. De la même façon, ce sont Roland, Guillaume, Galahad, Bohort ou Perceval qui sont célébrés, alors que Charlemagne et Arthur assument simplement le rôle de gardiens de la stabilité du monde dans lequel le héros évolue.

La communauté de la fantasy

Les frontières de la *fantasy* sont poreuses. La *fantasy* se mêle au jeu vidéo, au cinéma, elle trouve aussi sa place au sein de certaines reconstitutions historiques (lors de fêtes, de festivals, de salons) *etc.* Les inspirations de la *fantasy* sont à chercher dans l'histoire et notamment le Moyen Âge, mais aussi dans les œuvres qui composent le genre lui-même : les œuvres s'inspirent les unes des autres.

2.2.3 Le Moyen Âge, star du cinéma

Bien que « très peu de films réalisés au Moyen Âge sont parvenus jusqu'à nous, faute sans doute d'un bon éclairage (ce n'est pas par hasard qu'on l'appelle en anglais *The Dark Ages*) » (Dragomirescu, 2010 : 139), le Moyen Âge en tant que période, en tant que cadre esthétique, a été largement investi par le petit et le grand écran. Il sort en moyenne un film sur le Moyen Âge par an en France. Dès lors, le cinéma sont également des supports de développement de l'imaginaire du Moyen Âge.

Choisir de situer son film au Moyen Âge traduit une volonté de faire plonger le spectateur dans une altérité esthétique et historique forte⁴⁴. Le Moyen Âge fournit aux cinéastes des personnages et des actions extraordinaires dans des décors exotiques et atypiques. En effet, le monde médiéval, comme l'époque biblique et le western, renvoie plus à un espace mythique qu'à une réalité historique. Il est convoqué pour son pouvoir d'évasion et de divertissement tout en étant structuré par la tradition du cinéma hollywoodien. Le but principal de l'industrie du cinéma et donc des réalisateurs est de produire des émotions (et surtout du plaisir) plus que de l'instruction. « Les spectateurs ne sont pas intéressés par les dates : ils sont intéressés pas les événements et leur signification⁴⁵ ». Les cinéastes fabriquent leur propre conception du passé à travers les travaux des historiens et les œuvres manuscrites mais aussi à partir des légendes et des mythes. Il s'agit moins de raconter l'« Histoire » que de raconter « des histoires » en puisant dans les images, les récits et les émotions du passé (Dragomirescu, 2010).

L'utilisation du passé par le cinéma peut être un moyen de parler du présent, une manière moins frontale d'aborder des questions sociales et politiques délicates ou controversées. Dans le film *Le Septième Sceau* (1957), Bergman utilise une épidémie de peste pour parler de la menace atomique (Dragomirescu, 2010). Plus largement, en affichant un contexte *a priori* différent, distant et neutre, les cinéastes peuvent aborder des sujets et des thèmes qui transcendent le contexte historique, comme la violence, l'avidité, l'amour ou l'honneur. Comme d'autres formes d'art, on attribue au cinéma le rôle de poser les grandes interrogations humaines ainsi que celui de produire de la beauté, de l'émotion et de la poésie (Amy de la Bretèque et Véray, 2015). Les cinéastes font appel à des « constantes

⁴⁴ Voir Chapitre 2 partie 1.2.

⁴⁵ Nickolas haydock, « Time Machines », dans *Movie Medievalism*, op. cit., p. 36-78. 15.

existentielles » qui sont aussi bien présentes dans le passé que dans le monde contemporain (Dragomirescu, 2010). Un film : « même si son action est censée se dérouler au Moyen Âge, parle toujours de son présent » (Amy de la Bretèque et Véray, 2015 : 5).

On peut dire que chaque époque de l'histoire du cinéma a élaboré son propre Moyen Âge. L'utilisation de la figure de Jeanne d'Arc fait cas d'école. Dès le début du XX^e siècle, son histoire est un sujet de prédilection du cinéma : « on pourrait presque écrire une histoire complète des mutations du septième art à partir de la trentaine de films qui la représente » (Amy de la Bretèque, 2015 : 15-16). Cet engouement est dû aux retournements de situation qui composent sa biographie héroïque (naissance obscure, appel de dieu, ascension, chute, apothéose *post mortem*) à travers les péripéties de la Guerre de Cent Ans des XIV^e et XVI^e siècles. De plus, la figure d'une jeune fille tantôt guerrière tantôt martyre semble inépuisable (Figure 9). L'histoire, ponctuée par le religieux de la « Pucelle d'Orléans », invoque des représentations de l'invisible et du spirituel. Celles-ci stimulent la créativité des cinéastes en termes de mises en scène et d'effets spéciaux. Dès 1900, le cinéaste George Méliès (1861-1938) procède à de nombreux trucages pour rendre compte des apparitions des saintes et de l'archange Gabriel ou pour rendre compte du passage de Jeanne de la fumée du bûcher aux nuages du Paradis (Amy de la Bretèque, 2015). Pas moins d'une trentaine de films lui sont dédiés.



Figure 9 - Frise chronologique de la figure de Jeanne d'Arc à travers l'histoire du cinéma sous les traits de (de gauche à droite) : Bleurette Bernon mais aussi George Méliès lui-même (Jeanne D'arc, G. Méliès (réal.), 1900), Géraldine Farra (Joan the woman, C.B.DeMille (réal.), 1917), Ingrid Bergman (Joan of Arc, V.Fleming (réal.), 1948), Milla Jovovich (Jeanne d'Arc, L .Besson (réal.), 1999), Clémence Poésy (Jeanne captive, J.Ramos (réal.), 2011) et Lise Leplat Prudhomme (Jeanne, B.Dumont (réal), 2019 après Jeannette, l'enfance de Jeanne d'Arc, B.Dumont (réal), 2017).

Jeanne d'Arc est pourtant moins populaire que Robin des Bois, qui apparaît dans près de 50 films. A la différence de Jeanne d'Arc, Robin des Bois (Robin de Locksey, *Robin Hood*) n'est pas un personnage historique mais un héros de légendes. Ses premières apparitions remontent au XIV^e siècle. Il acquiert davantage de renommée en tant que personnage secondaire du roman de Walter *Ivanhoé* (1819) et s'installe durablement dans le monde du cinéma au début du XX^e siècle après avoir traversé l'Atlantique jusqu'aux Etats-Unis. La légende de Robin des Bois fournit en effet une base narrative à la fois dense et malléable : on y retrouve un héros (Robin de Loxley, qui est un noble dont le pouvoir a été usurpé), des « joyeux » compagnons (« *the Merrie Men* », c'est-à-dire le groupe de résistants que Robin mène), un objectif (qui est de rétablir l'ordre social), un méchant (le shérif de Nottingham), une femme à conquérir (Marianne) et enfin un décor (la forêt de Sherwood, le comté de Nottingham).

Ainsi, entre le Robin des Bois d'Alan Dwan (1922) jusqu'au Robin des Bois d'Otto Bathurst (2018), en passant par celui de Michael Curtis et celui de William Keighley (1938), de Kevin Reynolds (1991) et de Ridley Scott (2010), les traits de sa personnalité et la trame narrative diffèrent suivant les contextes et le choix des cinéastes (Figure 10).



Figure 10 - Frise chronologique de la figure de Robin des bois à travers l'histoire du cinéma sous les traits de (de gauche à droite) : Douglas Fairbanks (*Robin Hood*, A.Dwan (réal.), 1922), Errol Flynn (*The adventures of Robin Hood*, M. Curtis et K.Reynolds (réal.), 1938), Kevin Cosner (*Robin Hood : Prince of thieves*, K.Reynolds (réal.), 1991), Russel Crowe (*Robin Hood*, Ridley Scott (réal.), 2010) et Taron Egerton (*Robin Hood*, O.Bathurst (réal.), 2018).

Le Robin des Bois incarné par Douglas Fairbanks est aussi espiègle et acrobate au combat que timide et maladroit en amour. Il incarne une morale simple et sans failles qui se veut digne

des idéaux chevaleresques (Amy de la Bretèque et Véray, 2015 ; Moussinac, 1925). Le Robin des Bois de M. Curtis et K.Reynolds renforce l'appartenance de ce personnage à la forêt et à ses habitants. Il porte l'habit des forestiers, et semble être lui-même un être végétal tout droit sorti du folklore britannique. Dans l'imaginaire collectif partagé autour de la figure de Robin des Bois, c'est sa tenue vestimentaire qui ressort le plus . Les Robins de 1991, 2010 et 2018 abandonnent l'accoutrement vert et marron. L'usage de l'arc par Robin des Bois est toujours présent, c'est son objet fétiche et il le caractérise. Interprété par Russel Crowe, Robin des Bois est une figure qui devient beaucoup plus sérieuse : sous des aspects de guerrier sombre et de hors-la-loi, c'est un héros aux intentions nobles qui lutte pour la justice et l'ordre social. Finalement, la dernière interprétation de Robin des Bois par Taron Egerton en fait un jeune homme en apprentissage auprès de petit Jean qui, sous les traits d'un maître d'armes, en fait un guerrier quasi - invincible et un génie du tir à l'arc. Les libertés prises par Otto Bathurst avec le contexte historique de Robin des Bois en termes d'esthétique ont été largement critiqué par les spectateurs. Lorsqu'un film puise dans le passé, il risque de faire preuve d'anachronisme à un moment ou à un autre, ce qui, bien souvent, irrite les spectateurs, car ces derniers sont sensibles à la « diégèse » c'est-à-dire à la cohérence interne de l'univers ou de l'œuvre qu'on leur propose.

Ainsi, le cinéma se nourrit et nourrit l'imaginaire collectif sur le Moyen Âge par le biais de personnalités historiques fortes à travers des films « épiques », grandioses.

Un cinéma « historique » ?

Lorsqu'un film rend compte d'une période, d'événements passés et/ou de la vie d'une personnalité historique, il entraîne des débats autour de son degré d'historicité. Ces débats sont notamment portés par des médiévistes. En effet, les films qui entendent recréer un monde passé sont pour eux l'occasion d'apporter des corrections, de revenir sur des pans, des moments précis de l'histoire. Ils procèdent à la chasse aux anachronismes et saluent les efforts d'authenticité (Dragomirescu, 2010). Certains cinéastes font d'ailleurs appel à des historiens pour les conseiller dans les choix de costumes, d'armes *etc.*

Les médiévistes valorisent le rôle pédagogique des films historiques. L'historien américain Robert Rosenstone fut d'ailleurs l'un des premiers à s'intéresser aux rapports qu'entretiennent

l'histoire et le cinéma. Il vantait les mérites du film historique par rapport au support écrit. Aussi, il a écrit les règles qui, selon lui, garantissent un film « véritablement » historique⁴⁶.

Plus récemment, une série télévisée a fait beaucoup parler d'elle et a beaucoup intéressé les historiens car elle a su mêler fiction et histoire : il s'agit de la série télévisée *Game of thrones* que l'on traduit en français par « le Trône de fer ».

Le cas de Game of thrones

Le cycle du Trône de fer désigne aussi bien les cinq livres écrits par l'auteur américain G.R.R. Martin (1948-) que les huit saisons de la série télévisée éponyme inspirée de ses écrits. Les épisodes du *Trône de fer* sont scénarisés par David Benioff et D. W. Weiss. Le succès de cette saga est sans appel : la chaîne HBO qui produit et diffuse cette série depuis 2011 a récemment enregistré un record d'audience avec 13,6 millions de téléspectateurs lors du dernier épisode de la dernière saison de la série diffusé le 19 mai 2019. En effet, l'engouement pour cette série a atteint son paroxysme tout au long des six semaines de diffusion de la dernière saison. Les réactions sur internet ont été massives. La majorité d'entre elles concernent les rebondissements du récit : après avoir visionné le quatrième épisode la saison intitulé « *Le dernier des Starks* », un fan, mécontent du sens que prenait le récit, lance sans y croire⁴⁷ une pétition sur le site internet « Change.org » pour que la saison 8 soit réécrite par des « auteurs compétents ». La pétition a rapidement tourné sur les réseaux sociaux et beaucoup de personnes se sont ralliées au mécontentement général qui a découlé de cette pétition. En une semaine, la pétition a atteint plus de 500 000 signatures. Elle a depuis dépassé les 1,6 millions de signatures. Les fans ont également transformé leur mécontentement en créations originales : bon nombre d'entre-eux ont publié sous forme de textes ou de vidéos leurs propres scénarii de l'ultime saison de la saga : on parle alors de « *fanfictions* ».

A cela s'ajoutent toutes les réactions qui ont été provoquées par la présence d'un gobelet à café en plastique dans un plan du quatrième épisode de la huitième saison. Au-delà de l'anachronisme, l'apparition d'un objet aussi commun dans un univers imaginaire a été appréhendée comme un véritable « scoop ».

⁴⁶ Voir « Like writing history with lighting » publié en 1995 dans *Visions of the Past : the Challenge of Film to our Idea of History*, Cambridge, Mass., Harvard University Press.

⁴⁷ Voir son explication dans la description de la pétition : <https://www.change.org/p/hbo-remake-game-of-thrones-season-8-with-competent-writers/u/24572094> consulté le 08/06/19. Il écrit notamment : « Thank you to everyone for signing this silly thing. I will post another update if something tangible happens. »

En effet, le monde du *Trône du fer* s'inscrit le genre de la *fantasy* et s'inspire du Moyen Âge en tant que catégorie esthétique et cadre de références. A plusieurs reprises, l'auteur de la saga G.R.R. Martin a avoué qu'il était un admirateur de Tolkien. Martin a d'ailleurs été décoré du surnom de « Tolkien américain » par le magazine *Times*. Pourtant, et bien que peuplée de dragons, de morts-vivants, la saga est considérée comme plus réaliste que *Le Seigneur des anneaux* de Tolkien (Blanc, 2015). D'abord, parce que ses personnages ne sont pas tous inscrits dans des schèmes manichéens, et ensuite, parce que le Moyen Âge qu'il retranscrit est sombre et violent, ce qui correspond à une partie des représentations sur cette époque.

L'aspect réaliste du monde de G.R.R.Martin tient aussi au fait qu'il a beaucoup puisé dans l'Histoire. A la suite à des ouvrages, mais également du choix des scénaristes et des réalisateurs de la série, les historiens (et plus généralement les amateurs de la saga et de l'histoire en général) ont publié leurs analyses sur les liens qui existent entre le monde fictionnel de Martin et la réalité historique. Deux des youtubeurs que nous avons mentionné précédemment ont consacré des vidéos à ce sujet. Le créateur de la chaîne *Youtube* « Nota Bene » a publié neuf vidéos où il enquête sur « l'histoire derrière la fiction ». De la même façon, la créatrice de la chaîne *Youtube* « La Prof » s'est intéressée aux morts de personnages historiques qui ont été reprises dans la saga du Trône de fer. La presse s'est également saisie de la question, comme en témoigne le numéro hors-série du magazine *Historia* des mois d'avril et de mai 2019, sous-titré « *Game of thrones* à la lumière de l'Histoire » (Figure 11).



Figure 11 - Première de couverture du hors-série n°9 du magazine Historia des mois d'avril et de mai 2019 consacré aux liens entre l'histoire et la série télévisé Le trône de fer.

Dans le cadre de ce débat, les historiens font part de leur expertise : ils cherchent à expliquer le pourquoi du comment des emprunts à l'Histoire mais ils cherchent aussi à rétablir le réalisme et la cohérence de ce que l'on voit à l'écran. Ils n'hésitent pas à pointer du doigt la mise en valeur du spectaculaire et de l'esthétisme lors des scènes de batailles, car ils déplorent que la stratégie militaire soit relayée au second rang (Ropert, 2019).

2.2.4 Conclure une liste inachevable

D'autres supports témoignent du regard intrigué que porte la société contemporaine sur le Moyen Âge. Il ne s'agit pas de recenser tous les supports de manière exhaustive, mais de simplement donner un aperçu sur la richesse et la diversité dont font preuve certains d'entre eux dès lors qu'il est question du Moyen Âge.

Le jeu vidéo

Alors que les débats font rage sur le fait de savoir si le jeu vidéo constitue bel et bien un art à part entière, il n'en demeure pas moins que le jeu vidéo est de plus en plus investi par la communauté universitaire et notamment par ses jeunes chercheurs qui ont grandi avec ce nouveau média. Chaque jeu vidéo porte en lui des représentations qu'il exprime au joueur (Rueff, 2008). En allant plus loin encore, on pourrait même dire que le jeu vidéo est devenu une porte d'entrée pour comprendre les rapports que nous entretenons avec l'histoire (Martin et Turcot, 2015). Or, le Moyen Âge a été largement investi par ce média : le site « *Historia Games*⁴⁸ » recense 215 jeux qui traitent effectivement du Moyen Âge (Figure 12).

⁴⁸ Le site est tenu par une communauté virtuelle rassemblée autour de leur goût pour le jeu vidéo et l'histoire.


À PROPOS DU SITE | TIMELINE | CONTACT | MEMBRES | NOS PARTENAIRES

HISTORIAGAMES

Le site sur les jeux vidéo historiques et l'Histoire

Google Recherche personnalisée

Actualité | Chroniques | Jeux vidéo | Histoire | Tests et aperçus | Groupe Steam | Nos partenaires | Nous suivre



MOYEN ÂGE

Résumé | **Jeux vidéo** | Batailles | Chroniques | Actus | Let's Play

TITRE	GENRE	EDITEUR	DÉVELOPPEUR	ANNÉE	SUPPORT
10 Crowns	stratégie	Starbreeze Publishing	Mohawk Games	2019	Windows
1066	stratégie	Channel Four Television	Preloaded	2009	Navigateur internet
A Plague Tale : Innocence	aventure	Focus Home Interactive	Asobo Studio	2019	Windows, PS4, Xbox One
Age of Chivalry	action	Team Chivalry	Team Chivalry	2007	Windows
Age of Conquest	stratégie	Noble Master Games	Noble Master Games	2016	Windows, MAC, Linux
					Windows, PS2, Nintendo
The Settlers V : Legends Expansion Disc	stratégie	Ubisoft	Blue Byte Software	2006	Windows
The Settlers VI : Bâtisseurs d'Empire	stratégie	Ubisoft	Blue Byte Software	2007	Windows
The Settlers VI : Le Royaume de l'Est	stratégie	Ubisoft	Blue Byte Software	2008	Windows
Total War : ARENA	stratégie	SEGA, Wargaming	The Creative Assembly	2017	Windows
Total War : Attila - Age of Charlemagne	stratégie	SEGA	The Creative Assembly	2015	Windows, MAC, Linux
Total War : Shogun 2 - The Rise of the Samurai	stratégie	SEGA	The Creative Assembly	2011	Windows
Total War Saga : Thrones of Britannia	stratégie	SEGA	The Creative Assembly	2018	Windows
Tribal Wars	stratégie	InnoGames	InnoGames	2009	Navigateur internet
Tribal Wars 2	stratégie	InnoGames	InnoGames	2014	Navigateur internet
Veil of Crows	stratégie	Kerry Fawdray	Kerry Fawdray	2017	Windows
Vikings	aventure	France Télécom Multimédia	Index+	1998	Windows, MAC
Vikings : The Strategy of Ultimate Conquest	stratégie	GT Interactive Software	Random Games	1996	Windows, MAC
War of the Roses	action	Paradox Interactive	Fatshark	2012	Windows
War of the Vikings	action	Paradox Interactive	Fatshark	2014	Windows
Warriors of Vihvatikka	jeu de rôle	Back To Basics Gaming	RPG Vidéo	2016	Windows
Wars & Warriors : Jeanne D'Arc	action	Nobilis	Enlight Software	2004	Windows
Wartile	stratégie	Deck13, WhisperGames	Playwood Project	2018	Windows
XIII Century : Blood of Europe	stratégie	1C Company	Unicorn Games Studio	2009	Windows
XIII Century : Death or Glory	stratégie	1C Company	Unicorn Games Studio	2008	Windows

Cette période compte actuellement **215** jeux.

Figure 12 - Les deux figures précédentes : Captures d'écran du site internet « Historia Games » présentant la liste alphabétique des jeux correspondants à la période du Moyen Âge. Illustrée par la tapisserie de Bayeux.

La création des jeux vidéo s'inscrit dans une démarche à la fois artistique et commerciale. Les créateurs sont eux-mêmes empreints d'une certaine vision de l'histoire, vision qu'ils entendent bien délivrer au public. Autrement dit, ils ont une certaine vision de l'époque qu'ils étudient et savent ce qu'attend le public d'un jeu vidéo qui aborderait le Moyen Âge. Si bien que l'incarnation du passé dans leur jeu vidéo oscillera constamment entre l'« artistique » et le « commercial ».

Les jeux vidéo constituent aujourd'hui des médiums puissants et efficaces : les images qu'ils dépeignent favorisent l'apprentissage. L'image du Moyen Âge y est généralement assez sombre. La violence, la pauvreté sont très largement présentes. Le médiéval s'incarne dans les

décors (châteaux, donjons, forêts), les costumes (armures « de chevalier »), les armes (épées, lances, fléaux) et même parfois dans un contexte de technicité et de technologie pré-moderne voire préindustriel (utilisation du feu, déplacements à cheval). La figure du guerrier en armure muni de son épée occupe une place très importante dans le monde du jeu vidéo. On peut l'observer à travers les archétypes des personnages de jeu vidéo : le guerrier figure quasiment toujours aux côtés du mage et du voleur. La majorité des jeux empruntent librement des éléments à l'histoire et à la *fantasy* pour constituer leurs univers. D'autres s'accordent à créer une histoire qui soit la plus plausible et la plus réaliste possible : ils cherchent à reconstituer un contexte historique précis et cohérent en termes d'ambiance et de scénario. A l'instar des praticiens de l'histoire vivante, aucune production ne se targue d'être absolument fidèle à l'histoire. Même les concepteurs du jeu vidéo *Kingdom Come : Deliverance*⁴⁹ qui se veut le plus exigeant en matière d'historicité, reconnaissent que tous les éléments nécessaires à la création d'un environnement pour un jeu vidéo ne sont pas forcément connus par les sciences historiques (comme la couleur des charpentes par exemple). Dès lors, il est impossible de ne pas trahir la véracité historique.

A titre d'exemple, le jeu vidéo *A Plague Tale : Innocence*⁵⁰ sorti le 14 mai 2019 met en scène l'aventure de deux enfants qui évoluent à travers le « Royaume de France » du XIV^e siècle ravagé par la Guerre de cent ans, la peste noire et l'Inquisition. On y retrouve beaucoup d'éléments attribués au Moyen Âge : les armes (l'épée, la fronde, la lance), l'organisation sociale (nobles, domestiques, paysans, artisans, soldats, clercs), une forte présence de l'Eglise à travers les bâtiments religieux et l'Inquisition incarnée par un clerc assoiffé de pouvoir et de violents hommes de main (Figure 13). La guerre et la famine sont omniprésentes. La peste ravage les corps des infectés, les cadavres jonchent les villes et des vagues de rats grouillent. Le Moyen Âge y est tantôt sombre et violent, tantôt lumineux et luxuriant.

⁴⁹ Développé par Warhorse Studios et édité par Warhorse Studios et Deep Silver en 2018.

⁵⁰ Le jeu a été développé par Asobo Studio et édité par Focus Home Interactive en 2019.



Figure 13 - Vitalis le maître de l’Inquisition et seigneur Nicholas son bras armé. Capture d’écran du jeu vidéo *A Plague’s Tale : Innocence*.

Si les travaux se multiplient autour du jeu vidéo (on parle aujourd’hui de « *game studies* » (Rueff, 2008)), c’est parce que ce support s’est durablement et profondément ancré dans les usages des dernières générations. Par conséquent, la vision que les joueurs se font du passé est en partie le fruit de ce qu’un jeu vidéo leur a préalablement montré.

La musique metal

Bien que diverses pratiques musicales contemporaines se soient réappropriées l’ambiance et le style du Moyen Âge, un genre musical se démarque particulièrement des autres et ce, pour son goût prononcé pour l’histoire : il s’agit du metal.

Le terme de « metal » désigne une multitude de genres et de sous-genres musicaux dont les racines plongent à la fin des années 1960. Le metal appartient à la même famille musicale que le rock ou le hard rock.

Autour du metal gravitent des notions telles que celles des conditions sociales, esthétiques, géographiques, médiatiques, économiques et culturelles. Pour tenter de définir ce qu’est réellement le métal, il conviendrait tout d’abord de dire qu’il s’agit d’une : « catégorie construite au cours des activités d’un ensemble complexe » (Chapoulie, 1985 : 16), « d’acteurs et d’objets qui se déclinent sous la forme de scènes et qui composent le monde du

metal _ » (Guibert et Hein, 2006). Bien que le métal se soit construit autour de sous-genres disparates, il est possible toutefois de trouver au sein du genre metal un ensemble cohérent : le metal est considéré comme un style musical plus brutal que les autres, plus énergique. Le mode mineur est souvent adopté, ce qui donne à l'écoute une connotation obscure. Le « pogo⁵¹ » et le « *handbanging*⁵² » sont autant de pratiques propres au metal qui bouleversent et réinventent les rapports au corps et qui troublent les perceptions (Mombelet 2005).

On associe au metal un style vestimentaire particulier, tel est l'exemple des tee-shirts illustrés par l'imprimé d'une pochette d'album d'un groupe de musique. On peut aussi prendre comme exemple le port des cheveux longs.

Le metal est un genre musical où la dimension identitaire est très forte. Le metal apprécie particulièrement les thématiques culturelles (les références à l'histoire, aux mythologies, à la littérature). Il apprécie aussi des thèmes plus « traditionnels » tels que: la mort, la guerre, le chaos, l'ésotérisme, le mysticisme, la religion et la magie (Bénard-Goutouly, 2015). Si bien que les « *metalheads* » entretiennent un rapport à l'histoire et à la mort très particulier (Charbonnier, 2017). Ils se sont notamment largement réappropriés la figure du viking : habitant des terres de l'Europe du Nord entre les VIII^e et XI^e siècles), ou bien encore celle du pirate (tel est l'exemple de « Alestorm » qui est un groupe de « pirate metal »).

Depuis les années 1950, la culture populaire a fait du viking un guerrier courageux. Orné d'un casque à cornes, le viking se déplace sur un drakkar. Cette apparence du viking a été déconstruite par les historiens (Bénard-Goutouly, 2015 ; Boyer, 2018) mais elle s'est imposée comme l'un des archétypes de la culture populaire (Figure 14). La série télévisée *Vikings* produite et diffusée entre les années 2013 et 2019 présente elle aussi des hommes dénués de peur, notamment à l'égard de la mort. C'est bien cette figure idéalisée d'un homme « sans peurs et sans reproches » que l'on retrouve dans la musique metal (Bénard-Goutouly, 2015).

⁵¹ Le pogo se pratique lors des concerts. Les spectateurs situés devant la scène commencent à se foncer littéralement les uns sur les autres. Cela peut se dérouler à l'initiative de l'artiste sur scène qui divise la foule en deux groupes qui vont se rentrer dedans à son commandement. Ou bien la foule le fera de façon spontanée, à l'occasion d'une chanson particulière ou dès lors qu'un premier spectateur lance le mouvement. C'est à la fois très éprouvant et très libérateur. Une règle implicite veut que dès qu'un spectateur tombe, ceux qui l'entourent le protègent de leur bras, tandis que le pogo continue autour. Le fait de se pousser n'est pas un acte de violence mais un acte de complicité, de cohésion charnelle.

⁵² Le *headbanging*, littéralement le « secouement de tête » consiste à faire bouger sa tête, le cou voire le haut de son corps au rythme de la musique. L'effet visuel sera amplifié si la personne porte les cheveux longs. Il est pratiqué par ceux qui jouent de la musique mais surtout par ceux qui l'écoutent. Le *handbanging* est à la fois un moyen de s'imprégner de la musique et un moyen de danser.

Le « viking metal » ou « *pagan* metal » (metal « païen »), tire son appellation de l'imaginaire qu'il produit et non pas de son style musical (Figure 15). Cet imaginaire est en totale adéquation avec l'idée somme toute contemporaine que l'on se fait de la figure du viking. Les groupes de musique metal mettent en scènes dans leurs clips des assauts, des mises à sac de lieux de culte chrétiens *etc.* Il s'agit pour les « métalleux » de trouver des modèles à suivre et de se doter d'ancêtres prestigieux (Bénard-Goutouly, 2015). Contre la figure de la modernité se dresse celle du viking qui devient le fer de lance de la contre-culture « métalleuse » :

« Plus qu'une réalité historique, les groupes de viking metal cherchent apparemment à transmettre une vision « romantique », idéalisée d'une période du passé, dans une optique double de critique de la société moderne et de promotion de leur culture [...]. Ce sont respectivement une vision positive de la tradition et une vision pessimiste de la modernité qui inspirent aux groupes de [pagan/viking] metal leur positionnement lyrique, visuel et musical » (Bénard-Goutouly, 2015 : 93).

Les groupes de viking metal véhiculent l'idée que le contexte contemporain ne permet pas à l'être humain de s'épanouir. C'est pour cela qu'ils aspirent à des temps plus reculés, où le respect de la nature et des ancêtres étaient de rigueur. Le présent est décrit comme brutal et aliénant, les « métalleux » trouvent du réconfort dans un passé mythifié. Cependant et à l'instar des reconstituteurs: « aussi passionnés par la mythologie nordique et nostalgiques de valeurs perdues soient-ils, les musiciens d'Amon Amarth⁵³ (Figure 16. Pochettes des albums *Surtur Rising* (2011) et *Jomsviking* (2016) du groupe Amon Amarth Metal Blade Records., par exemple, l'affirment clairement : « Nous sommes des gens modernes » » (Bénard-Goutouly, 2015 : 97).

⁵³ Amon Amarth est un groupe de metal suédois. Bien qu'il rejette l'appellation de « metal viking », je me permets de les citer en raison de leurs nombreux emprunts à l'histoire et à la mythologie scandinave. Leur nom est tiré de l'univers de Tolkien et signifie « Montagne du Destin ».



Figure 14. Planche extraite de l'album de bande dessinée « Astérix et les Normands » de René Goscinny et Albert Uderzo (1966) éd. Dargaud.



Figure 15. (De gauche à droite) Pochettes du groupe de metal Ensiferum de l'album *Iron* (2004) et de l'EP *Dragon heads* (2006) Spinefarm Records.



Figure 16. Pochettes des albums *Surtur Rising* (2011) et *Jomsviking* (2016) du groupe Amon Amarth Metal Blade Records.

2.3 Conclusion

Le Moyen Âge est devenu une catégorie esthétique et dramatique dont l'exotisme procure un dépaysement certain par rapport au monde contemporain. Une part des amateurs du Moyen Âge cherche à rejoindre l'approche des historiens. Les reconstituteurs historiques, ainsi que certains cinéastes et certains développeurs de jeux vidéo tentent de reconstruire le passé.

Lorsqu'on aborde le Moyen Âge en tant que « passé sans histoire », le potentiel de création de mondes possibles semble infini. Aussi, la *fantasy* fait figure de cas d'école car elle constitue un terreau fertile au développement de l'imaginaire médiéval. Elle permet d'unir les individus autour d'un seul et même cadre de référence. Fondée par des médiévistes, la *fantasy* n'a cessé depuis lors d'être abreuvée par les « syncrétismes contemporains », c'est-à-dire par le mélange des différents univers qui se sont inspirés du monde médiéval (Besson, 2015).

Des figures historiques comme celles de Jeanne d'Arc, de Robin des Bois et du roi Arthur, témoignent de l'évolution des rapports que l'on entretient avec le Moyen Âge dans le sens où chaque génération crée sa propre Jeanne d'Arc, son propre Robin des Bois *etc.* Les incarnations du Moyen Âge dépendent donc nécessairement du contexte dont elles émanent.

Enfin, il est possible de trouver dans le passé des modèles à suivre. A ce titre, le chevalier dans la *fantasy* mais aussi dans le cinéma historique, est un personnage archétypal difficilement évitable et infiniment inspirant.

Le passé est aussi susceptible de fournir une histoire à laquelle s'identifier.

Le viking est un modèle pour une certaine partie de la scène metal, cette dernière trace une filiation entre le monde nordique et le sien. Si bien que certains "métalleux" et reconstituteurs historiques voient le passé comme un trésor à chérir, à promouvoir et à partager.