



HAL
open science

Réinventer les Moyens Âges. Analyse des manières de se représenter et de recréer le Moyen Âge aujourd'hui

Lélia Parkes

► **To cite this version:**

Lélia Parkes. Réinventer les Moyens Âges. Analyse des manières de se représenter et de recréer le Moyen Âge aujourd'hui. Anthropologie sociale et ethnologie. 2019. dumas-02299898

HAL Id: dumas-02299898

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02299898v1>

Submitted on 28 Sep 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



UFR ALLSH, département d'anthropologie

Réinventer les Moyens Âges

Analyse des manières de se représenter et de recréer le

Moyen Âge aujourd'hui

Master 1 d'anthropologie sociale et culturelle

Spécialité patrimoine culturel immatériel et muséographie

Présenté par Lélia Parkes

Sous la direction de Laurent-Sébastien Fournier

Année universitaire 2018-2019

Réinventer les Moyens Âges. Analyse des manières de se représenter et de recréer le Moyen Âges aujourd'hui.

Aix-Marseille Université, UFR ALLSH, Département d'anthropologie

Master 1 anthropologie sociale et culturelle, spécialité patrimoine

Présenté par Lélia Parkes

Sous la direction de Laurent-Sébastien Fournier

Année universitaire 2018-2019

Remerciements

Je tiens à remercier Loris, mon amoureux et allié dans la vie, pour son soutien sans failles et pour ses précieuses relectures.

Je remercie aussi M. Laurent-Sébastien Fournier, pour avoir accepté de diriger mon mémoire avec une bienveillance à toute épreuve.

Je remercie Lauren et Jean-Marc mes supers copains anthropologues pour m'avoir lu et relu.

Et enfin je remercie Constance, Salomé, Graciane, Cécile, Delphine et ma chère mère, dont les compagnies étaient toujours délicieuses entre deux visites à la bibliothèque.

« En réalité le Moyen Âge n'existe pas.
Cette période de mille ans [...] est une véritable
invention, une pure fiction » (Amalvi, 2016).

“All we have to decide is what to do with the time that is given to us.

- Gandalf le Gris dans *Le Seigneur des Anneaux* (Tolkien, 1954).”

Table des matières

Introduction	1
1. Un sujet de discordance qui suscite l'intérêt	1
2. Historique de l'objet et état de l'art.....	2
3. Présentation du corpus	4
4. Approche et définitions	5
5. Problématique générale et hypothèses	9
6. Annonce de plan.....	9
Chapitre 1 – Reconstruire le Moyen Âge.....	11
1.1 Rétrospective de l'histoire du Moyen Âge	11
1.1.1 La périodisation de l'Histoire.....	11
1.1.2 Le Moyen Âge, période sombre et grossière.....	14
1.1.3 Le Moyen Âge réhabilité.....	18
1.2 Démythifier le Moyen Âge, le travail de la vulgarisation	23
1.2.1 Le travail de vulgarisation.....	24
1.2.2 Par les historiens.....	25
1.2.3 Mettre en scène l'histoire à la télévision, le cas de l'émission <i>Secrets d'Histoire</i> 28	
1.2.4 <i>Youtube</i> , un nouvel outil de diffusion de savoirs	33
1.3 Conclusion.....	38
Chapitre 2 –Imaginer les Moyens Âges	39
2.1 Quel(s) Moyen(s) Âge(s) ?.....	39
2.1.1 Au-delà de la « période historique »	39
2.1.2 L'observateur face aux vestiges : le médiéviste et le médiévaliste.....	40
2.1.3 Jouer et reconstituer : deux approches pas si proches	42
2.2 S'inspirer pour créer	52

2.2.1	Les légendes arthuriennes : la chevauchée d'un mythe à travers le temps	52
2.2.2	La <i>fantasy</i>	56
2.2.3	Le Moyen Âge, star du cinéma	61
2.2.4	Conclure une liste inachevable.....	67
2.3	Conclusion.....	75
	Conclusion.....	77
	Références bibliographiques	79

Table des illustrations

- Figure 1. Le jeu « BingoBern » dédié à l'épisode de *Secrets d'Histoire* sur Aliénor d'Aquitaine. Publié le 4 août 2017 sur le réseau social « Twitter » <https://twitter.com/hashtag/bingobern?lang=fr> (consulté le 27/03/19). 31
- Figure 2. Le jeu « BingoBern » dédié à l'épisode de *Secrets d'Histoire* sur Marie de Médicis. Publié le 19 juillet 2018 sur le réseau social « Twitter » <https://twitter.com/hashtag/bingobern?lang=fr> et consulté le 27/03/19. 31
- Figure 3. Onglet « Vidéos » de la chaîne *Youtube* « Nota Bene ». <https://www.youtube.com/user/notabenemovies/videos> consulté le 09/04/19 37
- Figure 4. Compilation des vidéos de la chaîne « Nota Bene » dédiées au Moyen Âge. <https://www.youtube.com/playlist?list=PLgLm3t2YjNL0CRgNUD1Qv1vk0V95Osr3k> consulté le 11/04/19. 37
- 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). 46
- 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). 47
- Figure 7 - Couverture de l'édition deluxe du DC Comics « Camelot 3000 » et affiche du film *Le Roi Arthur* (2004) de Antoine Fuqua. 54
- 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). 55
- 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) : Bleuette Bernon mais aussi George Méliès lui-même (Jeanne D'arc, G. Méliès (réel.), 1900), Géraldine Farra (*Joan the woman*, C.B.DeMille (réel), 1917), Ingrid Bergman (*Joan of Arc*, V.Fleming (réel.), 1948), Milla Jovovich (Jeanne d'Arc, L.Besson (réel.), 1999), Clémence Poésy (Jeanne captive, J.Ramos (réel.), 2011) et Lise

Leplat Prudhomme (Jeanne, B.Dumont (réal), 2019 après Jeannette, l'enfance de Jeanne d'Arc, B.Dumont (réal), 2017).....	62
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 (<i>Robin Hood</i> , A.Dwan (réal.), 1922), Errol Flynn (<i>The adventures of Robin Hood</i> , M. Curtis et K.Reynolds (réal.), 1938), Kevin Cosner (<i>Robin Hood : Prince of thieves</i> , K.Reynolds (réal.), 1991), Russel Crowe (<i>Robin Hood</i> , Ridley Scott (réal.), 2010) et Taron Egerton (<i>Robin Hood</i> , O.Bathurst (réal.), 2018).....	63
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.	67
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.....	69
Figure 13 - Vitalis le maître de l'Inquisition et seigneur Nicholas son bras armé. Capture d'écran du jeu vidéo <i>A Plague's Tale : Innocence</i>	71
Figure 14. Planche extraite de l'album de bande dessinée « <i>Astérix et les Normands</i> » de René Goscinny et Albert Uderzo (1966) éd. Dargaud.	74
Figure 15. (De gauche à droite) Pochettes du groupe de metal Ensiferum de l'album <i>Iron</i> (2004) et de l'EP <i>Dragon heads</i> (2006) Spinefarm Records.	74
Figure 16. Pochettes des albums <i>Surtur Rising</i> (2011) et <i>Jomsviking</i> (2016) du groupe Amon Amarth Metal Blade Records.....	75

Introduction

1. Un sujet de discordance qui suscite l'intérêt

Pour désigner le Moyen Âge, les anglophones utilisent le terme de « *Middle Ages* » au pluriel. En effet, les anglophones estiment que le singulier n'est pas assez pertinent, qu'il n'arrive pas à rendre compte de la complexité de plus de mille ans d'histoire.

De la même façon, le Moyen Âge que je concevais était dual au début de mes recherches.

Tout d'abord, je me suis intéressée au Moyen Âge historique, c'est-à-dire celui que l'on fait commencer en 476 apr. J.-C. et finir en 1492 apr. J.-C. . Je ne l'ai longtemps qu'effleuré, celui-ci ne constituant qu'une part minime des enseignements primaires et secondaires. Eprise de curiosité envers cette période oubliée et apparemment mal-aimée, j'ai décidé de suivre des enseignements d'histoire, d'histoire de l'art et d'archéologie dès l'enseignement supérieur. Ces enseignements m'ont initié non seulement aux multiples dynasties, mouvements artistiques et organisations sociales du Moyen Âge, mais aussi aux approches et aux méthodes propres aux sciences historiques. Les travaux de vulgarisation scientifique présents dans les bibliothèques et sur internet ont également été de précieux médias qui m'ont permis d'accéder plus aisément aux savoirs historiques qui concernent le monde médiéval.

Après m'être intéressée au Moyen Âge historique, je me suis alors intéressée au Moyen Âge de la culture populaire. Il s'agit de celui auquel j'ai été initiée pendant mon enfance par des œuvres enfantines comme le dessin animé *Merlin l'enchanteur* ou la bande-dessinée *Angelot du Lac* et que j'ai continué de côtoyer avec mes lectures (et relectures) du *Seigneur des anneaux* et le visionnage de la série télévisée *Game of thrones*.

Au fil du temps, j'ai commencé à observer qu'autour de cet intérêt pour le Moyen Âge, il existait d'importantes communautés rassemblées autour de produits de la culture populaire. C'est finalement lors de l'édition 2018 du festival « Les Historiques », où les reconstitutions historiques côtoyaient les combats de béhourd¹, que j'ai senti l'engouement des participants pour l'Histoire, que j'ai perçu leur créativité et leur cohésion. Leur passion pour ce monde a

¹ Le béhourd est un sport de combat régi par des règles et par un arbitre, impliquant l'utilisation d'armes et d'armures semblables à celles du Moyen Âge.

éveillé la mienne. Animée par un désir identitaire d'intégrer leur groupe, et celui de comprendre leur univers au prisme de l'anthropologie, j'ai commencé à m'intéresser aux rapports qu'entretient la société française contemporaine avec le passé.

Aussi, par ce travail, j'ai voulu marcher dans le sillage du sentier que d'autres ont arpenté avant moi, mais à ma façon. Tout comme mes prédécesseurs, j'ai voulu apporter ma pierre à l'édifice de la reconstruction historique et faire fi de la déconstruction, car ce qui m'a poussé à vouloir étudier cette période, c'est avant tout le souhait que j'avais de restituer sa clarté au Moyen Âge obscur.

2. Historique de l'objet et état de l'art

Le Moyen Âge est inextricablement attaché aux sciences historiques. Pour celles-ci, le passé se matérialise au travers d'objets délaissés telles que les sources écrites. Concernant la période du Moyen Âge, il s'agit essentiellement des chartes, des chroniques, des canons de conciles, des sermons, des listes d'*exempla*, des autobiographies, des vies des saints, des testaments, des inventaires, des baux, des contrats, des livres de recette, des recueils de secrets techniques, des ordonnances royales *etc.* Les fouilles menées par l'archéologie apportent également énormément d'informations sur l'histoire médiévale (Brunel et Lalou, 1990).

Les analyses sont thématiques, les historiens étudient le Moyen Âge en se penchant sur la politique, la religion, la société, l'économie, la guerre, les sciences, les techniques, les arts, la vie quotidienne *etc.* Ils découpent la chronologie du Moyen Âge en parties (les temps « barbares », l'ordre carolingien, les croisades *etc.*) afin de se consacrer à l'étude approfondie de l'une, ou de plusieurs d'entre-elles. Bien que l'expression « Moyen Âge » n'a de pertinence qu'en Occident, les ouvrages généraux d'histoire médiévale tendent de plus en plus à intégrer l'histoire de territoires extra-occidentaux (Asie, Afrique, Amériques).

Les études en littérature s'intéressent également à la période du Moyen Âge. En effet, c'est à cette époque que naissent et/ou fleurissent de nombreux genres littéraires : la chanson de geste, le roman, la prose, la chronique, la poésie, la fable *etc.* La littérature s'est également intéressée aux survivances et aux réinventions de cette littérature médiévale dans la littérature contemporaine comme en témoignent les ouvrages *L'image du Moyen Âge dans la littérature*

française de la Renaissance au XX^e siècle (1982) et *La Trace médiévale et les écrivains aujourd'hui* (2000).

Effectivement, la littérature a été l'une des premières disciplines à s'être intéressée à la réception du Moyen Âge dans les sociétés contemporaines. Le champ d'étude s'est par la suite étendu au-delà de la littérature. Rassemblés autour de la nouvelle notion de « médiévalisme », les colloques, les séminaires et les publications se sont multipliés. L'expression « médiévalisme » part du principe qu'une période est effectivement l'objet d'une attribution chronologique, mais qu'elle est aussi une image issue de l'idéologie et de l'imaginaire. Le médiévalisme entend alors rendre compte de la richesse de « la réception, l'interprétation ou [de] la récréation du Moyen Âge européen dans les cultures post-médiévales » (D'Arcens, 2014). Les noms des colloques, des séminaires et des ouvrages² dédiés au médiévalisme témoignent de son idée fondatrice : le Moyen Âge n'est pas seulement une chose du passé, il s'incarne à travers des manifestations contemporaines qu'il est possible d'étudier (Ferré, 2010).

Au-delà de la perspective évolutionniste du début du XX^e siècle, qui voyait le Moyen Âge comme un état barbare (enfantin), intermédiaire entre l'état sauvage (animal) et civilisé (adulte), l'anthropologie en est venue à s'intéresser au Moyen Âge à son tour et a pu délivrer par la suite ses propres notions sur le sujet. Cependant, force est de constater que l'intérêt de la discipline pour le Moyen Âge est moindre par rapport à l'intérêt qu'elle porte pour l'Antiquité gréco-romaine et les explorations des XVI^e-XVIII^e siècles. Elle s'y est cependant penchée au prisme de la parenté et de la religion. L'anthropologie structurale a, par exemple, étudié le christianisme du Moyen Âge en tant que fondation du christianisme actuel. Les liens entre anthropologie et Moyen Âge se manifestent par les liens plus généraux qu'entretiennent l'anthropologie et l'histoire. A compter de la fondation de l'Ecole des Annales en 1929 par Marc Bloch (1886-1944) et Lucien Febvre (1878-1956), des historiens ont commencé à s'inspirer de l'anthropologie dans la constitution de leurs problématiques, de leurs objets et de leurs méthodes. Pour parler de ce renouveau interdisciplinaire, on parle d'« anthropologie historique³ ». Les fondateurs de cette nouvelle approche affichent une volonté de donner la parole aux « autres » c'est-à-dire aux marginaux et à la culture populaire.

² A titre d'exemples, il est possible de citer « Tolkien aujourd'hui » (2008), « Le merveilleux médiéval aujourd'hui » (2006), « le Moyen Âge contemporain » (2004-2006) etc.

³ D'après l'expression de Jacques Le Goff dans *La Nouvelle Histoire* (1978) qui formalise pour la première fois la notion d'anthropologie historique.

En 1977, Jacques Le Goff définit l'« anthropologie historique de l'Occident médiéval » comme « une histoire autre que celle des classes dirigeantes blanches et plus lente et profonde que celle des événements ». Le terme d'anthropologie est retenu parce qu'il est « susceptible de s'appliquer aux hommes de toutes les cultures » et le Moyen Âge « dans ses habitudes journalières, ses croyances, ses comportements, ses mentalités », détient une valeur certaine pour ce qu'il « a créé d'essentiel dans nos structures sociales et mentales » (Le Goff, 1999 : 319).

Somme toute, il semble que le regard anthropologique ait davantage enrichi l'histoire que l'histoire n'ait enrichi l'anthropologie.

3. Présentation du corpus

Mes recherches portent essentiellement sur des sources écrites produites par les champs de l'anthropologie, de la sociologie, de l'histoire et de la littérature. J'ai privilégié les sources récentes y compris pour les ouvrages qui traitent du Moyen Âge historique, de la Renaissance du XVI^e siècle et du Romantisme du XIX^e siècle.

Etant donné que ce sont les reconstitutions historiques qui ont motivé l'élaboration de ce mémoire, j'ai commencé mes lectures par la thèse passionnante soutenue par Audrey Tuillon Démesy sur l'histoire vivante médiévale (Tuillon-Démesy, 2011). En commençant par piocher dans sa bibliographie, j'ai continué d'explorer et d'étudier les différentes formes de liens qui existent entre les sociétés et le passé. Il m'est apparu le besoin patent d'être informée sur le passé auquel j'avais choisi de m'intéresser.

Dans cette perspective, j'ai consulté des ouvrages généraux sur l'histoire du Moyen Âge (Duthoit, 2010 ; Eco, 2016 ; Le Goff et Nora, 2011 ; Le Goff, 2014) ainsi que des travaux de vulgarisation scientifique (Brouquet, 2018 ; Morsel, 2007, Pernoud, 1979 ; Verdon, 2013 ; Verdon, 2014 ; Weill-Parot et Sales, 2017). Tous ces travaux m'ont permis d'approfondir les connaissances que j'avais sur le Moyen Âge ainsi que d'identifier ses spécificités par rapport à d'autres périodes de l'Histoire.

Par la suite, je me suis penchée sur les différents points de vue que l'on porte sur le Moyen Âge au cours des siècles. Pour ce faire, je me suis consacrée aux ouvrages traitant de l'approche du Moyen Âge par les philosophes de la Renaissance, par les philosophes du siècle

des Lumières (Amalvi, 2002 ; Detienne, 2005 ; Febvre, 1993 ; Gusdorf, 2011), ainsi que par les romantiques (Amalvi, 2016 ; Durand-Le Guern , Ponnau, 2001).

Une part importante de mes recherches est consacrée à l'étude d'œuvres et de pratiques touchant au médiévalisme. A ce titre, je m'intéresse au Moyen Âge en tant qu'image issue de l'imaginaire fournis par la *fantasy* présente dans l'œuvre de l'écrivain et érudit J.R.R. Tolkien (1892-1973) (Besson, 2007 et 2017 ; Besson et White-Le Goff, 2007 ; Blanc, 2015 et 2017 ; Burle-Errecade et Naudet, 2010 ; Day, 1996 ; Devaux, 2011 ; Ferré, 2010 ; Honegger, 2010 ; Naudet, 2016 ; Lachet, 1997 ; Leonard, 2007 ; Tritter, 2001). De la même façon, je me suis penchée sur le Moyen Âge au cinéma et dans le jeu vidéo (Amy de la Brétèque et Véray, 2015 ; Dragomirescu, 2010 ; Rueff, 2008). Je me suis également intéressée à la musique « metal » et à la vision qu'adopte ce genre de musique sur le Moyen Âge (Bénard, 2008 ; Charbonnier, 2017 ; Guibert et Hein, 2006, Mombelet, 2005). En fin de compte, ces éléments appartiennent tous à la « culture populaire ».

Par « culture populaire », j'entends les formes d'expression artistique, littéraire, cinématographique, vidéo ludique, musicale qui sont appréciées par le plus grand nombre. La culture populaire s'oppose donc à la culture élitiste (partagée exclusivement par une minorité).

Une partie de mon travail repose aussi sur l'enquête que j'ai mené sur des supports audiovisuels et numériques (films, vidéos *Youtube*, émissions d'histoire, clips vidéo, articles de presse).

Pour finir, la consultation de travaux d'anthropologie et de sociologie ont pourvu ma réflexion de précieux outils analytiques (Bartholeyns, 2010 ; Crivello, 2000 ; Heinich, 2009, Hennion, 2009 ; Hobsbawn et Ranger, 1987 ; Leroi-Gourhan, 1965 ; Tuailon-Démesy, 2014).

4. Approche et définitions

Dans ce mémoire, je m'attacherai à concevoir les disciplines historiques comme une approche du passé parmi d'autres. Je choisirais de me consacrer tout particulièrement aux productions issues de la culture populaire.

La notion de « culture populaire » est délicate à théoriser puisqu'elle désigne par définition un très large spectre d'objets matériels et immatériels, allant de la figurine de la *Guerre des Etoiles* à la pratique de la planche à roulette. Plutôt que de la définir par ce qu'elle est, il peut être plus aisé de la définir par ce qu'elle n'est pas, à savoir une culture transmise « par le haut » (c'est-à-dire par des élites scientifiques et artistiques). La culture populaire émanerait donc du « peuple » (du latin *populus*) qui en serait à la fois le créateur et le diffuseur.

Par cette étude, je tenterai plutôt de pallier le flou de la notion de « culture populaire » en procédant à des études de cas qui sont, quant à elles, bien concrètes. C'est parce que je suis moi-même éprise de cette culture populaire que j'ai pu procéder à une sélection de pratiques qui privilégiaient l'étude du Moyen Âge (Favret-Saada, 1990). Je me définis moi-même comme une amatrice d'histoire et de *fantasy* et c'est bien ce « goût pour le Moyen Âge » qui m'a conduite à mener cette étude (Amalvi, 2002). Certes, cette familiarité avec le Moyen Âge peut m'être reprochée, j'ai su toutefois faire de cette proximité une force à même de me permettre de me saisir de ces univers, puisque je possédais déjà une partie des références. Finalement, le partage de références communes est peut être ce qui définit le plus simplement la culture populaire.

Aborder le Moyen Âge tel qu'il apparaît dans la culture populaire me permet de ne pas être gênée par la présence d'anachronismes ou d'inexactitudes historiques.

Comme mentionné précédemment, une partie de mes sources relèvent de supports audiovisuels et plus généralement numériques. J'ai par exemple eu recours à la plate-forme de vidéos *Youtube* pour étudier les nouvelles formes de vulgarisation scientifique. J'ai aussi étudié et examiné ce que l'on appelle des *Let's Play*⁴ de jeux vidéo inspirés du Moyen Âge, c'est-à-dire des vidéos de personnes jouant à un jeu vidéo en direct ou en différé dans des émissions amatrices sur internet et qui partagent leur ressenti sur le jeu auquel ils jouent avec un forum en temps réel, une messagerie instantanée qui en anglais se nomme « *chat* ». Je me suis fondée sur les études « ethnographiques du virtuel » lors de la consultation de ces sources numériques.

Les études sur l'ethnographie du virtuel s'intéressent à ce que l'internet révèle sur les relations entre utilisateurs, les interactions, les rites, les croyances (Berry, 2012). Une partie de ces

⁴ Littéralement « Jouons ! » en anglais, ce nouveau mode d'échange autour du jeu vidéo consiste en ce qu'un joueur filme sa partie de jeu vidéo tout en la commentant.

études envisage Internet comme une sorte de miniature, une sorte de fenêtre ouverte sur le monde qui rendrait compte des microcosmes sociaux. Une autre partie de ces études distingue l'ethnographie du virtuel d'une ethnographie classique parce que l'ethnographie du virtuel s'opère derrière un écran, seul et parce qu'elle ne s'intéresse qu'à ce qui est produit en ligne. L'ethnographe s'intéresserait alors à un *persona* (au sens du terme informatique qui désigne le personnage d'un jeu), une sorte d'entité projetée par celui qui écrit derrière l'écran (Mason, 1999).

Cette idée que l'ethnographe n'ait pas accès à l'identité du joueur peut fonctionner dans le cadre d'un jeu en ligne où l'identité du joueur serait « dissimulée » derrière un personnage⁵. Elle ne se révèle pas aussi efficace lorsqu'il s'agit des pages web dédiées à une activité de reconstitution historique. En effet, si les praticiens de reconstitutions historiques créent ces pages web, c'est justement pour rendre visibles leur groupe et leurs pratiques. C'est d'autant plus intéressant qu'il est possible d'y observer ce qu'ils cherchent à montrer et à dire d'eux-mêmes.

Internet demeure toutefois une « interface » entre les utilisateurs, et la communication n'est pas aussi « directe » qu'elle peut l'être lors d'échanges réels. Le rôle de l'ethnographe peut alors consister à recueillir les productions textuelles des utilisateurs pour comprendre ce qui sous-tend ces communications : « Internet est un texte qu'il faut transcrire, l'ethnographe est un traducteur, voire un scribe. » (Berry, 2012 : 38).

Sur Internet comme dans le « monde réel », l'ethnographe se doit de participer et d'apprendre les codes, les lois des indigènes (c'est-à-dire les sociétés étudiées).

dans la longue durée. J'ai cependant choisi jusqu'à présent d'observer plutôt que de participer. Les traces que j'ai pu laisser ne vont pas plus loin que des commentaires, de ce que l'on appelle les « pouces bleus » d'appréciation ou des partages sur les réseaux sociaux de vidéos et d'articles. Je me suis par ailleurs abonnée à des pages *Facebook* d'amateurs du Moyen Âge peu sérieux, dont les publications me renseignent sur l'humour qu'ils partagent et dans une moindre mesure, sur leur conception du Moyen Âge.

⁵ Bien qu'à mon sens, les choix d'un joueur pour tel personnage, telle arme ou telle armure par exemple, sont potentiellement révélateurs des représentations de la personne qui joue « derrière ».

Dorénavant, plutôt que l'expression « praticiens de reconstitution historiques », j'emploierai le terme de « reconstituteurs ». Premièrement, pour des raisons de commodité, deuxièmement, parce qu'il s'agit d'un terme endogène, et enfin pour mettre l'accent sur l'acteur qui reconstitue l'histoire plutôt que sur la reconstitution historique elle-même.

Au-delà des pages *Facebook*, Internet est un outil de communication important pour les reconstituteurs et qu'on ne saurait ignorer. Puisqu'ils habitent souvent loin les uns des autres, les reconstituteurs échangent sur des plateformes de discussions qu'on appelle les forums. Il en existe plusieurs et aucun ne réunit tous les reconstituteurs. Ils sont souvent dédiés à une association ou à un groupe d'associations comme le forum du *Grand Sud médiéval* qui regroupe majoritairement des troupes du sud de la France. Ces forums constituent des terrains d'échanges sur la pratique de la reconstitution historique, sur les événements passés ou futurs. Ils permettent également aux novices de se renseigner sur les différentes activités de cette dernière (Tuailon Demésy, 2011). Bien que je sois au courant de l'existence de ces forums, je prends néanmoins le parti __ ni de les observer, ni d'y participer et ce, pour des raisons éthiques. La publication d'images humoristiques est une chose, les discussions en sont une autre. Dans la perspective d'un terrain anthropologique futur, il serait alors envisageable que je prenne moi-même aux discussions.

Entreprendre une ethnographie du virtuel, c'est prendre le risque de se noyer sous la masse d'informations disponibles. De façon *a priori* paradoxale, une ethnographie menée exclusivement sur un environnement virtuel est vraisemblablement incomplète. Dans le cadre d'un mémoire bibliographique, elle me semble être un préalable nécessaire.

Prendre pour objet le Moyen Âge entraîne l'usage potentiel de toute la terminologie qui lui est attachée. De ce fait, si le terme « moyenâgeux » est employé, ce sera accompagné de toute la connotation négative afférente à une situation « moyenâgeuse » en raison de sa précarité ou de son manque de technicité.

Le terme « médiéviste » est employé par les indigènes soit pour désigner l'historien spécialiste du Moyen Âge soit, dans un sens plus large, pour parler d'un amateur de cette période.

L'« amateur », du latin *amator* « celui qui aime », désigne dans mon mémoire celui qui entretient un goût prononcé pour le Moyen Âge. Souvent, ce goût sera exprimé à travers des recherches personnelles sur l'histoire et/ou par des pratiques collectives.

Le terme « médiéval » touche ce qui est relatif au Moyen Âge.

Finalement le terme « Moyen Âge » désigne autant la période historique qu'un univers ou un passé fantasmé.

5. Problématique générale et hypothèses

En admettant que le rapport que les sociétés entretiennent avec le passé soit conditionné par des jugements et des références qui circulent en leurs seins :

En quoi le passage du Moyen Âge à travers le temps influence-t-il les réinventions contemporaines du monde médiéval ?

Je chercherais à saisir la diversité des réinventions du Moyen Âge, et à m'intéresser aux éléments qui convergent entre ces différentes réinventions.

Le regard anthropologique devrait mettre en lumière les pratiques et les représentations qui donnent toute sa profondeur à la notion de « Moyen Âge » et tout son sens. Ces dernières n'émanent pas du néant, elles sont le fruit d'une longue élaboration. Une étude de cas passés et actuels, pourrait nous renseigner sur les potentielles survivances ainsi que sur les probables innovations des représentations contemporaines du Moyen Âge.

6. Annonce de plan

Si le premier chapitre s'attache à déconstruire la notion de « Moyen Âge » c'est pour que le second chapitre soit à même de le recomposer.

Remettre en question la notion de « Moyen Âge » implique de s'intéresser à la période du Temps que cette notion désigne effectivement mais aussi de revenir à ceux qui l'ont nommée. La suite s'intéressera aux représentations associées au Moyen Âge par les élites des XV^e-XIX^e siècles puis au Moyen Âge tel qu'il est aujourd'hui véhiculé par la vulgarisation scientifique.

Il s'agira ensuite de s'intéresser aux images et aux représentations du monde médiéval tirées de manifestations de la culture populaire. Les pratiques de jeux de rôle grandeur nature et de reconstitutions historiques seront abordées ainsi que les légendes arthuriennes à l'ère contemporaine, le Moyen Âge au cinéma et dans le jeu vidéo ou plus encore dans la musique metal.

Chapitre 1 – Reconstruire le Moyen Âge

1.1 Rétrospective de l'histoire du Moyen Âge

1.1.1 La périodisation de l'Histoire

L'histoire semble continue, à l'image du temps qui en est matière. Pourtant, si l'histoire avait une constante, ce serait celle du changement. Certains historiens estiment d'ailleurs que leur objet d'étude est avant tout le changement social (Morsel, 2007). Depuis longtemps, les spécialistes ont cherché à repérer, à rassembler et à définir ces changements en découpant des sections que l'on a appelé « âges », « époques », ou bien encore « cycles ». Finalement, c'est la définition d'une histoire conçue en tant que suite de « périodes » qui s'est finalement imposée. Le mot « Période » vient du grec *periodos* qui désigne un chemin circulaire. Entre le XIV^e et le XVIII^e siècle, le terme a pris le sens de « laps de temps » ou d'« âge ». C'est au XX^e siècle que fut créée la forme dérivée « périodisation ». Ce terme de « périodisation » rend compte d'une action de découpage du temps en périodes, ainsi que des représentations et des valeurs qui y sont associées. La cellule « période » est alors censée rendre compte d'une société, d'une civilisation, d'une structure politique qui présente une cohérence, des caractéristiques formant une structure qui est limitée dans le temps. Les périodes se font et se défont. Elles se constituent avant d'être remplacées par d'autres lors de mutations plus ou moins longues ou lors d'un changement brusque. « La périodisation est une rationalisation » (Le Goff, 2011), elle facilite et structure non seulement l'approche scientifique mais également nos représentations du passé.

La volonté de périodiser n'apparaît qu'aux XIV^e et XV^e siècles, à la fin de ce qui, justement, aurait défini la première période : le Moyen Âge. Jusque-là, les concepts d'ancien⁶ et de moderne circulaient déjà (ils correspondaient plus ou moins au concept de païen et à celui de chrétien). Que désigne le Moyen Âge? Il désigne avant tout une partie du passé. Les programmes universitaires et scolaires, et par extension la *doxa*⁷, font commencer le Moyen Âge en 476, lors de la chute institutionnelle de l'Empire romain d'Occident et le

⁶ La notion d' « Antiquité » était utilisée par les savants du Moyen Âge pour parler des mondes grecs et romains. Le mot latin *antiquitas* désigne justement ce qui ancien.

⁷ Du grec *doksa* qui signifie « rumeur ». Ici, nous l'employons en tant que sens commun.

développement des royaumes germaniques et le font finir avec la découverte (fortuite) du continent américain par Christophe Colomb, ou encore en 1453 où Constantinople a été prise par les Turcs et où la Guerre de Cent ans s'est achevée. La période couvre dix siècles si bien que le consensus actuel dans le monde scientifique est de diviser le Moyen Âge en trois parties, ce qui permet un peu plus de précision. Il est alors communément admis de distinguer le « Haut » Moyen Âge (V^e-X^e siècle), du Moyen Âge « classique » ou « moyen » (XI^e-XIII^e siècle) et du « bas » ou « tardif » Moyen Âge (XIV^e-XV^e siècle). Le Haut Moyen Âge est caractérisé par l'émergence de certains royaumes germaniques, la poursuite du rêve impérial avec Charlemagne et les empereurs germaniques, la christianisation progressive de la société, les ruptures et les continuités avec l'Antiquité. Le Moyen Âge classique est quant à lui considéré comme une période où la civilisation chrétienne atteint son apogée. On assiste également à un essor démographique, économique et culturel et une augmentation des contacts avec d'autres civilisations par le biais des croisades. Enfin, le Moyen Âge tardif est marqué par la Guerre de Cent ans, la Grande Peste et la crise économique (Duthoit, 2010). Bien qu'efficace dans les usages et les représentations, les historiens explicitent les potentiels risques de la périodisation de l'histoire : en particulier le risque de simplification. Simplifier serait contraire à la volonté des historiens dont le travail repose sur des protocoles qui leur assurent une « rigueur scientifique ». Cette « rigueur scientifique » doit permettre de rendre à l'Histoire la complexité de ses contextes et de ses enjeux. En somme, le risque serait d'aplatir la réalité historique (Le Goff, 2011).

Ces points de rupture induits par la périodisation sont alors discutés, nuancés et largement remis en question par les historiens. Ils expliquent que le passage d'une époque à une autre a été long, progressive, pleine d'étapes et de chevauchements. Leur argument est que l'on peut difficilement définir des points de rupture définitifs. Les historiens ont alors trouvé des façons de penser autrement les frontières du Moyen Âge. L'historien médiéviste Jacques Le Goff propose l'idée d'un « long Moyen Âge » qui a eu un grand retentissement dans la discipline. Cette notion assouplit les frontières de la période, elle aborde le Moyen Âge en tant que processus d'évolution dynamique des sociétés inscrites dans le long terme.

Pour y parvenir, parler d' « Antiquité tardive » permet déjà d'assouplir les frontières du début du Moyen Âge. L'Antiquité tardive désigne une période de mutations qui aurait duré du III^e au VII^e siècle. L'intérêt de cette période est qu'elle rend compte du lent processus de « fusion

progressive des peuples » entre les populations « barbares » venus s'installer au-delà de la *limes*⁸ au sein de l'Empire romain (Verdon, 2014). En effet, l'Antiquité tardive s'intéresse à la « barbarisation des populations romaines [et à la] romanisation des Barbares » (Coviaux et Telliez, 2019). Jacques Le Goff donne à ce long Moyen Âge des caractéristiques qui légitiment son unité culturelle et formelle : « la prédominance de l'exploitation de la terre par des agriculteurs non propriétaires au profit d'une classe de détenteurs de la terre, une idéologie dominante entièrement fondée sur le christianisme latin, une aspiration à la paix suivant la conception de Saint-Augustin n'autorisant que la guerre juste, l'attachement à une dynastie », *etc.* Il lui attribue également les valeurs caractéristiques et structurantes suivantes : la fidélité (cadre féodal des rapports seigneur-vassal), la hiérarchie, l'honneur (Le Goff, 2004) .

Le long Moyen Âge s'étend au-delà du XV^e siècle car ces caractéristiques ne perdent leur prédominance qu'avec la Révolution de la fin du XVIII^e siècle et la Révolution industrielle du XIX^e siècle. Toutefois, dans un entretien avec le journal du CNRS, il dira : « j'admets que, pour des raisons de commodité pédagogique, nous conservons scolairement les vieilles – et artificielles – divisions » (Le Goff, 1991). La formation et la recherche en sciences historiques (Histoire, Histoire de l'Art et Archéologie) sont effectivement organisées par périodes à savoir la Préhistoire, l'Histoire ancienne, l'Histoire médiévale, l'Histoire moderne et l'Histoire contemporaine. Chaque historien est spécialisé dans une période définie sur laquelle il va se focaliser pour devenir spécialiste de certains éléments que cette période comprend. La périodisation a donc une efficacité dans l'organisation de la discipline et de ses professionnels, même si elle est nuancée et complexifiée. La cohérence d'un Moyen Âge conçu comme une entité n'est pas fondamentalement remise en question, toutefois, les historiens médiévistes dénoncent les effets de la périodisation sur les perceptions des périodes elles-mêmes et tout particulièrement en ce qui concerne le Moyen Âge.

Les premières traces de l'expression « Moyen Âge » remontent au XIV^e siècle. Le poète Pétrarque (1304-1374) aurait été le premier à employer cette expression, il fut suivi au XV^e siècle par des poètes, des philosophes ainsi que des moralistes. Néanmoins, certains attribuent à l'évêque Giovanni Andrea dei Bussi (1417-1475) la première utilisation de cette expression, tandis que d'autres disent qu'il s'agirait en réalité de l'historien Melchior Goldast (1578-1635) (Verdon, 2014). Quoiqu'il en soit, il semble que le terme ait cristallisé un rapport particulier

⁸ La *limes* désigne la zone frontalière de l'Empire romain, protégée par un certain nombre de forteresses.

qu'entretenaient ces auteurs avec le passé. Ces derniers traitent en effet du « Moyen Âge » (du latin *Medium tempus* ou *media tempora*) mais ne s'intéressent pas réellement à son contenu, ils se contentent de le cantonner dans son rôle de place intermédiaire entre l'Antiquité et leur propre époque. C'est en effet au cœur du XV^e et du XVI^e siècle que la première définition du Moyen Âge fut élaborée : ces siècles constituent dans l'histoire une importante phase de transition qui s'opéra entre le Moyen Âge et les Temps Modernes : il s'agit de la Renaissance.

1.1.2 Le Moyen Âge, période sombre et grossière

S'aviser à identifier le premier auteur à avoir employé l'expression de « Renaissance » revient à s'aventurer sur un terrain glissant car la paternité originelle de ce terme se trouve être largement discutée (Pernoud, 1979). Plusieurs auteurs se réfèrent cependant au peintre et historien de l'art Giorgio Vasari (1511-1574), ce qui n'est pas anodin puisque ce dernier l'a en effet utilisé pour faire apparaître le Moyen Âge comme un entre-deux lorsqu'il le définit comme « une longue nuit entre deux époques de lumières, l'Antiquité et la Renaissance » (Brouquet, 2018). L'invention de la Renaissance en tant que période s'est vu être attribuée à l'historien de l'art suisse Jacob Burckhardt (1818-1897), mais aussi à Jules Michelet (1798-1874) (Febvre, 1993).

Il est intéressant de noter que l'œuvre de Michelet marquera profondément notre vision du Moyen Âge. Alors qu'il traite d'abord d'un Moyen Âge de fêtes, de lumière, d'exubérance, il convient de noter que lorsqu'il s'empare de la notion de « Renaissance » il tend à dévaloriser le Moyen Âge chrétien qu'il décrit comme un « état bizarre et monstrueux, prodigieusement artificiel ». Michelet définit la Renaissance comme le « passage au monde moderne », ce qui est encore la définition admise de cette période. Bien que Michelet soit l'un des premiers à s'être intéressé de nouveau aux sources et à retracer l'histoire de ceux que l'on a oublié, on note cependant que le Moyen Âge de Michelet « sort autant de son imagination que des documents d'archives » (Le Goff, 2014).

Le terme « renaissance » existait déjà pour désigner la renaissance des arts ou la renaissance des lettres. Les historiens contemporains ont depuis théorisé d'autres renaissances comme la « renaissance carolingienne » ou encore la « renaissance du XII^e siècle ». Ces termes ne se sont pas imposés dans l'usage courant comme l'a fait la Renaissance avec un grand « r » des XV^e et XVI^e siècles. Sa singularité semble relever du « double mouvement » théorisé par Michelet. Ce « double mouvement » désigne le « dépouillement par les hommes, en deux ou

trois générations, d'une vêtue médiévale devenue pesante et désagréable à leurs épaules, et [le] revêtement, dans une lumière nouvelle, d'une blanche robe printanière [...] bien plus qu'un goût nouveau pour les lettres et les arts » (Febvre, 1993).

Dans tous ses usages et ses acceptions, c'est la redécouverte de la culture, des lettres et des arts de l'Antiquité qui caractérisent la Renaissance. Or, les auteurs latins et grecs étaient déjà bien connus des hommes du Moyen Âge, ils constituaient un élément essentiel du savoir. « La connaissance de ce monde, on la cultivait déjà » (Pernoud, 1979). Un argument d'ordre matériel explique que les textes antiques aient été conservés dans des manuscrits et aient pu traverser un millénaire : en effet, il fallut que des érudits leur attribuent de la valeur et prennent donc la peine de les recopier pour qu'ils puissent en définitive persister à travers les âges. Les œuvres antiques étaient alors perçues comme des sources dans lesquelles il était possible de puiser des informations. Il est également intéressant de noter que les romains s'inspiraient déjà très largement des grecs car ils avaient constitué de nombreuses copies de leurs ouvrages. Toujours est-il que ce qui caractérise la Renaissance, c'est avant tout la volonté d'imiter le monde ancien, de l'élever au rang de modèle de référence et d'en faire la règle⁹. Les « anciens » seraient parvenus à s'emparer du « beau », à créer des œuvres parfaites. Ainsi lorsque le ministre du roi Louis XIV Jean-Baptiste Colbert (1619-1683) envoie des étudiants des Beaux-arts s'instruire à Rome, il leur demande de « copier exactement les chefs-d'œuvre antiques sans rien y ajouter ». L'historien de l'art Johann Joachim Winckelmann (1717-1768) théorise le mouvement « néoclassique » notamment à travers ses *Réflexions sur l'imitation des œuvres grecques* (1755) et son *Histoire de l'Art de l'Antiquité* (1763) qui ont un grand retentissement en Europe Occidentale. De grandes fouilles archéologiques vont aussi contribuer à cet engouement pour l'Antiquité, comme celle du site de Pompéi. Il est également transmis à la population qui se rend dans le *British Museum* à Londres et au Musée du Louvre à Paris, où de nombreuses œuvres de l'Antiquité sont exposées.

À l'instar du « double mouvement » de Michelet, la valorisation de l'Antiquité entraîne l'anathème du Moyen Âge car les œuvres médiévales sont jugées par rapport aux normes classiques. Comme l'a écrit le tout premier ministre des affaires culturelles français André Malraux (1901-1976) : « On préjugait que le sculpteur gothique avait désiré sculpter une statue classique et que s'il n'y était pas parvenu, c'est qu'il n'avait pas su » (Pernoud, 1979).

⁹Le mot grec *kanôn* désigne la règle. Ce qui donnera l'expression « canon » de beauté.

Les artistes romans auraient été trop maladroits pour parvenir à faire des sculptures dont on pourrait, par exemple, faire le tour. On partirait du principe que l'art de la sculpture aurait été oublié et que les sculpteurs médiévaux auraient gauchement tenté d'apprendre à sculpter de nouveau sans jamais y parvenir. De la même façon, la peinture et la couleur médiévale faisaient horreur, des fresques romanes ou gothiques furent recouvertes d'enduit, des vitraux furent brisés pour être remplacés par du verre blanc. On peut cependant noter que les roses du transept de Notre-Dame de Paris n'ont pas été détruites car on craignait de ne pas pouvoir techniquement les refaire, « ce qui, entre nous, était rendre un bel hommage aux bâtisseurs du Moyen Âge ! » (Pernoud, 1979). Les historiens médiévistes et les historiens de l'art contemporains valorisent aujourd'hui l'art médiéval, justement pour l'inventivité dont il fit preuve, notamment par rapport à la culture classique qui s'intéresserait trop aux origines, aux sources et aux influences qui conditionneraient une œuvre. L'artiste fauviste Matisse (1869-1954) aurait dit après avoir vu une exposition de peintures romanes : « Si je les avais connues, cela m'aurait évité vingt ans de travail » (Pernoud, 1979). Il voulait sans doute dire que cela lui aurait apporté une liberté intérieure qui lui aurait permis de faire abstraction plus tôt des poncifs de l'art académique.

Ce concept de « Moyen Âge » et les représentations négatives qui lui sont associées ont été reprises par les protestants dans leur lutte contre les catholiques et la papauté, puis par les Lumières au cours du siècle des Lumières (Brouquet, 2018).

Les Lumières et les révolutionnaires du XVIII^e siècle vont reprendre et consolider l'image d'un Moyen Âge sombre et ténébreux. Ils s'inscrivent dans cette continuité idéologique et continuent de valoriser, de réinvestir et de réactualiser l'Antiquité grecque et romaine. On le voit notamment à travers l'essentiel du vocabulaire politique mis en place à cette époque : citoyen du latin *civitas* (la cité), république du latin *res publica* (la chose publique), démocratie du grec *dêmos* (le peuple) et *kratos* (autorité, pouvoir), politique du grec *polis* (cité). C'est le philosophe Voltaire (1694-1778) qui est souvent cité pour rendre compte de la vision dévalorisante qu'entretiennent les savants des Lumières à l'égard du Moyen Âge. Tout d'abord parce qu'il s'agit d'une figure connue et ensuite parce qu'il se trouve qu'il s'est montré particulièrement véhément envers cette période. C'est tout d'abord une visite dans la périodisation de l'histoire mondiale qu'il propose. Cette histoire mondiale se découperait en quatre temps.

Dans *Le Siècle de Louis XIV* (1751), Voltaire écrit :

« Tous les temps ont produit des héros et des politiques ; tous les peuples ont éprouvé des révolutions ; toutes les histoires sont presque égales pour qui ne veut mettre que des faits dans mémoire. Mais quiconque pense, et ce qui est encore plus rare, quiconque a du goût, ne compte que quatre siècles dans l'histoire du monde. Ces quatre âges heureux sont ceux où les arts ont été perfectionnés et qui, servant d'époque à la grandeur de l'esprit humain, sont l'exemple de la postérité » (Voltaire, 1751).

Voltaire utilise le terme « siècle » non pas dans le sens qui apparaissait alors à son époque, et qui désignait une période de cent ans, mais en tant qu'époque où l'histoire humaine est à son apogée. Pour Voltaire, le premier de ces quatre siècles est celui de la Grèce antique, le deuxième celui de César et d'Auguste, le troisième celui qui suit la prise de Constantinople par les Turcs et enfin le quatrième est celui de Louis XIV. Par ailleurs, Voltaire semble estimer que ce dernier âge soit « peut être celui des quatre qui approche le plus de la perfection » (Voltaire, 1751). Cette périodisation est sélective et donc exclusive puisqu'elle laisse les autres époques dans l'ombre, y compris toute la période qui correspond au Moyen Âge. Plus tard son *Essai sur les mœurs* (Voltaire, 1756) rendra à nouveau compte du mépris général des Lumières à l'égard des « ténèbres » et des « superstitions » médiévales :

« L'Europe entière croupit dans cet avilissement jusqu'au XVI^e siècle et n'en sort que par des convulsions terribles [...] La comparaison de ces siècles avec le nôtre [...] doit nous faire sentir notre bonheur, malgré le penchant presque invincible que nous avons à louer le passé aux dépens du présent. »

Aux ténèbres médiévales, sont opposées les Lumières et la Raison. Cependant, fin XVIII^e siècle et surtout au XIX^e siècle, un courant philosophique et artistique en opposition avec le rationalisme des Lumières développe un « goût du Moyen Âge ». Il s'agit du courant du Romantisme (Amalvi, 2002).

1.1.3 Le Moyen Âge réhabilité

« Le Moyen Âge, cette pierre brute que les rationalistes du XVIII^e siècle avaient jeté avec mépris au rebut, les créateurs romantiques l'ont débarrassée de sa gangue pour la métamorphoser en diamant brillant de mille feux » (Amalvi, 2002).

Le romantisme est le premier courant intellectuel et artistique à réhabiliter le Moyen Âge à travers ses diverses manifestations (littérature, théâtre, poésie, politique). On le fait généralement commencer en 1798 avec la parution des *Lyrical Ballads* de Wordsworth et Coleridge en Angleterre. Il émerge à la même époque en Allemagne avec le groupe Iéna, et se développera en France plus tardivement dans les années 1810-1820.

Le romantisme rejette les canons de beauté et les modèles gréco-romains réinvestis par le néo-classicisme ainsi que les Lumières et leur culte de la raison. L'adjectif anglais « *romantic* » qualifie ce qui est caractéristique au roman et par extension ce qui est lié à la notion d'imagination. Les romantiques ne mettent pas en doute la supériorité de la Renaissance sur le Moyen Âge, ils sont plutôt intrigués par son caractère mystérieux. Le Moyen Âge des romantiques est « clair-obscur » (Brouquet, 2018). En tant qu'époque lointaine, le Moyen Âge va être un moyen pour les romantiques d'exprimer leur goût de l'irrationnel, des forces obscures, du rêve et du surnaturel. En effet, le peu de connaissances que l'on possède de cette époque ne va faire qu'accentuer les fantasmes, et permettre d'appréhender ce passé comme un temps légendaire « où se mêlent les miracles et les actes de sorcellerie, les exploits des chevaliers et les bûchers de l'Inquisition, les croisades et la construction des cathédrales... » (Durand Le-Guern, 2001).

Des auteurs comme Georges Gusdorf (1912-2000) définissent même le romantisme par rapport au lien particulier qu'il entretient avec le Moyen Âge :

« L'essence du romantisme s'est formée au cours d'un dialogue avec l'Antiquité et le Moyen Âge, où les écrivains et les théoriciens ont cherché les éléments de leur conscience de soi, dans le style de la continuité ou dans le style de rupture » (Gusdorf, 1993).

A contrario, d'autres auteurs citent le Moyen Âge comme l'une des multiples sources d'inspiration du romantisme. Grâce au Moyen Âge, le romantisme trouve un moyen d'exprimer son goût pour l'exotisme, la nature et l'exaltation de la sensibilité (Amalvi, 2001).

Le Moyen Âge apporte un large panel d'événements, de personnages, de valeurs et d'usages permettant une « exploitation dramaturgique de l'histoire », une diversité de mises en scène (Durand Le-Guern, 2001). Il est alors bien souvent dépouillé de son historicité pour revêtir quasi-exclusivement des attributs merveilleux et fantastiques.

Tandis que la culture classique alors prédominante ne valorise pas les formes d'arts populaires surtout s'ils incluent des éléments du surnaturel, les romantiques vont quant à eux élever au rang d'œuvre littéraire les contes, les légendes, les poèmes transmis par la culture orale médiévale. Les contes, empreints de merveilleux, sont particulièrement repris en Allemagne. Entre 1782 et 1786 Johann Karl August Musaeus publie *Contes populaires allemands*. Entre 1812 à 1822, les frères Grimm publient les *Kinder-und Hausmärchen (Contes de l'enfance et du foyer)*, ce sont des ouvrages qui rassemblent en leur sein plus de deux cents contes collectés à travers le pays. En France, on écrit des contes mêlant mythologie scandinave, merveilleux de conte de fées et épopée médiévale.

Les auteurs indiquent que leurs histoires se passent au Moyen Âge. Mais les indices sur la temporalité sont souvent peu précis, voire complètement flous. Les contes renvoient parfois simplement à une temporalité antérieure : « Il y avait une fois, voici déjà bien des centaines d'années¹⁰ [...] », d'autres indiquent juste le fait que l'histoire se passe au Moyen Âge : « Il était une fois, vers le milieu du Moyen Âge¹¹ [...] », bien que d'autres nous plongent d'emblée dans un cadre précis : « En l'an 1358, à compter de la naissance de Jésus Christ, notre cher Seigneur, au joli mois de Mai¹² [...] ». Situer le récit à cette époque peut être un moyen d'ouvrir le récit au merveilleux dans un cadre non-historique. Mais les indices sont surtout de l'ordre de « traits de couleur » associés spécifiquement au Moyen Âge. (Durand-Le Guern, 2001). Ainsi, des figures lui seront caractéristiques comme le chevalier ou des thèmes comme celui de l'errance¹³.

Les récits médiévaux des romantiques vont également être construits par rapport au jugement de Dieu mais aussi la magie et la sorcellerie. Les romantiques vont surtout emprunter au Moyen Âge des éléments pour constituer des décors et des cadres pour leurs récits. De cette façon, la cathédrale gothique est un modèle de majesté et de solennité. Les romantiques

¹⁰ F. de la Motte Fouquet, *Ondine*, 1811. P.53

¹¹ L. Tieck, *Voyage dans le bleu*, 1797. p753

¹² C. Brentano, *La chronique de l'écolier itinérant*, 1818. p518

¹³ Il désigne un voyage durant lequel le personnage va gagner en substance au cours de son parcours et de ses rencontres sans avoir pour autant de but précis.

associent la cathédrale et la forêt. Dans un passage de Trilby, Nodier (1780-1844) affirme que : « Les voûtes des vieilles églises rendent les mêmes bruits que les profondeurs des vieilles forêts, quand le pied du passant solitaire interroge les échos sonores de la nef¹⁴ [...] ».

La forêt est elle-même un élément assimilé au monde médiéval. Dans les romans de chevalerie, les héros rencontrent des personnages mystérieux et font face à des épreuves au cœur d'une forêt enchantée, la plus célèbre étant la forêt de Brocéliande, en Bretagne. La forêt est un lieu d'épreuves, une étape qui permet à l'intrigue de se dénouer, mais aussi une sorte de passage vers un monde surnaturel, merveilleux.

Les valeurs et les systèmes sociaux présents dans les récits sont également perçus comme des moyens pour plonger dans la pensée médiévale. D'un œil idyllique, des auteurs dressent le portrait de personnages qui incarnent la piété, le travail, l'harmonie sociale, en opposition avec le péché, la tentation, la nature non pacifiée par la religion. C'est une période peinte où le catholicisme règne sans partage et où la vivacité de la foi est à son paroxysme. Le motif religieux est alors très souvent essentiel dans le récit. Dans *Le Duel*, l'enjeu est religieux, puisque c'est le jugement de Dieu qui provoque l'intrigue et la dénoue. Dans les contes romantiques, « le Moyen Âge n'est pas réellement considéré comme un moment d'histoire. C'est à la fois un temps et un lieu autres, plus enracinés dans la littérature que dans l'histoire, un temps et un lieu cependant reconnaissable entre tous [...] » (Durand-Le Guern, 2001). De cette façon, chaque auteur va représenter le Moyen Âge à sa façon au travers de son livre : au cœur des différents écrits romantiques, on décèle une époque de l'irrationnel qui ouvre la voie au rêve et à l'imaginaire, une harmonie sociale et un règne de la foi, une rencontre entre réel et merveilleux, un mélange entre personnages réels et fictifs (voire surnaturels).

La ballade médiévale cultive la naïveté, le merveilleux et la simplicité formelle. Les romantiques y voient une forme poétique populaire, originelle et pour eux, médiévale qui répondrait à leurs envies de poésie nouvelle, authentique, primitive, débarrassée des contraintes classiques. Alors que la ballade médiévale « française » possède en fait une structure métrique rigoureuse et contraignante¹⁵, les romantiques vont la réinvestir dans une forme très libre. Ils s'inspirent plutôt de la ballade anglaise et allemande qui ont développé une forme plus indéterminée. La ballade est appréhendée aussi comme une résistance aux

¹⁴ C. Nodier, *Contes*, 1961. p115

¹⁵ Elle est formée d'octosyllabes groupés en trois huitains suivis d'un envoi final de quatre vers, ainsi que d'un refrain repris à la fin de chaque strophe.

formes classiques puisqu'elle mêle récit (genre narratif), dialogue (genre dramatique), et musique (genre lyrique). À l'instar du conte, les romantiques la voient comme une forme authentique de la poésie populaire, peu soucieuse de correspondre au genre institué par le classicisme. La ballade est surtout reprise en Angleterre où on note un important mouvement vers les origines de la poésie anglaise. Des chants épiques (qui sont censés être des traductions de bardes gaéliques¹⁶) ainsi que des ballades médiévales sont compilés¹⁷ et les sujets qu'ils abordent sont généralement médiévaux¹⁸. Comme en Allemagne, des auteurs anglais y intègrent le fantastique, le goût pour le gothique et l'étrange¹⁹. Le célèbre écrivain écossais Walter Scott (1771-1832) passionné des romans de chevalerie, de légendes écossaises et de l'œuvre de Spenser²⁰ s'intéresse d'abord aux ballades.

L'intérêt de Walter Scott pour l'histoire en fera l'investigateur du « roman historique ». Ses romans *Ivanhoé* (1819), *Quentin Durward* (1823), *Talisman* (1825) et le *Comte Robert de Paris* (1831) lancent en Europe la mode du roman historique à sujet médiéval. Ce qui caractérise ce genre littéraire c'est la volonté de ces auteurs, et tout particulièrement celle de Walter Scott et de ses nombreux successeurs de donner une représentation complète d'un Moyen Âge historique, de reconstituer une époque avec son cadre, ses événements, ses mœurs. Dans la préface de *La comtesse de Salisbury*, Alexandre Dumas (1839) cherche à théoriser la singularité du roman historique :

« Nous avons espéré qu'il reste une place à prendre entre ces hommes qui n'ont point assez d'imagination et ces hommes qui en ont trop ; nous nous sommes convaincus que les dates et les faits chronologiques ne manquaient pas d'intérêt que parce qu'aucune chaîne vitale ne les unissait entre eux, et que le cadavre de l'histoire ne nous paraissait si repoussant que parce que ceux qui l'avaient préparé avaient commencé par enlever les chaires nécessaires à la ressemblance, les muscles nécessaires au mouvement, enfin les organes nécessaires à la vie [...] ».

Le roman historique souhaite redonner vie à l'histoire en la jouant de l'intérieur. Les auteurs vont suivre des personnages à travers un contexte historique bien particulier, avec un véritable souci de représentation en choisissant par exemple des protagonistes issus des trois ordres

¹⁶ Voir *Poèmes d'Ossian* de James Macpherson (1760). Il s'avéra plus tard qu'il en avait inventé une grande partie.

¹⁷ Voir *Reliques of Ancient English Poetry* de Thomas Percy (1765).

¹⁸ Comme les histoires de Robin des Bois, celles des chevaliers de la table ronde et du roi Arthur etc.

¹⁹ Voir *The Ballad of the Dark Lady* (1798) ou *Christabel* (1800) de Samuel Taylor Coleridge.

²⁰ Edmund Spenser (1553-1599) poète anglais connu pour son œuvre *The Faerie Queene* (1590).

(clergé, noblesse, tiers-état) afin que chacun de leurs points de vue sur les enjeux de l'histoire soient proprement exprimés. Dans leurs préfaces, les auteurs de romans historiques explicitent la réalité historique de leurs histoires. Lorsqu'il présente son roman le *Comte Robert de Paris*, Walter Scott met en avant les travaux des historiens anglais Edward Gibbon²¹ et Charles Mills²² qu'il cite comme des sources qui ont inspiré ses écrits et ceci dans le but de justifier les faits historiques qu'il remet en scène. Néanmoins, il convient de faire remarquer que Scott différencie l'historien du romancier historique en affirmant que ce dernier est manifestement plus libre car il peut exprimer une réalité historique à travers une intrigue imaginaire. C'est ce qu'il fera, en introduisant ses lecteurs au Moyen Âge à travers des personnages, des événements ou des scènes qui se veulent typiques. Les héros sont des personnages fictifs, et la présence de personnages historiques est périphérique. Le roman *Ivanhoé* rend compte de l'antagonisme entre Normands et Saxons mais Richard Plantagenêt, bien qu'au cœur des événements historiques, n'apparaît qu'à la fin de l'histoire et reste longtemps inconnu.

Une relation conflictuelle est assimilée comme caractéristique du Moyen Âge. De la même façon, le récit de *L'Excommunié* d'Honoré de Balzac (1799-1850) se veut exemplaire et représentatif des mœurs religieuses médiévales. Ce qui est valorisé parmi les amateurs et les experts des romans historiques, c'est la capacité à faire « coïncider le conflit historique et le conflit privé, la quête personnelle et la participation au destin collectif, la crise sociale et celles des sentiments... » (Durand-Le Guern, 2001). Le Moyen Âge est alors vu comme l'époque privilégiée pour mettre en scène des récits épiques et héroïques. Balzac insiste sur le fait que l'aventure amoureuse dont il va être question ne peut être possible que dans un contexte médiéval où « l'amour était encore une religion, il avait son beau fanatisme, ses superstitions naïves, ses dénouements sublimes qui sympathisaient avec ceux du christianisme ».

Mais sur ces mille ans d'histoire, les romantiques investissent surtout le XII^e siècle, époque de la troisième croisade. En effet, les romans historiques mentionnent presque toujours la chevalerie à tel point que celle-ci semble être indissociable de l'époque médiévale. Il en va de même en ce qui concerne la fin du Moyen Âge, c'est-à-dire les XIV^e et XV^e siècles où ont vécu des personnages historiques à la fois héroïques comme Jeanne d'Arc et pathétiques, comme le roi Charles VI dit le fou. Le XV^e siècle est également une période intéressante pour

²¹ Il cite sa célèbre *Histoire de la décadence et de la chute de l'empire romain* publiés entre 1776 et 1789.

²² Charles Mills, *Histoire des croisades* (1820).

les auteurs qui mettent en scène le passage entre une société féodale et un état moderne. C'est ce que fait Victor Hugo dans *Notre-Dame de Paris* (1831) notamment faisant intervenir un personnage de façon anachronique dans son histoire, à savoir le poète Gringore (qu'il appelle « Gringoire ») qui annonce la Renaissance. Bien qu'Hugo reconstitue un Paris du XV^e siècle moins à l'aide de sources documentaires qu'avec son imagination, il n'en demeure pas moins que son roman constitue un « véritable plaidoyer en faveur de la sauvegarde de l'art médiéval » (Amalvi, 2002).

Le roman historique crée son propre Moyen Âge. Les romanciers usent de savoirs historiques dont ils revendiquent la légitimité et le sérieux. Ils souhaitent se détacher du merveilleux et du fantastique. Bien qu'ils s'imposent un devoir d'historicité, les mondes médiévaux qu'ils dessinent sont calibrés par leurs intentions personnelles et les regards qu'ils portent sur le passé. Ils puisent dans ce dernier des éléments qu'ils souhaitent soit valoriser, soit au contraire dénoncer.

Les romantiques peignent un Moyen Âge fantasmé. Cette époque est décrite comme un âge d'or, un paradis perdu, plus uchronique qu'historique. Pour eux, le Moyen Âge devient une sorte de passage obligé. Le style architectural néogothique s'incarne dans des nouveaux bâtiments et le style troubadour s'épanouit dans la peinture. De grands thèmes médiévaux comme la légende Arthurienne seront repris, mais nous développerons les usages contemporains des grands thèmes médiévaux dans le Chapitre 2.

1.2 Démythifier le Moyen Âge, le travail de la vulgarisation

Aujourd'hui et ce, depuis la Renaissance, des attitudes contrastées continuent à dominer le rapport qu'entretient la société avec le Moyen Âge. D'un côté, notre appréhension envers le Moyen Âge serait le sentiment de familiarité que l'on ressent envers certains de ses restes matériels ou culturels (cathédrale gothique, Jeanne d'Arc). De l'autre, il s'agirait d'appréhender le Moyen Âge en tant que contre-modèle absolu de notre société, dans laquelle il faudrait bannir ce qui est qualifié de « médiéval » voire de « moyenâgeux ». C'est l'Antiquité qui est considérée comme la société la plus proche de la nôtre. Même si cette similitude est avant tout idéologique et partielle (Détienne, 2005). Le Moyen Âge est perçu comme la période archaïque de notre histoire. Les historiens du XIX^e siècle consacrent beaucoup de travaux au Moyen Âge. La méthode devient positiviste, les documents d'archives sont classés et analysés. Les historiens du XIX^e siècle n'ont pas délibérément

falsifié les données ou les interprétations. Mais dans un contexte de consécration et de justification d'un nouvel ordre social où les Républicains laïcs et les royalistes s'opposent, le Moyen Âge devient un nouvel enjeu politico-religieux.

L'Antiquité et la Renaissance sont toujours désignées en tant qu'époques « classiques », elles constituent une des bases principales de l'apprentissage. En France et jusque récemment, l'apprentissage du latin et du grec constituaient une composante essentielle de l'éducation. Les formations en Beaux-arts et en architecture accordent de la même façon une place importante à la culture classique. Au XVIII^e siècle, l'enseignement des collèges est basé sur les humanités gréco-romaines, l'histoire de France n'est pas enseignée. Ce n'est qu'en 1818 que l'histoire de France devient une discipline de l'enseignement secondaire, mais trop peu d'enseignants sont suffisamment bien formés pour pouvoir l'enseigner correctement et quand ils le sont, ils enseignent à Paris ou alors uniquement dans les grandes villes. C'est en 1867 que l'histoire de France devient obligatoire dès l'école primaire. Avec la III^{ème} République et l'enseignement obligatoire, des programmes et des manuels sont constitués. Le *Petit Lavis*, imprimé à des millions d'exemplaires enseigne jusqu'aux années 1950 l'histoire de France aux écoliers comme une histoire collective qui commence avec les Gaulois.

De nos jours, nos programmes scolaires d'histoire n'abordent le Moyen Âge qu'en cinquième, ce qui est pointé du doigt par plusieurs historiens médiévistes. Pour eux, c'est beaucoup trop peu et cela nuit aux élèves ainsi qu'à leur représentation de l'histoire. Or, l'école n'est pas le seul vecteur de savoir et de représentations sur le Moyen Âge. En réalité, des historiens médiévistes décrivent la découverte du monde médiéval comme « largement extrascolaire » (Duthoit, 2010). Dès lors, l'un des principaux moyens pour connaître cette époque passe par la vulgarisation scientifique. Nous avons pu identifier ce qu'il semble être deux outils principaux contemporains de vulgarisation scientifique : les ouvrages produits par des historiens médiévaux et les productions audio-visuelles.

1.2.1 Le travail de vulgarisation

La vulgarisation scientifique peut être définie par le travail de traduction du langage scientifique en langage courant. Les « vulgarisateurs » vont en effet chercher à adapter des données produites par des scientifiques et partagées entre initiés en des formats adaptés à un public plus large, voire au public le plus large possible. Le moyen de prédilection du vulgarisateur est le discours oral. Le vulgarisateur peut mettre en scène les arguments du

scientifique et ceux de la *doxa* sous la forme d'un débat par exemple. Il peut également partir des « idées reçues » afin de mieux pouvoir les démonter. Les idées reçues sont celles reçues par tout le monde, banales, convenues, communes. Dans le cas de l'histoire médiévale, les vulgarisateurs informent sur des aspects plus ou moins méconnus de la période, mais ils procèdent également à un important travail de déconstruction de la « caricature » dont le Moyen Âge fait l'objet. Parmi eux, on compte un nombre important d'historiens médiévistes professionnels.

1.2.2 Par les historiens

« Se débarrasser de ses a priori sur une période que l'on croit connaître parce que le langage courant en a détourné le nom pour désigner tout ce qui est suranné, voir décadent, tel était l'enjeu de cet ouvrage. C'est un exercice certes difficile, tant les idées reçues sur le Moyen Âge ont la vie dure depuis l'époque moderne, au grand désespoir des médiévistes qui enseignent et étudient avec passion cette période » (Verdon, 2014).

« Le plus souvent blâmé, quelque fois admiré, le Moyen Âge est surtout méconnu » (Brouquet, 2018).

En 1944, l'historienne et archiviste Régine Pernoud écrit un livre au titre provocateur²³ et en faveur de la valorisation des arts médiévaux : *Lumières du Moyen Âge* (1944). Elle publiera par la suite *Pour en finir avec le Moyen Âge* (1979), un pamphlet dont le but est de déconstruire, une bonne fois pour toutes, les grands clichés qui dévalorisent le Moyen Âge. Ce court ouvrage (132 pages) rencontre un important succès auprès du grand public et reste aujourd'hui une œuvre de référence. Cela dit, on constate que trente ans plus tard, les médiévistes continuent de pointer du doigt cette mauvaise représentation que la société se fait du Moyen Âge : celle d'une période barbare, marquée par la violence, la famine et la peste. D'autres ouvrages continuent le « combat » de Régine Pernoud (Benoit, 2010).

²³Puisqu'elle utilise ce qui peut sembler être un oxymore puisque le Moyen Âge est alors associé à une époque sombre et archaïque.

L'ouvrage *Le Moyen Âge. Ombres et Lumières*(2013) de Jean Verdon traite point par point des grandes idées sur la nourriture du Moyen Âge, des soins, de l'Église, des « faibles », des « puissants », des femmes, ou bien encore de la violence. Il conclut son ouvrage en disant « Certes la vie n'est pas facile au Moyen Âge. Elle ne l'est pas aujourd'hui. [...] Toute époque, comme tout homme, est ambivalente » (Verdon, 2013). Il souhaite nuancer le sentiment d'altérité que nous projetons dans la société médiévale et apporter son savoir historique car son but est de rendre son ambivalence à cette époque caricaturée.

Laure Verdon publie *Le Moyen Âge. 10 siècles d'idées reçues*(2014) où chaque sous-partie est une réponse à une affirmation : certaines exprimées au présent de vérité générale mais toutes pensées comme exemplaires des idées sur le Moyen Âge. En commençant par « Le Moyen Âge est une époque archaïque », jusqu'à « Le Moyen Âge est l'époque des bâtisseurs de cathédrales » en passant par « Seuls les moines possédaient le savoir », « on brûlait les sorcières » ou encore « On était obligés de croire en Dieu », l'historienne nous invite à redessiner mille ans d'histoire en donnant à chaque proposition une réponse courte de moins de dix pages (Verdon, 2014).

Dans l'ouvrage *Le Moyen Âge pour tous*(2010), l'historienne Christine Duthoit entend expliquer « simplement » l'histoire médiévale au « public curieux de cette époque, et aux besoins des jeunes en études ». Le plan est chronologique, et elle reprend la périodisation « haut » Moyen Âge, Moyen Âge « classique » et Moyen Âge « tardif ». La mise en page est attractive, aérée. Les pages sont décorées d'une fleur de lys dans le coin inférieur. Les mots et les dates importantes sont mis en gras. À la fin de l'ouvrage, l'auteur présente sa bibliographie « indicative ». Elle explicite la façon dont elle l'a constituée et elle fournit des conseils pour l'utiliser et pour éventuellement pousser plus loin les recherches. Elle fournit également neuf cartes qui permettent de se représenter les invasions barbares, l'empire carolingien ou encore la Guerre de Cent ans. Elle finit en défendant l'intérêt commun de la recherche historique sur le Moyen Âge qui « continue de défricher des pans de cette période si proche et si lointaine à la fois, pour nous en restituer l'incalculable patrimoine » (Duthoit, 2010). Dans la conclusion de son ouvrage intitulé *Idées fausses et réalités du Moyen Âge* (2018), l'historienne Sophie Cassagnes-Brouquet insiste également sur le dynamisme et l'actualité des recherches sur la période médiévale. Elle souhaite que ses lecteurs se rendent compte que la « mémoire de cette longue période » est encore discernable « au détour des chemins de campagne et des rues de la ville » à travers le « nom de la rue parisienne, l'église paroissiale, le château qui domine la

plaine [...] en passant par un vieux pont, une chapelle ou une halle ». Elle finit en disant qu'il « reste encore bien des choses à découvrir sur ce monde fascinant et nul n'est besoin d'y ajouter des mythes, des légendes ou de fausses croyances ». En effet, son but est bien de confronter ces « mythes », « légendes » et « fausses croyances » aux travaux en sciences historiques. Elle oppose des représentations qui seraient « fausses » à une « réalité », en rendant compte par exemple de la « véritable » bataille de Roncevaux.

Peut-être moins un ouvrage de vulgarisation que de déconstruction, le recueil d'entretiens avec des spécialistes de chaque domaine *Le vrai visage du Moyen Âge. Au-delà des idées reçues*(2017) s'inscrit dans une démarche très similaire. Il a été publié par l'éditrice Véronique Sales et par l'historien des sciences Nicolas Weill-Parot qui ont eux-mêmes mené les interviews. Les spécialistes interrogés sont des historiens médiévistes. L'idée est encore une fois ici d' « accéder au vrai par le faux », c'est-à-dire de partir des « fausses idées [qui] foisonnent » autour de cette période, entre légende dorée et légende noire, pour rétablir une forme d'exactitude historique en expliquant la genèse de ces fausses idées et les « persistance » de ces idées malgré les travaux des historiens. Ces idées concernent entre autres le mythe des croisades, le merveilleux des chevaliers, le servage-esclavage, la violence des guerres interminables, l'âge d'or des alchimistes, les secrets des templiers, le manque d'hygiène *etc...* (Weills-Parot et Sales, 2017). Ce sont des thèmes récurrents dans ce type d'ouvrages. Dès lors, on peut supposer que ce sont effectivement des représentations du Moyen Âge qui existent bien dans les imaginaires collectifs des non-initiés.

Tous ces ouvrages affichent la même aspiration, celle d'apporter des éléments que les sciences historiques ont validés par rapport à des fantasmes et des imaginaires collectifs. Tous les auteurs insistent sur le fait qu'aucune autre période de l'histoire ne cristallise autant de distorsions et d'idées reçues que le Moyen Âge. Certains ouvrages vont alors se focaliser sur la déconstruction des idées reçues. Pourtant, d'autres vont, à l'instar de Christine Duthoit, « simplement » chercher à instruire les curieux sur le Moyen Âge à travers des ouvrages généraux mais également à aborder des aspects plus méconnus de la période. Ainsi, des ouvrages sont dédiés au monde médiéval au prisme du rire, du rythme des saisons, de la vie quotidienne, de la nourriture, des marginaux, des artistes, du corps ou encore du plaisir. Non seulement ces aspects du Moyen Âge sont méconnus, mais ce sont indirectement des arguments concrets contre la légende noire du Moyen Âge. Dans le combat des historiens défenseurs du Moyen Âge, il y a aussi la volonté que cette période soit étudiée pour ce qu'elle est, et non pas par rapport à notre société contemporaine. Au fond, envisager le Moyen Âge

en tant qu'inverse absolu, c'est prendre la société occidentale comme étalon unique, c'est-à-dire juger le Moyen Âge par rapport à nos valeurs et nier la spécificité de cette époque. Il s'agirait en somme d'une sorte d'ethnocentrisme.

Il est intéressant de noter que bien que la question de la vulgarisation scientifique chez les historiens semble être sujet à controverses (et semble même être tabou), bien que la restitution des acquis de la Recherche soit une des missions du chercheur, il apparaît que le fait de simplifier son travail s'assimile à l'appauvrissement de la pensée elle-même. En participant, la figure d'expert du chercheur serait mise en péril, son sérieux et la complexité de son analyse seraient remis en question. Cependant, d'autres chercheurs comme Régine Pernoud valorisent le travail de vulgarisation des experts « En tant qu'historienne, je me suis lancée un défi : transmettre dans un langage simple ce que j'avais découvert par des recherches difficiles » (Pernoud, 1998).

Tout au long des ouvrages mentionnés ci-dessus, on comprend que les historiens sont enthousiastes sinon passionnés par la complexité et la richesse de ces mille ans d'histoire. À leurs yeux, ces mille ans d'histoire se suffisent à eux-mêmes, il n'y a pas besoin de rajouter des fictions et de fabuler pour combler un vide qui n'existe pas.

C'est d'ailleurs ce que la communauté des historiens reproche à certains vulgarisateurs qui, dans un souci apparent de pédagogie, s'approprient l'histoire et la peignent à leur manière. Dans les cas les plus extrêmes, il peut s'agir de propagande, mais parlons plus généralement des usages politiques et sociaux de l'histoire. Le cas de l'émission *Secrets d'Histoire*, animé par la personnalité médiatique Stéphane Bern me semble en ce sens très intéressant et ce, pour plusieurs raisons : tout d'abord parce que cette émission est très appréciée par les téléspectateurs, ensuite parce que Stéphane Bern est l'une des principales figures contemporaines de la vulgarisation médiatique de l'histoire et enfin parce que l'émission se trouve être diffusée sur un support particulier à savoir la télévision.

1.2.3 Mettre en scène l'histoire à la télévision, le cas de l'émission *Secrets d'Histoire*

Stéphane Bern (1963-) n'est pas un historien mais une figure médiatique contemporaine connue en France. Ses convictions royalistes, qu'il essaye sans succès de temporer, et l'enthousiasme dont il fait preuve en tant qu'animateur l'ont peu à peu mis sur

le devant de la scène médiatique publique. Ainsi, il œuvre à la télévision pour faire connaître l'histoire de France. C'est un personnage sympathique, toujours réjoui. Dans ses émissions, il parle toujours avec ferveur et avec un émerveillement presque naïf. Bien qu'il apparaisse sur différents supports audio-visuels, nous nous pencherons sur l'émission qu'il anime depuis 2007 à savoir l'émission télévisée *Secrets d'Histoire*, diffusée sur la chaîne télévisée France 2 et qui compte à ce jour 126 épisodes. Depuis qu'elle a enregistré une audience satisfaisante pour les producteurs en 2012, un nouvel épisode est présenté chaque mois. Chaque épisode mêle extraits de films, reconstitutions historiques, entretiens avec des historiens, visites de monuments, le tout sur fond de musiques clairement entraînantes sinon épiques. Il s'agit le plus généralement de s'intéresser à la vie d'un personnage historique, souvent à un monarque ou à un empereur. Des épisodes ont également été consacrés au bâti. L'émission entend se focaliser sur des aspects cachés, sur les aspects « secrets » de l'histoire. Il s'agit alors de raconter la vie romantique des personnages, de raconter des anecdotes amusantes. Elle s'intéresse aux « petites histoires plutôt qu'à l'Histoire²⁴ ». Lorsque l'émission traite de la vie d'un personnage historique, elle retrace sa biographie de façon romancée, en le décrivant comme ayant une grande influence sur son époque. Si celui-ci avait une particularité, un trait de caractère forcé, une anomalie ou une spécialité quelconque, l'émission le met volontiers en avant. L'émission diffusée le 11 août 2015 « Aliénor, une reine rebelle au Moyen Âge » met l'accent sur Aliénor d'Aquitaine (1122-1204) mariée d'abord au Roi des Francs Louis VII puis à Henri II de Plantagenêt. Elle fut reine de France puis reine d'Angleterre et mère de dix enfants dont Richard Cœur de Lion. Dès les premières minutes elle est présentée comme « fouguese, incroyable, séductrice et parfois scandaleuse... » et comme « belle et rebelle ». Tout de suite, elle est décrite comme une femme à la vision moderne dans un monde d'hommes très misogynes. Stéphane Bern nous l'explique, il va nous « conter son destin » qui prend place dans une histoire ponctuée de « complots et d'intrigues ».

L'émission semble cristalliser les craintes des historiens : une histoire romancée, linéaire, consensuelle, où les sources et les documents présentés ne sont jamais explicités. L'émission est très visuelle, elle entraîne le téléspectateur d'images en images, sans que celui-ci n'ait le temps ni de digérer l'information ni de la vérifier. Dans *Secrets d'histoire*, les faits exposés sont présentés en tant qu'avérés et faisant consensus. C'est ce potentiel danger de simplification et donc cette crainte d'être décrédibilisé en tant que scientifique qui semble être

²⁴ J'emprunte l'expression à « Histony » qui anime une chaîne dédiée à l'histoire sur la plateforme *Youtube*. Elle est tirée de sa vidéo sur Stéphane Bern : « Stéphane, roi de l'audimat » <https://www.youtube.com/watch?v=SbbEGLhNGZs> (consulté le 27/03/2019).

une des raisons pour laquelle les historiens sont souvent réticents à être associés au travail de vulgarisation par d'autres biais que le livre. L'utilisation de l'écriture donne le temps pour pouvoir développer, nuancer, contextualiser. Les personnes qui sont interrogées en tant qu'experts n'apparaissent dans l'émission que par de brèves interventions.

Si bien que quatre professeurs d'histoire se sont amusés à inventer un jeu qui, pour chaque émission, anticipent les erreurs historiques, les clichés et les redondances de *Secrets d'Histoire* : le « Bingo Bern ». En effet, le jeu se présente sous la forme d'une grille de cases à cocher tout au long de l'émission. Une partie de ces cases concerne les éléments récurrents du programme : « séquence chambre à coucher et sexualité conjugale », « le/la meilleur/e universitaire sur le sujet est celui/celle qu'on entend le moins », « émotion devant un objet lui ayant appartenu », « utilisation de sources partiales que personne ne critique », « commentaire anachronique » *etc* (Figure 2). Le contenu des autres cases est spécifique au thème de l'émission. Par exemple, dans le « Bingo Bern » dédié à l'émission sur Aliénor d'Aquitaine, on trouve : « reconstitution romantique niaise », « femme ambitieuse qui convoite le pouvoir », « si seulement elle ne s'était pas mariée autant de fois » (Figure 1). Le « Bingo Bern » est un jeu ludique qui rencontre un certain succès sur le site web sur lequel il est publié, à savoir *Twitter*. Dans un entretien²⁵ donné au journal « 20 minutes », l'un des créateurs du « Bingo Bern » explique qu'ils veulent dénoncer la « paresse » de l'émission qui tombe dans les mythes et les clichés, sans prendre le temps de diffuser les derniers travaux sur les thèmes qu'elle aborde.

²⁵ L'article est consultable sur le site du journal en ligne : <https://www.20minutes.fr/arts-stars/television/2479067-20190322-secrets-histoire-bingo-bern-pointe-paresse-subjectivite-emission-explique-professeur-histoire> consulté le 03/04/19.



Figure 1. Le jeu « BingoBern » dédié à l'épisode de *Secrets d'Histoire* sur Aliénor d'Aquitaine. Publié le 4 août 2017 sur le réseau social « Twitter » <https://twitter.com/hashtag/bingobern?lang=fr> (consulté le 27/03/19).



Figure 2. Le jeu « BingoBern » dédié à l'épisode de *Secrets d'Histoire* sur Marie de Médicis. Publié le 19 juillet 2018 sur le réseau social « Twitter » <https://twitter.com/hashtag/bingobern?lang=fr> et consulté le 27/03/19.

Il semble que beaucoup des critiques adressées par les historiens à l'émission soient liées au format et au support dont elle dépend. Car la télévision « appelle à la dramatisation, au double sens : elle met en scène les images, un événement et elle en exagère l'importance, la gravité, le caractère dynamique, tragique » (Bourdieu, 1996). L'histoire telle qu'elle nous est racontée dans *Secrets d'Histoire* est effectivement romancée, les personnages sont incarnés par des acteurs, les événements sont liés entre eux, ainsi que les destinées des personnages avec l'histoire de France. La télévision crée un « effet de réel », qui fait croire à ce qu'elle montre. De plus, l'émission se focalise beaucoup sur ce qui s'apparente finalement à du fait divers, c'est-à-dire qu'elle se focalise essentiellement sur ce qui est lié au sang, au sexe, au drame, au scandale *etc.* Les faits divers constituent une sorte de denrée alimentaire élémentaire, très importante pour tout le monde. Et dans une émission qui se présente comme sérieuse et historique, si on prend le temps de traiter ces faits, c'est qu'ils sont importants et c'est ce qui restera finalement dans les représentations des téléspectateurs. L'émission *Secrets d'Histoire* devrait-elle finalement être renommée « Scoops d'Histoire » ? Dans une interview donnée à un journaliste du journal *Libération*, Stéphane Bern explique le point de vue de l'émission :

« On n'attrape pas les mouches avec du vinaigre. Si vous voulez toucher 5 millions de personnes, vous ne pouvez pas faire de la dialectique historique. Je suis persuadé que ce qui rend l'histoire accessible, c'est que vous retrouvez les passions humaines, l'amour, le sexe, le pouvoir et l'argent. Les gens ont besoin de s'identifier. C'est juste une porte d'entrée mais j'ai conscience que c'est parcellaire²⁶ ».

En effet, aux yeux de ses défenseurs, l'intérêt de l'émission n'est pas de faire un cours d'histoire, mais de susciter l'intérêt des téléspectateurs pour l'histoire, d'où les faits choquants, surprenants, qui constituent une porte d'entrée pour le néophyte. Produite par la télévision, l'émission *Secrets d'Histoire* suit les modèles que ce média propose et développe depuis sa création. La télévision cherche à atteindre le maximum de monde. Il lui est alors beaucoup reproché de baisser le niveau d'analyse pour que le « spectateur de base » comprenne.

Il est alors compréhensible qu'une émission d'histoire conçue par une chaîne télévisée contemporaine ne soit pas animée par un historien mais par un personnage charismatique et

²⁶ Extrait d'un article suite à un entretien entre Stéphane Bern et le journaliste Titou Lecoq, publié le 18 janvier 2016 sur le Site du journal *Libération* : https://www.liberation.fr/futurs/2016/01/18/stephane-bern-le-fou-de-la-republique_1427241 consulté le 29/03/2019.

passionné. De plus, Stéphane Bern n'est pas un savant de l'histoire, ce qui fait qu'il s'étonne sur des choses qui sont pourtant anodines pour les historiens, et ne s'étonne pas de ce qui fait controverse ou de ce qui est justement « renversant » (Bourdieu, 1996). L'émission reprend les représentations contemporaines sur le Moyen Âge et ses personnages historiques. Elle décrit une époque aussi tragique que sulfureuse, pleine d'intrigues et de complots. Les destins sont, sinon tragiques toujours incroyables. En cela, c'est une production riche en ce qu'elle relève sur les imaginaires autour du Moyen Âge et plus largement de l'Histoire. Cependant, la télévision est formatée par trop d'obligations qui rendent son contenu trop homogène (Bourdieu, 1996). En cela, l'Internet permet de rendre compte de la pluralité des rapports contemporains au Moyen Âge.

Aujourd'hui, un nouvel outil a changé notre rapport à l'information : l'Internet et plus précisément le web. Le web est un réseau entre les ordinateurs et donc entre leurs utilisateurs comparable à n'importe quel réseau social. Sa spécificité réside dans la rapidité à laquelle cet outil est devenu accessible par rapport à d'autres outils de communication comme la télévision. De plus, les utilisateurs ont non seulement accès à beaucoup de données mais ils peuvent également créer du contenu. De cette manière, qu'ils soient historiens, doctorants, professionnels, passionnés ou amateurs, des individus produisent et publient en ligne des données à propos du Moyen Âge. Je m'intéresserai ici à une forme très populaire de publication et dont l'essor est récent : la forme audio-visuelle proposée par le site web *Youtube*.

1.2.4 *Youtube*, un nouvel outil de diffusion de savoirs

En effet, depuis une dizaine d'années, le site web hébergeur de vidéos *Youtube* est l'un des sites les plus fréquentés du web. Il héberge toutes sortes de vidéos dont la liste serait longue (d'un tutoriel sur la construction d'une étagère à une théorie du complot sur les reptiliens en passant par une compilation de vidéos de chats ou encore le dernier album du musicien Yann Tiersen) et indéfiniment non-exhaustive. *Youtube* constitue en cela un outil de vulgarisation scientifique privilégié.

De cette façon, des conférences faites par des historiens dans un cadre universitaire sont par exemple publiées. Toutefois, ces vidéos ne sont pas les plus populaires en ce qui relève de vidéos d'histoire. Celles qui ont le plus de succès sont les vidéos fabriquées avec l'intention particulière de les publier sur la plate-forme *Youtube*. Les créateurs de ces vidéos sont

désignés en France par le néologisme « youtubeur » mais aussi par les termes « podcasteur » ou « vidéaste ». Puisque leurs noms et prénoms ne sont pas toujours explicités, je prends le parti ici de ne citer aucun nom, et de me référer à eux par le biais de ces expressions.

Une chaîne²⁷ *Youtube* est généralement gérée par une seule personne qui se charge de toutes les étapes de la création d'une vidéo : elle fait les recherches, écrit, filme, procède au montage et publie finalement la vidéo sur la plate-forme *Youtube*. Les youtubeurs sont aujourd'hui rémunérés pour ce qui est désormais reconnu par les internautes comme relevant d'un véritable travail. La plate-forme *Youtube* leur donne une somme d'argent indexée au nombre de « vues²⁸ » mais ce sont surtout les internautes qui, en faisant des dons ou en visionnant des publicités, permettent aux youtubeurs d'avoir une rétribution pécuniaire. Les youtubeurs peuvent aussi être sponsorisés ou faire des placements de produits. Le niveau de leur succès est apprécié et mesuré par rapport au nombre d' « abonnés²⁹ » à leur chaîne et au nombre de vues. De cette façon, il existe de nombreuses chaînes francophones dédiées à l'histoire avec un nombre d'abonnés et de vues variable. J'en ai recensé dix huit. Puisque les vidéos sont personnalisées, les formats diffèrent entre les différentes chaînes. Le plus souvent, il s'agit pour le vidéaste de se filmer lui-même en train de parler, le tout entrecoupé d'images, de vidéos illustrant ou complétant son propos. Il s'agit aussi bien d'images tirées de sources historiques que de références à la culture populaire : cinéma, jeu vidéo, bande dessinée. Certains vidéastes ne dévoilent pas leur visage face caméra, et utilisent uniquement des supports audio-visuels pour illustrer leur propos.

Chaque youtubeur aborde l'histoire de sa propre façon. Généralement, les vidéos sont thématiques. Elles s'intéressent à un personnage historique (Guillaume le Conquérant), à une pratique historique (les croisades) ou encore à des usages ou des coutumes anciennes (la nourriture au Moyen Âge). Dans la chaîne « Questions d'histoire », le vidéaste propose de répondre à une grande question comme « Quelles sont les causes de la Guerre de Cent ans ? » en une vidéo de cinq à dix minutes. D'autres vidéastes utilisent la cartographie pour rendre compte des enjeux géopolitiques à travers l'histoire. C'est le cas de la chaîne « L'Histoire par

²⁷ Chaque vidéaste est rattaché à une ou plusieurs chaînes *Youtube* sur laquelle il publie ses vidéos. On y trouve plusieurs onglets : la page d'accueil, la page où les vidéos sont disponibles, la page « communauté » où le vidéaste publie des photos et des textes, la page « chaînes » où le vidéaste donne de la visibilité à d'autres chaînes *Youtube* et enfin l'onglet « à propos » où il peut décrire l'intérêt et les objectifs de la chaîne.

²⁸ Le nombre de « vues » correspond au nombre de fois que la vidéo a été visionnée.

²⁹ Les abonnés sont des internautes qui montrent leur soutien, leur appréciation du youtubeur en suivant ses publications. Ils sont dès lors prévenus de la sortie d'une nouvelle vidéo. Dans le monde de l'internet, les abonnés sont un indicateur de la réussite et du prestige du youtubeur.

les cartes ». La chaîne « Confessions d'Histoire » parodie les confessionnaires des séries de télé-réalité en proposant « l'Histoire racontée par ceux qui l'ont vécu ».

Dès que les vidéastes commencent à avoir une certaine notoriété – lorsqu'ils franchissent le cap des cent, cinq cent, dix milles abonnés voire du million d'abonnés- ils publient très généralement une vidéo « F.A.Q.³⁰ » où ils se filment pour parler de leur parcours, de leurs motivations, de leurs méthodes de travail, de leurs projets *etc.* On apprend alors que certains vidéastes sont des professionnels de l'histoire. Les chaînes « La Prof » et le « Salon de l'histoire » sont tenues par des professeurs d'histoire. Les chaînes « C'est une autre histoire » et « Histony » sont animées par des doctorants en histoire. Bien que le youtubeur doive justifier d'une rigueur dans ses recherches et dans le choix de ses sources pour assurer sa crédibilité auprès des internautes, l'intérêt d'une chaîne passe moins sur la formation officielle du vidéaste que sur sa manière de faire passer l'information. Dans une vidéo F.A.Q., le créateur de la chaîne « Herodot'com » explique que bien qu'il soit passionné par l'histoire, il n'a pas fait d'études dans cette discipline et que c'est finalement la pratique du théâtre qui l'a amené à partager sa passion par le biais de *Youtube*. Il se décrit comme étant « autodidacte » et « anticonformiste ». C'est d'ailleurs ce qu'incarne *Youtube* aujourd'hui par rapport à la télévision : un média où on peut s'exprimer plus librement, où il est possible d'aborder sur des sujets sans forcément avoir de formation ou de diplôme et où la relation avec le public se fait sans intermédiaire. *Youtube* est considéré comme une véritable alternative professionnelle où les youtubeurs peuvent « vivre de leur passion³¹ ».

« Nota Bene » est la chaîne d'histoire francophone la plus populaire puisqu'elle compte à ce jour³² 895 000 abonnés (Figure 3). Depuis le début de sa chaîne en août 2014, 193 vidéos ont été publiées, ces dernières comptabilisent plus de soixante-cinq millions de vues. Le créateur de la chaîne n'est pas un professionnel de l'histoire. Bien qu'il ait fait six mois d'études d'histoire à la fac, il est formé aux techniques audio-visuelles. Sa voix claire et posée, ses yeux bleus perçants, sa capacité à expliquer simplement des choses complexes, toutes ces raisons sont mobilisées dans les commentaires par les internautes pour motiver leur attrait pour la chaîne. De plus, ses vidéos sont relativement courtes (entre cinq et vingt-cinq

³⁰ F.A.Q. est l'acronyme de l'expression « Foire aux questions ». Dans les vidéos FAQ, les youtubeurs choisissent des questions posées par les internautes et y répondent face caméra. Ce sont des vidéos avec généralement peu de travail de montage, elles sont considérées comme moins formelles et constituent un moment privilégié dans le tissage de relations entre le youtubeur et ses abonnés.

³¹ Expression qui revient très souvent dans les discours des youtubeurs et dans leur texte lors de leur appel aux dons ou lors des FAQ lorsqu'ils expliquent pouvoir aujourd'hui dégager un véritable salaire de leur activité sur *Youtube*.

³²A savoir le 11/04/19.

minutes), très illustrées et avec un style d'écriture personnalisé et ponctué d'humour. Ses vidéos sont thématiques, elles peuvent être dédiées à diverses mythologies, à des batailles, à des villes, ou à des liens entre des œuvres de fiction et l'histoire. Ses vidéos ont une vocation pédagogique, mais nombre d'entre elles abordent l'histoire par ce qu'elle peut comporter d'insolite et d'amusant. C'est le cas de la vidéo sur les « papes les plus déjantés » de celle sur « les morts insolites des rois ».

Trente-deux de ses vidéos relèvent de l'époque médiévale (Figure 4). L'une d'entre elle, « Le mensonge du Moyen Âge », est un véritable plaidoyer express (moins de cinq minutes) en faveur du Moyen Âge. Le vidéaste cite les innovations techniques contemporaines de cette époque et où il tente de relativiser sa réputation d'époque « noire et décadente ». De la même façon, la deuxième vidéo publiée sur la chaîne de « la Prof » est intitulée « Les idées reçues » et déconstruit de grands clichés sur le Moyen Âge comme le droit de cuissage.

Si le travail de vulgarisation scientifique facilite l'accès aux connaissances sur le Moyen Âge, *Youtube* a démultiplié les façons de vulgariser. Par conséquent les façons de penser le Moyen Âge se sont largement diversifiées et nuancées.

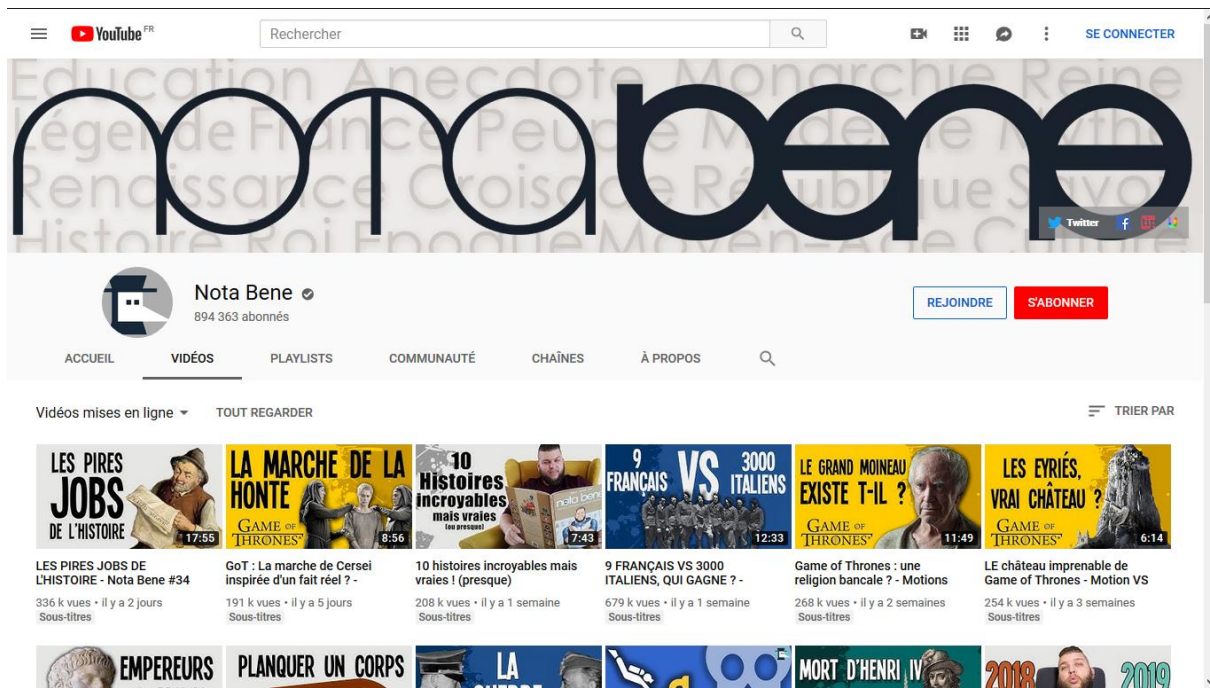


Figure 3. Onglet « Vidéos » de la chaîne Youtube « Nota Bene ». <https://www.youtube.com/user/notabenemovies/videos> consulté le 09/04/19

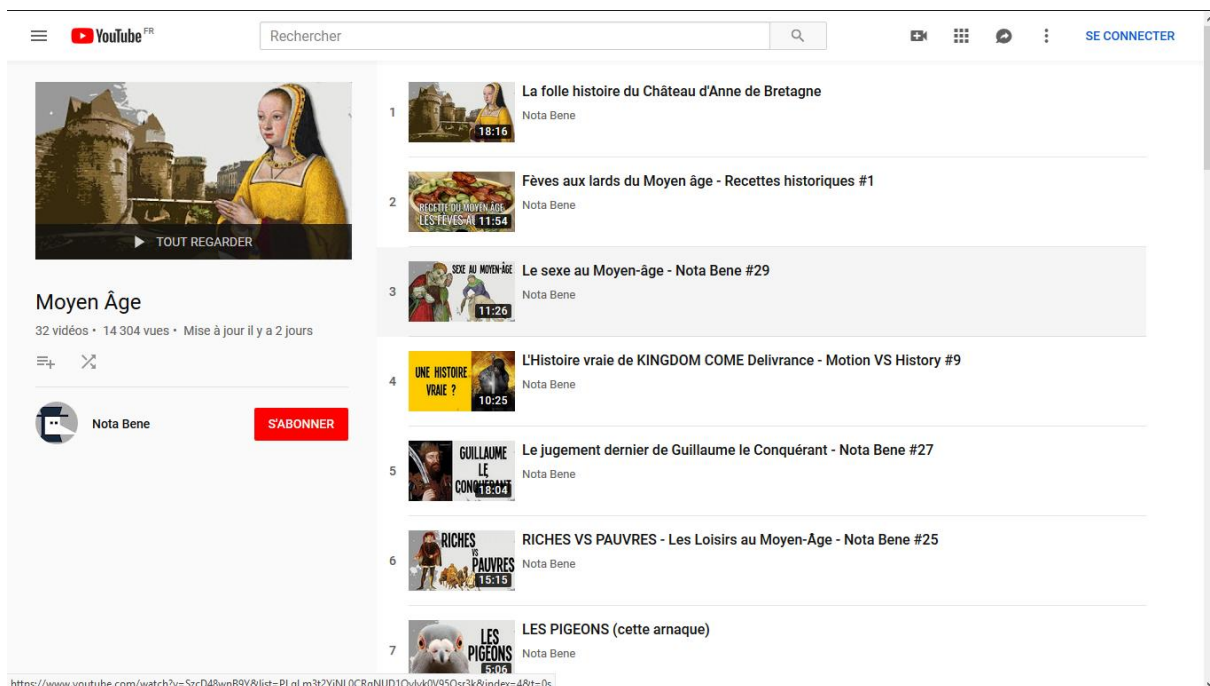


Figure 4. Compilation des vidéos de la chaîne « Nota Bene » dédiées au Moyen Âge. <https://www.youtube.com/playlist?list=PLgLm3t2YjNL0CRgNUD1QvIvk0V95Osr3k> consulté le 11/04/19.

1.3 Conclusion

Tantôt célébré, tantôt rejeté, le Moyen Âge est une période de l'histoire qui a été très largement fantasmée au cours du passé.

Longtemps, le Moyen Âge a été dévalorisé au profit de l'Antiquité gréco-romaine. Remodelé par les romantiques du XIX^e siècle, le Moyen Âge devient attrayant, mystérieux, exotique. Les humanistes de la Renaissance et les philosophes du siècle des Lumières concevaient le Moyen Âge comme une époque sombre et grossière. Par la suite, les contemporains ont pris modèle sur leurs illustres prédécesseurs et ont adopté cette même vision erronée du Moyen Âge.

Les historiens médiévistes s'insurgent contre la vision que l'on a aujourd'hui du Moyen Âge, ils cherchent à lui rendre sa réalité et sa véracité historique. Toutefois, les historiens médiévistes ne sont pas les seuls à adopter cette démarche. Ainsi, historique ou rêvé, le Moyen Âge est l'objet de la curiosité de plus en plus d'acteurs sociaux.

La disponibilité des savoirs historiques, accélérée par l'accès à internet et particulièrement par la plate-forme de vidéos *Youtube* et par l'encyclopédie en ligne « Wikipédia », n'a fait qu'entretenir et développer ce « goût du Moyen Âge » (Amalvi, 2002).

Le Moyen Âge qui y est véhiculé est-il la proie d'« idées reçues » ? En vérité, il ne s'agit pas de savoir si ces stéréotypes sont effectivement avérés. Il n'y a pas qu'une seule approche du Moyen Âge, à savoir l'approche historique et scientifique. Au contraire, les approches sont multiples. Aussi, j'ai choisi de m'intéresser aux multiples facettes que revêt le Moyen Âge dans la culture populaire d'aujourd'hui.

Après avoir analysé la genèse et l'évolution de la notion de « Moyen Âge » et tout en gardant à l'esprit que le Moyen Âge est sujet à de multiples représentations, j'ai choisi en définitive de garder ce terme car comme le dit Jacques Le Goff : « [le] “Moyen Âge” s'est au cours de l'histoire débarrassé, me semble-t-il, de son sens péjoratif : il est commode de continuer à l'utiliser, conservons-le » (Le Goff, 2014).

Chapitre 2 – 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.

Enfin, 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).

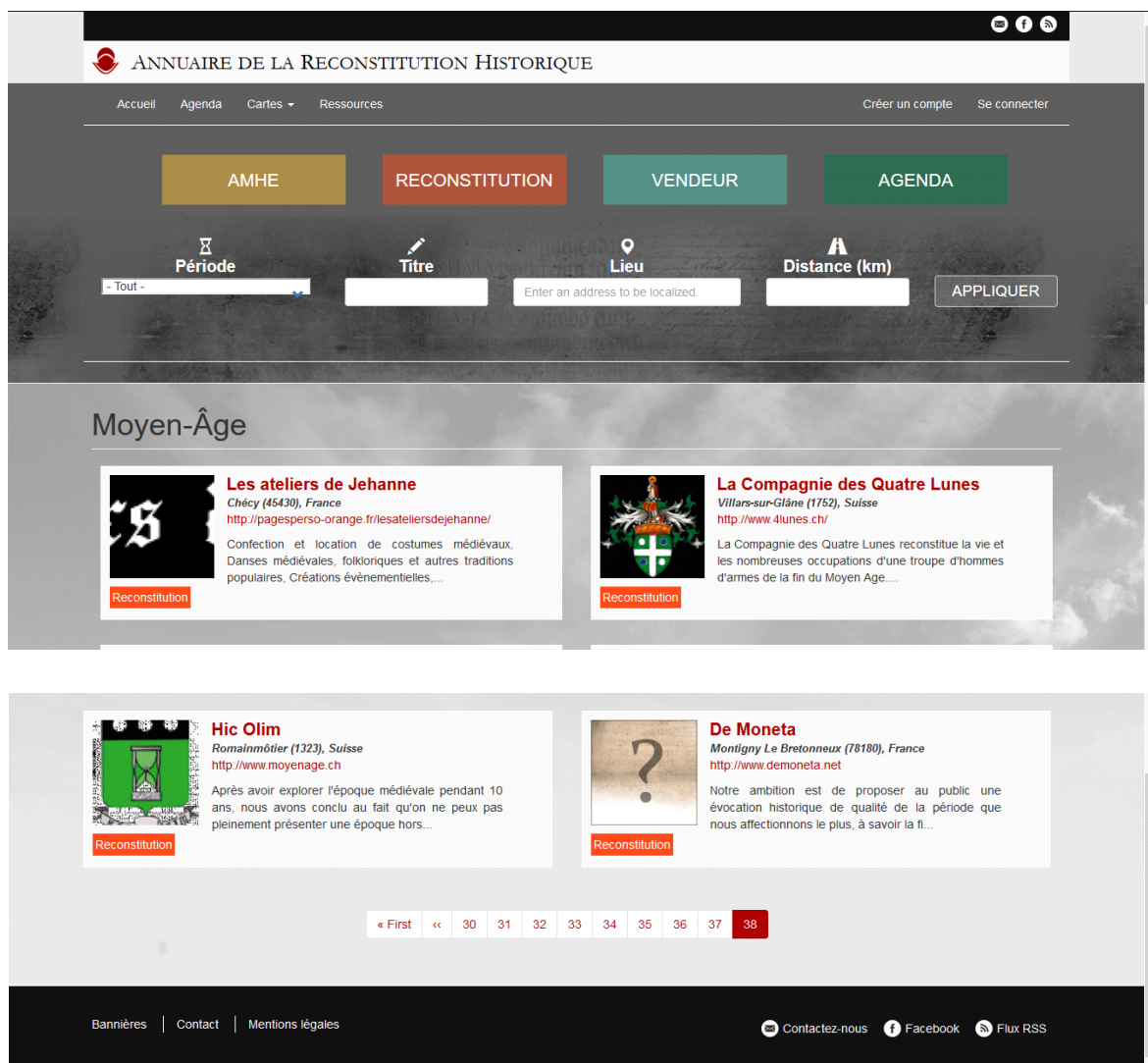


Figure 5 - Captures d'écran des associations de reconstitutions et d'AMHE dédiées au Moyen Âge. <http://reconstitution-historique.com/periode/moyen-age> (consulté le 03/06/2019).

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 enclin 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 battlefiel and a lamb in the hal*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 Games⁴⁸ » 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.

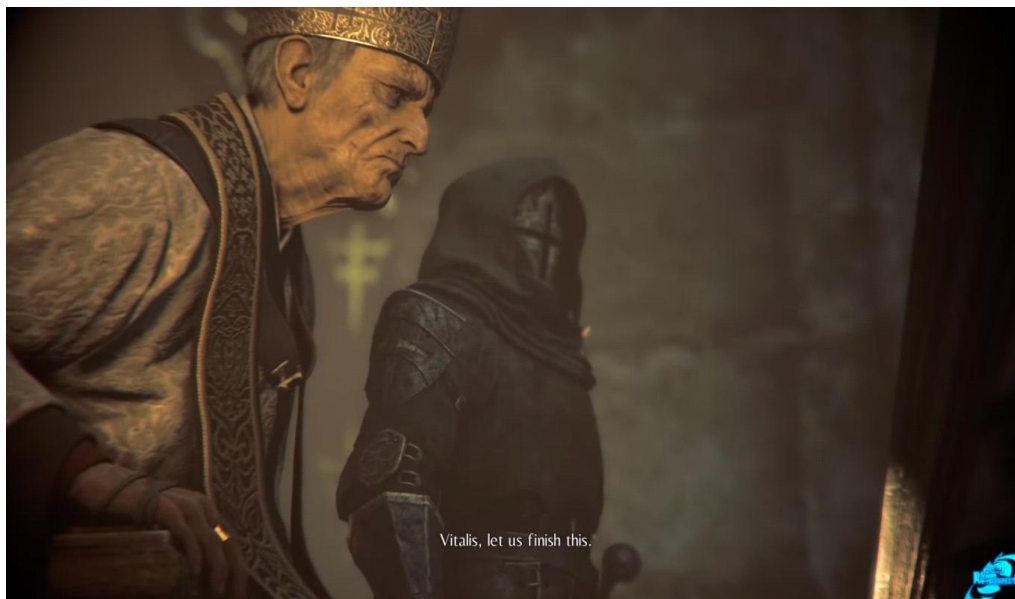


Figure 13 - Vitalis le maître de l'Inquisition et seigneur Nicholas son bras armé. Capture d'écran du jeu vidéo *A Plague's Tale : Innocence*.

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 terrain 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.

Conclusion

Au cours de ce mémoire, je propose, à partir d'une approche mêlant histoire, littérature et anthropologie, une rétrospective sur les manières dont le Moyen Âge a été construit. En effet, lorsqu'il a émergé en tant que période historique, il a été affublé de connotations négatives. Cependant, depuis les travaux historiques des années 1960, le Moyen Âge est redéfini. Il n'est plus abordé en tant que période historique mais comme une notion relative au contexte de recherche. Aujourd'hui, le Moyen Âge est investi par de nombreux individus – des historiens comme des youtubeurs – notamment à travers des médias ludiques et audiovisuels.

Dans une perspective historique, le Moyen Âge devrait correspondre le plus rigoureusement possible au passé. Au vue de mon analyse, force est de constater que le Moyen Âge porte inévitablement la marque de la société qui y a recours et que celle-ci ne désigne pas forcément le passé en parlant de Moyen Âge.

La première construction du Moyen Âge, en tant que période historique, date de la Renaissance. Des philosophes italiens comme Pétraque l'ont catégorisé comme la période intermédiaire séparant l'Antiquité de la Renaissance. Plus tard, les philosophes du siècle des Lumières recatégorisent cette période comme étant une époque sombre, durant laquelle a régné l'obscurantisme qui est opposé à la Raison. Au XIX^e siècle, les romantiques le réinvestissent par le biais de l'art et de la philosophie. Ils construisent un Moyen Âge fantastique et fantasmé.

Le Moyen Âge en histoire a longtemps été appréhendé comme la période séparant la chute de l'Empire romain et la Renaissance. Un changement de paradigme s'est opéré d'un Moyen Âge figé et délimité à un « long Moyen Âge » (Le Goff, 2011) aux limites assouplies.

Aujourd'hui, le Moyen Âge est une « catégorie suprême de l'altérité » (Bartholeyns, 2010) parce que dès sa création, il désigne un monde contre lequel on se définit. Le Moyen Âge n'est plus décrit tel qu'aux XVI^e-XVIII^e siècles comme noir et grossier. Son aspect sombre et violent est désormais célébré au même titre que son aspect merveilleux et fantasmagorique puisque, dans un cas comme dans l'autre, le Moyen Âge incarne un univers mystérieux, propice à la créativité, à l'imagination et au jeu.

Le Moyen Âge est aussi travaillé dans la culture populaire à partir de nombreuses imageries et perceptions différentes. De nombreuses communautés se rassemblent autour de leurs passions pour les univers imaginaires du Moyen Âge. Ceux-ci présentent en effet, un fort potentiel ludique et créatif de récits et de liens sociaux. Dans ce cadre, l'intérêt des anthropologues pour ces communautés me paraît encore faible au regard de la richesse de ces groupes et de leurs productions.

Alors que la littérature et le médiévalisme se sont déjà largement emparés de l'étude de ces communautés, la discipline anthropologique reste quant à elle, discrète par rapport à ce sujet. Ce mémoire a donc pour objet de remédier à cette lacune. Ce sujet me semble en effet propice à de nombreuses enquêtes de terrain.

Différents terrains s'offrent en perspective d'une telle étude. Le premier consisterait à suivre le travail des youtubeurs. Ces individus produisent à la fois du savoir et du matériel ludique et audiovisuel à partir de certaines représentations du Moyen Âge et de normes de production. Un second terrain pourrait être effectué dans des festivals et des fêtes autour de l'imaginaire, de la fiction et du Moyen Âge. Un dernier terrain pourra aussi porter sur les chantiers d'archéologie expérimentale qui recréer un Moyen Âge contemporain. Ceci permettrait de faire émerger le caractère pluriel du Moyen Âge et de souligner l'existence dans la culture populaire et dans les perceptions que l'on peut en avoir de Moyens Âges plutôt que d'un Moyen Âge uni et clairement défini.

Références bibliographiques

AMALVI Christian, 2002, *Le goût du Moyen âge*, 2è ed. augm. d'une postface Paris, La Boutique de l'Histoire.

———, 2016, « Du Moyen-Âge barbare au Moyen-Âge matrice de la modernité : histoire d'une métamorphose historiographique. Du romantisme à l'histoire des mentalités 1830-2015. », *Perspectives médiévales. Revue d'épistémologie des langues et littératures du Moyen Âge*, n° 37.

AMY DE LA BRETÈQUE François, 2004, *L'imaginaire médiéval dans le cinéma occidental*, H. Champion, Paris.

AMY DE LA BRETÈQUE François et VÉRAY Laurent, 2015, *Le Moyen âge au cinéma: panorama historique et artistique*, Paris, Armand Colin.

Bartholeyns, Gil, 2010 « Le passé sans l'histoire. Vers une anthropologie culturelle du temps », dans V.Ferré (dir.), *Médiévalisme : modernités du Moyen Âge*, Paris, L'harmattan : 47-60.

BÉNARD Nicolas, 2008, *La culture hard rock: histoire, pratiques et imaginaires*, Paris, Ed. Dilecta.

BÉNARD-GOUTOULY Nadège, 2015, « La figure du Viking dans la musique métal », *Nordiques*, n° 29.

BENOIT Jean-Louis, 2014, « Défendre le Moyen Âge: Les combats de Régine Pernoud », *Presses Universitaires de Rennes* : 121-135.

BESSON Anne, 2007, *La fantasy*, Paris, Klincksieck.

———, 2011 « Fécondités d'un malentendu : la postérité de Tolkien et *Fantasy* », dans M.Devaux, V.Ferré, C.Ridou (dir.), *Tolkien aujourd'hui*, Valenciennes, Presses universitaires de Valenciennes : 197-209.

BESSON Anne et WHITE-LE GOFF Myriam, 2007, *Fantasy, le merveilleux médiéval aujourd'hui: actes du colloque du CRELID, Université d'Artois (Arras), avec la collaboration de « Modernités médiévales »*, Paris, Bragelonne.

BLANC William et MARTIN Jean-Clément, 2016, *Le roi Arthur, un mythe contemporain: de Chrétien de Troyes à « Kaamelott » en passant par les Monty Python*, Paris, Libertalia.

BLANC William et NAUDIN Christophe, 2015, *Charles Martel et la bataille de Poitiers: de l'histoire au mythe identitaire*, Paris, Libertalia.

BLANC, William, 2015 « Au-delà du réel » dans M. Potte-Bonneville (dir.), *Game of thrones. Série noire*, Paris, Les Prairies ordinaires : 57-71

BLANC, William, 2017 « Le roi Arthur, un héros du XXI^e siècle », *Monde sociaux*, 1-6 consulté en ligne sur <http://sms.hypotheses.org/9090> le 24/05/2019.

BLOCH Marc et LE GOFF Jacques, 2000, *Les rois thaumaturges: étude sur le caractère surnaturel attribué à la puissance royale particulièrement en France et en Angleterre*, Paris, le Grand livre du mois.

BONNIOL Jean-Luc et CRIVELLO Maryline, 2004, *Façonner le passé: représentations et cultures de l'histoire, (XVIe-XXIe siècle) [actes des journées d'études, Aix-en-Provence, Maison méditerranéenne des sciences de l'homme, mai 2001]*, Aix-en-Provence, Publications de l'Université de Provence.

BOULAIRE Cécile, 2002, *Le Moyen âge dans les livres pour enfants: 1945-1999*, Presses universitaires de Rennes, Rennes.

BOURDIEU Pierre, 1996, *Sur la télévision suivi de L'emprise du journalisme*, Paris, Éditions Raisons d'agir.

BOYER Régis, 2018, *Idées reçues sur les vikings*, Paris, Le Cavalier Bleu Editions.

BRILLI Elisa, DITTMAR Pierre-Olivier, et DUFAL Blaise, 2010, « Avant-propos », *L'Atelier du Centre de recherches historiques. Revue électronique du CRH*, n° 06.

BROUQUET Sophie, 2018, *Idées fausses et réalités du Moyen âge: du mythe aux dernières données historiques*, Rennes, Éditions Ouest-France.

BURCKHARDT Jacob, SCHMITT Henri, KLEIN Robert, et KOPP Robert, 2012, *La civilisation de la Renaissance en Italie*, Paris, Bartillat.

BURLE-ERRECADE Élodie et NAUDET Valérie, 2010, *Fantasmagories du Moyen Âge: entre médiéval et moyenâgeux [actes du colloque international, 7-9 juin 2007, Université de Provence]*, Aix-en-Provence, Publications de l'Université de Provence.

CANTOR Norman, 1991, *Inventing the Middle Ages*, New York.

CHARBONNIER Corentin, 2017, *Hellfest - Un pèlerinage pour métalheads*, Charbonnier Corentin.

CHEVALLIER Denis, 1991, « Des savoirs efficaces », *Terrain. Anthropologie & sciences humaines*, n° 16 : 5-11.

CRIVELLO Maryline, 2000, « Comment on revit l'Histoire », *La pensée de midi*, vol. N° 3, n° 3 : 69-74.

DAY David, LEE Alan, et GEORGEL Jacques, 1996, *L'anneau de Tolkien*, Paris, C. Bourgois.

DETIENNE Marcel, 2005, *Les Grecs et nous: une anthropologie comparée de la Grèce ancienne*, Paris, Perrin.

DEVAUX Michael, FERRÉ Vincent, et RIDOUX Charles, 2011, *Tolkien aujourd'hui*, Valenciennes, Presses universitaires de Valenciennes.

DJINDJIAN François, 2017, *L'archéologie: théorie, méthodes et reconstitutions*, Malakoff, Armand Colin.

- DRAGOMIRESCU Corneliu, 2010, « Cinéma médiéval : trois niveaux de sens d'une expression ambiguë », *Itinéraires. Littérature, textes, cultures*, n° 2010-3 : 139-151.
- DUMAS Alexandre, 1839, *La comtesse de Salisbury*, DumontParis.
- DURAND-LE GUERN Isabelle et PONNAU Gwenhaël, 2001, *Le Moyen Âge des romantiques*, Presses universitaires de Rennes, Rennes.
- DUTHOIT Christine, 2010, *Le Moyen Âge pour tous*, Paris, Ellipses.
- DUVEZIN-CAUBET Caroline, « *Dragons à vapeur: vers une poétique de la fantasy néo-victorienne contemporaine* » : 549.
- ECO Umberto, BOUZAHER Myriem, JAVION Maurice, ROSSO François, et SAUVAGE Hélène, 2016, *Écrits sur la pensée au Moyen Âge: essais*, Paris, Bernard Grasset.
- FABRE Daniel et ARNAUD Annick, 2013, *Émotions patrimoniales*, Paris, Éditions de la Maison des Sciences de l'Homme.
- FEBVRE Lucien, 1993, « Comment Jules Michelet inventa la Renaissance », *Le Genre Humain*, vol. L'Ancien et le Nouveau, n° 27 : 77-87.
- FAVRET-SAADA Jeanne, 1990, « Etre affecté », *Gradhiva*, n° 8 : pp 3-10.
- FERRÉ Vincent, 2010a, *Médiévalisme: modernité du Moyen Âge*, Paris, L'Harmattan.
- , 2010b, *Médiévalisme: modernité du Moyen Âge*, Paris, L'Harmattan.
- , 2010c, « Introduction (1). Médiévalisme et théorie : pourquoi maintenant ? », *Itinéraires. Littérature, textes, cultures*, n° 2010-3 : 7-25.
- GILIGNY François, 2010, « Reconstitutions expérimentales et médiation », *Les nouvelles de l'archéologie*, n° 122 : 51-55.
- GUERREAU Alain, 2001, *L'avenir d'un passé incertain: quelle histoire du Moyen Âge au XXIe siècle ?*, Paris, Editions du Seuil.
- GUIBERT Gêrôme et HEIN Fabien, 2006, « Les Scènes métal. Introduction », *Volume !. La revue des musiques populaires*, n° 5 : 2 : 5-18.
- GUMPLOWICZ Philippe, RAUWEL Alain, SALVADORI Philippe, et LASSAVE Pierre, 2016, *Faiseurs d'histoire: pour une histoire indisciplinée*, Paris, PUF.
- GUSDORF Georges, 2011, *Le Romantisme*, Paris, Payot & Rivages.
- HEINICH Nathalie, 2009, *La fabrique du patrimoine: « de la cathédrale à la petite cuillère »*, Paris, Éd. de la Maison des sciences de l'homme.
- HENNION Antoine, 2009, « Réflexivités. L'activité de l'amateur », *Rezeaux*, vol. n° 153, n° 1 : 55-78.
- HOBBSAWM Eric et RANGER Terence (dir.), 1987, *The invention of tradition*, ReprintCambridge, Cambridge Univ. Press.

- HONEGGER Thomas, 2010, « (Heroic) Fantasy and the Middle Ages – Strange Bedfellows or an Ideal Cast? », *Itinéraires. Littérature, textes, cultures*, n° 2010-3 : 61-71.
- KOBLE Nathalie et SÉGUY Mireille, 2009, *Passé présent: le Moyen Âge dans les fictions contemporaines*, Paris, Éd. Rue d'Ulm.
- LAVOCAT Françoise, DUPRAT Anne, et SCHAEFFER Jean-Marie, 2010, *Fiction et cultures*, Paris, SFLGC Lucie éd.
- LE GOFF Jacques, 1988, *Histoire et mémoire*, Paris, Gallimard.
- , 2011, *Un long Moyen Âge*, Nouvelle éd. Paris, A. Fayard-Pluriel.
- , 2014, *Faut-il vraiment découper l'histoire en tranches ?*, Paris, Éd. du Seuil.
- LE GOFF Jacques et NORA Pierre, 2011, *Faire de l'histoire: nouveaux problèmes, nouvelles approches, nouveaux objets*, Paris, Gallimard.
- LECOUTEUX Claude et BOYER Régis, 2013, *Les nains et les elfes au Moyen-Âge*, Paris, Éd. Imago.
- Léonard, Alexis, 2007 « De la légende arthurienne à la *Fantasy* : « l'enserrement » du religieux », dans A.Besson, M.White-Le Goff (dir.), *Fantasy : Le merveilleux médiéval aujourd'hui*, Paris, Bragelonne : 143-154.
- LEROI-GOURHAN André, 1965, *Le geste et la parole*, Paris, Albin Michel.
- LUCKEN Christopher, 2003, « Le Moyen Âge ou la Fin des Temps. Avenirs d'un refoulé », *Littérature*, vol. 130, n° 2 : 8-25.
- MARTIN Jean-Clément et SUAUD Charles, 1996, *Le Puy-du-Fou, en Vendée: l'histoire mise en scène*, Paris Montréal, l'Harmattan.
- MEYER Michel, 2013, *Qu'est ce que l'histoire? progrès ou déclin ?*, Paris, Presses universitaires de France.
- MOMBELET Alexis, 2005, « La musique metal : des « éclats de religion » et une liturgie », *Societes*, vol. n° 88, n° 2 : 25-51.
- MORSEL Joseph, 2007, *L'histoire (du Moyen Âge) est un sport de combat*, LamopParis.
- NAUDET Valérie, 2016, « Aragorn, le roi de l'ouest. Les racines médiévales du roi du Seigneur des anneaux de J.R.R. Tolkien », in *Images du Moyen Âge*, Rennes, Presses universitaires de Rennes : 163-174.
- NICHOLS Stephen G., 2003, « Introduction », *Littérature*, vol. 130, n° 2 : 3-7.
- NOËL David, 2015, « Jean-Clément Martin et Laurent Turcot, Au cœur de la Révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo », *Lectures*.
- OLIVIER DE SARDAN Jean-Pierre, 2000, « Le « je » méthodologique. Implication et explicitation dans l'enquête de terrain », *Revue française de sociologie*, vol. 41, n° 3 : 417-445.

- PANTIN Isabelle, 2009, *Tolkien et ses légendes: une expérience en fiction*, Paris, CNRS éditions.
- PELEGRIN Jacques, 1991, « Les savoir-faire : une très longue histoire », *Terrain. Anthropologie & sciences humaines*, n° 16 : 106-113.
- PERNOUD Régine, 1979, *Pour en finir avec le Moyen âge*, Paris, Éd. du Seuil.
- PRZYCHODNIAK Zbigniew et SÉGINGER Gisèle, 2011, *Fiction et histoire*, Strasbourg, Presses universitaires de Strasbourg.
- RIDER Jeff, 2010, « L'utilité du Moyen Âge », *Itinéraires. Littérature, textes, cultures*, n° 2010-3 : 35-45.
- , 2010 « L'utilité du Moyen Âge », dans V.Ferré (dir.), *Médiévalisme : modernités du Moyen Âge*, Paris, L'harmattan : 35-45.
- ROCHEBOUET Anne et SALAMON Anne, 2008, « Les réminiscences médiévales dans la fantasy. Un mirage des sources? », *Cahiers de recherches médiévales et humanistes. Journal of medieval and humanistic studies*, n° 16 : 319-346.
- ROBERT Pierre, 2019, « Comment historiens et militaires jugent-ils les batailles de Game of Thrones ? », *France Culture*.
- RUEFF Julien, 2008, « Où en sont les « game studies »? », *Réseaux*, vol. n° 151, n° 5 : 139-166.
- TRITTER Valérie, 2001, *Le fantastique*, Paris, Ellipses.
- TUAILLON DEMÉSY Audrey, 2011, *L'histoire vivante médiévale. Approche socio-anthropologique.*, Université de Franche-Comté.
- , 2014, « L'histoire vivante médiévale. Pour une ethnographie du "passé contemporain" », vol. 44 : 725-736.
- VERDON Jean, 2013, *Le Moyen âge: ombres et lumières*, Paris, Perrin.
- VERDON Laure, 2014, *Le Moyen Âge: 10 siècles d'idées reçues*, Paris, Le Cavalier bleu éd.
- VOLTAIRE et POMEAU René, 1963, *Essai sur les moeurs et l'esprit des nations et sur les principaux faits de l'histoire depuis Charlemagne jusqu'à Louis XIII*, Paris, Garnier frères.
- WEILL-PAROT Nicolas et SALES Véronique, 2017, *Le vrai visage du Moyen Âge: au-delà des idées reçues*, Paris, Vendémiaire.
- ZINK Michel, 2014, *Littérature française du Moyen Âge*, Paris, Presses universitaires de France.
- ZUMTHOR Paul, 1980, *Parler du Moyen âge*, Paris, Éd. de Minuit.

PARKES Lélia, 2019, *Réinventer les Moyens Âges. Analyse des manières de se représenter et de recréer le Moyen Âge aujourd'hui*, Mémoire, Aix-Marseille Université, Aix-en-Provence.

Résumé : Ce mémoire s'inscrit dans la continuité du « médiévalisme ». En effet, il traite des réceptions et des réinventions du Moyen Âge depuis que celui-ci a été inventé par les humanistes de la Renaissance. Tantôt célébré, tantôt décrié dans le passé, le Moyen Âge incarne aujourd'hui un univers mystérieux, propice à la créativité, à l'imagination et au jeu. Ce travail propose une série d'études de cas, passés et actuels, de réappropriations du Moyen Âge dans une perspective anthropologique. Le Moyen Âge est appréhendé à partir de productions ludiques, vulgarisatrices et fictionnelles, ceci afin de montrer les manières dont il est investi et réinventé quotidiennement.

Mots clés : médiévalisme, reconstitution historique, culture populaire, cinéma, *fantasy*, jeu de rôle grandeur nature, vulgarisation scientifique, ethnographie du virtuel, romantisme